

2D-sketching. A-4 afl.

Gruppe 7: Daniel, Jette, Karsten, Morten Pedersen, Marc, Nina Rose

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 2D tegneforløbet har der været rig mulighed for at generere, fastholde og stimulere vores ide. Det har dog været et meget sent tidspunkt i processen, så der har i starten af forløbet været en udfordring i at se ud over den sketching vi allerede har opnået på et meget detaljeret plan i Dimse-forløbet.

Ved brug af Gabriela Goldsmidts begreber "seeing as" og "seeing that" fik vi først sat gang i processen. Vi sad med hver vores individuelle tegning hvor vi hver især handlede ud fra figuren nedenfor:

	Kontekst: rum/social	Handling / tid	
Helhed			<ul style="list-style-type: none">• Den der tegning fik mig til at tænke på...• Kunne det være interessant hvis...
Dele			

Altså havde en om konteksten i forhold til helheden, mens en anden havde om kontekst i forhold til en mindre del osv. Da vi havde sketchedet i en halv time præsenterede vi kort hvad vi havde gjort, hvorefter resten af gruppen kom med feedback omkring hvad de så i tegningen (seeing as). Vi tog en runde til, hvor vi igen individuelt sketchede (seeing that). Det var en god måde til at hjælpe hinanden videre i sketchingen, og på den måde fik vi skabt nogle ideer, som vi egentlig ikke havde set før. Vi fik også hjulpet hinanden til at få sketchene til at indeholde brugeroplevelser, hvilket helt klart har været en af de større udfordringer ved forløbet.

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.

Grundet 2D-sketchings sene placering i forløbet, havde vi på dette tidspunkt mere eller mindre præciseret vores brugsoplevelse. 2D-sketching inviterede dog straks til at udforske både mangetydighed og detaljerighed. 2D sketching er en hurtig form for sketching og tillader en at

generere mange nye idéer og brugsoplevelser. Et hurtigt sketch er ikke direkte detaljeret, den er åben. Detaljerne viser sig i flere sketches tilsammen, dette skaber en helhed, dvs. et indtryk af tegneren/tegnernes idéer og tanker. Der bliver skabt en kraftig mangetydighed. Inspirationen fra sketch stopper aldrig. Man vil altid kunne tegne videre og alle vil tolke en sketch på sin helt egen måde.

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.

Under 2D-sketchingforløbet har vi arbejdet med en del forskellige fokusområder. Som det fremgår af den tidligere model har vi arbejdet med helhed og dele af denne helhed, kombineret med rumlig og social kontekst og handling over tid. Vi har derfor bevidst arbejdet med at integrere netop fysiske og sociale omgivelser. Dette har i mange tilfælde ført til nye påfund, som vi før ikke havde taget i betragtning og derfor ikke havde overvejet de mulige fordele og ulemper disse medfører.

At kunne bibringe **empati for brugeren**:

2D-sketching forløbet har vist en måde, der gør det hurtigt at kunne bibringe empati for brugeren. En af fordelene ved 2D-sketching er, at det grundlæggende virker simpelt og det er forholdsvis nemt at sketche et forløb der inddrager brugeren, de omgivelser artefakten er tiltænkt at blive brugt i og samtidig vise et tidsforløb – udover det kan sketchingen gøres hurtigt og i mange variationer. Det har været nemt at fokusere på ”Role” delen.

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

2D-sketching har ikke virket som det mest optimale redskab, til at adressere kropslig erfaring og direkte sansbarhed, i henhold til brugeroplevelsen.

Da der er tale om tegninger, så har man ikke muligheden for at fremvise noget man kan røre ved og udforske med hænderne, og 2D-sketching må siges lidt at overlade alle former for ”feeling” til fantasien hos den enkelte bruger.

Men hvis man snakker om menneskelige erfaringer i al almindelighed, kan disse være nyttige til at se nye ting i ens sketches. F.eks. hvis man tegnede en blomst og man synes bevægelserne i blomsten mindede om dans, vil man kunne skabe noget nyt ud fra dette indtryk. Dette opstod også i vores proces. Bolden som har været omdrejningspunktet i vores forløb, kom til at ligne et hoved og her ud fra fik den alle mulige nye former. Det er en af fordelene ved 2D sketching, at alt kan lade sig gøre. Der er ingen begrænsninger for fantasien.