



YGGDRASIL | 2010

Utkast!!

# Program

Tidspkt	Mandag 11. oktober				
1000 - 1100	Registrering				
1100 - 1110	Åpning				
1110 - 1210	Keynote - Stephen Few				
1210 - 1300	Lunsj				
1300 - 1700	<i>Tutorial</i> Prototyping, Henrik Olsen	<i>Tutorial</i> Brainstorming and design principles Dan Saffer	<i>Tutorial</i> Dashboard design Stephen Few	<i>Tutorial</i> Service Design, Siman Clathworthy, AHO og Castilñano Simoons, Making Waves	<i>Tutorial</i> Co-Design, Jenny de Boer, TNO
1700 - 1800	Prototypingskonkurransen				
1930 -	Aperitiff og festmiddag				



YGGDRASIL | 2010

Utkast!!

**Tidspkt**

*Tirsdag 12. oktober*

0830 - 0915	Rike men brukbare, Håvard Wiik	Brukeropplevelse med forretningsmål og ingeniørkunst, Kai Gilb	Brukersentret innovasjon er ikke DØD! Jon Gunnar Wold	Appternett Vs. Internet, Joonas Feiring
0925 - 1010	Blir banken rikere av rikt grensesnitt? Haakon Halvorsen	Korleis kan visuell bevegelse nyttast? Jon Olav Eikenes	Participatory design 2.0, Asbjørn Følstad	Det mobile nettet forandrer det meste, Øyvind Solstad
1020 - 1040	Indirekte UX, Ole Andreas Alsos	Dirty Design, Jakob Thyness	Dashboard- metaforer, Sigrun Lurås	Metaforer kan kastes, Jan Gunnar Wold
1050 - 1130	Prototypingskonkurransen			
1130 - 1230	Lunsj med innlevering av prototyper			
1230 - 1330	<i>Workshop</i> Tillit og UX, Amela Karahasanovic	<i>Workshop</i> Brukervennlige mobile applikasjoner Erik Gøsta Nilsson	Kjære kunde slutt å tulle, Jostein Magnussen	HTML5 og CSS3, Christine Lund
1330 - 1430			Cut the crap! Ove Dalen	IAer er fra Mars, designere er fra Helvete, James Bjerkholt
1445 - 1515	Presentasjon og kåring av vinnerne av prototypingskonkurransen			
1515 - 1615	Avsluttende keynote - Dan Saffer			
1659 og 1759	Toget går til Oslo			