

Gruppe 7: Daniel, Marc, Morten, Karsten, Jette og 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.

Videosketching har været en positiv oplevelse. Det er en god måde at generere mange idéer på, på kort tid.

Det at man er "på" gør at sketchen bliver mere flydende og tilfældig. Man afbryder ikke flowet i sketchen, fordi man ved at kameraet kører. Det er en god måde at fastholde en idé på og samtidig se problemerne og mulighederne i idéen og herfra videreudvikle det samme koncept. Vi startede med en meget løs idé om venner der gerne vil spille fodbold sammen i parken. Når vennerne var ude at spille bold, vibrerede den tredje vens bold hjemme hos ham. Denne idé fastholdte vi hele vejen igennem, men vi tilføjede og prøvede andre muligheder af, for at stimulere konceptet.

Det at skulle improvisere kan man også gøre uden kamera, men det giver en unik mulighed for at gense og afklare hvad der faktisk skete og virkelig se scenarierne i spil.

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.

Der var helt konkrete situationer, hvor vi ændrede på de detaljer, der viste sig at være væsentlige for konceptet. Et eksempel på en detalje vi bed mærke i, under sketchforløbet var den måde bolden skulle reagere på. Det var bedre for venen der hjemme, at bolden sagde navnet på den ven der var ovre i parken og spille bold. Eller bolden skulle reagere voldsommere i forhold til hvor lang tid vennerne i parken havde spillet. Eller i virkeligheden skulle man klappe på bolden hjemmefra, for at se om der var nogen der gerne vil med i parken for at spille. Hvis der var det, aede de bolden og bolden hjemme hos den der spurgte, hoppede. Altså bolden skulle kunne give en vis form for feedback.

Vi havde 13 film da vi skulle fremlægge, de fleste af dem var inspirerende og hvis man så dem i kronologisk rækkefølge kunne man helt klart se en udvikling i konceptet.

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.

Til den første øvelsesgang benyttede vi os af egentlige artefakter til at illustrere. F.eks. brugte vi kasserolle og grydeske i en madlavningssituation. Så selvom vi ikke stod i et køkken, var man ikke i tvivl om at vi illustrerede en madlavningssituation.

Ved den anden øvelseslektion illustrerede, f.eks. ved at afskærme med stole, at brugerne befandt sig forskellige steder. Ligeledes sad "skuespillerne" ved forskellige borde for derved at illustrere, at de befandt sig på forskellige lokationer.

At kunne bibringe empati for brugeren

For hurtigt at kunne lave brugercentrerede sketches, valgte vi et emne som vi alle kunne relatere til. Vi havde alle selv personlige erindringer af, gerne at ville lave en aktivitet med andre, men ikke lige vidst hvem der ellers var interesseret i at deltage. Det virkede derfor naturligt at skulle 'spille' rollen som en person, på udkig efter andre/flere at spille fodbold med. De emotionelle relationerne skulle dog graves frem, da det man tænker i en sådan situation, ofte først kommer til udtryk i situationen. Vi lavede derfor flere sketches, hvor vi som deltagere, opdagede flere aspekter af problematikken løbende i processen, og dermed kunne bibringe mere og mere empati for brugeren.

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

I de sketches vi lavede, brugte vi vores egen kropslige erfaringer med at være i disse situationer, til at fornemme hvordan vi fik det optimale ud af de situationer vi havde stillet op i vores sketches. Efterhånden som vi kom længere og længere hen i sketchingen, var det nemmere at bruge de kropslige erfaringer vi havde, til at gøre sketchen mere levende og mere realistisk, og på den måde få det bedst mulige ud af vores idégenerering.

Formålet med sketchingen og idéudviklingen, var at inddrage så mange aspekter af en potentiel brugeroplevelse som overhovedet muligt, og ved hjælp af vores kropslige sanser, sketche os frem til den bedste løsning.