

2D-sketching – Fedt tv

Sketching og prototyping

ITU, Digitale medier og design, forår 2010

Gruppe 10: Adel Omar, Kasper Juul Sørensen, Veronica Andersen, Oliver Lønberg og Nina Mørch Pedersen

Generere, fastholde og stimulere

En af de store fordele ved 2D-sketching er, at det er utroligt nemt med få virkemidler at generere et stort antal sketches med tilsvarende stor variation. Detaljegraden kan naturligvis svinge meget, men generelt er 2D-sketching en nem og hurtig måde at få nedfældet en masse tanker.

Samtidigt indbyder denne sketchingform til, at man videreudvikler og leger med de sketches, man har skabt. Begrebet "backtalk" beskriver netop denne side af sketchingprocessen, hvor man beskuer sketchen og "lytter" til hvad den siger, hvorved man måske bliver inspireret til at arbejde videre med specifikke detaljer eller måske kommer på et helt nyt objekt. Således kan man nemt få udforsket et givent område eller emne, man ønsker at sketche.

Åbenhed og mangetydighed

Sketchning-stil kan naturligvis variere meget og derfor ligeledes tydingen af sketchen. Derfor er der meget åbenhed, når der 2D-sketches, da man f.eks. kan vende tegningen på hovedet eller anskue den fra andre vinkler, som så fører til nye tydninger og "hints". Det forholdsvis simpelt at skabe struktur og overblik ved at anvende gængse konventioner, såsom pile der binder elementerne sammen, streger med en specifik betydning (såsom fartstreger) og opdeling med bokse, rammer og linjer, der eksempelvis kan signalere adskillelse eller et skift i tid. Dette forudsætter naturligvis en vis fælles kulturel forståelse. Ligeledes kan man skrive simpel forklarende tekst hen over eller i forbindelse med sketchen.

Dynamikken

Det er umiddelbart sværere at vise dynamik ved 2D-sketching, end ved eksempelvis videasketching, men ved at anvende simple virkemidler som fartstreger og udhviskede dele kan man simulere hastighed, bevægelse og dynamik.

Empati for brugeren

En af de gode ting ved 2D-sketching er, at man hurtigt kan lave om på sin sketch for at tilpasse den til brugeren. Det kan dog være svært at sætte sig i brugerens sted og få en fornemmelse af, om det vil fungere uden at have en fysisk artefakt at føle på og bruge i situationen.

Kropslig erfaring og direkte sansbarhed

Ved 2D-sketching kan man ikke direkte føle og afprøve sketchen, som man kunne i dimseforløbet og videasketching. Man får ikke den kropslige erfaring af, hvad virker og ikke virker. Den eneste sans, vi egentlig kan bruge til at opleve vores sketch med, er synet, da man hverken kan føle, lugte eller høre til en sketch. Man kan tilgængelig sketche forskellige brugssituationer, som simulerer disse andre sanser.