

Del A

1

- a) Affordance beskriver hvordan et objekts attributter gir brukeren inntrykk av hvordan man kan interagere med det. Er det en logisk/intuitiv løsning? Brukeren forstår hvordan løsningen fungerer hvis den har god affordance. Eks. Hjul kan vris, knapper kan trykkes.
- b) High-fidelity prototype er høyoppløselige prototyper som er veldig nære det endelige designet på løsningen. Materiale er ofte likt, funksjoner kan være på plass, men det er fortsatt en prototype, og ikke et endelig produkt. Brukes ofte i sammenheng med salg og testing av løsningen.
- c) Gamification er en teknikk som utnytter mennesker sine naturlige konkurranseinstinkt. Ting som status, poeng, oppnåelse osv. er eksempler på elementer innen gamification.
- d) Representert modell er måten vi presenterer en løsning på ovenfor en bruker.
- e) Wizard of Oz er når vi som lager løsningen, spiller systemet når brukeren skal teste løsningen. Ofte billigere og enklere enn å lage hele systemet for testen, og brukeren får en nokså representativ test av hvordan systemet kan fungere.

2

- a) Dimensjoner beskriver alle ulike deler av en prototype. Dette er hva prototypen består av. Eksempler på dimensjoner er utseende, data, interaktivitet, materiale som er brukt, oppløsning og scope for å nevne noen. Ved å beskrive disse dimensjonene får en god oversikt over hva som prototypen din består av, og kan være nyttig å se på når det kommer til eventuelle forbedringer/ulike versjoner av prototypen.
- b) Når en skal lage en prototype kan man ikke gjøre alt. Man må inngå noen kompromisser, og i prototyping har man to konkrete typer: Horisontale og Vertikale. Horisontale prototyper prøver å vise bred potensiell funksjonalitet, uten å gå i dybden på noen av dem. Vertikale prototyper er da det motsatte, og har få funksjonaliteter, men hver funksjon har mye detalj/dybde. Det er viktig å tenke ut hva en trenger og teste med prototypen, og hva som er mest relevant for situasjonen en er i.

Del B

Oppgave 1: Behov og Krav

S: Sølve (meg), B: Bruker.

Koding:

Grønn: Mestring

Rød: Tilbakemelding

Blå: Forflytning

S: ... du er DJ innimellom?

B: Ja.

S: Ehm... Hvordan er på en måte den settinga annerledes enn det det er når du spiller musikk for folk du kjenner? Hva er på en måte hovedforskjellen?

B: Da... kjenner jeg ikke til de jeg spiller for nødvendigvis så godt...

S: Mhm.

B: ...fordi de jeg kjenner, altså venner, da vet jeg på en måte hva de foretrekker av musikk. Mens i DJ settingen så... har du ikke det utgangspunktet. Så da må man på en måte peile deg litt mer inn under veis, se an stemningen, og kanskje liksom prøve ut forskjellig. Eksperimentere litt hva folk liker...kanskje...ja...litt mer varierende musikk sjanger kanskje er mer typisk deg(referer til meg). Ikke bare hard techno kanskje.

S: @@ Ja ikke sant.

B: @

S: Så du må på en måte se an litt hva... du må på en måte teste ut vannet litt gran

B: Ja.

S: Se hva folk liker, hva folk ikke liker.

B: Ja.

S: Hva er liksom vanskelig med den situasjonen, føler du? Hva er liksom det vanskeligste? Er det at du går inn blind, eller er det?

B: Det vansklighet er vell... asså... teknisk sett, sånn DJ messig, så er det å miske disse forskjellige sjangerne. Men... å plukke ut musikk, så er det vell kanskje det å finne... finne musikk som kan passe alle. Fordi, jeg har jo min smak, andre kan ha en helt annen smak, og det kan være litt sånn utfordrende å finne liksom, musikk som passer mange da.

S: Nettop. Ja. Fordi, det er jo noe man på en måte må gjøre på forhånd.

B: Mhm.

S: Og det kan være litt trick å... lese et rom før man er der, på en måte.

B: Ja.

S: Så ja... hva er, kan liksom... har du noe ideer om liksom, «å, jeg skulle ønske jeg kunne gjøre det, eller jeg skulle ønske jeg kunne gjøre det» for å løse det problemet? Er det liksom, en ting du tenker «åh, hvis jeg kunne gjort det, DA hadde livet mitt vært sykt mye enklere!»

B: Jeg vet ikke... kanskje, altså det er mange som har musikk ønsker i den settingen.

Ehh...men det er ikke alle som går opp. De som går opp er ofte de som er ganske...

Tydelige på hva de liker.

S: @@ Ja, jeg skjønner

B: @ Ja, ehh, så kanskje en eller annen form for... eh... verktøy for å få alles ønsker

S: Alles mening...

B: ...kanskje, ja liksom...

S: Ja... jeg skjønner. Så...

B: Liksom det man peiler seg inn på er på en måte, danser folk? Er det god stemning blant folk, ved liksom bordene? Er det, ser du folk som beveger seg til musikken, det er liksom de kjennetegnene man ofte kanskje bruker da.

S: Mhm.

B: Men... det er vanskelig å vite hva musikk foretrekker liksom, er det noen ting du kan prøve sette sammen som kan... ta det videre.

S: Ja, jeg skjønner... ja, det er kult.

B: Altså ja... jeg er ikke helt sikker på om det er noen gode forslag her men

S: Jojo, altså jojo, det er kjempebra det, du kommer med masse bra! @ Jeg skriver ting ned jeg @

B: @

S: Eh... skal vi se... ehm, okei. Så... det kan noen ganger være litt vanskelig å lese rommet

B: Ja

S: Det hadde vært smudere å få en bredere formening om hva folk syns, siden de som ofte kommer opp er kanskje litt sånn

B: Tipsy og @

S: Nå snakker jeg av egen erfaring, jeg legger ikke noe ord over på deg nå, men at de kan være litt voldsomme, litt sånn fulle, litt sånn

B: Ja

S: Utadvendte personer da

B: Ja

S: Mens det er veldig mange andre som er der, som kanskje syns det er vanskelig å gjøre det

B: Mhm

S: Men de har jo lyst til å høre på musikk de og... Så det hadde vært kanskje fint å fått en bredere formening fra lissom crowden

B: Jaja. Også kanskje ikke nødvendigvis lissom bare, jeg vet ikke, det er mange måter å løse det. Lissom ha en eller annen form for avstemning da for eksempel, digital form for det.

S: Mhm

B: Alle har jo en telefon på seg, så det er jo masse muligheter der. Ehh...

S: Tror du...hva hadde du foretrekt, hadde du foretrekt at de kom med spesifikke sang ønsker, eller at de kom med sjanger ønsker eller at, hva tenker du der?

B: Ja...Spesifikke sanger er litt vanskelig kanskje, sjanger går enklere å finne, fordi sjanger er ganske bredt. Det er lissom enklere å finne ting som passer til det man allerede holder på med da. Så si at du spiller en sang også da, fra disco til hip hop for eksempel da, det er enklere å tenke en løsning istedenfor å få en lissom «den sangen her skal du spille neste gang», hvordan faen skal vi fikse, sorry, excuse my french @

S: @

B: Hvordan skal vi lissom, klare den overgangen her da

S: Ja, jeg skjønner.

...

S: Ville du hatt en prosentoversikt eller listet en og en av hvilke sjangere folk ville ha?

B: Jeg tror det lissom hadde vært kult å fått, for hvis du har en kontinuerlig disco disco disco, så er det vanskelig å se helheten. Men samtidig hvis du har kategorisert det så er det vanskelig å få ny informasjon.

S: Sant, det er et godt poeng. Hvorfor hvorfor tror du det kan være tricky?

B: Å få ny informasjon?

S: ja

B: Si at jeg har et kakediagram da, som prosentvis viser hva folk foretrekker akkurat nå, men når skal man da oppdatere kakediagrammet til å resette seg?

S: Ja, jeg skjønner.

Fra dataen jeg samlet inn i Oblig 2 var det noen ting som viste seg å være viktig for brukeren. Noen var tett knyttet til et potensielt produkt, mens andre var mer konseptuelle. Jeg kommer til å presentere behovene ett og ett, i vilkårlig rekkefølge uten tanke om hvem som jeg/brukeren ser på som viktigst. Kjapp oppsummering av brukeren min: DJ, glad i musikk, deler musikk med mange ulike typer mennesker.

Det første behovet brukeren hadde var mestring. Det er tydelig gjennom intervjuet at brukeren er opptatt av at de som hører på musikken som blir spilt, liker musikken. Jeg vil derfor påstå at brukeren har et behov for mestring, det å «vinne over/bli likt av mengden». Det andre behovet brukeren hadde var tilbakemelding. Litt overlappende til det første behovet, men jeg føler at det burde bli separert som et eget behov. Brukeren er positiv til tilbakemelding i intervjuet, og vil at kunne få det av så mange som mulig. Tjenesten/produktet burde være bra for brukeren, men også for de som er i lokalet. Hvis det ikke blir brukt av de i lokalet så har det ikke klart å løse problemet til brukeren.

Det tredje behovet er forflytning. Brukeren nevnte spesifikt at jo færre ting som måtte fraktes til og fra stedet en skulle spille, jo bedre. Når brukeren skal spille på et utested er det mange ting å huske å ta med seg, så det er et stort pluss hvis det er en tjeneste som enten er enkel å huske og få med seg, eller at den er integrert i noe brukeren allerede har med seg.

2.

Jeg har valgt å dele opp resten av oppgaven etter prototype, så jeg vil først gå gjennom prototype A, så prototype B.

Prototype A, Behov: Forflytning/Mestring.

- Som bruker vil jeg ha løsningen på telefonen min, da jeg ikke er ute etter å ha med nok en ting når jeg skal ut å spille.
- Som bruker vil jeg at løsningen skal være enkel å bruke, da jeg ikke har tid til å bruke mye tid på den mens jeg mikser musikk.
- Som bruker vil jeg at løsningen lar meg styre hvilke sjangere de i lokalet kan stemme over, da jeg ikke har muligheten til å spille alle sjangere.
- Som bruker vil jeg at løsningen lar meg resette stemmingen etter en viss tid, da de i lokalet vil komme og gå, og hva de ønsker å høre vil endre seg over tid.
- Som bruker vil jeg ha full kontroll over sjangerne jeg velger gang til gang, så jeg kan prestere så godt som mulig på ulike steder.

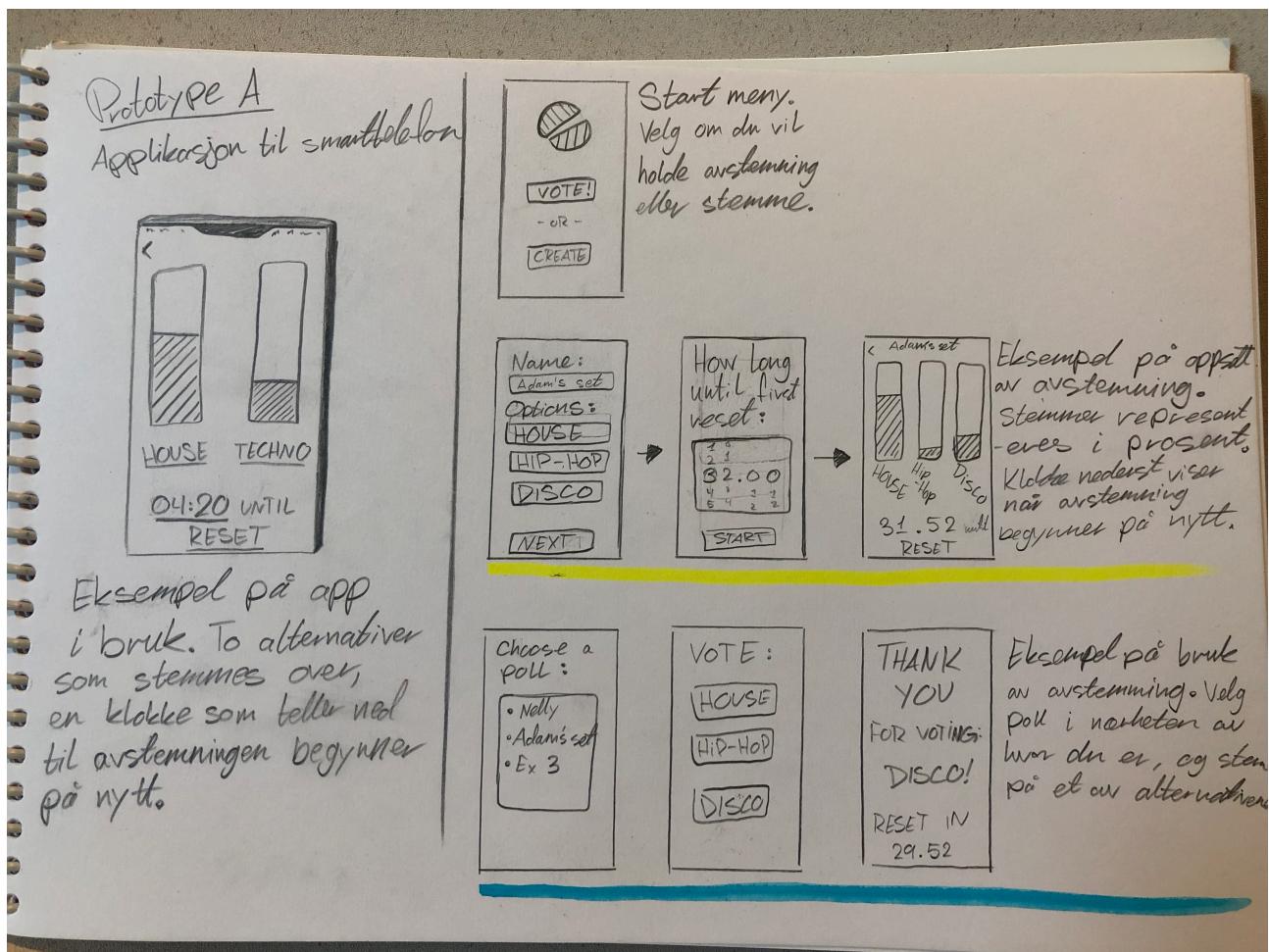
Oppgave 2

Scenario:

Adam er DJ på utedeler. Han bruker utstyret som de har, han har kun med seg en minnepenn med musikk, og andre personlige eiendeler. Han spiller mange ulike sjangere av musikk, men han vet ikke alltid hvilken sjanger han skal velge når han spiller på ulike steder. Derfor pleier han å teste ut noen sjangere han tror kommer til å bli likt, og bytter ofte for å se hva folk responerer godt til. Det er vanskelig å mikse mange ulike sjangere innenfor et kort tidsrom, så resultatet blir ikke alltid det Adam ønsker. Adam foretrekker å spille en og en sjanger, og sakte bygge opp stemningen.

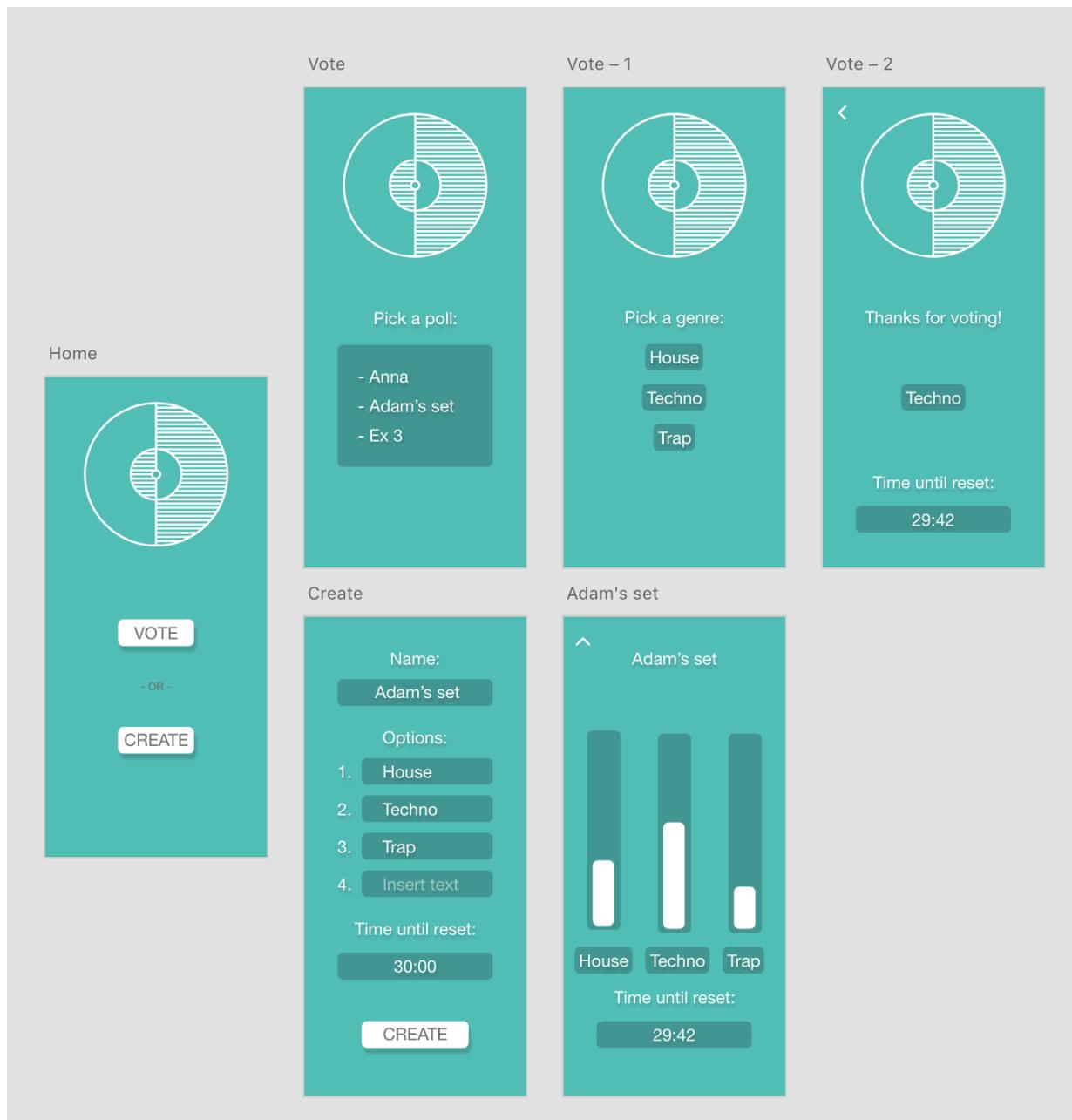
Prototyper:

2) Skisse:



1. Eksempel på app i bruk. To alternativer som stemmes over, en klokke som teller ned til avstemningen begynner på nytt.
2. Startmeny. Velg om du vil holde avstemning eller stemme.
3. Eksempel på oppsett av avstemming. Stemmer representeres prosentvis. Klokke nederst viser når avstemningen begynner på nytt.
4. Eksempel på bruk av avstemming. Velg poll i nærheten av hvor du er, og stem på et av alternativene.

3) Mer høyoppløselig prototype.



Oppgave 3.

1: Grensesnitt, funksjonalitet og interaksjon.

Grensesnittet til prototype A er touch-basert. Den har to hoved-funksjonaliteter, stemming og å opprette en avstemning.

Når en skal stemme blir en vist en liste av avstemninger i nærheten. Her velger man den avstemningen en ønsker å delta i. Deretter blir en presentert med valgene en har i avstemningen. En velger et av alternativene som blir representert. Til slutt har man en oversikt over hva en har stemt, og hvor lenge det er til en kan stemme igjen.

Når en skal opprette en avstemning må en fylle inn tre typer data. Den første er navnet på avstemningen. Den vil hjelpe de som skal stemme med å finne riktig avstemning. Den andre er alternativene. Dette er en liste over hva det stemmes over. Til slutt settes det et tidsintervall før avstemningen startes på nytt. Når avstemningen er opprettet blir en tatt videre til et «dashboard», hvor en har oversikt over de ulike alternativene og hvor lenge det er igjen til neste runde med avstemning.

2: Designprinsipper og retningslinjer.

Visibility: Det var viktig at brukeren ikke distraheres av applikasjonen, da den er sekundær til det den holder på med. Derfor er designet simpelt, uten voldsomme farger og blinkende symboler, men fortsatt tydelig og lett å observere informasjonen som er viktig.

Feedback: Valg som tas i appen har alltid en visuell konsekvens relatert til valget som tas.

Constraints: Applikasjonen har ikke mye funksjonalitet, men det er fordi den har ikke som oppgave å være i fokus. Det skal være raskt å stemme, og det skal være raskt å se hva folk vil høre på.

Consistency: Knapper er like gjennom hele applikasjonen. Fonten er lik. For å vise viktigheten av tekst blir det brukt ulik farge (grå tekst er mindre viktig). Appen strever for å ha høy consistency så den er lett å forstå, og lite distraherende.

3: Dimensjoner.

Utseende: App design i grønt, med gråtoner til knapper, tekst og illustrasjoner.

Funksjonalitet: Avgi stemmer og opprette avstemninger.

Interaktivitet: Input gir feedback (dummy data).

Romlig struktur: Intangible.

Materiale: Programvare, Adobe XD.

Opplosning: Wire-frame, interaktiv for gitte valg. Illustrerer all funksjonalitet, men hvor brukeren potensielt har valg er enten kun et alternativ «mappet» ut, eller informasjon er allerede lagt inn.

Scope: Illustrert simulering av bruk for begge hoved-funksjonaliteter.

4: Behov.

Prototypen adresserer hovedsakelig behovet om forflytning. Det viktigste for denne prototypen var at den er enkel å ha med seg, da brukeren allerede har med seg telefonen sin. Men, prototypen adresserer også behovet om mestring og om tilbakemelding. Mestring er et biprodukt av applikasjonen, da den forbedrer brukerens evne til å tilfredsstille de det spilles til. Brukeren kan nå også få tilbakemelding fra fler enn før, men kanskje ikke alle, da ikke hver og en i rommet vil bruke applikasjonen.

Prototype B, Behov: Tilbakemelding.

- Som bruker vil jeg at flest mulig folk i lokalet har tilgang til løsningen, da dette vil gi meg best oversikt over hva alle vil høre.
- Som bruker vil jeg at løsningen ikke tar for mye plass, da DJ bord ofte er stappfulle av utstyr fra før.

- Som bruker vil jeg at løsningen er tydelig og enkel å forstå, da jeg ikke har tid til å bruke mye tid på den mens jeg mikser musikk.

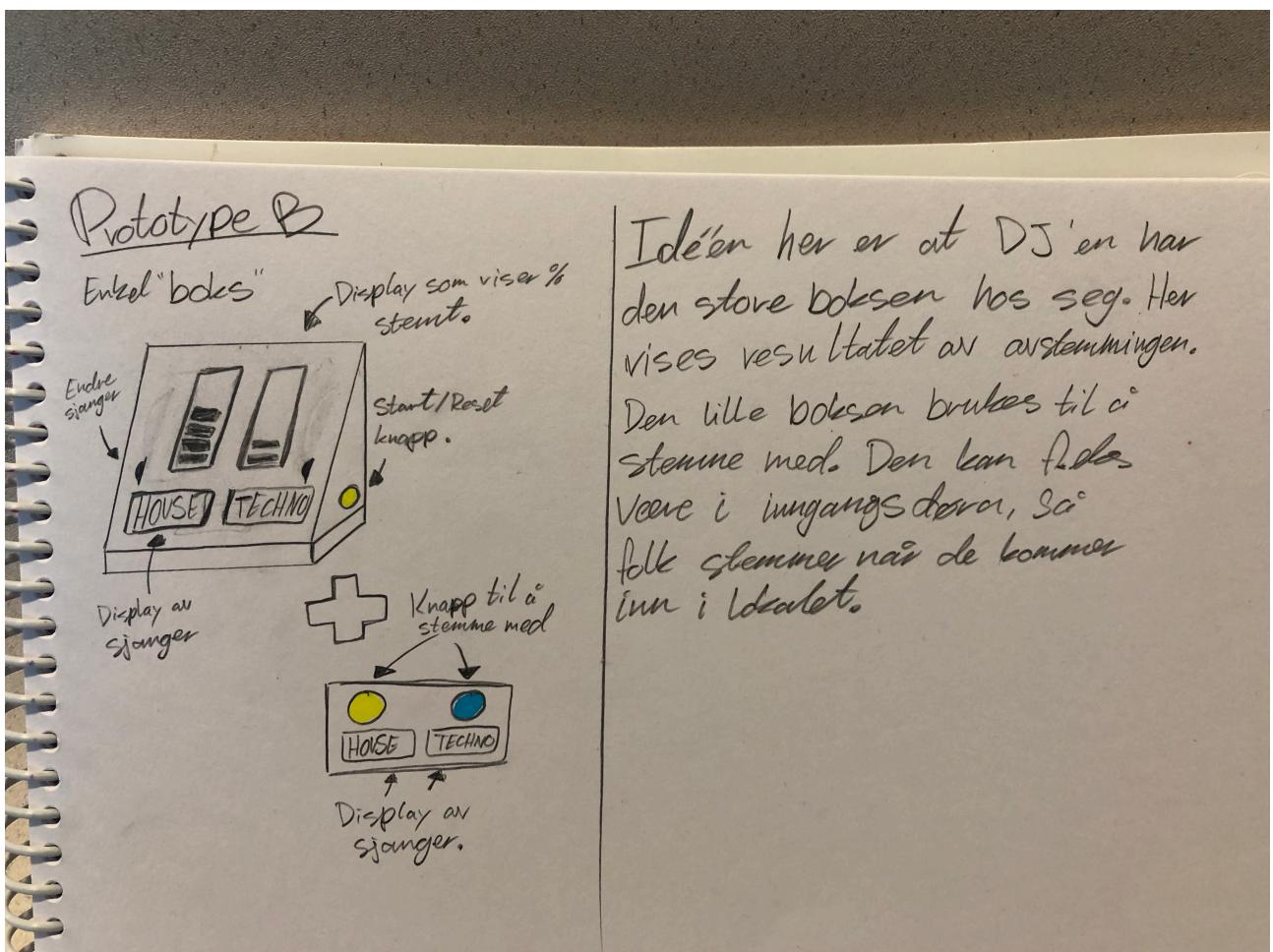
Oppgave 2.

Scenario:

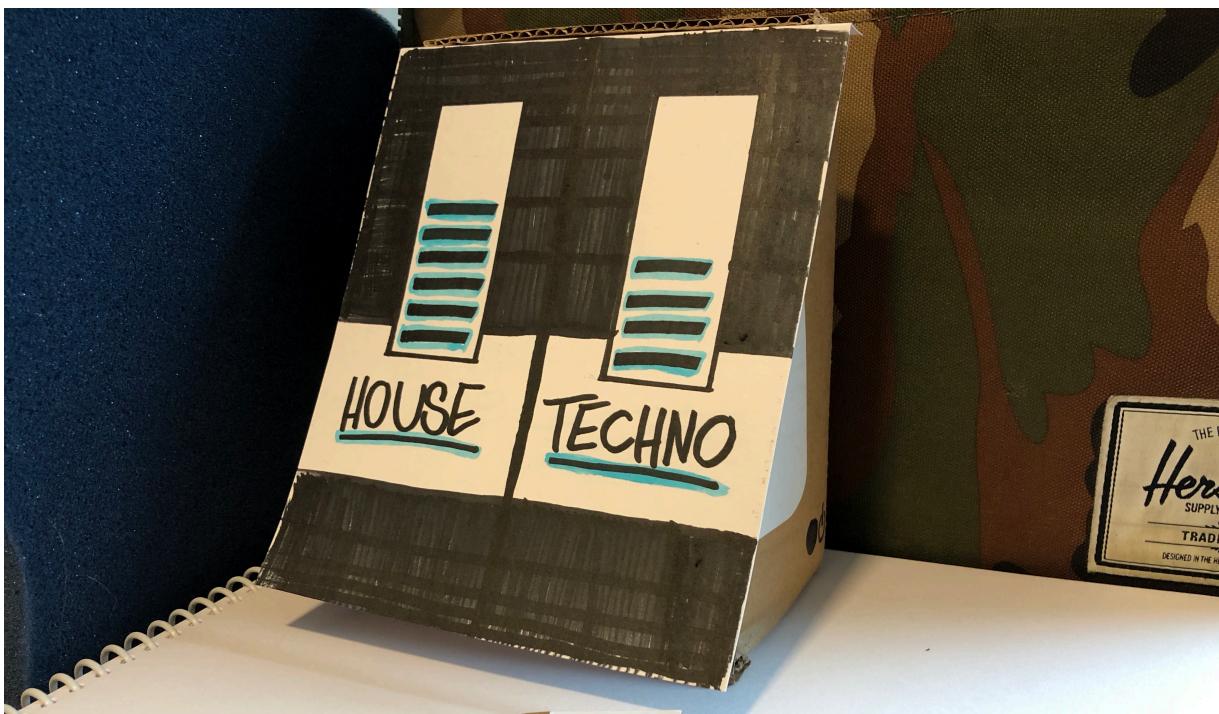
Beate er DJ på utesteder og hjemmefester. Hun har med sitt eget utstyr i en stor sekk, og med seg høyttalere hvis hun spiller hjemme hos noen som ikke har det. Beate spiller noen ulike sjangere. Beate vet ikke alltid hva folk ønsker, så hun pleier å rullere på sjangerne gjennom kvelden. Da hun ikke har et vidt spekter av sjangere, er det vanskelig for henne å ta forespørslar på spesifikke sanger, men også sjangere. Beate foretrekker å spille på hjemmefester, fordi der har hun en bedre forståelse av hva folk vil høre, siden hun kjenner mange av dem fra før. Hun synes det er gøy å spille ute, men vanskeligere å lese rommet.

Prototyper:

2) Skisse



3) Mer høyoppløselig prototype:



Oppgave 3.

1: Grensesnitt, funksjonalitet og interaksjon.

Grensesnittet til prototype B er en fysisk boks som viser resultatet av meningsmålingen. Den består av to delen. Den ene delen viser brukeren hvor mange stemmer hver av de to sjangerene har fått. Den andre delen er en sender hvor folk kan stemme ved å trykke på en knapp for sjanger-1 og en knapp for sjanger-2. Ideen er at denne vil være på en lokasjon nær inngangen, så folk kan stemme på den sjangeren de helst vil høre når de går inn på utedstedet. Stemmen blir sendt inn til boksen som brukeren har, og det totale resultatet av avstemningen blir vist.

Ideen med denne prototypen var å se om den blir for stor å ta med seg for brukeren. Brukeren nevnte at det helst skulle være noe som kunne være på telefonen, da dette medførte at det ikke var nødvendig å ta med seg enda en ting. Denne løsningen kunne potensielt være en del av oppsettet til utedsteder.

2: Designprinsipper og retningslinjer.

Visibility: Det er viktig at brukeren ikke blir distraheret av løsningen, så den er simpel. Kun det viktigste vises, sjanger og prosentandel som ønsker den. Dette er det absolutt viktigste, og annen informasjon kan bli overflødig.

Constraints: Kun to valg hos folk i lokalet, ingen andre valg fra brukeren sin side annet enn å skru den av og på. Den er ment som en kilde for informasjon, ikke en distraksjon. Brukeren kan derfor konsentrere seg om det som er mest relevant, nemlig mikse musikk.

Consistency: Interfacet til begge boksene er speilet.

Affordance: Designet til den store boksen brukeren har viser hvor mange som har stemt, likt som en mikser viser volum. Veldig gjennomgående og kjent design i den konteksten, og får løsningen til å føles hjemme i settingen.

3: Dimensjoner.

Utseende: To pappfigurer laget for å illustrere størrelse og form. Farge fremhever hoveddelene av figurene.

Funksjonalitet: Avgi stemmer og se resultat.

Interaktiv: Ingen interaktivitet.

Romlig struktur: Tangible

Materiale: Fysisk medium, Papp

Opplosning: Dummy data.

Scope: Illustrerer størrelse og form data vises.

4: Behov.

Prototypen har hovedfokus på behovet tilbakemelding. Ved å ha en løsning hvor alle i lokale kan stemme når de går inn døra, åpner man opp for en bredere tilbakemelding sammenlignet med prototype A. En kan ikke regne med at mange kommer til å ta seg tid til å laste ned en app eller gå inn på en nettside, men å velge ett av to alternativer mens en går inn senker terskelen for interaksjon betraktelig. Prototypen adresserer også behovet om mestring, da dette ligger i bunn i begge prototypene. Denne prototypen er ikke optimal når det kommer til behovet om forflytning, da det er en ekstra ting som må bli tatt med av brukeren, hvis en da ikke regner med at dette er teknologi som utesteder har selv.