

# INTERACT

*Bachelorprosjekt for anvendt  
datateknologi ved Oslo Metroplitan  
University*

Prosjektskisse

Gruppe 47

## Innhold

Beskrivelse av prosjektet .....	3
Problemstilling .....	3
Forskning på feltet .....	3
Metode.....	3
Etiske hensyn .....	4
Fagmiljø/faglige nettverk.....	4
Fremdriftsplan.....	4
Referanser.....	4

## Beskrivelse av prosjektet

INTERACT(Interprofessional Interaction With Children and Youth) er prosjekt ved OsloMet som fokuserer på å bedre samarbeid mellom profesjonsutøvere, studenter, barn og unge. Dette skal brukes slik at studenter gjennom en treårig prosess, vil få tverfaglig erfaringer og mulighet til å samarbeide med andre studenter. Gjennom INTERACT vil studentene kunne erfare å jobbe med både profesjonelle samt barn, unge og deres familier.

INTERACT prosjektet ønsker seg en nettbasert plattform der de kan lage problemstillinger/cases som studentgrupper kan jobbe på. En case vil ofte inneholde informasjon om en person, helseproblem, folkegruppe etc. Det er ønskelig at løsningen er dynamisk og interaktiv, slik at studentene kan trykke seg fra element til element i casen.

## Problemstilling

Det tas forbehold til at problemstillingene kan endres og bli mer konkrete under utviklingen av produktet.

- Hvilke elementer er viktige å inkludere for å kunne gi et godt læringsutbytte?
- Hvordan navigere seg mellom ulike cases på en interaktiv og selvforklarende måte?
- Hvordan kan studentgrupper kunne samarbeide på cases?
- Hvordan skape et dynamisk, interaktivt og selvforklarende design hvor målgruppen er unge mennesker?

## Forskning på feltet

Oppgavegiveren ønsker en løsning som er ganske spesifikt i forhold til deres oppgaver og gjennomføring. Dette fører til at løsninger som i dag finnes, ikke er optimale for deres bruk. Det blir vår oppgave å kunne lage en løsning som er optimalisert for deres bruk og spesifikasjoner.

## Metode

Informasjon og datamateriale vil bli sendt fra oppgavegiveren, da dette er et pågående prosjekt som allerede har mange involverte, samt mye data. Rekruttering til evt. tester blir også gjort gjennom oppgavegiveren da de har kontakt med både elever og profesjonelle som er involvert i prosjektet.

Programmer brukt i utviklingen vil bli valgt etter hva oppgavegiveren gir et overblikk av hvilke funksjoner og elementer løsningen skal inneholde. Prosjektet har faste møter en gang i uken, som vi vil benytte oss av for å innhente informasjon.

## Etiske hensyn

Siden dette prosjektet allerede har mye klarert data, vil det bli enkelt å kunne bruke disse. Bruk av bilder, lydklipp, filmer og annet vil bli godkjent av eier før bruk. Problemstillingene/casene som skal brukes i dette programmet vil være fiksjon laget av oppgavegiveren, samt inneholde lovværk som er relevant for studentens kompetanse.

## Fagmiljø/faglige nettverk

Opgaven er gitt av INTERACT prosjektet ved OsloMet.

## Fremdriftsplan

Det er et stort ønske fra begge partene i dette prosjektet å holde et tett samarbeid, slik at produktet blir utviklet slik oppgavegiver ser for seg. Dette er også viktig da oppgavegiver ikke har et bestemt inntrykk av hva sluttproduktet skal inneholde, og er åpen på forslag fra oss. Som nevnt vil dette prosjekte avholde møter hver mandag fra etter nyttår, der vi har muligheten til å delta for å hente inn informasjon.

Prosjektet vil starte med idemyldring samt innhenting av informasjon og ønsker fra prosjekt giver. Deretter ønsker vi å ganske kjapt lage en prototype/layout slik at vi kan samarbeide med oppgavegiveren med å gjøre endringer, implementeringer osv.

## Referanser

INTERACT(14.11.18) <https://interact.hioa.no/>