

Sketching with Hardware

08: Interaction Design & Rahmenthema

Was ist Interaktionsdesign?

- Teil des User Experience Design
- Von Bill Moggridge und Bill Verplank in den 80ern eingeführt
- Design von Mensch-Maschine-Schnittstellen
- Überschneidet sich mit User Interface Design
- Unterschied: Es muss dabei kein User Interface rauskommen

Fünf Dimensionen des Interaction Design

- Definiert von Bill Moggridge, erweitert durch Gilliam Campton-Smith und Kevin Silver:
- Wörter
- Visuelle Repräsentation
- **Physische Objekte und Raum**
- Zeit
- **Verhalten**

Was heißt das?

- Nutzerzentrierter Ansatz (im Rahmen des Kurses leider **nicht** möglich)
 - Verbindung zur kognitiven Psychologie:
 - Mentale Modelle
 - Interface-Metaphern
 - **Affordances**
- “The Design of Everyday Things” (Norman, 1988)

Affordances

„The affordances of the environment are what it offers the animal, what it provides or furnishes, either for good or ill.“

- James J. Gibson, 1979

„Affordance is what the environment offers the individual.“

- Wikipedia









Tangible UIs designen

- Andere Affordances als bei GUIs:
 - Dreidimensional
 - Anfassbar
 - Physikalische Eigenschaften (Größe, Gewicht, ...)
 - Kollaboration ist einfach
- Affordances sollten offensichtlich sein
- TUIs sollten ohne ein GUI/Display funktionieren
- Haptisches Feedback ist möglich

Projektdemos

Volume (Hannes Waldschütz)



<https://www.flickr.com/photos/bb15-offspace/30731103835>

Casper Glow

<https://www.youtube.com/watch?v=I7Hj5J9wN6U>

Projekte früherer Kurse:

https://www.youtube.com/watch?v=nFEpF94u6lQ&list=PL-512T1Of_fZrlw4zH9yIVQ-0CUhoZhFW



Das Rahmenthema ist...

Ein kleiner Helfer im Alltag



Ein kleiner Helfer im Alltag

- Alle verbringen viel Zeit zuhause, also warum nicht den Alltag etwas angenehmer gestalten?
- Kleine technische Helferlein
- Speziell für ein bestimmtes Problem
- Kann auch für jemand anders sein
- Soll dann auch wirklich eingesetzt werden

Brainstorming

- Interaktives Whiteboard: **Mural**
- **Grobe** Skizzen für **mindestens** drei Ideen
- Konzept soll klar werden
- Technische Aspekte erstmal **ignorieren**
- Morgen: Präsentation + Feedback