

Sketching og prototyping
ITU, Digitale medier og design

Forår 2010

Videosketch – Fedt tv

Gruppe 10

Adel Omar

Kasper Juul Sørensen

Veronica Andersen

Oliver Lønberg

Nina Mørch Pedersen

Vores idé bygger på en almindelig hverdagssituation, nemlig at sidde og se tv alene. Vi vil gerne prøve at skabe noget socialt i en ellers asocial situation. Idéen er, at man skal kunne gøre en ven opmærksom på det tv-program, man sidder og ser. Enten i form af, at de to venner bare skal kunne se det samme program hver deres sted, eller måske ligefrem se det sammen. Men hvordan skal konceptet så helt præcist fungere? Vi havde alle en masse forskellige idéer. Ved hjælp af videosketches fik vi ideerne ud til hinanden og afprøvet en masse forskellige situationer.

Videosketching er en god måde at generere, fastholde og stimulere ideer på, fordi man med video kan vise og fastholde mange detaljer, som kan være med til at generere nye ideer. Videokameraet tillader dig med det samme, at afprøve ideen med en ny video-sketch. Denne nye sketch kan generere flere ideer, som hurtigt bliver til flere sketches inden for få minutter. Med videosketches er det forholdsvist nemt at omsætte tanker og idéer til konkrete udtryk. Det er således et brugbart redskab, når det kommer til at skulle generere indhold og fremstille scenarier, som ellers er svære at forklare, tegne eller på anden vis illustrere. I og med det er muligt at bruge improviserede genstande og sin egen krop til at kommunikere idéer ud, skabes et dynamisk flow. I vores videosketchingproces fik vi skabt dynamik ved at få mennesker til at spille props (for eksempel en fjernbetjening). Dette skabte en hel anden form for dynamik, end hvis vi brugte et penalhus som fjernbetjening. Pludselige fik vi øjnene op for at fjernbetjeningen måske kunne meget mere, end dens normale funktioner tillader. En vigtig del af sketchprocessen var at have empati for brugeren. I vores videosketches var det tydeligt at se, hvilke videoer, der havde meget empati for brugeren, og hvilke der havde

mindre. Da vores koncept skulle kunne indgå i brugerens hverdag, er det vigtigt at vores koncept ikke vil forstyrre eller virke anmassende. Formålet med konceptet er netop, at det skal hjælpe brugeren. Derfor vil et tv, der selv tænder, kunne være forstyrrende. Derimod vil en lille besked på en allerede tændt skærm ikke have den samme anmassende effekt for brugeren.

Ifølge Ylirisku & Buur er det vigtigt, at der er en form for ramme, når der laves brugsscenarioer. Rammen har det formål at kanalisere designernes spontanitet, således at man får enactments, der er relevante og brugbare. Hvis der ikke er nogen ramme omkring scenariet, så kan man i selve skuespil og enactment-processen tabe syne af det brugsscenarium, man gerne ville udforske. På den anden side kan det også være begrænsende for idé og kreativitetens udvikling at sætte en for fast ramme op og gå for meget ned i detaljerne, da man derved blokerer for designernes kanalisering af deres spontanitet. Der skal netop være plads og frihed til at kunne agere spontant. Vi oplevede, at når vi ikke havde helt styr på brugsscenariets helhed (for eksempel hvem der spillede hvad), så endte det op i totalt kaos. Til gengæld oplevede vi, at hvis der var en fast form og ramme, så kunne vi udtrykke vores roller på uforventet (men stadig relevant) og spontan måde.