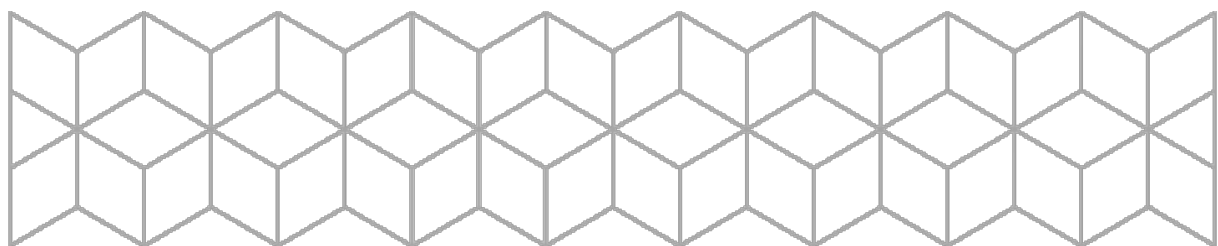


# SENSORVEILEDNING

<b>Emnekode:</b>	ITM21616-1 19V
<b>Emnenavn:</b>	Brukerorientert design
<b>Eksamensform:</b>	Individuell mappeeksamen
<b>Dato:</b>	15 Maj 2019
<b>Faglærer(e):</b>	Susanne Koch Stigberg
<b>Eventuelt:</b>	Mappeeksamen bestående av 4 leveranser. Mappen vurderes som en helhet og det gis en samlet karakter for mappen.



## Rolle prototype

Lag en presentasjon av dine skissene, storyboard og videoprototype.  
Inkludere designbegrunnelsen som "annotations" (hva, hvordan, hvorfor)  
Ta opp presentasjonen din med kommentarer via ARC (max 5min).

### Vurderingskriterier:

#### Generellt:

- høy kvalitet på designresultater (skisser, storyboards, videoprototype)
- bruk av designtechnikker presentert i klassen
- tydelig fortelling av designkonseptet
- godt gjennomtenkt designbegrunnelse

#### Skisser

- minst 5 skisser
- ulike designalternativer
- inkludere utseende, interaksjon, kontekst av brukergrensesnitt
- husk kommentarer, piler og notater

#### Storyboard

- minst 3 storyboards
- inkludere ulike interaksjoner
- husk storyline, piler og symboler

#### Videoprototype

- 1 felles videoprototype
- cirka 1 min
- forteller en mulig fremtidig brukscenarior

## Look & Feel prototype

Lag en presentasjon av Look & Feel Prototype og felles brukertesting.

Presentasjonen kan gjøres ved hjelp av slides, blogg / nettside, bildespill, video-filer mm. Ta opp presentasjonen din med kommentarer via ARC (jeg anbefaler 5 min, men maks 10 min) og laste opp her.

**Look&Feel prototype** er en fysisk prototype av designkonseptet som gruppen valgte etter det siste designseminaret (rolle prototype). Det bør **svare på hvordan produktet ser ut og føles**. Det simulerer hva det ville være å se på og samhandle med, uten å undersøke hvilken rolle det ville spille i brukerens liv eller hvordan det skulle bli teknisk implementert. Du kan bruke forskjellige teknikker for å lage Look & Feel prototypen. I klassen presenterte jeg 3D-printing, laserkutter. Men det er mulig å kombinere / integrere ferdige elementer som projektor, mobiltelefoner, skjermer etc. I presentasjonen beskriver du prototypens utseende og følelse ved bruk av bilder, tekst eller video. Ta med hvordan du gjorde prototypen (metode/teknikker) og hvorfor det ser ut som det gjør (designbegrunnelse).

**Brukertesting** bør gjøres felles. Her er det mulig å sammenligne gruppens prototyper før diskuterer fordelene eller ulempene ved de enkelte løsningene. Målet er å få hjelp til å videreutvikle designkonseptet og bestemme i gruppen for en endelig fysisk modell. Ved brukertesting skal du rapportere:

- hvilke prototyper dere har testet
- hvem brukeren er (f.eks. 4 kvinnelige IT-studenter mellom 20-25 år)
- hvordan har du testet (f.eks. Brukertesten ble utført i Makerspace. Det tok 2 timer. Først..., så ....., ....)
- hvilke spørsmål har dere hatt og sammendrag av svar. (f.eks. svar på spørsmål 1 ....., svar på spørsmål 2 ....., ....)

Avslutt ved å presentere gruppens valg av et endelig utseende.

### Vurderingskriterier:

Prototype:

- klare spørsmål (1-3 st) (att få svar på dine spørsmål er årsaken till du lage prototypen)
- høy kvalitet på prototypen
- bruk av prototyp-teknikker presentert i klassen
- tydelig fortelling av designkonseptet
- godt gjennomtenkt designbegrunnelse

Brukertesting

- gode gjennomtenkte spørsmål
- tydelig fortelling av gjennomføring
- tydelig presentasjon av resultater
- godt gjennomtenkte valg av endelig Look & Feel konsept.

## Interaktive prototype

Lag en presentasjon av **felles** interaktiv prototype og **felles** brukertesting.

Presentasjonen kan gjøres ved hjelp av slides, blogg / nettside, bildespill, video-filer mm. Ta opp presentasjonen din med kommentarer via ARC (jeg anbefaler 5 min, men maks 10 min) og laste opp her.

**Interaktive prototype** er en digital prototype av delar av designkonseptet som gruppen valgte etter det første designseminaret (rolle prototype). Det bør svare på hvordan skal det gjøres interaktivt. Det ger en konkret følelse hvordan fremtidens artefakt vil reagere, uten å undersøke hvilken rolle det ville spille i brukerens liv eller hvordan det skulle se ut eller føles. Du kan bruke forskjellige teknikker for å lage interaktive prototypen. I klassen presenterte jeg MakeyMakey, Microbit og Touchboard. Men det er mulig å kombinere / integrere andra digitale verktøy så som Raspberry PI, Arduino, Balsamiq etc. I presentasjonen beskriver du prototypens interaktivitet ved bruk av bilder, tekst eller video. Ta med hvordan dere gjorde prototypen (metod/teknikker) og hvorfor (designbegrunnelse).

**Brukertesting** bør gjøres felles. Målet er å få hjelp til å videreutvikle designkonseptet og bestemme i gruppen for produktens endelig interaktivitet. Ved brukertesting skal du rapportere:

- hva ni har testet (hvilke deler av systemet? input / output)
- hvem brukeren er (f.eks. 4 kvinnelige IT-studenter mellom 20-25 år)
- hvordan har dere testet (f.eks. Brukertesten ble utført i Makerspace. Det tok 2 timer. Først..., så ....., ....)
- hvilke spørsmål har dere hatt og sammendrag av svar. (f.eks. svar på spørsmål 1 ....., svar på spørsmål 2 ....., ....)

Avslutt ved å presentere gruppens valg av produktens interaktivitet.

### Vurderingskriterier:

#### Prototype:

- klare spørsmål (1-3 st) (att få svar på dine spørsmål er årsaken till du lage prototypen)
- kvalitet på prototypen
- bruk av passende prototyp-teknikker
- tydelig fortelling av designkonseptet
- godt gjennomtenkt designbegrunnelse

#### Brukertesting

- gode gjennomtenkte spørsmål
- tydelig fortelling av gjennomføring
- tydelig presentasjon av resultater
- godt gjennomtenkte valg av endelig interaktiv konsept.

## Final prototype

Hensikten med denne **felles** innleveringen er å dokumentere og presentere prototyper og løsningsforslag ved å demonstrere:

1. hva som er problemet,
2. hvordan løsningen virker i bruk, dvs. hvordan den fungerer for brukerne,
3. hvordan løsningen ser ut, og
4. hvordan den tekniske løsningen fungerer.

Videoen skal dokumentere punkt 1-4. Den må ikke være en film av en fungerende prototype i en reell brukskontekst: den kan presentere en modell som demonstrerer at tekniske løsningen fungerer og hvordan, og der bruken av løsningen kan demonstreres som et scenario eller med en Wizard of Oz-teknikk.

Filmen bør være på ca. 3 min. (maks 5), og skal gi en tydelig presentasjon av løsningen. Dere trenger ikke dokumentere prosessen dere har hatt i prosjektet i videoen. Dere trenger heller ikke presentere hele prosjektet, men heller fokusere på konseptet/problemene og vise hvordan løsningen svarer på det.