

## INF1510: eksamensinnlevering nr. 3: individuell rapport

I denne rapporten skal hver enkelt student dokumentere hva han/hun har lært om bruksorientert design i løpet av våren gjennom 1) å gjennomføre et prosjekt med bruksorientert design og 2) lære om teori og begreper gjennom litteratur, forelesninger og diskusjon på øvingsgruppene. I denne rapporten er hensikten å koble sammen teori og praksis ved å reflektere over 1) og 2) ovenfor.

Alle spørsmålene må besvares. Bruk gjerne ditt eget prosjekt som eksempel.

### 1. Om temaet for inf1510: bruksorientert design (20%)

- a) Beskriv kort hva ”bruks-orientert design” går ut på. Forklar hva som kjennetegner denne tilnærmingen.
- b) Beskriv iterasjonene i prosjektet. Fikk data-analysen eller designkritikken innflytelse på design-prosessen (f.eks. startet en iterasjon, endret datainnsamlingsmetode eller konsept)?

### 2. Om design og prototyping (25%)

- a) Forklar hva som menes med følgende begreper:
  - a. design som en prosess av ”seeing – moving – seeing”
  - b. design som ”framing” av ”wicked problems”
  - c. ”reflection-in-action” og ”reflection-on-action”
- b) Beskriv prototypingen i ditt prosjekt med begrepene fra Houde og Hill sin artikkel
- c) Hornecker og Buur beskriver ”tangible interaction”: fysisk sansbar interaksjon, og nevner noen dimensjoner de mener kan beskrive fysisk sansbare tekniske løsninger. Diskuter om en eller flere av disse kan beskrive interaksjon med prototypen i ditt prosjekt:
  - 1) fysisk sansbar håndtering (manipulering) av den tekniske løsningen
  - 2) romlig interaksjon, dvs. at interaksjonen foregår i det fysiske rommet
  - 3) fysisk integrering og tilrettelegging av den tekniske løsningen for kroppslig interaksjon
  - 4) den fysiske representasjonens uttrykk og uttrykksfullhet

### 3. Om bruk og om datainnsamling og analyse (25%)

- a) Forklar hva som menes med følgende begreper:
  - a. ”domestication”, ”commodification”, ”appropriation” og ”conversion”
  - b. ”learning” og ”un-learning” av vaner og rutiner
- b) Hvordan kan designere få vite noe om bruk før de har laget det som skal brukes?
- c) Beskriv dine erfaringer med å gjøre intervju og observasjon, og hvordan de to metodene kan utfylle hverandre (hvordan fikk du vite det du trengte?)
- d) Hva er analyse? Hvordan gikk ditt prosjekt fram for å analysere dataene dere samlet inn?
- e) Hvordan kan designere få vite om design-resultatet er vellykket?

**4. Refleksjon over prosjektet: Hva har du lært ved å gjennomføre prosjektet? (30%)**

- a) hva likte du best i prosjektet? Hvilke aktiviteter var du med på og hva likte du med dem?
- b) hva var problematisk i prosjektet, hvordan og hvorfor. Hvordan løste dere problemene? Hvordan kan du unngå disse problemene i senere prosjekter? Hva vil du gjøre annerledes neste gang?
- c) hvordan vurderer du prosjektet ditt i forhold til læringsmålene for inf1510? Hva er bra og hva er ikke så bra (hva skulle dere gjerne ha fått til / fått tid til)? Begrunn!
- d) hvordan vurderer du din egen innsats i prosjektet (tilsvarer din innsats i prosjektet 3 fulle ukeverk)? Hvilke kunnskaper og ferdigheter har du skaffet deg gjennom prosjektet?

Den individuelle rapporten skal være på maks 8 sider (3200 ord) i Times 12 pkt. font.

Hensikten med den individuelle rapporten er å forklare og diskutere bruks-orientert design ut fra dine erfaringer og kunnskaper basert på ditt prosjekt og den teorien du har lest/hørt. Rapporten skal demonstrere 1) har lært det du skal lære i inf1510, og 2) at du har bidratt i prosjektet.

Vurderingen legger mest vekt på kunnskapen og ferdighetene du har tilegnet deg, og at du kan reflektere (tenke) og bruke teorien og begrepene fra litteraturen på din egen praksis. Husk at sensor har lest grupperapporten så du kan henvise til kapitler og sider i rapporten i stedet for å gjenta alt som står der.

Innlevering i Devilry innen fredag 2. juni kl. 15.30.

*Lykke til!*