

Gruppe 12: activity frame

Dette fungerer godt og er noget I bør holde fast i / forstærke:

Rigtig god måde I har arbejdet med motivation på.

Fint at I udnytter noget som allerede findes i hjemmet (rammet).

Meget flot rollespil med de forhåndenværende ressourcer (... ja, har hjælpsomme betjente på ITU ;-))

Dette bør forbedres:

Gør mere ud af den fysiske prototype.

Gør det tydeligere hvordan kroppen / fysikken / bevægelsen styrkes.

Gruppe 4: RejseplansGPS

Dette fungerer godt og er noget I bør holde fast i / forstærke:

Godt at I får de ældre væk fra bilen og gør trygge ved offentlig transport. Alle ældre når et punkt hvor de ikke længere kan/bør køre bil.

Fin prototype. Velfungerende animation, som dog burde gå lidt mere i detaljen med interaktionen med prototypen.

God ide med markering af hvornår man skulle trykke stop i bussen.

Dejligt at I har valgt unødige detaljer fra og koncentreret jer om et bestemt behov, og at I ikke har ladet jer friste til at lade det være en mobiltelefonapplikation, som typisk ville have alt for lille display til navigationshjælp (og for mange forstyrrende funktioner).

Tydeligt hvordan I har arbejdet med jeres informants aktuelle situation / behov.

Dette bør forbedres:

Vis mere tydeligt hvordan interaktionen med prototypen fungerer. I animationen blev det ikke tydeligt.

I DSB's rejseplan (eller måske den tilsvarende for London?) findes der en funktion, hvor man kan taste ind hvor langt man er villig til at gå som en del af rejsen. Det kunne I overveje, ligesom I også kunne overveje at man kunne skrive hvor hurtigt man går, så det kunne indgå i tidsberegningen.

Gruppe 6: Bøg med arrangementer

Dette fungerer godt og er noget I bør holde fast i / forstærke:

Flot prototype. Supergodt rollespil.

Tydeligt hvordan I har arbejdet med jeres informants aktuelle situation / behov.

Fin måde I har valgt at lade den indgå i de eksisterende omgivelser på, og i det hele taget den måde I bevidst har arbejdet med at den skulle føles 'familiær' for jeres informant. Godt at I har tænkt på at teksten kan skaleres.

Dette bør forbedres:

Det er ikke helt klart hvordan den faktisk motiverer til at komme ud. Det som står her kunne informanten også (med lidt større besvær) have fundet i avisen. Min fornemmelse er at hurdlen muligvis ligger et andet sted hos jeres informant. Næmlig den sociale kontekst. Kunne man forestille sig et socialt aspekt af jeres bog, som tillod ham at se om også venner / naboer / familie etc. havde udvist interesse / købt billet til et arrangement.

På den ene side er bogen enkel uden knapper eller lignende, på den anden side virkede det som om I ikke havde tænkt jeres scenarie helt til ende / ud i detaljen. Der var mange opklarings spørgsmål til jeres design og det tror jeg skyldes at sider af jeres design ikke var tænkt helt igennem.

På trods af den tilstræbte enkelhed, er jeres design nok for funktionsmæssigt komplekst – altså kan i virkeligheden for meget.

Gruppe 8: CityWalker

Dette fungerer godt og er noget I bør holde fast i / forstærke:

Godt at I havde en fysisk prototype.

Fint at I faktisk havde prøvet jeres koncept af på et løbebånd for at fornemme hvilken tilstand man er i på et løbebånd, og få en fornemmelse af hvordan det fungerer at holde fast i håndtagene mens man går / løber.

Dette bør forbedres:

I vil kunne få mere ud af at lave en mere look&feel-orienteret prototype.

Prøv også at gøre lidt mere ud af selv byvandringsoplevelsen og hvordan den hænger sammen med løbebåndsinteraktionen. Ideen er helt sikkert god, men har brug for blive tænkt lidt mere ud i nogle 'friktioner' – nogle konkrete situationer.

Gruppe 10: Tripplepower

Dette fungerer godt og er noget I bør holde fast i / forstærke:

I har holdt fast i meget konkrete behov hos jeres informant (slidgigt i knæ) – godt!

Samtidig har I vendt jeres design mere i retning mod noget han kan have åbenbar glæde af i sin hverdag.

Fin prototype

Dette bør forbedres:

Gør mere ud af selve brugssituationen. På mig virkede det ikke overbevisende at man kan cykle med hænderne og styre samtidig. Jeg tror der findes en slags handicapcykler som fungerer på denne måde. Tjek lige dem ud.

Cykler med hjælpemotor er allerede opfundet og findes i flere varianter på markedet. Gå evt ud fra en af disse og byg jeres interaktivitet, motivationsovervejelser og overvejelser omkring det sociale oven på den allerede eksisterende cykel.

Gruppe 2: Move-on

Dette fungerer godt og er noget I bør holde fast i / forstærke:

Rigtig godt koncept. Enkelt og tydeligt. Mange gode refleksioner over både brugskontekst, fysisk design og interaktion.

Godt at I har tænkt på motivationsfaktorer, bevægelse (gang eller cykel) og det sociale aspekt (middagsdate) ind i konceptet.

Gode overvejelser omkring mænd og armbånd (tag lige et kig rundt på 'maskuline armbånd' og armbåndsure).

Godt navn til jeres koncept. Fint at man skal 'move-on' når man er oppe i alderen – altså stadig søge nye udfordringer i livet. Godt.

Dette bør forbedres:

Prøv at tydeliggøre den sociale del. Måske vil man ikke på date. Måske vil man i hvert fald ikke med date med gnavne Ruth fra nr 37.

Prøv i jeres næste prototyper at blive lidt tydeligere med hvordan man registrerer gang hhv cykel.

Kan konceptet bruges for de mænd som allerede er gift (findes der alternativer til middagsdates?).

Gruppe 14: Svedbånd

Dette fungerer godt og er noget I bør holde fast i / forstærke:

God præmis: den som allerede er i gang, skal holdes i gang. Det er selvfølgelig også rigtig nyttigt.

Fine prototyper af både 'indsatsmåler' og 'svedarmbånd'.

Rigtig godt rollespil.

Dette bør forbedres:

Det var lidt uklart hvordan jeres design fungerer i den større brugskontekst: Hvordan tilmelder man sig? Hvordan optjener man point.

Hvorfra kommer motivationen? Hvordan melder man sig ind – det er jo nok lige her den største hurdle ligger.

Er bamsen måske en lidt for barnlig metafor til denne målgruppe (særligt mændene)?

Kunne man overveje at måle progression.

Gruppe 16: Knæstøtte

Dette fungerer godt og er noget I bør holde fast i / forstærke:

Fine billeder som viste ideen med knæstøtten og redegjorde for de tekniske funktionsaspekter.

Dette bør forbedres:

Dette koncept, er som det ligger I dag tættere på et ergonomisk hjælpemiddel. Set fra et interaktionsdesignperspektiv mangler jeres koncept interaktion.

Hvis man ser en skala som går fra hjælpemiddel til interaktive digitale artefakter, ligger jeres nok lige tæt nok på hjælpemiddel. Grænsen er jo flydende, fordi flere og flere hjælpemidler også får indbygget digitale komponenter.

Det I muligvis kunne tænke på, er at tænke på hvordan kan bygge andre og mere interaktive aspekter ind i jeres ide, som I sig selv kan være et godt udgangspunkt. Her kunne I tænke på nøgleord fra designopgaven som f.eks. motivation (optjene point, konkurrenceelement ...) eller sociale aspekter (hvordan man mere direkte kan stimulere fællesskab med andre, foreslå velegnede vandreuter som naboer, venner, familie også anvender ...). Tænk selv videre ud af disse baner.

Prøv gerne at anvende rollespil med motivationsscenerier, sociale scenarier etc for at komme videre med dette ... men hold fast i noget som tager udgangspunkt i jeres informants behov!