

Teknikker til forståelse af praksis

Tre (ud af mange) teknikker

- Cultural Probes (Gaver et al.)
- Drama in design (Brandt & Grunnet)
- Fictional Inquiry (Dindler & Iversen)

Fællesnævneren

- Alle tre teknikker...:
 - udspringer fra Design (om end fra forskellige tilgange til design)
 - bygger på aktiv deltagelse fra de fremtidige brugere
 - er interventioner, endda provokationer
- Ingen af de tre teknikker giver samme materiale som etnografien – de er ikke erstatninger for etnografi

Cultural Probes



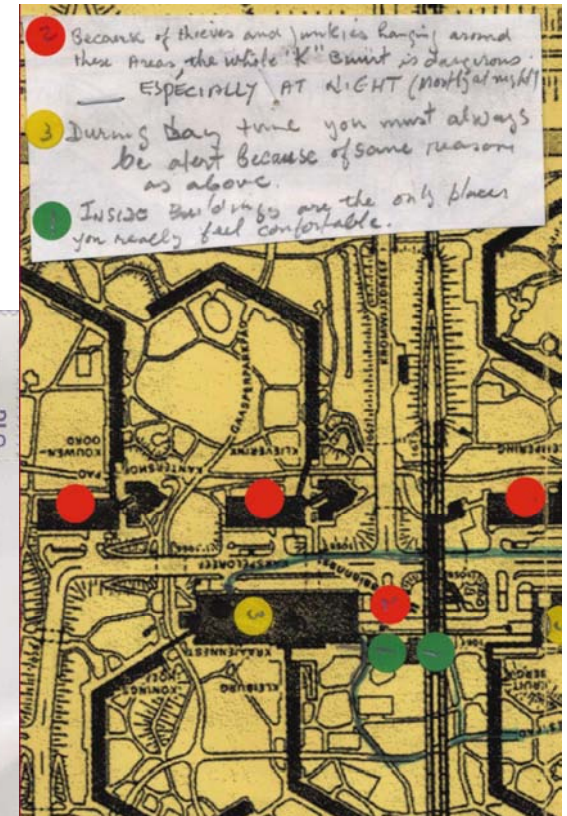
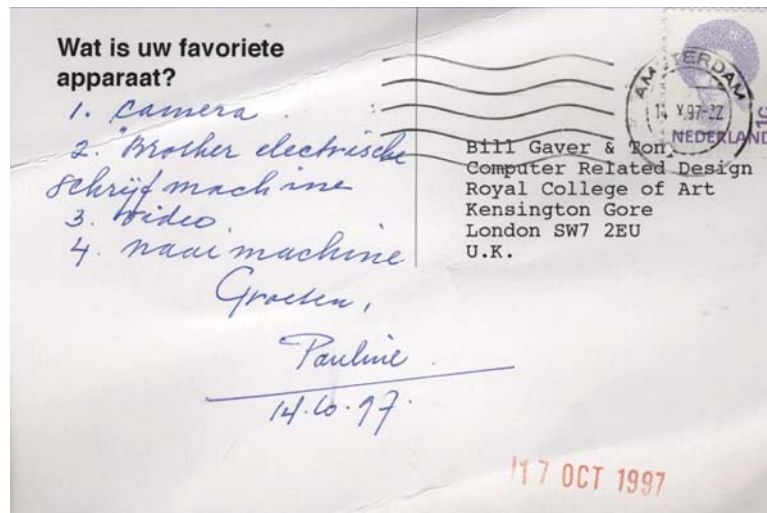
Cultural Probes

- Inspiration, ikke information

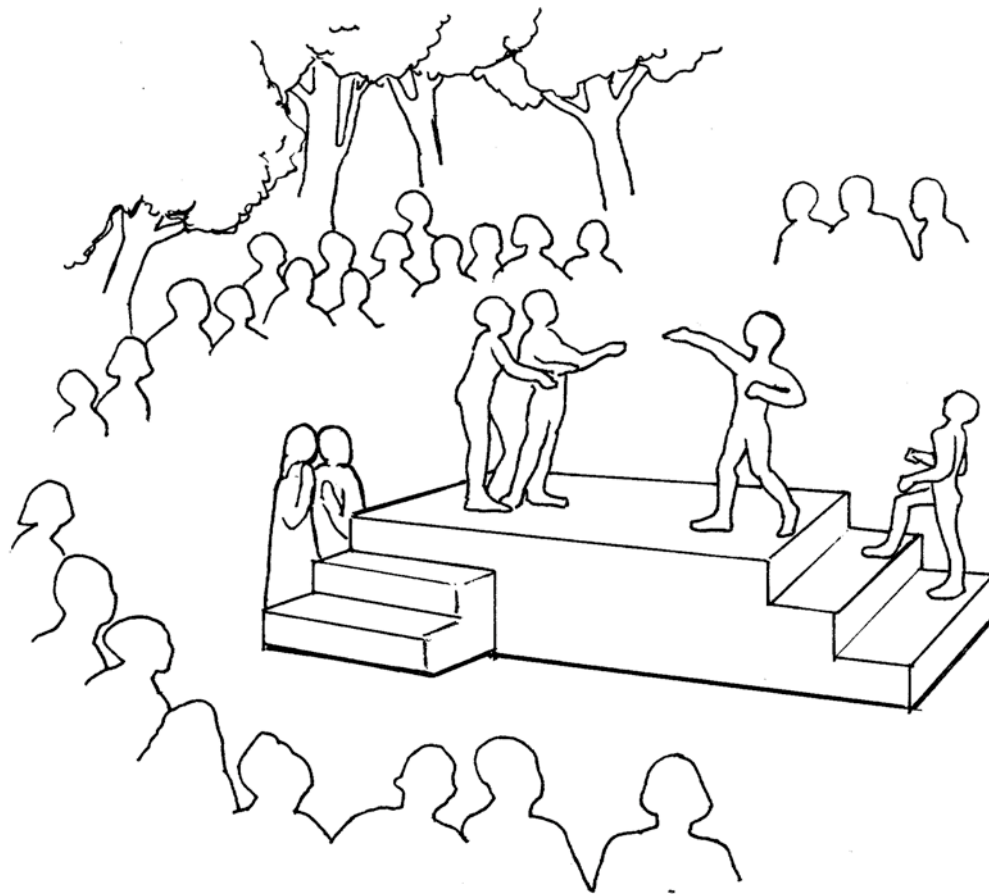


Cultural Probes

- Artist designer vs. science designer
- Probes er både inspiration og provokation.



Drama i design



Drama i design

- Udspringer fra Participatory Design
- Dramatiserede forløb som redskab til at forstå praksis og udforske fremtiden
- Kan bruges internt i design-gruppen til at fortolke og udforske sit materiale – kan bruges som udgangspunkt for samarbejde mellem brugere og designere.

Case: The Smart Tool Project

Brandt & Grunnet (2000)

- Designopgaven: Designe et serviceværktøj til køle-teknikere
- Drama blev brugt til:
 - At udforske rumlige og kropslige aspekter af praksis
 - Dybdegående udforskning af brugernes værdier, mål og personligheder
 - Få konkrete ideer til forandring.

Case: The Smart Tool Project

Brandt & Grunnet (2000)



Case: The Smart Tool Project

Brandt & Grunnet (2000)

- Vigtige resultater fra drama-sessionen:
 - Kropslig udforskning af praksis
 - Bearbejdning af materiale fra Etnografiske studier
 - Et meget konkret udgangspunkt for forhandling mellem designere og brugere

Fictional Inquiry



Motivationen bag Fictional Inquiry

- Udspringer fra Participatory Design
- At skabe et midlertidigt designrum, hvor brugere og designere inspireres til at tænke 'out of the box'

The Box

- Eksisterende kulturelle og sociale forventningsstrukturer
- Det givne, det passende, det forventelige



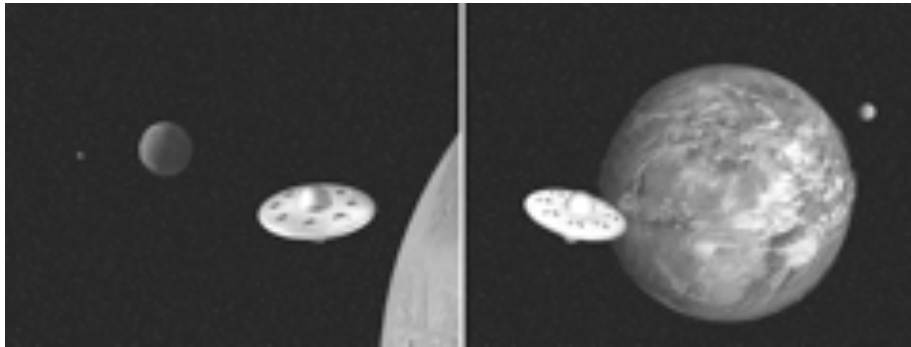
Vejen ud af boksen

- Tilsidesættelse af eksisterende forventningsstrukturer.
- Etablering af et midlertidigt designrum med andre forventninger og betydninger

Case: Mission from Mars

- Formålet:
At forstå skoletasken som en del af børns hverdag
- Udfordringen:
At skabe en ramme, hvor det var legitimt at stille 'underlige' spørgsmål og konfrontere børn med deres egen praksis

Case: Mission from Mars



οι μΣ ανέρωτη αν υπηρξε πορ λιπ, ογαι οι δερ αρ ανδρε μΣδερ αι γΣ ι σκαλε πΣ ενδ πορεσ ερεν....ο ηΣβερ αι φΣ κοντακτ μεδ εν ηελτ ανδεν χιθιλασκιον, σαι λαβερ πΣ εν ηελτ ανδεν μΣδε ενδ πορεσ...

Vi mΣ unders ge universet for liv, og se om der er andre mΣder at gΣ i skole pΣ end vores egen....Vi hΣber at fΣ kontakt med en helt anden civilisation, som lever pΣ en helt anden mΣde end vores....



Elementerne i Fictional Inquiry

- **Formålet** – hvilke spørgsmål ønskes besvaret, hvad skal udforskes
- **Den narrative ramme** – fortællingen, som skaber det midlertidige designrum
- **Plottet** – motivationen for handling

Case: Mission from Mars

- Fremmedgørelse som katalysator for inspiration og indsigt.
- Vigtige resultater:
 - Dialog om ‘vanskelige’ spørgsmål
 - Brugere og designere ‘re-framer’ kendte situationer
 - Påbegyndelse af forandringsprocessen ved at børn og lærere konfronteres med egen praksis.

Opsamling – probes, drama og fictional inquiry

- Forskellige designtraditioner, forskellige teknikker
- Teknikker skal altid tilpasses den forhåndenværende situation

Øvelse

Drama og Fictional Inquiry

- I skal gennemføre en workshop med brugere (en anden gruppe) med udgangspunkt i ideerne om drama og Fictional Inquiry
- Tag udgangspunkt i jeres materiale fra i går. Identificer situationer, steder eller emner, som I vil arbejde nærmere med.
- Brug Fictional Inquiry og drama til at sætte fokus på specifikke elementer eller re-frame situationen.
- Husk at teknikker ikke er faste opskrifter – de kan tilpasses og modificeres.