

Introduktion til interaktionsdesign 2009

Lektion 10



The SMS Headband:
<http://unsworn.org/>

Læringsmål

At skitsere og erfare ideer i brugssituationer

At forstå hvad skitser og prototyper kan bruges til

At udvikle et metodisk repertoire i
interaktionsdesign

(video, animation, rollespil...)



Indhold

Et metodisk repertoire i interaktionsdesign

Design af brugssituationer: Eksempler på
skitser og prototyper

Schön

Wizard of Oz

Videoer, animationer, PDA'er, mus, papir,
rollespil ...

Eksempler / Projektinspiration

09:25 Pause

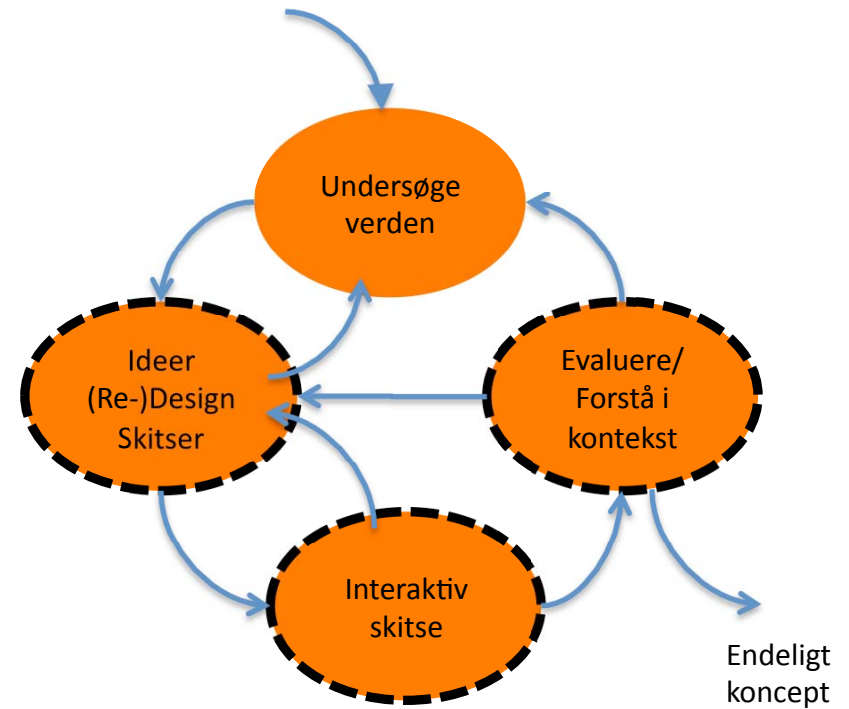
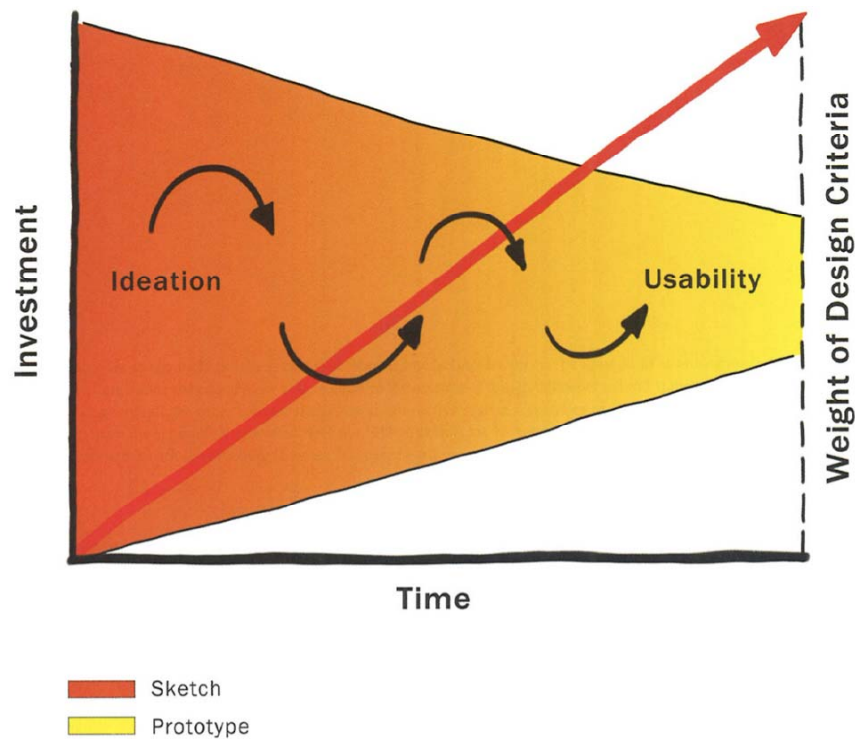
Eksamen, designopgave, refleksionsrapport

10:05 Gæst: Vanessa Carpenter:
Ladies&MensMixup design

Om eftermiddagens prototypepræsentation



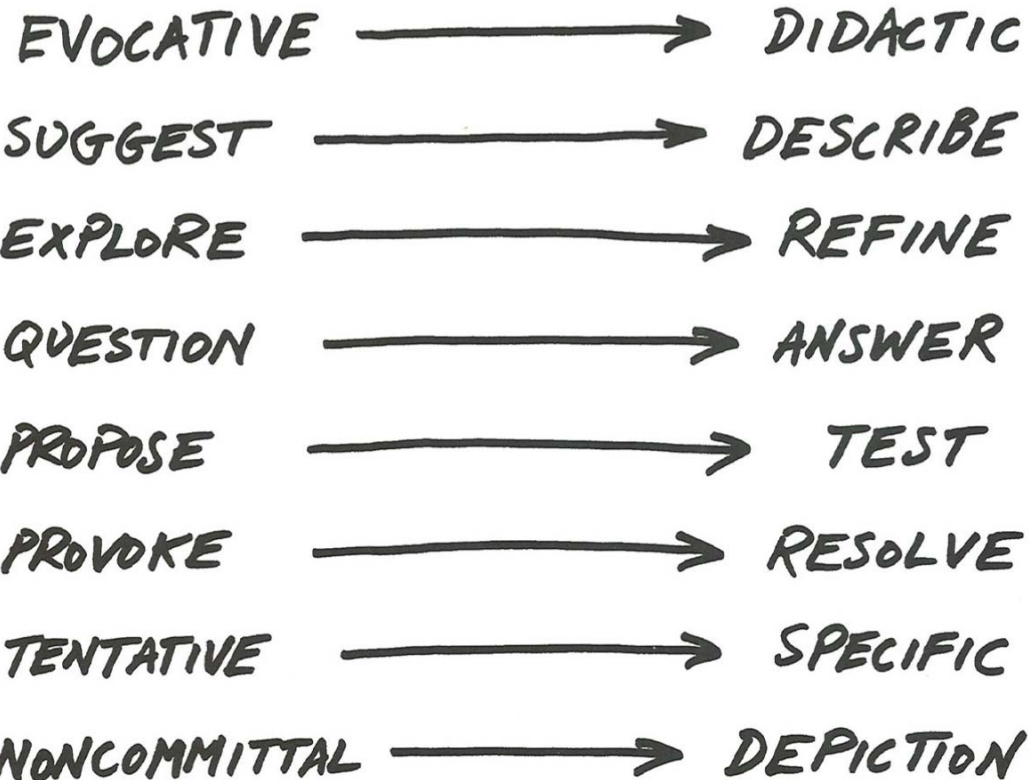
Designprocessen: Sketching - Prototyping



Sketching vs prototyping kontinuum

SKETCH

PROTOTYPE



Sketches: At øve sig på fremtiden

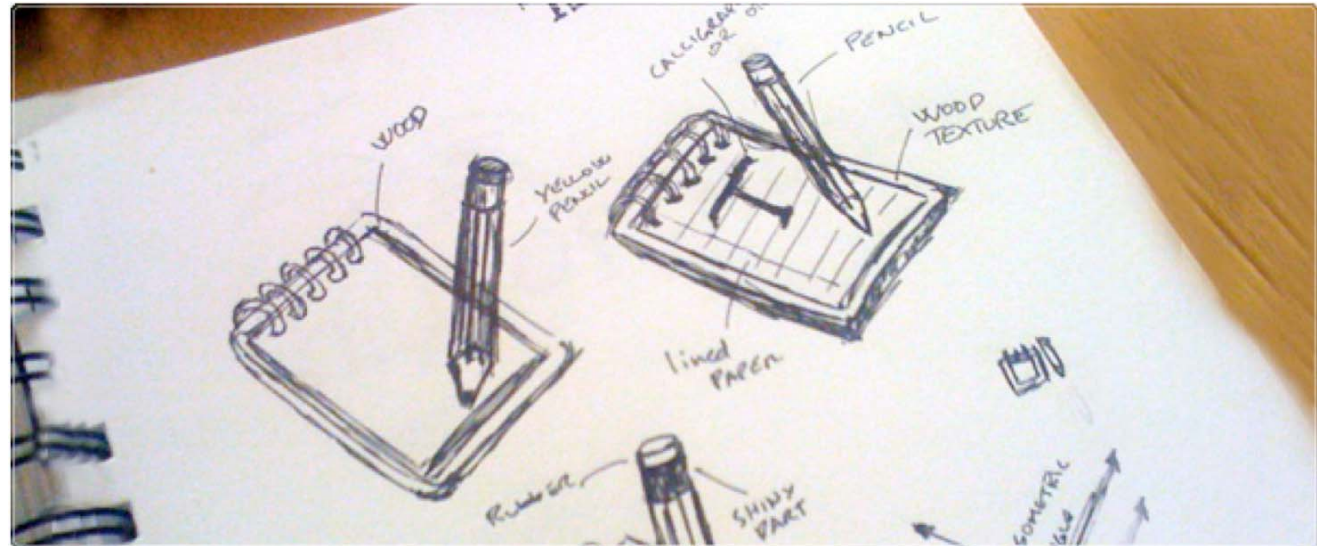
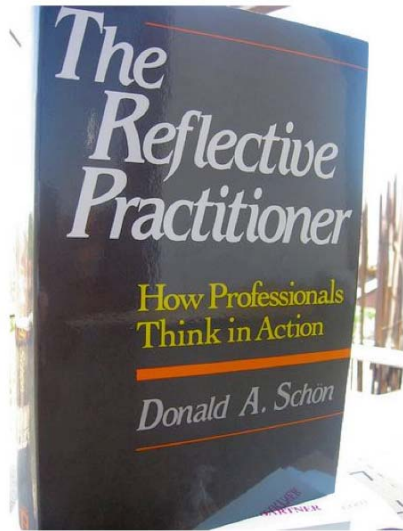
Unsworn:



Buxton: The only way to engineer the future tomorrow is to have lived in it yesterday

Löwgren: Sketching is a way to THINK, COMMUNICATE, PERSUADE

Schön – om at tænke med sketches



Selve det at lave skitser giver ideer

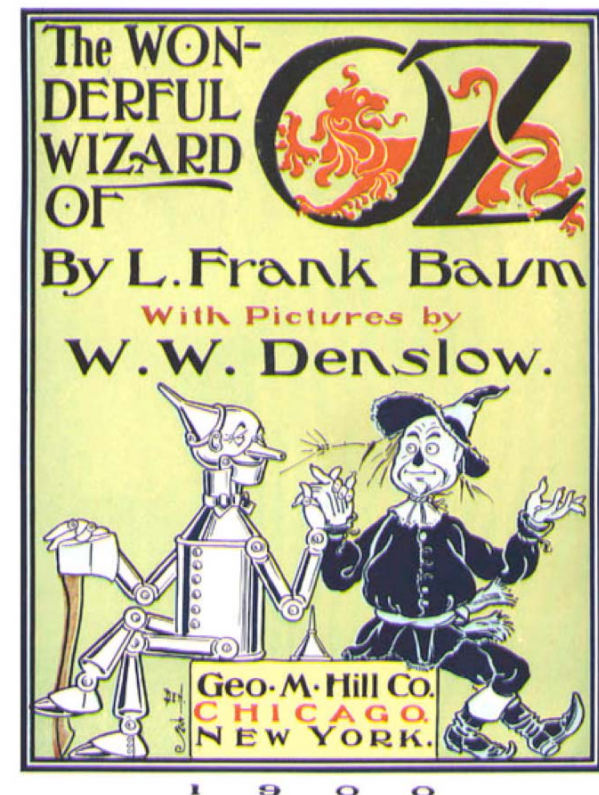
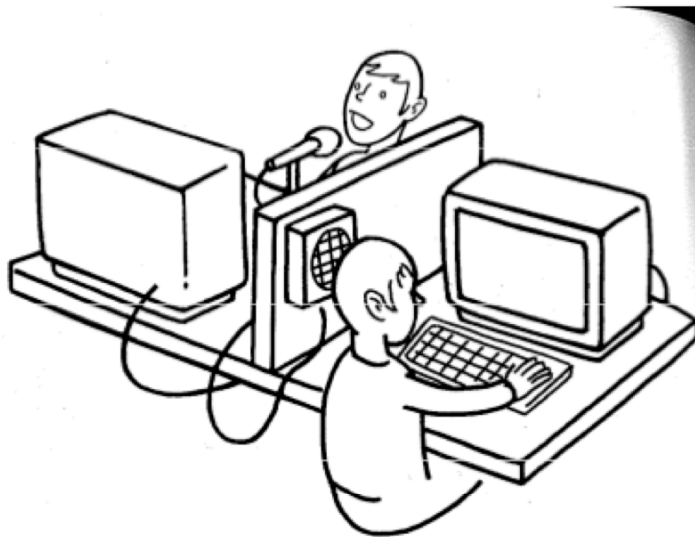
Generering og evaluering af ideer finder sted i rummet mellem papiret, hånden, øjet og tanken

“Back-talk”. Kræver at materialet er responsivt

At lave skitser i en gruppe er at skabe fælles sprog – fælles udgangspunkt

Wizard of Oz

Menneskelig 'processor' gemt bag en skærm
Erfare den interaktive artefakt, før den er
færdigudviklet, før det endelige design.
Hvorfor?



Rollespil I

Indlevelse

Sæt jer i andres situation

Patricia More: Disguised
(sammentapede fingre, olie i
øjnene, vat i ørerne,
indskrænkning af bevægelser ...)

ReCollecTable (multitouch table til
seniorer)

At gøre sit design levende!



Rollespil II

Den digitale førerhund

[Videoklip](#)

Sketch eller prototype?



Andre teaterinspirerede metoder

Acting out with sketched props

Konceptudvikling (ITC / CPH): stillbillede-fortællinger

<http://www.itu.dk/stud/konceptE06/index.html>

Brug green screen i desiglab og videoudstyr hos ILU



Video + props

Tip-toe (K3, 1999)

<http://webzone.k3.mah.se/k3jolo/designVideo/designVideo02.htm>

Hvad er det som får denne video til at fungere?

Wizard of Oz?

Palpable Plaster (Palcom, 2004):

http://webzone.k3.mah.se/k3jolo/Sketching/VideoP_Plaster.wmv

Virkemidler?

Wizard of Oz?

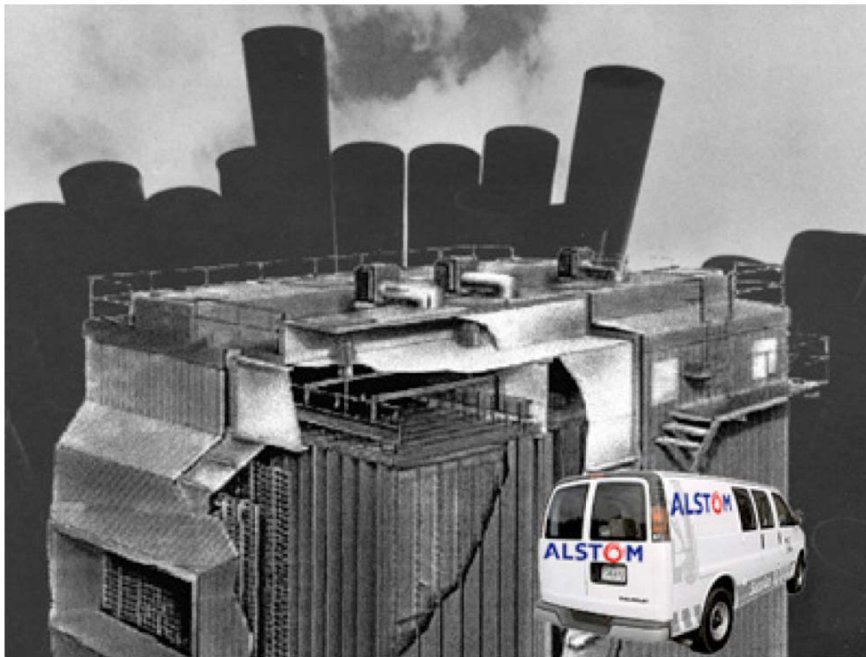


Animationer

Stines eksempel fra sidst (fotorammer: kommunikation på tværs af generationer)

Löwgren eksempel fra maskinoperatør:

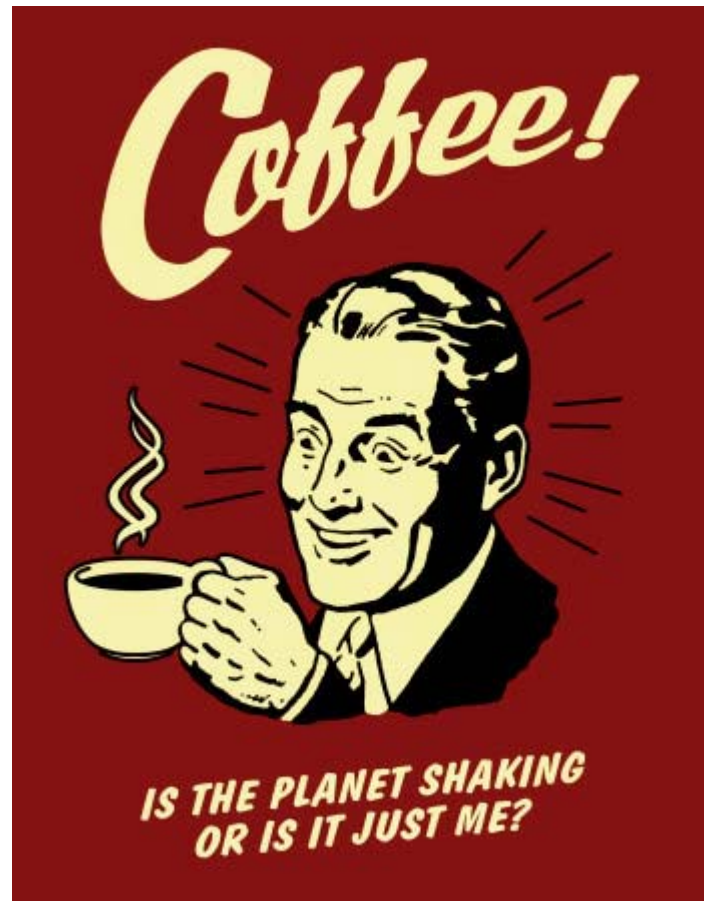
<http://webzone.k3.mah.se/k3jolo/Material/sitepAlstomQ.mov>



Find inspiration omkring jer!



Pause



Eksamen / designopgave – fra mit.itu

“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.”

Refleksionsrapport

Den afsluttende *refleksionsrapport* tager udgangspunkt i den designopgave, I arbejder med i fællesskab i gruppen.

Visuelt materiale om gruppens design dokumenterer etnografisk forløb, designforløb, designskitser, prototyper, storyboards, brugsoplevelse etc og er fælles materiale, som den individuelle rapport kan henvise til.

Den individuelle refleksionsrapport indeholder **kritiske** refleksioner omkring:

Afgrænsning i forhold til temaet Ældre mænd i bevægelse

Metodeovervejelser

Målgruppeovervejelser

Designbeslutninger

Designproces

Afprøvning af design

Kobling til teori

Teoretisk diskussion og perspektivering

Litteraturliste

Refleksionsrapport - overlap

Da mange forhold sikkert er diskuteret i gruppen, kan det ikke undgås, at der i en gruppe vil være et vist overlap, men eftersom der er tale om individuelle, kritiske refleksioner og forskellige interesser etc, vil der altid være en del individuelle variationer.

Den mundtlige eksamen giver mulighed for at gå dybere i forskellige aspekter.

Eksamen i januar

Der er 2 timer til en 3-pers.gruppe, 2,5 time til 4-pers.gruppe, 3 timer til 5-pers.gruppe.

Eksamen afvikles i to dele:

1. En gruppepræsentation, hvor gruppen præsenterer sit arbejde. Dette er den sidste undervisningsaktivitet i semesteret og denne præsentation tæller ikke med til eksamen. Den er med for at sætte anslaget til de efterfølgende individuelle, mundtlige eksaminer. Der er afsat 30 minutter til gruppepræsentationen.
2. Umiddelbart herefter følger gruppemedlemmernes individuelle, mundtlige eksaminer - i en rækkefølge, som I selv vælger.
30 minutter til hver studerende er fordelt således:
10 min: den studerendes præsentation
10 min: diskussion med censor og eksaminator
5 min votering
5 min feedback

Vejledning

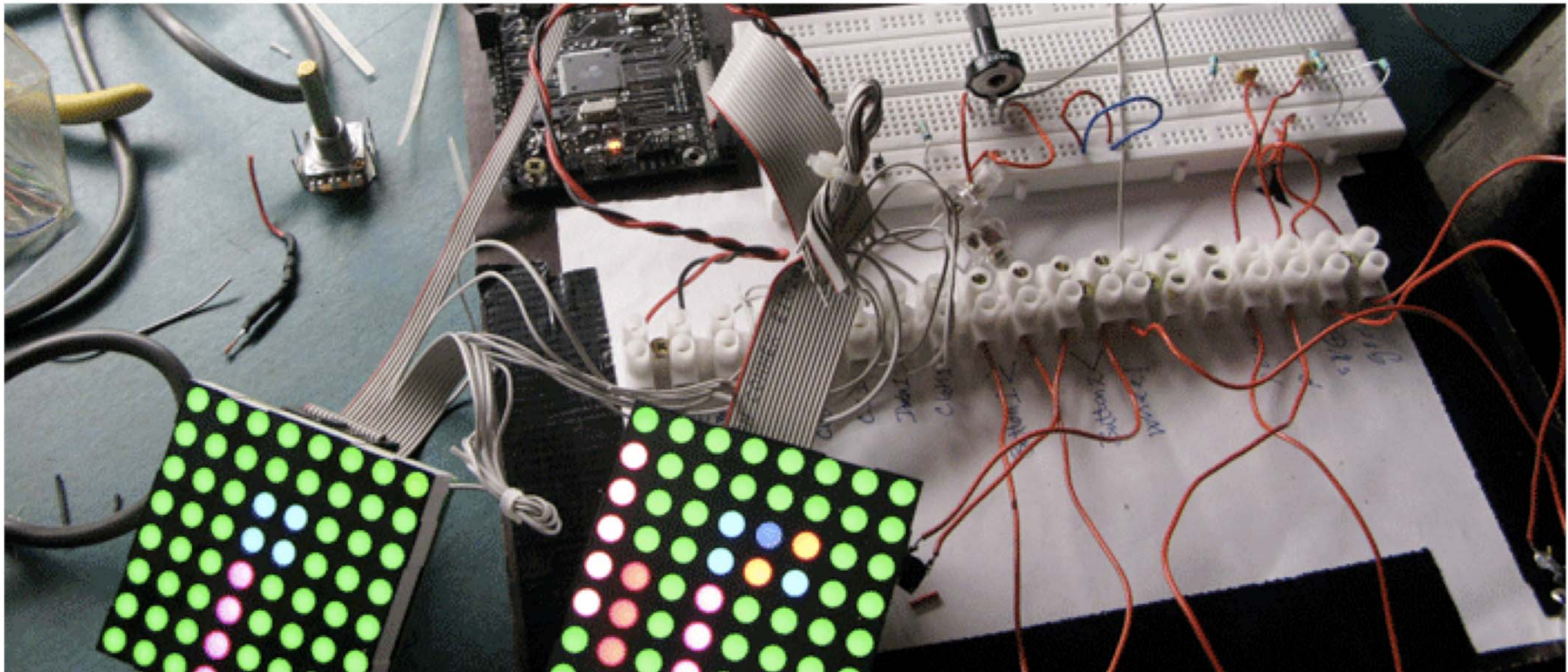
Vejledning

- 2. og 9. december
- Gruppens fælles materiale,
- Kun generelle, fælles anvisninger til den individuelle refleksionsrapport

- 30 minutter pr gruppe med hjælpelærer og underviser sammen
- Oplæg sendes senest dagen før kl 12.

Vanessa Carpenter

Ladies and Men's Room Mixup



SigCHI.dk

Meld jer ind!

100 kr om året for studerende

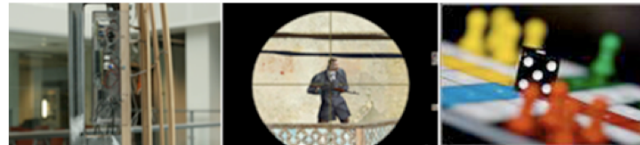
SIGCHI.dk
Interaktionsdesign
i Danmark

- [SIGCHI.DK](#)
- [Faggrupper](#)
- [Arrangementer](#)
- [Opslagstavle](#)
- [Jobopslag](#)
- [Kalender](#)
- [Studerende](#)
- [Studerenterpris](#)
- [Ressourcer](#)
- [Medlemskab](#)
- [Personlige oplysninger \(kun for tilmeldte\)](#)

Opdateres af [Morten Borup Harming](#)

HCI Research - 11/11 ABSOLUTE PHD 1.0

Den 11. november byder SIGCHI.dk velkommen til første udgave af en forhåbentlig lang række af HCI PhD præsentationer. Denne udgave byder på: Anna Vallgård, Rune Nørager og Alessandro Canossa



Anna Vallgård fra IT Universitetet vil tale om Computational Composites, der arbejder med computeren som et materiale både i teori og i protyper. **Rune Nørager** fra Aarhus Universitet diskuterer basale kognitive funktioner og deres indflydelse på design af Human Computer Interaction. Sidst men ikke mindst vil **Alessandro Canossa** fra Danmarks Designskole præsentere et nyt framework, der sætter fokus på spiller oplevelse i single player action games.

Gå ikke glip af denne smagsprøve på den nyeste danske HCI forskning og husk at [tilmelde dig!](#)

Kalender

11. november 2009
[ABSOLUTE PHD 1.0](#)
[SIGCHIDK](#)
København

Medlemmer

1421 interesserede
(pr. 3. november 2009)

Interesseret?
se hvem de andre er på [listen over interesserede](#) og [meld dig!](#)

Prototypepræsentationer i eftermiddag

6 minutter til præsentation (husk interaktivitet)

6 minutter til feedback

Opponentgrupper