

3-4: Design av en mobiltelefon

Inledning

Du är utsedd att tillsammans med dina kamrater designa en ny mobiltelefon. Du har här en möjlighet att göra någonting radikalt nytt, och att ta hänsyn till de nackdelar som den mobiltelefon du använder nu har. För att slutresultatet skall bli bra krävs att du arbetar strukturerat. Läs därför igenom vad som står här under innan du sätter i gång.

Upplägg - kravlista

Starta med att göra en lista på alla de krav som din mobiltelefon skall ha. De är dels tekniska, dels ergonomiska. Dessutom finns det folk som är rädda för strålning, och vill minimera den strålning som når hjärnan.

1. Skall telefonen vara vikbar eller inte?
2. Alla telefoner på marknaden har tangentbordet underst och displayen ovanför. Är detta en optimal design vad gäller ergonomi? Vad händer om man vänder den upp och ner?
3. Vilka funktioner skall mobiltelefonen ha förutom att man skall kunna tala i den?
4. Hur vill du att menyer etc. skall vara utformade för att det skall vara lätt att navigera i dem?
5. Var skall antennen vara placerad för att minimera strålningen till hjärnan?
6. Övriga krav.....



Genomförande

När du samlat ihop alla krav gäller det att realisera dem i en modell. Rita först en skiss på hur du vill ha mobiltelefonen, och gör sedan en detaljerad skalenlig modell, till exempel i 2 gångers förstoring.

Resultat

När du är färdig med projektet skall du ha

1. En kravlista för mobiltelefonen
2. En skiss på hur kraven skall realiseras
3. En skalmodell, uppbyggd till exempel i papp, där alla knappar, display etc. är inritade med sina respektive texter
4. En kort reklamorienterad beskrivning av mobiltelefonen, där du beskriver egenskaperna på ett "säljande" sätt. Beskriv varför din telefon är den bästa på marknaden!