

Sketching & prototyping afleveringsopgave 8. April - 2010

DIMS-forløb

Gruppe 1 // Laust, Camilla, Søren, Frederik, Ray & Anne-Mette

Sammenlignet med vores tidligere former for sketching, kræver Arduino lidt mere teknisk erfaring før hastigheden af selve skitserne kommer. Specielt da Arduino er en mere teknisk avanceret måde at skitsere på, åbner det op for nogle helt andre muligheder - til trods for den, til tider, langsommelige proces.

En af de restriktioner vi oplevede, var at vi var begrænset til de sensorer, måleenheder, værdier, kabler mv. som den udleverede arduino-pakken indeholdte. At være begrænset til disse konkrete måleenheder, som en slags værktøjskasse, påvirker hele den måde man omgås skitserne på. Med Arduino kan du sagtens følge en eller anden form for tangent, men sammenlignet med eksempelvis tegninger - hvor man hurtigt slår et par streger på papiret - giver Arduino en helt anden form for fysisk feedback, kontra en primært visuel sketch. Dog er en primitiv papirskitses lette tilgang og hurtige generering også Arduinos arkilleshæl.

Vi bemærkede i høj grad hvor forskelligt Arduino skitserne påvirkede os i vores gruppe. Vi består af både mere og mindre "kabelkyndige" personer og dem som var mere vant til at omgås kabelrullen var meget farvet i en retning, hvor man kunne måle en lang række værdier i givne situationer. Hvorimod de mindre kabelkyndige så mulighederne i nogle helt andre retninger. Vi omgik altså meget forskelligt Arduino og det tekniske aspekt spillede en stor rolle i de kreative processer og ideudvikling. At skitsere bestod, for os, ikke kun i at få en ide og derefter lave en repræsentativ model i Arduino. I stedet var det hele den proces der opstod når man undervejs satte kablerne sammen, legede med dimserne mv.. Det var her Arduinoen var berigende og stimulerende i forhold til ideen. Vi anvendte de værktøjer som vi nyligt havde erhvervet i alverdens retninger, og ikke kun fordi Arduino er exceptionel god til at konkret kunne se og mærke hvorfor ide A er bedre end ide B, men også fordi diskussionen og de "gemte" aspekter ved et design pludseligt bliver langt klarere igennem en fysisk model.

Brugeroplevelsen var mulig at leve sig ind i, da vi ubevidst valgte at designe til en målgruppe vi selv var en del af, og benytte os af vores omgivelser.

Da det tager en del tid at skitsere i Arduino, endte vi hurtigt med at bruge en del tid på at lave de forskellige skitser - hvilket kan diskuteres om var mere prototyper da de repræsenterede det meste af den endelige ide samt ikke overholder de fleste af Buxton's parametre for skitser (ex. hastighed, pris, spørgsmål kontra svar). Arduino handlede for os, derfor mere om svar end spørgsmål hvilket, i følge Buxton, tilsyneladende mere er prototyping.

Vores proces har i dette forløb, været meget præget interaktionen mellem brugeren og vores design. Ved at arbejde med *Twitterido*, der er i forvejen har fokus på brugerens handlinger, var vi i dette forløb mere opmærksomme på brugeren. Dette kunne have noget at gøre med selve emnet, og erfaringer fra de tidligere sketchforløb, i værtfald var meget af vores fokus på at oplevelsen hos brugeren.

Som tidligere nævnt, gav Arduino adgang til et design, som efter at have bygget og kodet en "rå" udgave, er let at interagere med. Dette har givet adgang til at finde ud af hvad der sker, og ikke sker, når man trykker på knapper etc.. Denne sansbarhed gør det muligt hele tiden at tilføje og fjerne funktion efter om de virker eller ej (som i Buxtons figur *mind-sketch*), og tilføjer et meget hjælpsomt element til skitseringsprocessen.

Alt i alt har Arduino givet adgang til en avanceret form for sketching, som er perfekt til at udvikle prototyper med. Dog virker Arduino ikke optimalt i starten af skitseringsprocessen, hvor man genererer ideer, da man ikke kan følge med i tempo der kræves i startfasen.