Lektion 1

Bedre design

Kommunikation, feedback
I projektgrupperne
Erfaring igennem de forskellige semestre

Bedre designer

Erfaringer fra tideligere projekter

Blive bedre til at kommunikere og give feedback / være konstruktiv

Lektion 2

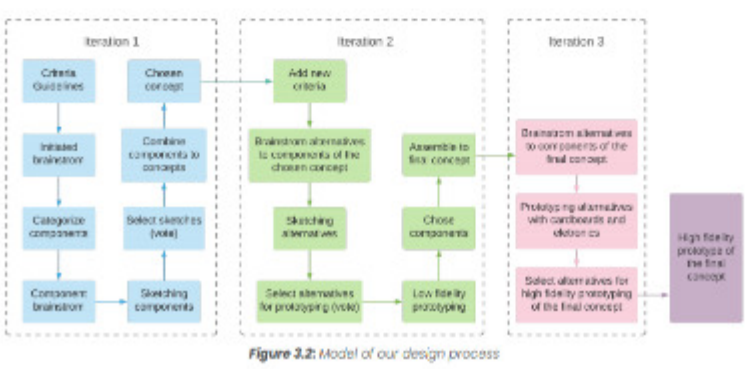


Figure 3.2: Model of our design process

Iterationer har som regel været længere i starten af designprocessen. Research og udforskning af problem domænet tager lang tid. Dette skaber grundlaget og den generelle retning for designprojektet som er vigtigt for at projektet bliver succesfuldt

Men vi har så tilgengæld itereret flere gange i ideation og prototyping fordi man idegenererer, udvælger, laver prototype. Evaluerer prototypen og går tilbage og udvikler ideen ved at idegenerere på den igen.

Hvordan har i lært fra hinanden angående at lave designet bedre?

Feedback

Iterativ brainstorming

Design sessions

Vidensdeling

Uformelle usability tests

At se andres ideer

Hvordan har i lært fra hinanden angående at blive bedre designere?

Feedback

At forbedre ens design (^)

Tidligere erfaringer

Lektion 2

Øvelse 1

Giv eksempler på iterationer fra tidligere projekter

Iterere udfra fast satte krav

I nogle iterationer indser man allerede imens man designer alternativer at ens krav skal genovervejes.

Hvad kendetegnede dem?

De havde nogenlunde samme struktur

Indsnævring og udvidning af ens fokus på domænet

Hvor lange skal iterationer være i den tidlige fase af et designprojekt?

I den tidlige fase af et designprojekt kan det variere hvor langie iterationer skal være

Hvis man har godt styr på problemet, behøver de ikke at være lige så lange, og vice versa

Da prototypen ikke skal være lige så high fidelity, kan man spare lidt tid

Prototyping tools:

Figma

Adobe XD

Iterationer

Iterationer kan defineres af gentagelser

Udforsk bredt(research, lav design forslag), derefter insnævr (udvælger emne/de bedste designs)

En iteration kan variere meget i længde/størrelse

Jeg vil sige at vi kun havde en iteration i denne proces, da vi aldrig gik tilbage til en tidligere fase i processen.

Designe Bedre

Collaborative Sketching: Sammenligning af idéer og diskussion om hvad der virker/ikke virker

Lytte til ens gruppemedlemmers erfaringer

Sparring

Bedre Designer

Forståelse for andres fokuspunkter kontra ens eget

Respekt for andres tilgange

Være opmærksom på at man kan mene det samme men sige det på to vidt forskellige måder

Lave designet bedre

Snakket sammen (kommunikasjon er nøkkelen)

Brainstorm (ingen dårlige ideer)

Moodboard

Sketching

Mindmaps

Ideering og konseptuali sering

Prototyping and User Testing

Blive bedre designere

Utfordret hinanden i å gå ut av komfortsonen

Holdt en åpen og ærlig dialog gjennom hele prosessen (ærlig Feedback)

Konstruktiv kritikk er gull verdt

Learn from and use each others experience

Bygge på hinandens styrker

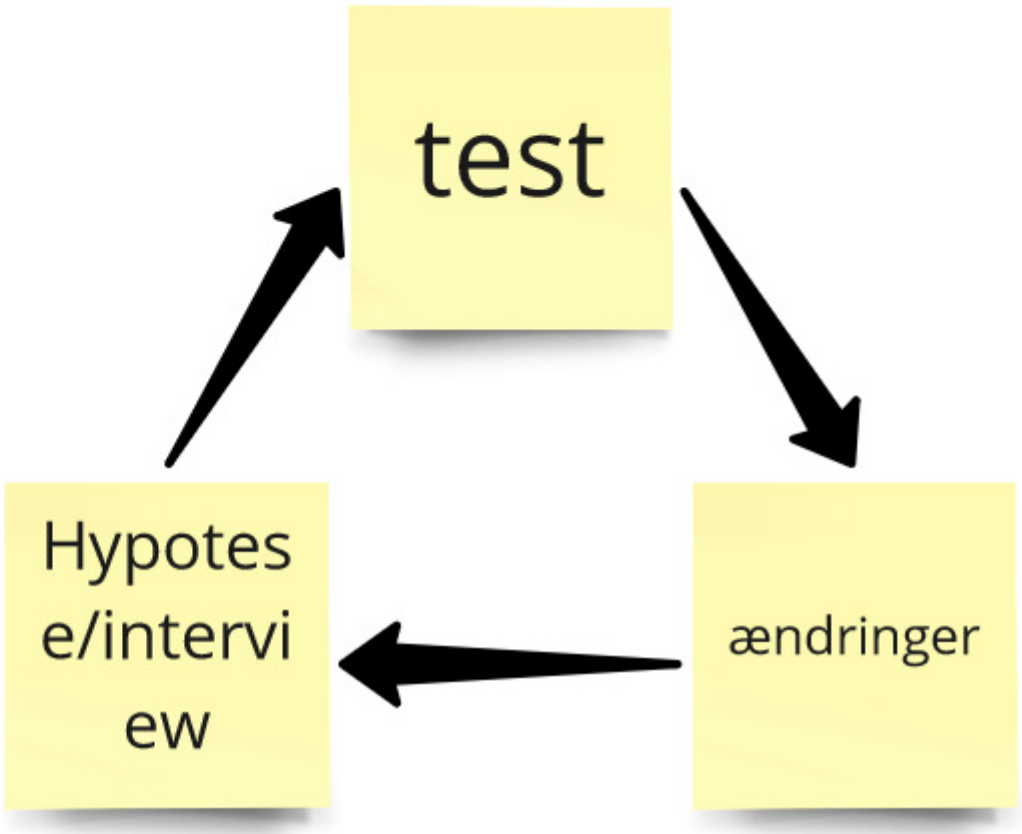
feedback

kombinere idéer og koncepter

Præsentation af arbejde for andre grupper - feedback

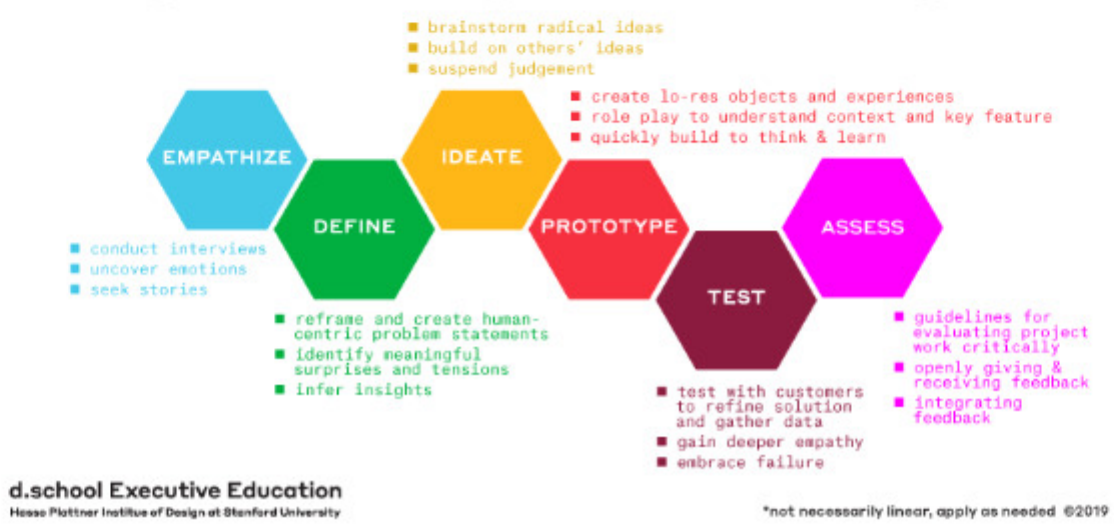
Casual snak om hvad andre laver - få idéer

Iterative projekter



I de tidlige faser bør iterationer være en smule længere, end i de senere faser

How might we?



Lektion 1

Designe bedre

Blive bedre designere

Iterationer

Brainstorms

Feedback

Lektion 2

Øvelse 1:

- Giv eksempler på iterationer fra tidligere projekter
- Hvad karakteriserede den?
- Hvor lange skal iterationer være i den tidlige fase af et designprojekt?

Koncept udvikling
- Brainstorms
- Sketching

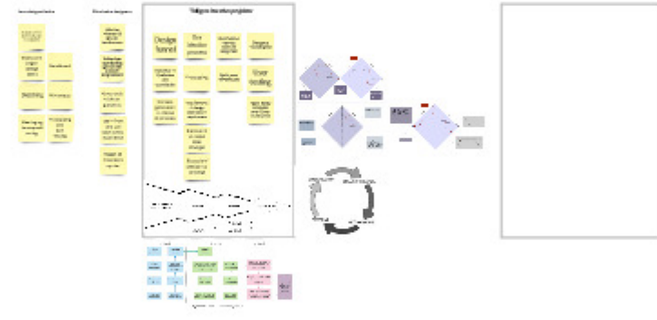
Udvikling af koncepter
- Buxton

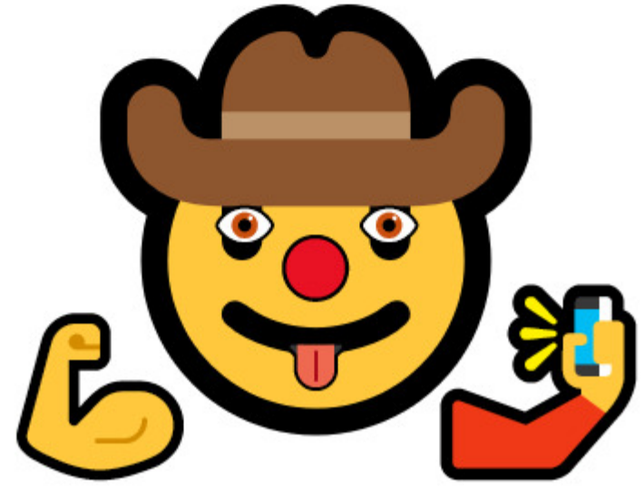
Establishing requirements (Lifecycle)
- Brainstorm problemdomæne
- Kigge på relevant litteratur
- Observere problemdomænet
- repeat x times
Problemformuelring

Design valg
- sketches
- Affinity diagram

Valg af problemområde
- Interviews
- Litteratur

Test af koncepter og idéer med low-fi samt high-fi prototyper

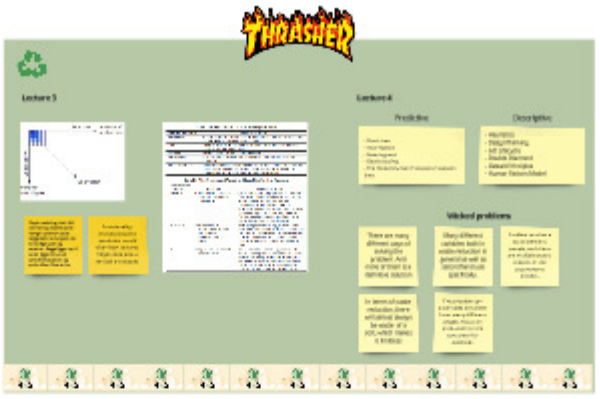


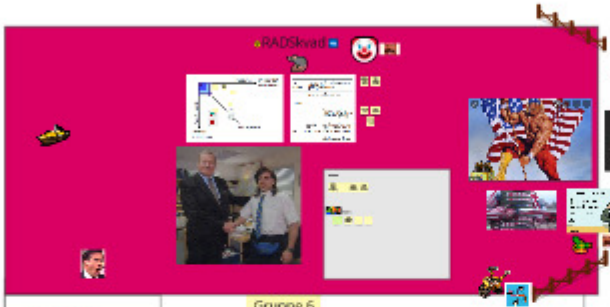


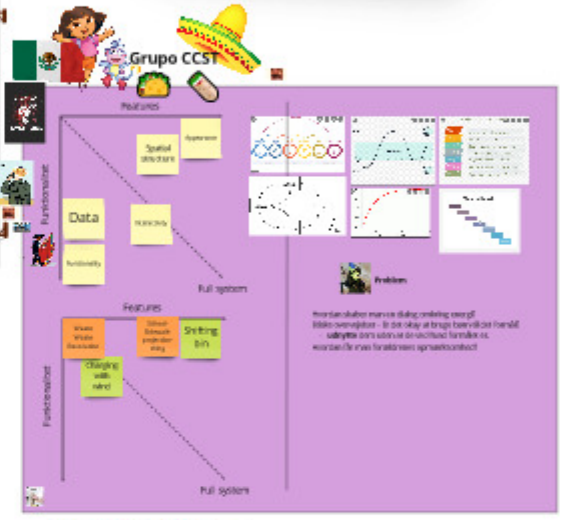
Adobe

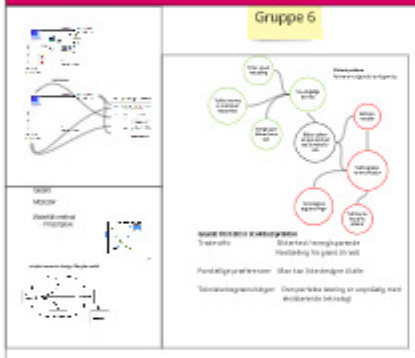

Gruppe
Prototyping
Metoder
Wicked Problem


Group: (っ◔◡◔)っ ♥ Mission Compostable
Metoder
Design Problem:


THRASHER
Lecture 3
Lecture 4
Predictive
Descriptive
Wicked problems


RADSkvad

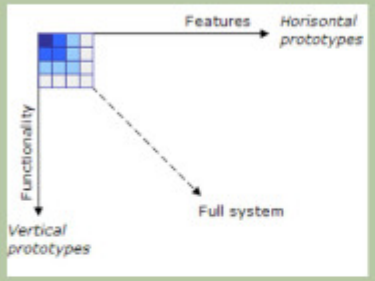

Grupo CCST
Features
Data
Full system
Problem
Scope


Gruppe 6


OIL

Search

Lecture 3



Floyds model og Lim's idé om filtre og manifestioner hænger sammen da de begge deler prototyper op i forskellige typer og aspekter. Begge ligger op til at der ligges fokus på specifikke aspekter, og andre bliver filtreret fra.

Functionality, Interactivity and resolution would often lean towards Floyds idea about vertical prototypes

Table II. Example Variables of Each Filtering Dimension

Filtering Dimension	Example Variables
Appearance	size; color; shape; margin; font; weight; texture; proportion; luminance; transparency; gradation; haptic; sound
Data	data size; data type (e.g., number, string, audio); data use; privacy type; hierarchy; organization
Functionality	system function; users' functionality need
Interactivity	input behavior; output behavior; feedback behavior; information behavior
Spatial structure	arrangement of interface or information elements; relationship among interface or information elements—which can be either two- or three-dimensional, intangible or tangible, or mixed

Table III. The Definition and Variables of Each Manifestation Dimension

Manifestation Dimension	Definition	Example Variables
Material	Medium (either visible or invisible) used to form a prototype	Physical media, e.g., paper, wood, and plastic; tools for manipulating physical matters, e.g., knife, scissors, pen, and sandpaper; computational prototyping tools, e.g., Microsoft's Flash and Visual Basic; physical computing tools, e.g., Phidgets and Basic Stamps; available reusing artifacts, e.g., a beeper to simulate an incoming call
Resolution	Level of detail or sophistication of what is manifested (corresponding to fidelity)	Accuracy of performance, e.g., feedback time responding to an input by a user; giving user feedback in a paper prototype is slower than in a computer-based one; appearance details; interactivity details; realistic versus faked data
Scope	Range of what is covered to be manifested	Level of contextualization, e.g., website color schema testing with only color schema charts or color schemes placed in a website layout structure; look search navigation usability testing with only the look search related interface or the whole navigation interface

Lecture 4

Predictive

- Fitts's Law
- Hick-Hyman
- Steering task
- Goal crossing
- The Model Human Processor/ reaction time

Descriptive

- Heuristics
- DesignThinking
- IxD Lifecycle
- Double Diamond
- Gestalt Principles
- Human Factors Model

Wicked problems

There are many different ways of solving the problem. And none of them is a definitive solution

Many different variables both in waste reduction in general as well as secondhand use specifically.

Problem touches a lot of different people, and there are multiple actors present in the secondhand process.

In terms of waste reduction, there will almost always be waste of a sort, which makes it limitless

The problem can potentially be solved from many different angles. Focus on production or the consumer for example.