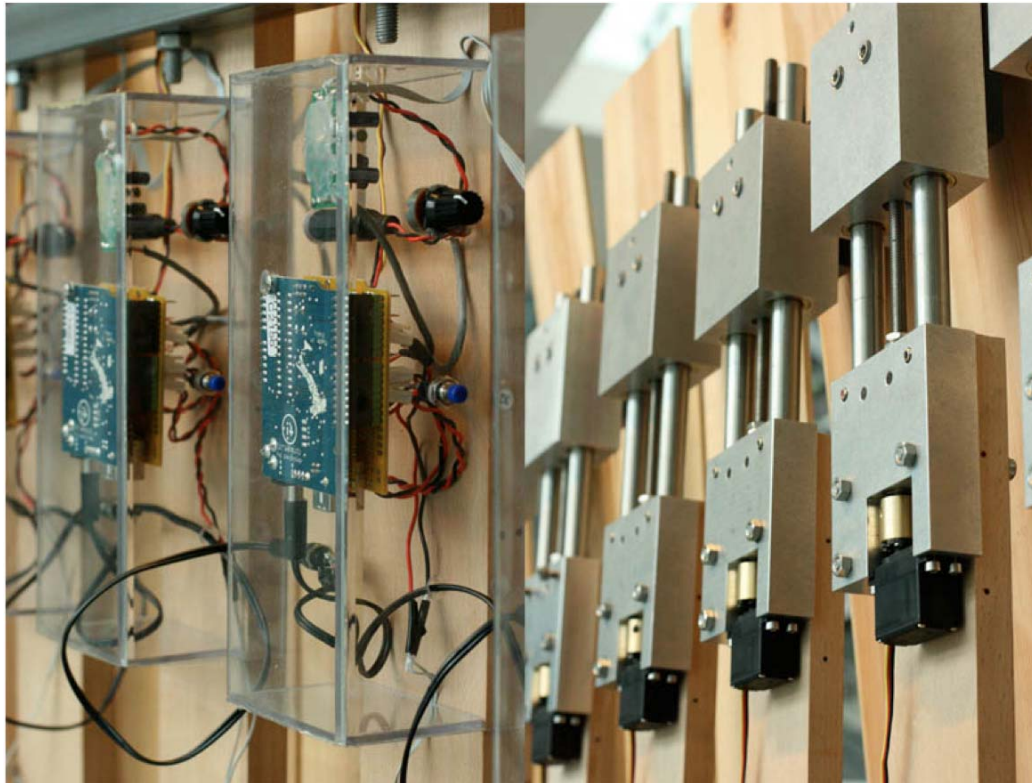


Introduktion til interaktionsdesign 2009

Lektion 11



Anna Vallgård: PLANKS / computational composites

Læringsmål

At afprøve og evaluere designideer i brugssituationer

At reflektere over hvad æstetik i interaktionsdesign er

At give kritik på baggrund af såvel brugskriterier som æstetiske kriterier



Slutpræsentation

en prototype som både adresserer look&feel og role

konceptets anvendelse i en konkret brugskontekst, herunder interaktionen med prototypen

Indhold

Et metodisk repertoire i interaktionsdesign
(fortsat fra sidst)

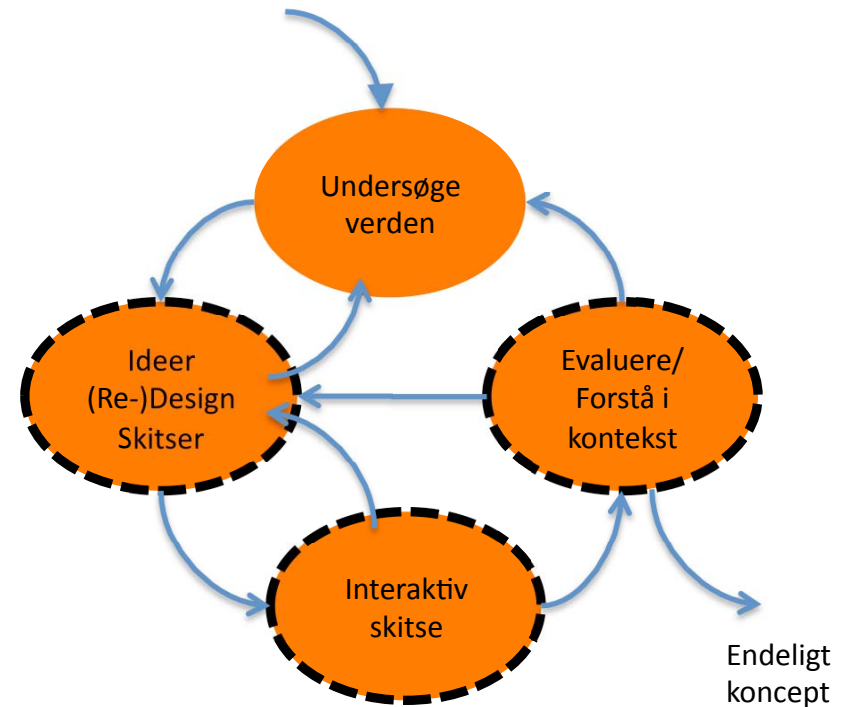
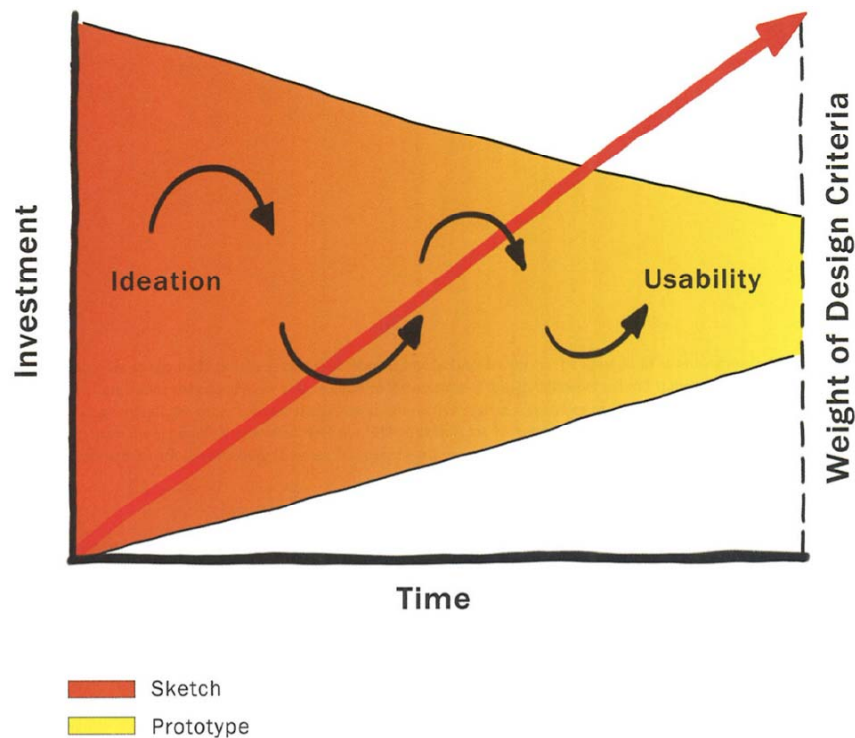
10:55Pause

Kritik og kvalitetskriterier
Æstetiske kvaliteter og interaktionsdesign

Om designpræsentation 25/11



Designprocessen: Sketching - Prototyping



Sketching vs prototyping kontinuum

SKETCH

PROTOTYPE

EVOCATIVE → DIDACTIC

SUGGEST → DESCRIBE

EXPLORE → REFINE

QUESTION → ANSWER

PROPOSE → TEST

PROVOKE → RESOLVE

TENTATIVE → SPECIFIC

NONCOMMITTAL → DEPICTION

Shoot the mime

Wizard of Oz + interaktionskontekst

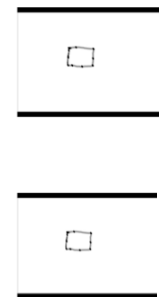
Buxton: "... context of larger world and living people"

Kombination af:

- (Videoptagelser af) en *person* som *interagerer* med digitalt koncept
- 'Display' / output som er kontrolleret af Wizard of Oz

Trin:

1. Lav en simpel animationsskitse af konceptets interaktionsforløb ('display') i en brugssituation. 'Optag' det, så det kan 'afspilles'.
2. Afspil animationen i et format som repræsenterer konceptet (horisontal/vertikalt, stort/småt, visuelt/auditivt/kinestetisk/...)
3. Lad en person mime interaktionen samtidig med at videoen afspilles. Stor præcision i gestik, sekvens etc er nødvendig. Eksempel
4. (Videoptag interaktionsforløbet)



Sketch-a-move

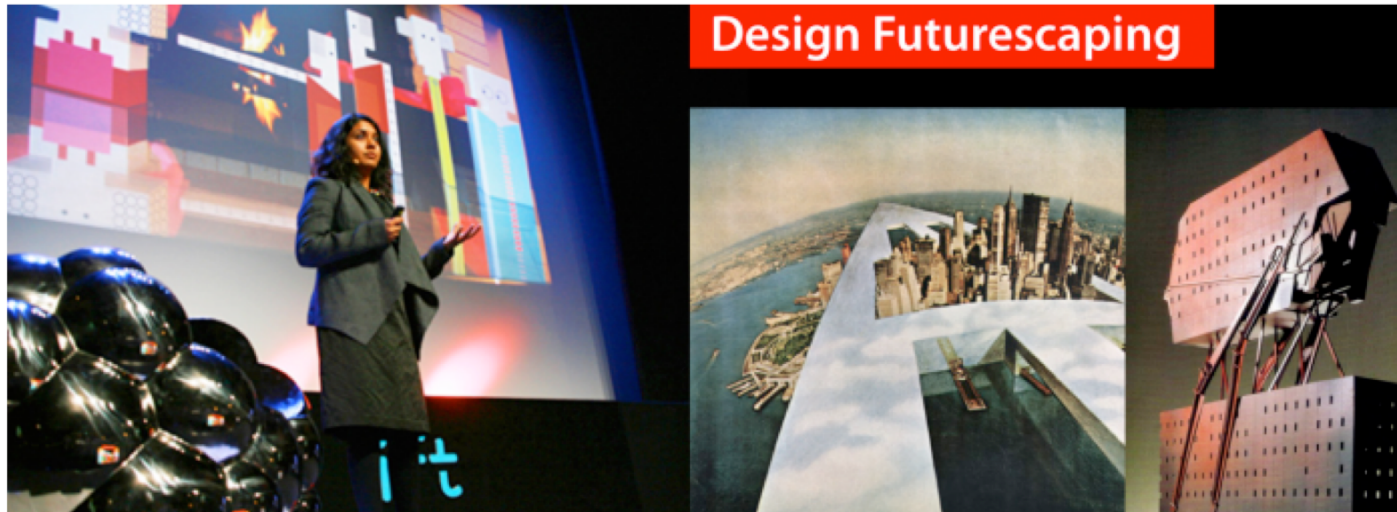
Video + nul computer + 'lav opløsning'

- Hurtig
- Rettidig
- Billig
- Brug-og-smid-væk

Klinker & Jain (Superflux) [video](#)

<http://www.superflux.in/> (besøg den!)

Hvordan kan det overføres til jeres design?



Video envisionment

Persuade?

Altid skabt omkring en fortælling

Matter-duplicator (1988)

Fokus på (menneskelig) brug – ikke teknologi

... at øve sig på fremtiden

Detaljeringsgrad skal modsvare det man vil kommunikere
(ingen unødige detaljer)



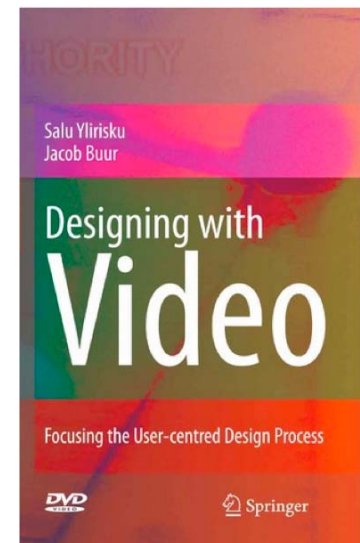
[Clearboard](#) Envisionment – not a sketch!

Reflekter over:

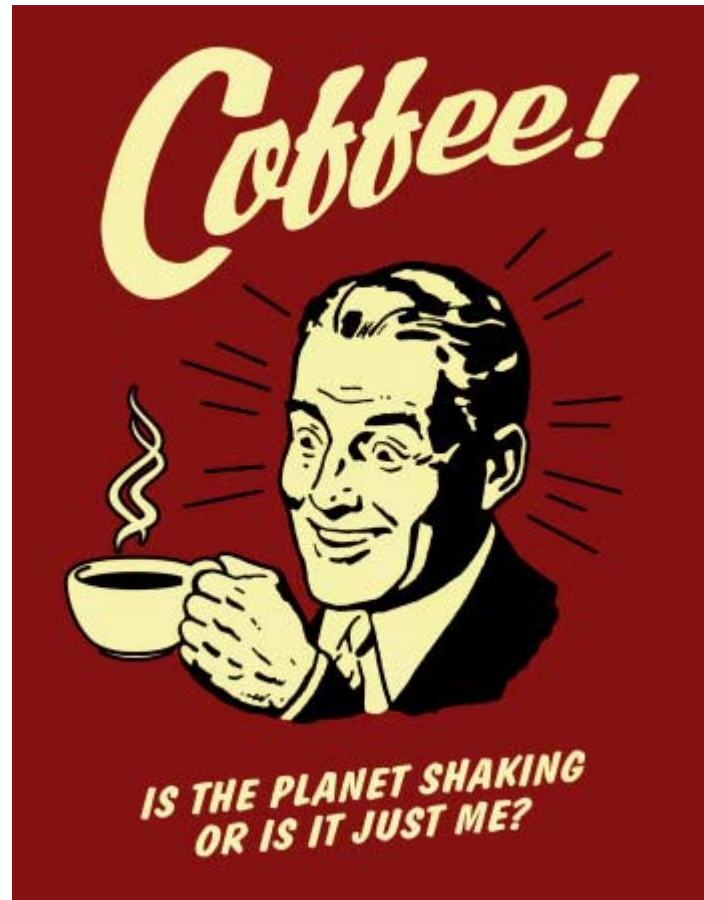
Indhold – intention – visuel stil – nytte i designprocessen

Check selv her:

[http://video.google.com/videoplay?
docid=-5144094928842683632#](http://video.google.com/videoplay?docid=-5144094928842683632#)



Pause



Interaktionens æstetik

Hvad er det?



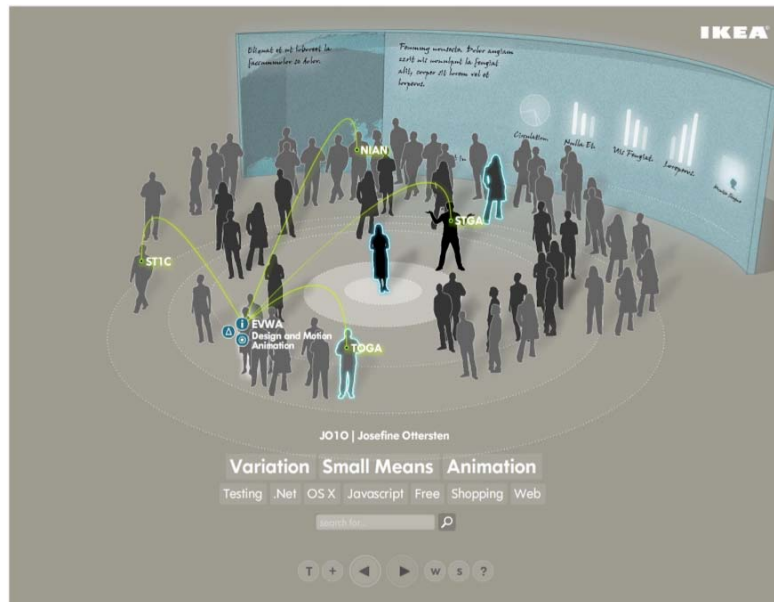
Luxus – Chair with Light by Christian Flindt

The chair is about the connection between physical movement and your visual perception of it. The light in the chair is activated directly by the rocking of the chair as if it was full of light water. If you vary the movement you affect the light in the chair. The light will inspire the user to change or try to maintain a rocking pattern – in order to affect the direction, speed or intensity of light.

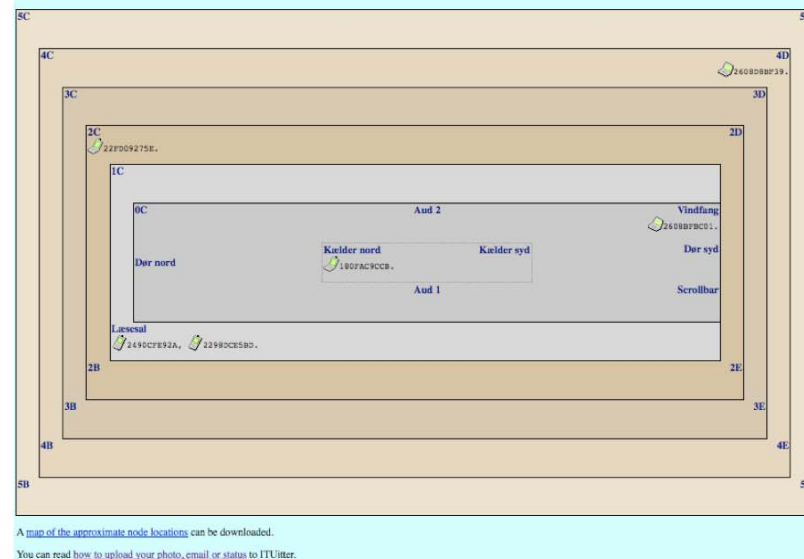
Jonas Löwgren: interaction aesthetics

Brugerens æstetiske oplevelse er i interaktionen

- over *tid* i samspil med brugeren
- look *and* feel (ikke kun det visuelle)



ITUitter



Genren bestemmer de æstetiske kvaliteter

Brugeren har oplevelsesmæssige forventninger til bestemte genrer

Dating site



Horrorgame



Genren bestemmer de æstetiske kvaliteter

Brugeren har oplevelsesmæssige forventninger til bestemte genrer

Dating site

Flirtende

Venligt drilleri med seksuelle overtoner

... Men aldrig pornografisk

Horrorgame

Sårbarhed

Vanskelige dilemmaer

Særlige lyde

Belysning



Pliability (\approx smidighed)

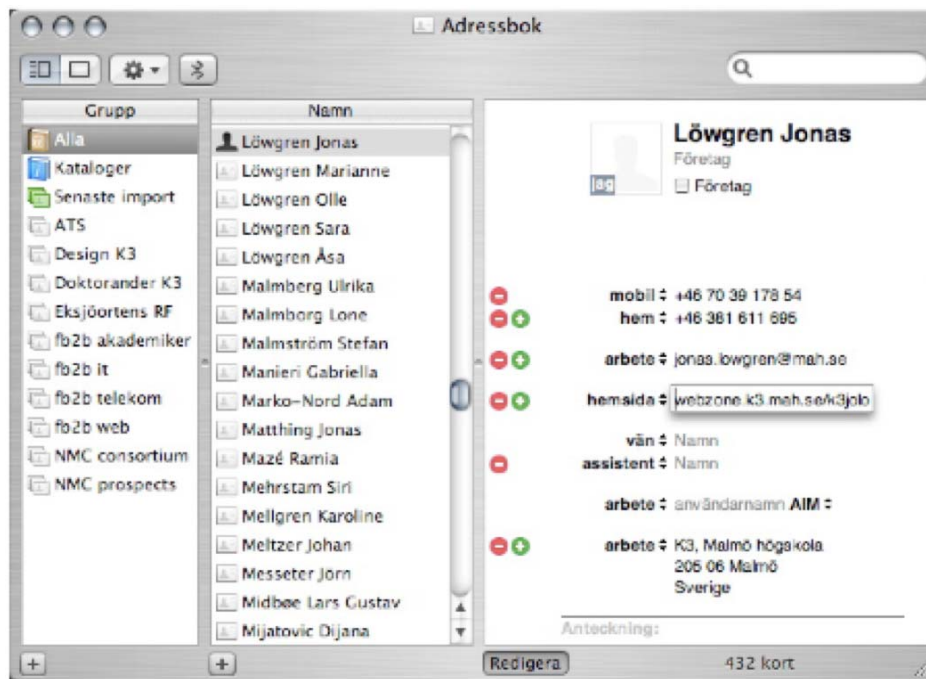
... en oplevelsesmæssig kvalitet

“a sense of malleable, tightly coupled and highly involving interaction that facilitates exploration and serendipitous discovery of the information presented through the visualization (Löwgren 2007)

Aesthetic ≠ good, pleasant, pretty or nice

Enhver erklæring, som udtrykker en vurdering eller en smagsdom af et sanseindtryk, er en æstetisk erklæring.

At lægge data ind i Mac-adressebog:
“æstetisk kedeligt og monotont”



Æstetisk oplevelse - appel

Værdien af den æstetiske oplevelse svarer ikke
altid til dens appel (og økonomiske succes)
... Iphone

Debat: iPhone er den dårligste telefon nogensinde

Via [CNET](#), af cycloneb

5. nov. 2009 16:38 Til trods for at det meste af verden er vildt begejstret for Apples iPhone, er der naturligvis også dem, der mener, at den er opreklameret, og at andres produkter er bedre.

Cnet.com går nu skridtet videre og kårer iPhone til den ringeste telefon på markedet i øjeblikket. Samtidigt kårer de dog også iPhone til den bedste håndholdte computer nogensinde.

Grunden til den hårde kritik af telefon-delen skal, ifølge Cnet, findes i en dårlig højttaler, der gør det svært at høre, hvad modparten siger, dårlig batterilevetid samt ikke mindst dårlig dækning i forhold til andre telefoner. Ud over de rent tekniske fejl og mangler bliver telefonen også kritiseret voldsomt for at blive for varm.



Intellektuel refleksion & instinktiv, følelsesmæssig respons

Sansemæssig fryd, meningsfuld fortolkning og følelsesmæssig involvering opleves som en helhed (Hekkert 2006).

Det skal vi huske når vi vurderer interaktionens æstetik.
(sammenlignes med virtuose skakspillere)

Anthony Dunne (1999): Parafunctionality
Critical Design / SoMo (social mobiles)
Overrasker i forhold til genreforventninger



Helhedsorienteret, fortolkende tilgang

- I. Repertoire af eksempler
- II. Evne til æstetisk vurdering / kritik

Kritikkens rolle er at vurdere og bedømme design som præsenteres, *og* at relatere designet til større samfundsmæssige og kulturelle fænomener.

Interaktionsdesignkritikken skal modnes!

Opsummering af interaktionens æstetik

- I. Det giver ikke mening at tale om 'visuel æstetik' som et isoleret udtryk
- II. Genren bestemmer de æstetiske kvaliteter
- III. Æstetik er ikke lig med "good, pleasant, pretty or nice"
- IV. Æstetisk oplevelse er forbundet med såvel intellektuel refleksion som umiddelbar, følelsesmæssig response
- V. Vi behøver en helhedsorienteret, fortolkende tilgang til interaktionens æstetik

Löwgren, J. (2009). Toward an articulation of interaction esthetics.
New Review of Hypermedia and Multimedia

Afsluttende præsentationer 25/11

12:45-17:00 i Aud2

6 minutter til præsentation

6 minutter til feedback

Ekspertpanel:

Hugo Tietze, Københavns Kommune

Karin Schultz, Sundheds- og idrætskonsulent i ÆldreSagen

Lone Olsen, Design Anthropologist hos Hatch & Bloom A/S, arbejder med projektet "Motion i ÆldreSagen"

Jon Trier Skakke, informant, gruppe 8

Afsluttende præsentationer 25/11

Præsentationen skal redegøre for:

- konceptets navn
- konceptets grundide, hvordan adresserer det designudfordringen for "Mænd i bevægelse"
- konceptets målgruppe
- konceptets begrænsninger

Præsentationen skal vise/demonstrere:

- en prototype som både adresserer look&feel og role
- konceptets anvendelse i en konkret brugskontekst, herunder interaktionen med prototypen

Afsluttende præsentationer 25/11

12:45 - 13:40: introduktion + gr 1-4

10 minutters pause

13:50 - 14:40: gr 5-8

25 minutters pause

15:05 - 15:55: gr 9-12

10 minutters pause

16:05-17:00: gr 13-16 + afrunding

Test **alt** inden præsentationen, da vi har et stramt program

DDK - interaktionsdesign

Udstilling og reception i dag!

!4:30-17:00

<http://itudstilling09.wordpress.com/>

