

**DIMSEFORLØB - A4 opgave:**

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**.

*Det har ikke været et overvæld af ideer og sketches i dette arduinoforløb. Vi tror det skyldes at der er en læringsproces i kodning såvel som sammensætning af hardware.*

*Vi har været i stand til at fastholde vores idé, og igennem det har vi kunne genere nogle forskellige ideer, som vi har prøvet af i praksis og som har stimuleret os til at udfordre andre vinkler af vores konkrete koncept. F.eks. har vi arbejdet meget med feedback fra boldene som indgår i vores projekt og interaktion imellem dem og brugeren. Men det har været en langsommere proces i forhold til videosketching.*

At kunne balancere **åbenhed og mangetydighed** med konkretisering og detaljerigdom i sketchingen af en tilstræbt brugeroplevelse.

Herunder at kunne balancere mellem **detalje og helhed** i udforskningen af en tilstræbt brugeroplevelse.

*Vi prøver i alle vores forløb at have en fornuftig balance mellem åbenhed og mangetydighed og konkretisering og detaljerigdom, men i dette forløb har vi haft en tilbøjelighed til at arbejde mere indenfor konkretisering og detaljerigdom af vores ideer.*

*Det har været svært at rive sig løs fra et bestemt fokus, for at udforske andre veje og skabe den nødvendige åbenhed og mangetydighed. Det tager tid at prøve sig frem, og vi har valgt at planlægge for meget og fokusere på for mange detaljer og kundskaber som vores artefakt skal kunne, i stedet for at prøve os frem til nogle løsninger. Det er i denne situation hvor det bliver svært at sketche i Arduino og holde sit sind åbent, fordi det tager noget tid og erfaring at lave en sketch i Arduino.*

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.

*Vi tænkte fra starten at komme så tæt på en virkelig og funktionel prototype som muligt. Vi ville bygge elektronikken ind i selve artefakten - i dette tilfælde en bold, samt gøre brug af trådløs kommunikation. Af tekniske begrænsninger, blev det i stedet en prototype, der kan illustrere funktionerne. Kommunikationen mellem de to bolde foregår gennem ledninger, og elektronikken sidder på ydersiden, så fodboldene kan ikke kommunikere over afstand som tiltænkt og de kan ikke bruges til at spille med. Derfor har det været rigtig svært at skabe den tilstræbte brugeroplevelse. Vi har ikke kunne afprøve prototyperne ordentligt endnu. Men ved at skabe nogle prototyper som kan virkeliggøre nogle af vores idéer, kan vi skabe en mere realistisk brugeroplevelse og hermed øge dynamikken i samspillet mellem brugeroplevelsen og de fysiske og sociale omgivelser.*

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

*Vores koncept, har i høj grad handlet om at designe artefakten, med forståelse for hvordan brugeren af artefakten ville anvende denne i sin hverdag.*

*Det har været vigtigt for os at artefakten er nem at forstå og anvende af dens bruger, uden at gå hen og blive forstyrrende i brugerens hverdag. Specielt sidstnævnte der har været en udfordring i dette arduinoforløb, da det har stillet krav til vores kompetencer inden for programmering, i forhold til videosketchingen.*

*Vi er klar over at vores koncept ikke er fuldkommen realistisk at udføre i praksis, da det vil være svært at spille med boldene, på grund af den øgede vægt og mulighed for at sparke teknikken i stykker, men idéen er god nok i forhold til interaktionen imellem brugeren og artefakten. Vi fokuserer både på lys, følelse og lyd for at afprøve alle vinkler og for at sketche os frem til den bedste måde for bolden at kommunikere eller Tweete til brugeren på.*

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

*Med hensyn til at skulle adressere kropslig erfaring og direkte sansbarhed, har vi taget udgangspunkt i vores videosketchingforløb. Allerede i videosketchingforløbet, havde vi sketchedet brugeroplevelsen i hverdagen, og brugte disse sketches til at udvikle vores arduinokode. Det lykkedes os at få overført de idéer vi fik genereret gennem videosketchingen, til vores arduinoprogram.*

*Dem har vi valgt at gå ud fra, da det har været svært at skabe nogle gode brugeroplevelser i Arduinoforløbet. Det vi håbede på med dette forløb, var at intensivere kropslig erfaring og sansbarhed i brugeroplevelsen, ved at boldene rent faktisk kunne nogle forskellige ting, i stedet for at brugeren selv skulle forestille sig at boldene lyste, vibrerede eller sagde noget osv.*