

2D sketching

Gruppe 4 Jacques, Katja, Mathias, Phillip og Vita

"..sketches are social things". Således begynder Buxton et af sine afsnit i Sketching User Experiences. Og dét bliver ikke mere åbenbart end når man sketsher i 2D. Hvor man i video-sketching og DiMSe-sketching, kan sidde og nørkle med et projekt alene, er det tydeligt i 2D-sketching, at oplevelsen og backtalken fungerer bedre når man arbejder med sketchen flere mennesker.

Herunder har vi beskrevet vores tanker omkring 2D sketchingen

At kunne generere, fastholde og stimulere til videreudviklingen af en given ide om en tilstræbt brugeroplevelse. Herunder den hurtighed og lethed, hvormed der kan frembringes en mangfoldighed af sketches

Sketches bruges ikke til at lave færdige løsninger. De bruges til at undersøge og fastholde elementer af en idé man har. Med 2D-sketches er det endnu mere tydeligt. Når man starter med at lave en sketch, er ens idé hverken klar eller færdig. Når man starter uden at have en slutdestination, giver man samtidig sin sketch alle muligheder for at udvikle sig. Som Goldschmidt skriver "Almost any display may provide clues that could lead to potentially useful images" (s.130). Med 2D-sketching har man muligheden for at revidere, tegne ovenpå og annotere ting efterhånden som ens sketch udvikler sig. 2D-sketching er dermed hurtigt, stimulerende og fanger et øjebliksbillede af hvad man har prøvet at gøre. At man derudover kan annotere og generelt forklare sketches, gør værktøjet idéelt til disse ting.

At kunne balancere åbenhed og mangetydighed med konkretisering og detaljerighed i sketchingen af en tilstræbt brugeroplevelse. Herunder at kunne balancere mellem detalje og helhed i udforskningen af en tilstræbt brugeroplevelse

"Fail early, and fail often" skriver Buxton (s. 141), og det fanger selve ånden i 2D-sketching ret godt. Man må hellere lave for mange forfejlede sketches, end at lave for få der virker "rigtige", for nye sketches giver mulighed for at få ting i et nyt lys. Når man sketsher kommer man ind i en Seeing as / Seeing that-modus, hvor åbenheden og mangetydigheden i sketchen hele tiden er til diskussion. Når man ser en sketch med "AS"-briller på, ser man sketchens muligheder for at udvikle sig - man ser på relationer til andre ting. Når man omvendt kigger på sketchen med "THAT", så ser man detaljen - man ser det konkrete brugs-scenario for hvordan sketchen bruges eller hvor den eksisterer. Vi veksler altså med at se sketchen som ny viden, og sketchen som en repræsentation for noget vi kender.

Ydermere fungerer 2D-sketches også som noget, der kan fange et øjebliksbillede af en situation, men samtidig være med til at sketsher et hændelsesforløb.

At kunne adressere dynamikken i samspillet mellem den tilstræbte brugeroplevelse og de fysiske og sociale omgivelser, denne oplevelse er tænkt sig at udspille sig i

Fordi 2D-sketches kan bruges til at skitsere hændelsesforløb, kan de også bruges til at til at overveje hvordan samspillet mellem brugsoplevelsen og de fysiske omgivelser skal fungere. Sketchen kan altså sagtens udspille sig over tid, eller i forskellige fysiske miljøer. Derudover er der også mulighed for at beskrive hvordan forskellige sociale kontekster, kan ændre brugsoplevelsen.

Der er dog et men, og det er at selve brugsoplevelse->kontekst aldrig vil kunne detaljeres. Der kan kun antydes hvordan det kunne være, men beskrivelsen vil altid være holdt tilbage af 2D-sketchingens begrænsninger som en statisk tegning. I tillæg vil de sociale omgivelser blive begrænset af tegnerens fantasi, i modsætning til oplevelsen af at modtage input fra den reale verden.

At kunne bibringe empati for brugeren

Med 2D-sketching er det utrolig svært at bibringe empati for brugeren. Man kan, igen, sketche brugsscenarioer, men det er svært at sætte sig i brugerens sted. Den udforskende del af sketchen handler mere om hvordan sketchen udvikler sig og kan ses, end hvordan det endelige resultat vil virke for en given bruger.

At adressere kropslig erfaring og direkte sansbarhed i den brugeroplevelse der sketches

Som med empatien for brugerne, er det utrolig svært at bibringe kropslig erfaring og direkte sansbarhed i 2D-sketches. De egner sig i det store hele slet ikke til at adressere disse ting, qua 2D-sketchens statiske natur.