

INF1510

Individuell rapport

V14

Nicklas M. Hamang

(Nicklash)

## Del 1:

- a) Hva menes med «brukerorientert design» i inf1510?  
«Brukerorientert design» er temmelig selv forklarende. Det inneholder en prosess hvor man undersøker brukerkontekst og/eller å identifisere behovene, for å optimalisere produktet. Det er enkelt sagt, at noen medlemmene av målgruppen blir tatt inn i for evaluering av prototyper. Dette for å oppnå et sluttprodukt som passer best for sluttbrukeren. Kort sagt bruk og design gjort sammen.
  
- b) Forklar modellen.  
Modellen viser stegene som burde tas under en utviklingsprosess. Den går igjennom ting som utforskning og forståelse, fokusering av problemstillingen og til slutt utviklingen. Den går i sirkel for å forklare det at prosessen må/burde gjennomføres opptil flere ganger for å komme til slutten av prosessen.
  
- c) Hva menes med «design»?  
Design er både prosessen og resultatet av denne prosessen. Det vil si skaperprosessen «tankekart/plan» av et produkt eller av en gjenstand etter funksjon og/eller produktet som resulteres fra denne prosessen. I sammenheng med dette faget vil det si å gå igjennom visjoner, analyse, skisser og prototyper. Med enklere ord gi form til din ide via et materiale.
  
- d) Hva menes med «bruk»?  
Dette vil si det å gjøre seg nytte av og/eller ha for vane for et bruk av et artefakt som del av en aktivitet. Der aktiviteten kan være ting som læring, fornøyelse og jobb. Artefaktet er da verktøyet som blir brukt.
  
- e) Hvilken rolle spiller design-materialet for design-resultatet?  
Ettersom design en enkelt definert som å gi form til en ide i materialet vil da kvaliteten på det fullførte produktet avhengig av kvaliteten på materialet som er brukt for å forme ideen.
  
- f) Hva kjennetegner et godt-design-resultat?  
Det vi si et produkt som dekker funksjonene og behovene som er tidligere satt som også er brukervennlig og nyttig.

## Del 2:

### //1) Mål-formulering

At det å formulerer hva du og din arbeids gruppe vil lage og/eller oppnå med prosjektet ditt er viktig for å kunne gjøre det mest mulig effektivt. Det tillater deg å få best mulige svar fra din eventuelle brukergruppe. Jeg tar med meg det å bedre formulere hva jeg vil komme frem til i hva enn arbeidet gjelder.

### //2) Planlegging og organisering

Planlegging av et prosjekt er veldig viktig får å kunne komme fram til et fullfør «produkt» til riktig tid. Ved å finne ut milepæler som kan hjelpe med en bedre plan, dette gjør at gruppen eller individet ikke bruker/kaster bort tid på der det ikke lenger trengs. Det hjelper da også til å finne hvilken deloppgaver som er og ikke er avhengig av hverandre, så gruppen kan jobbe med hver sin del for å maksimere produktivitet og minimere tidsbruk. Dermed å organisere prosjektet sine medlemmer til riktige oppgaver gjør at den mest kvalifiserte blir gitt en oppgave for å være mer formålstjenlig. Jeg vil da i fremtiden jobbe med å sette av tid tidlig i prosjektet til å planlegge og organisere jobben/oppgaven og følge den så bra som mulig.

### //3) Undersøkelse av bruk

Jeg lærte det at hvis vi vil komme frem til et bra produkt etter brukere sin mening må vi jo da sjekke hva de mener produktet vårt burde ha og hvordan vi best mulig kan lage dette. Det vil også kunne hjelpe oss finne ut hvilke funksjoner vi syntes burde være med som da muligens brukeren mener er unødvendig. Jeg lærte også noen av måtene dette kan gjøres på som for eksempel intervju og observasjon. Jeg vil da forbedre dette til neste med å være mer aktiv i denne prosessen

### //4) Analyse av data

Det å analysere dataen vi har fått fra brukere er veldig effektivt til å forbedre en prototype. Det vil hjelpe å finne ut hva som må legges til og hva som må fjernes fra utseende og/eller funksjonen fra denne prototypen til den neste. Vil da gjøre dette litt oftere.

#### //5) Begreper fra litteratur og forelesninger

Syntes oppgaven er litt dårlig forklart men skal prøve mitt beste. Jeg har lært en del begreper fra boken og forelesningene. De er en del så tar bare å går igjennom noen av dem, som f.eks wizard of oz teknikk og see-move-see, osv. Wizard of oz vil si at du bruker en low-fidelity prototype som om det er et fult produkt. see-move-see vil da si at et steg i arbeidet går øyeblikk for øyeblikk.

#### //6) Design, bygging og testing.

At en eller muligens flere omtrentlig plan om hvordan prototypene skal se ut og hvordan den skal funke er viktig for å finne riktig og passende materiale for prosjektet. Design kan endres fint endres under arbeidet hvis det trengs. Testing både under og etter bygging er viktig for å kunne finne en komme frem til det riktige produktet, det mest effektive produktet. Det produktet som passer best inn i kravene som er satt av brukeren under undersøkelse. Kan ikke helt si hva jeg vil gjøre senere eller til neste prosjekt.

#### //7) Evaluering med brukere

Å ta en evaluering av arbeidet ditt med en eller flere fra målgruppen var en fin måte å komme til funksjoner og løsninger vi ikke hadde tenkt på selv. i fremtiden vil jeg la bruker ha mer input under utvikling.

#### //8) Dokumentasjon og rapportering

Fant rapport og dokumentasjon til å være en rask og kompakt måte å forklare hva gruppen ville oppnå med prosjektet. Samlet med stegene vi tok for å komme frem til det ønskede resultatet. Da med en enkel oppsummering og konklusjon om arbeidet.

#### //9) Hva likte du best i prosjektet? Hvilke aktiviteter gjorde du, og hva var det du likte med dem?

Jeg likte det å søke igjennom internett og butikker for å finne det vi mente at vi trengte for å bygge det vi ville lage, muligens det vi ikke hadde tenkt på selv. Hoved oppgavene mine var å skaffe materiale, bygging og koding av prototypene. Fant det og bygge til å være spesielt interessant for det tvunget meg til å finne løsninger jeg vanligvis ikke hadde tenkt på. Med koding likte jeg det at ferdighetene mine med C ble forbedret.

//10) Hva var problematikk i prosjektet, hvordan og hvorfor. Hvordan ble problemet løst? Hva kan du gjøre bedre neste gang?

Vi hadde i starten et lite problem med en bra nok definert bruker gruppe for vårt produkt. Dette løste vi med en undersøkelse. Vi møtte litt veggen under koding med bibliotekene fra en tredjepart. Noe som ble fint løst via litt søking over nett og lesing på forum. I et senere prosjekt kan jeg definere målgruppen litt tidligere, kan lese litt bedre om bibliotekene jeg bruker.

//11) hvordan vurderer du selv prosjektet. Hva er bra og ikke?

Selveste prosjektet i helhet gikk greit, personlig synes jeg det gikk litt treigt for oss å starte i begynnelsen. Og når vi kom i gang slet vi litt i finne en rytmen til gruppen. Men da så fort vi kom i gang og hadde fått delt ut ansvarene så jobbet vi fint og oppnådde de målene vi hadde satt.

//12) Hvordan vurderer du din egen innsats i prosjektet?

Ettersom min hovedoppgave var koding og bygging, er jeg temmelig fornøyd med resultatene der. Brukte litt lenger tid en ønsket for testing av koden, litt mer enn jeg ville for å finne materialene. Jeg kunne derimot hjelpe litt mer på de andre oppgaver.