

februar 17, 2010

Vi oplevede at man fik et nyt perspektiv på løsningsforslag når man videosketchede. Da videoerne var lavet, blev man præsenteret for nogle løsningsmetoder som man ikke havde indsigt i før.

Især lige efter man havde afsluttet sin video og begyndte at diskutere situationen, så fik man også vendt en række sager.

Det er nemmere at kunne forholde sig til nogle scenarier end hvis man bare skulle tegne det.

Man kan se bevægelser og problemstillinger med det samme.

Embodied enactment. ->

Det at filme var med til at få os væk fra computeren, og ud i "verden" for at opleve det scenario.

**- 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.**

I forhold til den anvendte tid, mener vi ikke der er blevet genereret et stort antal af sketches via denne teknik. Vi fik lavet fire sketches på 2 timer. I forhold til vores fremgangsmetode af video sketching som et setup brugte vi tid på at opstille hele scenarierne på forhånd før vi filmede videoen. Ved den metode fandt vi hurtigt fejlene og vi fik ændret handling i den "rigtige" retning i designprocessen. Derved opstod der ikke flere nye åbne muligheder for videre udvikling, som ikke burde ske under en brainstormings metode. Sammenligner man med andre teknikker, f.eks. mindmapping, er det muligt at kunne generere flere sketches. Det ses dog at via denne metode er sketchen mere detaljeret og mere dybdegående, og man får lov til at kunne diskutere sketches fra flere forskellige aspekter. Under hele processen blev vi fastholdt inden for en bestemt ramme, som modvirkede muligheden for at kunne udfolde os på flere områder. Det er muligt at denne metodes begrænsning er bevidstheden om den arbejdsindsats det kræver at optage nye scener. Dette kan resultere i at man undgår at udvikle på en allerede igangværende optagelse, hvorved mulig videreudvikling hæmmes. Vi oplevede derfor ikke at teknikken var særlig hurtig til at frembringe mange sketches. Derimod oplevede vi at med denne teknik kunne man få en mere detaljeret oplevelse af en sketch. Teknikken er mere fastholdende i bestemte sketches og er derfor god til at stimulere.

**- 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.**

I teorien balancerer videosketching mellem åbenhed og mangetydighed med konkretisering og detaljerighed, hvorimod en 2D papirsketch måske er en smule mere åben og søgende. I praksis formåede vi dog ikke at åbne nok op for de muligheder der eksisterer indenfor videosketching, vi var for lukkede i forhold til det emne og det koncept vi beskæftigede os med.

februar 17, 2010

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

I modsætning til den traditionelle måde at udvikle scenarier på, tillader videodesketching at vi kan udforske den fysiske og sociale kontekst hvor brugeroplevelsen foregår. I vores tilfælde, kunne vi observere og analysere nogle af de dynamikker der opstår i et køkken hvor flere mennesker befinder sig. Til gengæld giver videodesketching ikke i lige så høj grad mulighed for at undersøge brugeroplevelsen, da den fysiske artefakt i bedste tilfælde er en form for dummy. Under vores videodesketching opdagede vi f.eks at vi gik for konkret til værks, da vi ville begynde at snakke om brugeroplevelser - vi havde nemlig ingen mulighed for at tilføje yderligere brugeroplevelser til vores scenarier, fordi vi kun havde primitive props til rådighed.

Der er altså god grund til at bruge videodesketching til udforskning af de fysiske rammer og til dels også de sociale interaktioner der finder sted, hvorimod den rent tekniske brugeroplevelse ikke er særlig nem at dække ind. I "Designing with video" pointeres det også at den performende måde at gribe sketching an på "promotes human experience over technical performance" (s. 146).

**- At kunne bibringe empati for brugeren.**

Ved at spille en bestemt rolle og derved sætte sig ind i brugerens sted, skaber man empati overfor brugeren. Det opnåede vi ved at opstille forskellige situationer indenfor samme case. Da vi havde primitive props til rådighed kunne vi med det samme se den fysiske interaktion mellem artefakterne og brugeren. Derudover fungerer videodesketching både med slutbrugere og designere som aktører. Med de forventede slutbrugere som aktører i videodesketchingen, kan man få flere inputs omkring de tanke- og interaktions-processer som rent faktisk udfolder sig, end hvis man bruger designere. Det forstærkes endvidere hvis man laver On-Site Scenarios. Her sætter man brugeren i sit naturlige miljø for den interaktion man gerne vil undersøge, hvilket fremmer realismen og troværdigheden i de observationer man foretager. For vores gruppe betød det rigtig meget at vi kunne bruge et rigtigt køkken som udgangspunkt for vores videodesketching, da den realistiske setting i videoen opfordrede aktørerne til at opføre sig "normalt".

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

Hvis videodesketching brillerer ved at kunne fange kontekster og brugeres interaktion med hinanden, så synes vi til gengæld ikke at værktøjet er særlig godt til at skabe opmærksomhed omkring kropslig erfaring eller direkte sansbarhed i brugeroplevelsen. Fordi videoen er et visuelt medie mere end et fysisk medie, er det svært at skitsere hvordan sansbarheden for en brugeroplevelse føles. Med de meget begrænsede props vi brugte i vores sketching-forløb, gav det heller ikke nogen mening at fokusere på dette. Videodesketching kan måske have en plads i adresseringen af de fysiske erfaringer, men i så fald er det i forbindelse med mere avancerede props, hvor det ikke er videodesketchingen der er det bærende undersøgelses-værktøj.