

Introduktion til interaktionsdesign 2009

Lektion 1



<http://www.moma.org/interactives/exhibitions/2008/elasticmind/#/219/>

Læringsmål

Forstå og reflektere over kursets læringsmål

Overblik over kursets ressourcer (lærere, materiale, læringsplatform ...)

Overblik over praktiske forhold

Indsigt i hvad interaktionsdesign er

Indhold

Hvem er vi?

Hvem er I?

Kurset, dets form og indhold

Praktiske ting

Hvad er interaktionsdesign

Introduktion til exemplarium

Spørgsmål



Hvem er vi?

Lone Malmberg, malmberg@itu.dk

Henrik Larsen, hl8@piet.dk

Anni Rander, rander@itu.dk

Stine Dahl, sdah@itu.dk

Lone Malmberg

Dansk sprog / litteratur + Datalogi

PhD + adjunkt fra CBS (7 år på CBS)

9 år på Malmö Universitet / Kunst, kultur og kommunikation

Opbygning og leder af uddannelse i interaktionsdesign

Opbygning af forskningsgruppen Creative Environments

Projektleder på Mobility and learning, Paperworks (EU)

ITU: InC, <http://www.itu.dk/research/inc/>

SPOPOS, www.spopos.dk

Seniorinteraktion

Interaktionsdesign

Digitale medier og design

Medlem af PIT-lab

Redaktør af tidsskriftet [Digital Creativity](#) siden 1998

Kontor: 3D25 – kig gerne forbi torsdag 11-12 eller send mail!



Henrik Svarrer Larsen

PhD in spe: Certec (Rehabiliteringsdesign), Lunds Tekniska högskola

Interaction Design Master / K3, Malmø

+ IxD & Etno. / ITU, DPU / Materiel kultur, KDAS(lærer), Glaspuster / Dk,S,UK

Foci: Tangible computing, special needs

Undringer pt. : Hvad er 'digital patina'? potentialer i 'digital animisme'?



Anni Rander

Uddannet folkeskolelærer 1999
Underviser i billedkunst Sydafrika
1999-2000
Mesterlære hos billedkunstneren Bjørn
Ignatius Øckenholt 2002-2004
Frk. Randers billedkunstskole 2003 – 2006
Skriver speciale på ITU (brugercentreret
design, Herlev Hospital) 2009
Freelance på DR (brugercentreret design)
2009
Undervisningsassistent på ITU 2009
Bor med mand og hund i Birkerød



Hvem er I ?

Lære jeres navne

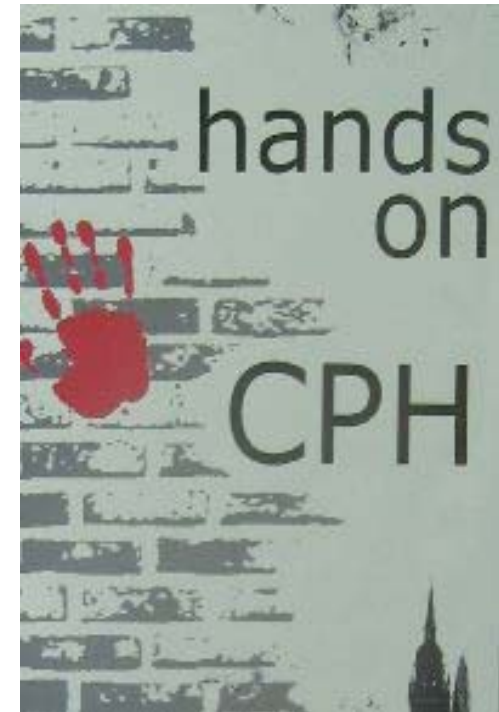
Fornavn

Hvor kommer I fra?

Et enkelt ord I associerer med Interaktionsdesign

Foto + navn på portfolio

Sig jeres navn ... mange gange



Grupper (16 * 4-5 studerende)

Øvelser og designopgave foregår i grupper

4 øvelseshold, 16 designgrupper

Anni: Ulige numre

Stine: Lige numre

Tider og rum for øvelseshold

[Gruppefordeling](#)



Læringsmål (mit.itu.dk)

Efter kurset skal den studerende kunne:

- planlægge og udføre brugerorienterede, eksplorative designopgaver
- planlægge og udføre kvalitative undersøgelser af bruger- og anvendelseskontekster
- skitsere et interaktivt, digitalt produkt og de tilhørende brugsoplevelser.
- anvende teorier og metoder til idéudvikling, brugerundersøgelser, design og evaluering af interaktive produkter.
- præsentere og reflektere over metodiske og teoretiske valg i forhold til den udførte designopgave, det vil sige i design-artefakten, i refleksionsrapporten og i den mundtlige fremlæggelse.



Læringsaktiviteter I (mit.itu.dk)

12 forelæsningsgange + 11 øvelsesgange

Kurset varer 15 uger.

I de første 12 uger er der en ugentlig forelæsning og en ugentlig øvelsesgang. De sidste 3 uger vil undervisningen foregå i form af gruppevejledning. Øvelserne og vejledning foregår i DesignLab'et og øvelseslokaler med vejledere gennem hele kursusperioden.

Ved forelæsningserne præsenteres og diskuteres fagets teorier og metoder.

Ved øvelserne gennemføres dels mindre designøvelser, dels bearbejdes fagets teorier og metoder gennem diskussionsøvelser, og endelig gives der vejledning i designopgaven og udvikling af modeller og prototyper knyttet til denne.



Læringsaktiviteter II (mit.itu.dk)

Undervejs i kurset samarbejdes der i korte øvelser med studerende fra Computational Media uddannelsen ved Georgia Institute of Technology (GIT). Der indgår desuden korte præsentationer fra forelæsere ved (GIT) i form af podcasts, som efterfølgende kan diskuteres med forelæseren på kursusbloggen eller ved en videokonference.



Læringsaktiviteter III (mit.itu.dk)

Designopgaven udføres i grupper på 4-5 studerende og er inddelt i følgende delforløb:

1. Hver gruppe udarbejder og afleverer en kort vision (3 sider) i tekst og billeder for en mindre designopgave.
2. Hver gruppe præsenterer en eller flere designskitser og storyboard med brugssituation for vejleder og øvelseshold.
3. Hver gruppe præsenterer en prototype for vejleder og øvelseshold.
4. Hver gruppe præsenterer det valgte design (prototype og brugsoplevelse) for hele holdet.
5. Hver studerende afleverer en refleksionsrapport (inklusive et kort abstract på engelsk) på maksimalt 8 sider. Samtidig afleverer hver gruppe visuelt materiale om gruppens design til portfolio.



Eksamen

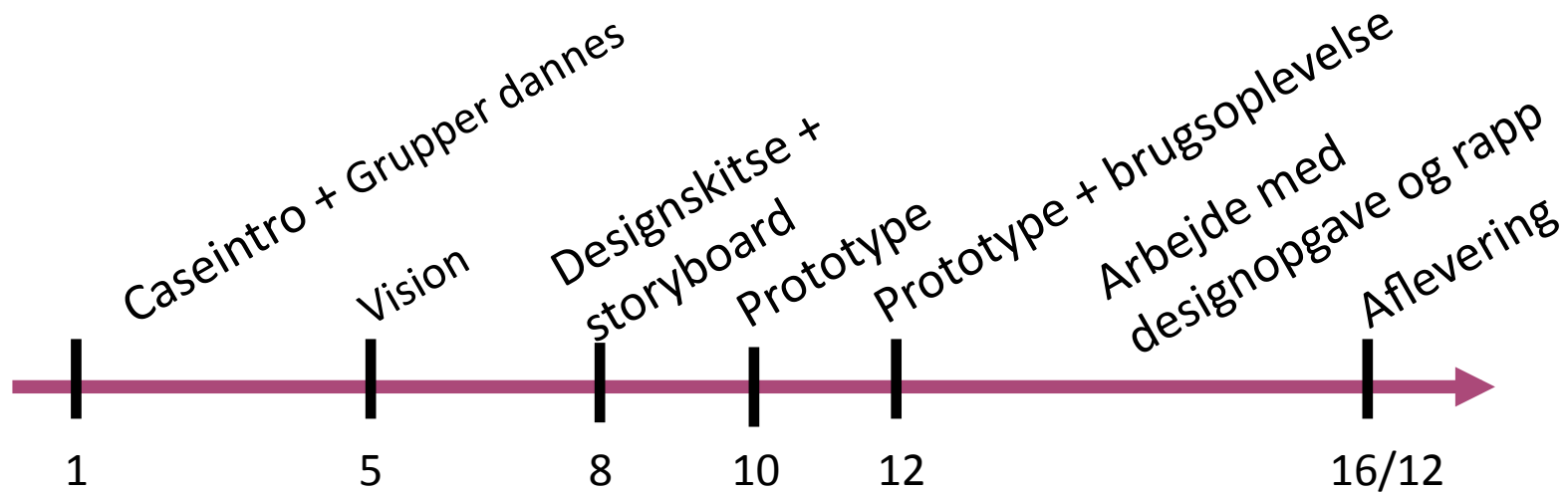
Ekstern censur, 7-trins-skala, B4: Mundtlig eksamen med skriftlige arbejder men uden forberedelsestid ved eksamen

Bedømmelsesgrundlaget udgøres af en designartefakt, refleksionsrapporten samt den mundtlige eksamination. Den enkelte gruppedeltagers andel i designarbejdet skal kunne identificeres. Bedømmelsen foretages på grundlag af den studerendes evne til at opfylde læringsmålene for kurset

Følgende produkter skal uploades i den studerendes individuelle portfolio, før den studerende kan indstilles til eksamen:

1. Gruppens præsentation (skitser, video, flash etc) af designartefakt
2. Individuel refleksionsrapport

Plan for kurset



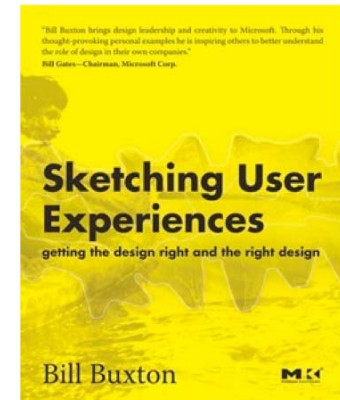
[Kursusplan](#)

Litteratur

Buxton

Sketching User Experiences – getting the design right and the right design. Morgan Kaufmann 2007

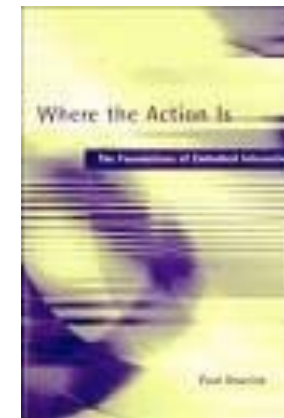
Beskrivende, inspirerende, konkret, cases, mange sider – mange billeder



Dourish

Where the Action Is - The Foundations of Embodied Interaction. MIT Press, 2004.

abstrakt, teoretisk, velskrevet, masser af analyser og argumentation kommer mest senere, vi tygger



Kompendiet

Hvem er forfatterne?

Bill Buxton

Principal Researcher, Microsoft Research

<http://www.billbuxton.com/>

Paul Dourish

Professor at University of California, Irvine

Computer scientist, works at the intersection of computer science and social science.



Supplerende litteratur

Norman, D.A. The Design of Everyday Things. Doubleday, 1990.

Norman, D. A. Emotional design: Why we love (or hate) everyday things. Basic Books, 2004.

Löwgren, J. and Stolterman, E. Thoughtful Interaction Design. MIT Press, 2004.

Moggridge, Bill: Designing Interactions. MIT Press, 2007. Bogens website:

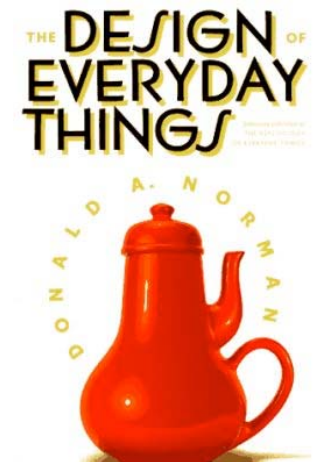
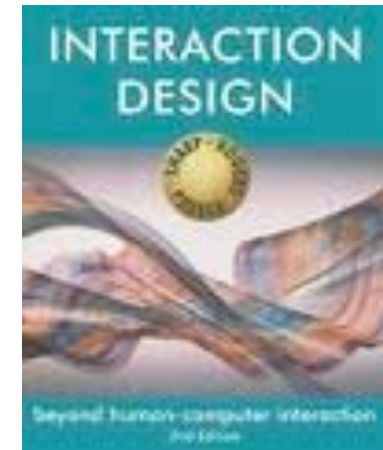
www.designinginteractions.com

Buxton, Bill: Sketching User Experiences

Sharp, Rogers og Preece: Interaction design: Beyond Human-Computer Interaction. Wiley, 2007.

Interactions (ACM)

Digital Creativity (Rougledge)



Bibliotek

1. oktober 2007 ITU Bibliotek

Adgang til en stribe databaser
se ITUs intranet -> bibliotek

ACMs digitale bibliotek: <http://portal.acm.org/dl.cfm>

[ACMs Digitale Bibliotek](http://portal.acm.org/dl.cfm)

The screenshot shows the top navigation bar of the ACM Digital Library. On the left is the 'acm PORTAL' logo. To the right are links for 'Subscribe (Full Service)', 'Register (Free, Limited Service)', and 'Login'. Below these is a search bar with radio buttons for 'The ACM Digital Library' (selected) and 'The Guide', and a 'SEARCH' button. The main content area is divided into two columns. The left column has a green header 'THE ACM DIGITAL LIBRARY' and text 'Full text of every article ever published by ACM.' followed by a bulleted list: 'Using the ACM Digital Library' and 'Frequently Asked Questions (FAQ's)'. The right column has a bulleted list: 'Advanced Search' and 'Browse the Digital Library:' with sub-links for 'Journals', 'Magazines', 'Transactions', and 'Proceedings'.

Evaluering af undervisningen

Den officielle finder sted i slutningen af kursusforløbet

Intern evaluering inden efterårsferien

Sig til når der er noget der trykker !!



Kursusblog

<https://blog.itu.dk/BIID-E2009/>

Registrer med itu-mailadresse

Materiale til lektioner

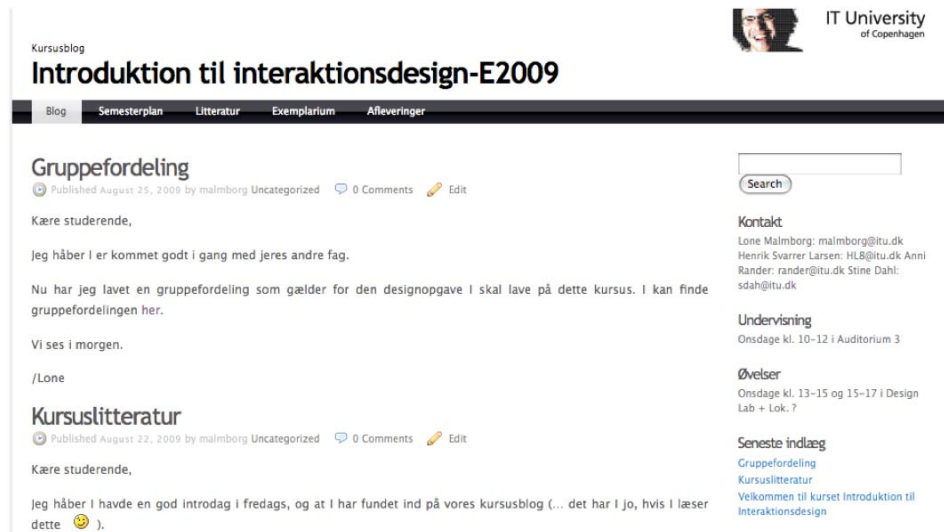
Projektmateriale

Afleveringer

Vigtige meddelelser

Diskussion og debat (alle registrerede)

Oversigt over studerende



The screenshot shows a web page for a course blog. At the top, it says 'Kursusblog' and 'IT University of Copenhagen'. The main title is 'Introduktion til interaktionsdesign-E2009'. Below the title is a navigation menu with 'Blog', 'Semesterplan', 'Litteratur', 'Exemplarium', and 'Afleveringer'. The main content area has two posts. The first post is titled 'Gruppefordeling' and is dated August 25, 2009. The text of the post says: 'Kære studerende, Jeg håber I er kommet godt i gang med jeres andre fag. Nu har jeg lavet en gruppefordeling som gælder for den designopgave I skal lave på dette kursus. I kan finde gruppefordelingen her. Vi ses i morgen. /Lone'. The second post is titled 'Kursuslitteratur' and is dated August 22, 2009. The text says: 'Kære studerende, Jeg håber I havde en god introdag i fredags, og at I har fundet ind på vores kursusblog (... det har I jo, hvis I læser dette 😊)'. On the right side of the page, there is a search bar, a 'Kontakt' section with email addresses, an 'Undervisning' section with a schedule, and a 'Seneste indlæg' section with links to the two posts.







Pause

Efter pausen:

Löwgren om interaktionsdesign (vs HCI)

Buxton om design og om designprocessen

Exemplarium



Hvad er interaktionsdesign?

The design of spaces for human communication and interaction

Winograd (1997)

Creating user experiences that enhance and augment the way people work, communicate, and interact

Sharp, Rogers and Preece (2007:9)

Shaping the use qualities of digital material

Löwgren (2002:186)

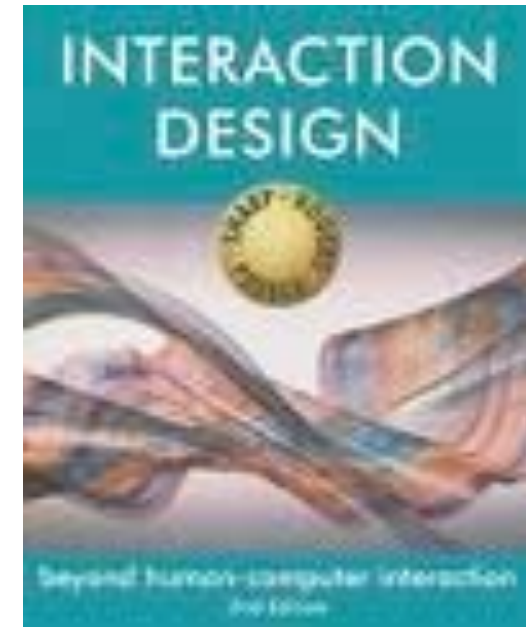


Hvad er interaktionsdesign? Löwgren

Kritik af Sharp, Rogers og Preece:

Interaction design: Beyond Human-Computer Interaction. Wiley, 2007.

Fra HCI (Human Computer Interaction) til Interaction Design ... hvad indebærer det?



Usability

How long should it take and how long does it actually take to

Use a DVD to play a movie?

Use a DVD to pre-record two programs?

Goals achieved and tasks completed correctly and within time



The User Experience

How a product behaves and is used by people
in the real world

"the way people feel about it and their
pleasure and satisfaction when using
it, looking at it, holding it, and opening
or closing it"

"every product that is used by someone
has a user experience: newspapers,
ketchup bottles, reclining armchairs,
cardigan sweaters." (Garrett, 2003)

Cannot design a user experience, only design
for a user experience

Hvad er interaktionsdesign? Löwgren I

'Interaktion'

- tidsbaseret og non-lineært

'Design'

- parallel udvikling af spørgsmål og svar
- aktivitet som indebærer udforskning af mulige fremtider
- syntese af følelse og fornuft
- handling på mange forskellige samtidige niveauer i designsituationen

HCI: mål, opgaver, usability, 'support'

-> effektivitet

Assertion 1.

Interaction design is a design discipline, which means something other than the science-and-engineering perspectives of HCI.

Hvad er interaktionsdesign? Löwgren II

Kvalitet i interaktionsdesign?

HCI: kvantitative usability mål

Design kritik gør det muligt at tale om kvalitet

Godt og dårligt interaktionsdesign
(exemplarium)

Assertion 2.

The notion of quality in interaction design is not well developed. Neither are the social structures needed to develop and sustain the notion. An HCI perspective is not the most appropriate starting point.

Hvad er interaktionsdesign? Löwgren III

Æstetiske kvaliteter i interaktionsdesign?

AI interaktion indebærer såvel affekt (følelser) som tænkning (bevidst ræssoneren).

‘Obviously there’s the aesthetic of what something looks like or feels like but there’s also the aesthetic of how it works as well. You can talk about an elegant way of doing something as well as an elegant look.’

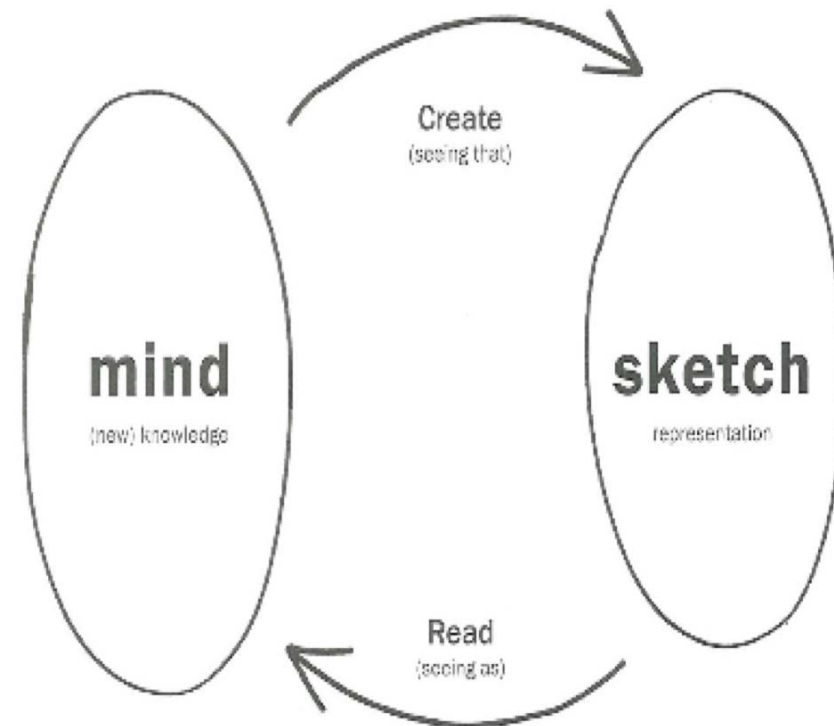
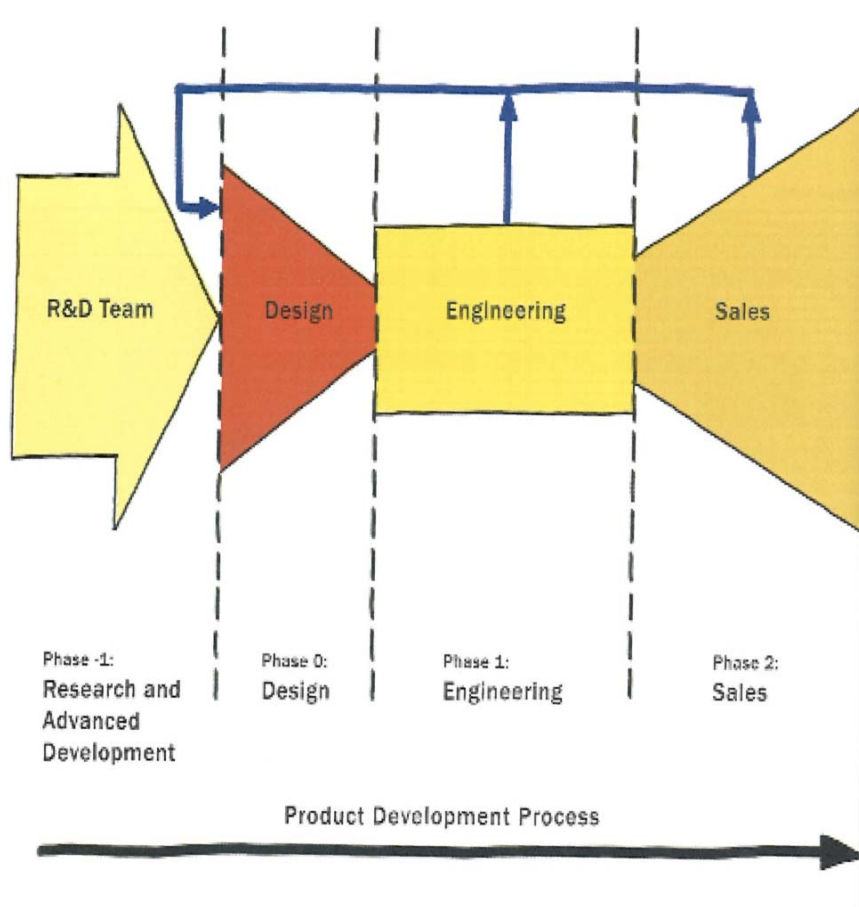
(Gillian Crampton Smith)

Assertion 3.

It makes sense to talk about aesthetic qualities of interaction. We have no adequate language as yet to do that talking. The language of HCI is not the best place to look for inspiration.

At skitsere brugeroplevelser - Buxton

Getting the design right and the right design



Design for the wild

As technology becomes more and more pervasive, it is finding itself in increasingly diverse and specialized contexts. The technologies that we design do not [...] exist in a vacuum. In any meaningful sense, they only have meaning or relevance in a social and physical context. (32)

[...] cognitive activity is embodied within the location of the activity and the tools used. (Hutchins: Cognition in the wild)

[...] notational or representational systems are not restricted to things that we draw or write. Rather, physical devices can have the same impact on the representation of a problem [...] (33)



Design for the wild

Forstå situationer!

et papirkort eller et digitalt GPS-system
fungerer ikke I alle situationer

Forstå den sociale og fysiske kontekst (Dourish)

“We need to be able to experience our design
in the wild during early stages of the
process” (37)

[http://middlesavagery.wordpress.com/
2008/03/01/tactile-maps-and-imaginary-
geographies/](http://middlesavagery.wordpress.com/2008/03/01/tactile-maps-and-imaginary-geographies/)



Den ansvarlige og innovative designer

Design is neither good or bad; nor is it neutral (Kransberg 1986). Whenever we introduce a product to our society it will have an impact.

Eksempler?

... without informed design, design is more likely to be bad than good

-> RESPONSIBLE DESIGN

‘Informed design’ betyder at vi tænker i større sammenhænge:

økosystemer, kontekstuelle og erfaringsmæssige aspekter af ‘det vilde’

Vi skal også tænke nyt. Alt for meget er baseret på konventionelle

forestillinger om hvad PC'en, Web, den grafiske brugergrænseflade etc er.

GOOD IDEAS ARE DANGEROUS!

Hvilken rolle spiller design for produktudvikling?

One of the most significant reasons for the failure of organizations to develop new software products in-house is the absence of anything that a design professional would recognize as an explicit design process. (72-73)

Design spiller en rolle gennem hele produktudviklingsprocessen (76)

Omkostningen ved at indføre en designproces forrest i produktudviklingsprocessen er langt større end de omkostningerne der er for det endelige produkt og dets salg ved ikke at have gjort det.

Designprocessen - Schön

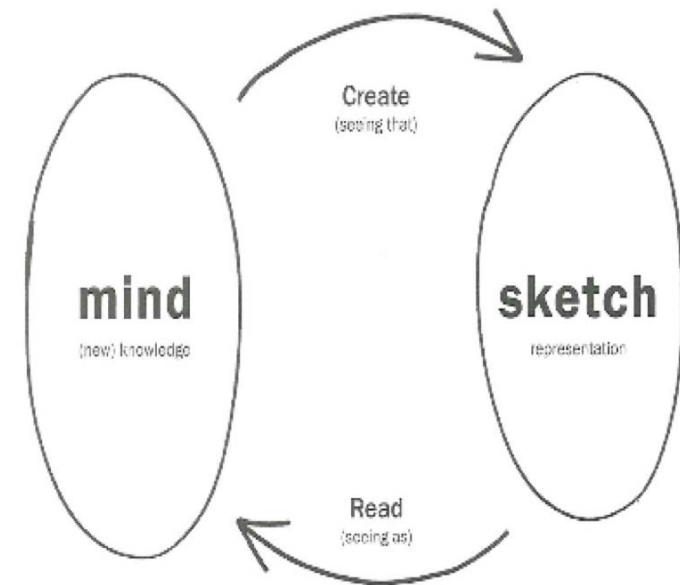
Donald Schön (1983)

Adskille to designaspekter:

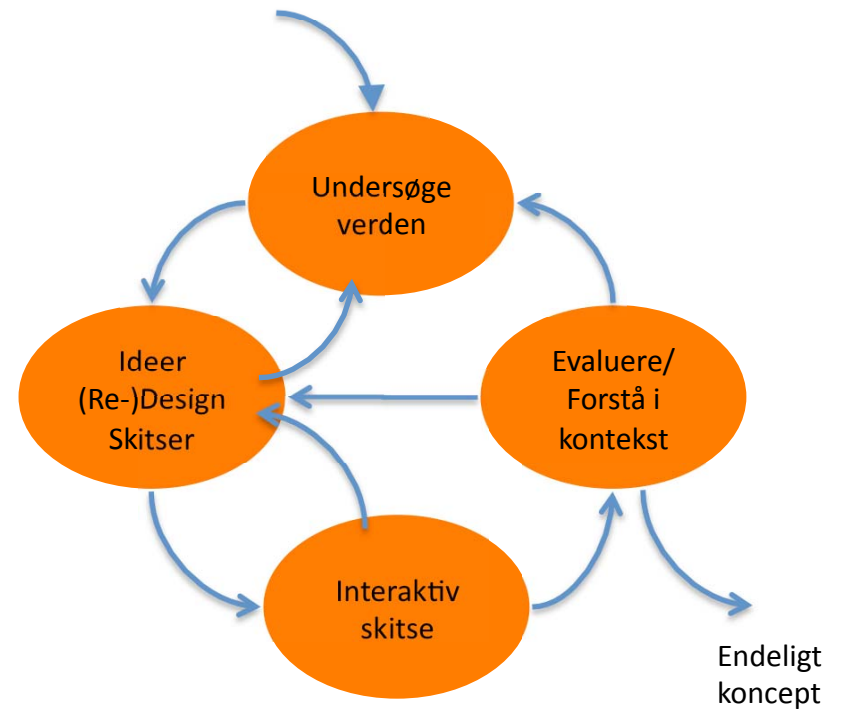
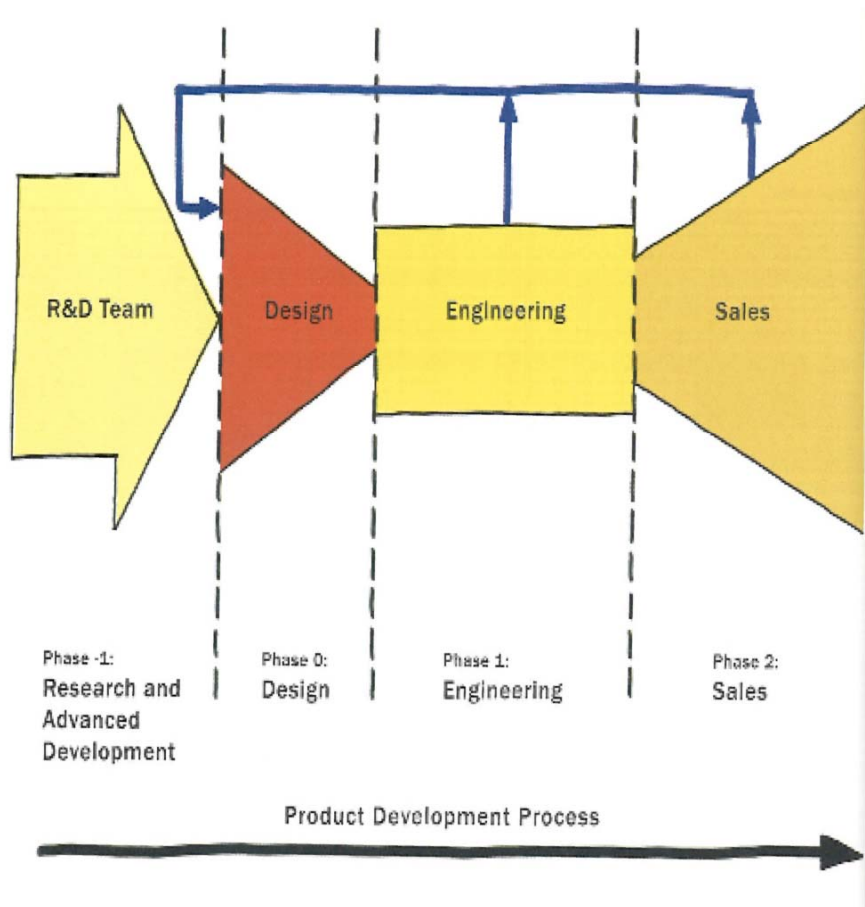
- Problem solving (problemløsning: hvordan bygger vi?)
- Problem setting (problemformulering: bygge det rigtige?)

Get the design right vs Get the right design

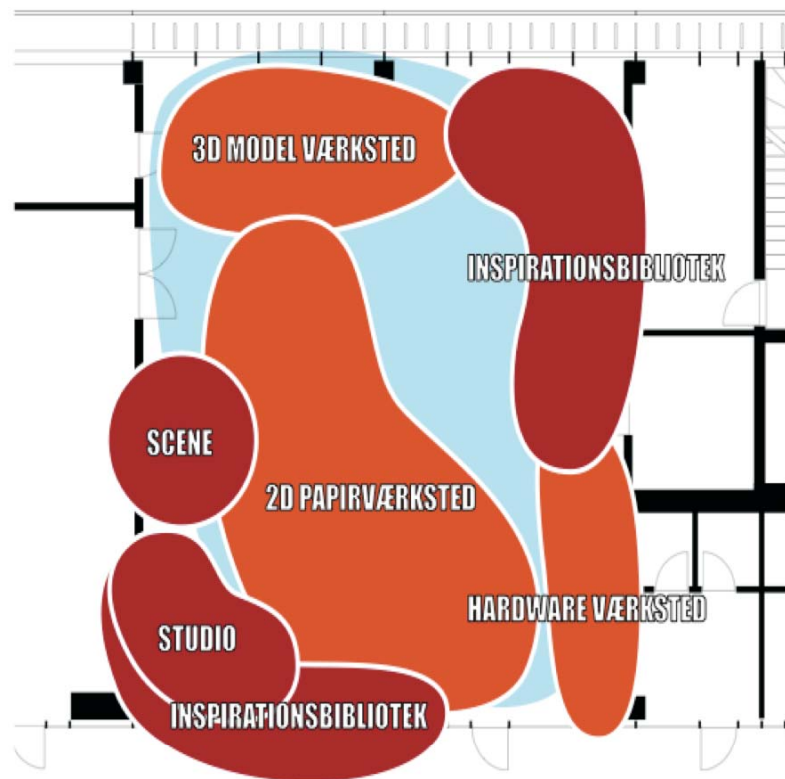
Vi behøver begge dele: både designere og ingeniører



Designprocessen



Designlabbet – inspiration – tagging – 15/9



Exemplarium



Slut.