

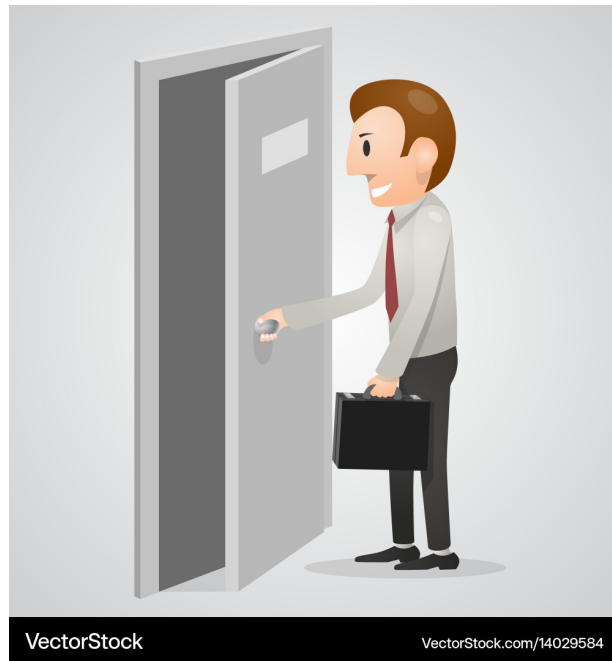
Interaktionsdesign og designprincipper

Hvad er interaktionsdesign

- En interaktion er noget der sker mellem mennesker og ting (inden for informatik)
- Interaktionsdesign handler bl.a. om at designe interaktioner, så de er hensigtsmæssige.
- En interaktion er aldrig statisk, men altid dynamisk

Statisk/dynamisk

Statisk



Dynamisk



Designprincipper

- For at hjælpe med at designe interaktioner, og for at have et **fagsprog** om interaktioner bruger vi principper for interaktion
- Der findes mange principper. Skabt af mange personer.
- Vi bruger Donald Normans principper fra ”The design of everyday things”
- Men først et eksempel:

Et eksempel

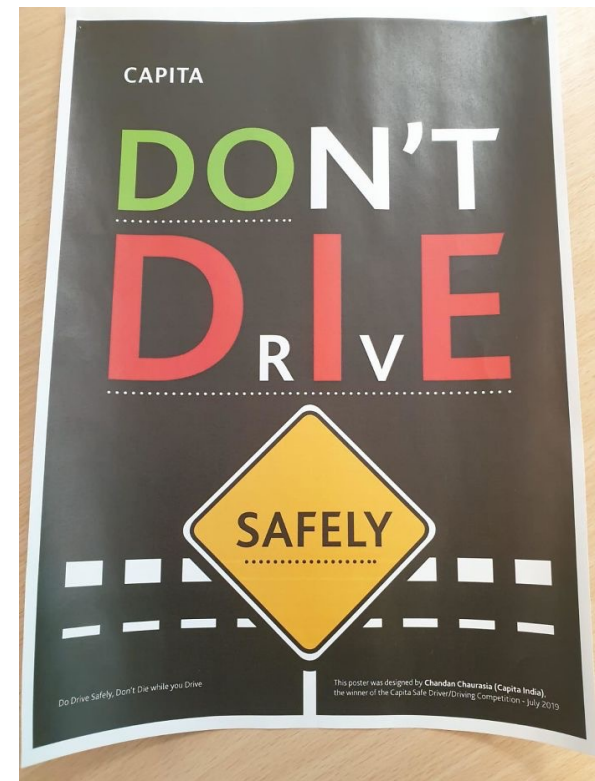
- Hvorfor er der et dymo-label på denne dør?



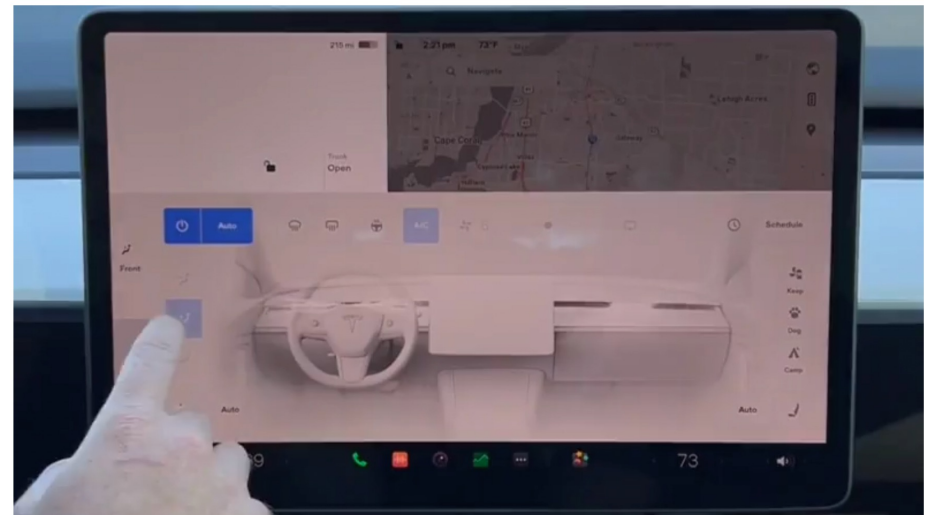
Principperne

- **Visibility:** Se status på et device og mulige aktioner
- **Feedback:** Hvad gør den lige nu? Hvilken aktion er blevet udført?
- **Constraints:** Begræns hvilke muligheder du kan tage
- **Consistency:** Overfør tidligere viden, genbrug kendte elementer, hurtigere at lærer nye systemer ‘
- **Mapping:** Forholdet mellem input og effekt
- **Affordance:** Giver objektet spor til hvad den kan?

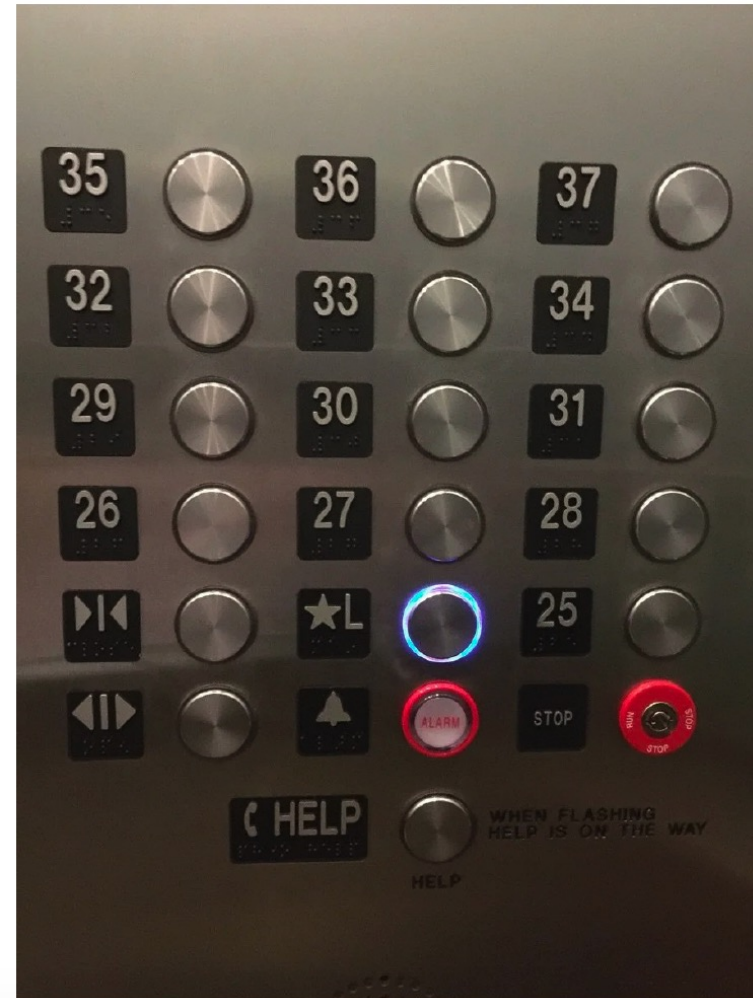
Visibility



Feedback



Constraints



Consistency



Mapping



Affordance



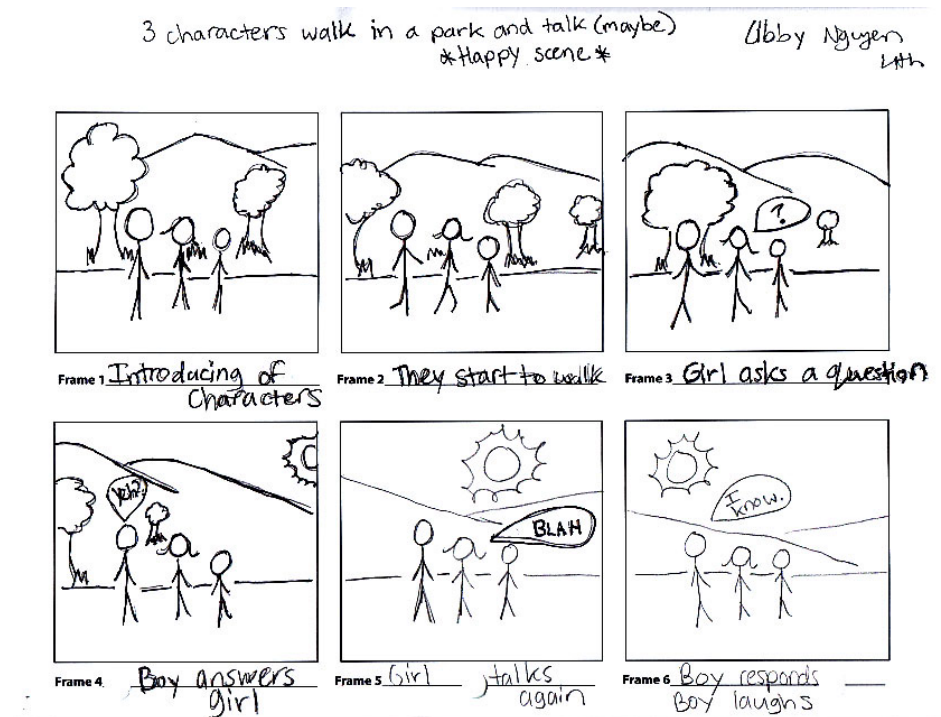
Hvordan beskriver vi interaktioner

- Interaktioner er dynamiske og derfor komplekse.
- Hvis vi skal dokumentere, så er en mulighed at optage en video.
- Men der er etiske og GDPR problemer med det + mange data.
- Alternativ



Storyboard

- Et storyboard er en samling billeder, der beskriver en situation
- Et storyboard er hurtigt at lave
 - Og der kommer et automatisk et fokus på det centrale.
 - Ofte kan man nøjes med 3-4 billeder ved simple situationer



Opgave

- På akademigrunden, find en interaktion med en eller anden ting.
- Lav et simpelt storyboard over interaktionen – Hvad er det vigtige?
- Beskriv, hvordan interaktionen ud fra designprincipperne.
 - Er der er nogle principper, der er mere relevante end andre i den interaktion I har beskrevet?
- Når I har lavet storyboard og beskrivelse af interaktionen, så vis det til JL.
- Principperne er: Visibility, feedback, consistency, mapping og affordance.