

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.

2D-sketching er meget effektiv til at generere idéer, man kan tolke en sketch på forskellige måder, alt efter med hvilke øjne man ser på sketchen. Det er utrolig nemt at vende tilbage til tidligere versioner af sketchen. Dette gør at det er nemt at fastholde idéer, som derved kan stimulere til videreudviklingen af nye idéer.

Det er desuden hurtigt og nemt, at gå fra at have en idé i hovedet til at få den ned på papir, hvor man så kan arbejde videre med den, eller vise den til andre. Dette er også en af grundene til at man kan generere nye idéer meget hurtigt vha. back-talk af sketchen. Vi har haft gode erfaringer med at sidde sammen hele gruppen og sketche på et stort stykke papir. Denne måde at sketche på var for os utrolig god til at generere nye idéer. Det at alle sketches er samlet på ét stort stykke papir gjorde det nemt at springe mellem forskellige versioner af sketches. Det gjorde det også nemt at fastholde idéer, samt kombinere tidligere sketches med nyere sketches og spørge "hvad nu hvis?" for på den måde at generere endnu flere idéer.

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.

Med 2D sketching har man mulighed for, at skifte imellem helhed og detalje forholdsvis ubesværet. Mediet giver mulighed for at man let kan variere imellem at tegne det store billede og de små detaljer. Det er vores erfaring hidtil at det også er givende at have en hvis dynamik imellem de forskellige perspektiver, da helheden kan genere nye ideer til detaljer og omvendt. Det er desuden nemt, at lave mange forskellige versioner af detaljerne og videreudvikle dem når man tegner sammen.

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.

2D giver mulighed for at adressere dynamik ved at man kan variere imellem detalje og helhed. Man kan afbillede de fysiske omgivelser og den tænkte interaktion med en artefakt. Desuden kan man benytte sig af, at tegne tidsforløb f.eks. med små tegneserier for at afbillede en brugeroplevelse og de fysiske og sociale omgivelser.

At kunne bibringe empati for brugeren

Den måde vi har erfaret vi kan bibringe empati for brugeren, er ved at have mulighed for at afbillede både bruger, omgivelser og tidsforløb. F.eks. hvad sker der fra brugeren står op til han går i seng, og hvordan indgår den tænkte artefakt i hans hverdag.

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

2D sketching er ikke det bedste redskab for at adressere kropslig erfaring og direkte sansbarhed da det er jo kun at tegne. Man får ingen fornemmelse af brugsoplevelsen andet end det man forestiller sig når man udfører de forskellige sketches.