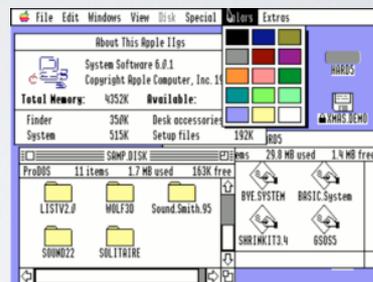


INTRODUKTION TILL INTERAKTIONSDDESIGN

Elina Eriksson
elina@kth.se

HISTORIK

- Industriell design
- Människa-datorinteraktion
- ~ 1984



http://en.wikipedia.org/wiki/Apple_GS/OS



<http://en.wikipedia.org/wiki/File:Windows1.0.png>

MEN FÖRST INTERAKTIONSPROGRAMMERING

- Interaktion, hur?
- Windows, Icons, Menus, Pointers (WIMP)
- Touch, Multi-touch, Kroppslig interaktion



http://idw-online.de/pages/en/image?id=121017&display_lang=de_DE

INTERAKTIONSPROGRAMMERING 2

- Toolkits vs Frameworks
- Utvecklingsverktyg och spaghetti-kod
- MVC + Observer

Dropdown/List	
	<pre><select size=4> <option>Volvo</option> ... </select></pre>
	<pre>javax.swing.JComboBox javax.swing.JList</pre>
	<pre>android.widget.Spinner android.widget.ListView</pre>



"INTERACTION DESIGN IS ABOUT SHAPING DIGITAL THINGS FOR PEOPLE'S USE"

(Löwgren, 2008)

INTERAKTIONSDDESIGN - 5 EGENSKAPER

- Design handlar om att förändra situationer genom att forma och använda artefakter
- Design handlar om att utforska en möjlig framtid
- Design handlar om att formulera "problemen", samtidigt som man formar "lösningar"
- Design innebär att tänka med hjälp av skisser och andra handfasta representationer
- Design berör instrumentella, tekniska, estetiska och etiska aspekter genom hela processen

(Löwgren, 2008)

ÄNNU EN DEFINITION

”designing interactive products to support people in their everyday and working lives”

(Preece et al. 2002)

PROCESSEN

- Identifiera behov och krav
- Utveckla flera designalternativ
- Bygg interaktiva versioner av designalternativen (för kommunikation och utvärdering)
- Utvärdera kontinuerligt



(Preece et al. 2002)

MÅL

- Användbarhetsmål
- Användarupplevelse (User Experience)



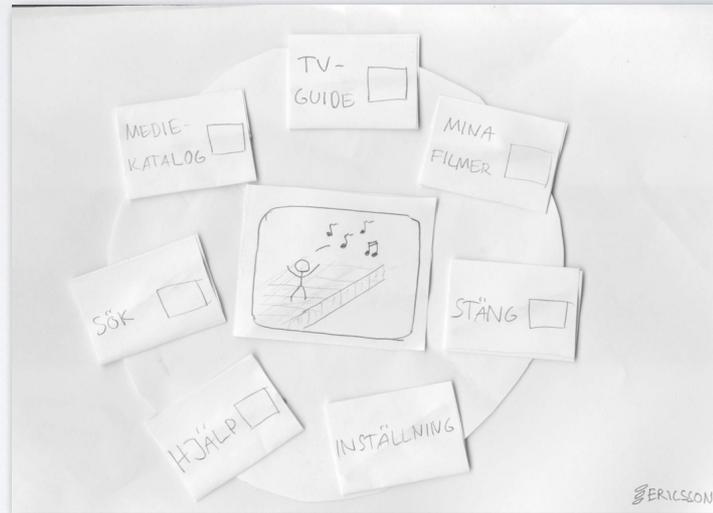
VEM DESIGNAR?

- Interaktionsdesigner
- Användare
- Multidisciplinära grupper
- Ingen?



PROTOTYPER

- Viktigt i iterativ design
- Kan tillverkas i princip av vad som helst
- Bör kastas bort!
- Low- & High-fidelity



PERSONA

- Representera användarna
- Designverktyg
- Tilltalas med namn
- Ständigt närvarande



INTERACTION DESIGN PATTERNS

- Utgår från arkitekten Alexanders arbete på 70-talet.
- Alexander försökte se mönster i hur man löst återkommande problem inom arkitektur och skrev en bok där han beskriver lösningarna.
- Idén togs upp på allvar inom systemdesign i mitten av 90-talet.
- Den mest kända boken är "Design Patterns: Elements of Reusable Object-Oriented Software" av Gamma, Helm, Johnson, och Vlissides.
- Finns massor av ID Patterns

(Folmer, 2006)

Pattern library

All patterns are listed here. It's quite a bunch of them, but I have tried to group them meaningfully.

User needs

Patterns that meet a direct need of the user.

Navigating around <ul style="list-style-type: none">- Accordion- Headerless Menu- Breadcrumbs- Directory Navigation- Doormat Navigation- Double Tab Navigation- Faceted Navigation- Fly-out Menu- Home Link- Icon Menu- Main Navigation- Map Navigator- Meta Navigation- Minus/plus- Fanning Navigator- Overlay Menu- Repeated Menu- Retractable Menu- Scrolling Menu- Shortcut Box- Split Navigation- Toner Menu- Touch-top Link- Trail Menu- Navigation Tree	Searching <ul style="list-style-type: none">- Advanced Search- Autocomplete- Frequently Asked Questions (FAQ)- Help Wizard- Search Box- Search Area- Search Results- Search Tips- Site Index- Site Map- Footer Sitemap- Tag Cloud- Topic Pages Dealing with data <ul style="list-style-type: none">- Carousel- Table Filter- Collapsible Panels- Details On Demand- Collector- Inplace replacement- List Builder- List Entry View- Overview by Detail- Parts Selector- Tabs- Table Sorter- Thumbnail- View Personalizing <ul style="list-style-type: none">- Customizable Window- Login- Registration	Shopping <ul style="list-style-type: none">- Booking- Product Comparison- Product Advisor- Product Configurator- Purchase Process- Shopping Cart- Store Locator- Testimonials- Virtual Product Display Making choices <ul style="list-style-type: none">- Country Selector- Date Selector- Language Selector- Poll- Rating Giving input <ul style="list-style-type: none">- Comment Box- Constraint Input- Form Miscellaneous <ul style="list-style-type: none">- Footer Bar- Hotlist- News Box- News Ticker- Send-a-Friend Link
---	---	--

<http://www.welie.com/patterns/index.php>

VAD ÄR BRA OCH DÅLIG DESIGN?



PECHA KUCHA

- 2 bra och 2 dåliga webbsidor var
- fokusera på interaktionen
- skärmdump (jpg, tiff, png)
- mejla Elina (@kth.se)
- dödslinje 4 juni kl. 13:00
- 20 sekunder per bild - förbered er att säga något!



<http://www.geektechnique.org/blog/607/pecha-kucha-in-groningen.html>

VILL NI GÖRA NÅGOT ANNAT ÄN UPPSATS?

Visualisering

Du ska välja minst två artiklar. Du ska hitta ett sätt att visualisera det som tas upp i artiklarna så att det ytterligare belyses, t.ex. i relation till en produkt, en film, ett system, en text, ett koncept. Du ska dessutom hitta en passande redovisningsform så att det kan presenteras för hela gruppen, t.ex. poster, demo. Den x/x anordnas ett separat seminarium där de som valt denna redovisningsform presenterar (för hela gruppen). Varje person får 15 minuter.

Mejla mig om ni är intresserade av detta!

LÄS MER

- Löwgren, J., 2008, http://www.interaction-design.org/encyclopedia/interaction_design.html
- Preece, J., Rogers, Y., and Sharp, H. Interaction design: beyond human-computer interaction. John Wiley, 2002. (finns i senare version)
- http://en.wikipedia.org/wiki/Interaction_design
- <http://interakt.nu/home/index.asp>
- Folmer, E., 2006, http://www.interaction-design.org/encyclopedia/interaction_design_patterns.html
- Welie, M. 2008, <http://www.welie.com/patterns/index.php>

FRÅGOR PÅ
DET?

