

**Denne eksamensoppgaven er skrevet på både bokmål og nynorsk.**

*Bokmål*

**Emnekode:** DS3302

**Emnenavn:** Interaksjonsdesign

**Eksamensform - vurderingskombinasjon:** Skriftlig hjemmeeksamen i gruppe

**Tillatte hjelpemidler:** Alle

**Filformat:** PDF, FIG, XD, MP4

**Plagiatkontroll:**

Det gjennomføres plagiatkontroll på alle innleveringer, bacheloroppgaver og masteroppgaver. Se for øvrig retningslinjene for kildehenvisning, plagiat og formelle krav til innlevering.

**Eventuell annen eksamensinformasjon:**

*Nynorsk*

**Emnekode:** DS3302

**Emnenamn:** Interaksjonsdesign

**Eksamensform – vurderingskombinasjon:** Skriftleg heimeeksamen i gruppe

**Tillatne hjelpemiddel:** Alle

**Filformat:** PDF, FIG, XD, MP4

**Plagiatkontroll:**

Det blir gjennomført plagiatkontroll på alle innleveringar, bachelor- og masteroppgåver. Sjå elles retningslinjene for kjeldetilvising, plagiat og formelle krav til innlevering.

**Eventuell annan eksamensinformasjon:**

Husk å oppgi kandidatnummer på din besvarelse, ikke studentnummer

Hugs å oppgi kandidatnummer på svaret ditt, ikkje studentnummer

## HJEMMEEKSAMEN

Tillatte hjelpemidler: Alle

Oppgaven skal løses i grupper på 2-4 studenter

Utlevering: 20. september 2024

Innlevering: 15. november 2024. Besvarelsen leveres i WISEflow.

---

### Innledning:

*Oppgaven går ut på å utvikle et nytt digitalt produkt eller en digital tjeneste. Løsningen som utvikles skal ha et skjermbasert/digitalt grensesnitt. Den skal også ha fokus på målgruppen og skal hjelpe brukere i en bestemt situasjon (eks. jobb, skole eller fritid). Det kan være en løsning dere selv savner i hverdagen.*

*I besvarelsen skal det refereres til faglige prinsipper og gjøres bruk av faguttrykk. Ta derfor utgangspunkt i faglitteratur/pensum der hvor det er hensiktsmessig. Besvarelsen skal være gjennomarbeidet, fylldig og forankret i gode diskusjoner i gruppen. Ta gjerne med skisser som viser iterasjoner av designet (der hvor det er hensiktsmessig).*

*Oppgavesettet består av totalt fem oppgaver som skal besvares.*

### Oppgave 1. Prosess, ide og konsept

I denne oppgaven skal dere gi en beskrivelse av prosessen dere har vært igjennom og inneholde følgende:

- Faser – fra start til mål og plan for gjennomføring.

Begrunn valgene og forventet levering: ca. 1-2 A4 sider.

Videre skal det utarbeides en beskrivelse av ideen/løsningen som skal utvikles og den skal inneholde følgende:

- Beskrivelse av ideen/løsningen og hvilket problem dere skal løse, hva er mål for løsningen, hva vil dere ha fokus på for å oppnå disse målene, hvordan skal løsningen fungere, hvorfor vil dere lykkes med den og hva er unikt med deres ide eller måte å løse problemet på.

Presenter svarene punktvis og begrunn valgene som er gjort. Forventet levering: ca. 2-3 A4 sider.

### Oppgave 2. Innsikt og kartlegging

I denne oppgaven skal dere beskrive hvordan dere har jobbet med innsiktsarbeidet, med utgangspunkt i følgende:

- Hvilke aktiviteter knyttet til innsikt har dere utført og hvorfor valgte dere nettopp disse, samt hvilke funn har dere gjort gjennom de ulike aktivitetene.

Begrunn valgene og forventet levering: ca. 2-3 A4 sider.

### Oppgave 3. Målgrupper

I denne oppgaven skal dere redegjøre for de viktigste målgruppene, samt utarbeide minst tre personas per målgruppe – med tilhørende brukeroppgaver.

Begrunn valgene og forventet levering: ca. 2-3 A4 sider.

### Oppgave 4. Prototype og forankring

Videre skal det utvikles en klikkbar digital prototype ved hjelp av et selvvalgt verktøy (eks. Figma, Adobe XD eller tilsvarende). Prototypen skal inneholde startsidene til løsningen, samt undersider. Det er viktig

at løsningen er helhetlig og gjennomarbeidet. Legg inn relevant tekst og bilder. Teksten skal være egenprodusert (ikke «dummy-tekst»).

Sammen med prototypen skal dere også besvare tre spørsmål, som skal begrunnes i fagstoff/ litteratur. Vær så konkret som mulig. (1) Hvilke valg dere har gjort i utarbeidelsen av prototypen (eks. med tanke på innhold og design), (2) beskriv hvorfor denne løsningen (prototypen) har en høy grad av brukskvalitet (Usability) for målgruppen og (3) beskriv hvordan dere har jobbet med retningslinjer knyttet til universell utforming (UU).

Forventet levering: Digital prototype (inkl. lenke til løsningen) og ca. 2-3 A4 sider. Dere skal i tillegg legge inn skjermbilde av alle sidene som løsningen inneholder. Enten i selve rapporten eller som vedlegg bakerst i rapporten. Alle skjermbildene skal også beskrives (hva de viser).

### **Oppgave 5. Refleksjon**

Etter at dere nå har vært igjennom en prosess med blant annet ide-/konseptutvikling, innsiktsarbeid, design og prototyping – skal dere reflektere rundt prosessen og resultatet.

Redegjør for hva som har fungert bra/mindre bra, noen utfordringer underveis, noen overraskelser, noe dere kunne gjort annerledes etc. Basert på dette skal dere i tillegg beskrive fem konkret ting (lærdom) dere vil ta med videre i arbeidet med interaksjonsdesign.

Forventet levering: ca. 1-2 A4 sider.

### **Levering i WISEflow**

Besvarelsen leveres **samlet som ett dokument i PDF-format** (inkl. vedlegg bakerst i rapporten). I forhold til den digitale prototypen som er utviklet leveres en lenke til løsningen (legg den godt synlig inn dokumentet). Sørg for at alle oppgavene besvares og at sensorene har de tilgangene som trengs (har tilgang til prototypen) i vurderingsperioden (inntil tre måneder etter at besvarelsen er levert).

**Det skal også leveres en lokal kopi av prototypeprosjektet** (eks. .fig-fil eller .xd-fil).

**I tillegg skal dere levere en screencast av prototypen** som er utviklet. Den skal vise både brukerreisen og en eller flere brukerflyt-eksempler. Formatet velger dere selv (eks. MP4) og maks lengde på videoen er 2 minutter.

- Slutt på oppgavesettet -

## HEIMEEKSAMEN

Tillatne hjelpemiddel: Alle

Oppgåva skal løysast i grupper på 2–4 studentar

Utlevering: 20. september 2024

Innlevering: 15. november 2024. Svaret blir levert i WISEflow.

---

### Innleiing:

*Oppgåva går ut på å utvikle eit nytt digitalt produkt eller ei digital teneste. Løysinga som blir utvikla skal ha eit skjermbasert/digitalt grensesnitt. Ho skal òg ha fokus på målgruppa og skal hjelpe brukarar i ein bestemd situasjon (eks. jobb, skole eller fritid). Det kan vere ei løysing de sjølv saknar i kvardagen.*

*I svaret skal de referere til faglege prinsipp og bruke faguttrykk. Ta difor utgangspunkt i faglitteratur/pensum der det er føremålstenleg. Svaret skal vere gjennomarbeidd, fylldig og forankra i gode diskusjonar i gruppa. Ta gjerne med skisser som viser iterasjonar av designet (der det er føremålstenleg).*

*Oppgåvesettet består av totalt fem oppgåver som skal svarast på.*

### Oppgåve 1. Prosess, ide og konsept

I denne oppgåva skal de gje ei skildring av prosessen de har vore igjennom, og ho skal innehalde følgjande:

- Fasar – frå start til mål og plan for gjennomføring.

Grunngje vala og forventa levering: ca. 1–2 A4-sider.

Vidare skal det utarbeidast ei skildring av ideen/løysinga som skal utviklast, og ho skal innehalde følgjande:

- Skildring av ideen/løysinga og kva problem de skal løyse, og kva er mål for løysinga, kva vil de ha fokus på for å oppnå desse måla, korleis skal løysinga fungere, kvifor vil de lykkast med den og kva er unikt med ideen eller måten dykkar å løyse problemet på.

Presenter svara punktvis og grunngje vala som er gjort. Forventa levering: ca. 2–3 A4-sider.

### Oppgåve 2. Innsikt og kartlegging

I denne oppgåva skal de skildre korleis de har jobba med innsiktarbeidet, med utgangspunkt i følgjande:

- Kva aktivitetar knytte til innsikt har de utført og kvifor valde de nettopp desse og dessutan kva funn har de gjort gjennom dei ulike aktivitetane.

Grunngje vala og forventa levering: ca. 2–3 A4-sider.

### Oppgåve 3. Målgrupper

I denne oppgåva skal de gjere greie for dei viktigaste målgruppene, og dessutan utarbeide minst tre personar per målgruppe – med tilhøyrande brukaroppgåver.

Grunngje vala og forventa levering: ca. 2–3 A4-sider.

### Oppgåve 4. Prototype og forankring

Vidare skal det utviklast ein klikkbar digital prototype ved hjelp av eit sjølvvalt verktøy (eks. Figma, Adobe XD eller tilsvarende). Prototypen skal innehalde startside til løysinga, og dessutan undersider. Det er viktig at løysinga er heilskapleg og gjennomarbeidd. Legg inn relevant tekst og bilete. Teksten skal vere egenprodusert (ikkje «dummy-tekst»).

Saman med prototypen skal de òg svare på tre spørsmål, som skal grunngjevast i fagstoff/ litteratur. Ver så konkret som mogleg. (1) Kva val de har gjort i utarbeidinga av prototypen (eks. med tanke på innhald og design), (2) beskriv kvifor denne løysinga (prototypen) har ein høg grad av brukskvalitet (Usability) for målgruppa og (3) beskriv korleis de har jobba med retningslinjer knytte til universell utforming (UU).

Forventa levering: Digital prototype (inkl. lenkje til løysinga) og ca. 2–3 A4-sider. De skal i tillegg leggje inn skjermbilete av alle sidene som løysinga inneheld. Enten i sjølve rapporten, eller som vedlegg til slutt i rapporten. Alle skjermbileta skal òg skildrast (kva dei viser).

### **Oppgåve 5: Refleksjon**

Etter at de no har vore igjennom ein prosess med mellom anna ide-/konseptutvikling, innsiktarbeid, design og prototyping, skal de reflektere rundt prosessen og resultatet.

Gjer greie for kva som har fungerte bra/mindre bra, nokre utfordringar undervegs, nokre overraskingar, noko de kunne gjort annleis etc. Basert på dette skal de i tillegg skildre fem konkrete ting (lærdom) de vil ta med vidare i arbeidet med interaksjonsdesign.

Forventa levering: ca. 1–2 A4-sider.

### **Levering i WISEflow**

Svaret blir levert **samla som eitt dokument i PDF-format** (inkl. vedlegg til slutt i rapporten). I høve til den digitale prototypen som er utvikla, blir det levert ei lenkje til løysinga (legg henne godt synleg inn dokumentet). Sjå til at alle oppgåvene blir svara på og at sensorane har dei tilgangane som trengst (har tilgang til prototypen) i vurderingsperioden (inntil tre månader etter at svaret er levert).

**Det skal òg leverast ein lokal kopi av prototypeprosjektet** (eks. .fig-fil eller .xd-fil).

**I tillegg skal de levere ein screencast av prototypen** som er utvikla. Han skal vise både brukarreisa og ein eller fleire brukarflyt-døme. Formatet vel de sjølv (eks. MP4) og maks lengde på videoen er 2 minutt.

- Slutt på oppgåvesettet -