

## Opgaver til novellen ”Et ansigt i pixels”

Denne opgave er udarbejdet til brug sammen med novellesamlingen ”Den chipløse mand og andre noveller om sex, magt og informationsteknologi” af Georg Strøm

Georg Strøm

4. februar 2008

### Digital rævejagt

I kan lave en digital rævejagt, en slags virtuelt orienteringsløb. I skal bruge to mobiltelefoner, og enten to GPS-modtagere eller to kort hvor der er indtegnet det samme koordinatsystem. I skal også have aftalt et område som I holder jer indenfor.

Derefter deler I jer i to hold, hvor det ene er ræve og det andet jægerne. Rævene skal løbe afsted og så ofte som muligt sende deres position med en SMS til jægerne. Når jægerne har indhentet rævene, bytter man og det er så rævenes tur til at være jægere.

Vinderne er dem der har løbet den længste strækning før de er blevet fanget. Strækningen opgøres ud fra de SMS med positioner som er sendt. Hver sendt SMS tæller desuden som en ekstra kilometer.

### Design jeres egen mobiltelefon

Prøv at designe jeres egen mobil. I skal bruge en metode som man ofte anvender når man skal starte udviklingen af noget nyt software.

1. Start med at diskutere de situationer hvor I oplever problemer når I skal bruge jeres mobiltelefon og hvilke funktioner I bruger mest.
2. Prøv at sidde hver for sig og tænke over hvordan skærbillederne med de forskellige funktioner skal udformes, og lav hver jeres egne skitser af dem.
3. Sammenlign jeres skitser og diskuter hvad der er godt og dårligt ved de forskellige ideer, og hvilke ideer I kan kombinere. Husk på at det vigtige ikke er hvem der oprindeligt er kommet med ideen, men at I kan kombinere de forskellige ideer så I når det bedste mulige resultat.
4. Lav en tegning som viser hvordan displayet og de forskellige knapper sidder på den mobiltelefon som I kan tænke jer.
5. Lav en serie tegninger som illustrerer de skærbilleder der kommer op når man bruger telefonen. Det kaldes en papir-prototype.

Afprøv jeres papir-prototype ved at lave en brugertest:

1. Få nogle af jeres kammerater som ikke har været med til at lave prototypen til at deltage i testen. Jer der har været med til at lave prototypen, ved jo hvordan den skal bruges.
2. Spørg hver deltager hvad han eller hun har lyst til at gøre på telefonen. Noter det ned, og bed ham eller hende om at prøve at gøre det.
3. Lad hver deltager prøve at betjene jeres papmodel af telefonen. En af jer skal sidde ved siden af og skifte tegninger af skærbilleder, så det passer med de knapper som deltageren trykker på.
4. Resten af gruppen noterer ned hvad der foregår, hvad deltageren kan lide, hvor deltageren har problemer med at finde ud af telefonen og hvor der er noget som han eller hun ikke synes om.

5. Gentag afprøvningen med nogle flere ting som den enkelte deltager har lyst til at gøre med telefonen og gentag det med nogle flere deltagere.

Når I har haft flere personer til at prøve jeres prototype af en telefon, skriver I en rapport:

1. Beskriv jeres prototype del for del.
2. For hver del af prototypen skal I beskrive hvad deltagerne kunne lide, hvad deltagerne ikke kunne lide og hvad de ikke kunne finde ud af.
3. For hver del af prototypen skal I synes man skal gøre for at løse problemerne.
4. Endelig skriver i et resume, som skal stå forrest, og hvor I på en halv side beskriver ideen bag jeres mobiltelefon og de vigtigste punkter fra afprøvningen.