

[Avsiktligt tom.]

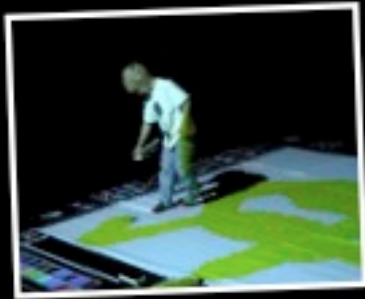


Med hjälp av några exempel ur min egen designpraktik (och mina studenters) ska jag försöka lyfta fram några saker som utmärker interaktionsdesign för mig.



Ett studentarbete under ganska fria former. Uppgiften var att arbeta med projektion och rum. Den här gruppen utvecklade en idé om ett ritprogram i rumsstorlek och byggde en Wizard-of-Oz-prototyp. Det betyder att en människa delvis spelar systemets roll, här genom att köra Microsoft Paint och försöka hänga med lillkillens handlingar på golvet.

tänk om man kunde vara marädrön...



UTVECKLA »PROBLEM» OCH »LÖSNING» PARALLELT

Men som filmen visar upptäckte studenterna under själva »användartestet» att den största kvaliteten med idén var som en lek miljö för två användare: en på golvet, en vid datorn. Inte som ett kvasi-intelligent ritprogram för en användare. Genom att försöka lösa problemet förändrar man sin förståelse av problemet.

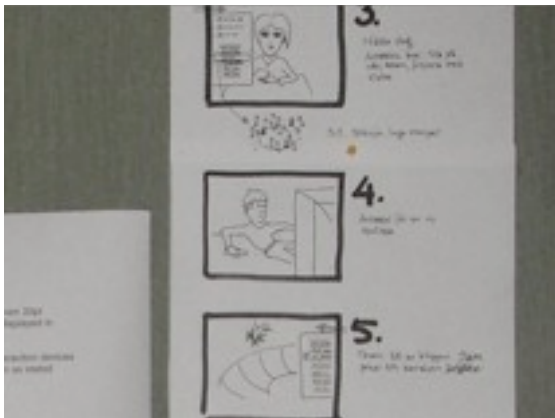
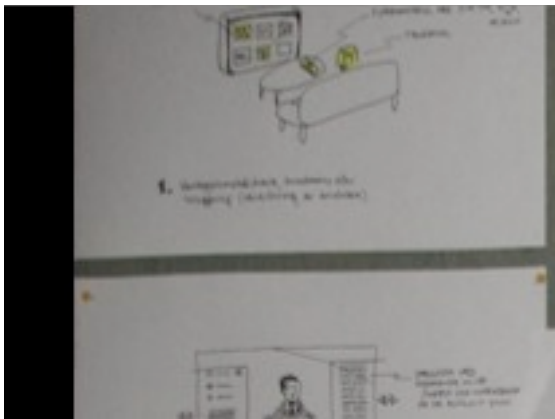
OUR NEWS AND SPORTS (2007)

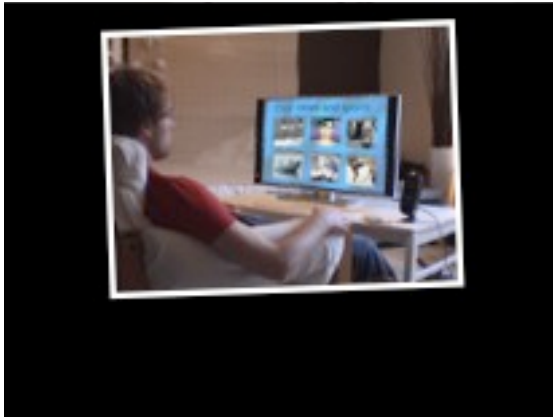


Här ett exempel på en deltagande medietjänst. Scenariet är framtida TV där alla tänkbara videoklipp finns i sökbara databaser. Min uppgift var att studera hur navigering i sådana omöjligt stora datamängder kan gå till med hjälp av sociala klan-mekanismer («tribes»).



Vår förfinade bild av lösningen formulerades i detaljerade skisser och storyboard för en demonstrationsfilm.

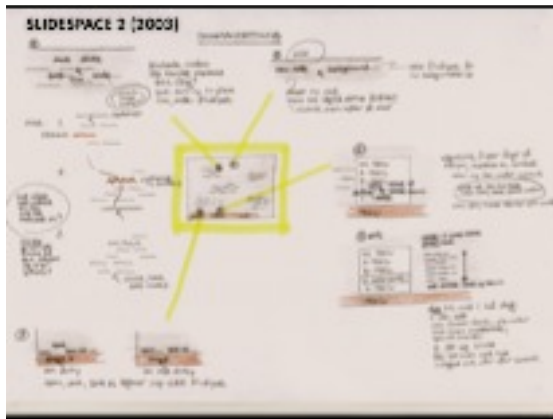




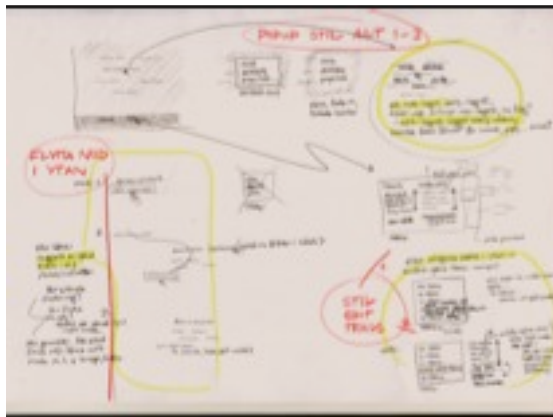
Filmen fick två delar. Den börjar med en typisk användningssituation och går sedan in på hur systemet fungerar som kan erbjuda sådana tjänster.



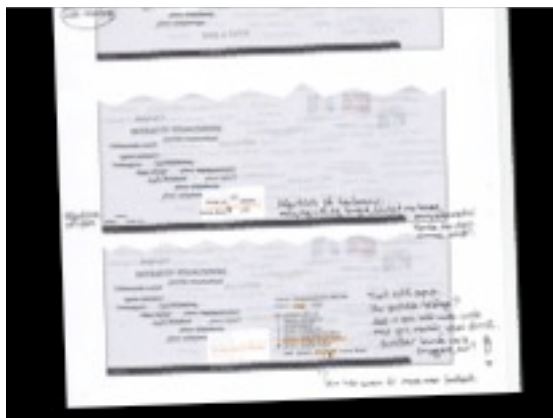
En poäng är att vi var tvungna att beakta teknisk görbarhet, användbara och nyttiga funktioner, framtidens teve-estetik och de sociala tjänsternas etik (personlig integritet, status, med mera) fortlöpande under hela processen. En annan, och kanske viktigare, poäng är att det fanns inget »problem» att studera i fält. Så är det ofta med innovativ design, till skillnad från inkrementell design.



Nu över till skissande. Här är några arbetsblad från ett gammalt projekt inom interaktiv visualisering.



Interaktionsdesign handlar om att ge form åt skeenden över tid. Det kan man se till och med i de här statistiska skisserna, där det smugit sig in en och annan storyboard.

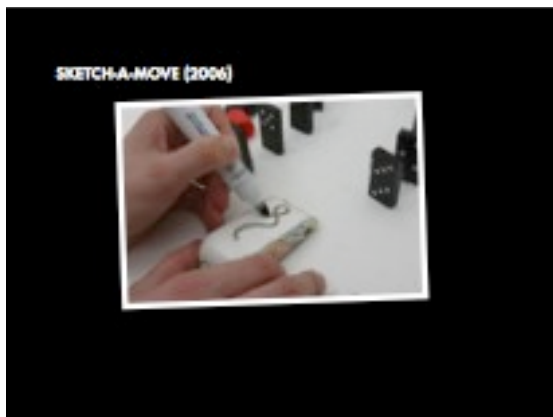




Det är ganska vanligt att jobba med film på ett skissartat sätt, just för att fånga designens beteende. Här är ett studentprojekt från förra året kring massmedier och interaktiva medier. Ett bildspel, helt enkelt, utfört som ett fotocollage.



Cutout-animation kan fungera om situationen man designar för är svår att fånga på film. Här var mitt mål också att hitta en stil som kändes provisorisk, så att användarna kunde vara aktiva och kritiska i stället för att sjunka ner i pitch mode.

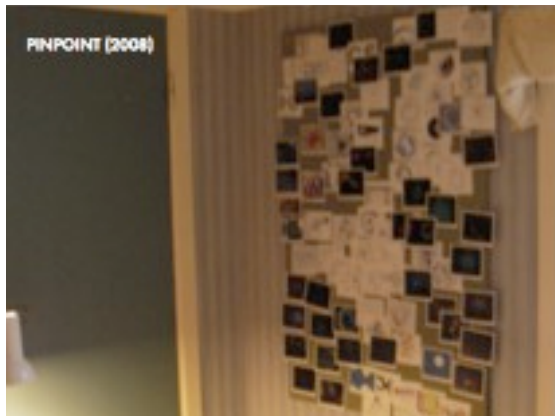


Mycket enkla skisstekniker kan ibland vara rätt val, som här där det gällde att få en första uppfattning om avstånd och rumslighet i en students design av ett slags röst-klotterplank.

Interaktionsdesign handlar mer och mer om fysiska egenskaper kombinerat med virtuella. Sketch-A-Move var ett studentprojekt på RCA för Mattel och studenternas idé gestaltades på ett mycket effektivt sätt i en videoskiss.



Att skissa, att ge idéer form, är designarbetets kärnhantverk. Det har minst tre syften. Man tänker bokstavligen genom att forma idéerna. Man skapar tydligare kommunikation med kollegor och andra aktörer i processen. Man kan också använda skisser retoriskt och taktiskt för att övertyga uppdragsgivare.



Designförmåga innehåller många element, men de bärande är förmågan att skapa och förmågan att värdera. Skapande är genrespecifikt och kräver en bred repertoar. Därför gör man research i tidiga faser. Här är nittionio exempel på interaktiv visualisering, löst ordnade efter visuella egenskaper, hemma i mitt arbetsrum.

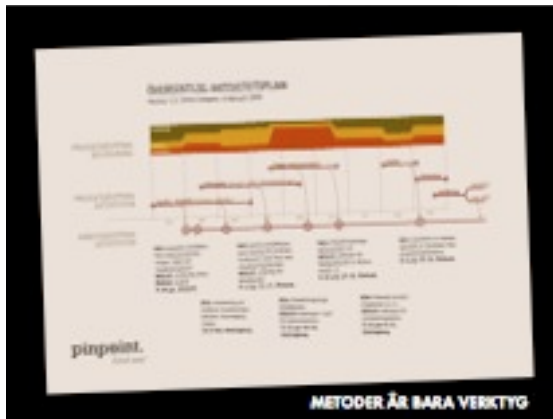


Den lösning vi just nu arbetar med liknar inte riktigt någon av de nittionio. Vi har tagit en del goda element och kombinerat dem i en ny kostym, som är avsedd att vara innovativ.



Designförmågans andra hörnsten är förmågan att värdera. För att kunna värdera krävs en förståelse för kvaliteter i användningen. Det går inte att användartesta allt. Formbarhet är en sådan kvalitet, som jag menar är central för att en interaktiv visualisering ska kännas bra och ge mervärden.





Designförmåga är individuell, och kan inte ersättas med metoder. Metoder innehåller inte kunskap utan fungerar bara som verktyg, i första hand för koordination. När man kan välja rätt verktyg för uppgiften i en designsituation, först då har man tillräcklig skicklighet i att använda metoder.



Till sist något om dem som deltar i en designprocess. Avatopia var ett samarbete med yngre tonåringar som ville förändra samhället, och Sveriges Television som kunde erbjuda medlen för dem som en del av sitt uppdrag i allmänhetens tjänst.



Vi bidrag med kunskande om interaktiva medier och arbetsmetoder. Projektet var ett genuint samarbete där alla tre kompetensområdena var nödvändiga.



Design handlar om att initiera förändring. Ofta är det så att användarna ska leva med förändringarna långt efter att själva designprojektet är slut. Det kan man utnyttja som en tillgång i processen, som mina kollegor gjorde i Kliv-projektet.

PROCESS »problema och »lösning» parallellt
tekniskt, instrumentellt, estetiskt och etiskt
»problemet» finns inte alltid idag
skissande gör idéer synliga

FÖRMÅGA att skapa lösningar en repertoar
att vinnarna kräver en känsla för kvalitet
metoder är bara verktyg

AKTÖRER deltagare bidrar med förkunskaper
design är ett internt förändring



Här är mina observationer omkring interaktionsdesignprocessen, kort sammanfattade.



På webzone.k3.mah.se/k3jolo finns mer information om en del av de projekt jag har nämnt idag, och en del annat material om interaktionsdesign som kanske kan vara av intresse.