



BIID10 Lektion 10 At øve sig på fremtiden

Lone Malmberg / malmberg@itu.dk

Læringsmål

2

- Kende til metoder som hjælper til at sætte ord på hvordan fremtiden kan se ud
- Kunne redegøre for i hvilke situationer forskellige metoder til at lade brugerne formulere deres fremtidsvisioner kan bruges
- Kunne reflektere over metodebrug i co-designprocesser



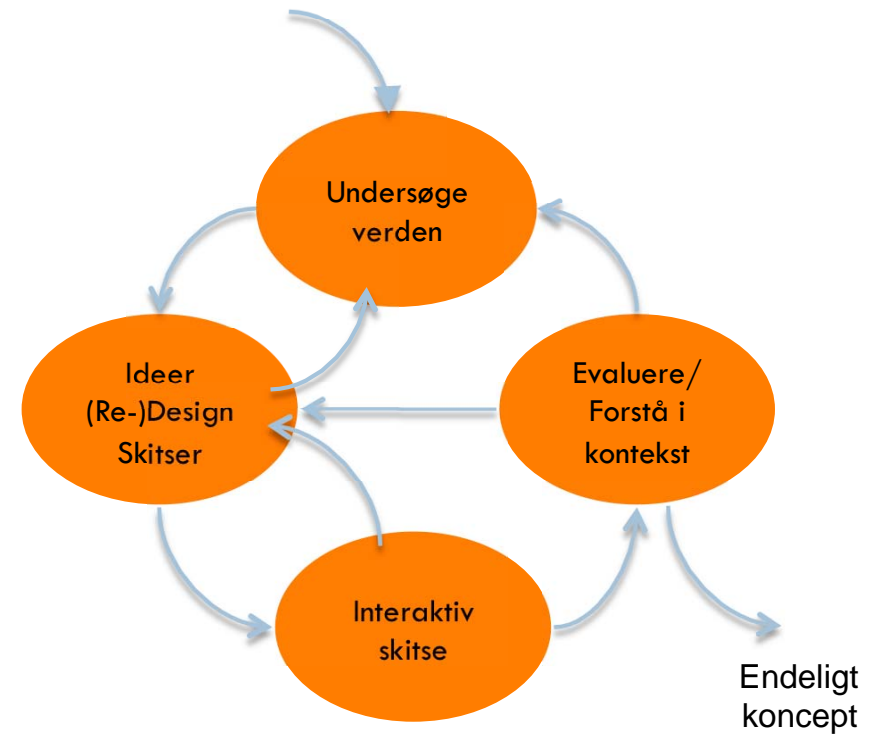
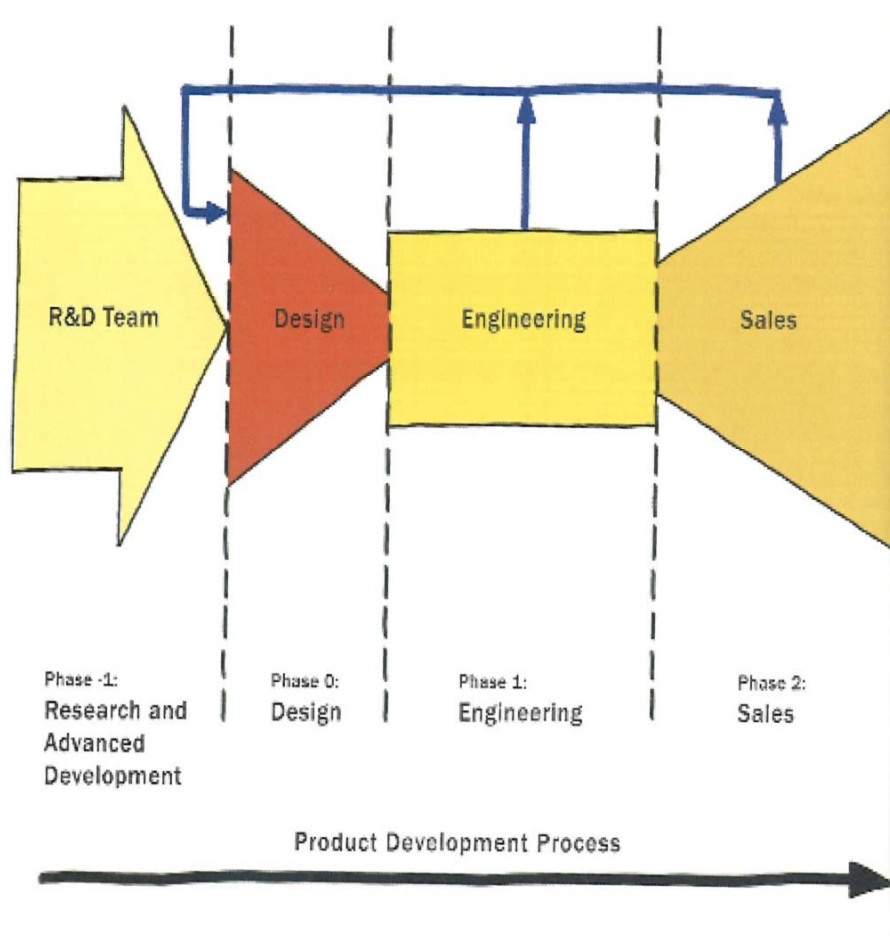
Indhold

3

- At øve sig på fremtiden; drama og video som metode i design
 - Videobrainstorming
 - Dukkescenarier
 - Dukkescenarier med props
 - Fuldskala-teater med props
- Eksempler fra Seniorinteraktion
- Pause
- Om refleksionsrapporten og eksamen
- Om eftermiddagens og aftenens præsentationer
- Kursusevaluering

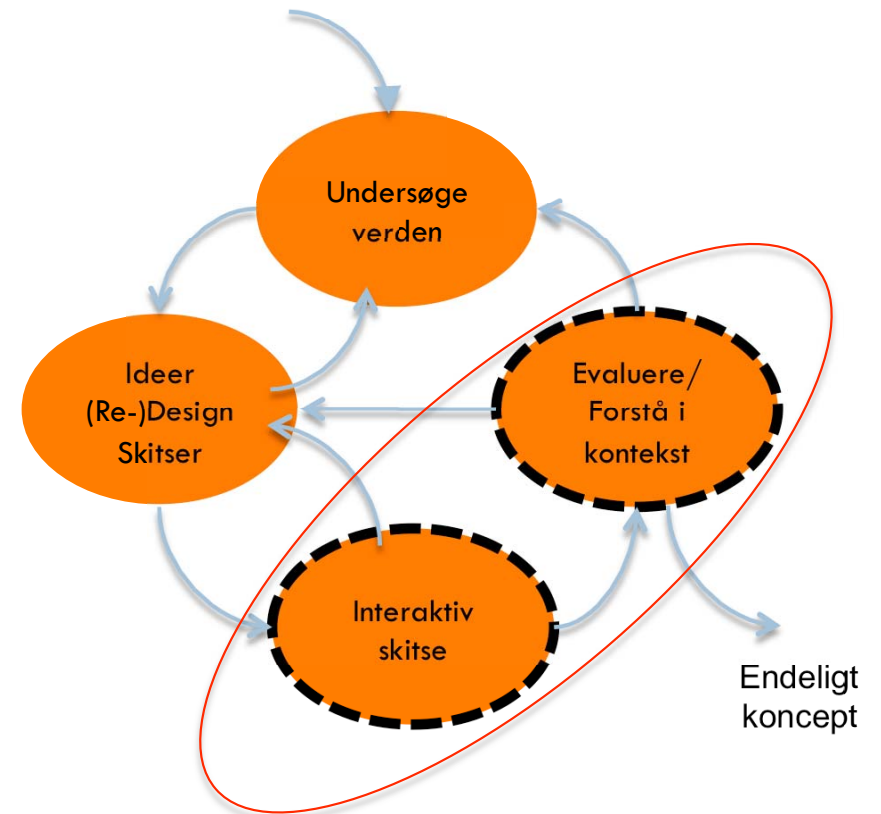
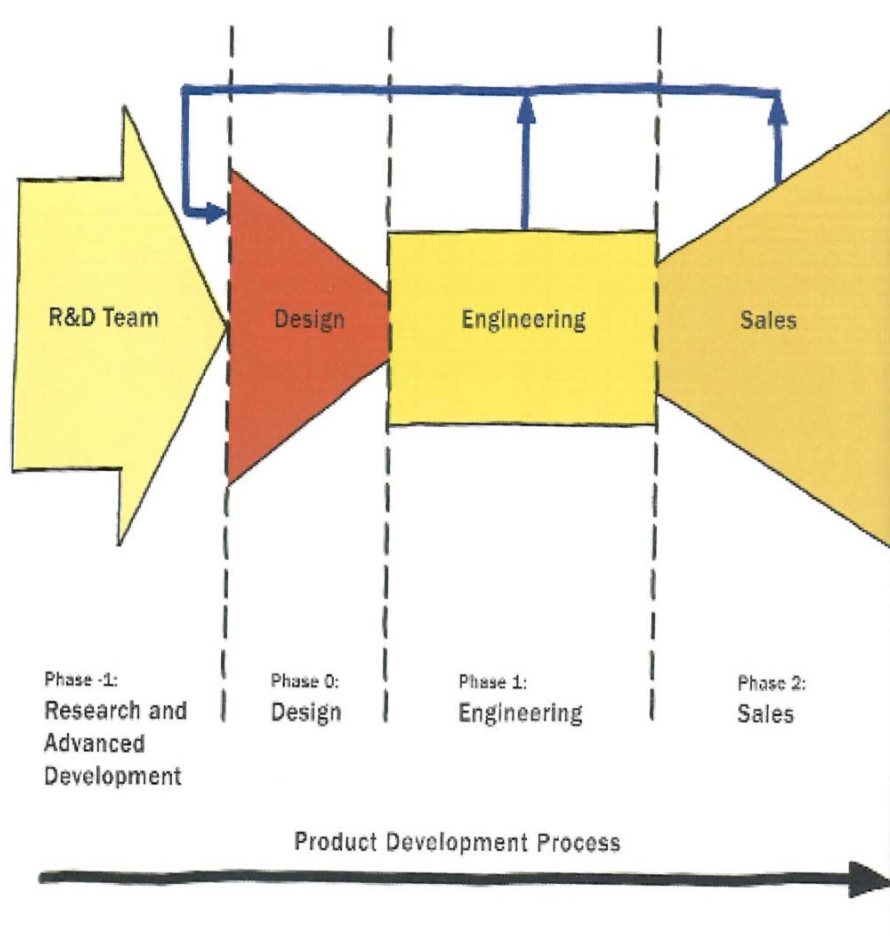
Designprocessen

4



Designprocessen

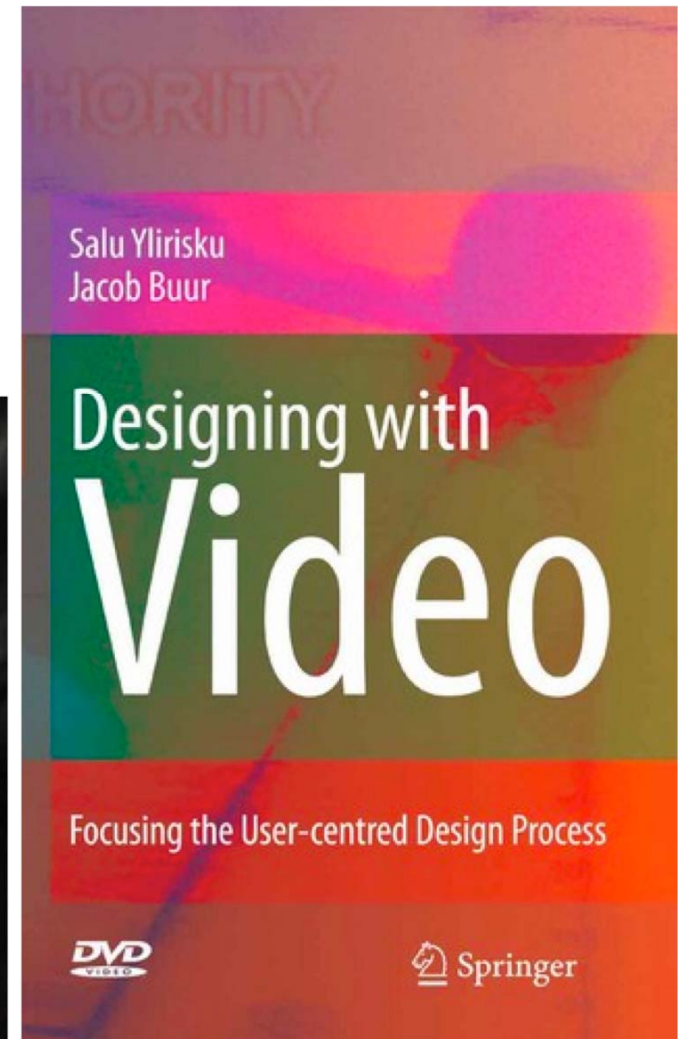
5



At designe med video

6

- (Video i undersøgelse og dokumentation)
- Video som designværktøj
- Drama som metode i designprocessen



Laurel (1993): Computers as theatre

7

- Fra opdeling i funktionalitet og interface ...
- ... til user experience
- Flytte fokus fra det mulige til det ønskelige
- Kritik af Laurel: vanskeligt at tale om user experience
- Oplevelse er en social funderet konstruktion
Battarbee (2004)
- Teatret: både social konstruktion af betydning af situationer og interaktionen i dem

Video-drama-brainstorming

8

1. Lav en almindelig brainstorming i grupper
2. Udvælg de bedste ideer
3. Spil/dramatiser disse mens der filmes
 - Brug 'start', 'stop', 'zoom' og 'kameravinkel' til at designe interaktionen
 - Ideudvikling fortsætter under optagelser
 - Rå materialer + høj detaljeringsgrad i interaktion
 - Eksempel: "ringe til en døv person" ... eller



- Læg mærke til hvad 'tænkehøjt' gør.
- Tydeliggørelse af interaktion

At designe = at øve sig på fremtiden

Hvordan øver vi os på fremtiden?

9



SeniorInteraktion

- et projekt om det gode seniorliv

Opsamling fra 2. workshop: Torsdag den 17. juni 2010 Kl. 10-14
Vesterbro Kulturhus, Lyrskovgade 4, 1758 Kbh V

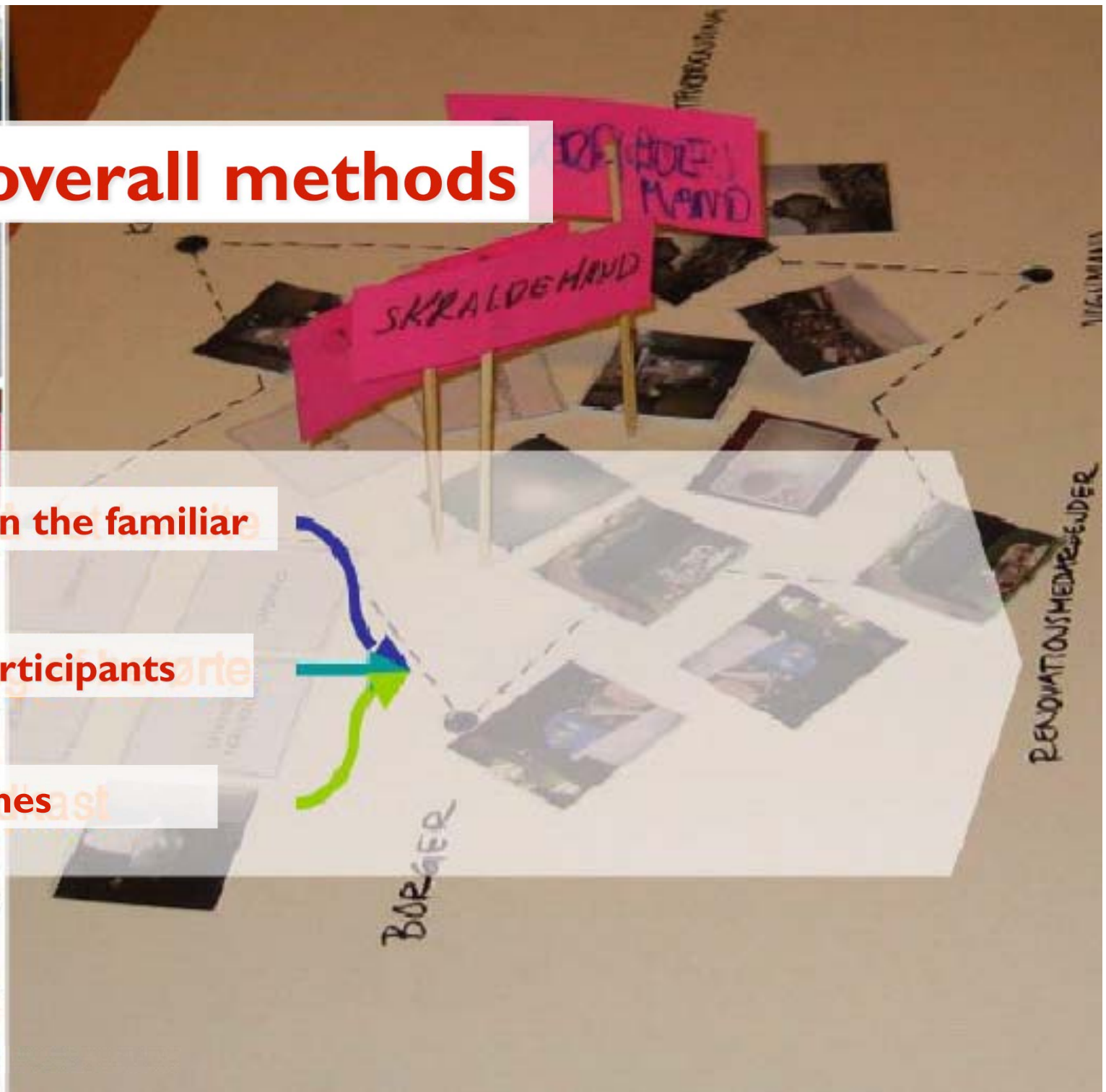


Three overall methods

New views on the familiar

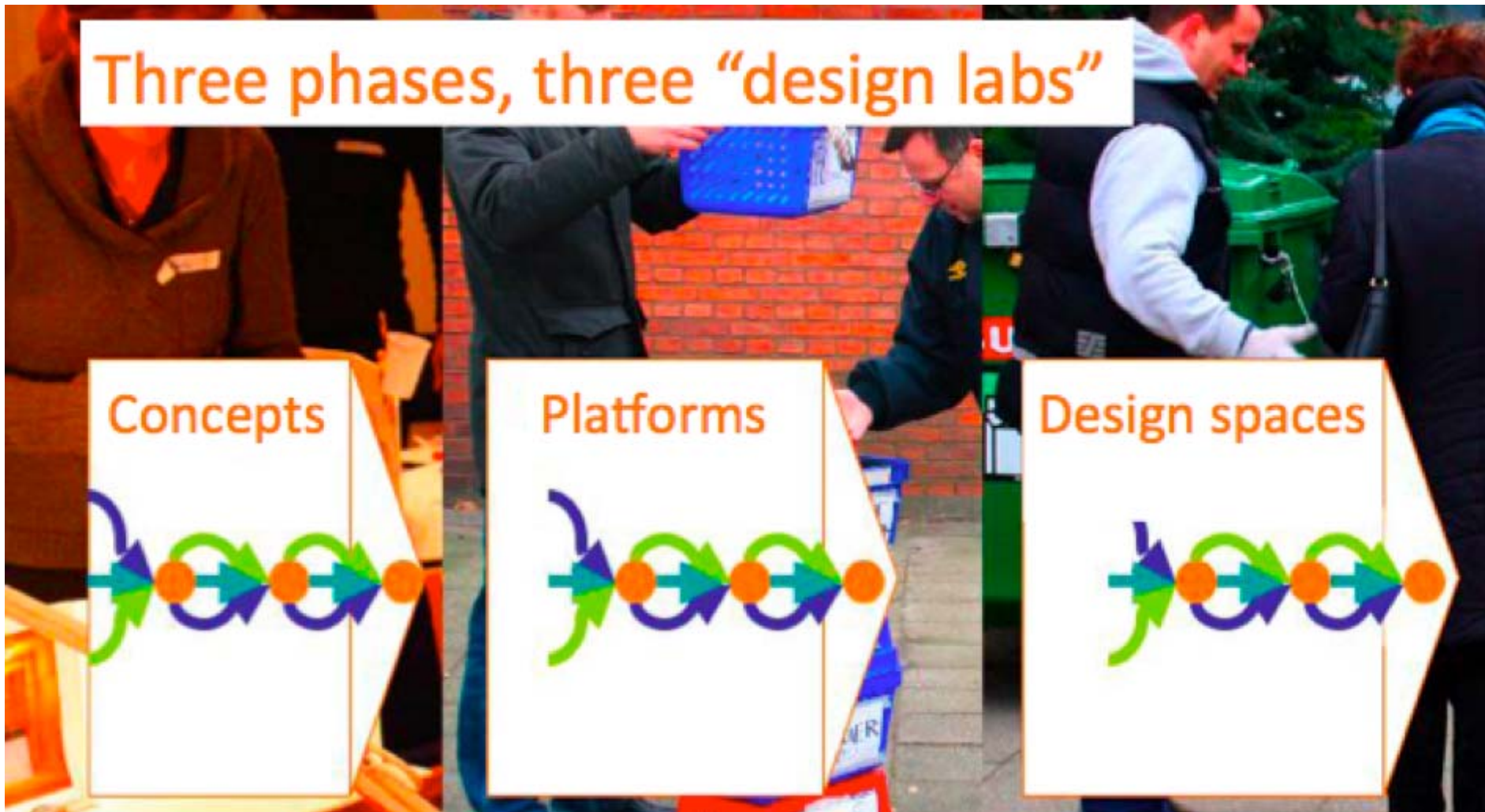
Involving participants

Rapid sketches



Processen – “design laboratorierne”

11



Metoder i konceptfasen

12



Metoder før WS 1

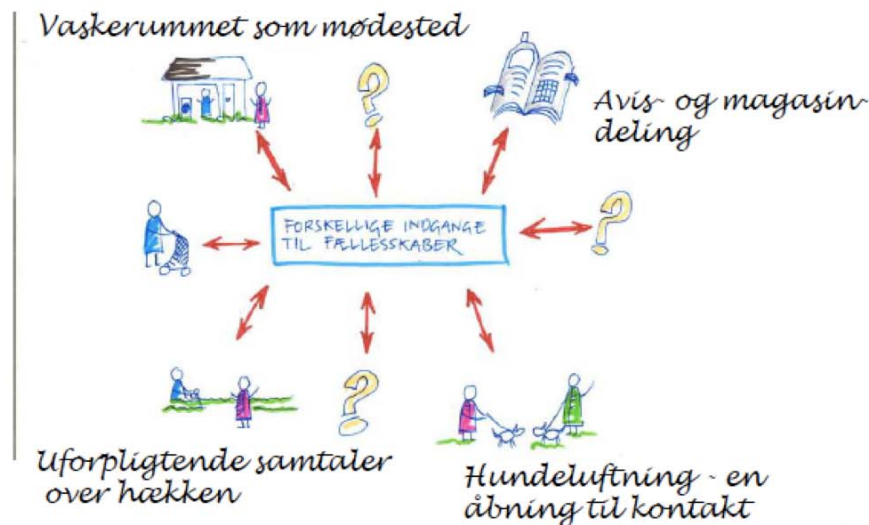


13

- Arbejdsbøger som udgangspunkt for dialog
- Besøg i klubmiljøer og hjemmemiljøer med arbejdsbøger

Hvordan lokale fællesskaber opstår?

- Hvordan skabes den første kontakt?
- Hvad bringer folk sammen?
- Hvordan mødes folk til hverdag?



Alene eller ensom ?



Metoder på WS 1 / I

□ 1:1 dialog / “den gode dag”

VOCI OVE ^{Bortelsen}
En god dag!

NAN SKAL HAVE EN LILLE FARTS PÅ EN TID, OG VI ER JO HJÆLPERE.

Jeg er positiv hele dagen

eneste mand. behageligt.

min kone ser knivi

1300-1400
balance og snak.
LUR

Socialt samer
rester af eftermiddagen
1420-1730

Skipper lab. skov

vi hjælper altid med vasketøj

Jeg vil hjælpe andre!

Jeg hjælper min ~~kon~~ i det daglige, men jeg vil ikke hjælpe hende med at gøre rent. For så tror hun bare, at jeg synes ~~hjem~~ hjem er beskidt.

vores

Jeg hjalp en gymnastikveninde med at få en af spillerne til at gå væk, nabo om han ville køre mig til. Hun lovede mig en flaske whisky, men den vil jeg ikke have. Jeg er en dårlig gavegiver og modtager.

Jeg vil hjælpe andre på mine egne præmisser!
Jeg vil gerne hjælpe andre men jeg vil ikke udnyttes.

Formand for boligforening, socialt engageret i valgforsamling, domsmand og næsting.

tv resten af aften.

Metoder på WS 1 / II

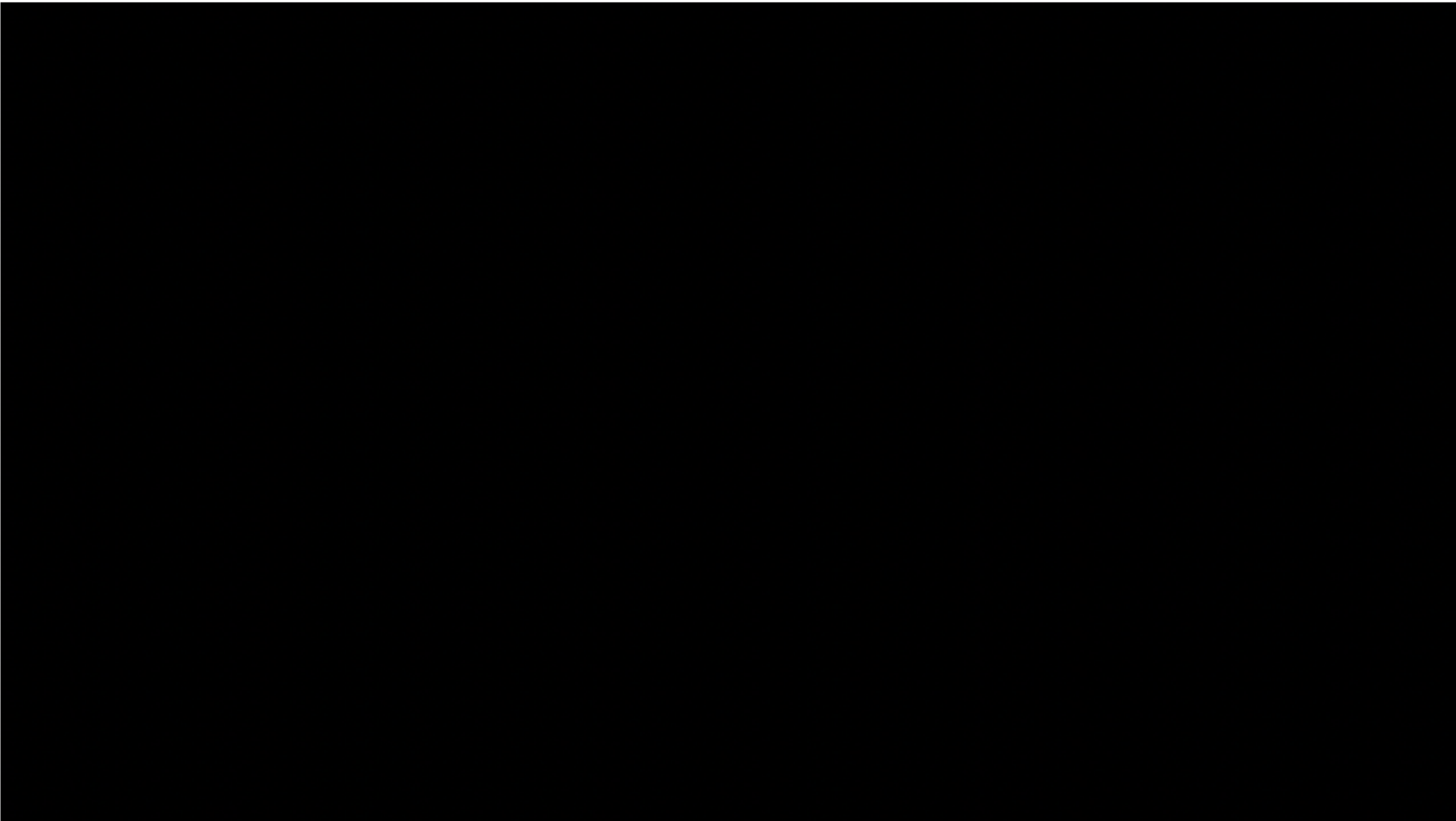
15

□ Fremtidsscenarier som dukketeater



- Brugen af dukker gør nemmere at optræde
- Dukke-scenarier letter verbalisering: udtrykke tanker, mål, ønsker etc som 'regi-bemærkninger'
- Giver overblik (lille skala)
- Letter scenskift

Dukkescenarie gruppe 5



Metoder på WS 2

17

1. Kortlægge sociale relationer
2. Introduktion til og leg med props som symboler på teknologiske koncepter
3. Dukkescenarier med props



Kortlægge fællesskaber

18

The grid consists of 48 cards arranged in 8 rows and 6 columns. Each card contains a stick figure with a name written on it, a small photograph, and a handwritten note. The notes describe various social activities and relationships.

					<i>Momente Mød Lilja Lilly søn doris fjerne skole.</i>	<i>Lilly Poulsen U.O.C Bord 4.</i>	
<i>De samme damer Har boet i samme sted i mange år.</i>	Et godt fællesskab med plads til alle						
<i>De samme damer Har boet i samme sted i mange år.</i>	Mødes om at lære af hinanden						
<i>Kø til indkøb Tilskudsret / ventu på busser</i>					Bidrager til fællesskabet med det vi kan		
	Vigtigt med gode hjælpere i hverdagen						
						<i>Naboer</i>	
				Hjælpe uden at skylde hinanden noget			

Introduktion til og leg med props som symboler på teknologiske koncepter

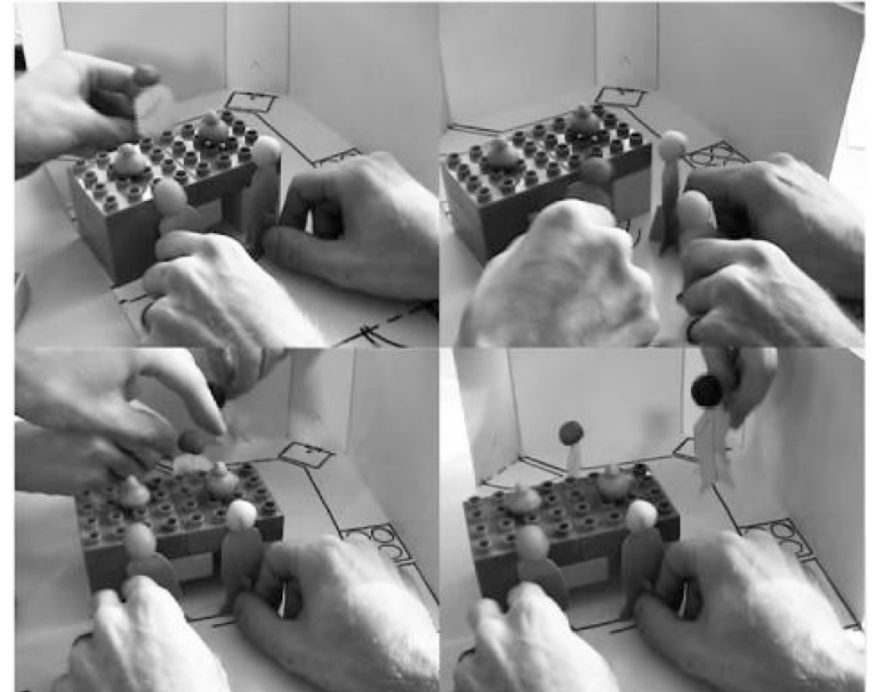
19



Dukketeater med props

20

- Afprøve konceptideer i situationer
 - Enkle og forhåndenværende rekvisitter
 - “Ladybug” – en halvkugle-formet mikroovn bygget ind i spisebordet...
1. Lav dukker. Giv dem personlighed.
 2. Forbered scenen i 2D eller 3D. Marker væsentlige elementer.
 3. Etabler en fortælling – fordel roller.
 4. Gennemspil / udforsk situationer
 5. Dokumenter med video (uden stativ)
 6. Brug facilitator
 7. Se igennem og reflekter



Dukkescenarier med props



21



Fremtidsscenario med props - intro



22

- Videreudvikling af props som designmateriale



Dukketeater med props 2

23



BIID Lektion 10

Fuldkropsscenarier med props



24

- Live-gennemspilning
- Kommentarer fra ældre og andre projektdeltagere
- Løbende justeringer



Mens vi venter på platformsfasen ...

25



- Postkort med invitationer til at skabe nye fællesskaber
- Gruppe på facebook

Pause

26



Vigtige ting og sager at tænke på ...

27

- ... om lidt
- Eftermiddagens program
- Georgia Tech program
- ... senere
- Refleksionsrapporten
- Mundtlig eksamen
- ... inden frokost
- Kursusevaluering

Slut.

28

