

UNIVERSITETET I OSLO
Institutt for informatikk

Undringsdokument

INF5261

Kontekstsensitiv
netbook

Adriana Alexandri
Morten Frellumstad
Brendan Johan Lee

Vår 2009



1 Gruppedeltakere

- Adriana Alexandri – adriana (adriana.alexandri@gmail.com)
- Brendan Johan Lee – brendajl (brendajl@student.uio.no)
- Morten Frellumstad – mfrellum (mfrellum@ifi.uio.no)

2 Problemstilling

Vi synes problemstillingen med netbook som sentrum for kontekstuelle tjenester er spennende. Det som gjør netbooks spennende er blant annet utbredelse, pris og alle rollene de kan ha: pc, server, multimedia, personlig server, trådløs og trådbunnet, samt muligheten for tilkobling av eksternt USB-utstyr. Netbooks er rimelige, samtidig som de tilbyr svært mye hardware i en liten pakke og har relativt lang batterilevetid.

Vi stiller oss følgende spørsmål:

- Hvilke roller kan slike maskiner spille for kontekstuelle tjenester?
- I hvilken grad støtter maskinene alt slike tjenester?
- Hva er begrensingene?
- Hva mangler?
- Kan vi gjøre noe for å utbedre disse manglene?
- Hva skal til for å lage et rammeverk?
- Hvilke nye muligheter for kontekstuelle tjenester finnes som et resultat av den etter hvert store utbredelsen av netbooks?

3 Avgrensing

Denne problemstillingen er nok alt for vid til at vi klarer å gi mer enn et overfladisk bilde i løpet av kursets gang. Derfor vil det være hensiktsmessig å begrense oppgaven og gi noen funn og ideer mer oppmerksomhet. Det er vanskelig å gjøre denne avgrensingen før vi har fått litt større oversikt gjennom systematiske litteratur- og nettsøk. For øyeblikket kan det se ut som om konstellasjonen netbook – mobiltelefon og synergieffektene mellom disse og tilgjengelig tilleggsutstyr vil bli viet ekstra oppmerksomhet.

4 Prosjektet sett i lys av «de tre punktene»

De tre punktene er en oppsummering av design av mobile tjenester introdusert på forelesning:

1. Prototyping/Design
2. Forstå bruk/brukssituasjon/bruker
3. Evaluering/testing

På bakgrunn av interessene og mål til de tre medlemmene i gruppa, ser det ut til at hovedvekten vil ligge på punkt 2 og 3. Prototyping vil nok bli begrenset til noen få «proof of concept» implementert i python på tjener og J2ME på klient.

5 Arbeidsmetode

Vi starter med litteraturstudier og nettsøk for å finne ut hva som alt er gjort i forhold til denne problemstillingen og om det finnes noen generelle rammeverk vi kan benytte oss av, evt. forskjellen på disse og forholdet mellom tilgjengelighet og begrensninger i funksjon. Det vi finner vil utgjøre en verktøykasse. Utprøving av verktøyene er så neste skritt. På bakgrunn av dette kan vi uttale oss om det finnes et godt rammeverk for å bruke netbooks til kontekstuelle tjenester og hva vi eventuelt kan tilføye. Det er naturlig på dette tidspunktet å gjøre en kvalitativ undersøkelse om brukere i det hele tatt ønsker seg slike løsninger, og om det vi har tenkt i forhold til mulig bruk og interaksjon gjenspeiles i potensielle brukere. Det kan være naturlig å gjøre undersøkelser både hos netbook-brukere og brukere som ikke har en netbook.

Vi kommer til å skrive midt og sluttrapport i en mal nokså lik DUO-malen for masteroppgave og bruke en sitatstil som kan brukes i masteroppgaver ved IFI. Vi ønsker å prøve ut Zotero som et forskningsverktøy. I resten av oppgaven vil vi høyst sannsynlig benytte engelsk språk, da dette har vist seg å være det letteste språket å kommunisere på innad i gruppen.

Fordelingen av arbeidet vil i førsteomgang være at Brendan og Morten tar seg av teknisk og prototyping, Adriana tar seg av brukerundersøkelser, mens alle deltar i skrivearbeidet. For å få et helhetlig produkt, må vi allikevel ha et tett samarbeid og hyppig utveksling av funn og erfaringer.

Vi regner med å holde kontakt elektronisk via e-post, samt ha en til to fysiske møter i uka. I første omgang setter vi av onsdag kl 13.30 som fast møtetidspunkt. For håndtering av dokumenter planlegger vi å bruke Google documents og for håndtering av kildekode for prototyping benytter vi oss av svn på uio.

6 Mål

- Ha det gøy
- Få øvelse i søk etter relevant informasjon, og videre bearbeidelse av denne informasjonen
- Få øvelse i å skrive vitenskaplig avhandling (elementer av)
- Få innsikt i designprosessen omkring mobile tjenester
- Implementere tjenester som bruker bluetooth som kommunikasjon mellom pc og mobiltelefon

Hva?	Når?	Kommentar
Undringsdokument	01.06.2009	
		Søk og utprøving
Midtrapport	13.03.2009	Hovedlitteratur og henvisninger på plass. Beskrivelse av veien fremover med hensyn til hva som skal implementeres og hvordan brukerundersøkelser er tenkt gjennomført.
		Implementering, utprøving og brukerundersøkelse
Sluttrapport	05.05.2009	