

DiMS-sketching – Arduino

Line Mulvad, Michel Nielsen, Peter H. Jørgensen, Nina Kirstine Busk og Simon Lüdeking

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.

Når man arbejder med Arduino, er der i første omgang en mangel på hurtighed og lethed, da man skal bruge tid på at sætte sig ind i teknikken.

I DiMS-sketching forløbet har denne barriere gjort, at det ikke er gået hurtigt med at gennemføre nye ideer. Vi er blevet inspireret til mange ideer gennem forløbet, men er til tider blevet bremset af teknikken, og har derfor ikke kunnet gennemføre dem. Vi har dog fået en ide om hvad man kan bruge Arduino til og hvilke muligheder det giver for sketching på længere sigt.

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.

I sketchingen med Arduino har det været en fordel, at man i høj grad har haft mulighed for, at arbejde meget med detaljer og delelementer af ens sketches. Ved at ændre nogle få linjer i koden, kan man nemt få afprøvet en lille detalje i mange forskellige versioner i løbet af kort tid. Hvad angår helheden, har det været meget svært at gengive den, igen grundet vores begrænsede tekniske færdigheder, samt de begrænsede forhåndværende materialer.

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 har koncentreret os meget om at stille skarpt på detaljerne i vores sketching med Arduino. Vores oplevelse har været, at det egner sig bedst til dette. For at få en bedre fornemmelse af brugeroplevelsen og kunne illustrere denne, har vi filmet interaktionen mellem bruger og sketch på video. For at adressere dynamikken og samspillet har vi forsøgt at bruge "Wizard of Oz" metoden, og kombinere DiMS og videosketching. Da vores tekniske færdigheder og muligheder for at integrere Arduino i en artefakt har været begrænsede, har vi set det som en nødvendighed at kombinere Arduino med video for at illustrere de fysiske og sociale omgivelser.

At kunne bibringe empati for brugeren.

Igennem dette forløb har empatien for brugeren ikke haft den samme fremtrædende position som i videosketchingen. Det skyldes at fokus i dette forløb i lang højere grad har været på selve artefakterne, end på de konkrete brugsituationer. Dog har vi haft mulighed for at fokusere på brugsoplevelsen mellem den konkrete artefakt og brugeren.

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

Gennem arbejdet med Arduino, har vi fået en god fornemmelse af brugeroplevelsen. Efter at have klaret den første tekniske udfordring kunne vi ret hurtigt lave små brugbare løsninger, som har gjort, at vi kan forestille os en færdig prototype. Arduino giver mulighed for at få umiddelbar, meget konkret og håndgribelig respons når man sketcher.