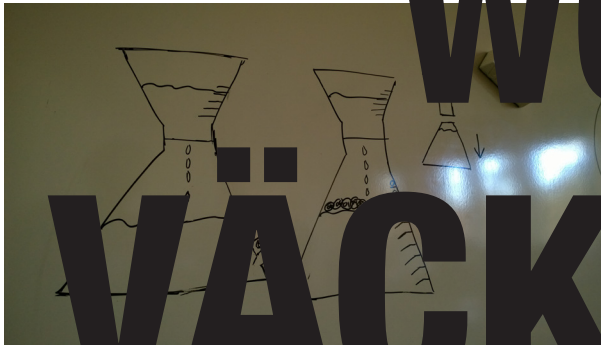


WORKBOOK

VÄCKARKLOCKA



METODER FÖR INTERAKTIONSDSIGN II - ALEXANDER GOTTFRIDSSON

INNEHÅLL

1. NUVARANDE PROCESS

2. BRAINSTORM

3. ITK

4. DESIGNMETODER

5. “MEANING OF ARTIFACTS IN USE”

6. “MEANING IN AN ECOLOGY OF ARTIFACTS”

7. OBJECTIFIED

8. NYSTART

9. SKISSER OCH AFFSICH

10. SCENARIOS, STORYBOARD, STOP-MOTION

11. SAMMANFATTNIG

1. NUVARANDE PROCESS

Min aktuella designprocess är tyvärr mycket linjär. Mycket beror ju på vad som är problemet, men generellt går det till som följande:

Jag utforskar problemet, och analyserar målgrupp, men jag spenderar inte lång tid här, utan går snart in att utveckla idéer.

Men nu känns arbetet mycket statiskt. Jag brukar producera några få idéer, bestämma mig för en, och slänga resten.

Mycket av arbetet går ut på att leta efter den där magiska idéen som man skall kunna arbeta med genom hela projektet. Instinktivt så känns detta, fel, men av någon anledning, så känns det att man så snabbt som möjligt vill producera en fysisk produkt.

Jag söker sällan kritik på mina idéer, detta eftersom jag generellt ogillar att fråga andra vad dem tycker; jag är rädd att dem skall kritisera den, att jag har gjort fel. Jag vet att detta är ohållbart, och det är alltid något som jag försöker motverka i varje projekt, men jag har haft svårt för det.



MARSHMALLOW CHALLENGE

2. BRAINSTORM

1. "Wake up!"

Pulserande Vins
Hög talare
Studsar iväg, du måste efter ett tag, du måste upp och jaga den
Hoppar upp på täcket?

Projektor
Face recognition
Lysar in i ögonen

~~Blir klistrad~~ Fast i ett koppel i din handled, "drar" dig upp ur sängen

Butler
Tommat och kastbar
Din väsk i sängen

1. STUDSANDE BOLL SOM DRAR DIG UR SÄNGEN

2.

2. SOCKOR SOM GER DIG EN STÖT

3. TÄCKE SOM DRAS AV

Hur minskar vi obehaget?
Hur gör vi den underhållande?

Sakta dra av täcket?

3.

4. TÄCKE SOM ÄNDRAR TEMPERATUR

Kan man dra av temperaturen?

3. ITK

Jag valde att genomföra en ITK på det första konceptet, *studsande boll som drar dig ur sängen*, då jag tror att detta koncept är det som har störst potential för en vidareutveckling.

1. STATEBOARD



VAKNA MED ETT
LEENDE



SPEL



KOMMA UPP UR
SÄNGEN!

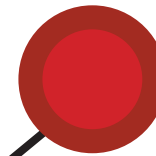


VAKNA

2. POSITIONBOARD

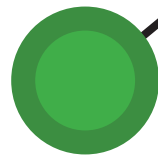
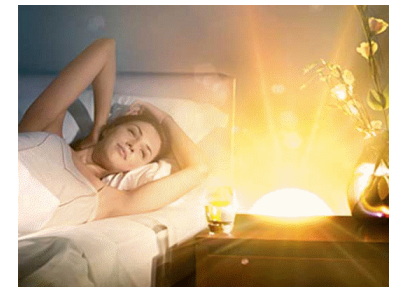


ROLIG



**STÖRANDE
MOMENT**

**FRIDSAMT
MOMENT**



TRÅKIG



3. FUTUREBOARD



KOPPEL



SPELA EN GLAD MELODI!

VAKNA MED ETT LEENDE



4. SHAPE & COLOUR



5. STAKEBOARD



4. DESIGNMETODER

Dessa övningar kom jag att genomföra på egen hand, därav avsnävningen från urvalsmatrisen

1. URVALSMATRIS

JÄMFÖRELSE (1-5 POÄNG)
- FÖRMÅGA ATT FÅ UPP UR SÄNG?
- ANVÄNDBARHET VID NYVAKNANDE?
- VÄCKER DEN OBEHAG?

STUDSANDE BOLL - 11 POÄNG
ELEKTRISKA SOCKOR - 9 POÄNG
TEMPERATURTÄCKE - 10 POÄNG
ÅKER-AV TÄCKE - 12 POÄNG

Efter urvalsmatrisen, så bestämde jag mig för att lägga allt fokus täcket som åker av.

2. LOVE/HATE

SUMMERING AV FÖRDELARNA:

- Du blir kall, och stiger upp, inte lika skönt längre
- Enkel lösning
- Får upp brukaren ur sängen
- Ger brukaren inga alternativ
- Enkel att återställa
- Kräver lite interaktion från användaren
- Handikappvänlig
- Tekniken finns idag

SUMMERING AV STÖRSTA NACKDELARNA:

Alla behöver inte ett täcke för att sova.

- Jag hittade inte något sätt att eliminera denna faktor, men dem som inte behöver ett kan ske inte kommer att inhandla denna produkt?

Hur får du av täcket?

Någon form av vinsch eller kran (eller teleportation...)?

Kommer inte brukaren att bli irriterad?

Jo, men man kanske kan låta täcket/sängen spela någon glad melodi. Om detta inte fungerar då? Kanske ett hologram av valfri person som väcker en fint.

5. “MEANING OF ARTIFACTS IN USE”

1. HUR SKAPAR ARTIFAKTEN NI DESIGNAR MENING FÖR ANVÄNDAREN?

Meningen för min artefakt tycker inte jag är självklart, mycket beror ju vem som använder den, och vad den kommer att användas till.

Krippendorff menar nämligen att en artefakt själv saknar mening när den skapas, utan det är när den placeras i en kontext, som den får en mening; när den används, till exempel används av en användare.

Till exempel, så kommer mitt täcke att ha tillgång telefonernas ekosystem, och beroende på vilken applikation som användare använder, så kommer täcket att fylla dennes behov.

2. KATEGORISERING I FÖRHÅLLANDE TILL ANDRA ARTEFAKTER

Det smarta täcket tycker jag går att kategoriseras på flera olika sätt.

Den fysiska formen på på täcket kommer inte att skilja sig från den formen som användare av täcken är vana vid idag. Utan några smarta funktioner, så är det ju bara ett vanligt täcke, men när vi applicerar samverkan med en smarthphones ekosystem, så tycker jag att täcket mer blir ett associerat till telefon, likt bluetoothhögtalare med mera.

Jag har inte arbetat ut något unikt namn, men jag vill att det skall spegla funktionen, med det lär ju komma fram senare i processen.

3. HUR SKAPAR NI ATTRAKTION MED ER ARTEFAKT?

En av de viktigaste faktorerna som Krippendorff nämner att skapa attraktion, är att artefakten har en hög igenkänningsfaktor, att den ger tydliga ledtrådar till hur den skall användas.

Den artefakt som jag designar är inget totalt nyskapande utan snarare en sammanslagning av två arter av artefakten, täcket och den smarta telefonen. Täcket kommer inte att innehålla några nyheter i interaktionen, och jag tror inte en användare med en smart telefon kommer att få problem med att förstå den tilltänkta interaktionen.

Krippendorff menar också att man måste skapa en tillit till användaren, vilken inte bara uppnås via igenkännande, utan kan också bero på att produkten upplevs som enhet, att den är symmetrisk, balans, men också den, i alla stadier, är väl genomtänkt och genomarbetad.

4. UNDERSÖK SAMMANTISKA LAGER I ARTEFAKTEN?

Så här har jag tolkat det semantiska lagret.

Brukare: Normalt användande

Brukare: Uppdatera mjukvara.

Service: Byte av hårdvara.

Brukare: Starta applikation.

Brukare: Byta applikation.

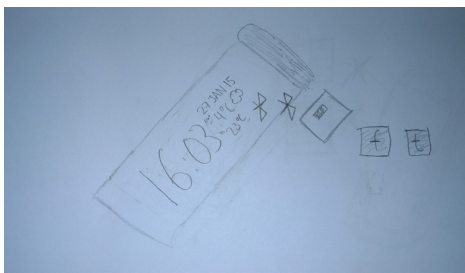
Brukare Skapa applikation.

Brukare: Sätta i laddningsladd.

Brukare: Byta icke fungerande laddningsladd.

Service: Byta en laddningssystemet.

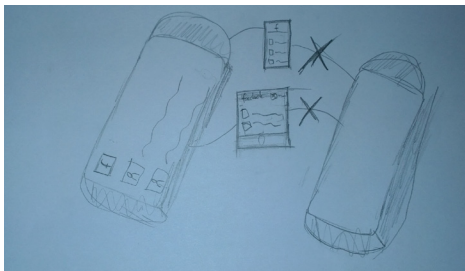
6. “MEANING IN AN ECOLOGY OF ARTIFACTS”



1. SYNKRONT PERSPEKTIV

Jag tycker att det finns ett tydligt synkront samband i mitt smarta tälle.

Mitt tälle är helt beroende av av den smarta telefonen, och dess tillhörande ekosystem/infrastruktur. Skulle den smarta telefonen inte existera, så skulle inte ett smart tälle inte heller existera.



2. KOOPERATIV SAMVERKAN

Jag tycker att det finns en stor möjlighet till kooperativ samverkan mellan i min artefakt. Ditt tälle kommer att få fler användningsområden då den få tillgång till smartphonens ekosystem.

Samtidigt så tror jag att din smartphone också kommer att gynnas av den nya artefakten, då vi nu har hittat ett än större användningsområde för den.

7. OBJECTIFIED

Filmen Objectified gav många spännande insikter, och kom även till stora delar att forma min slutgiltiga prototyp.

Att tänka att en produkt skall ha en lång livslängd, men om den inte längre går att använda till dess ursprungliga syfte, så skall delar av produkten kunna återanvändas vidare, till exempel tandborsten som utvecklades av IDEO.

Jag försökte att applicera detta på den produkt, som jag då utvecklade, det smarta täcket, och insåg snart den med största sannolikhet enbart skulle bli en av alla de elektroniska produkter med kort livslängd, som sedan enbart hamnade på tippen.

I filmen så berodde den korta livslängden, på att företagen vill hela tiden ha nya produkter som dem kan sälja, vilken jag fullt förstår.

Så hur uppnår man den en lång livslängd på sina produkter. Jag tror att det var Dieter Rams som sa att god form och design har en lång hållbarhet, kommer inte att konkurreras ut av nya trender, så jag började att tänka, hur kunde jag öka livslängden på min produkt?

Filmen handlade också mycket att vi brukare är fördomsfulla när vi ser ett objekt, vi antar att dess egenskaper berättar hur den skall användas, men att dagens design inte riktigt är så lättolkad.



Swiss Dots Production — A Film by Gary Hustwit "Objectified"

Objectified

Featuring — Paola Antonelli, Chris Bangle, Andrew Blauvelt, Erwan Bouroullec, Ronan Bouroullec, Jay Brown, Anthony Dunne, Dan Formosa, Naoto Fukasawa, IDEO, Jonathan Ive, Hella Jongerius, David Kelley, Bill Moggridge, Marc Newson, Fiona Raby, Dieter Rams, Karim Rashid, Alice Rawsthorn, Smart Design, Davin Stowell, Jane Fulton Suri, Rob Walker
Music — Alva Noto, Arp, El Ten Eleven, The Great Ecstasy Of, Mahogany, Matthew Dear, Midwest Product, Telefon Tel Aviv
Original score — Kristian Dunn. Sound — Lou Teti. Director of Photography — Luke Geissbühler
Editor — Joe Beshenkovsky. Produced and Directed by Gary Hustwit
© 2009 Swiss Dots. objectifiedfilm.com
Poster by Build

STOPP

Föreläsningen om designetik, och den efterföljande filmen Objectified, fick mig att börja tänka i andra banor.

Jag började tänka om hållbarhet och återbruk, och insåg att min nuvarande idé inte höll dessa parametrar. Bye, bye täcke...

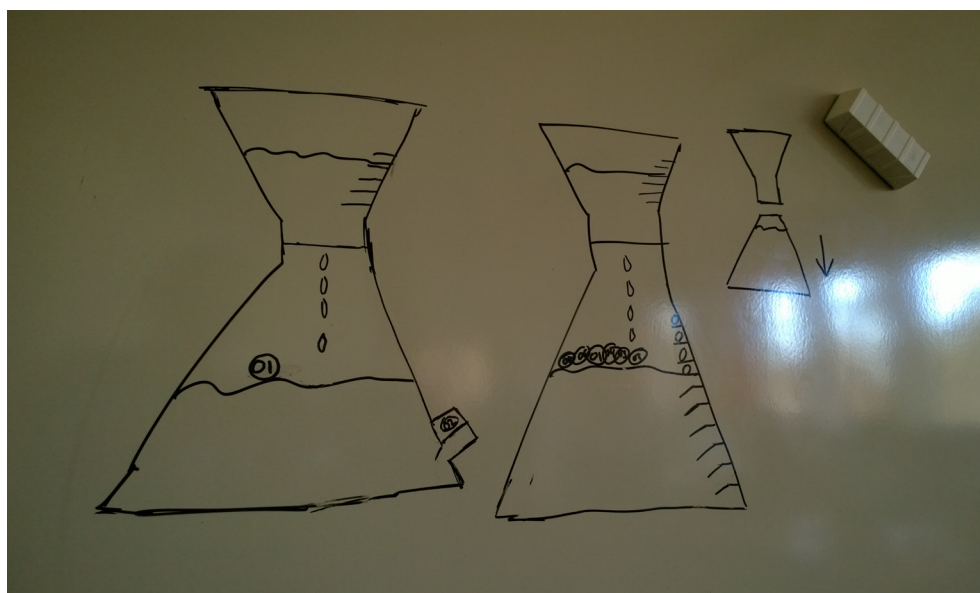
Jag började med att tänka på hur en återbrukar väckarklocka skulle kunna se ut, men jag bestämde mig snart för att jag skulle ge mig själv en utmaning: *utveckla en väckarklocka som är oberoende av elektricitet.*

Så det är bara att börja om igen...

8. NYSTART

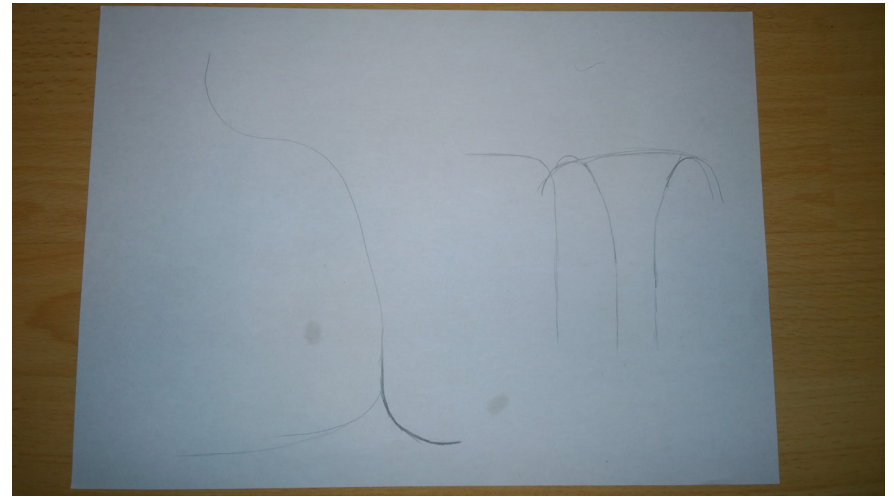
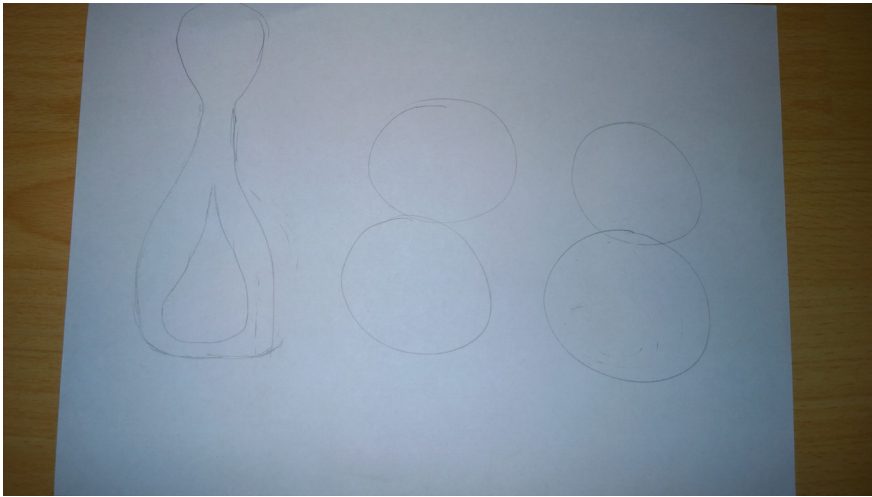
Eftersom jag inte hade arbetat med någon form av pappersprototyper till de andra koncepterna, så bestämde jag mig för att arbeta med just dessa till den vattenlocka.

I början av utvecklandet av detta koncept, så utgick jag ifrån design på timglas, för det var det då enda sättet som jag kände till som mätte tiden utan elektricitet. Jag bestämde mig dock ganska snabbt för att istället arbeta använda vatten, för en ökad återbrukbarhet och lättanvändlighet.



Jag var till en början skeptisk till vad som var möjligt att bygga i papper, men det visade snart sig, se exemplet till höger, att det var möjligt att bygga ganska avancerade prototyper av enbart papper.

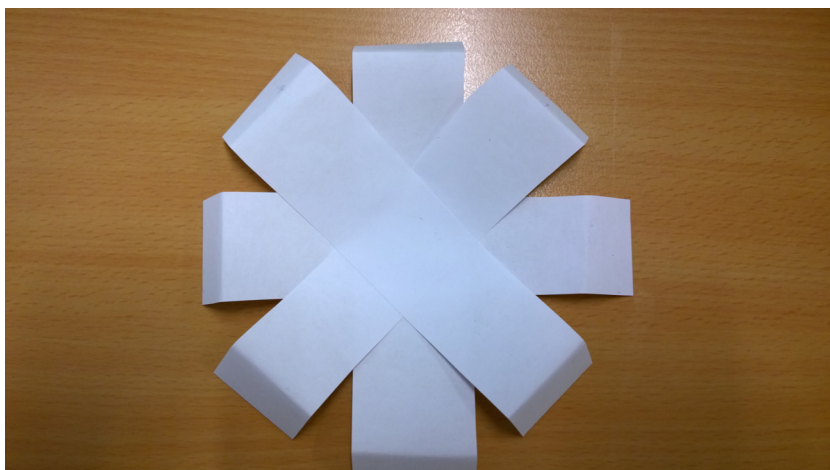
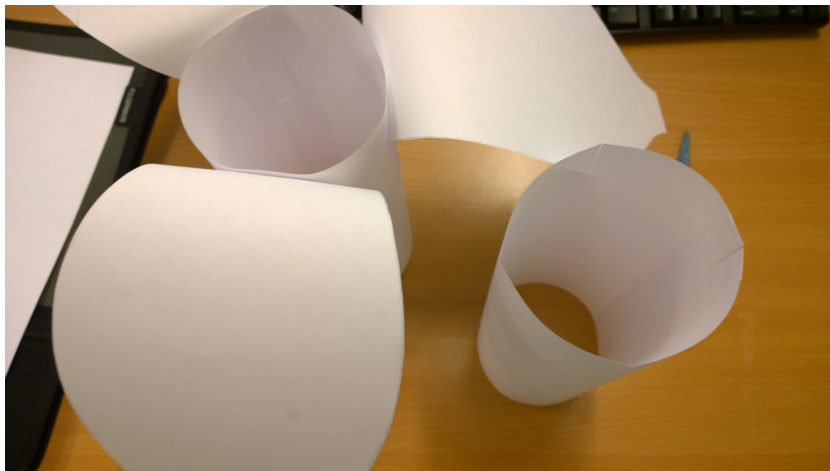
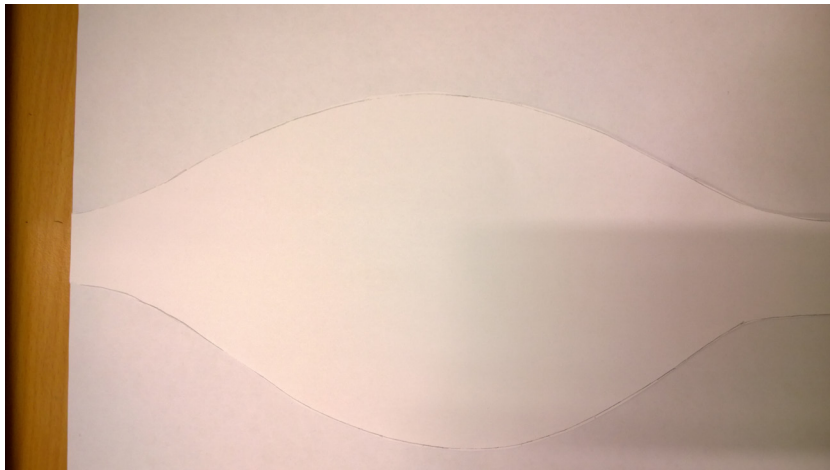
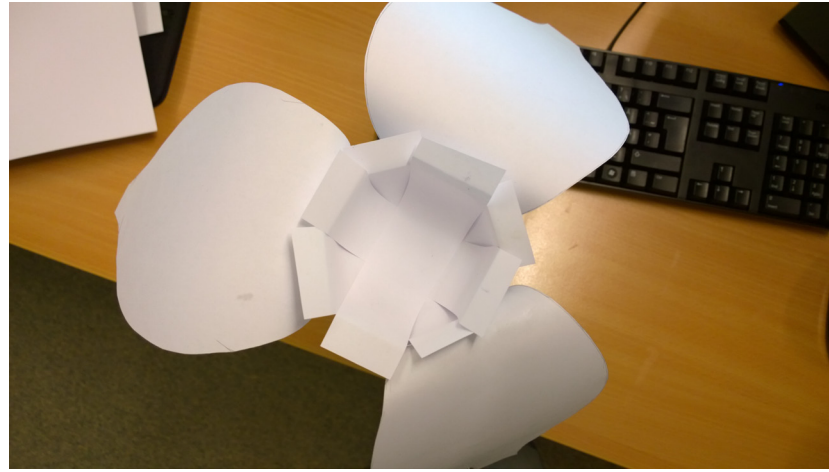




Ett av mina första vattenkoncept var en karaffliknande artefakt med en droppformad ihållighet. Jag övergav denna idé när jag inte lyckades att skapa en lika estetisk topp.



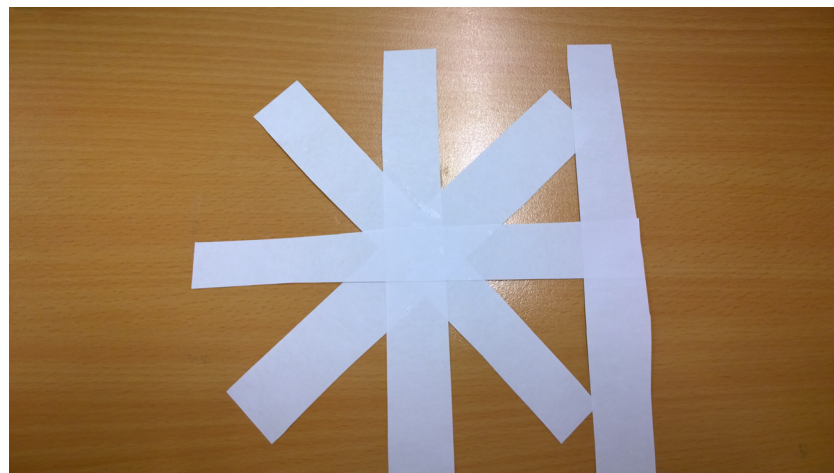
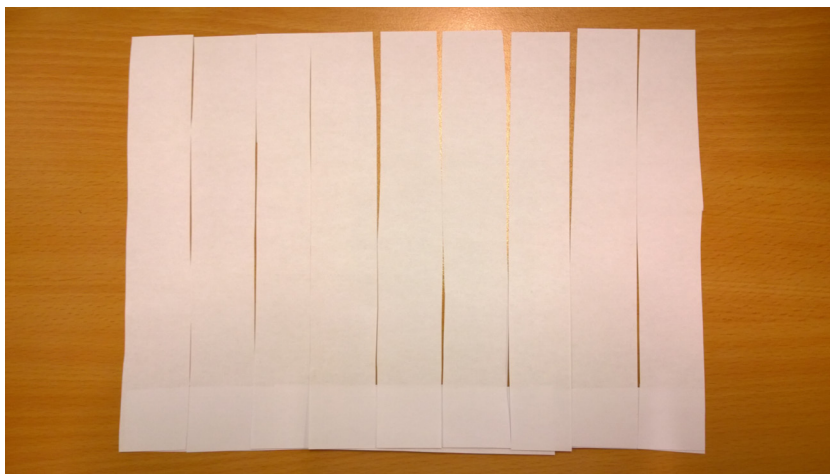
För mitt andra koncept, så arbetade jag mer med vattnets former, och blev något som liknande ett vattenfall (pappersprototypen gör inte detta rättvisa). Fick dock svårt att vidareutveckla detta koncept, och det kändes hela tiden att det var något som saknades.



Inspirationen till mitt tredje, och slutgiltiga koncept, kom från naturen (en blomväxt), men hämtar också inspiration från min första idé.

Det finns en liten skål där du fyller i den mängd vatten, det vill säga den tid du vill sova, den börjar droppa, och sakta töms skålen. Vatten hamnar i en avtagbar kopp, vatten som du sedan kan använda igen om du så önskar. Spröten skall symbolisera ett blommas rötter, och enbart en stabiliserade roll. Bladens roll är rent estetiska.

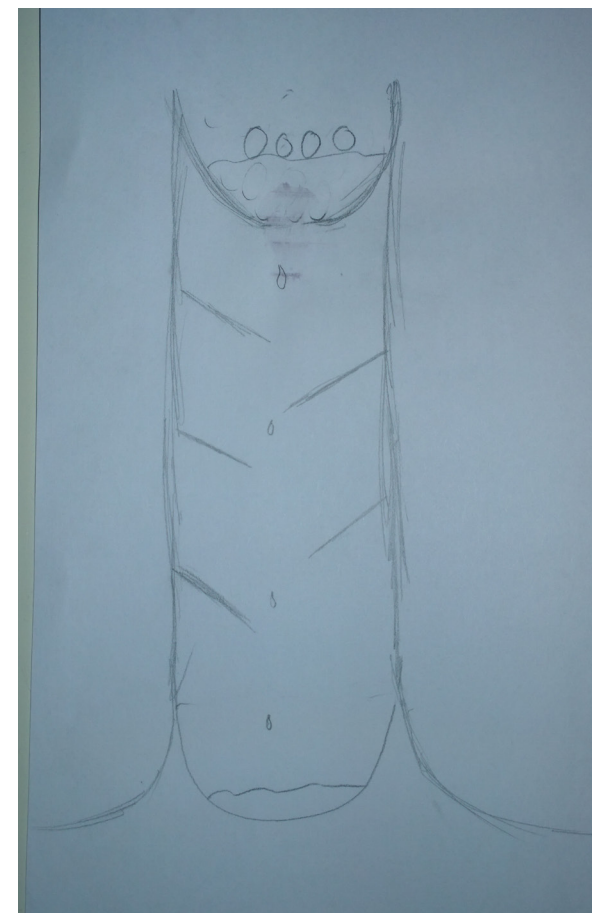
Konstruktion av rötterna.



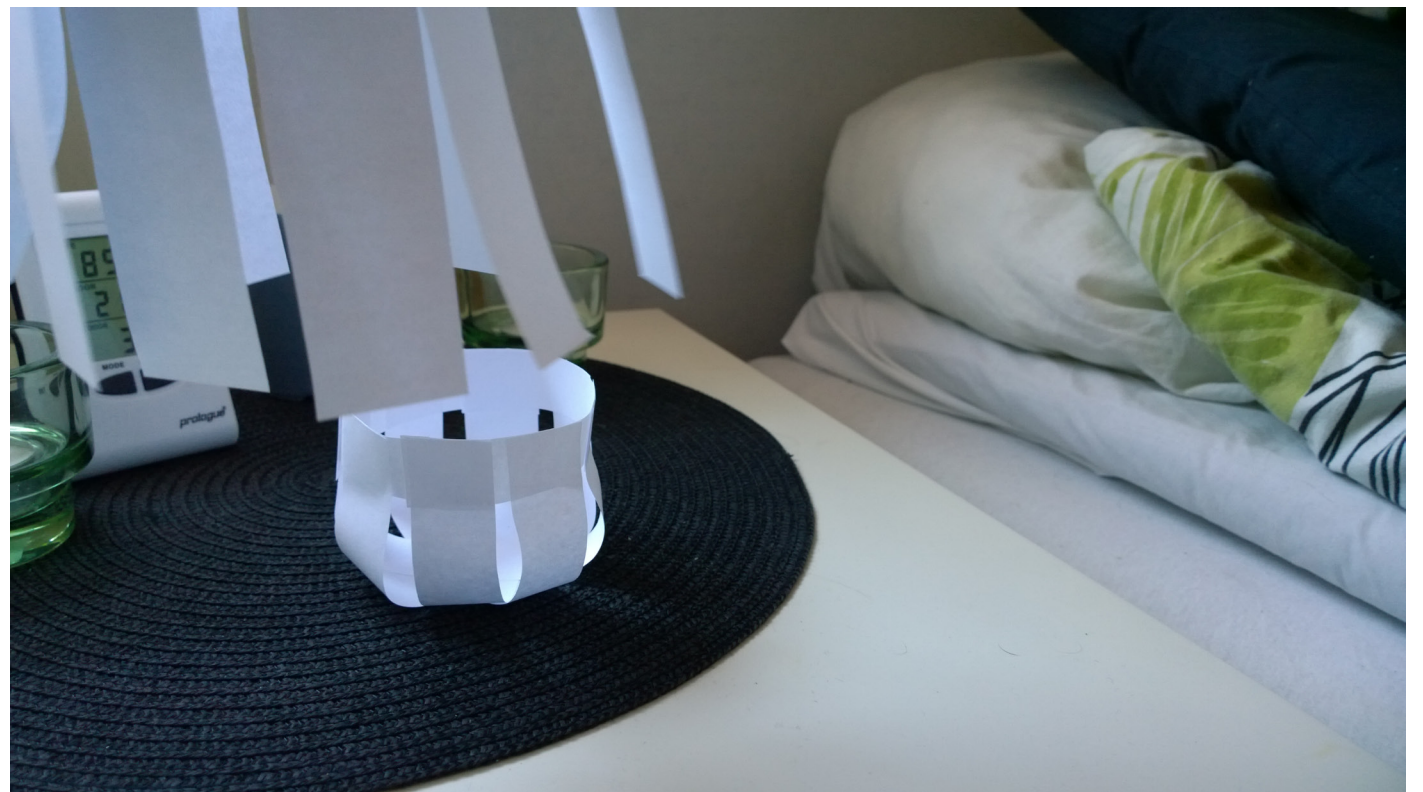
Konstruktion av koppen.

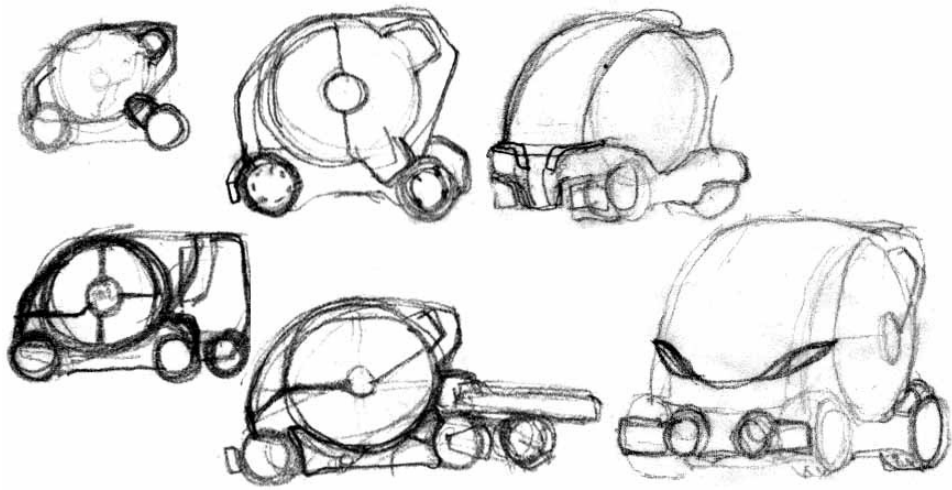
En idé jag har om hur man skall väcka personen. Små flytande klot av metall som faller igenom när allt vatten runnit klart. Kloten kommer att träffa de utstickande spröten, och föra ljud på något sätt. Ju fler klot, desto mer ljud.

Jag har dock insett att detta kanske inte är en möjlig, men jag har ännu inte lyckats att hitta några bättre förslag.



Prototypen i dess verkliga miljö.





RUFF

9. SKISSER OCH AFFISCH

UTFORSKANDE



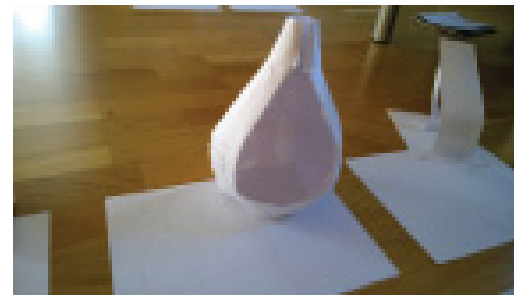
RENDERING



FLOW

Das war fast typischerweise Teil eines Projekts. Das Thema der Präsentation war, wie sie sich aus dem Kontext ergibt, aber auch, wie sie sich über die Zeit entwickelt, wie sich die Idee, sich zu entwickeln, aus dem Kontext ergibt. Das war ein Teil des Projekts.

Das war ein Teil des Projekts, wie sie sich über die Zeit entwickelt, wie sich die Idee, sich zu entwickeln, aus dem Kontext ergibt. Das war ein Teil des Projekts, wie sie sich über die Zeit entwickelt, wie sich die Idee, sich zu entwickeln, aus dem Kontext ergibt.



AFFISCH

10. SCENARIOS, STORYBOARD, STOP-MOTION

1. Per, som vill rädda världen från överkonsumtion, men har ändå alltid det senaste inom teknologi.

Han är trött på att allt idag är beroende av elektricitet, även hans väckarklocka. Varför måste det vara så, varför finns det ingen innovation?

Därför attraherades Per av denna spännande produkt; en väckarklocka som drivs av vatten och gravitationen. Enkelheten, att mängden vatten du tillsätter avgör när vaknar, små klot som flyter på vattnet, för att sedan falla igenom, och generera ljud, när vattnet tar slut.

Och bäst av all, du kan återvända allt igen. Produkten förstör inte jorden, och det gör Per en glad man.

2. Jessica, som drömmer om en Monét, men äger en inramad plansch av Picasso. Är en sjusovare, har svårt att vakna på morgonen

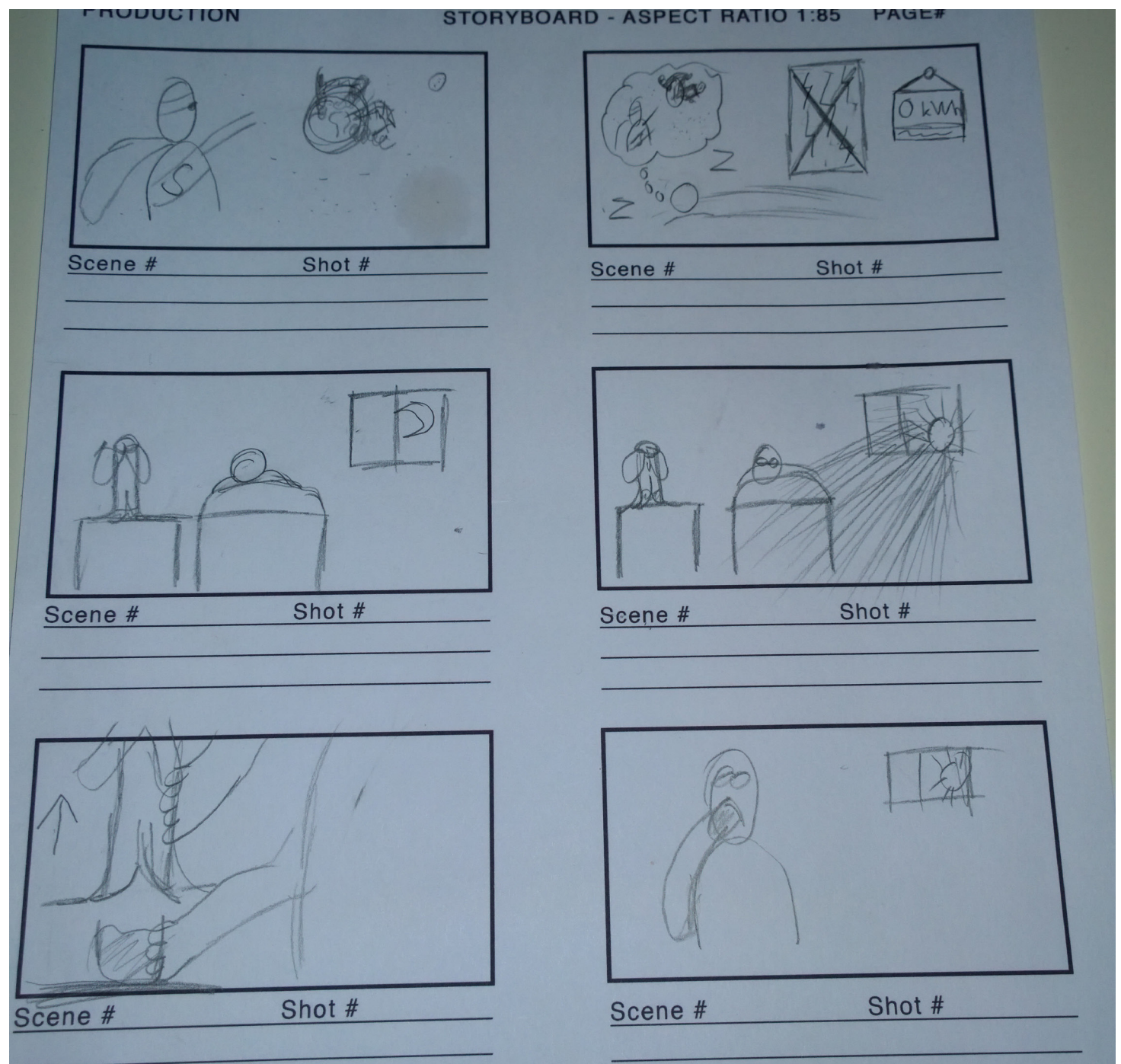
Bryr sig inte så mycket om funktionalitet, utan attraheras av formen på artefakten. Tycker att dagens väckarklockor saknar all form av estetik, och blev därför positivt överraskad när hon förstod att denna artefakt även kunde användas för att väcka en på morgonen.

Jessicas första intryck blev dock negativt, då den inte väckte den första gången hon använde den.

Men i den medföljande, men minimala, instruktionsmanualen, så fanns det instruktioner att man kunde enbart lägga till fler metallbollar, som tillsammans genererar ett högre och längre ljud, när dem faller igenom.

STORYBOARD

Jag använde Per som inspiration när jag skapade storyboarden.



STOP-MOTION

Ett av de svåraste delarna i projektet för. Kanske inte för omfattningen, men definitivt, på grund av att jag inte visste vart jag skulle lägga nivån.

Jag började jätteambitiöst. byggde en liten ministudio, tänkte arbeta i tre dimensioner, och göra det bättre än skaparna av Wallace och Gromit...

Men det visade sig att jag hade tagit vatten över huvudet. Kortfattat kan man säga att det inte gick alls, problem att fokusera, ljuset, och förmedla det jag faktiskt ville. Citerar *“Kom ihåg att om ni inte misslyckas så anstränger ni er inte tillräckligt!”* från ert föreläsningmaterial.

Jag blev tvungen att göra något enklare, så jag tänkte lite, varför inte allt de pappersmaterial jag producerat under dessa veckor?

Så jag gjorde det “enkelt” för genom att lägga ett alla pappers i en form av ordning på golvet, för sedan fotografera ett papper i taget. Sedan var det ju “bara” att sätta ihop bilderna...



11. SUMMERING

Hur skall man då sammanfatta detta projekt?

Jag kan börja med att säga att jag har lärt mig väldigt mycket under detta projekt. Inte bara nya designmetoder, utan jag har verkligen någonting som skall kunna tänka mig att arbeta med i framtiden. Tanken att vara med och bygga framtiden är mycket lockande...

Jag har också blivit mycket mer medveten om min egen arbetsprocess; att den innan projektet var en fullständig katastrof, det var jag knappt medveten om innan. Nu är jag det, och jag har försökt att förbättra den så bra som möjligt under projektets gång. Den har definitivt förbättrats, men det finns fortfarande mycket kvar att göra.

Detta projekt har också öppnat ögonen att kvantitet är mycket viktigare än kvalitet i en designprocess. Innan har jag gått och väntat på den perfekta idén, nu vet jag att det finns inga perfekta idéer. Man skall börja tidigt, få ned så många idéer som möjligt på papper, även om dem verkar helt absurda. Skall bli riktigt spännande att implementera denna metodik i framtida projekt.

Avslutningsvis, tack till er båda några av de mest spännande och lärorika veckorna på bra länge.