

IT HUSET I KATRINEBJERG | WORKSHOP

Denne workshop har til formål at give inspiration til vores projekt. Workshoppen er i sin form ikke direkte med til at forbedre det konkrete operationelle billede, men i stedet håber vi, at den kan give os en række kreative inputs, som vi kan arbejde med i forhold til vores vision.

REMEDIER // HVAD SKAL VI BRUGE?

1. Inspiration- og teknologikort
2. Lim, pap (a4), fede tuscher
3. Videokamera
4. Mikrofon
5. Projekter
6. Anders' kamera
7. Kaffe/kage/cola/øl/snacks/noget-lækkert/guf/mums/Yabbadabbadooh!

AGENDA // HVAD SKAL DER SKE?

Workshoppen afholdes **onsdag d. 24 marts kl. 16.00**. Denne plan skal ikke nødvendigvis overholdes 100%. Den er blot en guide for, hvordan vi ca. ønsker at workshoppen skal forløbe.

Tidslinje	Opgave
16.00	Præsentation og introduktion. Vi præsenterer os selv kort og vi nævner ikke, at vi ønsker at designe til IT-huset.
16.15	Deltagere kombinerer teknologi og lokationer i henhold til at skabe en række koncepter. Hvert projekt klistres op på et a4 ark. Deltagerne skal gerne sætte et par ord på hvert koncept.
16.35	1. Positivt og negativt Deltagerne bedes skrive 1-3 positive og negative stikord til hvert projekt. Hvad er sejt ved det? Hvorfor virker det måske ikke? 2. Præsenter og hæng op Projekterne præsenteres for os og hænges op på en væg. 1 deltager præsenterer 1 projekt. 3. Opgradering og re-tænkning Når de hænger på væggen spørger vi ind til, om man kan "opgradere" nogle af projekterne. Kan man tilføje en teknologi? Kombinere flere projekter? Gøre dem mere avancerede? Simplere?
16.55	Deltagerne bedes ranke projekterne, efter hvor fede de synes de er: Hvad er det fedeste projekt? Hvad er det "svageste projekt"? Hvorfor?

OM DELTAGERNE // HVEM ER VALGT OG HVORFOR?

Som med alle andre etnografiske undersøgelser, så må man naturligvis også i denne disciplin være opmærksom på, hvad det er for deltagere, man bringer i spil. Til en workshop som denne bliver man opfordret til at vælge deltagerne, der i forvejen er eksperter af domænet: Skulle man lave en workshop designet til at give inspiration til at lave barnevogne, ville man vælge forældre; Designer man en ny skilift, ville man vælge folk, der står på ski.

Vi mener dog, at vores projekt i sin art er lidt anderledes end de to ovenstående eksempler. Godt nok skal vi designe til IT-huset, men da deltagere på workshoppen alligevel ikke får at vide, hvad vi skal designe til, så mener vi, at vi sagtens kan forsvare at vælge personer, der ikke har deres daglige gang i netop vores domæne. Da vores tese fra start forlader sig meget på kommunikation mellem to grupper af brugere, tænkte vi, at det ville være oplagt at vælge deltagere, der i forvejen – bevidst eller ubevidst – har meget fokus på interaktionen mennesker imellem. Ydermere har vi haft fokus på, at få mindst én deltager med, der er meget teknologisk funderet. Dette fordi vi mener det vil være givtigt, at have en, der hurtigt kan overskue teknologikortene, være med til at sætte dem i spil og evt. forklare de, der er mindre teknologisk funderede omkring de forskellige teknologiers styrker og svagheder. På den måde sikrer vi os, at vi som workshoppens afholdere, skal interagere mindst muligt med deltagerne. Derudover ønsker vi, at få deltagere fra både erhvervslivet og studielivet. Dette for at begge de grupper, som vi skal designe til, er repræsenteret ved workshoppen.

Slutteligt har vi været opmærksomme på, ikke at vælge personer, som ikke er alt for nære venner. Vi ved en smule om deltagerne, men ingen af dem er i vores nære vennekreds. At vi kender dem – men de samtidig ikke er vores bedste venner – mener vi, giver dem mere incitament til at arbejde hårdt og kreativt under workshoppen, samtidig med, at vi efterfølgende kan bruge deres resultater konstruktivt.

Med ovenstående overvejelser in mente er vi nået frem til følgende deltagere:

- Sussie Stenholt | Studerende ingeniørhøjskolen
- Charli Bregnballe | 1års studerende på Digital design
- Emil Bisgaard | Netværksadministrator Skejby Sygehus, CCNA
- Christian | Iværksætter IT-virksomhed i Katrinebjerg.

LOKATIONER OG TEKNOLOGIER // HVOR OG HVORDAN?

Lokation og situationskort

- I klasseværelset
- På internettet
- I virksomheden
- I kantinen / pausen
- Receptionen på Katrinebjerg
- Til jobsamtalen
- I fritiden
- Arrangementer

Teknologikort

- RFID tags
- Computerskærm
- Touchscreen
- Projektor
- Lyd, musik mm.
- Lys – farver, flash, mørkelægning, blink
- WI-FI
- (mobil)telefon
- Computer
- Brev

Artefaktkort

- CV
- Ansøgning
- Jobopslag
-

Vi vil også lave en række blanke kort, som folk kan skrive på.