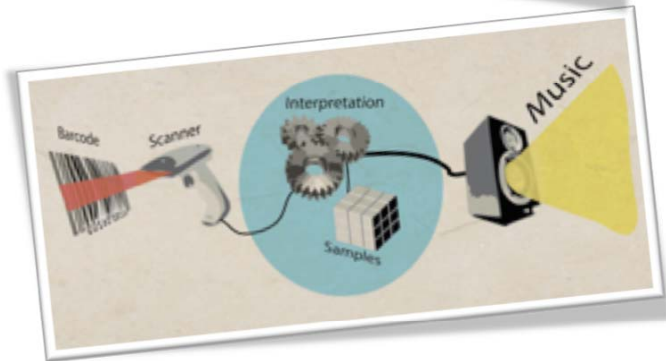


# EXEMPLARIUM



## Exemplarium-opgave

Gennem jeres exemplarium er I med til at bidrage til skabelsen af ITU's referencesamling af tankevækkende digitale genstande/designs, gennem at lave en præsentation af et stykke interaktionsdesign efter eget valg.

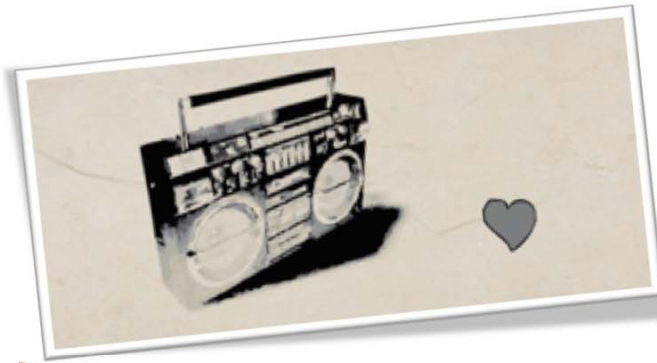
(se lektionsplan for jeres gruppes tidspunkt for præsentation).

Det er tanken at denne fælles samling for hele ITU bl.a. skal støtte research og ideudvikling gennem håndgribelige Referencer i DesignLab. Vi kalder den for *Exemplarium* (en slags *CoWall*, se Buxton s. 171-9)

Hver gruppes præsentation skal først præsenteres for holdet, og derefter kunne fremvises i Designlabbet kaldt frem ved hjælp af en tagget genstand der symboliserer eller viser hen til designet.

(Upload præsentation på DesignLab web og aflever genstand til gruppens hjælpelærer senest en uge efter præsentationen for holdet).

Præsentationen må vare 7 minutter og kan fx være en editeret video, en powerpoint eller jeres demonstration foran holdet optaget på video. Alt er tilladt, hvis det virker. Experimentér!



# HVORDAN

Genstanden kan fx være.... en marmorkugle (hvis det er Bishop's *Marble answering machine*)

Præsentationen skal så vidt muligt kort komme omkring følgende:

Hvad er det ? (inkl. klassifikation, fx *Intelligent surfaces for collective rhythm-making* eller *Exploration of urban subculture by wearables*).

Hvad gør den ? fx *Converts barcodes into music*

Hvordan ? input-behaviour-output, mao. hvad sanser, omsætter og gør artefakten

Hvad gør den godt for ? fx i en social sammenhæng, fx *Lets the user build her own narrative* eller *Transforms aggression into acceptable social input*

Det særlige / det bemærkelsesværdige / .... et adfærdsmønster / en løsningstype /...

Links /referencer

Gruppemedlemmernes navne + gruppenummer

*Husk : Interaktionsdesign begribes tidligt, fysisk og socialt.*

*NB \* Det er gruppens eget ansvar at alt teknisk virker på forhånd (før lektion eller i pause)*