

# Digitalt-Materielle interaktive sketches

## Gruppe 4

Jacques, Katja, Mathias, Phillip og Vita

Generelt kan det noteres om vores forløb med DiMS at det har været interessant, at se hvordan man stadig sketcher, selvom man zoomer ind på en udvalgt del af en problemstilling.

### **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**

At sketche ved hjælp af DiMS, kan være en rimelig omstændig proces. På grund af de kode- og kredsløbsmæssige udfordringer, kræves der et indgående kendskab til begge dele, for at flere sketches kan skabes hurtigt (Det er dog værd at notere, at når først én sketch er lavet, kan man ved hjælp af copy/paste og små justeringer i kredsløbene, lave mange tilsvarende sketches med små forskelle). Derudover opstår der et element af backtalk fra ens sketches, hvilket er med til at skabe et dynamisk flow i udviklingsprocessen. Backtalk opstår når man tester sin DiMS, får et feedback og derefter arbejder videre ud fra det. Hvis ens DiMS virker, men måske blinker på en forkert måde, eller opfører sig anderledes end man troede, stiller man automatisk spørgsmålet "hvordan kan det gøres bedre/anderledes"?

### **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**

Fordi sketching med DiMS i høj grad handler om at gøre udvalgte dele af en brugeroplevelse tilgængelig, formår den ikke særlig godt at balancere åbenhed med konkretisering. Detaljen bliver udforsket, hvorimod helheden er svær at skabe overblik over, medmindre man bygger videre på sin sketch. I vores projekt har vi f.eks forsøgt at skabe en måde at interagere med en snowbowl, hvilket i sidste ende skulle interagere med andres snowbowls. Vi har dog ikke mulighed for at vise hele billedet med vores DiMS-sketch, hvorfor vi har fokuseret på hvordan interaktionen med én snowbowl fungerer.

### **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**

Én af de ting som DiMS er rigtig god til, er at være direkte manipulativ. Som både designer og bruger, kan man få et øjeblikkeligt feedback på hvordan et givent aspekt fungerer ved projektet. Givet at man kan producere en sketch, der kan placeres i de fysiske og sociale omgivelser hvor den skal fungere, vil man kunne adressere meget af den dynamik der vil opstå. Et eksempel kunne være arbejdet med stripholderne hos CENA. Her kunne man iagttage hvordan en sketch opførte sig og blev anvendt, i det miljø hvor den var tiltænkt at skulle befinde sig. I vores eget projekt, har vi blandt andet tænkt over hvordan man undgår falske aflæsninger af interaktionen med snowbowlen (vores idé er at man skal ryste snowbowlen når man står ud af sengen, for at meddele andre med snowbowls, at man er stået op. Men skal den også lave sådan en melding, hvis man skubber den på gulvet mens man prøver at slukke for vækkeuret?).

### **At kunne bibringe empati for brugeren**

Det virker svært for os, at bibringe empati for brugeren, eftersom vi kun gør en udvalgt del af brugeroplevelsen tilgængelig med vores sketch.

Vi har kun gjort det muligt at have en bruger der afsender en besked, og ikke en bruger der modtager beskeden. På trods af dette ses DiMS som en udemærkede måde hvorpå brugeren kan opleve funktionen af DiMS'en, således det ikke bliver nødvendigt for brugeren at anvende sin fantasi. Hvor video teknikken giver

anledning til at se brugsituationen, og tegnings forløbet sikkert giver anledning til forståelse af det synlige perspektiv af en skitse, er DiMS'en istand til at give selve oplevelsen af skitsens funktion.

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

At kunne få en sketch til at reagere på et input fra et menneske, gør DiMS ideelt til at adressere kropslig erfaring og direkte sansbarhed af en brugeroplevelse. Som designere indgår vi hele tiden i en konstant dialog med vores sketch, hvilket er tydeligst når vi som her, kan interagere direkte med vores idéer. I vores projekt er det f.eks eksemplificeret ved den måde, vi aflæser vores interaktion med snowbowlen på. Ved at tage et tilsvarende objekt, og interagere med det som man kan interagere med en snowbowl, bliver vi bevidste om de muligheder der for at interagere med det. Derudover har vi også muligheden for at irriteres og undres over den måde interaktionen foregår, og derved skabe en backtalk med vores sketch.