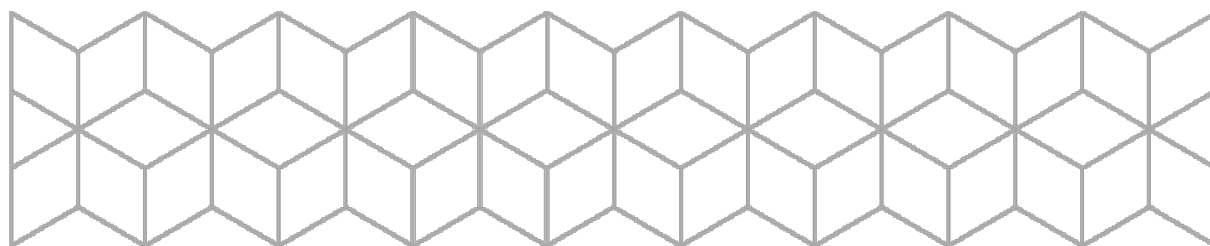


# SENSORVEILEDNING

<b>Emnekode:</b>	IRD30518
<b>Emnenavn:</b>	Interaksjonsdesign
<b>Eksamensform:</b>	Deleksamen 1: Muntlig gruppepresentasjon Deleksamen 2: Mappeeksamen
<b>Dato:</b>	2. og 9. desember
<b>Faglærer(e):</b>	Daniela Blauhut
<b>Eventuelt:</b> Karakterregel for muntlig presentasjon: bestått/ikke bestått. Muntlig presentasjon må være bestått før studenten kan fremstille seg til deleksamen 2. Karakterregel for mappeeksamen: det settes én helhetlig, individuell karakter på mappen etter karakterregel A-F.	



## Karaktersystem – beskrivelse av vurderingskriterier på generell basis

Symbol	Betegnelse	Generell, ikke fagspesifikk beskrivelse av vurderingskriterier
A	fremragende	Fremragende prestasjon som klart utmerker seg. Kandidaten viser svært god vurderingsevne og stor grad av selvstendighet.
B	meget god	Meget god prestasjon. Kandidaten viser meget god vurderingsevne og selvstendighet.
C	god	Jevnt god prestasjon som er tilfredsstillende på de fleste områder. Kandidaten viser god vurderingsevne og selvstendighet på de viktigste områdene.
D	nokså god	En akseptabel prestasjon med noen vesentlige mangler. Kandidaten viser en viss grad av vurderingsevne og selvstendighet.
E	tilstrekkelig	Prestasjonen tilfredsstillende minimumskravene, men heller ikke mer. Kandidaten viser liten vurderingsevne og selvstendighet.
F	ikke bestått	Prestasjon som ikke tilfredsstillende de faglige minimumskravene. Kandidaten viser både manglende vurderingsevne og selvstendighet.

## Karaktersystem – fagspesifikk beskrivelse av vurderingskriterier

Vurderingskriteriene er knyttet til kandidatens kompetanse til å:

- forstå hvordan interaksjonsdesign bidrar til bedre bruksopplevelser
- forstå designerens rolle som kritisk reflekterende fagperson
- trekke konklusjoner og utvikle løsningsforslag til utvalgte problemstillinger på grunnlag av aktuell forskning innen MMI-feltet, brukerundersøkelser og brukerinvolvering i designprosessen

Vurderingskriteriene er knyttet til kandidatens ferdigheter i å:

- anvende designverktøy og ulike teknikker i de enkelte prosjektfasene
- utvikle visuelle og/eller fysiske prototyper og tester dem på relevante brukere
- referere prosjektoppgavene til teori og bruker litteratur på en riktig måte

Vurderingen vil inkludere følgende aspekter:

1. **Analyse** – teoretisk: litteraturundersøkelse; empirisk: kartlegging av menneskelig atferd; analytisk: evaluering av eksisterende konsepter, dataanalyse av teoretiske og empiriske funn
2. **Konseptutvikling** – bruk av designverktøy og metodikk for å kommunisere egne ideer og nye konsepter, lavnivå og høynivå prototyping for å teste konsepter og produktfunksjonalitet, brukerinvolvering i designprosessen, dokumentasjon
3. **Detaljer** – utforming på detaljnivå basert på designprinsipper og Gestaltlover, høynivå prototyping og testing

4. **Teoriforankring** – evne til å tenke reflektert og kritisk i forhold til valgte metoder og designbeslutninger, henvisning til forskningsarbeid/forskningsartikler som er relevante for prosjektoppgaven samt litteratur om kognitive aspekter/persepsjon
5. **Resultat** – løsningsforslag dokumentert gjennom tegninger (2D/3D), eventl. mock-ups, modell/prototype (fysisk og/eller digital) og rapport der designprosessen verbalt og visuelt beskrives

### **Studentene har fått følgende litteraturliste:**

Pensum:

- Preece J, Rogers Y, Sharp H (2015) Interaction Design, beyond human-computer interaction. Wiley (Kapitler: 3, 6.2, 7, 8, 11, 13)

Generelle anbefalinger:

- Buxton B (2007) Sketching user experiences, getting the design right and the right design. Elsevier
- Saffer D (2010) Designing for interaction, creating smart applications and clever devices. New Riders
- Zwick C, Schmitz B, Kühl K (2005) Designing for small screens. AVA Academia
- Ylirisku S and Buur J (2007) Designing with video. Springer
- Greenberg S et al. (2012) Sketching user experiences. Elsevier/Morgan Kaufmann
- Lidwel, W, Holden K, Butler J (2010) Universal principles of design. Rockport Publishers
- Norman D (2013) The design of everyday things. The Perseus Books Group
- Cooper, A. et al. (2014) About Face: The Essentials of Interaction Design

Prosjektrelaterte artikkel anbefalinger:

- Rapp A (2017) Drawing Inspiration from World of Warcraft: Gamification Design Elements for Behavior Change Technologies. Interacting with Computers, Volume 29, Issue 5, September 2017, pp. 648–678  
Kommentar: Tilgjengelig på ResearchGate
- Hu J, Frens J, Funk M, Wang F, Zhang Y (2014) Design for Social Interaction in Public Spaces. P.L.P. Rau (Ed.): CCD/HCI 2014, LNCS 8528, pp. 287–298  
Kommentar: Tilgjengelig på ResearchGate
- Aunger R, Curtis V (2016) Behaviour Centred Design: towards an applied science of behaviour change. Health Psychology Review, 10:4, pp. 425-446

**Vedlegg:** Prosjekttema/oppgavebeskrivelse; Prosjekttips

# Prosjekttema Interaksjonsdesign:

## DESIGNE A V S T A N D



Flodsvin (også kalt Capybara) skal sikre sosial avstand i restaurant etter COVID-19-regelverket.

Kilde: izu shaboten zoo, publisert på: [www.designboom.com](http://www.designboom.com)



## Sosial og fysisk avstand. Nye levekår

Hvordan vi jobber, reiser, kommuniserer og interagerer med hverandre påvirkes for tiden ikke bare av konstant håndvask og desinfisering, av munnbind og mindre bruk av kollektivtransport, men fremfor alt av avstandsregler. Disse reglene presenterer oss for nye designutfordringer når det gjelder byplanlegging, arbeidsteknisk sett, men først og fremst: *atferdspsykologisk*.



Bildet over: izu shaboten zoo i Japan, publisert på: <https://shaboten.co.jp/>  
Bildet under: Pop-up-skole i England, publisert på:  
<http://www.clth.co.uk/projects/research/pop-up-schools>



Vår bevissthet om nye arbeidsmåter, samt nye måter å jobbe sammen, har økt det siste halvåret. Men hva med bevisstheten om individuelle levekår?

**Kontakt** ser ut til å ha blitt et truet grunnleggende behov, og designere har begynt å utforme «Face shields» som sesongens «Fashion Accessoires».

Trenger vi beskyttende skjold og barrierer fra nå av for ikke å komme for nær hverandre? Hvordan kan vi interagere sammen, men i trygg avstand fra hverandre? Har brukergrensesnittet blitt lenken til den sosiale verden?



Bildet over: I underbukse på videokonferansen, SPECTRUM Redaksjon 2020  
Bildet under: Hug glove by a Canadian woman, <https://www.dailysabah.com>



Kilde: <https://www.5-5.paris/en/projects>

## DESIGNE AVSTAND

- Hvordan kan **design** hjelpe med å huske og følge de mange reglene som har rådet de siste månedene, hvorav noen er kompliserte og varierer fra region til region?
- Hvordan kan **design** bidra til å legge til rette for ny atferd?
- Hvordan kan folk motiveres til å handle riktig ved hjelp av **design**?
- Hvordan kan **design** bidra til å gjøre ny atferd til rutine ved å utløse engasjementet til menneskene?



Kilde: <https://www.5-5.paris/en/projects>

## DESIGNE A V S T A N D

I dette prosjektet skal det tas en titt inn i fremtiden og det skal letes etter idéer for kreative og «sosiale avstandsløsninger».

Observasjonsstudier av menneskelig atferd skal brukes som inngangsport til utvikling av ulike konseptforslag. Under prosjektarbeidet skal det testes og observeres hvordan menneskelig atferd påvirkes og endres, og hvilken rolle god design spiller i dette.

Arbeidet skal resultere i en digital og/eller fysisk modell, samt en rapport som dokumenterer prosjektet.



# DESIGNE AV STAND

## TEMA – eksempler

alt fra kontakt til konsum, fra fest til feriereise, fra kulturopplevelse til kollektivtrafikk

## HVA – eksempler

betjening, installasjon, web-baserte løsninger, interaktiv kampanje, animasjon/animert infografikk

## KONTEKST – eksempler

det offentlige rom, skoler, arbeidsplass, butikker, kulturformidling

## INNSPILL OG STIKKORD

- «Interaksjon i offentlige rom uten å komme for nær hverandre»
- «Morsom-digital oppfordring til elever/ studenter om å holde avstand i skolen»
- «Innovativ avgrensning – nye måter av mellommenneskelig sansing»
- «Kreativ mobilitet – en liten, vid verden»

## Oppgaven inkluderer følgende trinn:

### ANALYSE/INNSIKTSFASE

- **Teoretisk:** Studer relevant litteratur og artikler, dokumenter dine funn og henvis til andres bidrag.
- **Empirisk:** Studer folks atferd med hensyn til dagens «unntakstilstand». Blant metodene er observasjon, ulike intervjuemetoder, etnografiske videostudier, workshops (husk samtykkeerklæringer hhv anonymiser folk).
- **Analytisk:** Analyser og evaluer eventuell eksiterende tilnærminger og nye løsninger/konsepter, gjennomfør dataanalysen av dine teoretiske og empiriske funn. Blant metodene er usability studies, grafisk fremstilling av data, kategorisering av data, case stories, storyboards, video artefakts.

**Frist: 08. oktober**

## IDÉGENERERING/KONSEPTUALISERING

- Formuler med ord hvilket problem/hvilken oppgave produktet ditt skal løse. Kanskje finn et passende bilde som appellerer følelsesmessig.
- Lag 3 Personas, det vil si brukerprofiler ut fra litteraturstudie, intervjuer og observasjoner.
- Generer 2-3 ideer på mulige løsninger.
- Lag et grovt konsept som gir deg en samlet oversikt over produktet (det store bildet som viser eventuell prosessforløp og funksjoner). Hva kan brukeren gjøre på hvilket tidspunkt? [kartlegging]. Lag mindmaps, eventuell wireframes\* og skjermiskisser og/eller enkle fysiske prototyper.  
(Kommentar: Software spesifikasjoner spiller ingen rolle i dette semesterprosjektet.)

**Frist: 15. oktober**

\* Wireframes = trådkisser, en skissemetode som beskriver strukturen til en webløsning. Wireframes bidrar til å synliggjøre struktur, navigasjon og innhold.

## KRAVSPESIFIKASJON

Definer:

- brukerorienterte krav (hva skal/kan brukeren gjøre, hva skal brukeren kunne oppnå)
- funksjonelle krav (features, feedback, betjening)
- designkrav (visuelle/sanselige aspekter, emosjonelle elementer, designprinsipper)
- tekniske krav (f.eks. type mobil, plattform/operativsystem, skjermstørrelse, type sensorer, dimensjon/mål)

Definer prosjektbegrensninger.

**Frist: 15. oktober**

## KONSEPTUTVIKLING OG DETALJERING

- Finarbeid og detaljering: Jobb med utformingen av brukergrensesnittet. Husk at designprosessen er iterativ!
- Bruk ulike verktøy og designmetodikk for å kommunisere bruk og funksjonalitet av konseptforslag (f.eks. bruksscenario, brukerreise – hvilken vei tar brukeren av tjenesten).
- Brukergrensesnitt: Ta beslutninger basert på Gestaltlover og designprinsipper.
- Jobb med det vi kaller «low and high fidelity prototyping», gjennomfør konsepttesting med brukerinvolvering og jobb med dokumentasjon og drøfting av gjennomføringsprosessen og testresultat [metodediskusjon].
- Ett konseptforslag med ulike varianter av noen funksjoner ferdigstilles innen: 22. oktober (22. oktober blir det også midtveispresentasjon og valg av konsept.)

## SLUTTRESULTAT

- Lag minst 5 ark inkludert tegninger og eventuell en oversikt over alle skjermbilder) som forklarer ditt endelig løsningsforslag.
- Lag en digital prototype ved bruk av programvare som Adobe Photoshop, Illustrator, Adobe XD, Figma (eller andre interaktive prototype applikasjoner). Avhengig av konsept, lager du eventuelt en enkel fysisk prototype i tillegg.
- Jobb med rapporten. Dokumenter prosjektarbeidet og arbeidsprosessen og ha en teoretisk forankring av arbeidet ditt (se kommentar nede).

**Ferdigstilles til eksamen.**

### ***Kommentar: teoretisk ramme for oppgaven***

I rapporten skal du henviser til minst 1 relevant forskningsartikkel, til litteratur om kognitive aspekter (inkludert Gestaltteori) og designprinsipper. Du skal bruke evnen din til å tenke reflektert og kritisk i henhold til valgte metoder og drøfte pålitelighet og validitet av data.

## **MAPPEINNHold:**

mock-up

digital (eventuell fysisk) modell

rapport

# DESIGNE AVSTAND

6 tips om hvordan du enklere får endret menneskelig atferd med et tydelig og konsistent design

- 1** Det er enkelt å orientere seg på generelt forståelige tegn, på lærte signaler og regler. Rødt lys: stå; grønt lys: gå.
- 2** Send positive budskap. Hva høres bedre ut: «Fem kunder tillatt samtidig" eller "Mer enn fem kunder forbudt"?
- 3** Hvor mye er 1,5 meter? Vi er dårlige til å estimere avstander. Fysiske konsepter hjelper – f. eks.: «en kroppslengde» eller «to sauer» som står ved siden av hverandre".
- 4** Fokuser på kjernebudskapet: vær så snill å holde avstand!
- 5** Design for menneskelig hukommelse. Ingen husker en haug med kompliserte regler plassert ved butikkens, restaurantens eller skolens inngang.
- 6** Design slik at det er lett å forstå. Alt blir mer forståelig hvis det tas hensyn til designprinsipper som visuelt hierarki / gruppering, bildeoppdeling, kontrast og fargeteori. Dette innbefatter også en inkluderende design som fungerer for alle, uavhengig av språk eller kunnskap.