Key concerns for en designer er:

* Design. Hvad er design og hvordan skal du gøre det?
* Teknologier. De interaktive systemer, produkter, anordninger og komponenter i dem selv.
* Personer. De der vil bruge systemet, og hvis liv ville blive forbedret af dette.
* Aktiviteter og kontekst. Hvad har folk lyst til at gøre. I hvilke sammenhænge finder de aktiviteter sted?

Design:

Definition: både den kreative proces hvor man specificerer noget nyt, og til repræsentationerne der er produceret i processen.

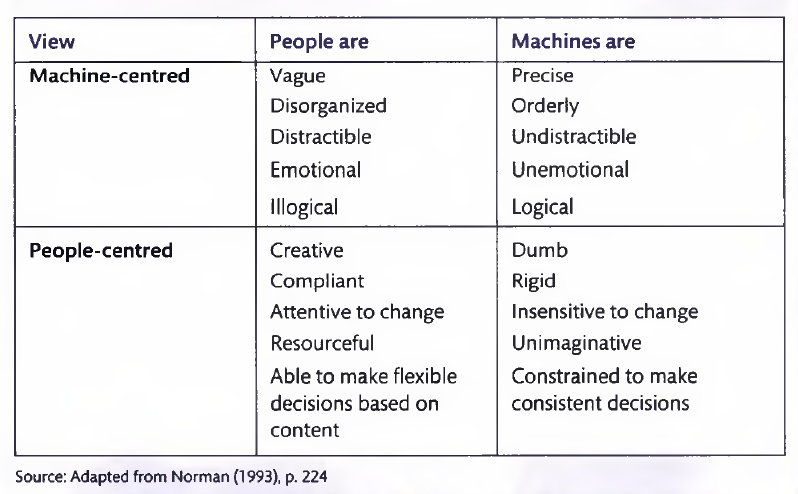
Formaliteter i forbindelse med design:

* Ingeniør design (fx design af bil, hus eller vej). Her bruges videnskabelige fremgangsmåder før konstruktionen begyndes.
* Kreativ og kunstnerisk design. Her bruges innovation, fantasi og konseptuelle ideer som nøgle ingredienser.
* I midten ligger der ’design as craft’. Dette er en blanding af både ingeniør og kreativ fremgangsmåde.

For det meste bruges alle aspekterne i større eller mindre grad. Et design skal være en samtale med materialer - en designer skal altid forstå materialernes natur.

Begrebet ”*Interactive system”* dækker over komponenter, apparater, produkter og software systemer der primært omhandler behandlingen af information.

Interaktive systemer er ting der håndterer transmission, display, storage eller transformation af information mennesker kan opfatte. De skal dynamisk reagere på folks handlinger.



**Interfacet(UI):**

Alle dele af systemet folk kan komme i kontakt med, fysisk, perceptuelt , konceptuelt.

Fysisk kan det være at trykke på knapper.

Perceptuelt er det at apparatet laver lyde vi kan høre og displayer noget vi kan se.

Konceptuelt interagerer vi med apparater ved at finde ud af hvad det gør og hvad vi burde gøre. Det giver beskeder som er designet til at hjælpe med at forstå hvad vi skal.

Når man designer interaktive systemer skal man ikke kun designe UI, man tage hele interaktionen mellem mennesker og computere i mente. Man skal tage hele situationen i betragtning.

**At være menneske centreret:**

Sæt mennesker først. Design interaktive systemer for at understøtte folk, og som de nyder. Det omhandler at

* Tænke over hvad mennesker har lyst til at gøre, frem for hvad teknologi kan gøre
* Designe nye måder at forbinde mennesker med mennesker
* Inkludere folk i design processen
* Designe for forskellighed