

HANDS UP - Wonder document - 05/10/2016

Hvem er vi?

Vi er en gruppe på fire medlemmer som alle går første år på master innenfor Informatikk: Design, bruk og interaksjon. Gruppen består av:

Thea Snilsberg Søfting - *theasof*

Tina Mordal - *tinamor*

Mariel Herland - *mariherl*

Nabeel Qamar - *naqamar*

Introduksjon

Klasserommet skal være et trygt sted hvor man kan lære, diskutere og ytre meninger. Dessverre er ikke alltid klasserommet like trygt og godt som man skulle håpe, og noen elever har en høyere terskel enn andre for å spørre spørsmål, dele sin mening og diskutere. Vi låner Rema 1000 sitt slagord "det enkle er ofte det beste" og lager en applikasjon som gjør det enkelt å stille spørsmål anonymt i klasserommet på universiteter og høyskoler. Vi tar inspirasjon fra Kahoot for klasserommet med enkelt design og funksjonalitet. Vi ønsker også å se på mulighet til å integrere beacons som sender push varsler til mobiler som er i nærheten / i et klasserom.

Hva?

Vi planlegger å eksperimentere med muligheten til å lage en applikasjon som kan brukes i klasserom på høyskoler og universiteter. Elevene i et klasserom logger seg inn på applikasjonen når de kommer inn i klasserommet, og kan da spørre spørsmål på appen i løpet av timen som læreren får opp på sin skjerm og kan svare på i plenum. Elever som er sjenerte og ikke tør å rekke opp hånden får da mulighet til å spørre om det de lurer om, samtidig som det kan redusere forstyrrelser i løpet av timen. Ved bruk av *context-aware* teknologi kan applikasjonen logge hvem som er i klasserommet, og ved bruk av "swiping" av spørsmål blir spørsmålet overført til læreren sin stasjonære PC. Vi ser også muligheter for å ha med tilleggsfunksjoner hvis det blir tid til dette, som for eksempel at i obligatoriske timer kan man ta oppmøte.

Forskningsspørsmål

- Hva er terskelen er for å rekke opp hånden og spørre spørsmål i klasserommet?
- Hvordan kan vi gi studenter mulighet til å stille spørsmål og be om hjelp uten å forstyrre i klasserommet?
- Hvordan kan man redusere frykten for å spørre spørsmål man ikke lurer på?
- Hva tenker læreren om å få spørsmål digitalt og ikke muntlig? Ødelegger det for menneskelig kontakt?

Motivasjon - hvorfor?

Hvor ofte har man ikke vært i en forelesning hvor læreren går igjennom noe man ikke helt forstår, men så tør man ikke rekke opp hånd i frykt for å fremstå dum foran de andre elevene. Dette er en situasjon vi ofte befinner oss i selv, og har hørt at flere andre elever også gjør. Det er mange elever som syntes det er skummelt å rekke opp hånda og stille spørsmål i løpet av en time, spesielt når det er veldig mange i forelesningen. Vi har en personlig interesse i dette temaet og vi er også interesserte i context-awareness og hvordan det kan brukes på skoler. Videre kan dette også skape diskusjoner blant elever og læreren. Læreren kan få raskere feedback og vil da kunne tilpasse sin undervisning ut ifra tilbakemeldingen og spørsmålene, evalueringsskjema vil være unødvendig når dette blir brukt.

Målgruppe - hvem?

Primærmålgruppen er elever som studerer ved høyskoler og universiteter i Norge, spesifikt elevene som deltar i forelesninger / gruppetimer. Sekundærmålgruppen er lærere og forelesere som er ansvarlig for å svare på spørsmålene og skape diskusjoner i klasserommet.

Forskningsmetode - hvordan?

Vi planlegger å følge en brukersentrert designprosess med flere iterasjoner for innsikt, prototyping og brukertesting. Vi begynner med å lese relevant litteratur og forske rundt temaet vi har valgt, og se hva som eksisterer allerede av lignende applikasjoner og systemer.

Vi tar utgangspunktet i at behovet er der, men må finne ut spesifikt hvilke behov og krav som finnes for temaet vårt. Dette gjør vi ved å gå rundt på Universitetet i Oslo Blindern og spørre elever om de "rekker opp hånden i timen?" og hvorfor / hvorfor ikke. Vi ønsker å samle inn mest mulig kvalitativ data for å kartlegge nødvendig funksjoner for applikasjonen. Vi vil også ta kontakt og intervju noen gruppelærere / professorer for å finne ut av hvordan de syntes det er med elever som stiller / ikke stiller spørsmål og hva de egentlig ønsker.

Ved analyse av resultatene våre av intervjuene og litteraturen vi har undersøkt vil vi begynne med å lage *low fidelity* prototyper som vi vil brukerteste, og deretter utvikle *high fidelity* klikkbare prototyper som også vil bli brukertestet og evaluert hvis vi har mulighet / tid for det.

Relevante artikler

- Changing Places: Contexts of Awareness in Computing (context aware systemer)
- Interaction techniques for using handhelds and PCs together in a clinical setting (Swipe)
- Walking Away from the Desktop Computer: Distributed Collaboration and Mobility in a Product Design Team (collaborate through different technologies)
- Indoor Localization Using Smartphone Sensors and iBeacons