

Bilag

Fra sketch til design:

En kontekstcentreret designmetode

Indholdsfortegnelse

Bilag 1 Dagbøger.....	5
Bilag 2 Opsamlinger	143
Bilag 3 Sketches, Investigative	155
Bilag 4 Sketches, Explorative	163
Bilag 5 Comic strips, første review	173
Bilag 6 Comic strips, andet Review	207
Bilag 7 Storyboards.....	225
Bilag 8 Kjeldskovs designmodel, oprindelig	249
Bilag 9 Kjeldskovs designmodel, revideret.....	253
Bilag 10 Illustration, Persuasive.....	257

Bilag 1

Dagbøger

Navn: Michael

Fokus område: Investigative

Dato: 26/10-10

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Til at starte med har vi opsat en masse citater rundt omkring i vores grupperum, som dermed fungere som inspiration under vores arbejder, men også gav anledning til forskellige diskussioner.

Jeg har produceret 8 sketches, alle med det formål at give et billede af situation indenfor handel med dagligvarer. Totalt blev der produceret omkring 35 sketches i gruppen. Specielt et af forslagene gav mig en god ide. Eksempelvis vis man tager en vare som lasagne, så er ideen at man bliver guide gennem hele butikken ud til de rigtige varer ud fra et enkelt interaktion med deviceet.

Hvilke udfordringer har der været?

Det kan til tider være svært at finde inspiration og det kræver en del koncentration at udarbejde sketches.

Det kan ydermere være trættende at arbejde over mange timer med tegning – dertil er det specielt svært at komme op med nyt og kreative ideer. At få ens tanker ned på papir og hertil gøre det, så det giver mening, kan i sig selv være en stor udfordring.

Hvad har du lært i dag?

Det er en god ide at holde maskiner såsom pc'er mm. væk fra arbejdspladsen. Dertil er det en god ide at holde små pauser engang imellem.

Det er både godt og ondt at præsentere de udarbejdede tegninger løbende for hinanden... man kan både komme til at hænge i hinandens ideer, men det kan også give mulige spinoffs til andre og måske mere interessante ideer og dermed tegninger.

Evt.:

Vi skal være bedre til at holde pauser og det kan måske være med til at holde koncentrationen oppe. Forlad måske rummet fra tid til anden og stræk benene...

Navn: Michael

Fokus område: Investigative

Dato: 27/10-10

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Jeg har i dag produceret 8 sketches som jeg også gjorde i går. Jeg syntes ikke et var noget problem at finde ny inspiration, selvom der var blevet produceret meget dagen forinden.

Hvilke udfordringer har der været?

Det kan være en udfordring at holde alle fokuseret på jobbet. Det kan også være en udfordring at holde hovedet kold, specielt over middag når man har været i gang i nogle timer...

Der begynder at komme generelle overlap i tegninger, som om deltagerne ikke obs på, hvad der er blevet tegnet og gennemgået for hinanden. Tanken med at gennemgå tegningerne var nemlig at sætte flere tanker i gang, men man må antage at det også ville forhindre overlap i de allerede udarbejdede tegninger.

Hvad har du lært i dag?

Jeg kan mærke at jo flere tegninger man laver jo hurtigere går det med at producere nye og jeg syntes også det er med til at holde motivationen oppe.

Jeg mener stadigvæk at vi mangler noget sødt til at holde energi niveauet oppe med.

Evt.:

Navn: Michael

Fokusområde: Investigative

Dato: 28/10 2010

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Vi fortsatte i dag med at vores sketcher, men her på tredje dagen begynder vi efterhånden at gå lidt trætte i udarbejdelsen af nye tegninger. Vi har efterhånden produceret 75 tegninger, og det begynder at blive sværere at finde på nye situationer som vi kan afbillede.

Hvilke udfordringer har der været?

Det har som sagt været en udfordring at blive med på at finde på noget nyt. Det kunne tegne på at denne fase ikke skal være meget længere end 3 dage.

Hvad har du lært i dag?

Evt.:

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Vi brugte dagen på at få lidt større overblik over de forskellige sketches, vi inddelte dem derfor i 3 kategorier, nemlig lokalisering, organisering og varer informationer. Måde vi gjorde det på, var med små posters i forskellige farver, som vi markerede de forskellige tegninger med, vi diskuterede hver tegning.

Der var en klar overvægt i de tegninger som var mærket med organisering. Jeg mener det er lidt tankevækkende, da det relatere til de vaner vi som mennesker tillægger os når vi er på indkøb.

Hvilke udfordringer har der været?

Det var lidt en udfordring at finde ud hvordan vi skulle gribe denne fase an dog hjalp det en del at holde et møde med Jesper. Som tunedede os lidt ind på sporet igen. Det er selvfølgelig også en udfordring at skal udarbejde mere sigende tegninger som har hold i et koncept og nogle relevante stikord.

Hvad har du lært i dag?

Evt.:

Navn: Michael

Fokusområde: Explorative

Dato: 3/11 2010

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Det har været en kort dag i dag. Søren og jeg har arbejdet videre med forskellige koncepter dertil har vi begge tegnet på nye koncepter.

Jeg har gjort mig tanker om et koncept med et "interaktivt rum" som er tilgængelig på en mobil, som gør det muligt for en familie, at blive enige om aftensmad og måske også gøre det lidt sjovt at bestemme hvilken mand der skal laves. Måske det kan udbygges som en facebook app.

Hvilke udfordringer har der været?

Det er til tider en udfordring at tegne det rigtige, da tegningerne skal være mere sigende og skal kunne give mening overfor andre. Jeg skal også blive bedre til at søge inspiration i de mange sketches som pryder væggene.

Hvad har du lært i dag?

Evt.:

Navn: Michael

Fokusområde: Explorative

Dato: 4/11 2010

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Det har været en kort dag igen i dag, vi har arbejdet med forskellige koncepter og vi har begge tegnet på nye koncepter. Jeg har videreudviklet 3 koncepter på 7 tegninger.

Blandt andet hvor indkøbstiden er i centrum. Altså noget med at man kan bestille varer fra pc eller mobil og efterfølgende afhente dem i butikken.

Hvilke udfordringer har der været?

Det er til tider en udfordring at tegne det rigtige, da tegningerne skal være mere sigende og skal kunne give mening overfor andre. Jeg skal også blive bedre til at søge inspiration i de mange sketches som pryder væggene.

Hvad har du lært i dag?

Evt.:

Navn: Michael

Fokusområde: Explorative

Dato: 5/11 2010

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Det var i dag svært at samle tankerne om nye koncepter. Jeg har dog lavet et hvor der er fokus på en top ti liste fra flere forskellige butikker, det kunne eksempelvis være i storcenteret.

Desuden er det en god ide at skrive tankerne omkring koncept og tegninger ned, eventuelt på bagsiden af de forskellige tegninger.

Hvilke udfordringer har der været?

Det er til tider en udfordring at tegne det rigtige, da tegningerne skal være mere sigende og skal kunne give mening overfor andre. Jeg skal også blive bedre til at søge inspiration i de mange sketches som pryder væggene.

Hvad har du lært i dag?

Jeg har forsøgt på at få tanker nedfældet i henhold til hvad den aktuelle ide eller det aktuelle koncept drejer sig om.

Evt.:

Navn: Michael

Fokusområde: Explorative

Dato: 8/11 2010

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Det var i dag meget svært at samle tankerne om nye koncepter. Produktiviteten har været meget lav...

Hvilke udfordringer har der været?

Hvad har du lært i dag?

Evt.:

Navn: Michael

Fokusområde: Explorative

Dato: 9/11 2010

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Det var i dag meget svært at samle tankerne om nye koncepter. Produktiviteten har været meget lav...

Hvilke udfordringer har der været?

Hvad har du lært i dag?

Evt.:

Navn: Michael

Fokusområde: Explorative

Dato: 10/11 2010

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Det var i dag meget svært at samle tankerne om nye koncepter. Produktiviteten har igen været meget lav...

Thulasika og jeg besluttede derfor at bruge formiddagen til at tage i Føtex og samle inspiration. Her testede vi bl.a. også vores gps og hvordan signalet til den gik igennem.

Her blev vi bl.a. også klar over, at det var nødvendigt at have begge hænder fri, når man handler og det er særdeles upraktisk når man har mobilen i den ene hånd.

Vi kikkede også lidt på skiltning i butikken og hvor svær den til tider kunne være at læse..

Hvilke udfordringer har der været?

Det er en stadig større udfordring at finde på nye koncepter, det er en nødvendighed at styre kreativitetsprocessen eller på anden måde stimulere den, for at få nyt data ud.

Hvad har du lært i dag?

Vi har nok lært at blive bedre til at fokusere på mediet for interaktionen... Hvad eller hvilket devise der skal bruges.

Evt.:

Navn: Michael

Fokusområde: Explorative

Dato: 11/11 2010

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Vi fik inddelt vores "koncept tegninger" i 7 grupperinger. Herudover havde vi vejledermøde og fik ny energi til det fortløbende arbejde.

Hvilke udfordringer har der været?

Hvad har du lært i dag?

Evt.:

Navn: Michael

Fokusområde: Explorative

Dato: 12/11 2010

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Vi har i dag arbejdet med at opstille 10 koncepter, hvor vi kom frem til i alt 8 styk. Som var fordelt på de 7 områder. Det vil sige hvert koncept havde hvert sit fokus område. Vi arbejdede i google docs samtidigt med de forskellige koncepter blev udarbejdet. Hjemmeopgaven var at gøre disse koncepter og tilhørende scenarier færdige til gennemgang mandag morgen.

Hvilke udfordringer har der været?

Det har været en udfordring at blive enige om hvordan vi skulle skride frem. Men efter en diskussion blev der dog opnået enighed.

Hvad har du lært i dag?

Der kan vel argumenteres for, at man altid bliver klogere på en diskussion.

Evt.:

Navn: Michael

Fokusområde: Explorative

Dato: 15/11 2010

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Vi har i dag snakket de koncepter og scenarier igennem, som vi hver især færdiggjorde i weekenden. Det vil med andre ord sige, at vi fik snakket om mangler og alternative scenarier. Efterfølgende gik vi i gang med at udarbejde comics strips. Vi fokuserede hver især på de scenarier som vi havde arbejdet med i weekenden, men gennemgik løbende de udarbejdede tegninger med sidemand.

Et af koncepterne havde hen over weekenden viste sig ikke at give så meget mening, så det videreudviklede vi på. (Fresh food shopper)

Hvilke udfordringer har der været?

Det har været en udfordring at tegne, med også at få de rigtige tegninger frem og i en rækkefølge som gav mening.

Det kan godt være en udfordring at blive helt enige om scenarier, da de kan falde lidt udenfor den pågældende case. (Family fun fun meal)

Hvad har du lært i dag?

At gode comics strips tager længere tid at lave end man regner med... Noget vi bør være bevist om i fremtiden.

Det er ikke helt dumt at hører musik under arbejdet.

Evt.:

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Vi har i dag forsat med at udarbejde comics strips, vi er hver især nu i gang med nummer to. Vi fokuserede igen hver især på de scenarier, som vi havde arbejdet med i weekenden og igen løbende vi tegninger igennem med sidemand under arbejdet for at få løbende feedback.

De færdig udarbejdede comics strips gik herefter på rundtur og der var mulighed for at give yderligere feedback til den pågældende tegner for små rettelser.

Det var desuden muligt for nogen af os, at genbruge nogle af de tegninger fra vores tidligere fase.

Jesper gjorde os i dag opmærksom på en evt. ny deadline for aflevering samt at vi evt. skulle skrive som rapport.

Hvilke udfordringer har der været?

Det har været en udfordring at tegne, med også at få de rigtige tegninger frem og i en række følge som gav mening.

Hvad har du lært i dag?

At gode comic strips tager længere tid at lave end man regner med... Noget vi bør være bevist om i fremtiden.

Det er ikke helt dumt at hører musik under arbejdet.

Evt.:

Navn: Michael

Fokusområde: Explorative

Dato: 17/11 2010

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Vi har i dag taget programmet "comic life" i brug. Anders har en scanner med og scannet vores tegninger til vores comic strips ind med henblik på at lave nogle mere professionelle comic strips rent digitalt. Programmet var vores store overraskelse utrolig nemt at bruge og de udarbejdede comics blev rigtig gode. Vi fortsatte hver især med de comic strips, som vi hver især havde været tovholdere på. Jeg udarbejdede således Recipe-to-go i dag.

Hvilke udfordringer har der været?

Det har været en udfordring at få vores comic strips til at give god mening for andre, man kan let blive blind på hvilket budskab der skal sendes, da vi har arbejdet så meget med det.

Hvad har du lært i dag?

At arbejde med comic life...

Evt.:

Navn: Michael

Fokusområde: Explorative

Dato: 18/11 2010

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Vi har i dag fortsat med at udarbejde comic strips i programmet comic life. Anders fortsatte ligeledes med at scanne vores tegninger ind. Jeg udarbejdede i dag "Family fun meal"

Hvilke udfordringer har der været?

Det har været en udfordring at få vores comic strips til at give god mening for andre, man kan let blive blind på hvilket budskab der skal sendes, da vi har arbejdet så meget med det.

Det kan desuden være lidt svært at finde den rigtige tekst til taleboblerne, så selve tegneserien giver mening.

Der har været nogle små problemer med at få tegningerne skarpe nok ved indscanning, det var derfor nødvendige at tegne nogle af vores sketches yderlige op.

Ligeledes har det vist sig at det meste af vores farvelægning forsvinder ved indscanning. Det betyder dog ikke det store i fremvisningen og forståelsen af vores comic-strips.

Der er dog givet udtryk at "photo shop" også kan hjælpe med at gøre vores tegninger bedre efter indscanning.

Hvad har du lært i dag?

At arbejde med comic life...

Evt.:

Navn: Michael

Fokusområde: Explorative

Dato: 19/11 2010

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Vi har i dag haft vejledermøde

Ny deadline er 15 januar...

Hvilke udfordringer har der været?

Hvad har du lært i dag?

Evt.:

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Vi har i dag skrevet erfaringsopsamling og fundet buzzwords til de senere præsentationer af de forskellige sketches.

Recipe to go

The main idea behind this concept is that is very convenient in that way that is easy and fast to use when the app first is installed. For the user this means that is possible to save both time and money while you explore new recipes.

- Convenient
- Easy
- Fast
- Individualism
- Time saving
- Money saving
- Easy recipe
- Taste exploration

Family Fun Meal

The main idea behind this concept is that is very convenient in that way, that it offers both overview and planning for the families different types of meals for the duration one or more days, it furthermore offers a fun way for the family to be democracy in the way meals are selected and maybe the way that it is cooked.

- Democracy
- Fun
- Overview
- Planning
- Convenient

Hvilke udfordringer har der været?

Hvad har du lært i dag?

Evt.:

Navn: Michael

Fokusområde: Explorative

Dato: 23/11 2010

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Vi har i dag arbejdet lidt med vores præsentation... Desuden var vi til foredrag Kenton O'Hara som arbejdsder ved microsoft. Han fortalte om hans arbejde med kommunikation på kryds af placering.

Hvilke udfordringer har der været?

Hvad har du lært i dag?

Evt.:

Navn: Michael

Fokus område: Explorative

Dato: 25/11 2010

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Vi brugte formiddagen til at lave 8 plancher med vores design sketches, så det ville være muligt at præsentere dem en af gangen.

Vi har i dag holdt første review.. Det hele startede kl. 13.00 hvor vi brugte den første time på at præsentere et design koncept af gangen, dvs. 2 koncepter pr. mand hvor vi roterer pr. præsentation. Denne gennemgang varede en time. Den efterfølgende time brugte Jesper, Michael og Jenni til at diskutere de forskellige koncepter.

Til sidst fik vi feedback på alle de præsenterede koncepter i den rækkefølge som de var blevet præsenteret, denne session varede også en time. Feedbacken tog udgangspunkt i de notater som de 3 professorer havde taget under vores præsentation.

Det viste sig at den oprindelige ide med at udvælge 3 koncepter til videre behandling ikke holdte. I stedet var der elementer i alle 8 design koncepter som var mindre eller mere brugbare til videre behandling. Så resultatet af denne session blev at det er nødvendigt at udarbejde 2-4 nye design koncepter med udgangspunkt i de elementer som var blevet fremhævet.

Hvilke udfordringer har der været?

Det var bestemt en udfordring at fremlægge de forskellige koncepter. **Med andre ord var det svært at sælge budskabet på en korrekt måde.**

Hvad har du lært i dag?

At det måske er en god idé at gøre sig nogle tanker omkring, hvordan selve forløbet er struktureret og hvordan feedbacken skal gives, om det er bedst efter hvert koncept eller først efter alle præsentationerne.

Evt.:

Navn: Michael

Fokusområde: Explorative

Dato: 29/11 2010

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Vi har i dag arbejdet med de detaljer som Jesper og teamet udvalgte i vores 8 comic strips. Disse detaljer skulle udmønte sig i 2-4 nye comic strips.

Som udgangspunkt fokuserede vi primært på "Fresh food shopper" og en form for digital huskeseddel.

Hvilke udfordringer har der været?

Hvad har du lært i dag?

Evt.:

Navn: Michael

Fokusområde: Explorative

Dato: 30/11 2010

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Vi har i dag arbejdet med de detaljer som Jesper og teamet udvalgte i vores 8 comic strips. Disse detaljer skulle udmønte sig i 2-4 nye comic strips.

Som udgangspunkt fokuserede vi primært på "Fresh food shopper" og en form for digital huskeseddel.

Hvilke udfordringer har der været?

Hvad har du lært i dag?

Evt.:

Navn: Michael

Fokusområde: Explorative

Dato: 2/12 2010

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Vi har i dag arbejdet videre med "comic strip" og "Fresh food shopper" og er efterhånden klar til at fremlægge for Jesper og teamet.

Hvilke udfordringer har der været?

Vi havde i dag haft en diskussion om hvorvidt vores designkoncepter er blevet for omfattende og detaljeret. Og om hvorvidt vi vores fokus er for bredt, med andre ord skulle vi måske fokusere mere på enkelte detaljer eller essensen om man vil i selve konceptet.

Hvad har du lært i dag?

Evt.:

Navn: Michael

Fokusområde: Explorative

Dato: 3/12 2010

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

I dag fik vi feedback for anden gang, denne gang på de 3 koncepter vi har arbejdet med de sidste par dage. Jesper mente at vi skulle arbejde videre med "Fresh food shopper" og "List maker"

Ved "Fresh food shopper" mente Jesper at vi havde øget kompleksiteten og at vi burde forholde os til det mere simple i ideen. Det er et problem at vi putter for mange funktioner ind i vor designkoncept. Han mente den oprindelige ide var forsvundet lidt. Da grundideen har skal være oplevelsesdrevet og ikke så mekanisk som det virker til at være nu.

Han mener vi skal fokusere på det at blive inspireret og i denne sammenhæng skal det være visuelt.

Vi skal fokusere på at gøre applikationen til mere end bare et redskab.

Hvordan viser opskriften sig på en god måde?

"List maker" her lykkes det også at gøre en god ide meget kompleks. Der er grænser for hvor detaljeret vi skal gøre en indkøbsseddel. Vi skal holde den ren og simpel. Vi må ikke komplicere hele indkøbet.

Der er ingen grund til at vi sammenligner forskellige varer.

Vi skal nu fokusere på at gøre designet mere perfekt og simpelt, skær helt ind til benet.

Detaljeret sketch... (Essensen)

Hvilke udfordringer har der været?

Hvad har du lært i dag?

Evt.:

Navn: Michael

Fokusområde: Explanatory

Dato: 7/12 2010

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Vi har i dag færdiggjort en række sketches af guien til "fresh food shopper" Vi har forsøgt at skære ind til benet og kun have det vigtigste med. Vi har blandt andet diskuteret muligheden for "search" i denne sammenhæng. Vi har også kikket på hvordan vi bibeholder det interessante felt ved applikationen, det vil med andre ord sige hvad der kan inspirere brugeren til frisk mad.

Vi har derfor ændret en del på det oprindelige design, for at afhjælpe problematikken med det mere maskinelle design.

Hvilke udfordringer har der været?

Hvad har du lært i dag?

Evt.:

Navn: Michael

Fokusområde: Explanatory

Dato: 8/12 2010

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Vi har i dag startet op med at lave nogle screenshots til "fresh food shopper" i photoshop, her har det været nødvendigt at se på størrelsesforhold og specielt skrifttyper.

Hvilke udfordringer har der været?

Hvad har du lært i dag?

Evt.:

Navn: Michael

Fokusområde: Explanatory

Dato: 9/12 2010

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Jeg har i dag arbejdet videre med photoshop, vi har gjort os yderlige overvejelser omkring hvordan man kan præsentere konceptet. Herunder om hvilken konsekvens det ville have at det hele bliver lavet så det er fotorealistisk.

Hvilke udfordringer har der været?

Hvad har du lært i dag?

Evt.:

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Jeg har i dag arbejdet videre med photoshop, vi har forsat gjort os overvejelser omkring hvordan vi kan præsentere konceptet. Herunder om hvilken konsekvens det ville have at det hele bliver lavet så det er fotorealistic. Vi har diskuteret meget omkring hvordan vi bedst repræsentere vores storyboards. Om vi skal holde os til sketches eller vi skal inddrage flere billeder/fotos.

Vi har holdt møde med Jesper som mener at det er vigtigt at vi lader interaktionen og deviceet træde frem, det skal være det man ligger mærker til..

Det har været svært at blive enige og der har været en del frustrationer omkring detaljegraden ved de udarbejdede sketches både på papir og i photoshop.

Kan vi tegne de personer som der skal med på vores sketches godt nok, hvis vi inddrager billeder også?

Vi skal her forholde os til at vi skal lære noget om metoden og ikke om at vi skal udarbejde et "mesterværk" Så det er vigtigt at vi afprøver metoden. Hvordan det eksempelvis vil virke ved at alle personer og den interaktion som udføres er håndtegnet.

Hvilke udfordringer har der været?

Hvad har du lært i dag?

Evt.:

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Både mandag, tirsdag, onsdag og torsdag er gået med at finde de rigtige billeder og udarbejde sketches til story boards. Jo længere vi kommer med arbejdet, jo lettere bliver det fordi, at mange af de tegninger eller billeder vi sidder med kan genbruges i Photo Shop. Når først tegningerne eller sketchen er importeret, så er det utroligt nemt at flytte rundt på dem i en konkret frame eller rette en anden til så den passer.

Der er stadig lidt problemer med at blive enige med hvordan de færdige story boards skal se ud. Jeg tror altid det vil være et problem når man pga. tid og ressourcer ikke har mulighed for at sidde alle fire sammen og lave det hele. Men selvom det giver lidt diskussioner så sker der da alligevel noget.

Mens der bliver udarbejdede de rigtige sketches kan der godt forekomme lidt spildtid, det er muligt at denne tid kan udnyttes bedre med bedre planlægning.

Hvilke udfordringer har der været?

Hvad har du lært i dag?

Det fungerer rigtig godt når vi supplerer hinanden to og to i udarbejdelsen af frames til vores storyboards, det vil sige at den arbejder i PhotoShop og den anden i Comic Life. På den måde kan et storyboard hurtig tage form i Comic Life og små og hurtige rettelser klares hurtig i PhotoShop.

Evt.:

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Vi har i dag "færdiggjort" vores storyboards, dog havde Jesper nogle få rettelser til dem da vi holdte et kort møde med ham.

Det fungerer godt med at vi deler arbejdet ud og arbejder i forskellige programmer (photoshop og comic life)

Vi skal være opmærksomme på de navne som vi bruger på faneblade i fresh food shopper.

Eksempelvis What-How-Where.

Vi skal være opmærksomme på hvordan farverne er brugt på vores faneblade på interfacet i vores storyboards.

Vi skal desuden være opmærksomme på hvordan vi afslutter vores storyboards (fresh food shopper).

Vi skal eventuelt inddrage noget med print og skærm. Hertil er export et dårligt valg.

Hvilke udfordringer har der været?

Det er en god med små løbende møder når vi udarbejder et storyboards som vi gør dvs. (2 og 2), så vi kan komme med løbende rettelser og tilføjelser til hinanden.

Hvad har du lært i dag?

Der er værd at være opmærksom på, at det forløb vi lige har været igennem, har været meget intens, min begrundelse er, at vi specielt denne periode havde langt større erfaring med og omkring det, som vi arbejdede med, så dagene er fløjet af sted, så når alt kommer til alt så har der ikke været meget spildtid.

Der er en lille smule frustrationer over de ændringer der skal laves, vi har ikke gjort det så let for os selv at lave ændringer på dette tidspunkt. Med andre ord skal vi være opmærksomme på hvordan vi bruger Photoshop.

Evt.:

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Vi har i dag lavet de ændringer som Jesper havde på vores storyboards. Ændringerne har forløbet uden de store problemer udover de mange "layers" som skulle redigeres i photoshop.

Vi er desuden gået i gang sidste fase "Persuasive" design. Dog når vi ikke at bruge så meget tid i denne fase som de andre.

Hvilke udfordringer har der været?

Det kan være svært hurtigt at skulle danne sig overblik over den nye fase og hvordan vi skal gribe den an. Desuden ville der være mere hensigtsmæssig med en uge eller mere i denne fase i stedet for to dage.

Hvad har du lært i dag?

Selvom der var forholdsvis mange ændringer til vores storyboards, så gik det alligevel relativt hurtigt med at få dem lavet, dette skyldes formentlig at vi alle har en god fornemmelse for hvordan det der er blevet lavet, så selvom de forskellige psd filer er lidt komplekse opbygget, så betyder det ikke så meget.

Evt.:

Navn: Anders

Fokusområde: Investigation

Dato: 26/10 2010

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Produceret 8-9 sketches. Totalt set blev det til ca. 35 sketches I gruppen, hvoraf nogle basalt set illustrerer det samme (dog ikke nogen dårlig ting, da det måske bare konkluderer vigtigheden af det sketchede). Det lykkedes meget godt at tegne ved at gøre brug af metaforer og symboler, hvilket jeg havde troet skulle være et større problem.

Mine første idéer blev faktisk 'triggered' af en skål med pebernødder der var I grupperummet. Det gav anledning til dette problem med at man ikke kan smage eller dufte så mange varer når man køber ind. Det viser lidt at den stimulans der måtte være i rummet kan være meget behjælpelig.

Hvilke udfordringer har der været?

Idéerne var hurtigt til at starte med, men som dagen skred frem blev det sværere og sværere at komme på noget at tegne. Forhåbentlig kan vi fortsætte med fornyet energi i morgen. Hen af eftermiddagen lykkedes det heller ikke at bevare koncentrationen, hvilket måske gjorde at aktiviteten måtte stoppe. Har lidt på fornemmelsen at nogle egentligt havde flere idéer de kunne tegne, men distraktionen var for stor. Vil prøve at tage høretlf. med i morgen og se hvordan det påvirker ens evne til at fokusere og generere sketches.

Det var svært at fokusere på at forstå problemet og ikke sketche løsninger. Et par af vores producerede sketches ligner dog også mere idéer til løsninger. Har svært ved at forstå hvordan man skal løsrive sig fra nuværende praksis og distilere essensen af en aktivitet, da vores eneste reference punkt er nuværende praksis.

Vi præsenterede hver vores sketches et par gange I løbet af dagen. Jeg havde forventet større diskussion og flere spørgsmål, men det lykkedes ikke rigtigt.

Hvad har du lært i dag?

Se ovenstående.

Navn: Anders

Fokusområde: Investigation

Dato: 27/10 2010

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Fik produceret 2 sketches. Noget færre end dagen før, men vi havde også mindre tid i dag. De sketches jeg lavede var dog med lidt mere eftertænksomhed og større detaljegrad. Det lykkedes mig at bruge nogle af mine idéer fra dagen før og sketche dem på en anden måde, lidt ala et mind map, men stadig gøre brug af metaforer og symbolik.

Hvilke udfordringer har der været?

Føler mig efterhånden lidt tømt for idéer når det handler om forståelse af problemet. Syntes gerne der skulle være lidt mere indhold i en sketch end bare et tegnet scenarie af f.eks. en der putter varer i en kurv.

Der er også svært at blive inspireret af hinandens sketches. Lige nu præsenterer vi hvad vi har lavet et par gange i løbet af dagen, men der kommer ikke ret meget diskussion ud af det. Det er svært lige at sige hvordan vi bliver inspireret af hinanden, men det lader til det ikke rigtigt sker. Diskussionen skulle gerne komme naturligt og ikke fremprovokeres.

Hvad har du lært i dag?

Hvis du løber tør for idéer så prøv at lave sketches af hvad du allerede har tegnet på en anden måde.

Prøve at lade andre præsentere en sketch kan måske facilitere inspiration og diskussion. Og hvis ikke skabe en munter stemning

Havde regnet med at idéerne kom flyvende i dag, efter jeg var gået lidt i stå i slutningen af dagen før, men det skete ikke rigtigt

Navn: Anders

Fokusområde: Investigation

Dato: 28/10 2010

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Dagen før havde det været svært at komme på nye områder til at sketche og regnede egentlig med at vi var ved at være færdige. Mange af de andre i gruppen udtrykte ligeledes at der ikke var "noget tilbage at sketche". Det viste sig også at være svært, men begyndte så i stedet at søge inspiration i vores sketches. Jeg fik nogle idéer til et par nye problemer som ikke var berørt. Udover dette fik jeg inspiration til at lave nogle mere abstrakte sketches af nogle af de scenarier der var tegnet som var meget konkrete. I alt blev det vil 6 sketches, som var mere end dagen før, og lige under hvad jeg producerede første dag.

Hvilke udfordringer har der været?

Svært at komme på nye idéer efter 2 dage, hvor man føler alt relevant er berørt

Hvad har du lært i dag?

Ved at søge inspiration i tidligere sketches er det muligt at finde idéer, når man føler at de allerede er beskrevet. Det er ligeledes en god ide at refinere tidligere sketches, enten ved at tegne en konkret ide mere abstrakt eller vice versa.

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

I dag var første gang med Explorativ. Noget jeg havde set frem til, da jeg allerede havde et par idéer i hovedet fra tidligere fase.

Vi snakkede inden om hvordan vi ligesom skulle afslutte Investigative og blev enige om at det var en go ide at tage alle sketches ned, så de kunne sorteres og grupperes til at give et overblik over det hele. Det krævede dog at vi havde en nem måde at få dem sat op igen (tyggegummi eller flamingovæg). I stedet fik vi en ide at prøve at kategorisere dem vha. nogle små post its med farver. Vi kom frem til 3 generelle kategorier (organisering, vare information og lokalisering). Til sidste talte vi hvor mange det var af hver.

Det blev i alt til to sketchede idéer. Jeg havde en go fornemmelse for hvad jeg ville sketche allerede inden, hvilket måske var lidt "snyd", men det var svært ikke at have tænkt på nogle løsninger, når man har tegnet en masse "problemer".

Hvilke udfordringer har der været?

I og med jeg vidste ret meget om hvad jeg ville sketche følte jeg ikke rigtigt jeg oplevede noget proces, hvor jeg undervejs med at sketche kom på ændringer eller forbedringer. Måsk fordi det var relativt simple sketches. Min fremgangsmåde var at starte med meget abstrakte koncepter og så i fasen bevæge mig mod mere og konkrete koncepter.

Hvad har du lært i dag?

Kategorisering af sketches fra Investigative var meget nyttigt. Især da man fik kastet blik på alle sketches i og med de skulle kategoriseres. At kunne tage alle sketches ned ville have været bedre, men kunne ikke rigtigt lade sig gøre pga. de skulle helst op igen, hvilket ville være besværligt med tape.

Navn: Anders

Fokusområde: Exploration

Dato: 4/11 2010

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Tegnet 2 forskellige koncepter + en sketch, som skulle prøve at illustrere input/output muligheder for mobil teknologi. Føler stadig at der er masse af idéer at tage fat i, især hvis man tager inspiration i sketches fra investigation.

Hvilke udfordringer har der været?

Har for første gang følt at mine tegneegenskaber er en begrænsning for at kunne illustrere koncepter. Hvis der er noget der er for svært for mig at tegne, tegner jeg det bare metaforisk, hvilket syntes at virke godt nok. Senere hen kan det så være jeg prøver at refinere nogle af de abstrakte koncepter til reelle systemer.

Vi har stadig ikke noget reelt struktur på hvordan sketchingen skal foregå i gruppen. Det foregår mest sådan at vi tegner lidt, præsenterer og diskutere i iterationer. Vil gerne have lavet en formel fremgangsmåde vi kan følge, og ligeledes finde måder til hvordan vi bruger tidligere sketches i vores arbejde.

Hvad har du lært i dag?

Navn: Anders

Fokusområde: Exploration

Dato: 5/11

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Var ikke specielt produktiv denne dag. Prøvede at være mere fokuseret på teknologi, da mange af de tidligere sketches var meget abstrakte og metaforiske. Det blev til en sketch, som gav et indblik i hvordan rent teknisk nogle af de tidligere idéer kunne implementeres.

Lavede også en udbygning til mindmappet over mobiltlf. Den indeholdte teknologier og buzzwords, såsom augmented reality eller context awareness. Meningen var at den skulle inspirere os til at komme på koncepter med disse teknologier eller kombinationer deraf.

Hvilke udfordringer har der været?

Hvad har du lært i dag?

Evt.:

Navn: Anders

Fokusområde: Exploration

Dato: 8/11

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Dagen startede ud med at vi samlede alle vores tegninger og afholdte en session hvor folk skiftedes til at præsentere deres koncepter. Folk startede ud med de mest udbyggede koncepter (for det meste dem bestående af flere sketches). Vurderer sessionen som en succes. Folk kom med rigelig feedback, især med forslag til udbygninger eller forbedringer, dog var noget negativ kritik, som f.eks. om det var realistisk eller om der var et behov for sådan et koncept. Her føler jeg lidt at så tidligt i fasen hvor idéerne er i udbygningsfasen er det bedre at fokusere på konceptets helhed, fremfor små detaljer, som måske ikke gør konceptet så realistisk. Det hjælper også en del på den oprindelige kreatørs selvtillid at folk giver positive kommentar og giver personen mod på at bygge videre på konceptet.

Michael lavede en oversigt over alle koncepter. Der var vistnok 13-14 stk. i alt, hvor af nogle af dem overlappede en smule.

Efter middag giv vi i gang med at sketche flere koncepter. Jeg nævnte at vi måske skulle prøve at kigge lidt væk fra dem vi havde lavet, og komme på flere originale koncepter, da jeg ikke syntes vi har 10 originale koncepter klar til review.

Jeg kom på 2 nye idéer, som jeg syntes var meget originale. Syntes helt klar sessionen før bidrog til at jeg hurtigt fik et par idéer, men kan ikke helt pinpointe hvordan og hvorfor. Det var i hvert fald noget nemmere end andre dage, hvor vi bare havde startet direkte ud med at sketche.

Hvilke udfordringer har der været?

Hvad har du lært i dag?

Evt.:

Navn: Anders

Fokusområde: Exploration

Dato: 9/11

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Som så mange gang før var det lidt svært at komme i gang med at producere nogle idéer. Man tænker og tænker, men føler at det hele er brugt før i en eller anden form.

Kom på en idé som modsat meget af det andet fra mere big picture shopping, hvor man kunne planlægge hvad man skulle have for en hel uge, og så bestemme hvilke dage i ugen man tog på indkøb. Systemet ville så genere indkøbslister ud fra dette. Modsat mange af vores andre koncepter med opskrifter skulle denne ikke være generiske opskrifter men familiens egne, dvs. alle familiens opskrifter puttes i systemet. På den måde kan en familie nemt planlægge for en uge, og også forsøge at spise mere varieret, hvis de kan se at de spiser for meget af det ene eller andet.

En anden idé jeg kom på var et system der skulle fortælle mere varens historie ved at man scanner den. Idéen var at der var et ekstra lag af information om nogle varer, f.eks. at man nemmere kunne gennemskue hvordan og hvor en vare var produceret. Evt. se billeder eller video fra stedet.

Hvilke udfordringer har der været?

Hvad har du lært i dag?

Selvom det er hårdt at sætte sig ned og komme på idé skal man ikke give op.

Det hjælper gevaldigt bare at komme i gang med at tegne noget, så skidt være at idéen ikke er 100% nyskabende eller original.

Evt.:

Navn: Anders

Fokusområde: Exploration

Dato: 10/11

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Der var lidt som om vi var ved at være helt tomme for idéer. Vi snakkede om hvad vi kunne gøre for at søge inspiration. Det endte med at to personer tog en tur ned i Føtex for at komme lidt væk fra grupperummet og samtidig købe noget til lidt ekstra energi.

Jeg blev i grupperummet sammen med Søren. Vores opgave var at søge inspiration fra anden teknologi. Det blev til godt en times søgning på nettet. Jeg søgte på keywords som future, shopping og teknologi. Hver gang jeg stødte på noget interessant noterede jeg det på et stykke papir. Fandt b.la. en rapport på en rundspørge om forbrugeres forventninger til fremtidens shopping.

Vi kom frem til at vi ikke helt havde udforsket augmented reality og diskuterede hvordan det kunne bruges. Det udløste at alle i gruppen kom frem til et eller andet koncept med AR. Udover dette blev jeg meget inspireret af mere friske råvarer måske var fremtiden og hvordan et system kunne hjælpe brugere med dette.

Det blev til konceptet fresh food shopper hvor butikken opstillede retter med friske ingredienser som brugerne scannede (QR kode) og derefter kunne finde varerne i butikken, samt havde opskriften på sin telefon.

Hvilke udfordringer har der været?

Startede ud total tomme for idéer.

Hvad har du lært i dag?

Det kan hjælpe gevaldigt at tage en times pause hvor man bare søger inspiration diverse steder eller kommer ud fra grupperummet.

Navn: Anders

Fokusområde: Exploration

Dato: 12/11

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Dagen blev brugt på at skabe "hele" koncepter. Vi skulle gerne have omkring 8-10. Jesper foreslog at vi lavede en tabel og med udgangspunkt i de sketches af idéer vi mente var bedst, reviderede vi konceptet vha. andre sketches, så det gerne skulle ende ud med et fuldendt koncept. Der opstod dog først tvivl om hvordan tabellen skulle være (den blev lavet på tavlen), men vi kom frem til at bruge de 7 kategorier og lade et koncept dække primært en kategori, samt op til flere sekundærer.

Efter at have kørt processen igennem for et koncept, fandt vi ud af at det tog utroligt langt tid, da det var svært fire mand at blive enige om detaljerne. Derfor undlod vi indtil videre at diskutere detaljerne og lod det være hjemmeopgaver til folk. Hver mand fik to koncepter, som de skulle få klargjort detaljer for i tekstform.

Hvilke udfordringer har der været?

Enighed om detaljer for et koncept er ikke ligetil.

Sketches er så abstrakte at detaljer er nødt til at blive fastlagt på en anden

Vi skal passe på at vi ikke forhaster processen og ender ud med 10 middelmådige koncepter.

Hvad har du lært i dag?

I denne fase af processen er det nødvendigt at få detaljer på plads som ikke er en del af vores sketches. Derfor skal der skrives noget.

Vi skal ikke være bange for at revidere de 8 koncepter vi kom frem til. Jeg tror ikke man gennem en dags arbejde med mix'n'match 44 sketches og konstruere 8 nyskabende koncepter.

Evt.:

Navn: Anders

Fokusområde: Exploration

Dato: 15/11

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Vi startede dagen med at gennemgå de koncepter, hvor vi havde beskrevet med tekst for system og scenarie henover weekenden. Gennemgangen gav nogle ændringer til koncepterne, og vi fik helt afklaret hvad koncepterne indeholdte.

Næst gik vi i gang med at lave comic strips for et koncept hver. Processen foregik sådan at vi først lavede en overordnet plan for tegneserien på et stykke papir og derefter begyndte at tegne de enkelte frames. Inden man gik i gang kunne man evt. lade en anden kigge tegneserien igennem og få feedback.

Jeg tegnede for konceptet Swift Shopper. Jeg prøvede at lade så meget af de enkelte frames fortælle handlingen og begrænse hvor meget tekst der skulle være.

Hvilke udfordringer har der været?

Ens tegne egenskaber bliver virkelig sat på prøve.

Det kan godt være trættende at tegne en hel dag.

Der er en risiko for at ens comic strip bliver forhastede, da vi er lidt under et tidspres.

Hvad har du lært i dag?

Der er en go ide at søge inspiration til hvordan ting kan tegnes. Eksempel lave en google image search og tegne ud fra dette, hvis man skulle tegne nogle butikshylder.

Giv dig go tid til at tegne, hvis du forhaster det bliver du bare mere stresset, så forsøg at gøre det at tegne til noget afslappende.

Evt.:

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Vi startede ud med at snakke lidt om de comic strips vi nu hver især var blevet færdige med. De lå mellem 9-22 frames i alt. Jeg foreslog at man skulle forsøge at spare lidt på frames hvor man kunne, da en comic strip på 22 virker for lang og vi derved også kunne spare tid på at tegne. Man skulle derfor lige kigge igennem om nogle frames kunne slås sammen eller var overflødige inden man begyndte at tegne.

Lavede en stribe tegninger til story telling af idéen fresh food shopper. Denne idé var modsat mange af de andre fornyligt ændret væsentlig til at være brugergenereret kontra butik afhængig. Derfor var der heller ikke noget scenarie defineret.

Jeg lavede derfor scenariet meget løbende. Lavede en overordnet plan med brugsituationer, og fandt ud af hvad der skulle være af forklarende tekst. Efterhånden som jeg udarbejde planen kom jeg i tanke om andre brugsituationer som kunne være aktuelle. Til sidst kobledede jeg det hele sammen, så det kunne danne en historie. Der var dog ikke så meget story ift. den jeg lavede dagen før, hvilket nok var fordi dette koncept var mere komplekst og at jeg brugte denne lidt anderledes tilgang.

Jeg brugte langt mere forklarende tekst i denne ift. den forrige, fordi det var svært at illustrere forskellige dele af koncepter og også var begrænset af mine tegne egenskaber. Tiden vil vise om det fungerer.

Jeg søgte lidt inspiration fra billeder på nettet for at kunne tegne flottere. Det viste sig at være ret nemt, så man undgår at fortællingen består af en masse tændstik mænd.

Hvilke udfordringer har der været?

Se ovenstående

Hvad har du lært i dag?

Se ovenstående

Navn: Anders

Fokusområde: Exploration

Dato: 17/11

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Brugte det meste af dagen på at scanne tegninger og eksperimentere med hvordan tegninger kom til at se bedst ud digitalt.

Da alle tegninger var scannerede begyndte jeg at sætte min egne tegneserier sammen. Blev dog sidetracked af at prøve at farvelægge dem, hvilket tog sig ret godt ud, men tager en del længere tid. Derfor var det måske bedre at farvelægge i næste fase, hvor der er mere vægt på æstetik.

Hvilke udfordringer har der været?

Hvad har du lært i dag?

Navn: Anders

Fokusområde: Exploration

Dato: 19/11

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Brugte dagen på at færdiggøre comic strips på konceptet fresh food shopper. Var nemt og hurtigt, da jeg brugte den overordnede plan jeg startede ud med at lave. Da jeg lavede planen i sin tid lod jeg den være mere en vejledning for forløbet, hvor det ene frame sagtens kunne komme før det andet. Nu hvor jeg havde billederne digitalt kunne jeg danne scenariet som jeg havde lyst til og se om det gav mening, og hvis ikke kunne jeg tilpasse. Det viste sig at der var noget der manglede i et frame så jeg lavede en lille ekstra tegning som jeg scannede og satte ind.

Hvilke udfordringer har der været?

Se ovenstående

Hvad har du lært i dag?

Digital billedbehandling gør din comic strip meget fleksibel. Tidligere da vi lavede sketching med enkelte billeder kunne man hurtigt lave ændringer efterhånden som tegneriet skred frem ad. Det er lidt sværere med comic strips, hvor man først måske kan spotte at ændringer er nødvendigt når alle frames er færdige. Ved at behandle digitalt kan man hurtigt ændre rækkefølge eller billedtekst, end manipulere en tegning.

Navn: Anders

Fokusområde: Exploration

Dato: 22/11

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Vi snakkede om hvordan vi skulle behandle alt vores dagbøger. Jeg foreslog at alle skrev en opsummering af hele fasen inden vi begyndte at kigge for meget på vores dagbøger og det gjorde vi så. Bagefter læste vi alle vores opsummeringer igennem. Tilsammen syntes jeg vi har mange interessante betragtninger omkring forløbet. Måske vi skulle ha gjort det samme for Investigative.

Hvilke udfordringer har der været?

Hvad har du lært i dag?

Evt.:

Navn: Anders

Fokusområde: Exploration

Dato: 23/11

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Vi arbejdede videre på vores sales pitches. Hvad jeg lige læste af de andre virker det til at blive meget godt. Jeg kom til at tænke på at nogle af vores koncepter havde lidt "huller". F.eks. i store navigator kan er det problematisk at uret skal kunne gå videre til næste ting på indkøblisten når man scanner. Hvis man selv skriver sin indkøbsliste ind kan det ikke lade sig gøre. Generelt kan man måske også sige at der i nogle comic strips ikke er brugt ret mange frames der illustrerer den vigtigste brug af systemet, fordi brugskonsteksen tager mange frames.

Hvilke udfordringer har der været?

Hvad har du lært i dag?

Evt.:

Navn: Anders

Fokusområde: Exploration

Dato: 24/11 2010

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Vi arbejdede med dagbog. Startede ud med at prøve at omskrive vores oplevelser af udfordringer og læring, men fandt ud af at vi nok skulle samle alle vores citater der omhandlede udfordringer og læring og tage den derfra. Derved blev empirien ikke alt for manipuleret/fortolket.

Hvilke udfordringer har der været?

Hvad har du lært i dag?

Evt.:

Navn: Anders

Fokusområde: Exploration

Dato: 25/11 2010

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

I dag holdte vi review med Jesper, Jeni og Michael. Resultatet blev at der kun var visse elementer fra flere koncepter de kunne lide. Derfor skulle vi prøve at lave 2-3 nye koncepter. Der var vigtigt at vi ikke tog og klaskede disse elementer sammen til et nyt koncept, men meget velovervejende designede nogle nye.

Det overraskede mig egentlig ikke at de havde svært ved at udvælge nogle koncepter som vi skulle arbejde videre med. Vi har nok været for forhastede i vores design af koncepter, da vi gerne hurtigt skulle i gang med at lave comic strips. Det har betydet at de visse elementer ikke har været så velovervejede. Der er nok behov for en eller en teknik som en del af metoden som kan hjælpe til hvordan man i fællesskab designer et koncepter ud fra, som i vores tilfælde, 39 sketches. Jeg er ikke i tvivl om at det er en god ide at have 39 mindre idéer, som kan kombineres til et godt koncept, spørgsmålet er bare lidt hvordan. Forhåbentlig kan vi få lavet et par gode koncepter her næste gang.

Jeg tror også vi gjorde for meget ud af at differentiere vores koncepter. Vi har måske gerne ville have at de skulle være meget forskellige, selvom nogle af koncepter måske ikke var velovervejede.

Er meget imponeret over hvor godt comics fungerede til at forklare vores koncepter. Uden at bruge alt for meget tid kan man bruge comics til at udvikle et koncept, og samtidigt er det et godt redskab til at forklare til eksterne. Ulempen er at det er svært at klargøre alle detaljer omkring konceptet og at det stadig er meget abstrakt. B.l.a. kan der pludselig være tvivl i gruppen omkring hvad et koncept indeholdte af forskellige ting.

Selve detaljegraden af vores comic strips syntes jeg var meget passende. Det behøver i hvert fald ikke være bedre, tværtimod tror jeg vi ikke vi skal bruge så meget tid på at det er tegnet flot og i stedet fokusere mere på hvad de skal indeholde, fremfor f.eks. interface detaljer bliver fremskyndet.

Hvilke udfordringer har der været?

Hvad har du lært i dag?

Evt.:

Navn: Anders

Fokusområde: Exploration

Dato: 29/11

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Vi startede ud med at snakke om den feedback vi fik fra reviewet og hvordan vi skulle tackle at udarbejde 2-3 nye koncepter ud fra de elementer de syntes var gode. Vi kom frem til at måden at gøre det på var først i fælleskab at skabe rammerne for de nye koncepter for derefter at arbejde to og to på at videreudvikle. Resultatet blev et dokument med beskrivelse af en masse mulige idéer til hvad koncepterne kan indeholde. Opgaven i morgen bliver at finde frem til hvad det så endeligt skal være. Vi havde fokus på de to generelle koncepter de kunne lide fra reviewet, men udover dette prøvede vi også at komme på nye. Det blev bl.a til idéen om 'make it your self'.

Hvilke udfordringer har der været?

Det kan være svært i en gruppe på fire at udvikle et koncept. Det er ikke sikkert at alle har den samme forståelse for de enkelte elementer af et koncept når man skal diskutere dets validitet. Nok derfor vi bare listede en masse forslag til hvad det kunne indeholde i tekstform i stedet for at komme frem til nogle endelige valg.

Hvad har du lært i dag?

Evt.:

Navn: Anders

Fokusområde: Exploration

Dato: 30/11

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Vi splittede os op så Michael og jeg skulle udvikle på fresh food shopper. Vi gik ind i et andet lokale, så vi ikke virkede forstyrrende for hinanden. Derinde gjorde vi meget brug af tavlen. Syntes det hjalp en del kun at være to for at kunne videreudvikle et koncept. Der er et meget bedre flow eller synergy hvis man kan kalde det det. Med inspiration i App store lavede vi ret væsentlige ændringer til FFS konceptet. Nu var det ikke længere brugerdrevet, og fokus var på friske sæson ingredienser fremfor opskrifter. Over middag lavede vi så en fælles fremlægning af hvad vi var kommet frem til og gav feedback til hinanden. Jeg mener dette er måden at gøre det på i vores fire mands gruppe, da resultatet er i dag syntes at være mange gange bedre end dagen før.

Modsat tidligere var jeg i dag meget opmærksom på brugergrænsefladen, da det virkede som om i reviewet at de gik meget op i disse detaljer. Vi havde også meget godt styr på selve brugskonteksten af vores koncepter, og nu er det bare at have fokus på user experience og UI.

Da vi ved dagens slutning gav feedback til hinanden kunne vi godt se at der manglede noget for at gøre shopping list konceptet til brugbart. Vi manglede simpelthen noget der gjorde at en person ville gide at lave sin shopping liste på sin telefon. Vi diskuterede dette, og kom frem til at det var nødt til at være ligeså hurtigt som at skrive den i hånden plus tilbyde yderligere hjælp. Søren havde tidligere på dagen kommet op med en ide om autocomplete ala google og ud fra dette kom vi frem til at man skulle arbejde ud fra generic types i stedet for ren tekst. Noget som jeg tror vil gøre det ene hurtigere end at skrive i hånden.

Hvilke udfordringer har der været?

Hvad har du lært i dag?

Navn: Anders

Fokusområde: Exploration

Dato: 1/12

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Samme arbejdsmåde som i går. I dag byttede vi dog om på sammensætningen, så jeg var sammen med Søren. Vi flyttede os ligesom i går til at andet lokale. Ud fra dokumentet med forslag til elementer shopping list konceptet kunne indeholde diskuterende og sorterede vi for at komme til et endeligt koncept. Vi arbejdede videre med idéen om generic types.

Overmiddag var vi klar til at begynde at tilrettelægge scenariet for vores comic.

Hvilke udfordringer har der været?

Hvad har du lært i dag?

Evt.:

Navn: Anders

Fokusområde: Exploration

Dato: 2/12

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Dagen blev brugt på at færdiggøre vores comic strips og få tilrettelagt den 3. (make it your self). Jeg arbejdede på comic strip for shopping list. Valgte at genbruge så meget jeg kunne fra swiftshopper comic strippen, da de to idéer mindede meget om hinanden. For at spare tid brugte jeg photoshop til at sætte interface ind på i forhånden tegnede telefoner. Ligeledes kunne hænder photoshoppes ind for at illustrere interaktionen.

Hvilke udfordringer har der været?

Hvad har du lært i dag?

Mange detaljer omkring interface kommer på plads i udarbejdelsen af comic strips. Sammen med Søren fik vi mange små detaljer på plads som de opstod i arbejdsdelen af comic strippen.

Evt.:

Navn: Anders

Fokusområde: Exploration

Dato: 3/12

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

I dag var review. Jeg var spændt på hvad de sagde til det hele, især shopping list konceptet, da jeg virkelig syntes det var sket væsentlige forbedringer her.

Mødet gik okay, dog kunne vi godt have været bedre til at fremlægge. Det var ikke ligeså gennemført som sidste gang.

Tilbagemeldingen fra Jesper var at vi at shopping list idéen var for kompleks og at for begge skulle forsøge at finde frem til essensen af idéen. For FFS konceptet skulle vi have meget mere fokus på inspiration og det at være en "conscious shopper". Det var måske gået lidt tabt fra sidste udgave af idéen. Jesper foreslog også at vi skulle kigge i nogle kogebøger og se hvordan de sælger deres retter. På samme måde tror jeg vi kan prøve at tænke over hvordan folk bruger en shopping liste og også gøre det muligt at bruge i flere butikker.

Hvilke udfordringer har der været?

Hvad har du lært i dag?

Evt.:

Navn: Anders

Fokusområde: Explanation

Dato: 6/12

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

I dag skulle vi arbejde videre med de to udvalgte koncepter. Vi havde ingen reelt fremgangsmåde til dette, så vi diskuterede lidt frem og tilbage og noterede i et fælles word document. Syntes dog ikke det fungerede særligt godt. Der var intet flow i diskussionen og det var ikke nemt at få foretaget nogle reelle design beslutninger. Det hele mindede meget om sidste mandag, hvor vi efter reviewet skulle lave de 2-3 nye koncepter ud af deres feedback. Alt i alt var det slet ikke produktivt nok. Hvis hele gruppen skal involveres i design beslutninger er det nødt til at gøre anderledes. F.eks. ved brug af tavler og virkelig fokusere på enkelte elementer af gangen fremfor at diskutere ud i luften.

Hvilke udfordringer har der været

Hvad har du lært i dag?

Evt.:

Navn: Anders

Fokusområde: Explanation

Dato: 07-12

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Efter lidt diskussion splittede vi os op i to og arbejdede på hvert vores koncept. På samme måde som sidste tirsdag syntes jeg det var meget mere produktivt. Vi gennemgik alt hvad vi havde snakket om shopping list konceptet kunne indeholde og forsøgte at komme frem til det essentielle. Det lykkedes meget godt syntes jeg. Efterfølgende lavede vi en detaljeret beskrivelse i tekst form af alle systemets funktioner. Det var godt til at nå til enighed om hvordan det hele fungerede, da man ofte kunne komme til at misforstå hinanden, da man ikke havde samme forståelse af tingene.

Hvilke udfordringer har der været?

Hvad har du lært i dag?

Navn: Anders

Fokusområde: Explantory

Dato: 09/12

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Har lavet en masse skærbilleder sammen med Thulasika. Vi har diskuteret meget fremgangsmåden for denne fase plus hvad vi skal ende ud med. Noget som vi vil diskutere med Jesper i morgen. De fleste skærbilleder til shopping list er lavet, nu er spørgsmålet så bare hvordan de skal præsenteres.

Hvilke udfordringer har der været?

Hvad har du lært i dag?

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Vi har færdiggjort det sidste af vores storyboards, b.la. tekster til den ene, som endnu ikke var lavet. I udarbejdelsen kom jeg til at tænke på at hvad slags tekst der var brug for. Ofte ville handlingen jo kunne tydes ud fra det visuelle, så hvorfor skrive det 'samme' i teksten. Det blev til at vi lavede en blanding af tekst der omhandlede handling og teknisk forklaring af detaljer, som umiddelbart ikke kan types ud fra billederne.

Senere havde vi møde med Jesper. Han havde nok ret klare forslag til justeringer (ofte ordvalg eller GUI elementer), men overordnet var det godt. Vi burde egentlig have været opmærksomme på disse 'fejl', men jeg tror at man ofte godt kan blive lidt forblændet af det hele, især når det er lidt hektisk i den sidste fase hvor der er travlt med at producere. Dvs. man tænker umiddelbart ikke om valgene er de rigtige, men mere om at kunne komme videre. Der er ligesom en slags 'det må være tilstrækkelig' attitude.

Vi snakkede om den næste fase, og hvordan vi kunne nå at få det med og hvad det skulle være. Essensen var at det skulle være noget som kunne sælge idéen til 'dem med pengene'. Her ville et storyboard ikke virke overbevisende nok. Det handlede således om at skabe et enkelt billede der viser systemets helhed eller identitet. Vi udpegede nogle frames fra storyboards som havde elementer af disse og som kunne være udgangspunkt for sådanne billeder.

I denne forstand fortalte Jesper at vi skulle tænke meget i hvordan man i marketing sælger til forbrugeren vha. reklamer. Hvis vi laver noget til Persuasive skal vi således forsøge at lave noget der sælger både til forretningsfolk og slutbrugere, da de førstnævnte nok vil tænke ift. Er dette koncept noget der kan sælges til forbrugere.

Afsluttende snakkede vi om hvordan projektrapporten kunne struktureres.

Hvilke udfordringer har der været?

Hvad har du lært i dag?

Evt.:

Navn: Anders

Fokusområde: Explanatory/Persausive

Dato: 20/12

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Sammen med Thulasika har vi forsøgt at komme frem til nogle design, som der skulle kunne sælge konceptet. Her startede vi med at søge lidt inspiration. Vi brugte b.la. trendhunter.com til at se hvordan andre bruger koncept art til at præsentere nye idéer. Det var ret nyttigt og vi fandt noget som ville være et godt udgangspunkt til et design. Fik lavet et udkast i photoshop, men syntes ikke der var godt nok. Der virker som om sådan man forestiller sig det skal se ud i hovedet kommer til at ligne lort når laver det grafisk.

Hvilke udfordringer har der været?

Hvad har du lært i dag?

Evt.:

Navn: Søren

Fokusområde: Investigate Dato: 26/10/2010

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Fået produceret 9 sketches baseret på den første del – Investigate. De forskellige sketches repræsenterer primært forskellige situationer som kan opstå i en indkøbssituation.

Hvilke udfordringer har der været?

Det var af og til lidt svært at blive ved med at komme på idéer. Måske var det lidt indbildt, for det viste sig egentlig at der kom idéer med tiden. Det kan virke lidt demotiverende at idéerne ikke bare kommer strømmende, men det behøver det ikke at være (se næste punkt)

Hvad har du lært i dag?

Var måske lidt for pessimistisk mht. hvordan det er at få idéer. Giv tid og de skal nok komme – det skete egentlig lidt mere end jeg havde ventet.

Det er derfor heller ikke nødvendigvis et problem hvis man sidder og stirrer ud i luften et stykke tid. Det er ikke tid spildt, da idéer kan ligge og "ulme" og så pludselig springe frem. Man skal altså ikke lade sig slå ud af at det måske virker som om der ikke rigtig kommer nogle idéer.

Evt.:

Navn: Søren

Fokus område: Investigation

Dato: 27/10/2010

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Produceret yderligere 4 eller 5 sketches til Investigate-delen. Da vi igen arbejdede med Investigation-delen var det sketches af indkøbsrelevante situationer og vi kom derfor som sådan ikke frem til konkrete løsninger.

Hvilke udfordringer har der været?

Som det også ses på det lavere antal sketches var det nok lidt sværere at blive ved med at få idéer til sketches. En del idéer var allerede brugt. Alligevel kom der dog nye brugbare idéer på banen.

Hvad har du lært i dag?

Det kan som oftest betale sig at holde en pause da man ikke kan blive ved og ved med at få idéer. Selvom vi følte at vi var løbet lidt tør da vi stoppede i går fik vi flere idéer i dag. Det var dog også forventet at det ville gå således.

Evt.:

Navn: Søren

Fokus område: Investigation

Dato: 28/10/2010

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Produceret yderligere 2 eller 3 sketches til fasen Investigation. Vi har efterhånden fået produceret en stor mængde sketches og er kommet omkring rigtig mange gode idéer i forbindelse med problemområdet.

Hvilke udfordringer har der været?

Det bliver tydeligvis sværere at blive ved med at få idéer. Alle oplevede vist dette i dag, hvor der blev produceret noget færre sketches end de foregående dage. Alligevel kom der nye idéer på banen, men i mindre omfang end de tidligere dage.

Hvad har du lært i dag?

Tja, det er rigtig nok at det med tiden bliver sværere og sværere at blive ved med at få idéer, men der går alligevel et godt stykke tid før man sådan er løbet helt tør. Der pibler få nye idéer frem nu og da.

Evt.:

Navn: Søren

Fokusområde: Overgang

Dato: 1/11/10

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Vejledermøde om vores proces med første fase. Vi fik diskuteret hvordan vi havde arbejdet og hvordan vi skulle gå videre til næste fase.

Vi fik ikke produceret flere sketches i dag.

Hvilke udfordringer har der været?

Hvad har du lært i dag?

Evt.:

Navn: Søren

Fokusområde: Exploration

Dato: 2/11/10

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Vi fik snakket om de sketches vi lavede i første fase. Vi fik identificeret tre overordnede kategorier – *lokalisering, organisering og vareinformation*. Vi markerede vores fase-et-sketches ud fra disse tre kategorier.

Herefter begyndte vi at sketche til næste fase – i første omgang stadig individuelt. Jeg fik produceret en enkelt sketch i dag. Denne var væsentligt mere detaljeret end de foregående, da vi jo nu er begyndt at fokusere mere på løsningsforslag end vi gjorde i første fase.

Hvilke udfordringer har der været?

Det var lidt udfordrende at finde den optimale måde at gennemgå vores sketches fra fase et, så vi kunne få et fornuftigt overblik inden vi gik i gang med næste fase. Det er vigtigt at alle er på samme niveau ift. hvordan næste fase skal forløbe og bygge på den første

Hvad har du lært i dag?

Tja, det er vel egentlig beskrevet under udfordringer.

Evt.:

Navn: Søren

Fokusområde: Exploration

Dato: 3/11/11

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Kun Michael og Søren til stede, da Anders og Thulasika arbejder.

Fotograferet de sketches vi producerede i første fase, så vi også har digital dokumentation og vi dermed kan flytte rundt med de sketches som jo ellers hænger på væggen.

Yderligere fik jeg produceret tre nye sketches til anden fase i forløbet. Alle disse havde naturligt nok mere fokus på teknologi og løsninger. Vi har i dag også sketchet individuelt som indledende manøvre til vi skal producere de endelig 10 designkoncepter.

Hvilke udfordringer har der været?

Det er fortsat tydeligt at det er mere omstændeligt at få en masse gode idéer i og med fase to er mere begrænset end fase et. Det er dog ikke noget der opleves som et decideret problem. De idéer man får skal jo ofte være lidt mere detaljerede end i fase et, og de sketches der produceres skal ligeledes ofte indeholde flere detaljer. På den måde er det på en måde ganske passende at antallet af idéer er en smule mere begrænset.

Hvad har du lært i dag?

Evt.:

Navn: Søren

Fokusområde: Exploration

Dato: 4/11/10

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Produceret to sketches. Ikke så mange i dag. Vi fik desuden snakket om de sketches vi har lavet og derigennem også diskuteret forskellige mere konkrete idéer.

Hvilke udfordringer har der været?

Det er af og til svært at få idéer. Måske har det delvis været forårsaget af at jeg har været forkølet de sidste par dage (ikke bare en dårlig undskyldning ;)).

Hvad har du lært i dag?

Evt.:

Navn: Søren

Fokusområde: Exploration

Dato: 5/11/10

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Lavet en sketch. Vi drak øl. Det har ikke været den mest produktive dag. Michael fandt på at vi skulle skrive tanker og koncept på bagsiden af tegningerne. Jeg har egentlig gjort dette hele tiden, men har ikke lige tænkt på at sige det. D'oh!

Hvilke udfordringer har der været?

Det begynder at blive svært at finde på idéer – stadig. Vi har snakket om at vi bør få samlet vores fase et-sketches og få skabt bedre overblik.

Hvad har du lært i dag?

Evt.:

Navn: Søren

Fokusområde: Exploration

Dato: 8/11/10

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Vi pillede vores foreløbige sketches fra denne fase ned fra væggen og snakkede dem igennem på "tæt hold" – vi havde dem liggende på bordet. Vi fik skabt noget sammenhæng mellem flere af dem, selvom de egentlig ikke var blevet sketched som sammenhængende "historier".

Dernæst fortsatte vi med at sketche (fik selv lavet en ny). Vi aftalte at vi hver især prøver at søge lidt på nettet omkring relevant teknologi (altså, i forbindelse med dagligvareindkøb (RFID osv.))

Hvilke udfordringer har der været?

Der blev ikke produceret så forfærdelig mange sketches. Jeg var selv meget søvnig, måske var det en del af årsagen til min manglende kreativitet i dag.

Hvad har du lært i dag?

Evt.:

Navn: Søren

Fokusområde: Exploration

Dato: 9/11/10

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Fik produceret en enkelt ny sketch. Vi snakkede desuden lidt om hinandens idéer og om at det er blevet svært at finde på ting.

Hvilke udfordringer har der været?

Det er noget svært at finde på nye idéer til sketches. Vi er alle blevet noget mindre produktive fordi det simpelthen er svært at finde på nye idéer.

Hvad har du lært i dag?

Det er svært at blive ved med at få idéer. Det er noget som vi har snakket om ville være forventeligt, men det er egentlig først nu at det sådan rigtig rammer.

Evt.:

Navn: Søren

Fokusområde: Exploration

Dato: 10/11/10

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

En ny sketch. Vi surfede desuden lidt rundt på nettet (AC og undertegnede) og var i Føtex (MB og TR) for at finde inspiration til nye idéer – for at lade os inspirere af anden teknologi og andre idéer. Det hjalp faktisk og vi fik nogle nye idéer, hvoraf nogle blev sketched.

Hvilke udfordringer har der været?

Det var igen svært at få produceret nogle sketches, men det lykkedes at få lidt inspiration fra bl.a. web. Det var dog stadig begrænset hvor mange nye sketches vi fik produceret.

Det er svært at finde på noget, som er virkelig nyskabende (og som ikke eksisterer i forvejen (?))

Hvad har du lært i dag?

Evt.:

Navn: Søren

Fokusområde: Exploration

Dato: 11/11/10

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Vi producerede ikke flere sketches i dag. I stedet forsøgte vi at kategorisere de sketches vi har produceret til denne fase og præsenterede dem for Jesper på et vejledermøde.

Vi fik en god snak med Jesper, som synes vi er på rette spor, og føler os ganske klar til at fortsætte processen med at få skabt de endelige omkring 10 sketches, som er mere detaljerede og i comic strip-format.

Jesper pointerede at det er særligt vigtigt at vi får skrevet ned i vores dagbøger at det er vigtigt at denne fase på en måde består af to dele – altså det vi har gjort indtil nu med at lave flere enkeltstående detaljerede sketches og så det med at skabe de endelige 10. Man kan altså ikke gå direkte fra investigation og over i de 10 endelige. (se så, nu er det beskrevet i dagbogen ;))

Hvilke udfordringer har der været?

Ikke så super mange udfordringer. Rart lige at få snakket med Jesper igen og høre hans mening (og rart at hans mening var positiv ☺)

Hvad har du lært i dag?

Evt.:

Navn: Søren

Fokusområde: Exploration

Dato: 12/11/10

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Vi startede på at finde på de omkring 10 endelige idéer. Vi skrev dem op på tavlen i en tabel og markerede hvilke af kategorierne de fokuserede på. Vi fik skrevet 8 idéer ned. Vi aftalte at vi hver især får beskrevet to idéer over weekenden, således at vi har nogle mere fyldestgørende beskrivelser og scenarier til de enkelte idéer, så vi kan få produceret de endelige comic strips.

Hvilke udfordringer har der været?

Det var lidt udfordrende at få skabt en fælles forståelse for hvordan vi skulle skabe de omkring 10 endelige koncepter. Vi var nok egentlig meget enige, men så nogle ting lidt forskelligt. Vi endte med at prøve at fokusere på sketches som havde et interessant potentiale og skabe en idé ud af dem. Vi prøvede så at se om nogle af de andre sketches kunne supplere idéen og gøre den mere komplet.

Hvad har du lært i dag?

Evt.:

Navn: Søren

Fokusområde: Exploration

Dato: 15/11/10

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Jeg fik lavet tegningerne til et scenarie (Storacle). Vi aftalte at vi tog to hver og fokuserede på at få dem tegnet hver især, for på den måde at få lavet tegningerne så hurtigt som muligt. Vi snakkede sammen løbende for at være sikre på at vi havde en fælles forståelse af de enkelte scenarier.

Hvilke udfordringer har der været?

Jeg tegner som en idiot, men det blev da lidt bedre med tiden.

Hvad har du lært i dag?

Evt.:

Navn: Søren

Fokusområde: Exploration

Dato: 16/11/10

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Vi fortsatte med at få tegnet de sketches som vi skal anvende til den digitale opsætning af de endelige omkring 10 comic strips.

Jeg fik tegnet færdigt til det andet koncept jeg var blevet tildelt – Shoppingguide. Der mangler lige de sidste detaljer, såsom farvelægning på begge koncepter.

Hvilke udfordringer har der været?

Jeg tegner stadig ikke fabelagtigt ☺

Hvad har du lært i dag?

Jeg bliver lidt bedre til at tegne med tiden. Men øvelse har endnu ikke gjort "mester"!

Evt.:

Navn: Søren

Fokusområde: Exploration

Dato: 17/11/10

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Vi arbejdede videre med udarbejdelsen af de endelige omkring 10 designkoncepter. Vi fik scannet alle vores sketches til brug i de endelige comic strips ind, og vi gik hver især i gang med at opsætte de to koncepter vi har arbejdet med i programmet Comic Life.

Jeg fik opsat begge de koncepter jeg står for. Scanningen af det meste af farvelægningen, så den skal eventuelt gentages digitalt i morgen. Men det ser også ud til at give et godt resultat (Anders prøvede i dag).

Hvilke udfordringer har der været?

Det var måske en lille udfordring at farverne ikke blev scannet med, men det var nu ingen katastrofe.

Opsætningen i Comic Life kan være lidt tricky hvis man ikke holder øje med hvilke billeder man allerede har indsat ;)

Hvad har du lært i dag?

Comic Life rocks!

Evt.:

Navn: Søren

Fokusområde: Exploration

Dato: 18/11/10

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Vi arbejdede videre med at få produceret de endelige designkoncepter. Jeg blev egentlig færdig med mine to i går, men jeg fik lavet nogle tilpasninger i Photoshop, så de blev lidt tydeligere. Jeg tilføjede desuden en ekstra tegning til Shopping Guide for at skabe en mere elegant afslutning

Hvilke udfordringer har der været?

Tja. Det er egentlig gået ganske fint det hele 😊

Hvad har du lært i dag?

Evt.:

Navn: Søren

Fokusområde: Exploration

Dato: 19/11/10

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Vi var nogenlunde færdige med designkoncepterne i dag. De der ikke var helt færdige fik færdiggjort deres. Derudover fik vi snakket om hvad vi skulle snakke med Jesper om på mødet.

Over middag holdt vi så møde med Jesper og vi fik en god snak om strukturen for det vi skal aflevere. Vi snakkede om at det nok ville være fornuftigt at skrive på rapportform frem for artikelform, da vi simpelthen har for meget data til at kunne klemme det ned til artikellængde. Så er det i stedet bedre at fokusere på at få beskrevet processen osv. komplet.

Hvilke udfordringer har der været?

Vi har jo ikke lavet så meget sketching, så der var ikke rigtig udfordringer.

Hvad har du lært i dag?

Evt.:

Navn: Søren

Fokusområde: Exploration

Dato: 22/11/10

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Vi er nu i en mellemfase mellem vores sketching og det lille seminar der skal afholdes hvor vores omkring 10 designkoncepter skal bedømmes af tredjepart.

I dag udarbejdede vi hver især et dokument omkring denne anden fase i processen. Altså om hvordan vi synes det er gået osv. Vi samlede det hele i ét enkelt dokument.

Vi aftalte at vi hver især begynder at kigge på vores præsentationer af de enkelte designkoncepter til i morgen.

Hvilke udfordringer har der været?

Hvad har du lært i dag?

Evt.:

Navn: Søren

Fokusområde: Exploration

Dato: 23/11/10

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Vi har stadig pause mellem sketchingfasen og det lille seminar vi skal have hvor vores designkoncepter skal vurderes af tredjepart. I dag har vi derfor koncentreret os om at kigge på vores præsentationer til de forskellige designkoncepter. Vi aftalte at vi i morgen skal begynde at kigge nærmere på vores dagbøger og prøve at skabe et fælles overblik over processen indtil videre.

En del af dagen gik desuden med at høre oplæg af Kenton O'Hara.

Og så er det snevejr! Yay!

Hvilke udfordringer har der været?

Hvad har du lært i dag?

Evt.:

Navn: Søren

Fokusområde: Exploration

Dato: 24/11/10

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Stadig en mellemfasen mens vi venter på at få afholdt det seminar hvor designkoncepterne skal bedømmes.

Vi startede på at få skrevet lidt generelt om den første fase på baggrund af vores dagbøger. Til anden fase besluttede vi os for at lave en samling af citater fra vores dagbøger, for på den måde at give os selv et bedre billede af processen. Vi valgte dette da denne anden fase er noget længere tidsmæssigt end den første var og der er derfor behov for at få skabt et overblik.

Hvilke udfordringer har der været?

Hvad har du lært i dag?

Evt.:

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Jeni, Jesper og Mikael. Det var rigtig givtigt og de var meget engagerede. Som det var tænkt i den oprindelige plan skulle der have været udvalgt tre designkoncepter ud af de 10 (8). Det endte dog lidt anderledes, da det ikke var muligt at vælge tre specifikke koncepter. I stedet fik vi en masse god feedback på de enkelte koncepter og der blev pointeret specifikke elementer fra de otte som reviewerne syntes særligt om. Vi aftalte at vi så skal prøve at producere nogle nye (2-3 stykker) designkoncepter, med denne feedback in mente.

Dette var et lidt anderledes resultat end det der var lagt op til i oplægget til processen. Men det er ikke en negativ ting. Det er jo noget nyt vi arbejder med. Hele idéen med projektet er at erfare hvordan en sådan proces forløber mest optimalt og det er således vigtige erfaringer vi har gjort i dag. Jesper var også enig i dette. Vi snakkede en del om at det nok sjældent er muligt at vælge nogle få ud af en større mængde på den måde. Det er nok snarere optimalt at lade sig inspirere af den feedback man får til at skabe nogle endnu bedre og dækkende koncepter, da der i rigtig mange tilfælde nok vil være brudstykker fra de enkelte der er særligt gode.

Selvom der blev peget på at visse dele af de forskellige koncepter var gode, så er det også vigtigt at det vi går i gang med nu ikke bare handler om at prøve at klistre disse brudstykker sammen. Det handler om at få skabt nogle nye – men naturligvis med udgangspunkt i den feedback vi har fået.

Derudover snakkede vi også med Jesper om at vi nok bør være endnu mere fælles om genereringen af disse nye koncepter. Ikke at vi arbejdede helt separat med de otte, men vi kan godt lavere mindre opdeling – også fordi vi ikke nødvendigvis skal producere et stort antal igen.

Sandsynligvis skal vi så have afholdt et nyt af disse review-seminarer, hvor de nye koncepter bedømmes. Men det afhænger nok også af hvordan vi kommer til at arbejde med genereringen af de nye koncepter.

Hvilke udfordringer har der været?**Hvad har du lært i dag?**

Evt.:

Navn: Søren

Fokusområde: Exploration

Dato: 29/11/10

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Vi gik i gang med at finde på nogle nye koncepter på baggrund af den feedback vi fik fra det review-seminar, som blev afholdt. Vi fik to idéer, som vi var særligt tilfredse med, og som vi fik skrevet lidt mere uddybende til. Derudover fik vi også nogle lidt mere "flyvske" idéer.

Idéerne er beskrevet i Google Docs – New Concepts

Hvilke udfordringer har der været?

Hvad har du lært i dag?

Evt.:

Navn: Søren

Fokusområde: Exploration

Dato: 30/11/10

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Vi arbejdede videre med de nye koncepter vi var kommet op med i går. Vi koncentrerede os om de to koncepter som omhandlede friske varer og indkøbsseddel (nr. 1 og 2). Vi arbejdede først to og to med de to (altså ét hver). TR og jeg arbejdede med indkøbsseddel. Efterfølgende snakkede vi alle sammen om dem begge og fik flere detaljer på plads.

Hvilke udfordringer har der været?

Det er lidt tricky at finde på den allerbedste måde at designe systemerne på, når fokus ligger mere på UX. Det er lige med at finde balancen mellem funktionalitet og brugbarhed.

Hvad har du lært i dag?

Evt.:

Navn: Søren

Fokusområde: Exploration

Dato: 1/12/10

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

I dag arbejdede vi videre med de koncepter vi var i gang med. Vi snakkede med Jesper, som sagde at vi ikke skulle have mere end tre koncepter. Derfor valgte vi at fokusere på de to som vi allerede var i gang med at udvikle i detaljer, plus det med at lave ting selv. Desuden aftalte vi et møde på fredag hvor Jesper skal se de nye designkoncepter.

Vi arbejdede fortsat to og to, dog andre hold. AC og jeg arbejdede med at få færdiggjort Shopping list og Anders sørger for at begynde på at tegne den. Jeg prøver at se om jeg kan finde på noget godt til et scenarie til den sidste

Hvilke udfordringer har der været?

Hvad har du lært i dag?

Evt.:

Navn: Søren

Fokusområde: Exploration

Dato: 2/12/10

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Vi arbejdede videre med de nye designkoncepter.. Det gik hele dagen med. Der blev lavet comic strips til de to første koncepter (to tegninger til det ene). Der blev lavet tegninger til alle tre og i morgen (og måske i løbet af aftenen i dag) skal der så laves comic strip til den sidste inde, vi skal præsentere dem for Jesper (og måske andre).

Hvilke udfordringer har der været?

Det sidste koncept er måske kommet lidt hurtigt til verden. Det er ikke vildt omfattende, men bygger på en spændende idé – det synes vi da ☺.

Hvad har du lært i dag?

Evt.:

Navn: Søren

Fokusområde: Exploration

Dato: 3/12/10

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

I dag færdiggjorde vi vores designkoncepter. Omkring middag afholdte vi så det næste "seminar" hvor Jesper, Jeni og Mikael var til stede. Jesper gav os senere noget feedback.

De udvalgte to af vores tre designkoncepter. Det var egentlig også de to vi selv havde haft højest forventninger til (i hvert fald mig). De udvalgte var: Fresh Food Shopper og List Maker. Ingen af dem var perfekte, men de var værdige til at arbejde videre med parallelt.

Hvilke udfordringer har der været?

Det er vigtigt at vi sørger for at fokusere på simplicitet. Det er altid de enkle systemer der har succes. Feature overload skaber ofte frustrationer hos brugerne. Hellere et produkt som gør enkle ting virkelig godt end et som gør en masse elendigt.

Hvad har du lært i dag?

Evt.:

Navn: Søren

Fokusområde: Explanation

Dato: 6/12/19

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Vi startede på den næste fase – Explanation. Vi diskuterede de to koncepter, som vi er gået videre med. Vi startede med at kigge på den enkeltvis og fik snakket om begge. Derefter prøvede vi at gå lidt mere i dybden med List Maker.

Hvilke udfordringer har der været?

Det er lidt udfordrende at finde frem til essensen af koncepterne. Eller egentlig ikke at finde essensen, men at finde hvad der lige præcis er vigtigt at have med af funktionalitet ud over det helt basale.

Hvad har du lært i dag?

Evt.:

Navn: Søren

Fokusområde: Explanation

Dato: 7/12/10

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Vi fortsatte med at beskrive de to koncepter. Michael og jeg tog FFS og AC og TR to List Maker. Vi fik hver især snakket en del mere om dem, og bagefter snakkede vi dem igennem alle sammen. MB og jeg fik også tegnet lidt mock-ups af interfaces.

Hvilke udfordringer har der været?

Det er lidt svært helt at vurdere hvad der er godt at have med og hvad man bare vil have med "fordi man kan". Det er vigtigt at overveje hvad der er vigtigst/mest essentielt.

Hvad har du lært i dag?

Evt.:

Navn: Søren

Fokusområde: Explanation

Dato: 8/12/10

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Vi arbejdede videre med vores to koncepter. Igen hver for sig. Vi prøvede at komme lidt videre og få tegnet nogle af de endelige skærbilleder. Vi kom ikke voldsomt langt. Jeg var ret træt i dag og var ikke superopløgt. Træls, men satser på at være frisk i morgen

Hvilke udfordringer har der været?

Hvad har du lært i dag?

Evt.:

Navn: Søren

Fokusområde: Exploration

Dato: 9/12/10

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Vi arbejdede videre med koncepterne. Vi fik hver især lavet de fleste skærbilleder færdige. Derefter snakkede vi om hvordan vi skulle gribe det an at få lavet de endelige Story Boards og hvordan de skulle adskille sig fra Comic Strips. Vi snakkede kort med Jesper om det og aftalte ellers, at mødes med ham i morgen.

Story Boards skal være noget mere detaljerede end Comic Strips både i deres forklaring af hvordan koncepterne virker og i forhold til skærbillederne

Hvilke udfordringer har der været?

Hvad har du lært i dag?

Evt.:

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Vi arbejdede videre med vores koncepter. Vi planlagde hvordan vi vil producere vores story boards. Vi aftalte at vi vil lave de enkelte elementer hver for sig således at vi bare kan klistre dem sammen i Photoshop på forskellige måder.

Jesper kom lige forbi og vi snakkede bl.a. om hvorvidt vi skal bruge rigtige fotos til baggrund (illustration af kontekst). Der er både for og imod dette. Måske vil baggrunden komme til at tage for meget fokus hvis den er et realistisk foto mens det centrale er skitseret. På den anden side kom Jesper også med den idé, at det som vi ændrer ved kan være skitseret mens baggrunden er fotorealistisk. Altså personer og systemet er nyt og optræder i en kendt kontekst. Så hvis vi laver noget nyt i konteksten skal det også være skitseret.

Vi har endnu ikke besluttet os for hvordan præcist vi gør det, men vi har nogle idéer at tumle med. Og så prøver vi os lidt frem for at finde den bedste løsning. Det handler nemlig om den bedste løsning, ikke den nemmeste!

Desuden foreslog Jesper at vi for hver frame (eller det vi forestiller os skal være en frame, måske ender det med at være flere) skriver ned præcist hvordan de forskellige begreber inden for "kontekst" er i spil. Det er ikke nødvendigvis dem alle der er i spil i alle frames, men så nøjes vi med dem der er. Det er vigtigt på den måde, at have specifik fokus på konteksten.

Hvilke udfordringer har der været?

Hvad har du lært i dag?

Evt.:

Navn: Søren

Fokusområde: Explanation

Dato: 13/12/10

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

I dag arbejdede vi videre med at få lavet nogle af de sketches som skal til for at lave de endelige story boards. Vi besluttede at vi vil bruge nogle fotorealistiske baggrunde og så sketche det, som er i fokus i vores system.

Vi overvejede også at sketch det hele og vi tænkte faktisk at det ville være smart, hvis vi lavede begge dele. Altså i det ene koncept brugte fotorealistiske baggrunde og i det andet ikke, for at få et indtryk af hvad gør sig bedst. Vi vurderede dog at det ville være bedst at fokusere på én metode, således at vi kan genbruge tegninger/frames i begge storyboards og på den måde spare tid.

Hvilke udfordringer har der været?

Hvad har du lært i dag?

Evt.:

Navn: Søren

Fokusområde: Explanation

Dato: 14/12/10

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Vi er godt i gang med at få lavet vores story boards. Vi er begyndt at sammensætte de forskellige frames, af de elementer vi har lavet. Det er en stor fordel at lave det på den måde, så vi kan genbruge forskellige elementer og vi ikke skal tegne hele baggrunden. Samtidig giver det også et rigtig godt resultat. Det er som om der er et bedre indtryk af helheden og det sketchede træder tydeligt frem ift. baggrunden.

Hvilke udfordringer har der været?

Hvad har du lært i dag?

Evt.:

Navn: Søren

Fokusområde: Explanation

Dato: 15/12/10

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Det går fremad. Vi regner med at få story boards færdige i denne uge. Det går godt med at få lavet de enkelte frames og close-ups. Det fungerer rigtig godt med at bruge baggrunde fra virkeligheden.

Hvilke udfordringer har der været?

Hvad har du lært i dag?

Evt.:

Navn: Søren

Fokusområde: **Explanation**

Dato: **16/12/10**

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Vi fortsatte hvor vi slap i går. Det går fremad med vores story boards. Vi regner med at være helt færdige i morgen, hvor vi også har et møde med Jesper om hvad vi præcis skal lave i januar.

Hvilke udfordringer har der været?

Hvad har du lært i dag?

Evt.:

Navn: Søren

Fokusområde: Exploration

Dato: 17/12/10

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Lavede vores story boards helt færdige og hængte dem op, så Jesper kunne se dem da vi mødtes over middag. Han havde nogle kommentarer til lidt ting hist og pist, og det regner vi med at rette her inden jul.

Noget af det vi snakkede med Jesper om var bl.a. hvordan denne fase har været mere præget af at det vi arbejdede med var mere struktureret og der derfor var færre "huller" i forløbet. Altså, der var ikke på samme måde, som i de tidligere faser, tendens til at vi af og til gik i stå fordi vi var løbet tør for idéer.

Vi snakkede desuden om, hvad vi skal skrive i rapporten i løbet af januar. Den plan, vi havde skrevet på tavlen var ganske fin og Jesper tilføjede nogle ting

Hvilke udfordringer har der været?

Hvad har du lært i dag?

Evt.:

Navn: Søren

Fokusområde: Explanation

Dato: 20/12/10

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Vi lavede de sidste rettelser til Fresh Food Shopper, på baggrund af Jespers feedback. AC og TR gik i gang med at prøve at lave noget Explanatory til Shopping List

Hvilke udfordringer har der været?

Hvad har du lært i dag?

Evt.:

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Vi mødtes kl. 9.00 og gik i gang omkring 9.30. Bordet var ryddet for pc'er og unødvendige ting. Der var papir og (farve)blyanter til rådighed for gruppen.

Vi var koncentrerede omkring opgaven og sad indtil frokost og skitserede for at forstå og finde frem til de problemstillinger, der er i forbindelse med indkøb i dagligvarebutikker. Skitseringerne blev hængt op på væggene efterhånden som de blev lavet. Før frokost gennemgik vi skitseringerne på væggene og forklarede vores tanker bag dem. Efter frokost fortsatte vi med at skitsere, men koncentrationsniveauet var lidt nede.

Da vi gik hjem ved 13-tiden, havde gruppen fået lavet 34 sketches.

Hvilke udfordringer har der været?

Det kan være trættende at holde koncentrationen oppe over timer – specielt hvis man ikke umiddelbart kan komme op med ideer. Selve idegenereringen er også en udfordring, når processen foregår over en hel dag. At skitsere ens tanker og hvordan det skal skitseres kan være en udfordring i sig selv.

Hvad har du lært i dag?

Det er godt at holde nogle små pauser en gang i mellem for ikke at gå helt i stå. Gennemgangen af sketcher kan endvidere hjælpe med at få en til at komme op med nye ideer og tanker.

Evt.: Vi skulle måske have ventet med at hænge sketchsene op i første omgang, fordi man kunne være blevet forstyrret af det og fortsat med at cirkel rundt om de ideer, der var hængt op. Vi kunne eventuelt have delt det op i to dele, hvor vi i første del kun sad og lavede sketchser, og i anden del blev sketchsene fra første del hængt op, og man kunne lade sig inspirere af de andres sketches mens man selv fortsatte med at skitsere.

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Vi fortsatte fra i går af. I modsætning til første dag var der ikke så meget seriøsitet over denne dag. Der blev slappet af og snakket. Koncentrationen dykkede også temmelig hurtigt. Da vi havde forelæsning, startede vi med at skitsere kl. 10.30 og holdte frokost en time senere. Derpå gik der et stykke tid før vi fik påbegyndt skitseringsprocessen igen; vi havde svært ved at gå i gang. Det virkede som om, vi var ved at løbe tør for ideer.

For at inspirere og sætte nogle gode ideer i spil, prøvede gruppen i fællesskab at diskutere de aktiviteter, der er forbundet med shopping for at nå frem til essensen af det at købe madvarer, som førte til følgende liste:

- Udarbejde indkøbsliste
- Kasse/betaling
- Logistik
- Lokation
- Tid

Dette førte til, at der hos undertegnende blev tegnet yderligere. Processen blev afbrudt af en papirfly-konkurrence. Vi tog hjem kl. 14, da vi ikke syntes, det førte nogen vegne.

Hvilke udfordringer har der været?

En af de største udfordringer denne dag har sandsynligvis været, at det virkede som om vi var ved at løbe tør for ideer og at det virkede trættende at tegne i længden. Som følge af, at vi hængte skitser op, efterhånden som vi lavede dem, kunne vi se hinandens tegninger. Hvis en af dem lignede en idé jeg i forvejen havde, undlod jeg at tegne den. Dette betyder i sidste ende færre skitseringer, men også at der ikke er gentagelser. Hvilket måske er uheldigt, fordi det kunne have vist os, om vi så de samme problemstillinger mht. indkøb og kunne give udslag, når vi skal i gang med at udvælge bestemte skitser ud senere i forløbet.

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Vi startede dagen stille og roligt med kage først. Stemningen var afslappet og der blev talt, mens der blev tegnet. Produktiviteten var i modsætning til de 2 forrige dage meget nede. Det lykkedes dog os i gennemsnit at få lavet 4-5 skitser hver.

Hvilke udfordringer har der været?

Vi var mindre produktive og det var svært at finde på noget nyt og originalt. Der blev højt givet udtryk for at det var ved at være svært at komme op med noget, som var nyt og ikke i forvejen hang på væggen.

Vi skal også passe på, at vi ikke skitserer bare for at skitsere?

Hvad har du lært i dag?

Vi har i løbet af de tre dage skullet passe på med ikke at tænke i specifikke koncepter eller ideer, der var løsningsorienteret. I starten af processen havde vi mere abstrakte skitser, hvor det med tiden blev mere og mere konkret med hensyn til de handlinger der var i forbindelse med indkøb. Dette kan skyldtes at vi var ved at løbe tør for ideer og derfor tog fat om hvert enkelt af de trin, der var når man handlede ind.

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Vi påbegyndte anden fase. For at få et overblik over vores forskellige tegninger, inddelte vi dem i tre kategorier: Lokalisering, info om varer og organisering. Det blev disse tre, fordi de syntes mest oplagte. Hvoraf de fleste tegninger var inden for organisering-feltet. Derudover diskuterede vi også mulige koncepter på baggrund af tegningerne fra første fase. Jeg fik lavet to tegninger, hvoraf den ene var inspireret af en af mine tidligere tegninger og på baggrund af scanne-funktionen i Androidmobiler. Den anden var inspireret af en af de andre gruppemedlemmers tegning.

Hvilke udfordringer har der været?

At holde engagementet oppe var lidt af en udfordring. Vi startede hen over middag efter frokost med at skitsere. Undertegnede var personligt lidt små syg, så det smittede af på hvor engageret jeg var. Og lidt hvordan jeg skulle skitsere mit koncept. Ellers var det svært at producere nye ideer.

Hvad har du lært i dag?

Det var nyttigt at diskutere mulige koncepter samt at inddele tegningerne i kategoriseringer, fordi vi derved fik et indblik i hvad vi mest har rettet os imod. Ved at diskutere omkring koncepter, kunne vi rette os mod nogle områder, som vi kunne koncentrere os mere omkring.

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Vi fortsatte 2. del af sketchingsprocessen. Jeg fik lavet fire tegninger på baggrund af de forrige tegninger og nye tanker og ideer.

Hvilke udfordringer har der været?

En af de store udfordringer, der har været for mig har nok været at komme væk fra scanningsområdet. Meget af det jeg er kommet op med er centreret omkring det at scanne noget og derfra indhente data. Ideerne er nok så forskellige, men det ville evt. have været mere optimalt at have varierende tegninger og derved undgå at fortsætte ud af en retning.

Hvad har du lært i dag?

At det altid er godt at have et stykke papir og blyant på sig i tilfælde af at man skulle komme op med en god ide udenfor gruppelokalet. For et par uger siden kom jeg på en idé, som jeg fandt spændende, men ikke fik skrevet ordentlig ned (Scan hjemmefra → evt pc/mobilt → send til butik/device → få bragt hjem/hent). Under dagens forelæsning kom jeg i tanke om de ekstra detaljer, som jeg havde glemt alt om. Til alt held havde jeg papir på mig, så det var bare om at få det skrevet ned. Mens jeg skrev det ned, tænkte jeg yderligere over ideen og dertil kom jeg op med noget ekstra til selve ideen, nemlig at gøre brug af de vare-scannere, der er i mange dagligvarebutikker.

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Vi pillede vores tegninger ned fra væggen og forklarede på skift konceptet/ideen/grundtanken bag vores egne tegninger. Imens sørgede en af os for at skrive et par linjer omkring hver enkelt tegning på et stykke papir, så vi kunne få et overblik over hvilke og antallet af koncepter vi havde. Vi blev enige om at fortsætte med at skitsere for at komme på noget originalt og novel. Et stykke tid efter frokost gik vi i gang med at skitsere, men det var ikke mange ideer, der væltede frem. Jeg fik lavet en tegning.

Af opgaver til i morgen, blev det besluttet at vi alle lavede en informationssøgning omkring teknologier med hensyn til detailhandel/shopping i fx andre lande. Dette for at få inspiration – også fordi vi er i den eksplorative fase, hvor det er tilladt at få inspiration af anden teknologi og derudfra evt komme op med noget nyt og banebrydende. Det er her det virkelig gælder. Det er her vi bør komme på den afgørende idé, der danner grund for de efterfølgende faser

Hvilke udfordringer har der været?

Vi skal prøve at undgå at lade os begrænse af teknologien. Jeg personligt har til dels været fanget mellem de to koncepter: scanning og betaling af varer. Skal "think outside the box"

Hvad har du lært i dag?

Det gik op for op for mig, at jeg ikke har tænkt så meget over de forskellige elementer der er i en kontekst: Settings, people, activities, artefacts, technologies & time. Derfor vil jeg i de kommende dage være mere opmærksom omkring disse faktorer.

Det plejer at gå lidt trængt med at skitsere efter frokost. Måske vi skulle påbegynde arbejdet før, så vi ikke løber trætte i det.

Derudover opdagede jeg under gennemgangen af vores skitser fra de forrige dage, at det ville have været en udmærket ide, hvis jeg samtidig havde skrevet konceptet/ideen ned på et stykke papir eller på bagsiden af tegningen. Specielt således man ikke mister den oprindelige tanke bag tegningen eller forklarer det forskelligt fra dag til dag.

Navn: Thulasika

Fokusområde: Explorative

Dato: 9-11-2010

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Fuldstændig løbet tør for ideer. Det har været svært at komme op med noget nyskabende og noget, som ikke minder om de allerede skitserede koncepter. Det endte med at jeg fik tilbudt at høre en af Anders' ideer. Dette satte gang i mine egne tanker og jeg fik skitseret et koncept ud fra dette.

Hvilke udfordringer har der været?

At være aktiv. Det ville måske være en ide hvis vi fremsatte et krav om at mobilen ikke blev taget frem, da der hurtigt kunne gå for meget tid med det.

Hvad har du lært i dag?

At det ville have været en god ide hvis jeg samlede alle mine løse notater, som jeg har skrevet løbende gennem de sidste par uger. Specielt mine ideer skulle jeg have samlet et sted.

Det kan være bytterigt, hvis man hører andres ideer overordnet fordi man kan have ens egen forestilling omkring hvordan det skal være (jf. dagens tegning)

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Det startede ud som de to forrige dage. For at kunne tænke bredt og evt. få inspiration fra andre designs og nye teknologier, tog to af os ud til Føtex hvor vi gik lidt rundt, mens de to andre blev tilbage og søgte på internettet. Efter ca. en times tid talte vi om, hvad vi havde fået ud af dette forløb.

Efter min tur i Føtex kom jeg atter frem til at vi måske skulle prøve at bevæge os væk fra brugen af mobil i konteksten. På gåturen tilbage til universitetet meldte en ide sig på banen, hvad med at man gjorde brug af briller. Så ville begge ens hænder være frie. Brillekonceptet startede ud med at handle om at man gennem de briller kun kunne se de tilbud man var interesseret i, og man kunne fravælge bestemte varer fx hundemad, hvis man ikke har kæledyr. Det skulle virke som interaktivt reklameskilte, der virkede efter ens indstillinger. Dette blev senere ændret da der blev bragt AR op i gruppen. Selve tanken om, at kunden ikke skulle have en mobil i hånden hele tiden fik mig også til at komme op med en anden ide, hvor der bliver gjort brug af en trådløst headset.

Hvilke udfordringer har der været?

At komme op med originale ideer. Det lykkedes os i dag at komme op med noget nyt og spændende, som vi ikke tidligere har tænkt over.

Hvad har du lært i dag?

Rigtig god ide at skrive ens tanker ned fordi det kan gøre en forskel at prøve at formidle det på tekst. Specielt fordi en ide sagtens kan føre videre til en anden ny ide.

At være i konteksten, søge efter nye teknologier indenfor konteksten, og at diskutere og tale omkring det i gruppen kan sætte tænkeprocessen og kreativiteten i sving.

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Forud for mødet med Jesper, tog vi alle vores tegninger ned og inddelte dem efter følgende kategorier:

- Indkøbsseddel (8)
- Information om varer (11)
- Diverse teknologi (5)
- Betaling (2)
- Lokalisering (5)
- Planlægning/opskrifter (8)
- Broadcasting (5)

(x) antal sketches inden for hver kategori, ikke antallet af individuelle ideer.

Hvilke udfordringer har der været?

At gruppere vores tegninger, da de er hybride og sagtens kan dække over flere af kategorierne. Jeg personligt inddelte mine efter min første umiddelbare indtryk over hvor jeg mente de hørte til.

Hvad har du lært i dag?

Der ligger gode muligheder i at kombinere de forskellige koncepter med hinanden, også selvom de kun mindre dele af et koncept.

Jeg kom på en ide om at kombinere den ene sketch omkring vareoplysning (med de eksotiske frugter) og sketchen med den bluetooth headsettet. Man kan da bruge headsettet til at høre oplysningerne omkring de forskellige frugter.

Under mødet med Jesper, blev vi lidt klogere på hvordan vi skal komme op med de 10 hovedkoncepter. Koncepterne må gerne minde om hinanden med mindre variationer (ipod-eksemplet). Og det vil være en god ide at lave en matrix over vores kategoriseringer.

Vi skal endvidere have technology vs. Liberal arts in mind.

Evt.:

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

I dag fortsatte vi vores bestræbelser på at nå frem til de 10 hovedkoncepter i denne explorative fase. Vi havde en del diskussioner omkring hvordan det skulle foregå. Vi endte med at skrive det op på whiteboard i en slags matrix. (Se notater for tegningen af det) Hvor vi satte 2 forskellige krydser ud for kategorierne, som vi havde inddelt tegningerne efter. Et rødt kryds for det der var den primære fokus for ideen samt et grønt kryds for de kategorier, der var mindre vigtige for ideen, men som havde en funktion. Ideerne nåede vi frem til ved at nævne de ideer vi personligt mente kunne være kandidater. De blev herefter talt igennem i gruppen og besluttet om de skulle være blandt de sidste 10 ideer, der skal videreudvikles.

Før vi gik hjem var vi i fællesskab nået frem til 8 ideer. Hvoraf en del af dem var kombinationer af forskellige sketches.

Hvilke udfordringer har der været?

At komme frem til de endelige designkoncepter har været udfordrende samt fremgangsmåden for at nå frem til dem har der været snakken frem og tilbage om. Der har været diskussion omkring, hvor meget vi skulle gå i detaljer med hver af de 8 designkoncepter, hvorvidt der var for mange forskellige elementer eller vi manglede at huske på helheden. For eksempel med audio input-ideen; skulle vi tilføje shoppingliste til det eller ej.

Hvad har du lært i dag?

Det vil have været rart at have en plan for hvorledes sådan en udvælgelse af ideer kan struktureres. Vi brugte lang tid på at finde frem til hvordan vi ville gribe processen med at udvælge de sidste 8 designkoncepter.

Evt.:

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Vi påbegyndte i dag at lave comic strips for de 8 udvalgte koncepter. Vi startede ud med at gennemgå de 8 beskrivelser af designkoncepterne, som vi hver især havde fået til opgave at lave til i dag. Hver enkel person i gruppen skulle beskrive systemet og nogle scenarier med systemet i brug nærmere for 2 koncepter. Der blev talt om hvert koncept og tilføjet og ændret hvis krævet. Vi blev enige om hvordan designprocessen skulle være for de 8 koncepter; vi tegner i hånden og scanner det ind, hvorefter vi bruger et program til at sætte det op som en comic strips. Hen over middag da jeg trængte til en pause fra at tage, valgte jeg at tage arbejdet med hjem, så jeg kunne fortsætte med det der. Jeg blev da også færdig med at tegne den ene af de to comic strips færdig i dag.

Hvilke udfordringer har der været?

Der har været en del diskussion om hvordan det skulle gribes an. Nogle af os syntes det ville være synd at haste os igennem denne proces, da det blev foreslået at vi skulle være færdige indenfor 2-3 dage. Specielt da det er disse 8 koncepter vi skal præsentere for en udvalgt udestående gruppe. Jeg synes da, at det bør gøres ordentligt, da netop disse 8 koncepter er ret vigtige for de følgende faser.

Hvad har du lært i dag?

At det måske godt kan lade sig gøre at lave comic stripsene færdige til på onsdag, hvis vi fortsætter sådan.

Evt.:

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Vi fortsatte i gruppen med at tegne comic strips for de 8 koncepter. Nogle af os brugte skitserne fra den forrige fase, da de passede godt ind til comic stripsene og man derfor ikke behøvede at tegne det forfra. Jeg blev ikke færdige med at tegne, så tog det med hjem, så jeg kunne fortsætte efter en pause.

Hvilke udfordringer har der været?

Udfordringerne i dag har primært været i mine tegneskills. Hen over middagen var jeg noget træt af at tegne og skulle til at tegne et øre. Da jeg på forhånd vidste, at resultatet næppe ville blive som jeg ville have det til at være, googlede jeg et øre og printede det ud. Jeg farvede hele bagsiden af selve øret med blyant og satte det over mit eget papir og begyndte at tegne op det. Gruppen var til at starte med noget skeptiske over mit forsøg, men resultatet blev forbavsende godt.

Hvad har du lært i dag?

Det overraskede mig lidt, at vi faktisk godt kunne blive færdige med comic strips over de to dage, selvom jeg var lidt skeptisk over for det, siden vi som nævnt havde brugt uger på de andre faser.

Evt.:

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Vi påbegyndte i dag at sætte tegningerne for comic stripsene sammen ved hjælp af programmet Comic Life. Dette fik vi dagen til at gå med. Jeg tog tidligere hjem og lavede arbejdet færdigt hjemme, da jeg bl.a. ikke havde musen med.

Hvilke udfordringer har der været?

Det har nok været at bestemme hvorledes layoutet for comic stripsen skulle være, og hvor meget tekst der skulle være til at understøtte tegningerne.

Hvad har du lært i dag?

At man med de rette redskaber let kan få lavet egne tegneserier. Comic Life er enkelt at bruge og får vores comic strips til at se noget mere professionelle ud.

Evt.:

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

I dag gennemgik vi de fire første comic strips, som vi hver især havde lavet siden i går. Vi kommenterede og kom med forslag til rettelser og lignende. Det blev en kort dag på for mit vedkommende, da jeg også skulle på arbejde ved frokosttid.

Hvilke udfordringer har der været?

Der var lidt uenighed om hvorvidt der skulle være tekst på hver eneste tegning. Personligt synes jeg at vi også bør lade selve tegningerne udtrykke hvad der sker uden at uddybe det med tekst hvad tegningen skal forestille for hver eneste tegning. Det er dog også vigtigt at både tegningerne og de tilhørende tekster supplerer hinanden og gør det comic strips-agtigt.

Hvad har du lært i dag?

Evt.:

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Det har været en afslappet dag. Vi fik færdiggjort alle vores 8 comic strips og hængte nogle af dem op. Vi havde møde med Jesper hen over middag. Det viser sig så at han forventer at vi først begynder på rapportskrivningen i januar måned. Vi havde haft den tanke at vi skulle/ville aflevere før juleferien og at vi derfor ville få travlt. Dette var også grunden til at vi hastede os igennem at lave comic strips – selvom det viste sig at 2 dage faktisk var nok til at få dem lavet.

Hvilke udfordringer har der været?

Der har ikke været nogen specielle udfordringer i dag.

Hvad har du lært i dag?

Vi skriver først rapporten i januar. Vi skal i den følgende uge i gang med at reflektere over de foregående faser i firetrinsmodellen ud fra vores dagbøger. Jeg skulle måske have været bedre til at skrive noget ned, når jeg følte en aha-oplevelse mht. hvor god en ide var.

Evt.:

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Stille dag. For at summere op på den explorative fase blev det besluttet at vi hver især fik skrevet cirka 1 side omkring vores tanker og oplevelse af dette forløb. Også således vi sikrede os nok empiri, når vi skulle i gang med rapportskrivningen. Så vi endte ud med at have fire opsummerende tekster over denne fase, som blev delt i Google docs. Derudover fik vi i fællesskab sat 5-7 keywords på hver af de 8 designkoncepter, således folk havde noget at gå ud fra, når vi skulle forberede præsentationsteksten for "dommerne". Vi endte dagen med at bestemme at vi fik skrevet noget ned til præsentationen som vi så kan gennemgå i morgen.

Hvilke udfordringer har der været?

Jeg er lidt i tvivl om hvorvidt det var en god ide ikke at inddrage dagbøgerne eller få dem set igennem inden vi skrev opsummeringsteksten. For det har strakt sig over uger, så det er ikke alt man husker lige godt – og noget man fandt vigtigt, men ikke kan huske, vil da ikke blive nævnt. Vi skal utvivlsomt nok også summere bedre op på det senere hen, hvor vi trækker på dagbøgerne og får det skrevet bedre til.

Hvad har du lært i dag?

Godt lige at få skrevet ned hvordan hele den explorative fase har været. For i modsætning til dagbogen, så bliver der reflekteret over helheden. For det er ikke sikkert man husker det hele, men har oplevet det samme a la det de andre har skrevet. Vi får på denne måde også alles input og feedback på processen.

Evt.:

Navn: Thulasika

Fokusområde: Explorative.

Dato: 23/11-2010

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Vi delte det vi havde fået skrevet om vores præsentationer inde på Google Docs. Blev enige om hvad vi skulle lave til i morgen: At færdiggøre præsentationerne, således vi kan fremlægge for hinanden samt få læst vores dagbøger igennem, så vi kan tage essensen.

Ellers var der et foredrag omkring video-konferencer, vi tog til.

Hvilke udfordringer har der været?

Hvad har du lært i dag?

Evt.:

Navn: Thulasika

Fokusområde: Explorative

Dato: 24-11-2010

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

I dag begyndte vi på at reflektere over de foregåender faser ud fra vores dagbøger. Vi oprettede fælles dokumenter på Google docs.

Hvilke udfordringer har der været?

Hvordan det skulle forløbe og hvordan vi skulle gribe det an. Endte med at vi skrev første fase overordnet og påbegyndte anden fase mere detaljeret ved at indsætte relevante citater fra dagbøgerne for hver dag.

Hvad har du lært i dag?

Evt.:

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

I dag var dagen hvor vi skulle præsentere de endelige 8 designkoncepter for J, M og J. Starten af dagen gik stille og roligt med at lægge sidste hånd på comic strips, printe ud og skære foamboards til, så hver comic strips havde en foamboard de kunne sættes fast på.

Kl.13 samledes vi i mødelokalet og fremlagde designkoncepterne enkeltvis på skift. Vi satte den specifikke foamboard op ad white board'en og stod hvert enkelt deroppe og fremlagde. Dommerne hørte og skrev notater ned og stillede spørgsmål. Efter de to første fremlæggelser, blev der diskuteret lidt hvorvidt dommerne skulle give os kritik og deres evaluering af de enkelte designkoncepter efter hver fremlæggelse eller om det skulle ventes til efter fremlæggelserne var overstået. Heraf blev der bestemt for det sidste.

En times tid senere da vi var færdige med at fremlægge, gik vi tilbage til vores gruppelokale og dommerne blev siddende i mødelokalet hvor de diskuterede vores koncepter igennem for at nås frem til de 3 designkoncepter, vi skal arbejde videre på i denne 4trinsmodel.

Efter ca. 45-60 minutter blev vi kaldt tilbage til mødelokalet. Det viste sig, at de ikke havde udtaget de 3 endelige ideer, men havde taget nogle interessante ideer fra de forskellige koncepter ud. Der var ikke umiddelbart én designkoncept som de mente skilte sig ud eller var novel/genialt nok til at blive udtaget til at være en af de endelige 3.

Jesper startede ud med deres feedback ved at gå igennem hver enkelt af vores designkoncepter og uden omsvøb fortælle, hvad der var godt og mindre godt ved dem. Hvad de syntes vi kunne arbejde videre på, det der ikke syntes relevant, og det som var interessant osv. De havde endvidere ved hvert comic strips sat posters, hvor de havde skrevet nogle keywords. På den baggrund blev nogle af designkoncepterne vraget fra. Så selvom vi ikke er i den 3. fase endnu, blev der allerede her foretaget en selektion.

Hvilke udfordringer har der været?

Vi skal huske at holde fast i konteksten i designkoncepterne. Et godt eksempel er Fresh Food Shopper'n, hvor man kan se konteksten bl.a. i form af person i bus.

Det var en 3-timers session og det foregik fra kl. 13-16. Så vi blev lidt trætte hen over middagen.

Hvad har du lært i dag?

Det mødet endte med var at de havde udvalgt de to comic strips som vi ikke havde fået lavet ☺ Det blev besluttet at vi skulle tage udgangspunkt i deres kritik og forslag til os og derudfra tegne de resterende 2 comic strips. Det var minimum 2-3 comic strips, men hvis vi undervejs kom op med nye, gode ideer, måtte vi også lave comic strips over dem. Så vi skal de næste par dage igennem den sidste del af anden fase igen.

Dommerne kom med nogle gode ideer og foreslog at vi kombinerer Audio output med scanneren på uret. Og Fresh food shopper med bl.a. recipe to go.

Endvidere lærte vi, at vi skal væk fra alt det mekaniske, hvor folk får fortalt at de skal gå x meter frem og alt det. Vi skal fokusere på **user experience**. Shopping behøver ikke nødvendigvis være hurtigt, effektivt eller lign. Folk vil have en behaglig shoppingtur. Det skal vi koncentrere os omkring. Vi skal lave noget, der inspirerer folk.

Jeg havde måske lidt forventet, at vi skulle igennem denne del af processen igen. For vi manglede lidt den idé, hvor man bare tænkte, den ide den er simpelthen for genialt.

Opdagede i dag at Audio input skulle være Audio output.

Hvordan man præsenterer ideerne har også en afgørende betydning. Jeg nævnte under min præsentation af Audio output-design koncept ikke, at uret skulle vise varerne i den rækkefølge de dukker op i butikken. Dette viste sig at være en ide som dommerne var meget vilde med og gerne så at vi arbejdede videre på. Denne ide har vi i gruppen faktisk noteret under de første faser og noget som vi alle syntes manglede i dagens shoppingsituation, men af en grund er den kun kommet tydeligt frem i en af vores designkoncepter.

Evt.:

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

På baggrund af torsdagens feedbackmøde, gik vi i dag i gang med at udarbejde nye koncepter. Disse blev udviklet ud fra mange af de ideer som var ret interessante fra vores andre koncepter.

Vi skrev vores koncepter i Google Docs således alle kunne følge med. Vi fik skrevet 4-5 ned, hvoraf vi mest havde tænkt over og talt om de to første.

Den ene koncept havde hovedfokus på opskrifter, mens den anden havde hovedfokus på shoppingliste.

Hvilke udfordringer har der været?

Vi diskuterede lidt omkring hvor meget vi egentlig skulle proppe ind i hver enkelt koncept. Dette førte da også til at vi delte den ene koncept omkring den fulde shopping liste, således at mange af delene gik igen, men at der var fokus på noget andet.

Hvad har du lært i dag?

At man ikke bare sådan uden videre kan komme frem til den specielle ide.

Evt.:

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Vi arbejdede primært videre på de to første koncepter fra i går af. Vi delte os op 2 og 2 for at være mere produktive og så det ikke tog for lang tid. Vi føler os noget under tidspres med kun 3 uger til juleferie. Vi arbejdede indtil 12-tiden hvorefter vi gennemgik for hinanden hvad vi havde fået lavet. Vi diskuterede herefter hvad der var godt og hvad der skulle ændres osv.

Hvilke udfordringer har der været?

Vi har arbejdet så længe med koncepter og ideer, at det er svært for os at komme ud over det vi har kommet op med tidligere.

Endvidere kan det være vi har alt for mange ideer i ét koncept. Derfor delte vi også den sidste koncept op i to. Så selvom jeg tænkte på at holde koncepterne simple, tænker jeg lidt over om det vil blive *for* simpelt. Men måske er det simple det bedste.. vi talte inden vi holdte for i dag at holde koncepterne simple uden at tilføje alt for mange ideer og så bare dele det op i mindre koncepter.

Hvad har du lært i dag?

Vi talte også omkring hvordan vi skulle gribe comic stripsene an. Her blev vi enige om at sætte en person til det og så kunne de andre arbejde videre på de andre koncepter. På den måde brugte vi ikke alt for mange tid og ressourcer på det og comic stripsene for hvert koncept ville være ensartede.

Evt.:

Navn: Thulasika

Fokusområde: Explorative, 2.omgang

Dato: 30-11-2010

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Vi arbejdede videre på koncepterne. I dag prøvede vi på at udarbejde scenarier til de to koncepter.

Jeg tog noget tidligere hjem, da jeg skulle på arbejde. Så tog hjem lidt i 12.

Hvilke udfordringer har der været?

Hvad har du lært i dag?

Evt.:

Om morgenen kom Jesper forbi og der blev aftalt et præsentationsmøde på fredag kl. 14, hvor vi præsenterede vores nye koncepter. Denne gang ville det ikke være sikkert at Mikael og Jeni ville være med, så ville Jesper bare forklare det til dem og vise dem kopier af koncepterne.

Navn: Thulasika

Fokusområde: Explorative, 2.omgang

Dato: 02-11-2010

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Vi færdiggjorde de sidste sketches og påbegyndte og fik lavet comics færdige.

Vi fik lavet comics til 3 koncepter.

- Fresh food shopper
- Shopping list
- Make it yourself

Hvilke udfordringer har der været?

Hvad har du lært i dag?

Evt.:

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Vi lagde sidste hånd på comic strips før vi skulle præsentere for Jesper. Vi var i tvivl om vi kun skulle præsentere for Jesper eller om de Mikael og Jeni også ville være til stede grundet de også var travle folk. Vi havde til denne gang ikke rigtigt planlagt en fremlæggelse. Cirka en times tid før kommer Jesper ind og fortæller os hvad klok vi skal fremlægge de nye koncepter og at Mikael og Jeni også vil være til stede. Så det skal foregå på engelsk.

Mødet denne gang varer ikke lang tid. Højest en times tid hvor vi forklarer hovedideerne bag de forskellige koncepter. Vi startede ud med Do It Yourself-konceptet, men Jesper afbrød os. Han kunne ikke forstå konceptet og bad os gennemgå de andre først og gemme den nye til sidst.

Efter mødet gik vi tilbage til grupperummet og de blev tilbage for at diskutere koncepterne. Jesper ville komme ind til os og fortælle hvad de var nået frem til. Der gik nok 1 ½ timers tid pga. han også skulle til et møde.

Do-it-yourself: Viser sig at de er ligeglade med ideen. Den er som sådan sjov nok, men ikke rigtigt det trin, hvor vi kan arbejde mere med det.

De to andre koncepter er vigtigere. Hvis de to koncepter var i den form i den 1. møde ville de måske have været i stand til at udvælge dem.

Vi skal ikke integrere de to koncepter men dyrke deres forskellighed/essens.

Vi har en tendens til at øge kompleksiteten i stedet for at gøre det simpelt (jf. mine tidligere tanker omkring det at holde det simpelt).

Hvad er det der gør at vi vil proppe alt muligt ind? Hvorfor finde på mere funktionalitet?

- Begræns og gør det *rigtigt* godt i stedet for at have mange funktioner.

Fresh food shopper: Blive inspireret til hvad man kan lave. De kan godt lide at der er to indgangsvinkler + mulighederne i køkkenet, hvor man kan vælge at få vist informationerne på forskellige måder, men ideen de syntes om fra det første møde er gået lidt væk → fokus på **fresh/organic food**

Ideen har stadig tendens til at være mekanisk → det skal være **oplevelsesdrevet** i stedet.

Applikationens skærbilleder skal være oplevelsesdrevet.

Ev.t blive inspireret af

Vi kunne eventuelt lade os blive inspireret af billedet fra List Maker-ideen --> Bruge kokebøger som inspirationskilde. Tjek kokebøger + deres billeder og opskrifter for at hente inspiration.

Hvordan er brugeren af systemet? Ser man madlavning som problem/inspiration? Det skal IKKE være et problemløsningssystem!

Ændre den måde det er vist på. I stedet for de enkelte ingredienser, så vise opskrifter være niveau 1, som relaterer til de råvarer som er i sæsonen.

List maker: Den er for kompleks. Har potentiale hvis det er en lille app.

Vi skal droppe hierarkier/kategoriseringer.

Vi har fat i noget smart i starten med fleksibilitet mht. forslag. Men det bliver for specifikt, hvis vi tager eksemplet med tomater, så er bestemmer kunden ofte først hvilke mærke tomat man vil have, når man er i butikken. Man tjekker efter om de er friske, modne, røde, etc. nok før man tager dem, så det giver ikke så meget mening, at specificere typen på forhånd.

Vi har en fremtidig brugskontekst, der er urealistisk.

Vi skal holde ideen ren i forhold til det er en shopping liste.

Udelad sammenligning af varer.

Gør det til en *simpel, interaktiv* indkøbsliste.

Generelt skal vi huske at holde ideerne separate og lade være med at merge dem!

Næste trin for denne model vil være at tage ideerne og forsimple dem! Vi skal finde frem til essensen og få ideerne afklaret. Vi skal i gang med at løse og ikke komme op med nye ideer. Og så skal vi gå meget i detaljer med de to ideer. Vi skal prøve at fremhæve freshfoodshopperen og inspirationen + opskrifter.

Resultaterne af det næste trin skulle gerne være to detaljerede storyboards, der fuldstændig viser, hvordan de to applikationer virker. Vi skal igen huske at designe dem i store detaljer uden at bygge dem. Husk KONTEKST.

Hvilke udfordringer har der været?

At præsentere det. For jeg lærte fra forrige gang, at det betyder en hel del hvordan det præsenteres. Men vi supplerede hinanden og fik forklaret hovedideerne.

Hvad har du lært?

At simplicity er sagen ☺ Vi behøver ikke gøre tingene komplicerede. Nogle gange er et simpelt app bedre end et kompliceret ét med utallige funktioner indbygget. Selvom jeg tidligere har tænkt på at holde det simpelt, har det været svært at føre det ud i livet, når jeg tegnede og kom op med ideer i denne fase (og også i de forrige). Det skyldes at jeg mente, at det måske ville have større chance for at være novel og nyskabende.

Evt?

En tilføjelse: Udover at separere fra current practice er det også vigtigt at vi separerer fra own practice.

Det vi gør nu er nærmest antiparticipatory design, hvor vi går ud og fortæller brugerne hvad de skal have i egenskab af vores viden og evner inden for dette område – så vi ved bedst.

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Vi diskuterede de nærmere detaljer omkring de to ideer. Men det virkede ikke til vi rigtigt kom nogle vegne. Vi blev ved med at køre i loop omkring søgefunktionen til List maker

Hvilke udfordringer har der været?

Der var uenighed omkring hvorvidt søgefunktionen til List maker skulle være. Hvorledes der skulle auto-complete og hvordan det skulle virke. Derudover herskede der nogen forvirring omkring processen.

Hvad har du lært?

Savner en fremgangsmåde for hvordan det skal gribes an. Fra hvilken vinkel skal man gribe det an? Er det bedst at sideløbende gå i detaljer med begge ideer, eller skal vi først få klargjort den ene ide så meget, at den næsten er færdig før vi hopper over til den anden.

Evt?

Måske det vil være en ide, hvis vi hver især bruger lidt tid på at skrive ned hvordan vi forestiller os applikationen skal virke og dernæst satte os sammen og talte det igennem.

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Vi delte os atter op i to grupper. Jeg kom i List maker gruppen. Vi diskuterede og talte omkring hvilke funktioner app'n skulle indeholde. Der var meget snak frem og tilbage omkring søgefunktionen idet den er noget af det essentielle ved app'n. Vi fandt bl.a. inspiration på nettet.

Hvilke udfordringer har der været?

At komme frem til de funktioner, vi mener, applikationen skal indeholde. Jeg forsøgte også at holde det så simpelt som muligt, selvom det var fristende at tilføje yderligere funktioner.

Endvidere syntes jeg det til at starte med ikke var en god ide at dele os op, idet kun de to personer ville kunne udforme konceptet yderligere og der var på den baggrund en chance for at konceptet blev ændret radikalt. Men det ser ud til at have virket fint. Også fordi vi talte om det vi havde lavet bagefter i gruppen.

Hvad har du lært?

Evt?

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Vi fortsatte fra i går af. Vi gik i gang med at lave hurtige skitser til skærbillederne ud fra de funktioner, vi havde besluttet app'n skulle have.

Vi søgte på nettet og fandt frem til målene for en smartphone (iphone). Tegnede en skitse og kopierede mange kopier af det, så vi havde nok skærme til at tegne på.

Hvilke udfordringer har der været?

Det blev (igen) klart for mig, at vi ikke havde indsigt nok i folks indkøbsvaner. Vi har kun haft vores egne erfaringer at gå ud fra. Og vi er ikke repræsentativt nok for målgruppen (20-40år). Noget mere fakta og empiri fra den virkelige verden ville have været brugbart at gå ud fra. Fx hvordan folk skriver deres indkøbslister – det fik vi på en måde løst i går ved at søge på nettet, og hvor vi fandt over en side, der publicerede fundne indkøbssedler.

Hvad har du lært?

Det går noget hurtigere og er knap så tidskrævende når man kun sidder to og diskuterer. Ulempen er så at vi stort set bestemmer hvordan dette koncept udformes og hvordan det skal se ud i detaljer.

Derudover ser det ud til at vi griber det an på forskellige måder. Anders og jeg har valgt at skitsere konceptet og kun gøre brug af photoshop til evt. at farvelægge det. Dette bunder i at der kan være en risiko for at man kommer til at fokusere på for meget på selve device og hvordan den skal se ud.

Evt?

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Vi færdiggjorde de sidste skærbilleder for List Maker. Det blev gjort i hånden og de tegninger vi skulle bruge igen som skabelon blev kopieret så vi slap for at tegne dem igen.

Hvilke udfordringer har der været?

At få målt og tegnet nogenlunde korrekt i forhold til måleforholdene.

Hvad har du lært?

Det ville måske have været smartere bare at gøre det på computeren. Der ville det også have været lettere at få lavet rettelser til osv. Men det er ikke hardwaren der er det vigtigste! Så sketching er sandsynligt det bedste valg. Og det er mest for at illustrere og forklare hvad app'en kan og har af funktioner.

Evt?

Vi fik aftalt et møde med Jesper kl. 13 for at tale omkring hvad han forventede slutproduktet for denne fase skulle være. Kl. 14.30 kom han forbi og sagde at de havde travlt og at mødet helst skulle flyttes til i morgen.

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Megen diskussion. Uenighed omkring hvordan det skal gribes an. Et møde med Jesper kan muligvis afklare vores problemer.

Vi blev enige om at dele tegneopgaverne ud. Det blev delt op som i hhv. baggrunde, personer og smartphone/hænder:

Baggrunde:

To steder i butik

Køledisk med frisk fisk

Køledisk med mælk og smør

Køkken med komfur og plads til varer

Closeup af køkkenbord med råvarer (skal bruges som baggrund til en der kigger opskrift på telefon)

Køkken med åben køleskab

Personer:

En person der sidder ved spisebord

En person der kigger på telefon

En person der kigger på telefon og interagerer med anden hånd

Smartphone/Hænder:

Hånd der trykker på tlf.

Hånd der holdet telefon

Smartphone fra forskellige vinkler/perspektiver

Dette for at spare tid og for at være mere effektive. Så kunne vi genbruge de forskellige tegninger til de forskellige scenarier osv. Og forhåbentlig slipper for at tegne de samme figurer igen.

Vi hængte skærbillederne op på whiteboard og nummererede dem. Og så gennemgik vi skærbillederne et for et for resten af gruppen og forklarede hvordan interaktionen foregik på interfacen.

Hvilke udfordringer har der været?

At komme i gang. Og igen hvorledes det skal gribes an.

Det forekom at nogle gik enegang.

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Fik lavet scenarier for begge koncepter færdige og vi kom frem til hvor mange og hvilke frames vi skulle gøre brug af. Derefter fortsatte vi med at tegne de endelige tegninger for den visuelle story boards.

Fandt frem til baggrundsbilleder. Blev besluttet først at tegne figurerne og så finde baggrundsbilleder.

Hvilke udfordringer har der været?

Vi blev enige om ikke at farvelægge tegningerne. Fordelen herved var at tegningen kan træde frem i forhold til den realistiske baggrund. Ulempen ved at farvelægge den kunne være at den ville gå i et med baggrunden. Denne ulempe ville også være hvis den ikke var farvelagt og hvis baggrunden havde for mange detaljer.

Hvad har du lært?

Jesper havde til mødet i fredags nævnt at vi skulle inddrage de 6 forskellige faktorer (igen noget, som vi ikke har haft den store fokus på, på nær konteksten).

Disse 6 faktorer blev derfor inddraget i vores beskrivelse af scenarierne. Vi brugte dem til at give oplysninger omkring hvad der skulle være til hvert enkelt frame. F.eks. for frame 1 i Fresh Food Shopper:

1. Browse listen med opskrifter/retter (featured)
 - Setting: Hjemme. Fx i stuen.
 - People: Hovedpersonen
 - Activity: Brug af programmets hovedfunktion til browsing af retter
 - Artefacts: Ting i hjemmet. Sofa eller lign.
 - Technologies: Mobiltelefonen

Evt?

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Vi fik scannet alle tegningerne ind. Baggrunde blev fundet. Tegninger tilpasset og skåret til i photoshop og ellers sammensat med baggrunde. Der blev mest arbejdet på Fresh Food Shopper i dag.

Hvilke udfordringer har der været?

Havde ikke mus med, så kunne ikke rigtigt arbejde med photoshop. Så det overlod jeg til de andre og lavede noget andet i stedet, såsom at tegne færdigt, finde baggrundsbilleder og lignende.

Hvad har du lært?

Hvorfor brugte vi ikke picture scenario? Vi kunne have haft en anden fremgangsmåde herved. Der ville ikke have været meget med at tegne, men vi kunne have brugt os selv og omgivelserne og fået taget billeder som vi ville have haft det. Som det er nu har vi tegnet og skullet finde baggrundsbilleder der passede til det tegnede. Det har givet nogle problemer og krævet tid at finde frem til relevante billeder.

Evt?

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Vi skulle have brugt mere tid på brugsscenariet. Vi har under de sidste dages arbejde på at lave de visuelle story boards kommet i tanke om noget, der skulle tilføjes, noget vi havde glemt at tage med eller noget, der skulle ændres.

Det ville derfor have været en fordel hvis vi havde haft en mere detaljeret snak omkring scenarierne. Det scenarie jeg fik lavet i går har hjulpet os meget under arbejdet med Shopping list. Vi fik begge et godt overblik over hvilke tegninger der skulle bruges hvornår i historien.

Vi havde også givet selve tegningerne og selve skærbillederne forskellige navne, så de hurtigere kunne skelnes ad.

Alt i alt virkede det meget praktisk da vi jonglerede med mange filer.

Hvilke udfordringer har der været?

God ide at printe ud hvis man gør brug af farver for at få tjekket hvordan farven ser ud på tryk. Farven der blev valgt til hænderne så ud til at være hudfarvet på skærmen men var gul da det printet ud. Så det er også en god ide at tage forholdsregler for at det kan se anderledes ud på skærm.

Hvad har du lært?

Evt?

Kan ikke finde de skrevne noter fra 15/12.

Hvad har du lavet i dag og hvilke resultater er du kommet frem til?

Vi færdiggjorde vores storyboards der var en slags kombination af visuel storytelling, picture scenario og comic strips. Vi synes selv at resultatet af denne kombination er faldet heldigt ud; der er fokus på applikationen og samtidig har vi konteksten i centrum, men den tager ikke hele opmærksomheden.

Kl. 12.30 havde vi et møde med Jesper. Han så på de færdige resultater, som vi havde hængt op og gav god konstruktiv kritik og forslag.

Selvom de to koncepter sikkert kunne sættes sammen har vi fanget essensen i begge ideer og givet dem individuelle identiteter. Hvilket er godt.

Hvis han skulle have valgt en af koncepterne ville han have haft svært ved det.

Det vi manglede, var at få essensen fra storyboard-delen – yderligere markering af tryk (røde cirkler, swiping pile osv.)

Hvilke udfordringer har der været?

At holde styr på hvilke frames og skærbilleder, der skulle ændres – selve navnene på dem. Det kunne til tider være problematisk at finde frem til de rigtige tegninger.

I modsætning til de forrige faser har vi ikke rigtigt gået i tomgang. Vi har vist hvad vi skulle gøre og hvor vi skulle koncentrere vores energi omkring. Der var ikke noget med at komme op med nye ideer eller lignende, men mere om at gå i detaljer med det vi havde. Og siden vi havde arbejdet meget med koncepterne havde vi alle en fælles forståelse for hvad applikationerne skulle og hvordan de skulle være.

Hvad har du lært?

Shopping list konceptet så stort set færdigt ud mens der var mindre ændringer til Fresh food shopper. Godt nok er der mange eksisterende shopping list applikationer til smartphones/iphones nu om dage. Fælles for dem er generelt at de er for komplicerede og specifikke (mht. mængde, antal, osv). Vores er meget simpel i forhold til det, hvilket er et stort plus.

Det ville være en god ide hvis vi tager en dag og brainstormer to billeder til hver koncept for persuasive-fasen, så vi også lige får prøvet det og kan sige at vi har været alle fire faser igennem.

Det interessante og udfordringen ved den 4. fase er: Hvordan kan man fange og vise essensen fra en ide/koncept i ét eller to billeder.

Denne fase er meget anderledes fra de øvrige.

Evt?

Derudover fik vi talt med Jesper hvordan vi skal gribe skriveprocessen an. Han kom med nogle gode input til det.

Som følge af gårdagens samtale med Jesper gik Anders og jeg i gang med den persuasive del af designmodellen. De to andre arbejdede videre på explanatory fasen hvor de lavede rettelser.

Vi fandt inspiration hos trendhunters, hvor vi kunne se forskellige konceptbilleder. Vi fandt en skabelon som vi tog udgangspunkt fra. Vi diskuterede hvilke nøgleord der kendetegnede konceptet og kom frem til følgende: enkel, lokalitetsbaseret og simplicity. Det var dog svært at illustrere det.

Navn: Thulasika

Fokusområde: n/a

Dato: 21-12-2010

Vi ryddede op i grupperummet og uddelte opgaver til hvad vi kunne lave i ferien.

Alt vores empiri blev gemt i mapper og forsøgt sorteret. Så vi efter ferien ved under hvilke faser de forskellige tegninger blev til.

Bilag 2

Opsamlinger

Exploration

Michael

Denne fase har som udgangspunkt taget hold i de 70-80 sketches som vi udarbejde i den investigative fase. Her startede vi med at være orienteret mod nogle af de ideer, som vi hver især havde fået under den første fase. Det vil med andre ord sige at de sketches som vi udarbejdede her, var mere tilrettet mod en bestemt problemstilling og løsningen heraf. Min opfattelse er at vi er kommet godt omkring mange af de mulige og umulige situationer som blev skitseret gennem den første fase. Specielt de første dage i denne explorative fase ligger op til man er meget produktive, da vi alle sammen sidder med friske ideer på baggrund af den første fase. Hertil så vi hurtigt at mange af disse ideer var originale og ikke overlapper hinanden i større grad. Efter de første dages-sketching blev det dog svære at komme på ny ideer og på den baggrund viser det sig også at det er svært at være kreativ på kommando. Tiltag som kage og musik kan dog have en gavnlig effekt på forløbet og frigøre nyt energi mellem gruppens medlemmer.

Produktet af denne anden fase blev i første omgang 40-50 løsningsforslag/ideer. Disse ideer skulle danne grundlaget for de senere 8-10 udvalgte koncepter. Disse koncepter blev udvalgt gennem dialog i gruppen hvor vi nåede enighed om hvilke koncepter vi skulle arbejde videre med og som skulle præsenteres for vores evaluatore med henblik på senere udvælgelse.

Selve koncepterne blev udarbejdet i fællesskab hvor alle havde mulighed for at tilkendegive deres mening og komme både negativ og positiv feedback. Efter vi havde udarbejdet otte koncepter blev disse fordelt mellem gruppens medlemmer med henblik på individuel færdiggørelse, under denne færdiggørelse blev disse koncepter skitseret gennem comic strips. Disse comic strips blev løbende præsenteret for de andre i gruppen i et forsøg på at holde dem så tæt på det oprindelige koncept som muligt.

Programmet til at udarbejde disse comic-strips i var "comic life" og det viste sig hurtigt at være meget nemt at gå til og hertil blev resultaterne også rigtig gode.

De endelige comic-strips blev derpå præsenteret for alle i gruppen med henblik på at skal fællesforståelse og komme de sidste små rettelser til livs.

Anders

Da vi begyndte med exploration havde jeg allerede nogle idéer jeg var kommet på fra investigation, men bare havde noteret en meget kort beskrivelse på max en linje. Disse idéer brugte jeg de første to sessions på at tegne. Jeg gjorde meget ud af at tegne dem meget abstrakte og gøre brug af metaforer og symboler, da jeg ikke syntes idéerne var klar til at blive konkretiseret med f.eks. detaljer om interface eller teknologien bag.

De næste par sessions var jeg lidt mere konkret. Man kan sige at idéerne på en måde illustrerer det

samme bare med forskellig grad af abstraktion og nøjagtighed (Den lila flunk kan siges af være en abstraktion af indkøbskurven med øjet). Jeg lavede også en enkelt sketch med fokus på teknologien og hvordan et system kunne implementeres rent teknisk.

Senere begyndte det at blive meget sværere at finde på nye koncepter. Alt hvad man tænkte på syntes allerede at brugt i andre sketches. Jeg syntes det hjalp meget bare at begynde at tegne noget for at komme irgang. Det gjorde at man pludselig tænkte "anderledes" og det var ikke så forceret at komme på koncepter, som hvis man bare sad og kiggede ud i luften.

På et tidspunkt var det virkede som om havde store problemer ved at tænke på nye idéer begyndte vi at søge inspiration på nettet eller komme ud af grupperummet og ned i Føtex. Deraf kom der faktisk mange nye idéer på bordet. Vi fandt ud af at vi slet ikke havde tænkt på augmented reality, hvilket vi alle lavede idéer ud fra. Derfor er det måske godt at begrænse idegenerering til et specifikt område i små perioder.

Vi havde hidtil prøvet at undgå at søge for meget inspiration på nettet, da det måske påvirkede os til at kopiere andre idéer fremfor at finde på noget originalt. Nu hvor vi lige som havde tømt vores hoveder for idéer hjalp det gevaldigt at lade sig inspirere af andre shopping koncepter eller undersøgelser.

Det var herefter tid til at udvælge 10 koncepter, som vi skulle lave comics for. Det viste sig hurtigt at mange sketches kun illustrerede et aspekt af konceptet og at nogle sketches overlappende hinanden, dog ofte med forskelligt abstraktions niveau. Vi valgte derfor først at kategorisere alle vores sketches og grupperer på disse. Ud fra de 4 kategorier kunne man egentlig kombinerer sketches til at danne et koncept. Det hele blev skemalagt i en tabel på tavlen. Jeg tror måske at vi var lidt forhastede her i konstruktionen af de 10 koncepter, der så endte ud i 8, i og med vi havde kort til at vi skulle fremlægge dem for "dommerne". I retrospekt tror jeg skulle have brugt mindst tre dage på dette. Mener vi lavede sammensætningen på en dag. Det ville have fungeret bedre at have det break mellem dagene til at få styr på ens tanker omkring koncepterne.

Det vigtigste at tage med fra denne "sammensætnings" fase var at sketches ikke var gode til at danne et koncept, men egnede sig mest til at sættes sammen med andre sketches, til at danne et helt koncept. Det siger lidt sig selv at en enkelt tegning ikke kan beskrive alt, men derfor tror jeg ikke man skal begynde at lave mange flere tegninger for et koncept. At vi havde mange små idéer gjorde at vi meget fleksibelt kunne danne koncepter af meget forskellig art. Det var måske har manglet var at man egentlig gik ind og lavede en helt ny sketch for de sammensatte koncepter. Man kunne kalde det en mastersketch. Det var smart fordi at i sammensætningen havde konceptet måske ændret sig væsentlig i sin form og derfor kunne en blanding af sketches ikke illustrere det tilstrækkeligt. F.eks. kunne sammensætningen af sketches til et koncept danne bane for en helt gennemtænkning af hvordan konceptet /systemet fungerer.

Næste fase var at lave comics. Her var der ikke været de store udfordringer. Mest kun i forhold til ens tegne egenskaber. Det mest interessant er nok måden hvor man danner scenariet for et koncept. Når sætter tanker irgang om brugen og gør måske at man revidere lidt detaljer, da man får indblik i hvordan det ville kunne fungerer i praksis.

Jeg syntes selv de comics vi har lavet er blevet ret gode. Tiden vil vise hvor godt andre kan forstå koncepterne. Det har vist sig at det ikke tager så langt tid som frygtet at lave comics.

Generelt set om exploration fasen, tror jeg det er relevant at kigge på hvordan vi hver især har arbejdet med koncepter. Der er en vis balance mellem at udarbejde koncepter sammen i gruppe eller det er den enkelte der udvikler. Det at sketche er meget individuelt, men samtidigt er det nødvendigt at arbejde sammen i udviklingen af et koncept for bedste resultat (tror jeg). Vi har gjort meget ud af løbende at fremlægge sketches og diskutere idéer, men de helt store gruppe seancer hvor vi alle fælles udvikler et koncept har der ikke været.

Det har også gjort at det har været svært at løsrive sig fra sin egne generede idéer. Vi har for det meste gennem hele exploration fasen været en slags tovholder for vores egne idéer (og senere i de 8 koncepter). Der har måske manglet et eller andet punkt hvor vi gjorde alt fælles eller samarbejde mere i udformningen af sketches.

Søren

Jeg synes at den anden fase har været mere udfordrende end den første på nogle punkter. Omvendt har den også givet nogle mere konkrete resultater.

At resultaterne har været mere konkrete stemmer godt overens med definitionen af faserne, da fasen Explorative jo netop går ud på at skabe nogle idéer, som er mere rettede mod teknologi og løsningsforslag end den første, Investigative, var.

Det ændrede fokus er også det, der har været årsag til at denne fase har været mere udfordrende på visse punkter. I og med at vi har skullet producere nogle mere konkrete idéer, synes jeg også at det generelt har været mere udfordrende at få de rigtig gode idéer – man kan selvfølgelig også spørge sig selv om vi har fået de rigtig gode idéer, det er noget der er svært at vurdere – vi har ikke bare kunnet tegne alt mellem himmel og jord.

Jeg synes vi havde ganske god gavn af de sketches vi producerede i den første fase. De var med til at give en god inspiration ifb. idé- og sketchgenereringen i Exploration. Undervejs i processen hjalp det os dog også at lave lidt research omkring eksisterende teknologier, som har været undersøgt og/eller eksperimenteret med ifb. fremtidens indkøb. Dette valgte vi at gøre på baggrund af, at en del af definitionen af den eksplorative fase var at vi skulle lade os inspirere af “eksisterende designs og nye

teknologier". Måske kunne det have været gavnligt hvis vi havde foretaget denne research tidligere i forløbet, måske ved starten af fase nummer to. Et argument mod at foretage denne research kan være, at noget af fokus fjernes fra de sketches vi producerede i første fase, hvis man lader sig inspirere for meget af noget andre har produceret. På den anden side er det nødvendigt at kende til det område man beskæftiger sig med og forundersøgelser af en eller anden art vil altid være nødvendige – det vi her har gjort anderledes er, at vi har valgt en case, som vi alle på forhånd var godt bekendte med, netop for at vi kunne spare tid ift., at skulle sætte os ind i noget nyt og mere ukendt.

Det var ikke 100 % klart hvordan Exploration-fasen skulle forløbe. Det var altså ikke klart defineret hvordan vi skulle nå frem til de endelige omkring 10 designkoncepter. Dette kan have haft betydning for processen, da vi måske nogle gange har brugt tid på at undre os og diskutere hvad præcis vi skulle gøre for at få det bedste resultat – men det er jo forventeligt når vi arbejder med en helt ny metode.

En anden udfordring har været at jeg tegner elendigt. Ganske vist har det været tydeligt at det hjælper lidt efterhånden, som man får tegnet mere og mere. Men helt godt bliver det nok aldrig – ikke for at være alt for pessimistisk :P – men så er det jo godt, at de andre er væsentlig bedre.

Thulasika

Jeg synes, det har været fordel at der har været en tydelig adskillelse mellem de forskellige faser, fordi det har været med til at give mig en forståelse af hvor i processen vi befandt os og hvad vi har været igennem indtil videre og hvad vi efterfølgende skulle igennem.

Den explorative fase har været lærerigt og meget givende på det kreative plan og fremprovokeret mange ideer - både nye såvel som anderledes og knap-så-nye ideer. Produktionen af ideer har for mit vedkommende været forskelligt alt efter på hvilket tidspunkt af dagen vi gik i gang med det. Engagementsniveauet plejede at være højt om morgenen for derefter langsomt at falde. Det er typisk efter frokost, at det er svært at komme i sving med blyanten igen.

I begyndelsen af denne fase havde jeg ikke de store problemer med at komme op med noget nyt, idet jeg på forhånd havde nogle tanker omkring mulige ideer og koncepter, som jeg havde fået fra bl.a. den investigative fase og fra min dagligdag. Så det gjaldt typisk "kun" om at få tegnet og vist hovedessensen af ideen. De første mange sketches fra min side af fokuserede bl.a. på at man kunne lette indkøbssituationen ved at bruge mobilen og dens scan-funktion. En ide var en ny måde at betale på ved brug af mobilen. Inspirationen bag var Nordjyllands Trafikselskabs mobilbillet-tilbud, de såkaldte gak-gak-billetter og QR-koden. En af de få ideer, der ikke koncentrerede sig om en mobil var den hvor man gjorde brug af et ur til at finde rundt i butikken og se hvad man skulle købe. Men ellers lå mit fokus på mobilen som et instrument til at lette indkøbssituationen.

Efter 2-3 dage, begyndte jeg at få besvær med at få produceret flere nye ideer. Det kunne skyldtes, at jeg stadigvæk cirkledede rundt i mine gamle ideer, og prøvede at hente inspiration fra dem til at komme op med noget endnu mere nyt og kreativt. Efter en længere tørkeperiode med mangel på ideer indså jeg, at jeg havde behov for at komme væk fra dem og tænke mere out-of-the-box så at sige. Jeg forsøgte derfor at undgå at tænke i baner der involverede mobiltelefoner og bandlyste alt med scanning at gøre. Det var lidt lettere sagt end gjort, idet det synes meget oplagt at gøre brug af en mobiltelefon, da mange nu om dage altid har sådan en på sig. Dette samt en tur ud til Føtex for at komme nærmere en forståelse af konteksten det indgår i, førte til at der pludselig dukkede nogle nye ideer. En af dem var en device der kunne fortælle hvornår man var løbet tør for noget i køleskabet, en anden ide fokuserede på brugen af et trådløst headset.

Da vi skulle udvælge de 10 designkoncepter, som vi skulle lave comic strips for, havde vi en del problemer med at komme i gang. Vi valgte derfor at kategorisere alle vores sketches for at få et bedre overblik over hvilke slags vi havde. Det viser sig så at mange af vores sketches viser et udsnit af et koncept og nogle af dem kunne sagtens sættes sammen.

I denne del af den eksplorative fase savnede jeg meget en struktur for hvordan de 10 designkoncepter skulle udvælges og ud fra hvilke krav/kriterier. Vi fik dog lavet en tabel ud fra de 7 kategorier. Designkoncepterne blev valgt i fællesskab. Man kunne nominere en ide og der blev snakket i gruppen og besluttet om den var nyskabende og anderledes nok til at blive udvalgt. Vi endte med 8 designkoncepter. Grunden til at vi ikke nåede op på de 10 kan skyldes, at det havde været en lang dag, vi var for trætte og måske ikke orkede at komme op med flere.

Da vi skulle i gang med selve udformningen af comic strips var der en del diskussion omkring hvor lang tid vi skulle afsætte til det. Da vi på det tidspunkt mente at vi var i tidsnød blev det besluttet at vi skulle være færdige inden for 3 dage, selvom jeg havde set at vi havde afsat en dag ekstra.

Det har overordnet været en meget anderledes og spændende proces at gå igennem med at få tegnet og skitseret mine egne ideer ned på et stykke papir over flere dage, således det ikke kun blev beskrevet med ord, men man også forsøgte at få ideen/konceptet vist som man forestiller sig det.

Explanatory

Michael

Tiden forløb meget hurtigt i den "Explanation" skitserings fase. En af grundene herfor var at vi vare mere på hjemmebane med at udvikle og færdiggøre vores designskitseringer. Det er også værd at bide mærke i, at jo flere skitseringer vi fik udarbejdet og scannet ind, jo lettere blev det at udarbejde de story boards som vi sad med. Samtidigt fik vi også lagt flere og flere foto/billeder ind, det resulterede også i at vi hurtigt kunne foretage rettelser i vores story boards. Denne fase er heller ikke i så høj grad præget af at der er nødvendigt at være kreativ og komme med nye ideer, så generelt er tiden fløjet af sted i denne fase.

Man kan dog argumentere for at der var en smule tidsspilde i starten af fasen, da der var lidt ventetid med at få de rigtige tegninger udarbejdet og indscannet. Denne tid er dog svær at undgå.

Vi lærte ligeledes at det fungerer godt at vi arbejdede 2 og 2, hvor en sad med Photoshop og en anden med Comic life. Dog betyder dette, at der kan fremkomme diskussioner omkring enigheden af alle detaljer i det udarbejdet koncepter.

Man kan måske optimere denne fase ved at opstille en form for plan, eller arbejdsstruktur i de inddragede programmer, såsom Photoshop. Med andre ord er det måske ikke hensigtsmæssig med den måde de forskellige lag er inddelt på.

Anders

Jeg syntes generelt det har været en meget kaotisk fase. Da vi startede ud troede jeg, at vi relativt hurtigt blive enige om 2 designs og få det tegnet og produceret digitalt. Det viste sig allerede den første dag ikke at være så nemt, som man skulle tro. Vi kom bare ikke rigtigt videre ved at sidde 4 mand og 'brainstorme' omkring hvad koncepterne skulle indeholde. Her var min oplevelse, (ligesom der var i exploration, hvor vi lavede comics) at det fungerer bedre i en 2 mands gruppe at designe. Jeg kan ikke helt sætte en finger på hvorfor vi ikke kan sidde 4 mand og være produktive omkring en idé, men tror det har noget med måden vi gjorde det på. Vi gjorde for lidt brug af tavlen og for meget hvor vi sad og skrev i et fælles google doc. Ulempen med dokumentet var at man kun havde en vis detaljegrade i tekstform og det er ikke sikkert folk havde den samme forståelse for en beskrivelse af konceptet, som hvis man gjorde det mere visuelt.

Ulempen med 2 mands teams var jo så at to personer tog mange af beslutninger for et design og at vi måske blev for fokuserede på det koncept vi arbejdede på, selvom vi altid sluttede af med en session, hvor vi fremlagde hvad vi var kommet frem til og gav hinanden feedback. En sidste ulempe var at var meget forskellige i måden vi arbejdede på. Thulasika og jeg arbejdede længere tid i papir form, hvor M og S hurtigere begav sig over i at arbejde i photoshop. Ulempen ved det sidste blev at der var måske lidt besværligt at lave ændringer i photoshop, og hurtigt blev fastbundet på det design man nu havde.

Jeg syntes måske lidt der har manglet mere og mere sketching efterhånden som vi bevægede os længere og længere ind i explanatory (og for den sags skyld også exploratory). Man bevæger sig over i højere og højere fidelity af det hvad producere (comics, storyboards, skærbilleder etc.), men stadigvæk syntes jeg det er nyttigt at tage et stykke papir og tegne en skitse af noget. Det syntes jeg ikke vi har gjort nok. Det har været lidt sådan, at nu skal det se pænt ud og derfor laver vi alt i meget høj fidelity, hvor man i stedet for hurtigt kan lave en masse sketches og udforske en masse muligheder, i stedet for at tage en beslutning og bruge meget tid på at lave det.

Jeg var ikke helt sikker på at det ville fungerer med at gøre brug af rigtige billeder som baggrunde, men i sidste ende viste det sig at det nok var en go beslutning. Jeg var mest urolig for at det visuelt ville se meget amatør agtigt ud, og dermed skade folks indtryk af konceptet og virke distraherende. I forhold til hvor meget arbejde der egentlig ligger i tegneri, scanning og digital redigering var det måske værd at overveje om man ikke bare skulle lave picture scenarios i stedet, hvis man nu alligevel havde adgang til miljøet (butikker), som vi nu havde.

Søren

Explanation-fasen adskilte sig væsentligt fra de tidligere i og med, at vi arbejdede mere afgrænset og dermed mere specifikt (eller konkret). Med dette mener jeg, at det var mere klart for os hvad det var der skulle arbejdes med og videreudvikles i modsætning til de tidligere faser hvor vi havde fokuseret på at udvikle flere forskellige idéer. En del af denne forskel havde vi allerede oplevet i forbindelse med skiftet mellem, investigation og exploration, men det var helt klart tydeligere ved dette skift til explanation.

Dette skift var for så vidt forventet, da idéen med explanation-fasen jo er at fokusere på en mere detaljeret beskrivelse af færre idéer, men jeg synes alligevel, at der var en bemærkelsesværdig forskel i måden vi arbejdede på i de tidligere faser og så denne.

Forskellen gjorde blandt andet udslag i, at vi havde færre perioder hvor vi, så at sige, gik i stå fordi vi manglede gode idéer/koncepter. Vi arbejdede mere målrettet, med at få produceret story boards til de to designs, som vi var gået videre med.

Jesper havde påpeget at vi burde arbejde mere sammen i hele gruppen om idéerne. Det har ikke været sådan, at vi i de tidligere faser har arbejdet helt afskåret fra hinanden, men vi har arbejdet sammen to og to om de enkelte idéer/koncepter i nogen grad. I explanation-fasen havde vi, som nævnt, kun to konceptet vi skulle fokusere på og dette medførte naturligvis også, at vi havde nemmere ved at arbejde sammen alle sammen om begge idéer. Vi valgte dog stadig at dele os op to og to da de enkelte koncepter skulle sættes op (i Photoshop, Comic Life osv.), for på den måde at arbejde mest effektivt, ikke mindst i forhold til den begrænsede tid vi havde til rådighed. Hvis vi havde arbejdet med en mere elastisk tidsramme, tror jeg at vi muligvis kunne have haft gavn af, at have arbejdet endnu mere sammen, alle sammen, om begge idéer.

I denne fase gjorde vi også brug af nogle andre værktøjer end vi havde gjort i de tidligere. Vi var allerede begyndt at bruge Comic Life til opsætning af comic strips i exploration og dette fortsatte vi med i explanation. Foruden Comic Life gjorde vi også mere brug af Photoshop end vi havde gjort i de tidligere faser. I det ene koncept valgte vi at producere alle skærbillederne i Photoshop, da en af de grundlæggende funktioner var iøjnefaldende billeder, hvilke ville være væsentligt sværere at producere som hånd tegnede sketches. Vores valg af fotorealistiske baggrunde var en anden ting, som var med til at adskille vores story boards væsentligt fra de tidligere comic strips og sketches. De fotorealistiske baggrunde betød at vi kunne koncentrere os om at tegne de personer og enheder (og skærbilleder), som skulle optræde. En anden fordel ved at anvende de fotorealistiske baggrunde var, at de bidrog til det mere realistiske look, som sketches skal have efter denne fase. Det ville altså ikke nødvendigvis give mening at anvende denne teknik i de tidligere faser, da den ønskede stil i disse er en anden. At vi brugte fotos af rigtige omgivelser var desuden med til at fremhæve de elementer af vores sketches, som var tegnede i hånden.

Thulasika

Umiddelbart synes jeg det er lidt svært at huske hvad vi lavede i denne fase, fordi det ligger tilbage i tiden og fordi det er midt i et forløb, hvor vi allerede har været igennem to faser. Så i modsætning til den forrige opsummering, er det svært ikke at komme til at blande oplevelserne og erfaringerne fra de forskellige faser sammen.

Overordnet gennemgik vi i denne fase to design reviews som i sidste ende resulterede i to detaljerede designkoncepter.

Denne 3. fase starter med de 7 comic strips, vi fik lavet i slutningen af anden fase. Disse blev fremvist til en ekstern gruppe under den første design review. Ingen af designkoncepterne blev fundet komplette eller nytænkende. Der var dog enkelte elementer i flere af designkoncepterne, de fandt interessante og derfor havde plukket ud.

Resultatet af denne design review: Vi skulle lave 2-3 nye koncepter ud fra de forslag og kritik, de kom med. Og der blev besluttet at vi skulle fremvise disse igen. Enten kun til Jesper eller hele den eksterne gruppe – afhængig af hvorvidt de kan eller ej.

Det har været en fordel, at beslutningen om hvilke designkoncepter, der skulle vælges ud og videreudvikles på, lå i hænderne på de eksterne folk og at gruppen ikke sad tilbage med beslutningen. Som følge af at vi har siddet og arbejdet med de forskellige koncepter i flere uger, havde vi set os blinde på dem og havde sikkert vores egne favoritter, som vi foretrak frem for andre.

Jeg havde lidt forventet, at der skulle arbejdes mere med de forskellige designkoncepter. Fx design review panellet nævnte at mange af koncepterne var for komplicerede. Dette havde jeg selv

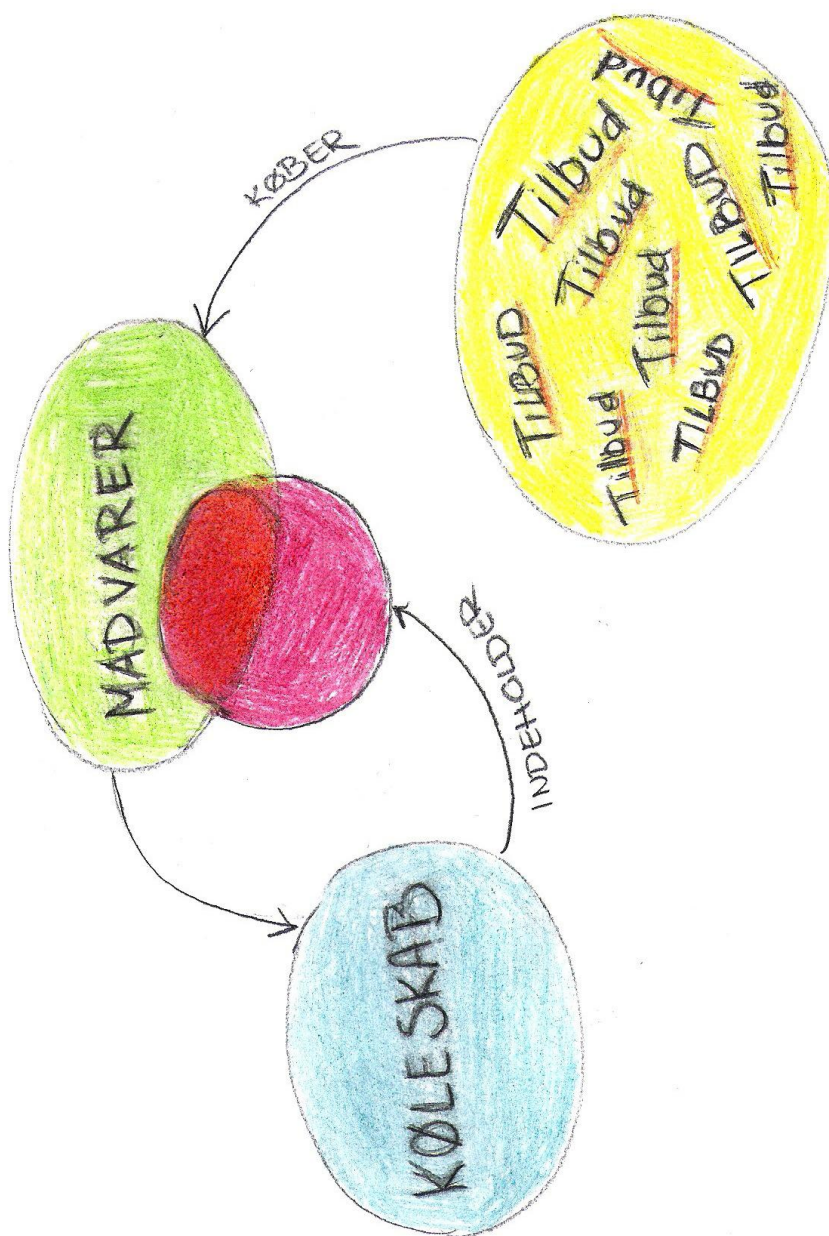
undervejs i forløbet noteret og tænkt på at have i baghovedet under udviklingen. Men det virker altid som om det ikke er godt nok, hvis en applikation kun kan gøre få ting. At ingen af dem var gode nok kom dog lidt bag på mig. Tidsmæssigt følte vi os pressede, da vi gik rundt i den tro, at vi skulle skrive og aflevere rapporten inden jul. Dette blev ændret til engang i januar i stedet, hvilket gjorde at vi fik tid til at kunne løbe denne tredje fase ordentlig igennem og evt. se på fjerde fasen, så vi kunne sige, at vi har været igennem hele designmodellen.

I tiden op til den anden design review, var der uklarhed omkring hvordan processen skulle gribes an. Vi havde fra den første design review fået to overordnede designkoncepter, som de godt kunne tænke sig at vi arbejdede videre med: En simpel shoppinglist og Fresh Food Shopper. I starten af dette forløb fik vi en hel dag med at gå kun med at diskutere, det så ikke ud til at gå nogen vegne. Dagen efter blev vi derfor enige om at dele os op, så der var sat to personer af til hver koncept. Vi skiftes derfor til at arbejde på de to koncepter. Der kan argumenteres for og imod at vi delte os op og arbejdede i små grupper. For os fungerede det at arbejde opdelt og vi var mere produktive. Derudover er det meste af arbejdet også delt op i det virkelige liv. En ulempe er at vi ikke fik lige meget indflydelse på begge ideer, da de to grupper fordybede sig i hver deres designkoncept, og ikke havde så meget at sige til det andet. (?) For at opveje dette, havde vi også tit fællesmøder efter at have arbejdet i smågrupper, hvor vi meddelagtiggjorde de andre hvad vi hver især havde lavet og bestemt os for. På den måde fik hele gruppen mulighed for at komme med input. Generelt savnede jeg dog en trin for trin fremgangsmåde for denne fase. Vi brugte lang tid på at gå i gang. Der var også uenighed omkring hvordan GUI skulle formes og det var ikke altid at der blev taget godt imod kritik.

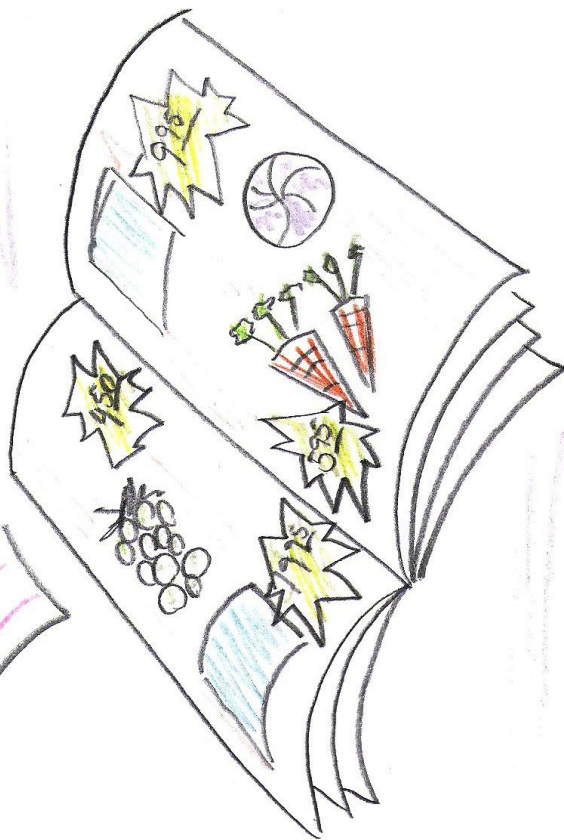
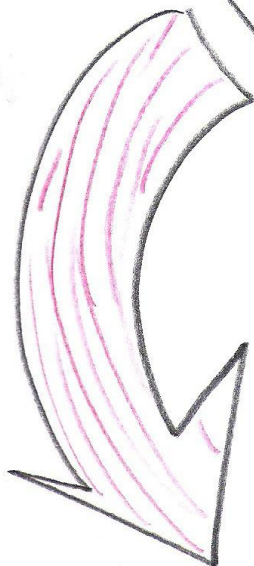
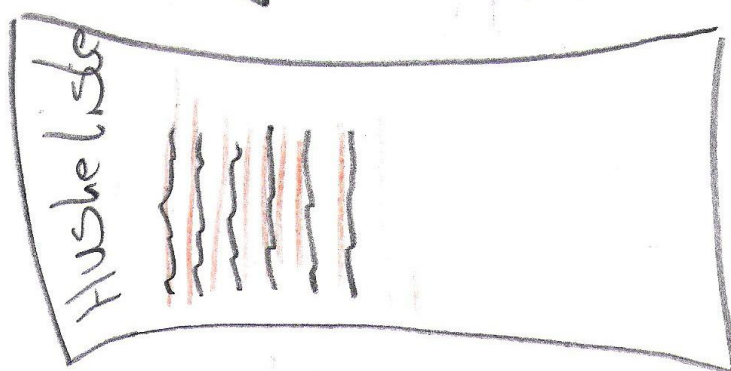
Bilag 3

Sketches,

Investigative



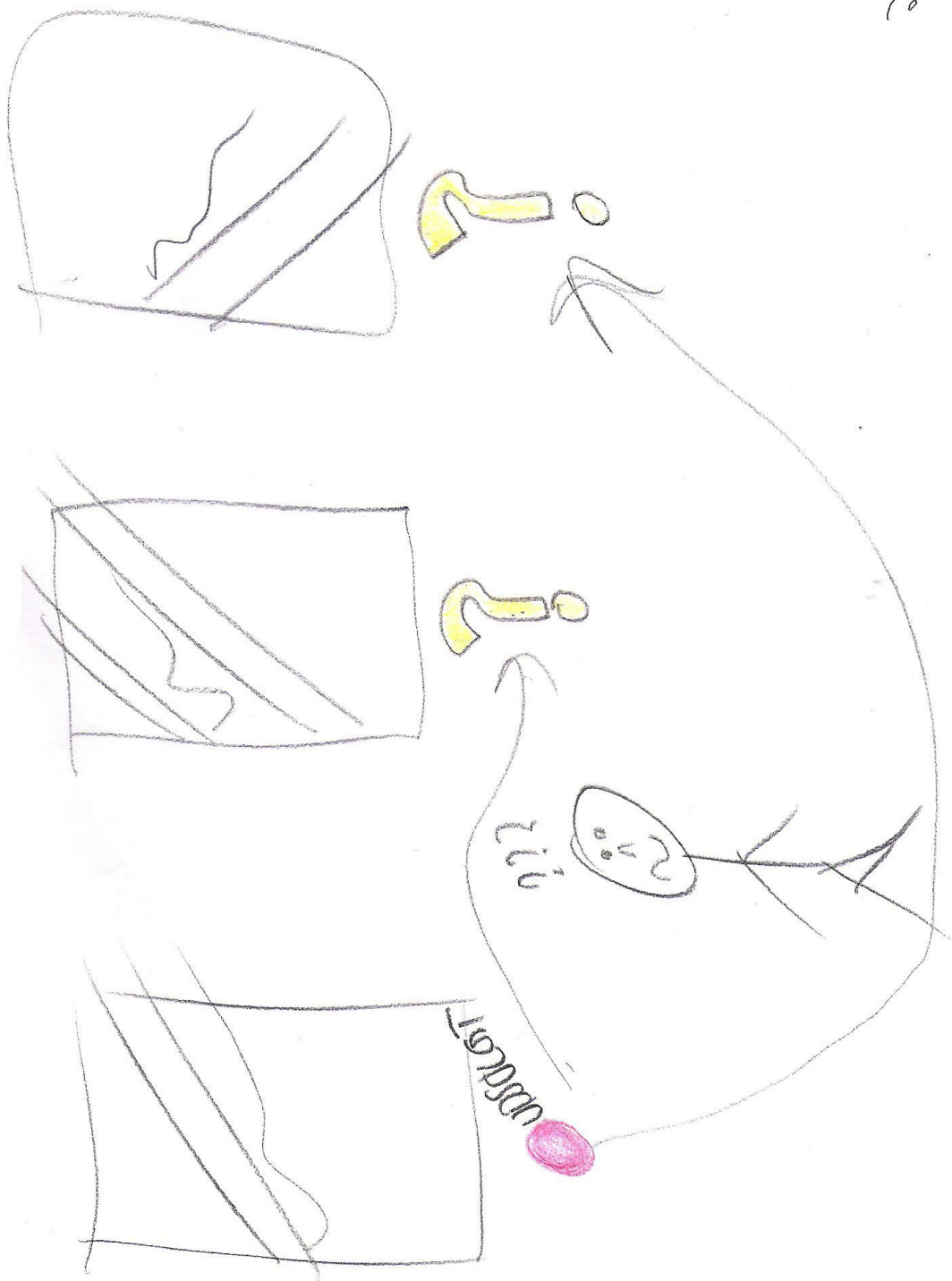
TR 26/10



27-10



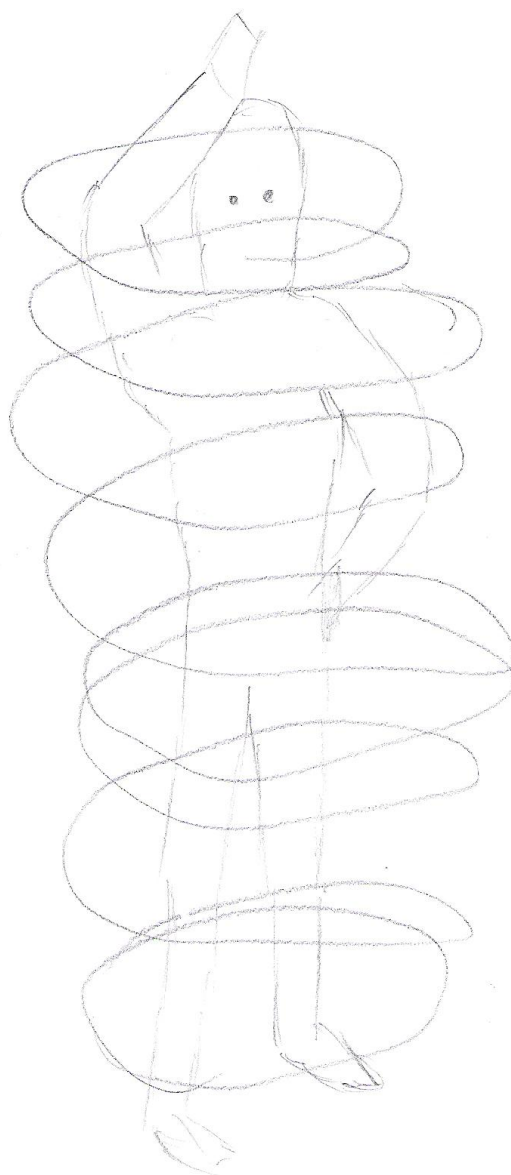
01/92



AC
28/10



AC 28/10



Bilag 4

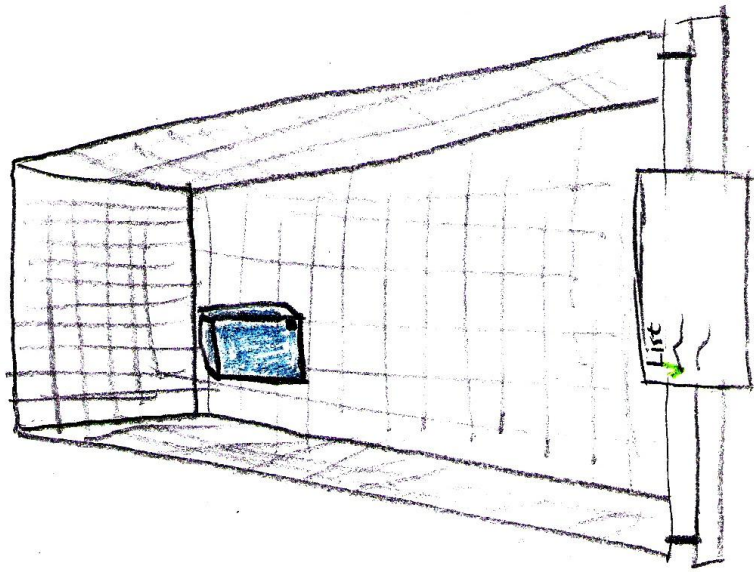
Sketches,

Explorative

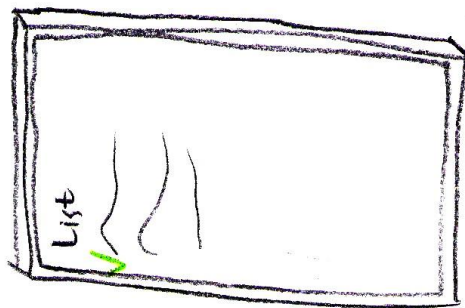
7



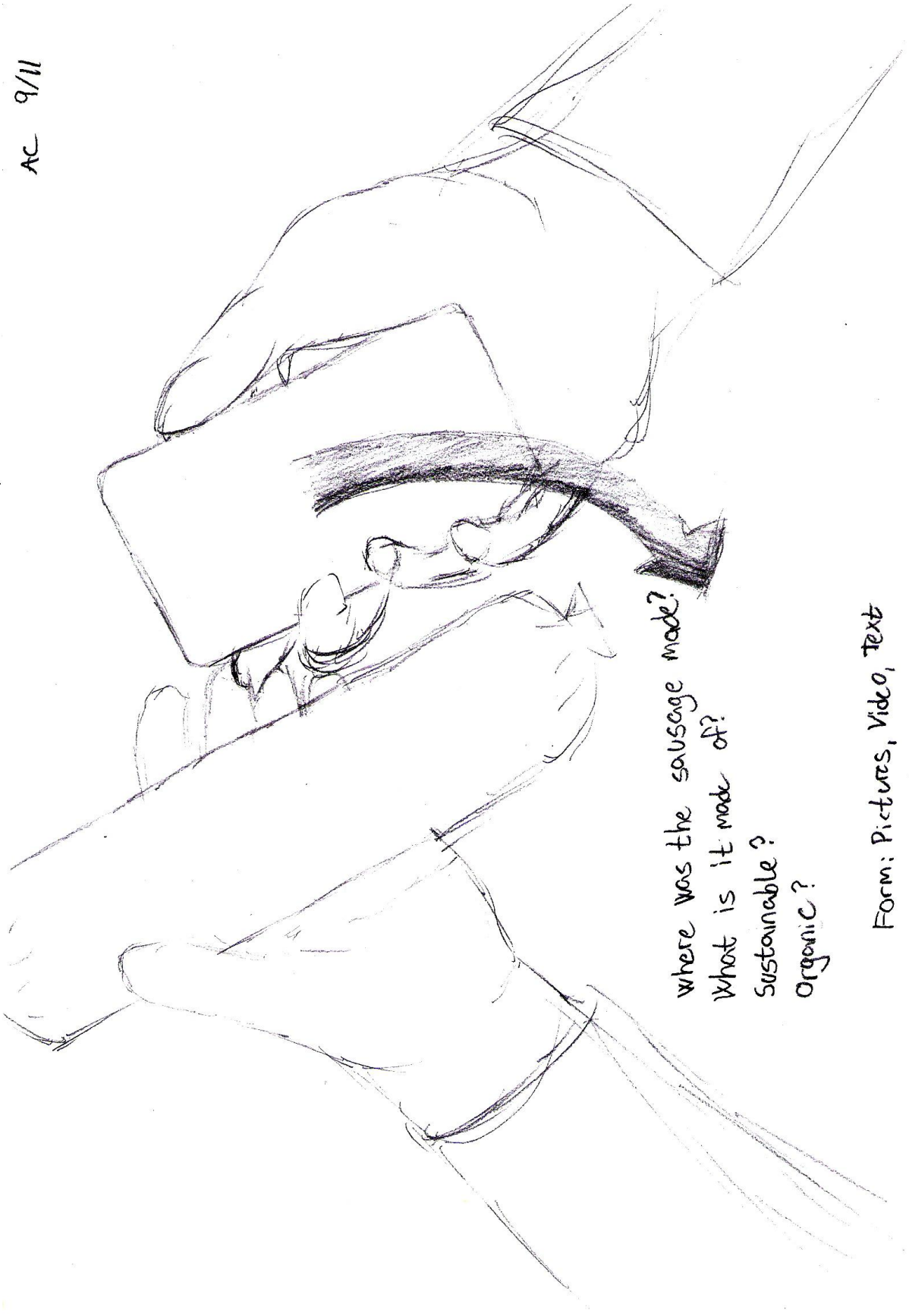
8/11



← Sync →



AC 9/11

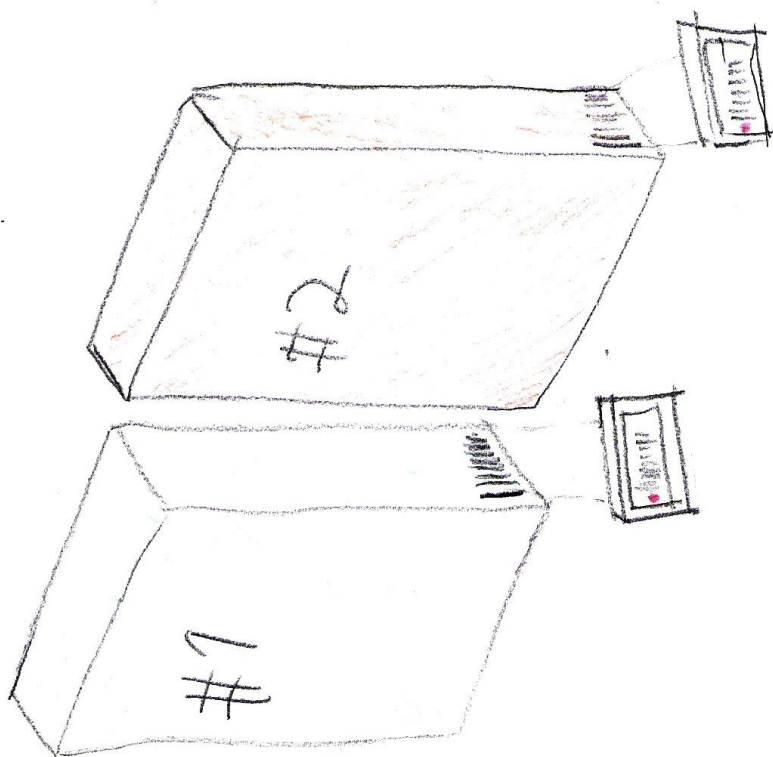


where was the sausage made?
What is it made of?
Sustainable?
Organic?

Form: Pictures, Video, Text

Kategorier	egne opskifter	Tilbuds- opskifter	HENT
 INDKØBSLISTE 11111	 OPSKIFTER	 BUDGET	
Lasagne			
• Oksekød			19.95
• Lasagne plader			16.50
• Majs			4.95

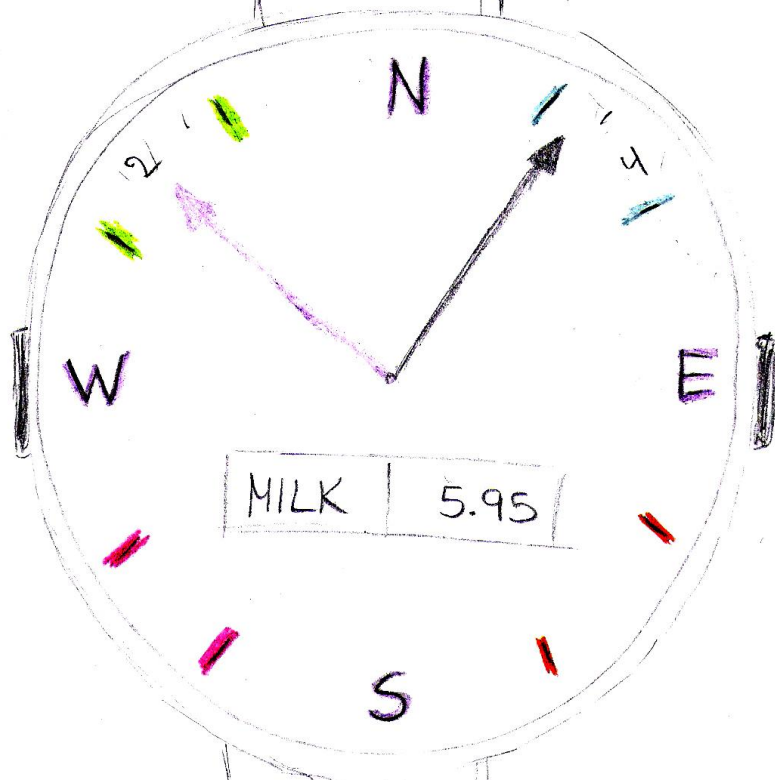
TR 4/11-2013



Comparing similar items

	ITEM #1 Price: \$xxx Manuf. Blah	Nutritional info CUSTOMER REVIEWS ~~~~~ ~~~~~ ~~~~~
	ITEM #2 Price: \$xxx Manuf. Blah	Nutritional info CUSTOMER REVIEWS ***** ~~~~~ ~~~~~

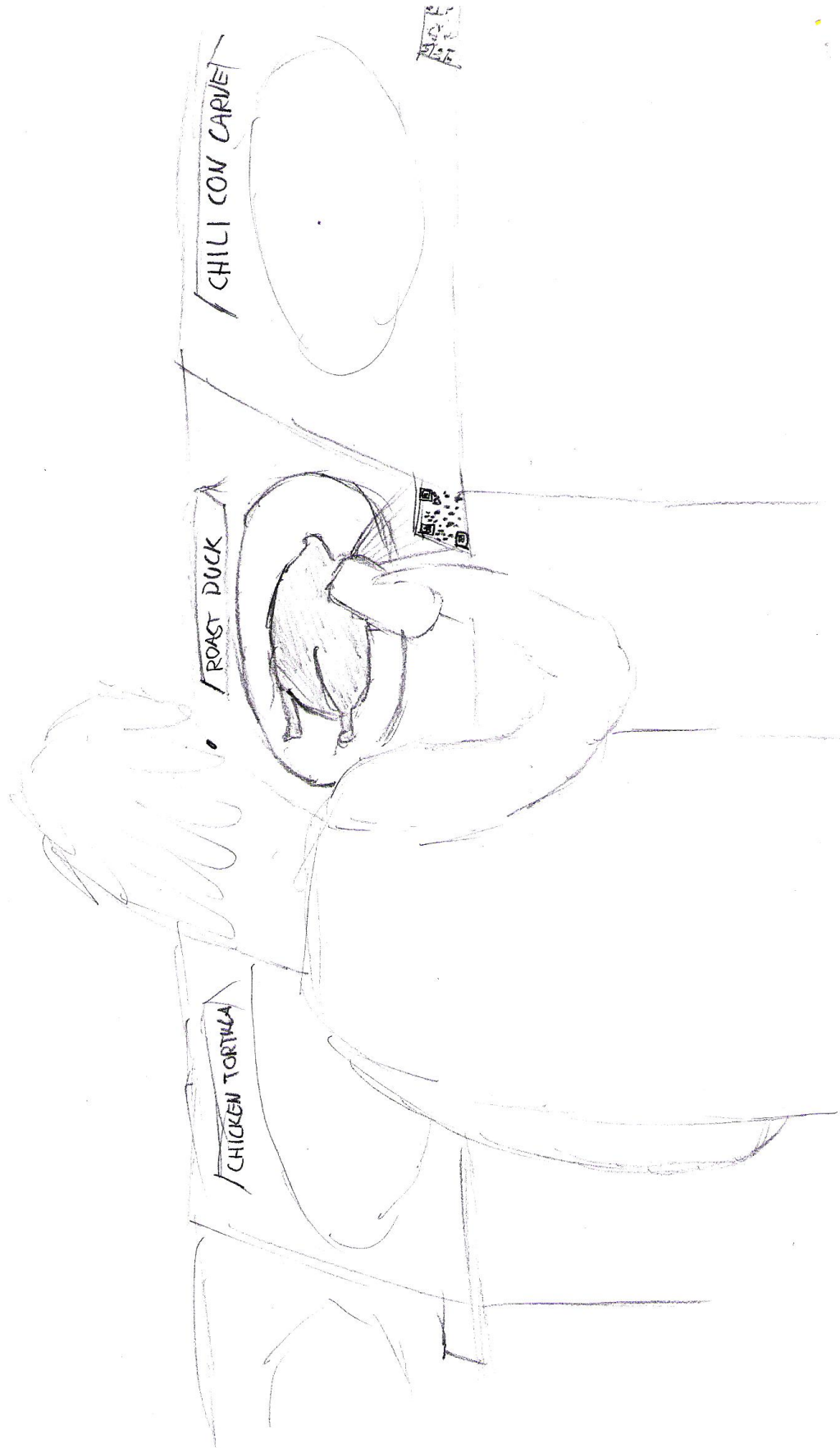
VEJVISER
PRIS -11-
INDKØBS-UR



TR 2/11-10

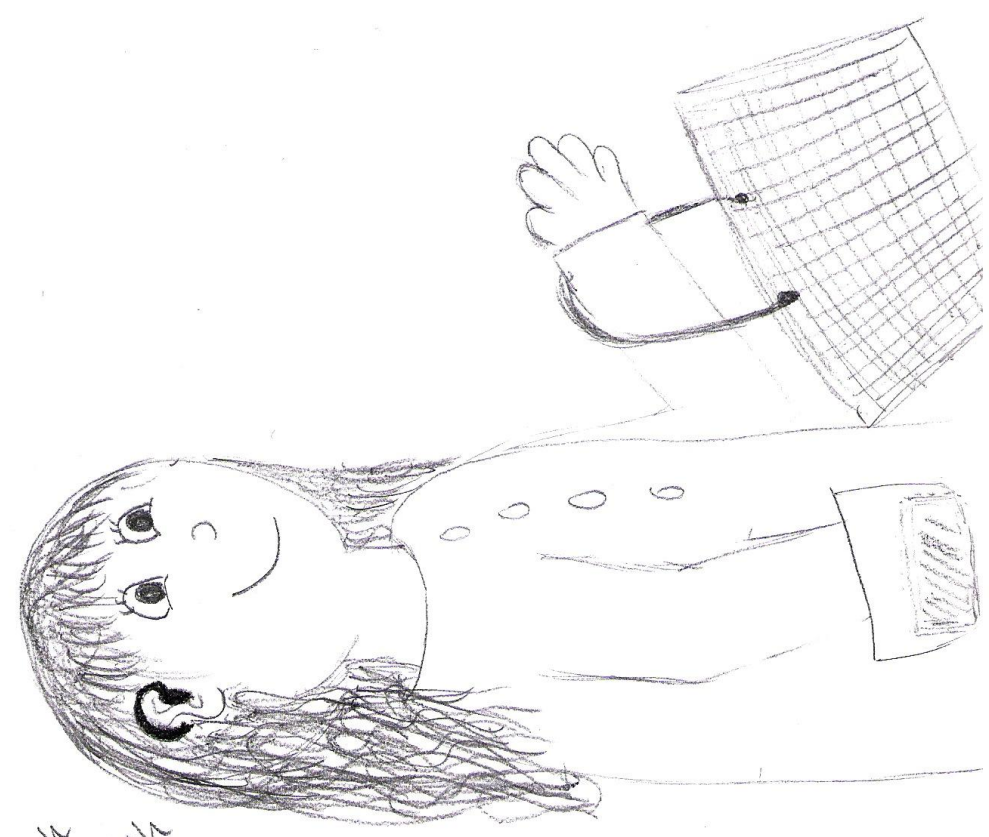
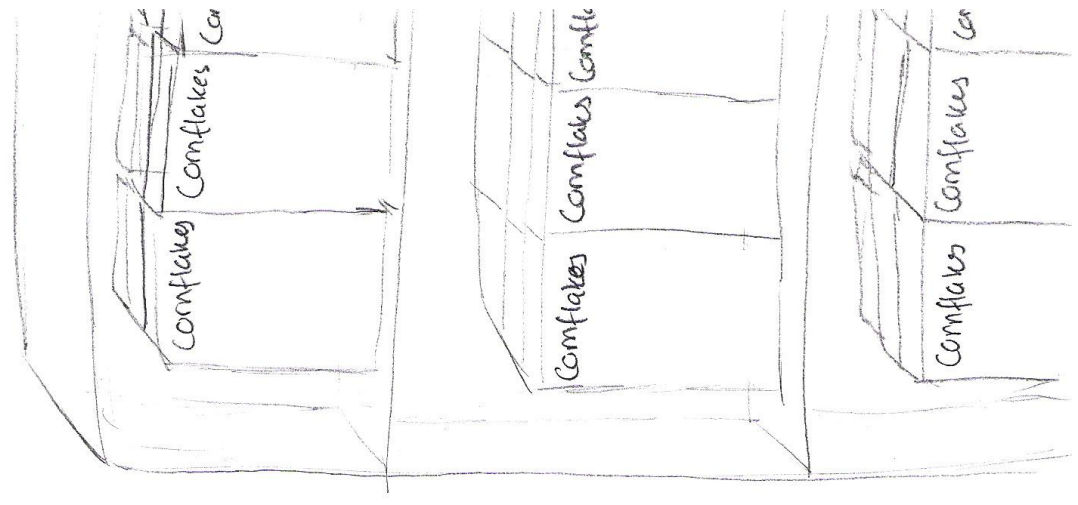
AC 10/11

SCAN AND ADD TO BASKET



TR 10/11-10

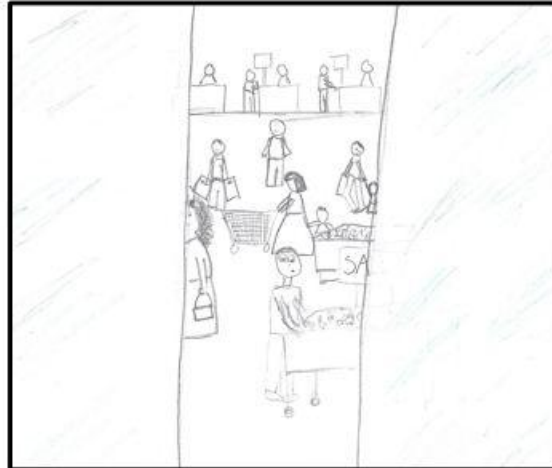
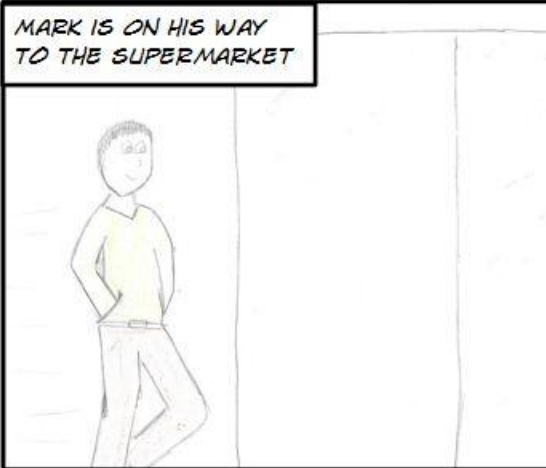
Cornflakes
32,95,-
Blah blah
blah blah blah



Bilag 5 Comic strips, første review

Store navigator

MARK IS ON HIS WAY
TO THE SUPERMARKET



HE GRABS A BASKET...

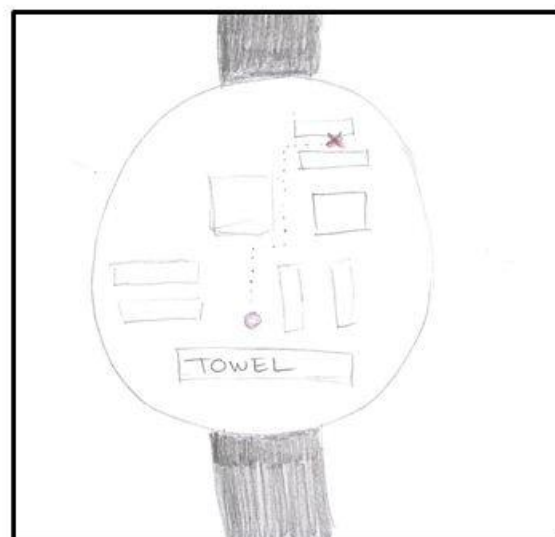
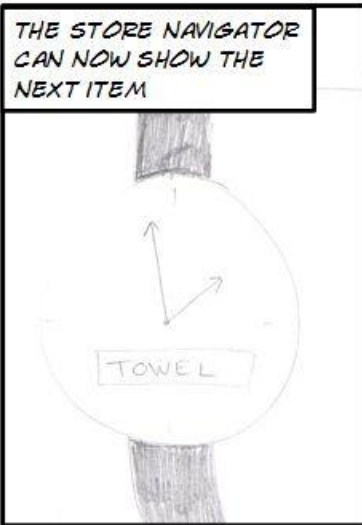


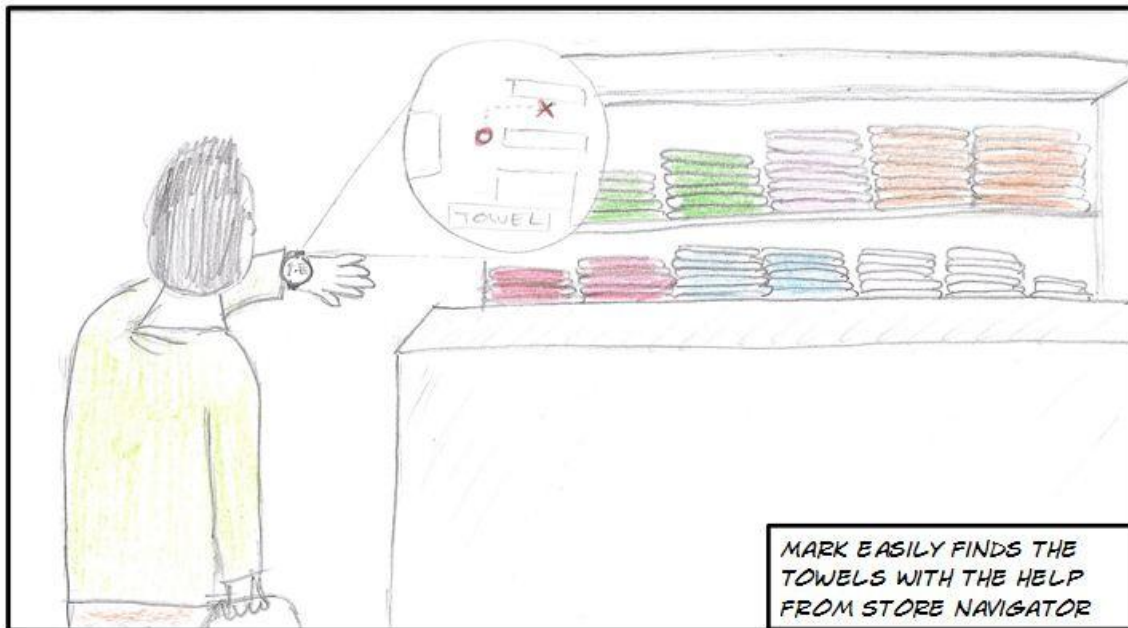
...AND ACTIVATES HIS
STORE NAVIGATOR.

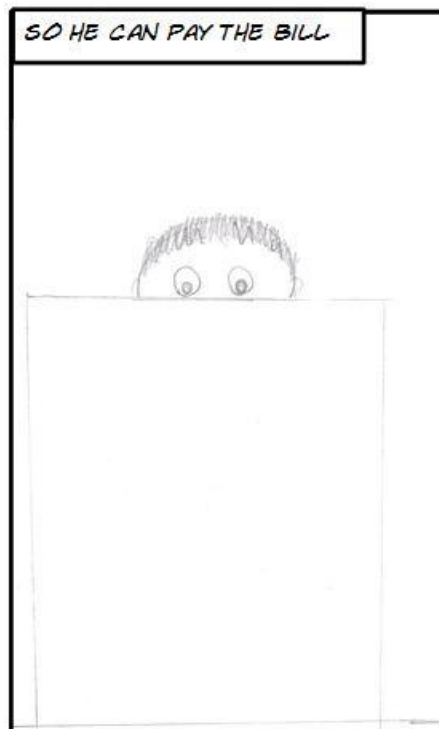
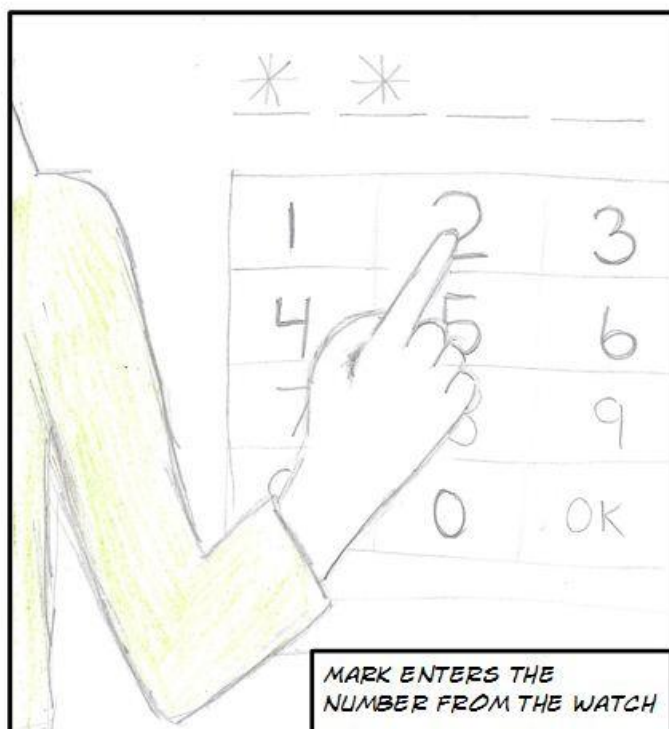


HE CAN NOW SEE ONE
OF THE ITEMS HE
CAME TO BUY









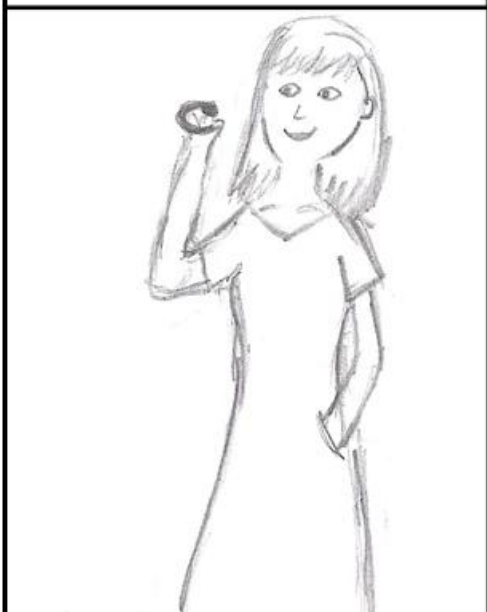
Audio input



FEW HOURS LATER. MUM IS CHECKING THE SHOPPING APP ON HER PHONE

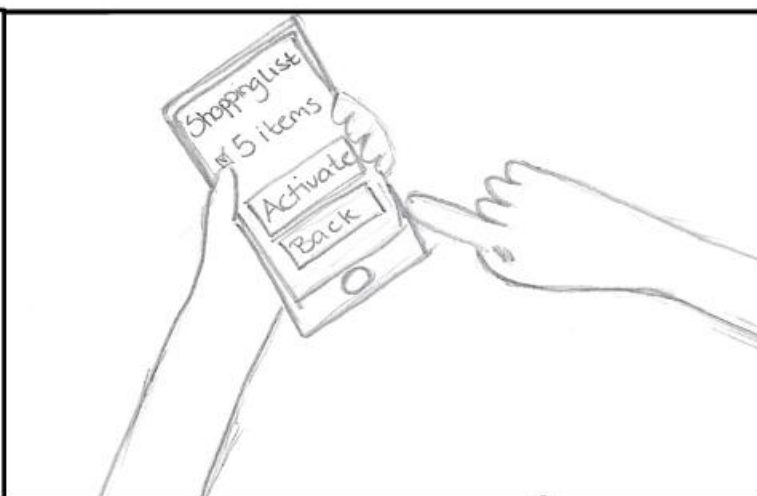


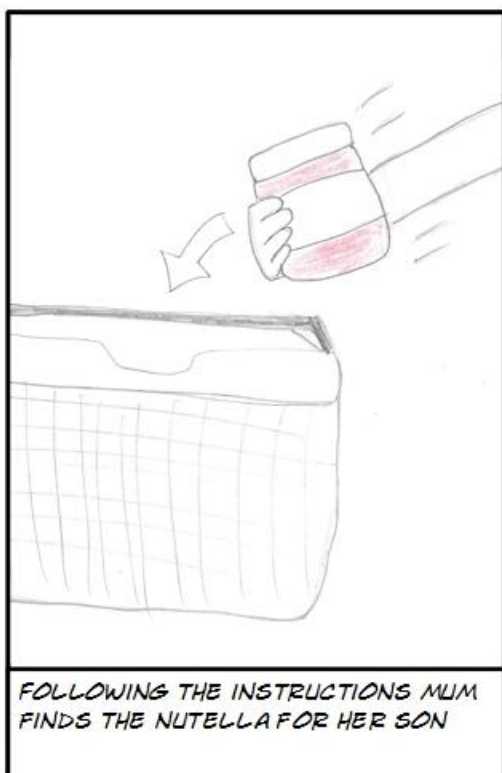
MUM WANTS TO AVOID USING HER PHONE ALL THE TIME...



...SO SHE PUTS ON HER NEW BLUETOOTH HEADSET...

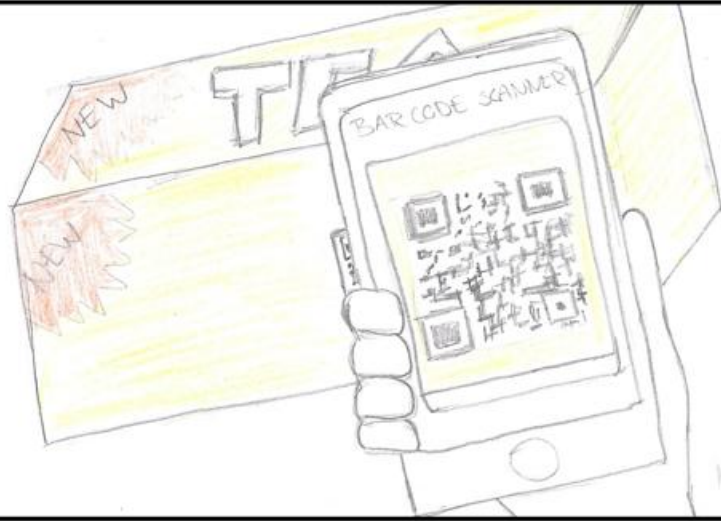
...AND ACTIVATES THE APP ON HER PHONE. SHE WILL NOW GET TOLD WHAT IS ON THE SHOPPING LIST AND HOW TO GET TO THE PLACE.



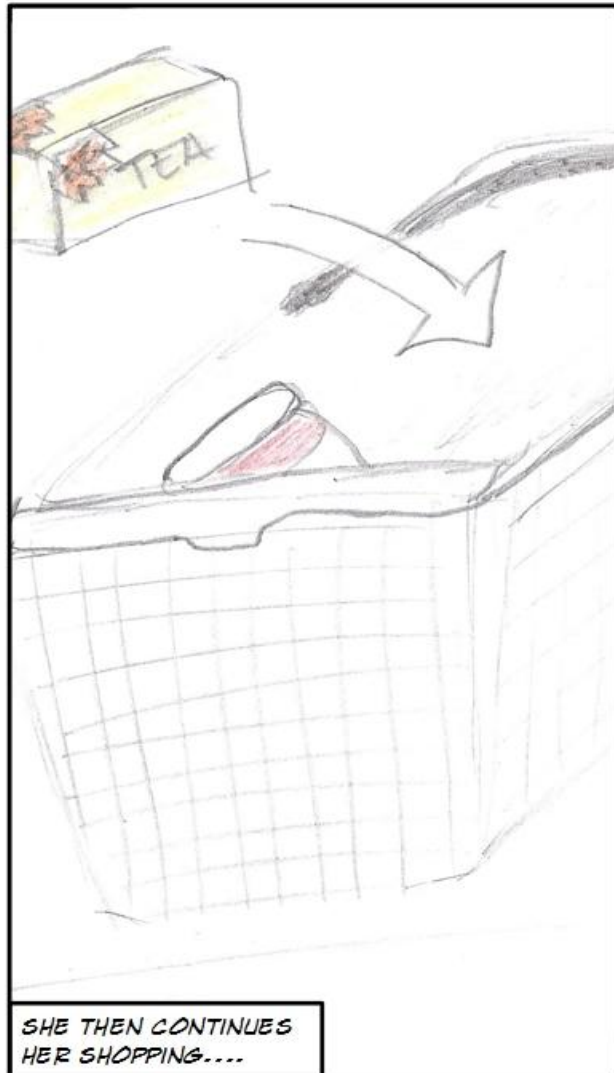
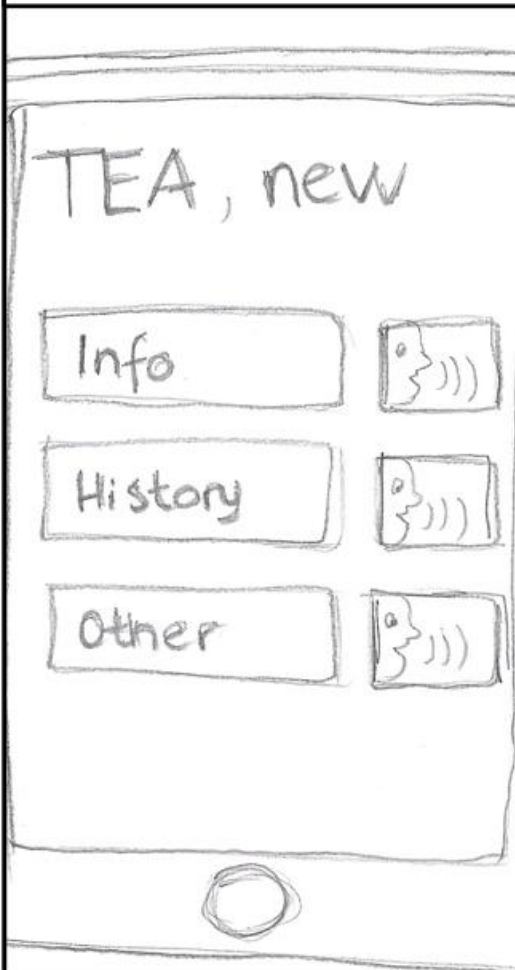


MUM SPOTS A
NEW TEA
PRODUCT FROM
HER FAVORITE
TEA BRAND.

TO GAIN
FURTHER
INFORMATION
ABOUT THE TEA
SHE USES HER
PHONE TO SCAN
THE BARCODE
ON THE
PRODUCT.



MUM CAN CHOOSE BETWEEN READING
THE INFORMATIONS OR GET IT READ
ALLOUD.



SHE THEN CONTINUES
HER SHOPPING....

SWIFT SHOPPER

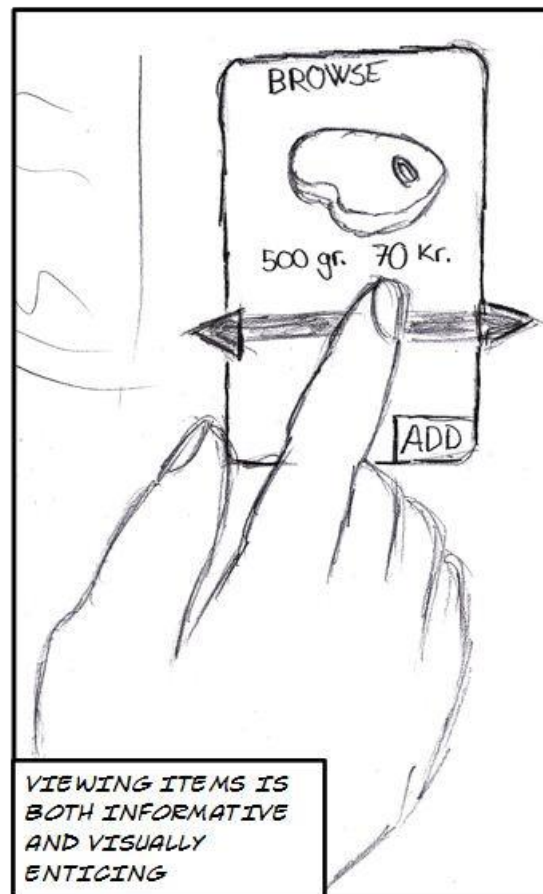
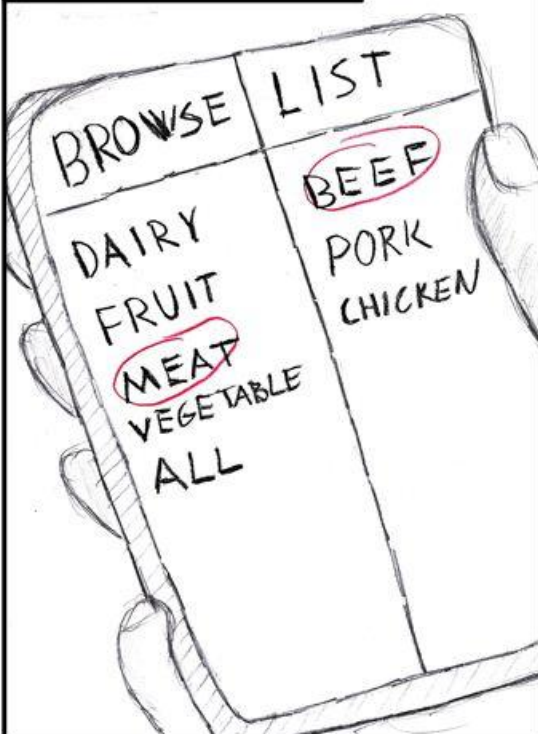
AT THE OFFICE...



ON HIS WAY HOME IN THE BUS HE
STARTS TO PLAN HIS GROCERY
SHOPPING FOR THE DAY

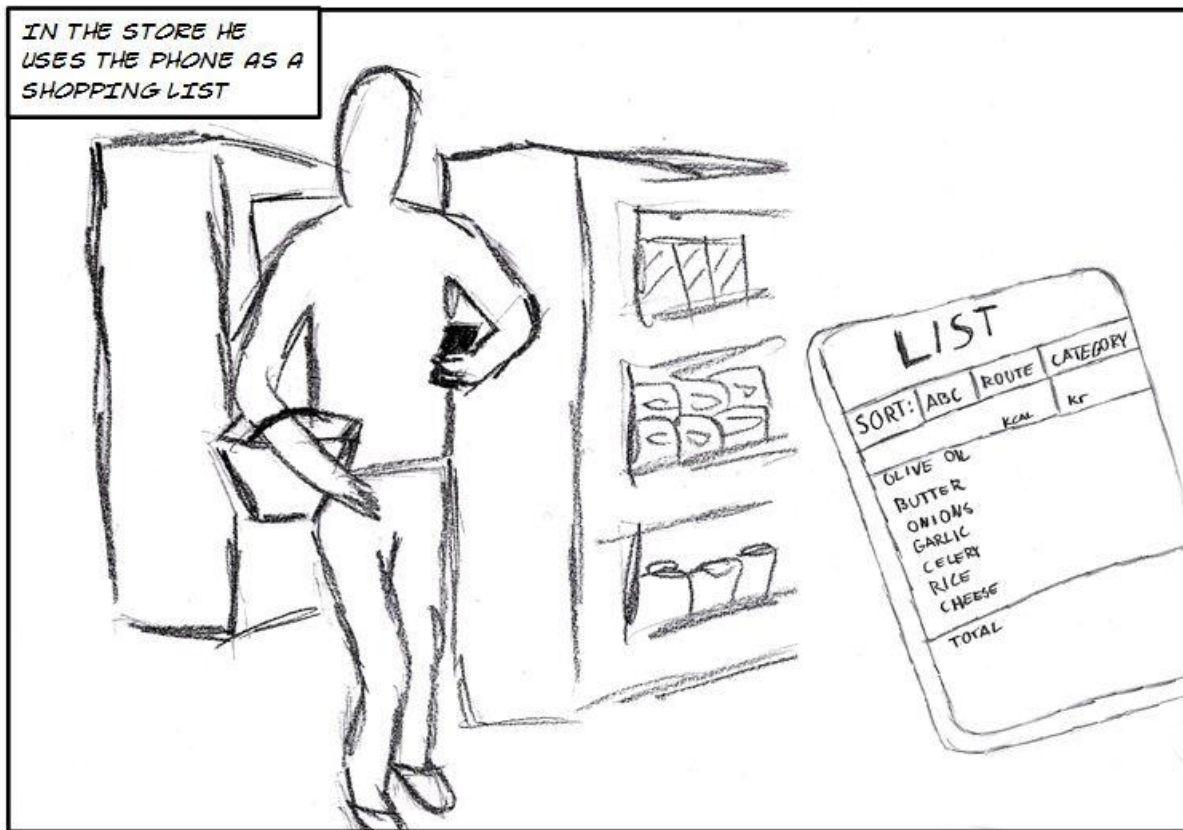


HE SELECTS CATEGORIES
TO BROWSE DIFFERENT
KINDS OF GROCERIES

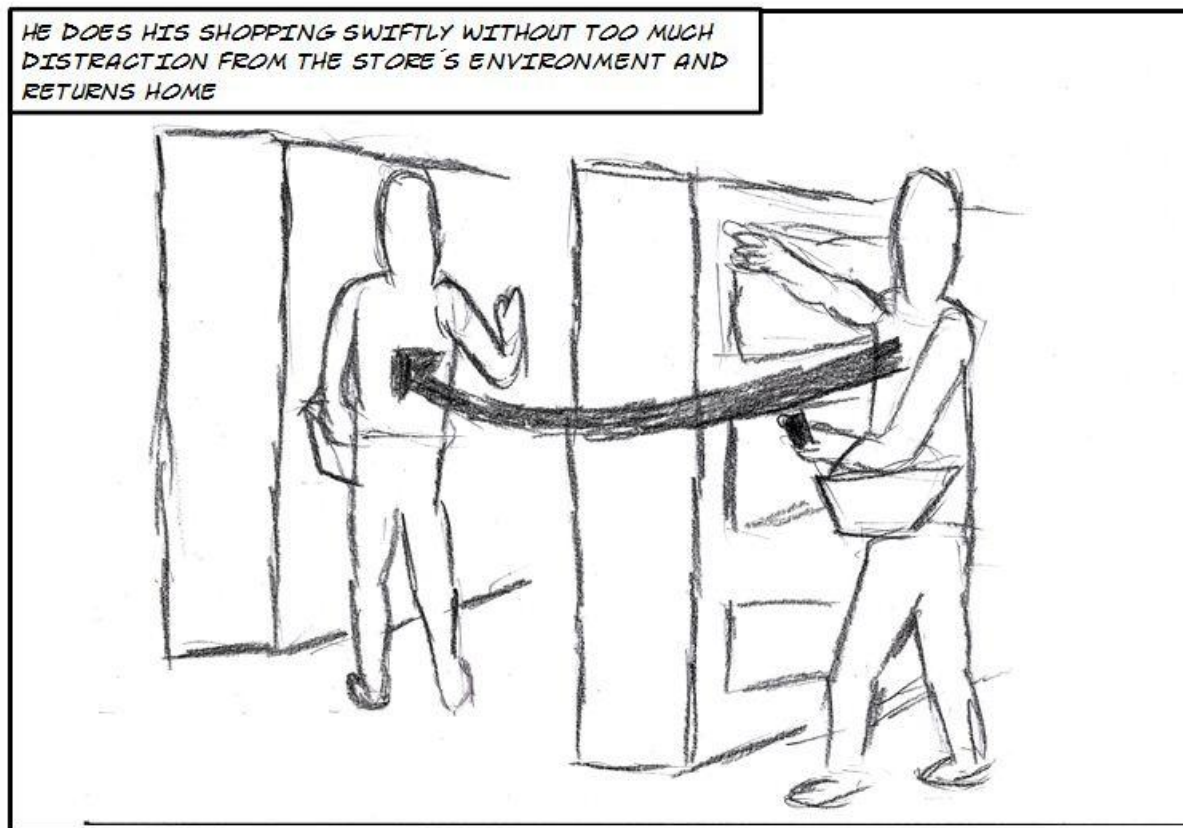


VIEWING ITEMS IS
BOTH INFORMATIVE
AND VISUALLY
ENTICING

IN THE STORE HE
USES THE PHONE AS A
SHOPPING LIST

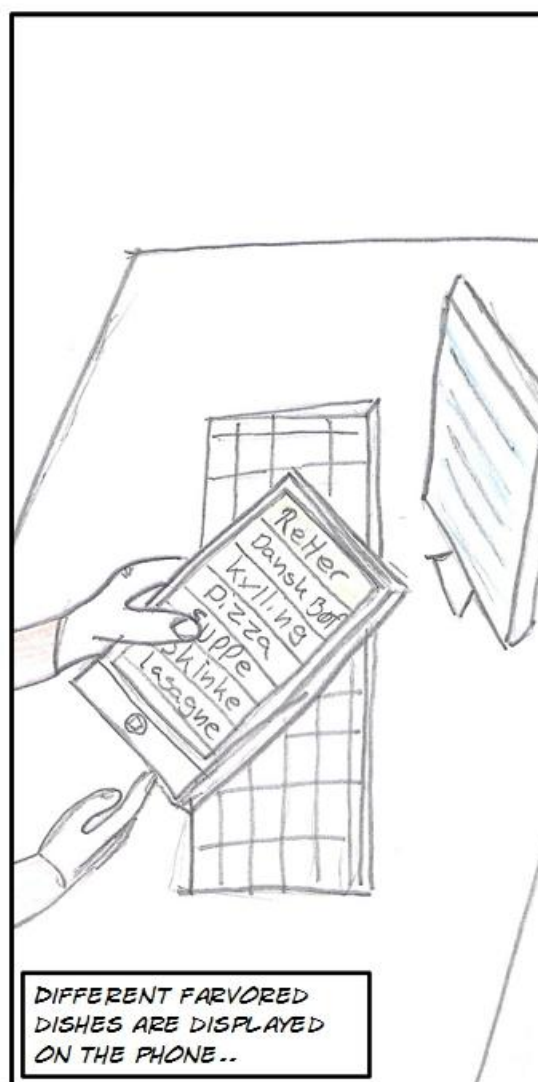
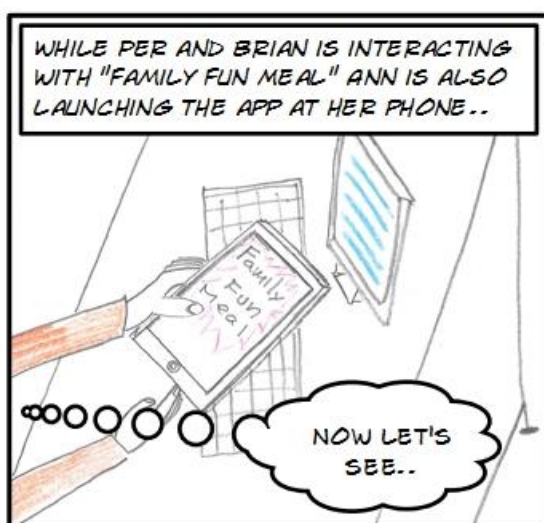
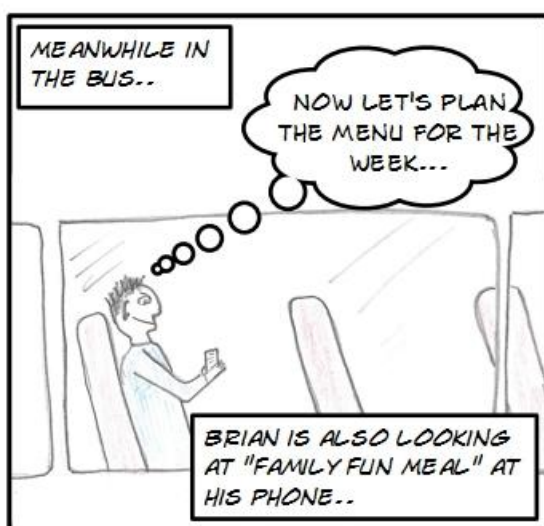


HE DOES HIS SHOPPING SWIFTLY WITHOUT TOO MUCH
DISTRACTION FROM THE STORE'S ENVIRONMENT AND
RETURNS HOME

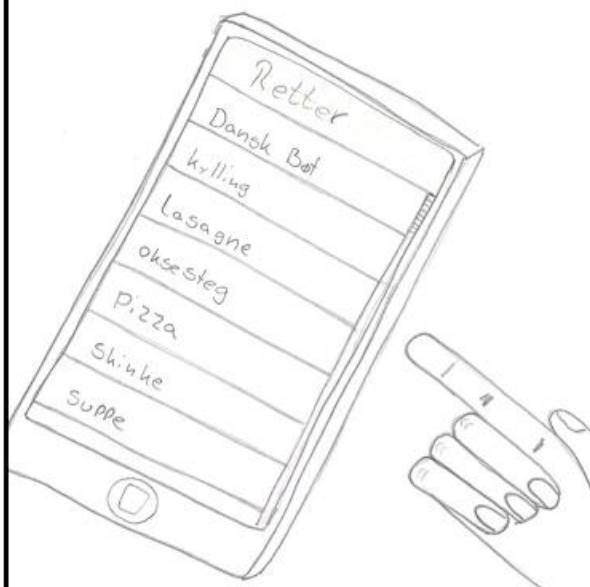


FAMILY FUN MEAL

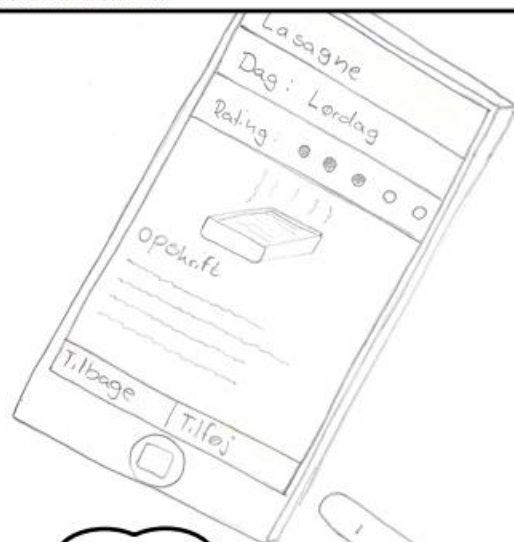




WHAT DISH TO CHOOSE?



ANN CHOOSE LASAGNA AND RATE IT HIGH, BECAUSE SHE REALLY LIKES TO HAVE IT THIS SATURDAY..



I THINK I'D LIKE LASAGNA FOR SATURDAY

THE APP IS COMPARING ANN'S FAVORED DISH FOR SATURDAY WITH PER'S AND BRIAN'S FOR SATURDAY..



ANN'S DISH HAVE THE HIGHEST RATING AND IS SELECTED FOR SATURDAY..

THE SAME PROCEDURE IS DONE FOR THE WHOLE WEEK..



FINALLY A LIST FOR THE WHOLE WEEK..



The end

HANS IS OUT FOR SOME AFTERNOON SHOPPING...

HMMM... WHAT SHOULD I DO FOR DINNER?

Superkøb

OHH YES... I JUST CHECK MY MOBILE...

Superkøb

Recipe-to-go
Superkøb

A FEW SECONDS LATER..

ITALIAN - PASTA CARBONARA..

Dansk	osse buco
Italiensk	Pasta Carbonara
Indisk	Puccini
kinesisk	Ricottais

THE SHOPPING CAN NOW CONTINUE
WITH NEW INSPIRATION..

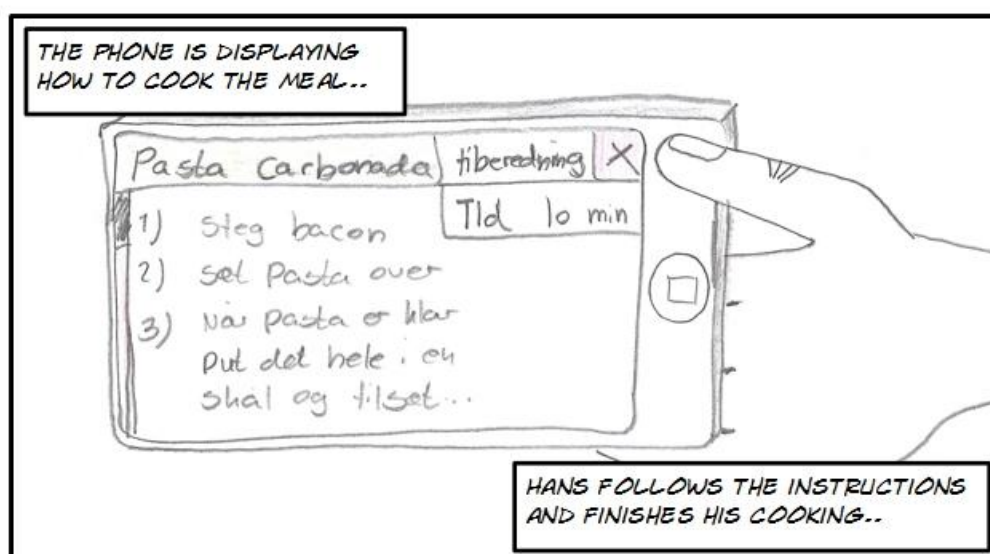
NOW FOR
SHOPPING...

Super køb

WHAT WAS
IT NOW?

asta carbonada		4 personer
1 kg Pasta		Pris 79-
1 l fløde		
400g. champignon		
400g. bacon		
100 g. magerne	kort	Tilberedning

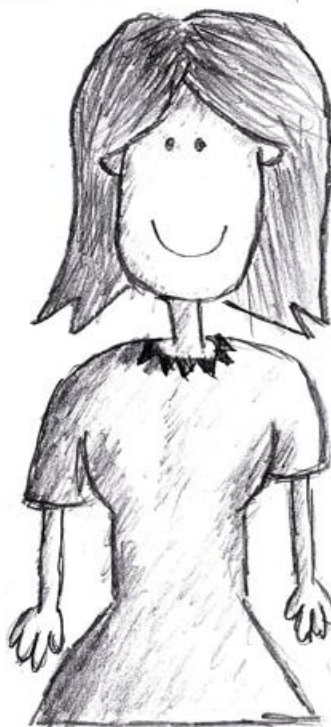
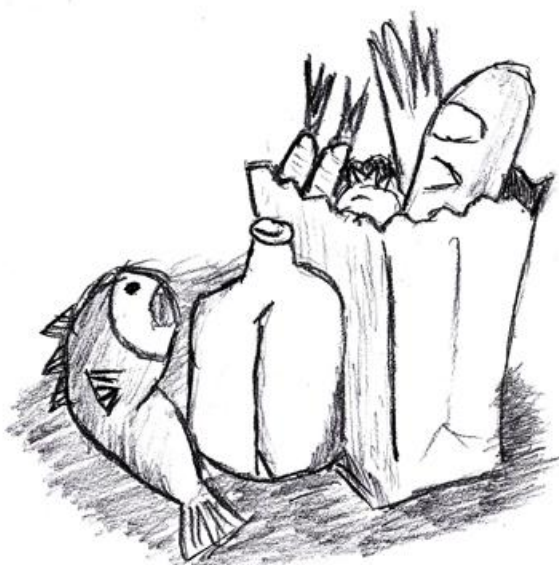
THE RECIPE..



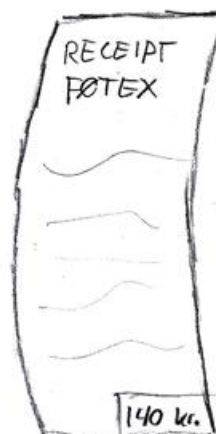
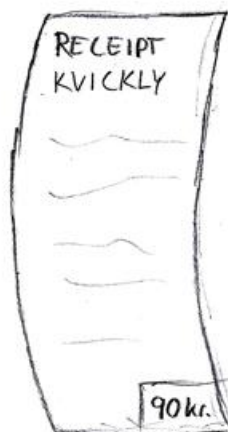
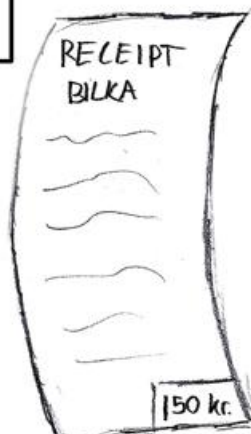
The End

FRESH FOOD SHOPPER

SUSIE IS A CONSCIOUS SHOPPER. SHE VALUES THAT HER FOOD AND GROCERIES ARE FRESH AND ORGANIC...



HOWEVER THAT CAN BE CUMBERSOME AND EXPENSIVE



USING HER PHONE SHE SHARES OFFERS WITH LIKE-MINDED FOR FRSH AND ORGANIC GROCERIES

FROM HOME...



OR IN THE STORE

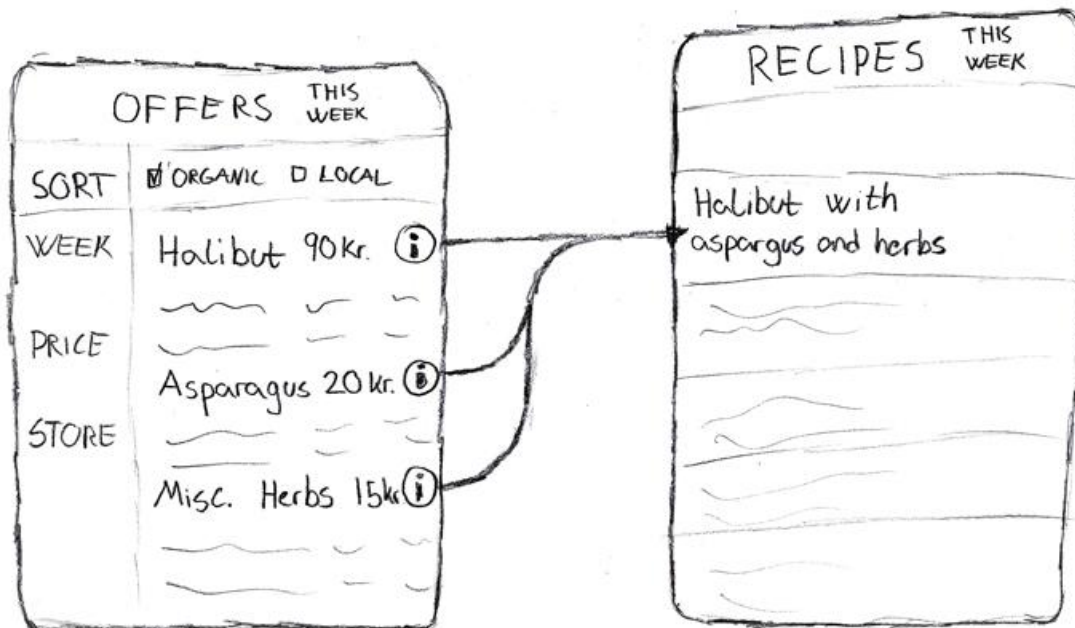


SHE SHARES AN OFFER FOR HALIBUT SHE NOTICED THIS WEEK

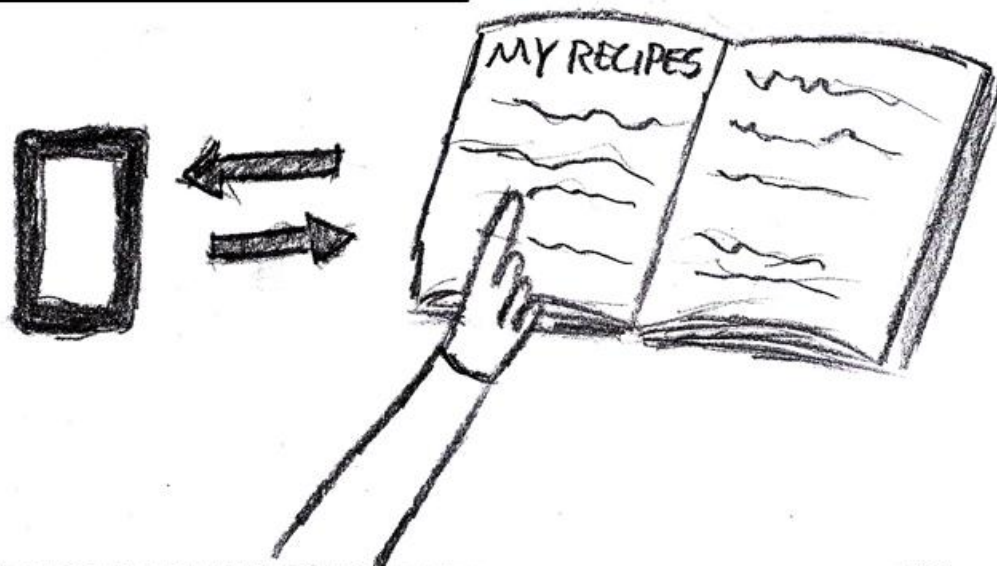
A hand-drawn illustration of a smartphone screen displaying a "SHARE OFFER" form. The form has the following fields and values:

- WHAT: HALIBUT (with a dropdown arrow)
- WHERE: BILKA (with a dropdown arrow)
- WHEN: THIS WEEK (with a dropdown arrow)
- PRICE: 80 kr.
- Below the fields is a button labeled "ADD".
- There are checkboxes for "ORGANIC" (unchecked) and "LOCAL" (checked).

BEFORE SUSIE GOES GROCERY SHOPPING SHE BROWSES THIS WEEK'S OFFERS AND RECIPES



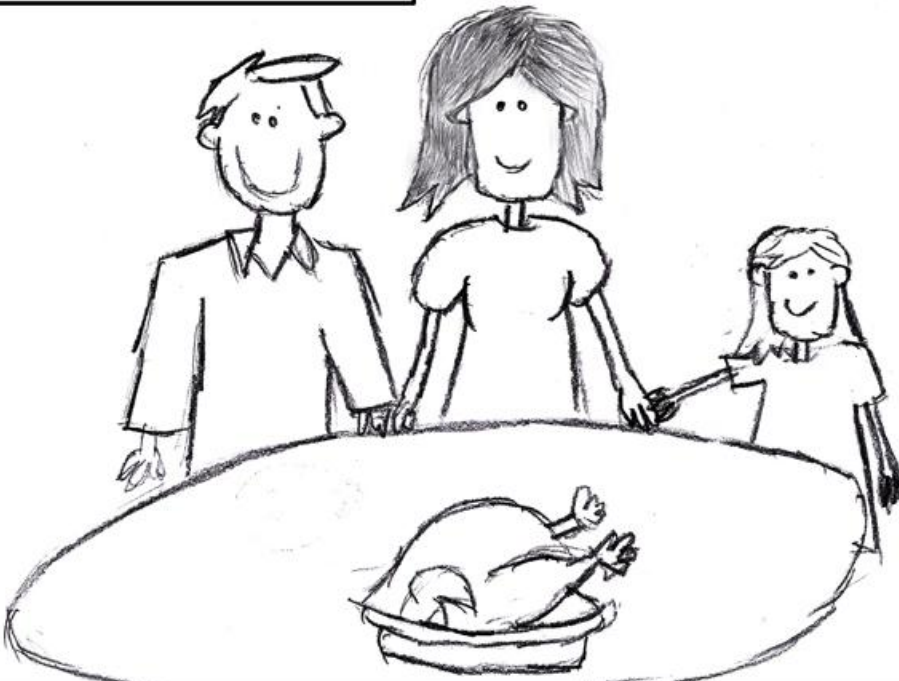
THIS WEEK SHE SEES THAT THERE IS AN OFFER ON PASTA AND BACON AND SHE KNOWS A GREAT RECIPE USING THAT, WHICH SHE SHARES WITH OTHER USERS

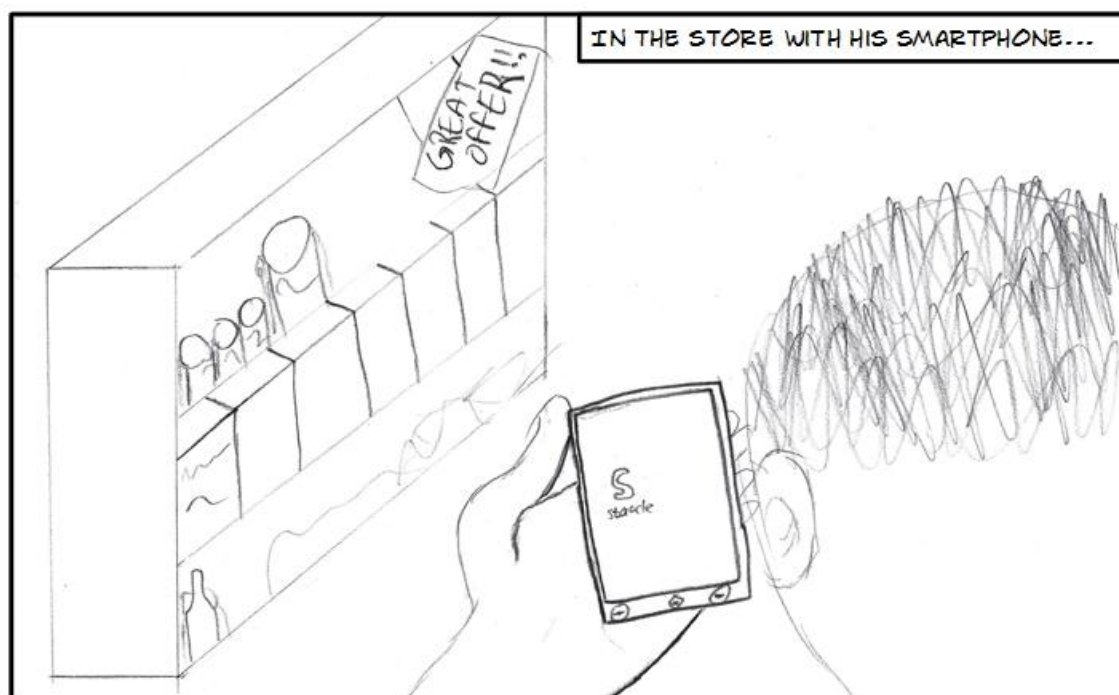


USING THE SYSTEM SHE DECIDES WHAT TO COOK FOR THE NEXT FEW DAYS AND GOES TO THE STORES HAVING THE BEST OFFERS

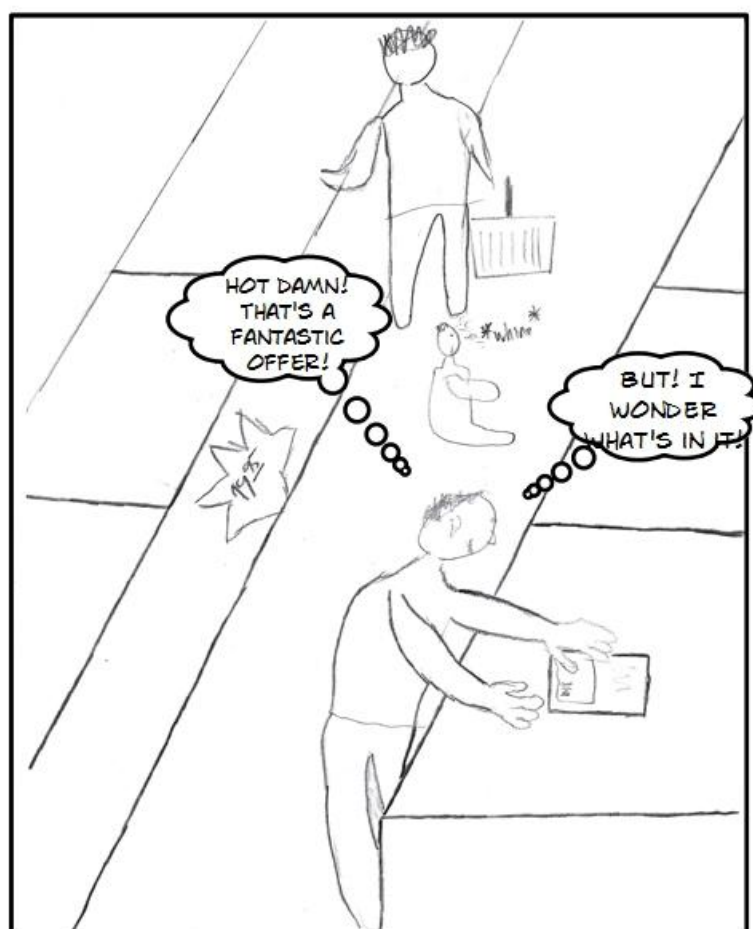


... AND COOKS A DELICIOUS MEAL FOR HER FAMILY USING FRESH INGREDIENTS





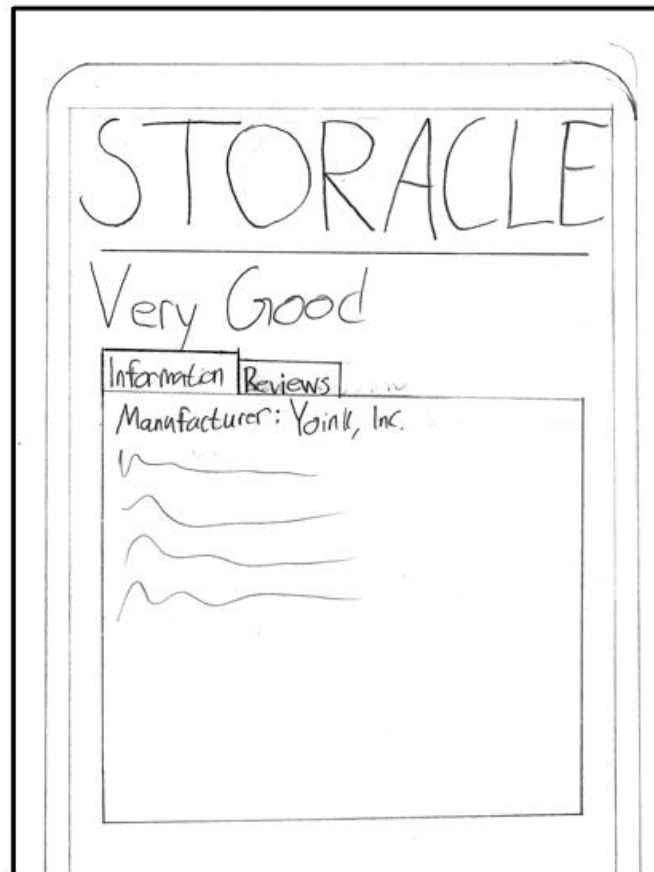
Storqle





USING THE STORACLE APP TO SCAN
THE BARCODE...

STORACLE SHOWS
INFORMATION ABOUT
THE PRODUCT





SCANNING THE BARCODE ALSO
ALLOWS FOR ADDING OWN REVIEW

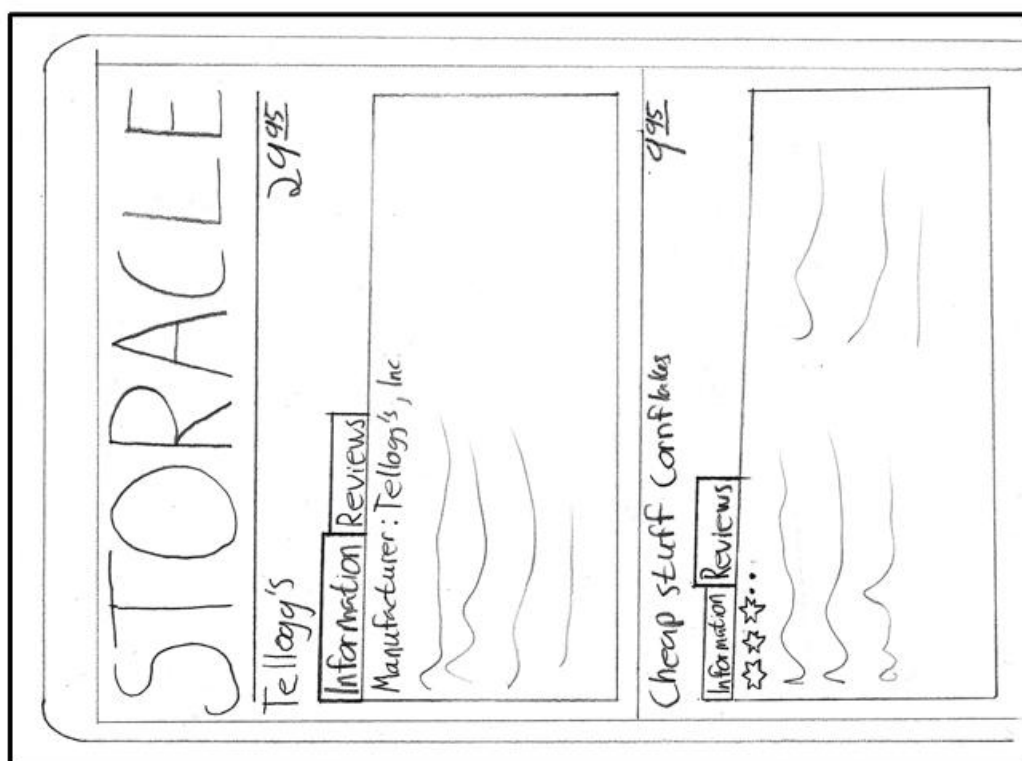
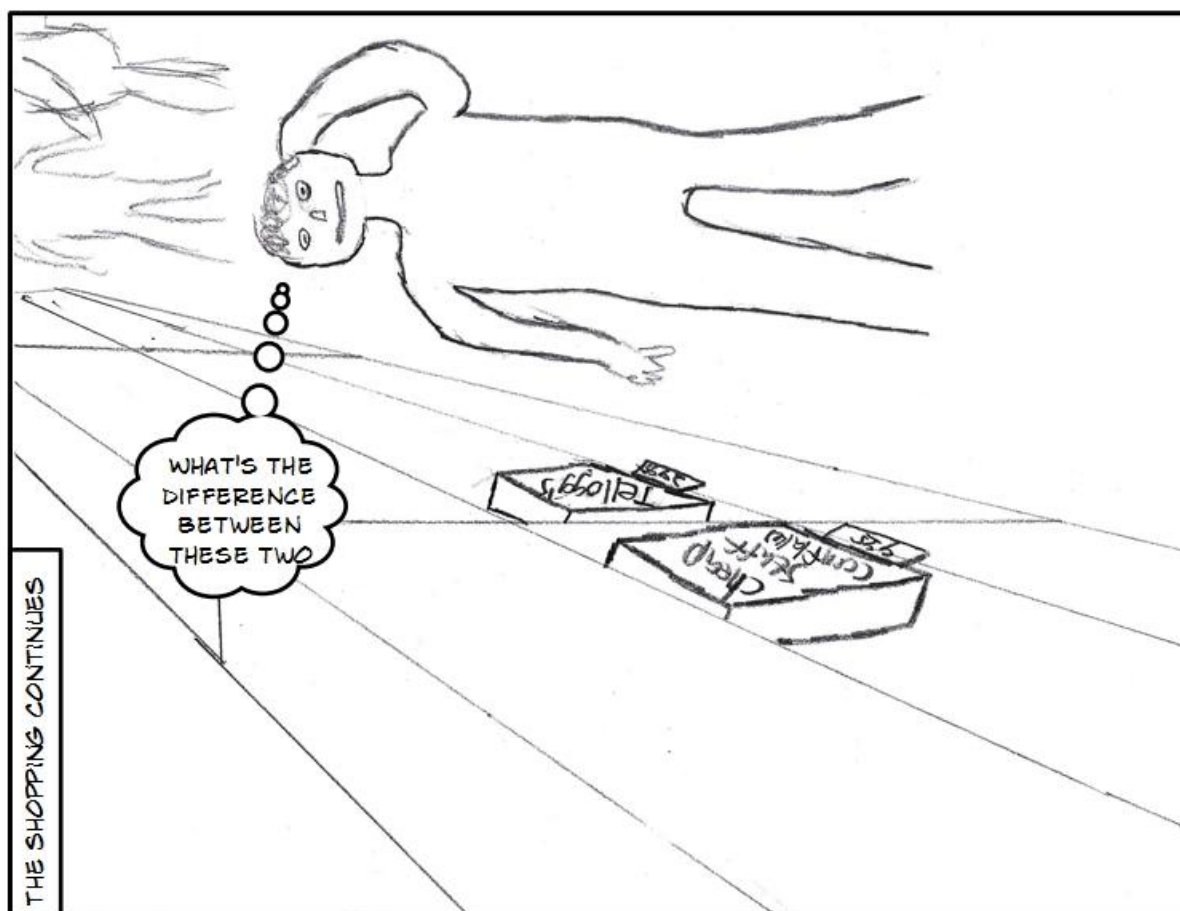
STORACLE

Add own review

Cool Juice 1

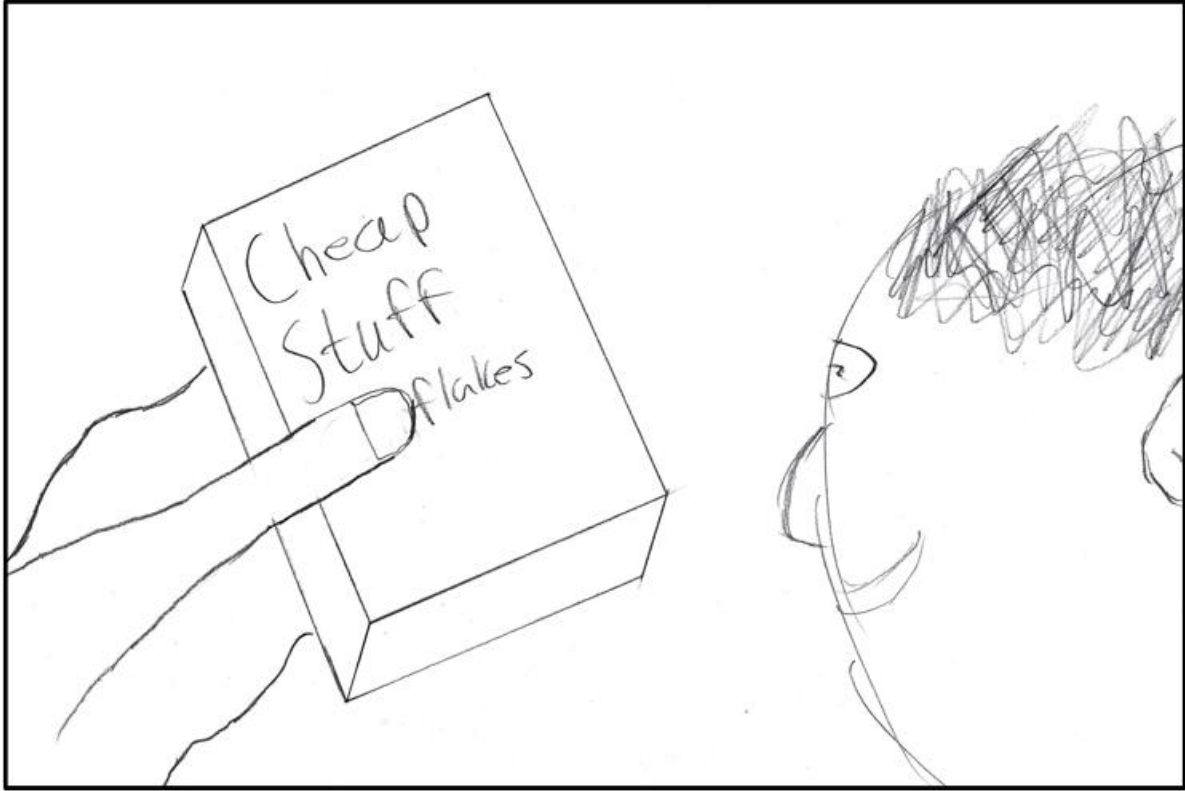
1

Cancel Submit



SCANNING BOTH BARCODES LETS YOU SEE A SPLIT VIEW

WITH THE HELP OF STORACLE OUR CONFUSED SHOPPER MAKES A DECISION



(AND HE LIVES HAPPILY EVER AFTER. YAY!)

THE END

Shopping Guide





THE SHOPPING BASKET IS LINKED TO
THE CUSTOMER'S SMARTPHONE

Your shopping

SUPER
MARKET

Fat: 20%
Kcal:
w!
Price: 23,95

1

Total

Fat: 20%
Kcal: 100
Price: 23,95

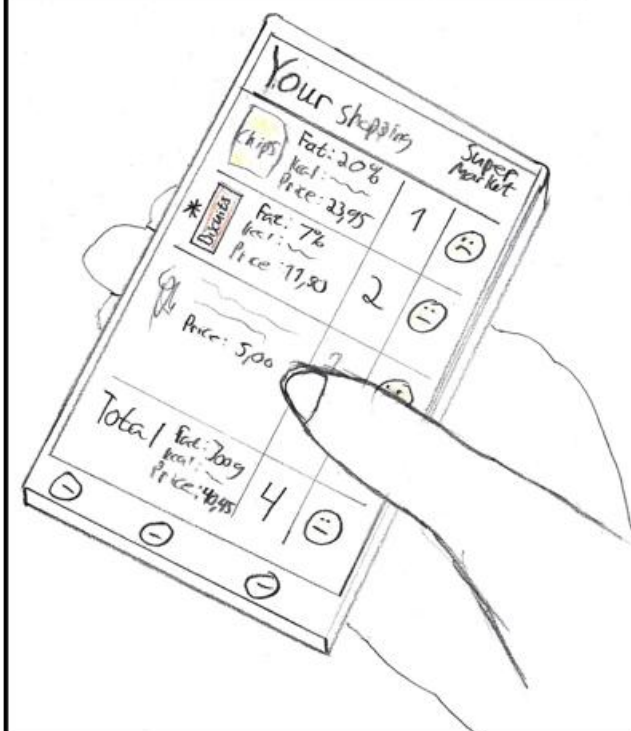
1



THE APP ON THE PHONE
DISPLAYS A MESSAGE



THE APP SHOWS THE TOTAL LIST OF ITEMS



THE END

Bilag 6 Comic strips, andet Review

Fresh Food Shopper 1

FRESH FOOD SHOPPER

HANS IS OUT FOR SOME AFTERNOON SHOPPING...

HMM... WHAT SHOULD I DO FOR DINNER?



HANS DECIDES TO CHECK OUT THE STORE..

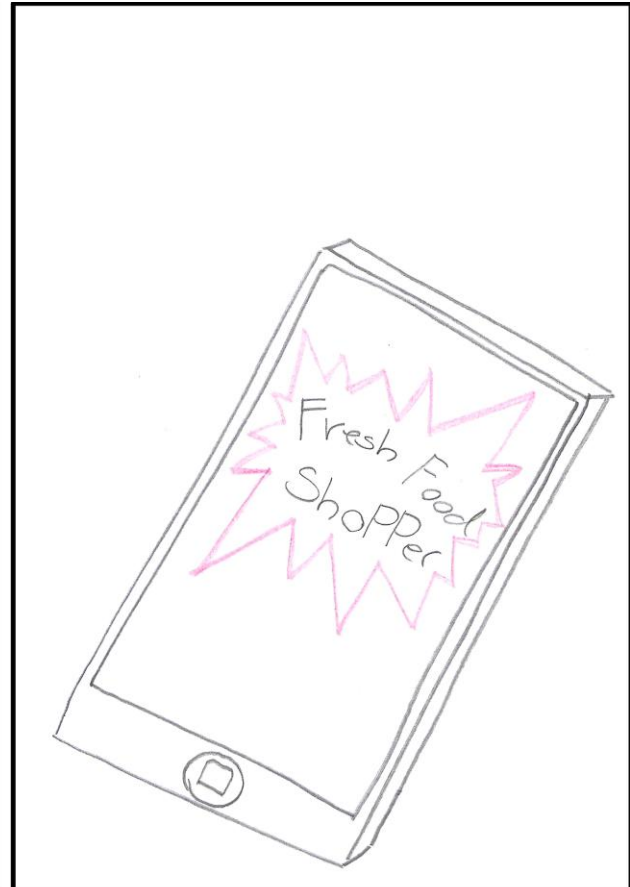


THAT IS A NICE LOOKING FISH, I WONDER WHAT I CAN USE IT FOR?

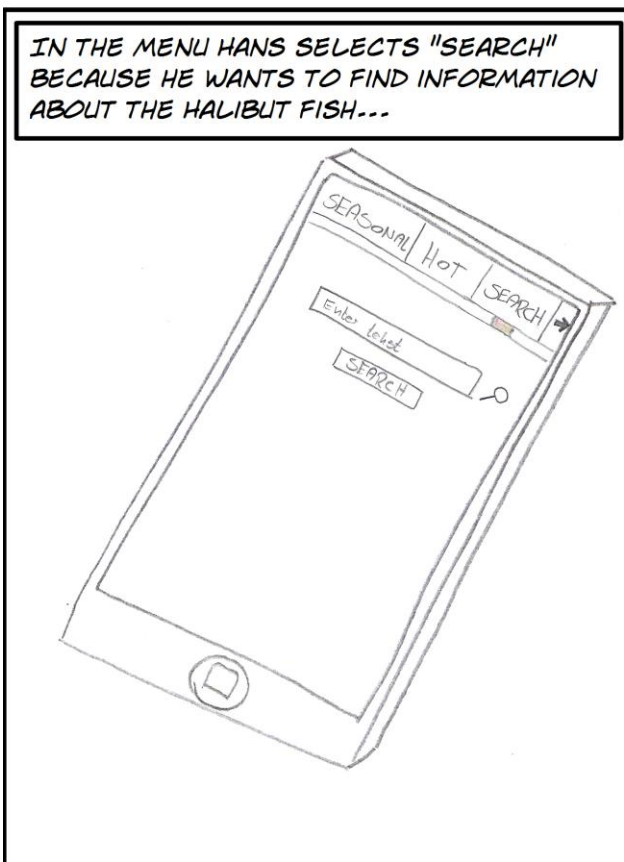
HANS IS CHECKING OUT THE SEASONAL FISH...



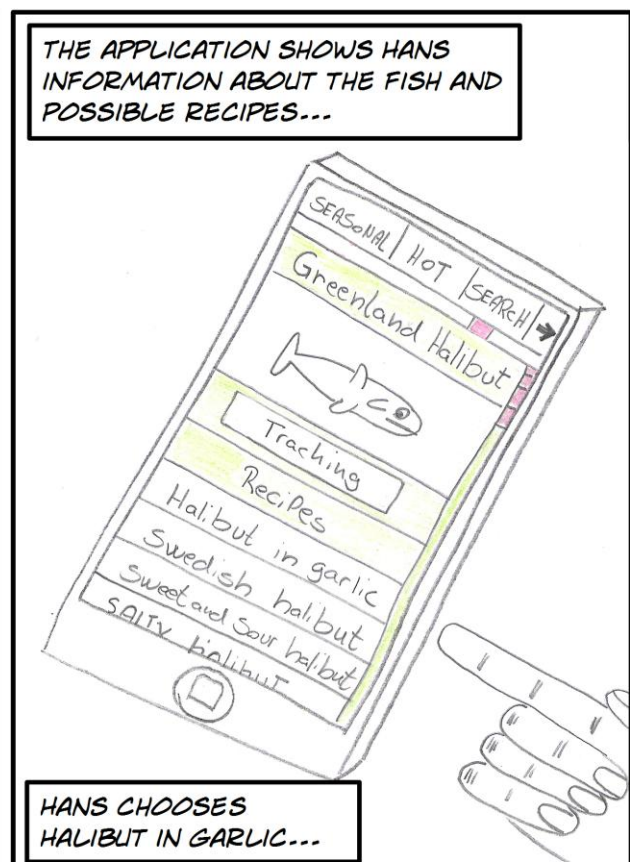
HANS TAKES OUT HIS PHONE
AN LAUNCHES "FRESH FOOD
SHOPPER"....



IN THE MENU HANS SELECTS "SEARCH"
BECAUSE HE WANTS TO FIND INFORMATION
ABOUT THE HALIBUT FISH...

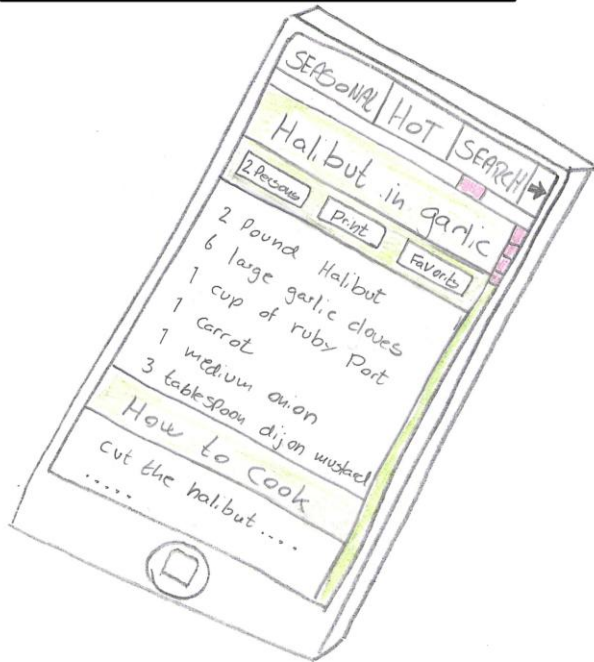


THE APPLICATION SHOWS HANS
INFORMATION ABOUT THE FISH AND
POSSIBLE RECIPES...



HANS CHOOSES
HALIBUT IN GARLIC...

... FURTHERMORE THE APPLICATION SHOWS WHAT OTHER INGREDIENTS HANS NEEDS FOR HIS SELECTED DISH...



HMM... I GUESS I NEED THIS TOO...



HOME IN THE KITCHEN HANS PREPARES FOR COOKING THE HALIBUT...

HMM... I CAN BOTH PRINT THE RECIPE OR SEND IT TO MY TV...

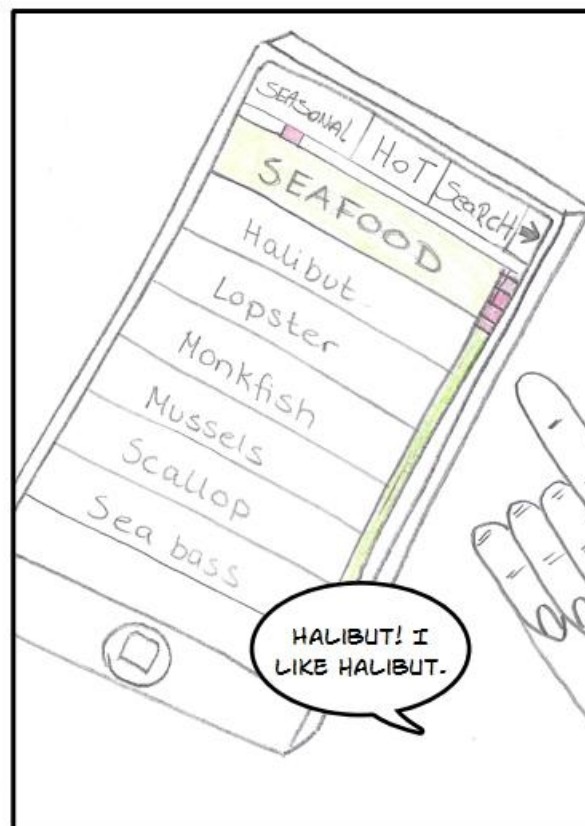
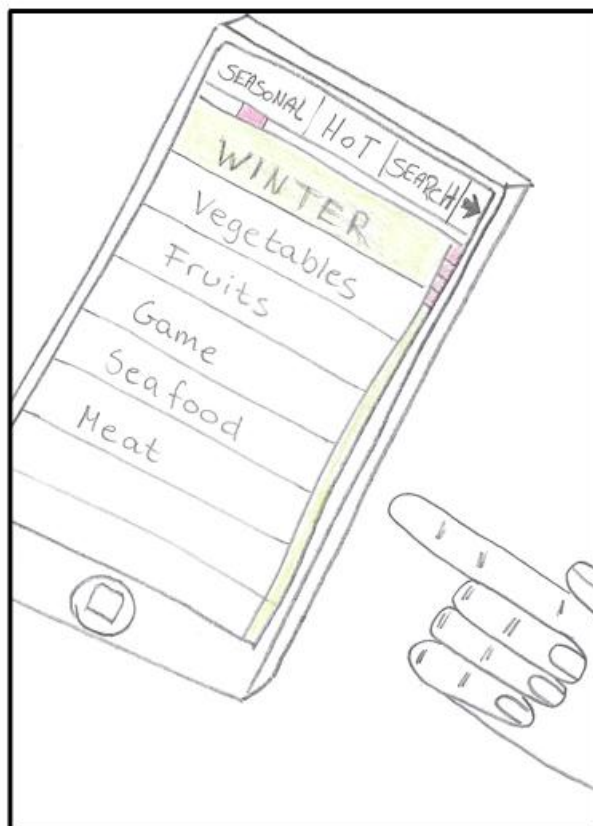


HANS FOLLOWS THE RECIPE AND FINISHES HIS DISH...

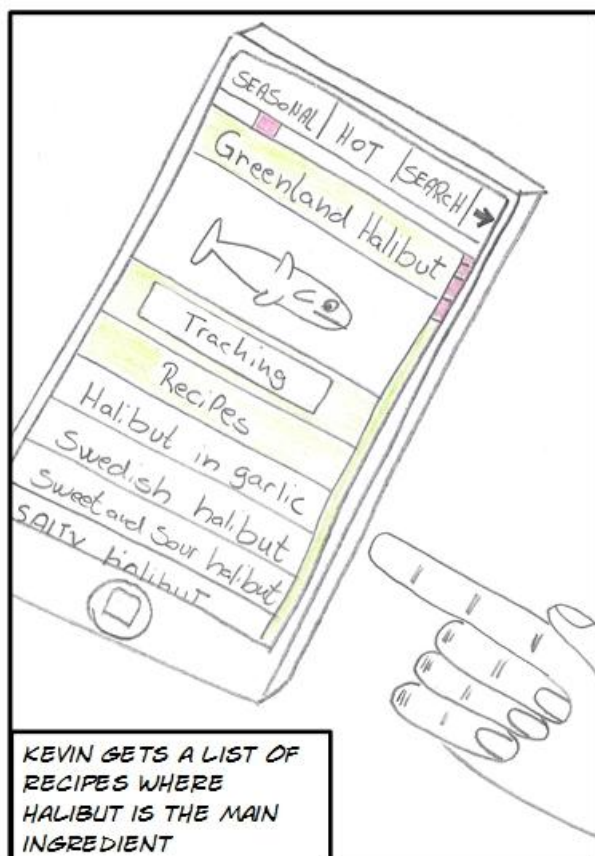
Fresh Food Shopper 2

FRESH FOOD SHOPPER





HALIBUT! I LIKE HALIBUT.



KEVIN GETS A LIST OF RECIPES WHERE HALIBUT IS THE MAIN INGREDIENT

HE LIKES GARLIC AS WELL. SO HALIBUT IN GARLIC IS DEFINITELY SOMETHING HE HAS TO TRY.



HE THEN CHECKS THE "LIVE TRACKING" TO SEE WHERE THEY CAN GET FRESH HALIBUT TODAY.



THE FAMILY THEN GO SHOPPING FOR DINNER AND TO GET FRESH HALIBUT



LIST MAKER

JOE IS AT HOME PLANNING TOMORROW'S SHOPPING.

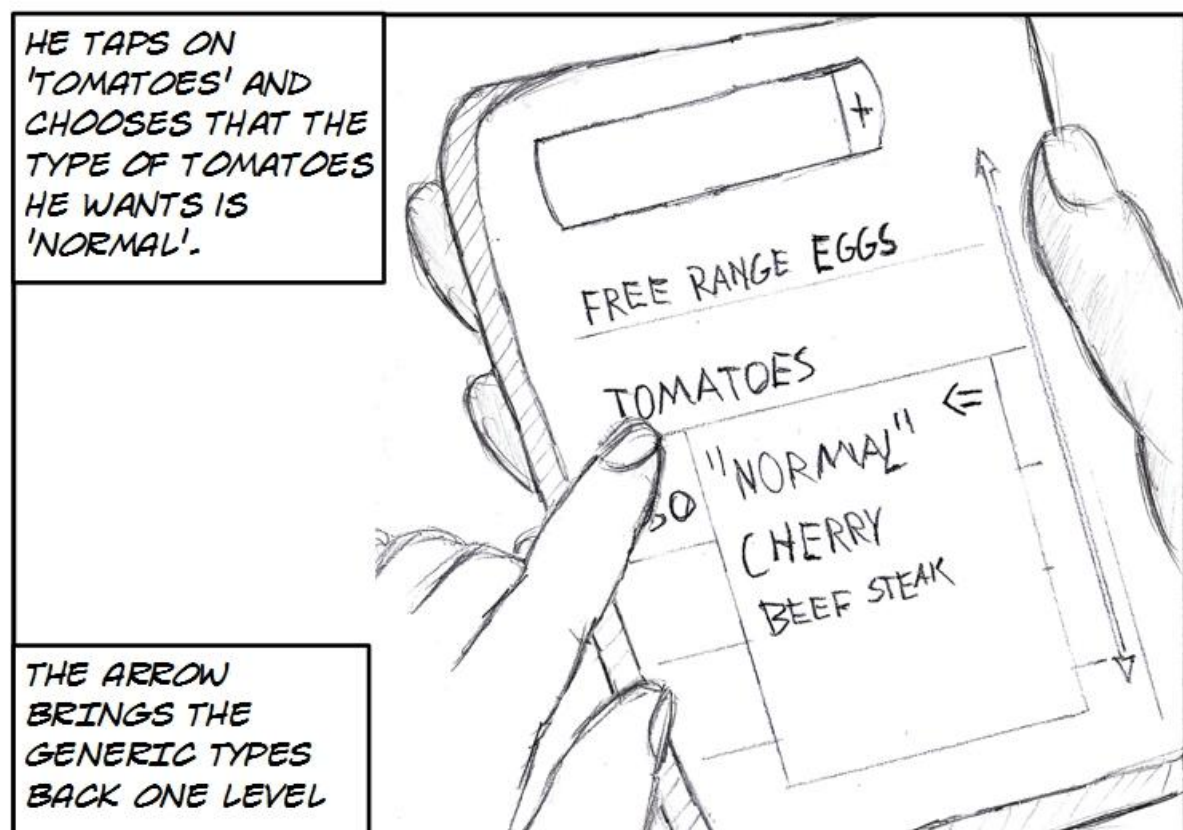


USING AN APPLICATION ON HIS SMARTPHONE HE ADDS ITEMS THAT HE NEEDS

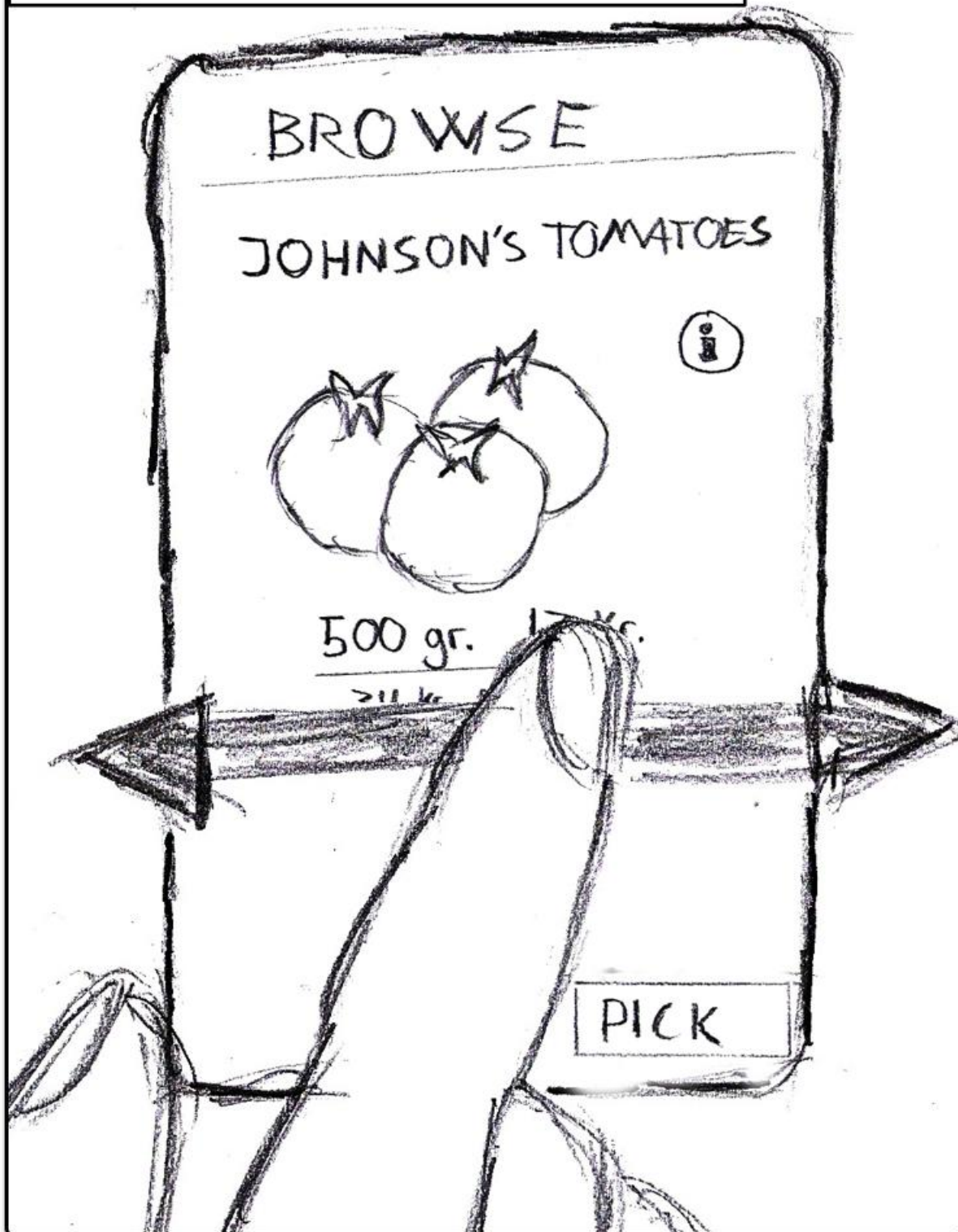


USING GENERIC TYPES THE LIST IS QUICKLY NOTED DOWN





HE DOUBLETAPS THE ITEM AND BROWSES ALL THE STORES ITEMS OF THIS TYPE AND MAKES HIS PICK. THE LIST IS THEN UPDATED WITH THIS SPECIFIC ITEM



LATER, IN THE SUPERMARKET,
JOE USES HIS PHONE AS A
SHOPPING LIST



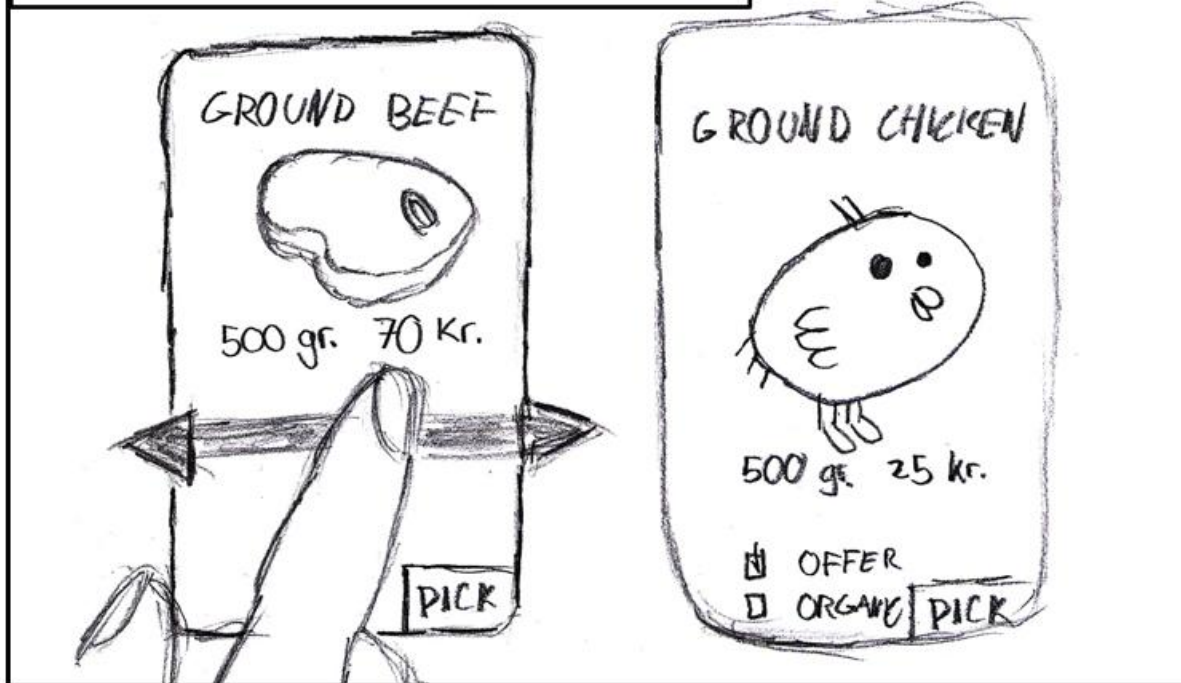
THE LIST CAN BE SORTED
ACCORDING TO THE ITEMS
PLACEMENT IN THE STORE



HE REALISES SOMETHING...



HE ADDS 'GROUND MEAT' TO THE LIST AND BROWSES THE DIFFERENT TYPES OF GROUND MEAT. HE HAS CHECKED 'OFFERS' BECAUSE HE IS INTERESTED IN A BARGAIN



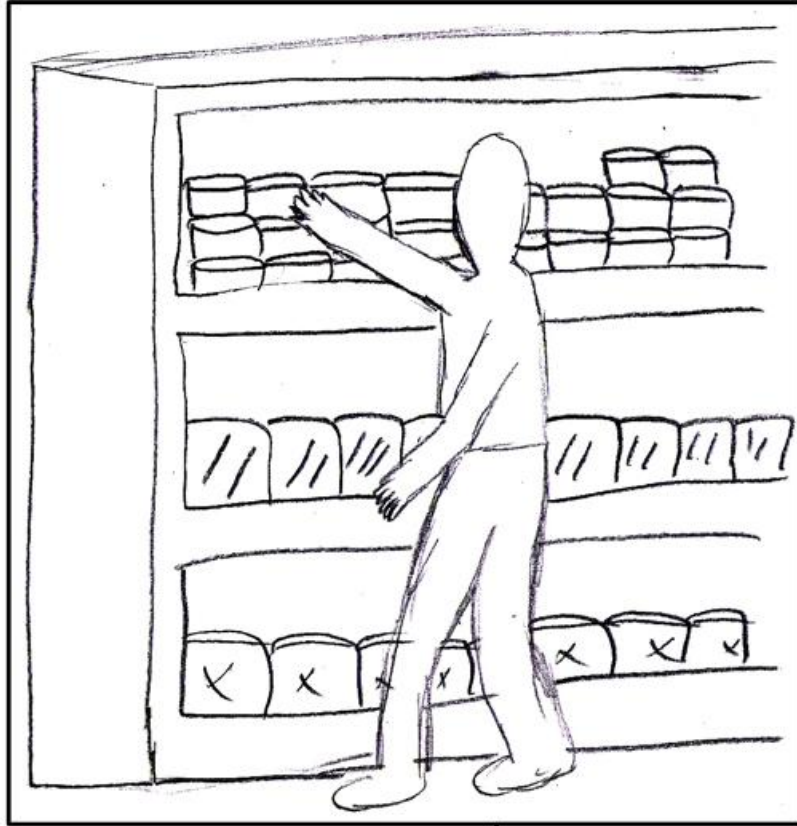
JOE USES THE APP TO BROWSE WHENEVER HE WANTS AN EASY OVERVIEW OF THE PRODUCTS AVAILABLE



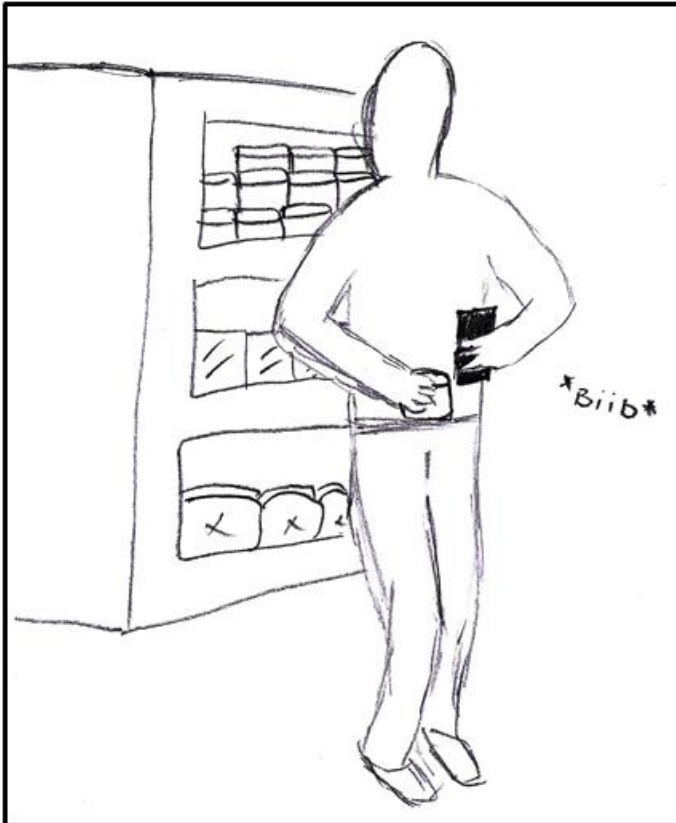
SWIPING AN ITEM MOVES IT TO THE BOTTOM AND IT GETS A STRIKEOUT



DO-IT-YOURSELF

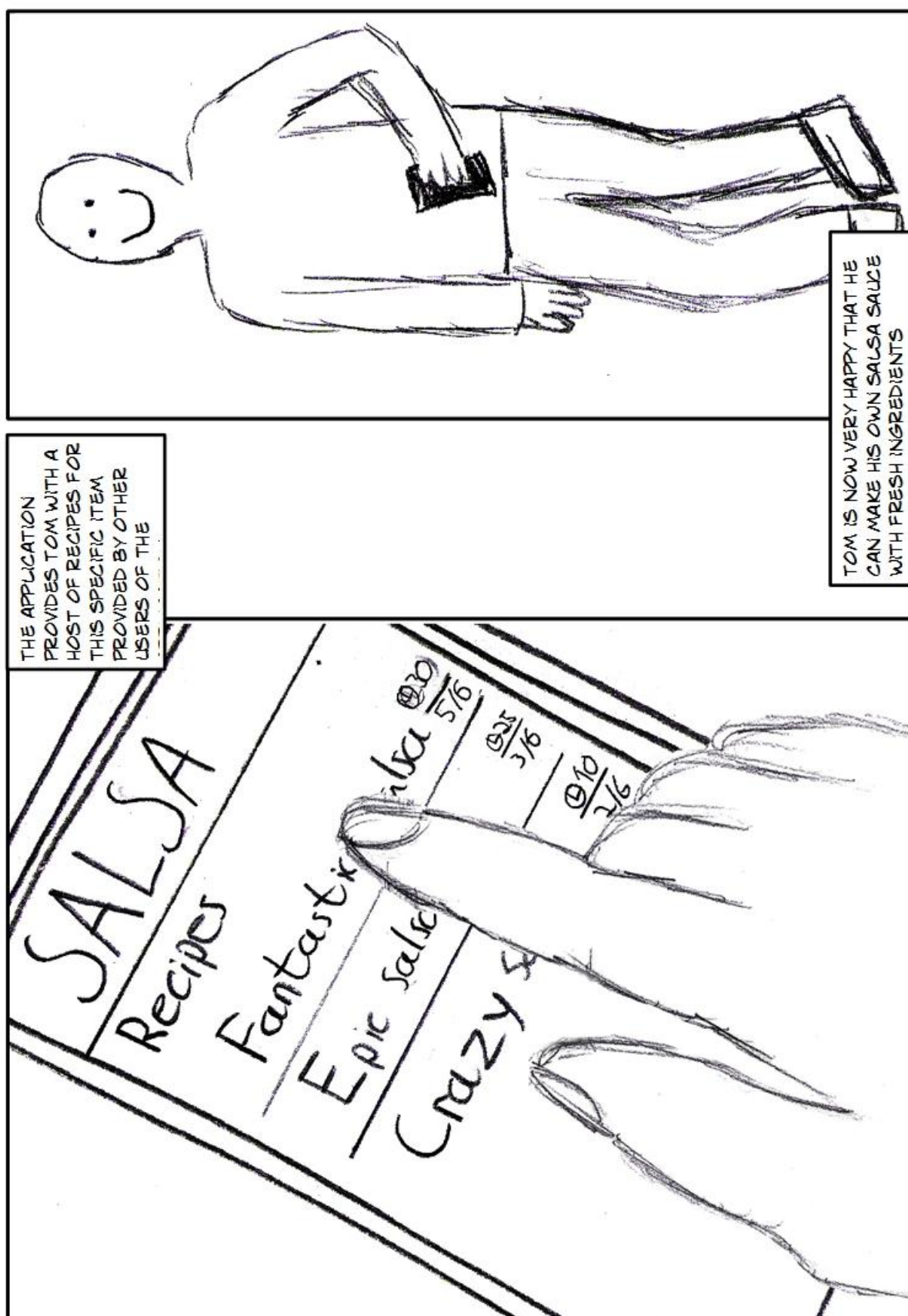


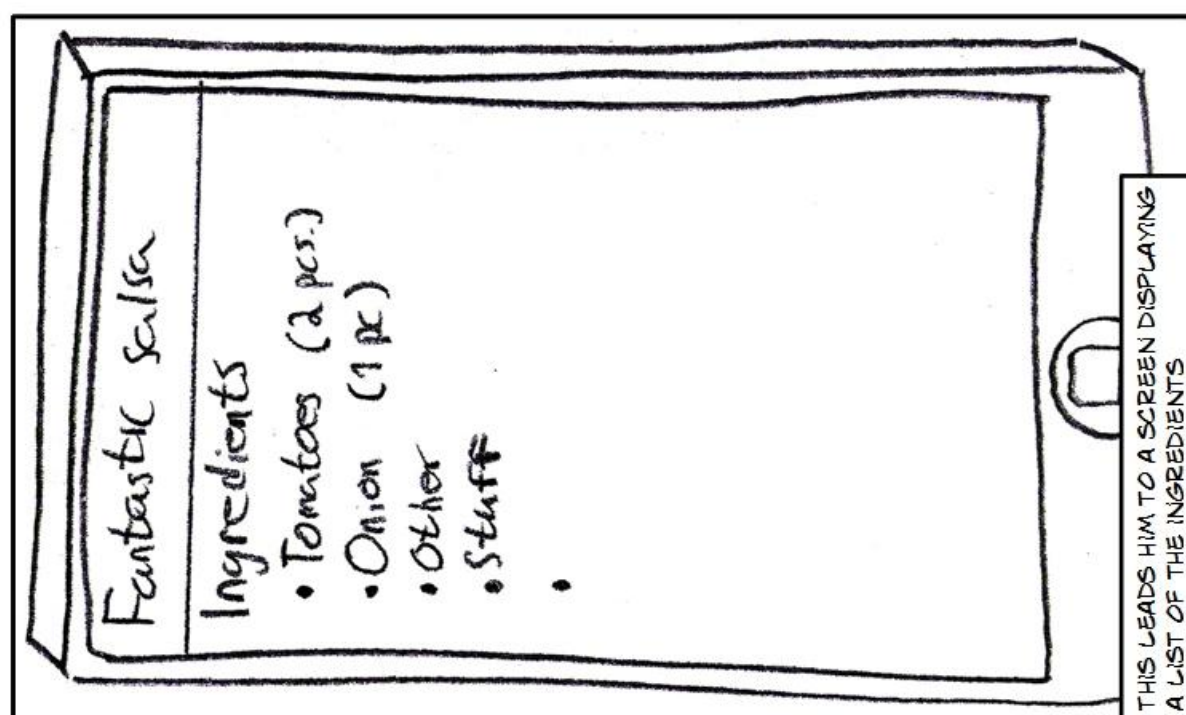
TOM IS IN THE SUPERMARKET. HE FINDS AN ITEM HE'S INTERESTED IN!

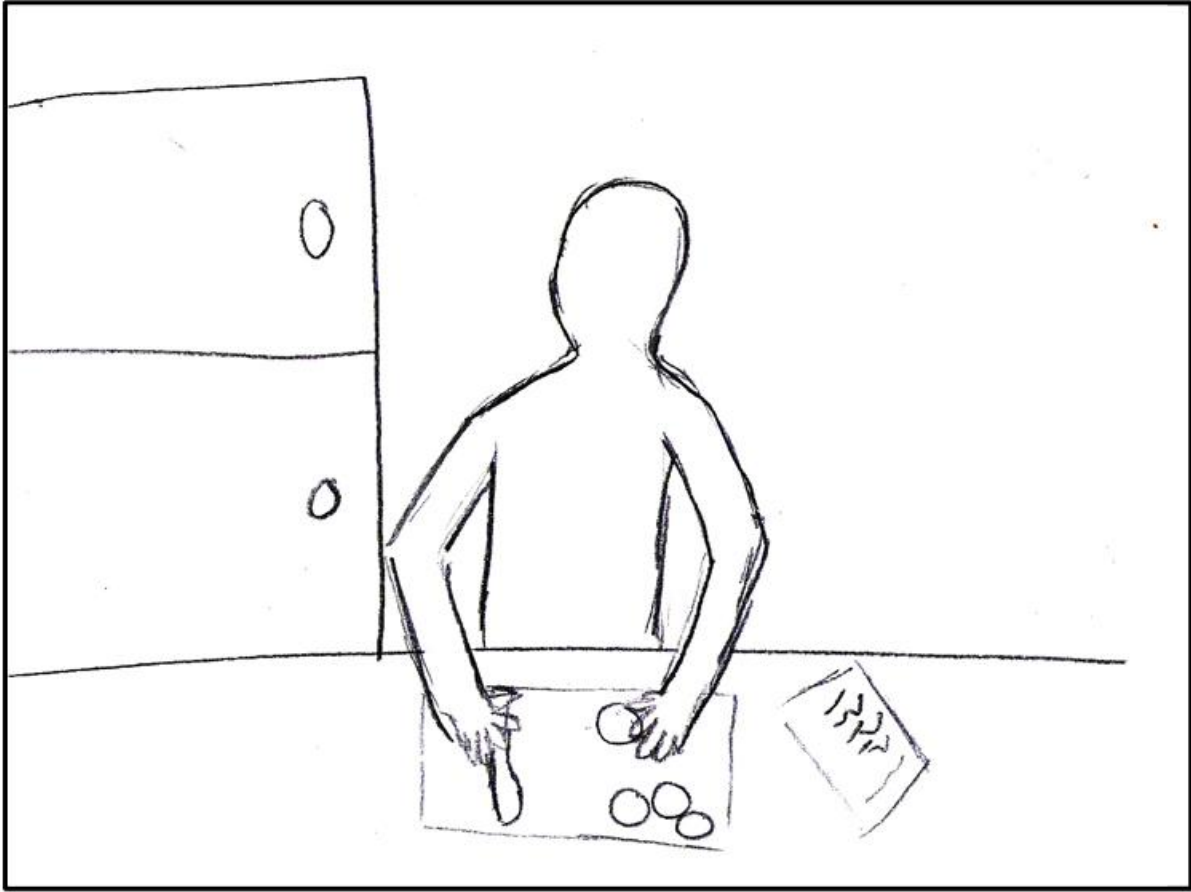


TOM WOULD LIKE TO GET SOME INFORMATION ON HOW HE CAN MAKE THIS PRODUCT HIMSELF

USING AN APPLICATION ON HIS SMARTPHONE HE SCANS THE BARCODE OF THE PRODUCT







LATER AT HOME, TOM STARTS PREPARING THE SALSA USING THE RECIPE PROVIDED BY THE APPLICATION



THE END

Bilag 7

Storyboards

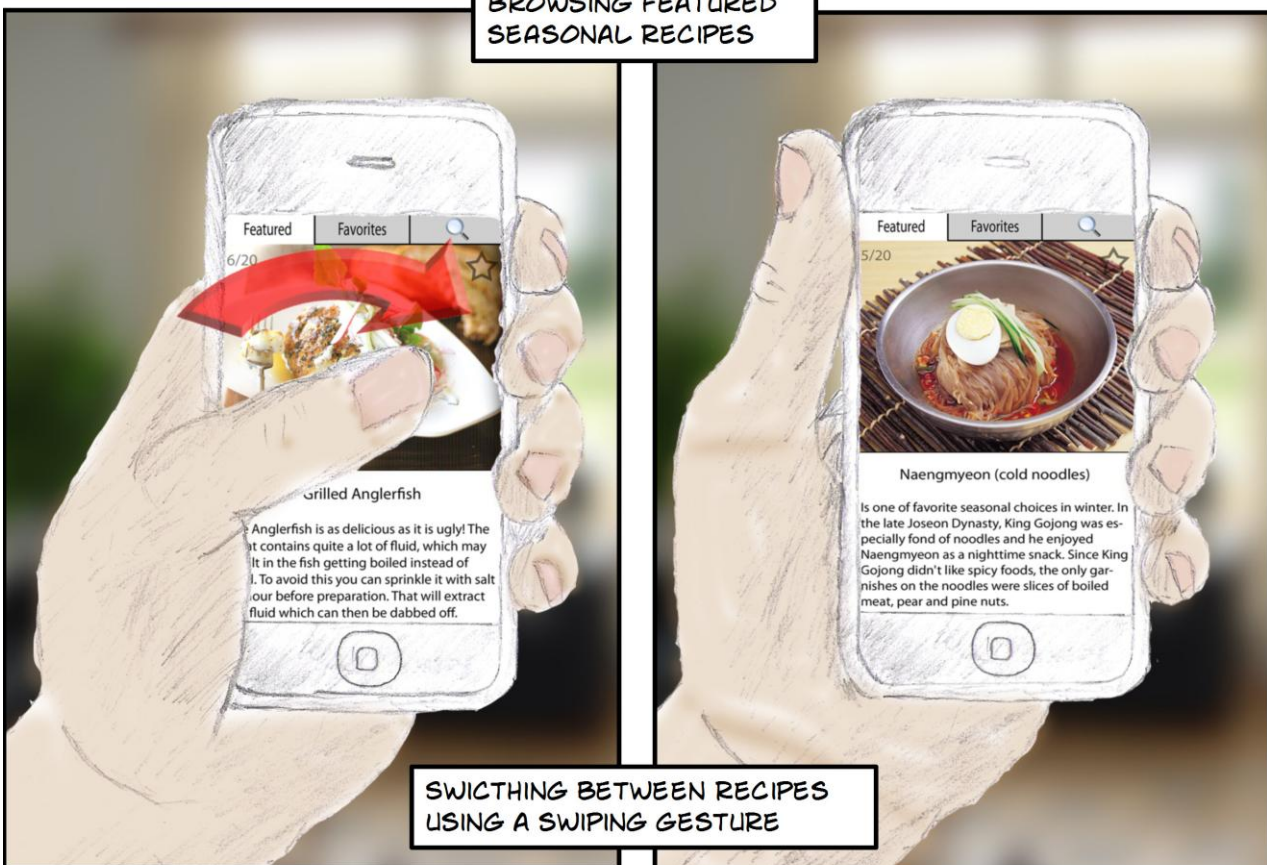
Fresh Food Shopper, 1

SUSIE IS AT HOME PLANNING WHAT TO MAKE FOR DINNER



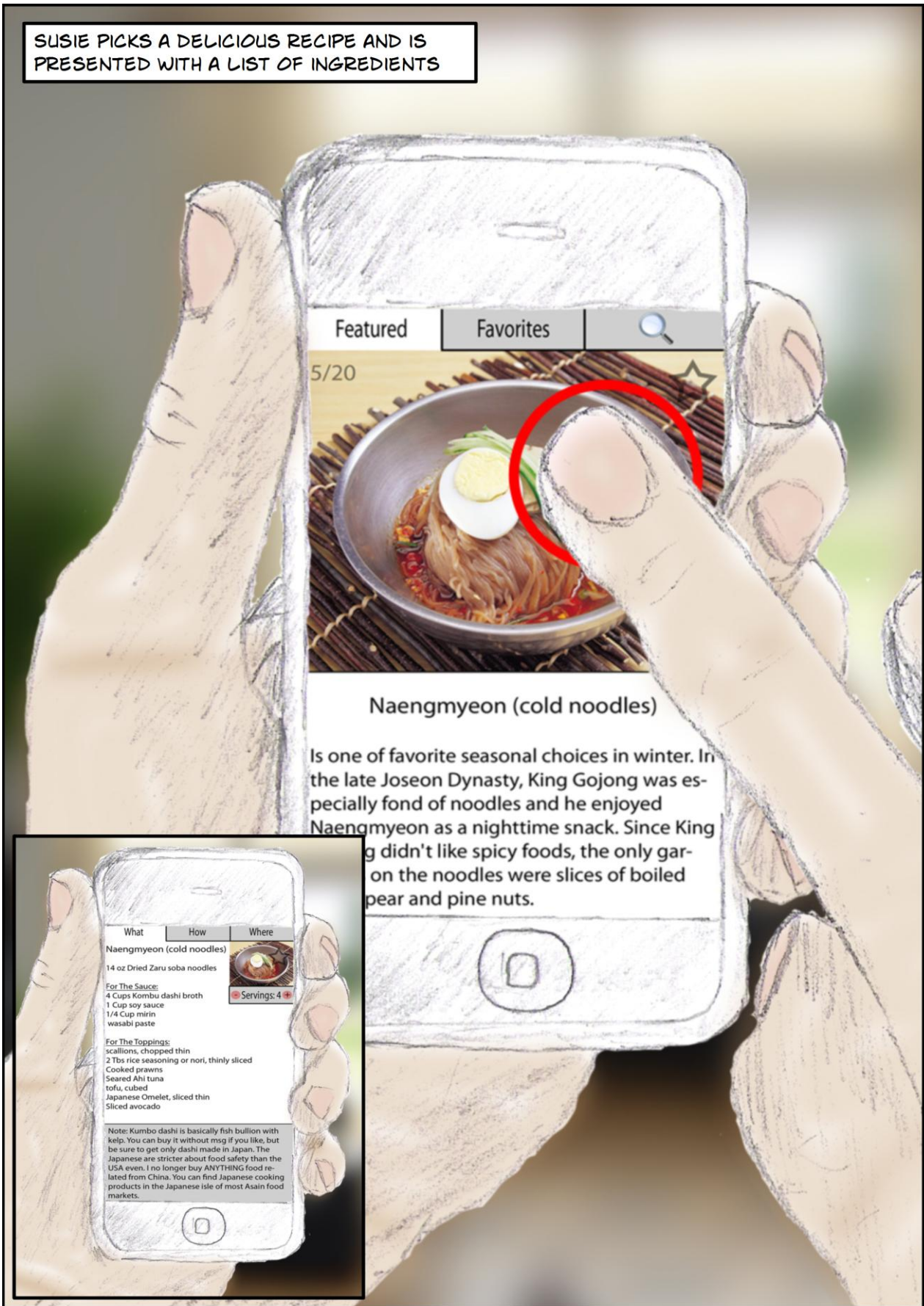
SHE USES THE FRESH FOOD SHOPPER ON HER SMARTPHONE

BROWSING FEATURED
SEASONAL RECIPES

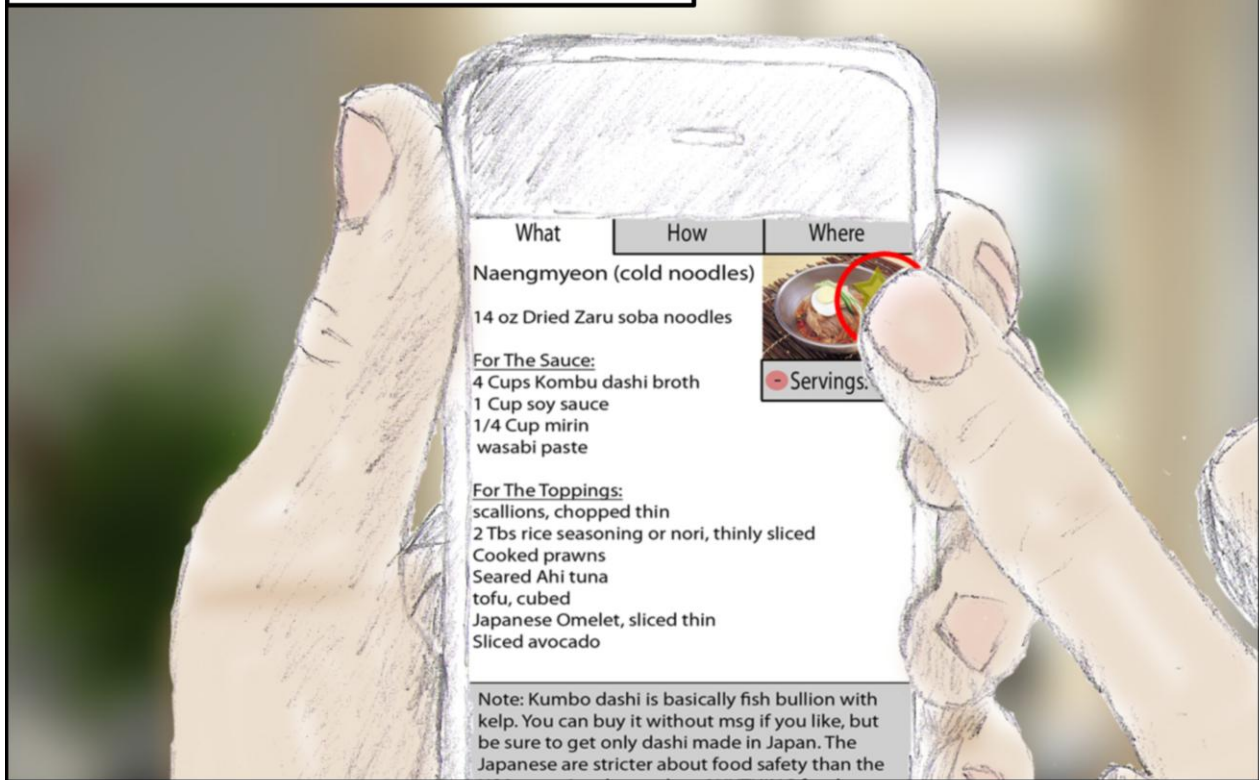


SWITCHING BETWEEN RECIPES
USING A SWIPING GESTURE

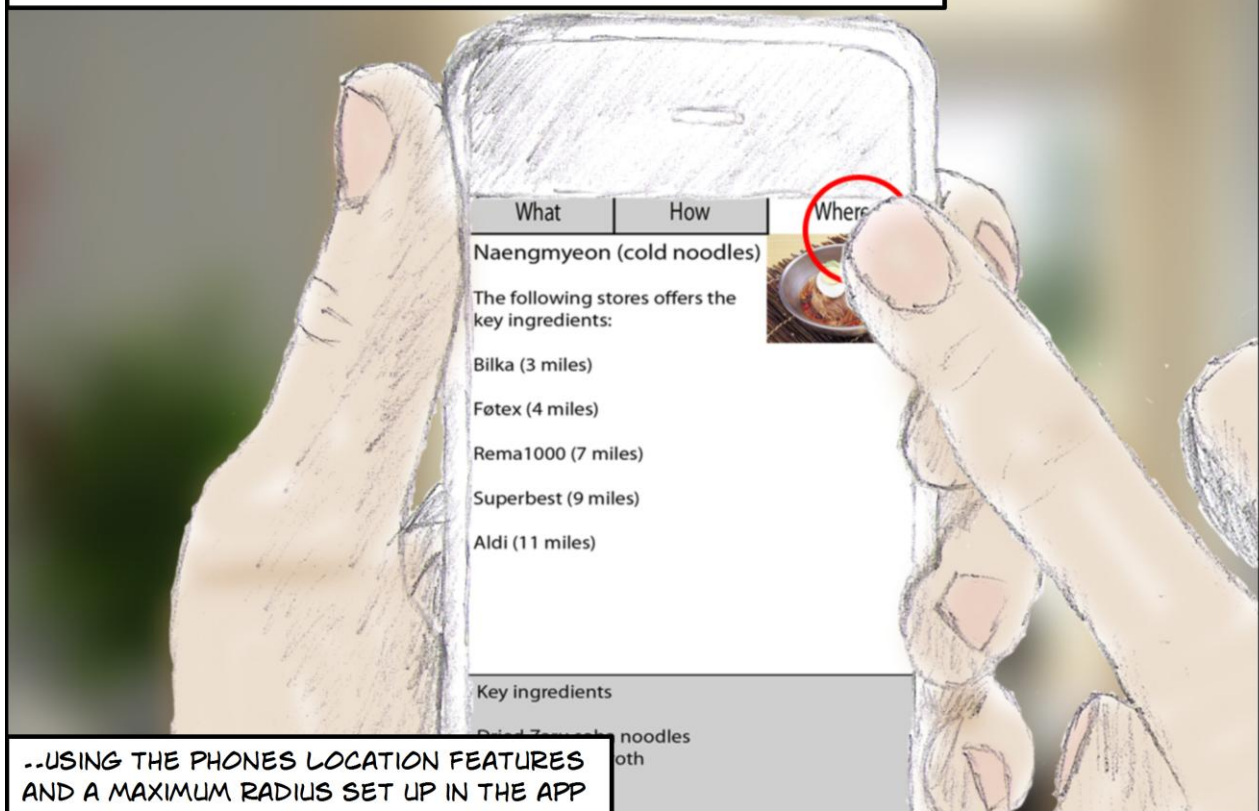
SUSIE PICKS A DELICIOUS RECIPE AND IS PRESENTED WITH A LIST OF INGREDIENTS



MARKING THE RECIPE AS A FAVOURITE BY TAPPING THE STAR. ALLOWS FOR EASY ACCESS LATER



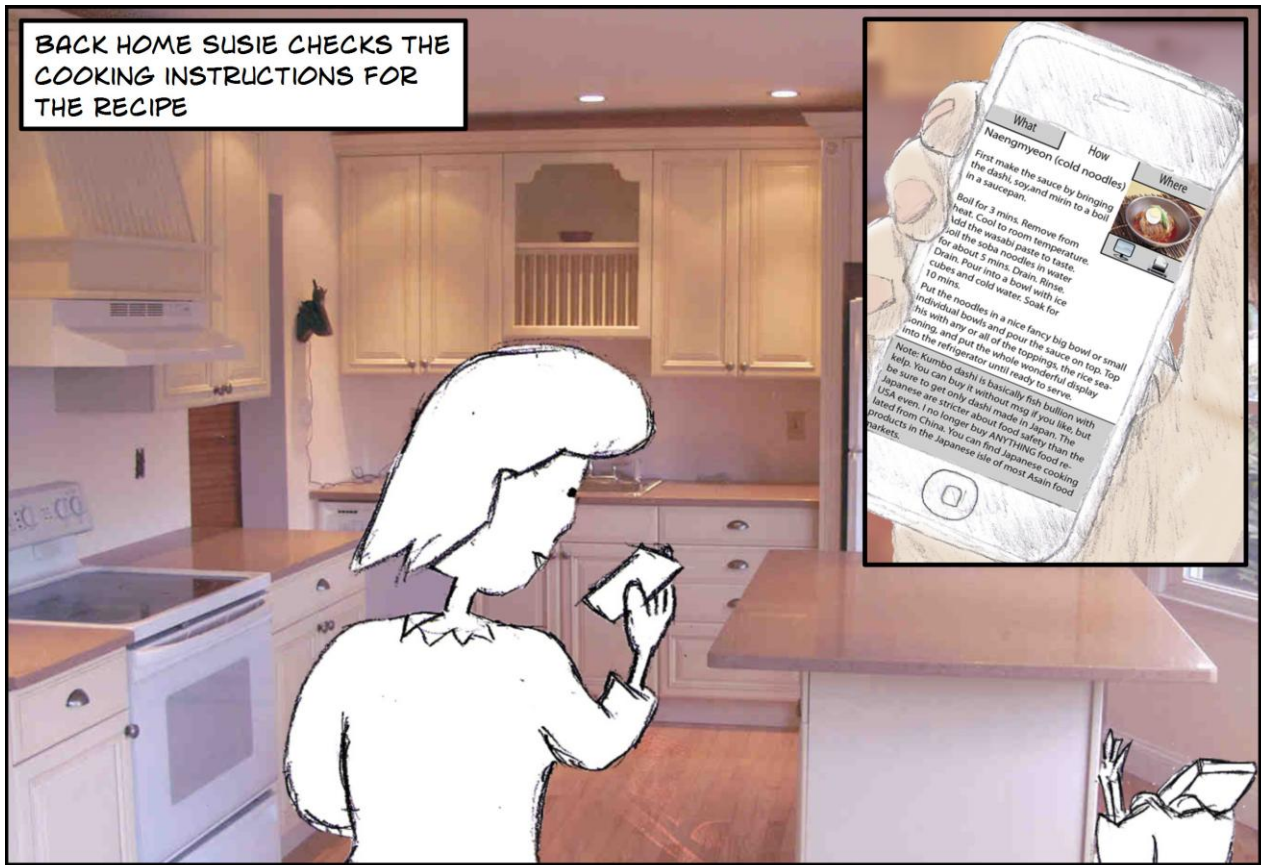
ON THE WHERE TAB IS LISTED THE NEAREST RELEVANT STORES...



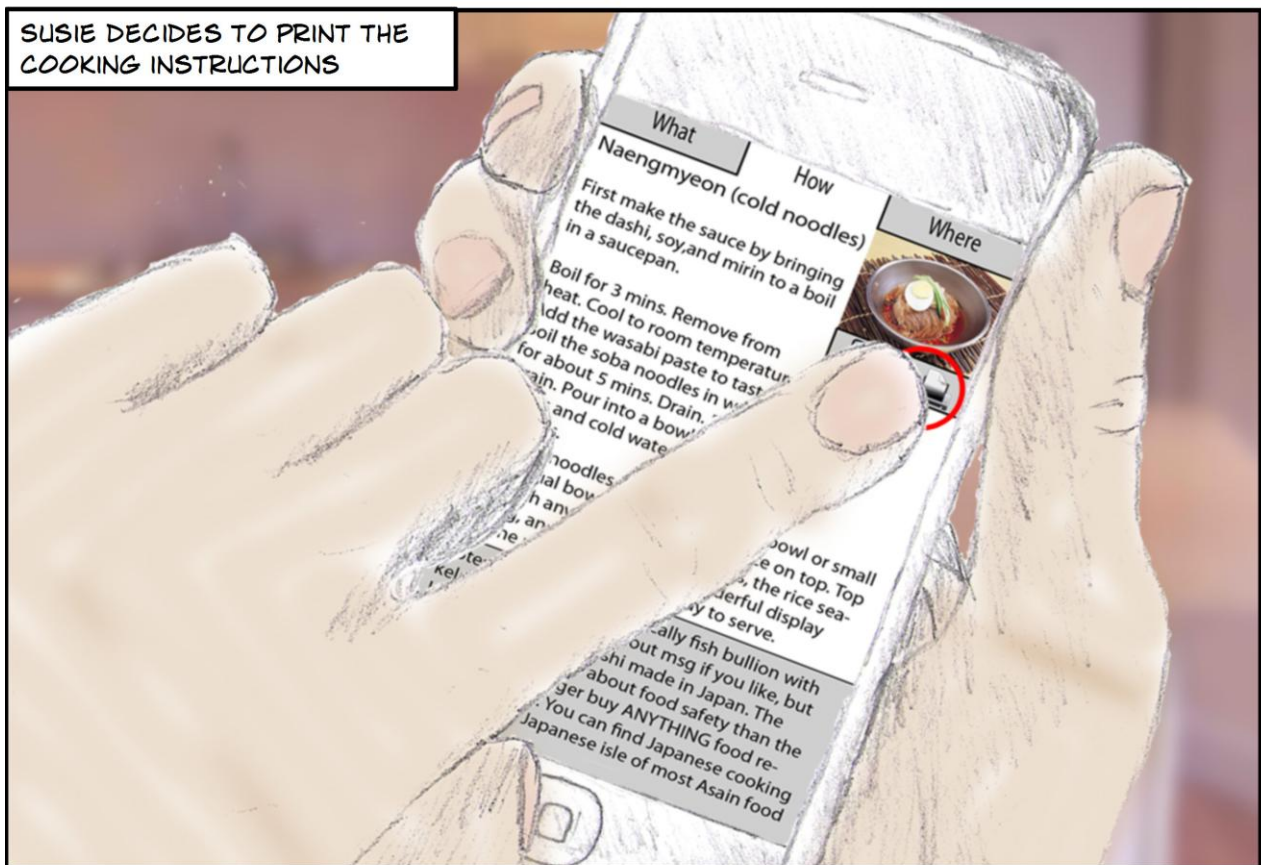
...USING THE PHONES LOCATION FEATURES AND A MAXIMUM RADIUS SET UP IN THE APP

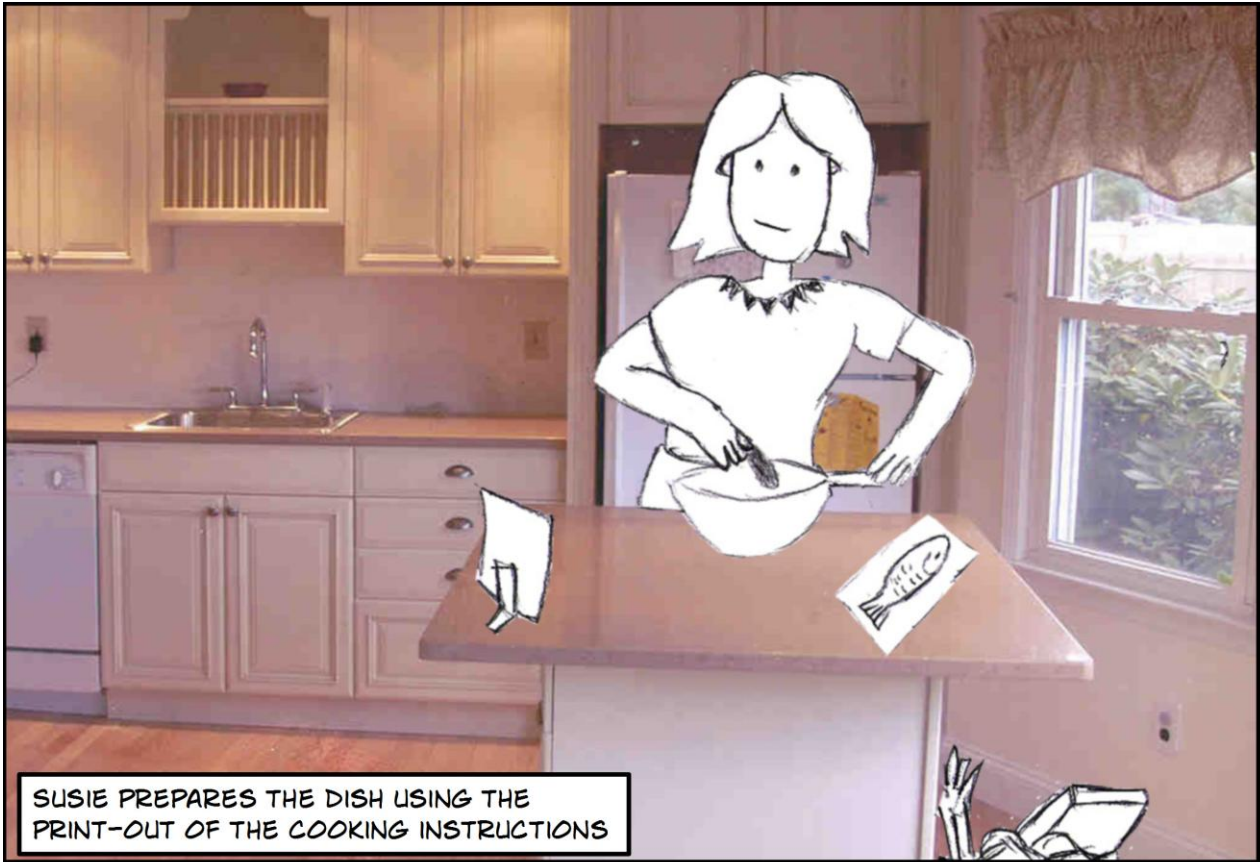


BACK HOME SUSIE CHECKS THE COOKING INSTRUCTIONS FOR THE RECIPE

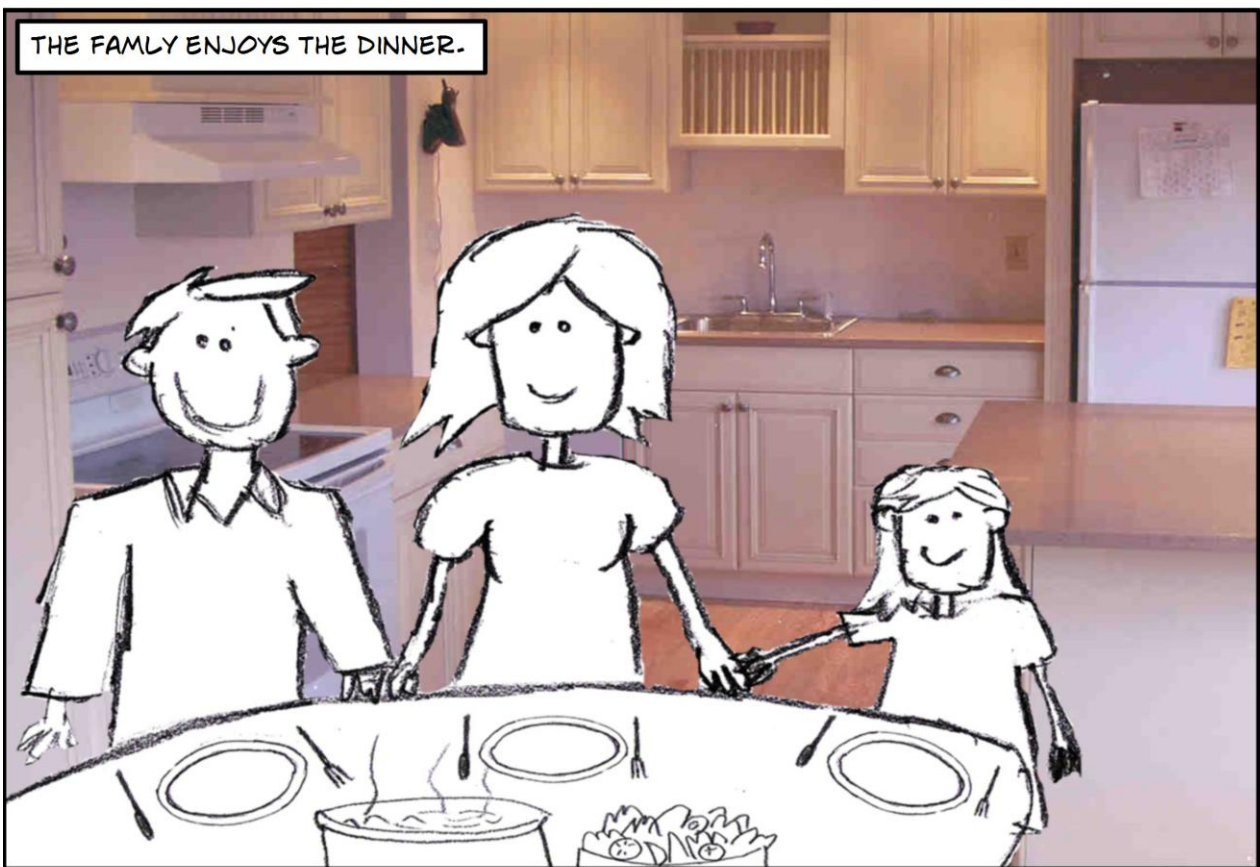


SUSIE DECIDES TO PRINT THE COOKING INSTRUCTIONS





SUSIE PREPARES THE DISH USING THE
PRINT-OUT OF THE COOKING INSTRUCTIONS



THE FAMLY ENJOYS THE DINNER.

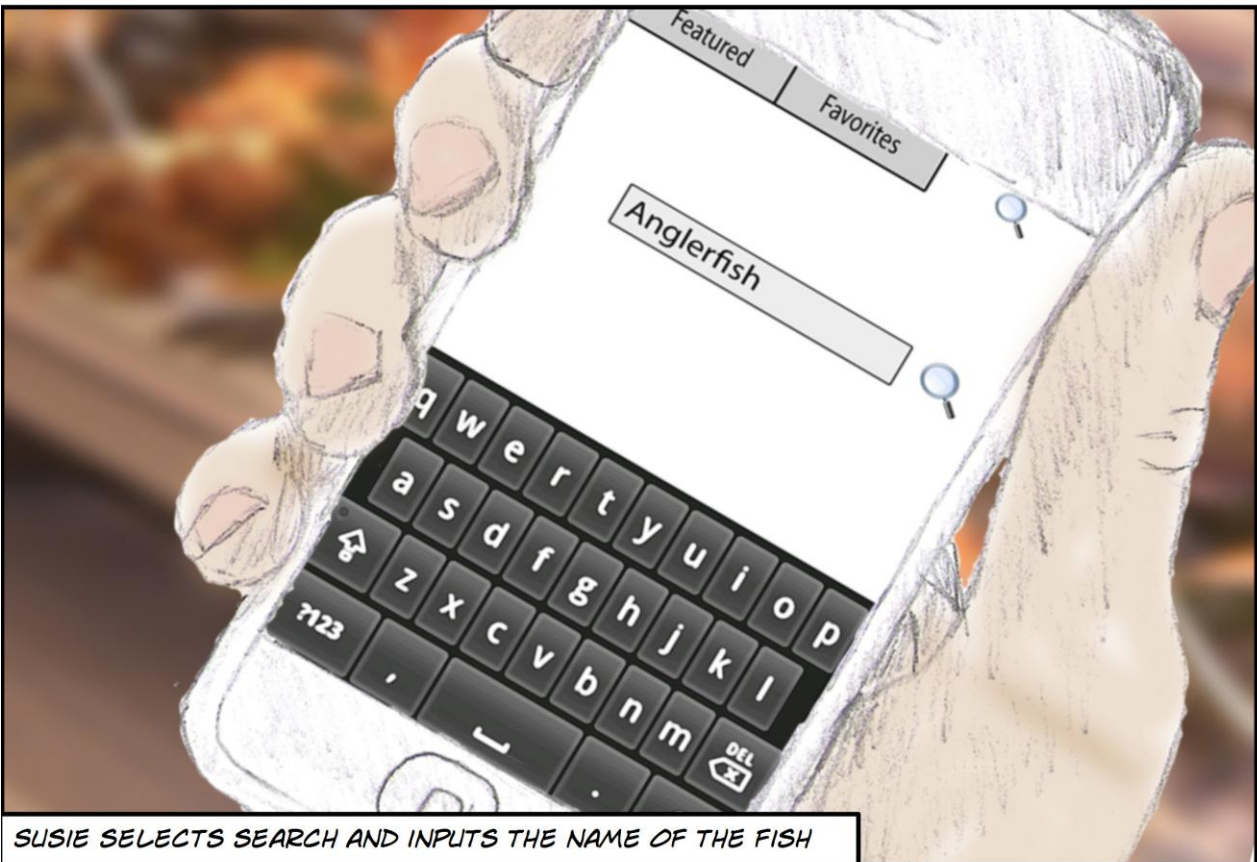
Fresh Food Shopper, 2



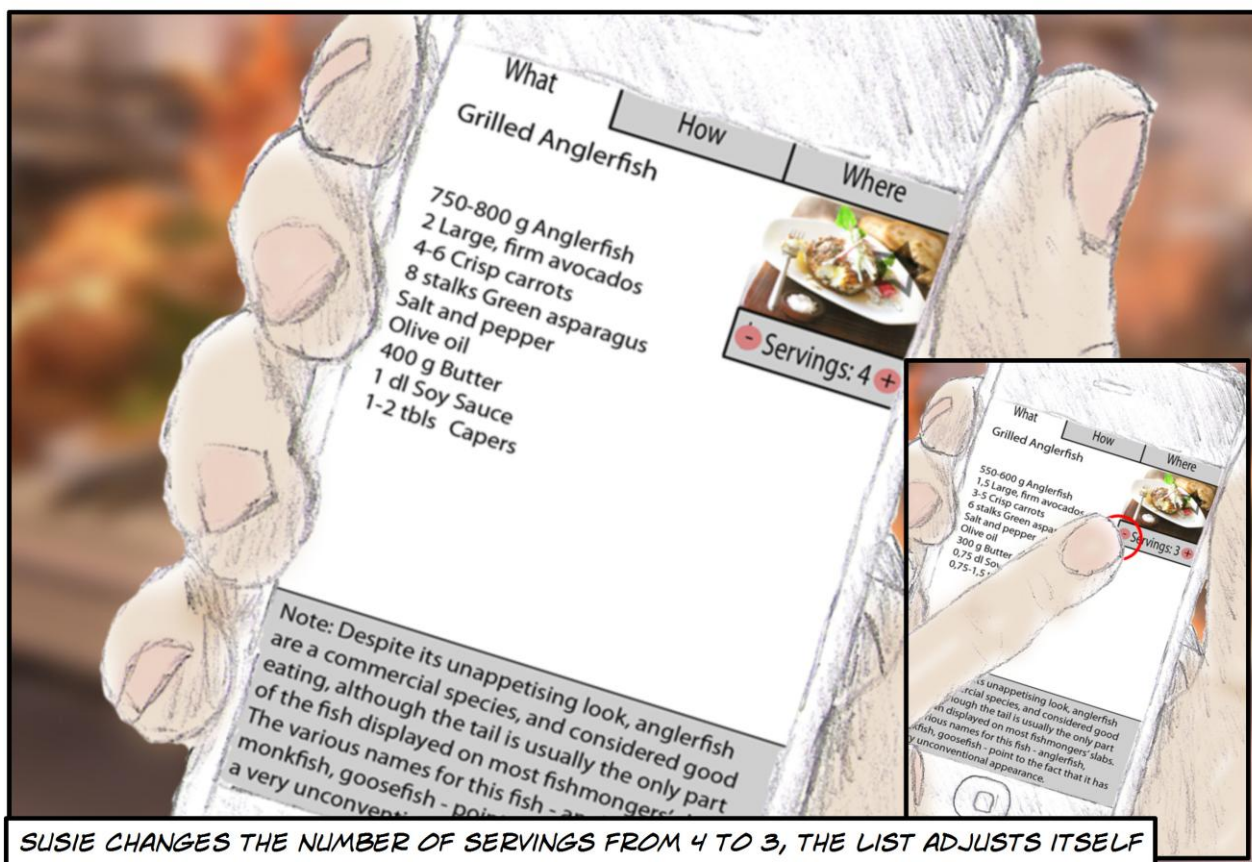
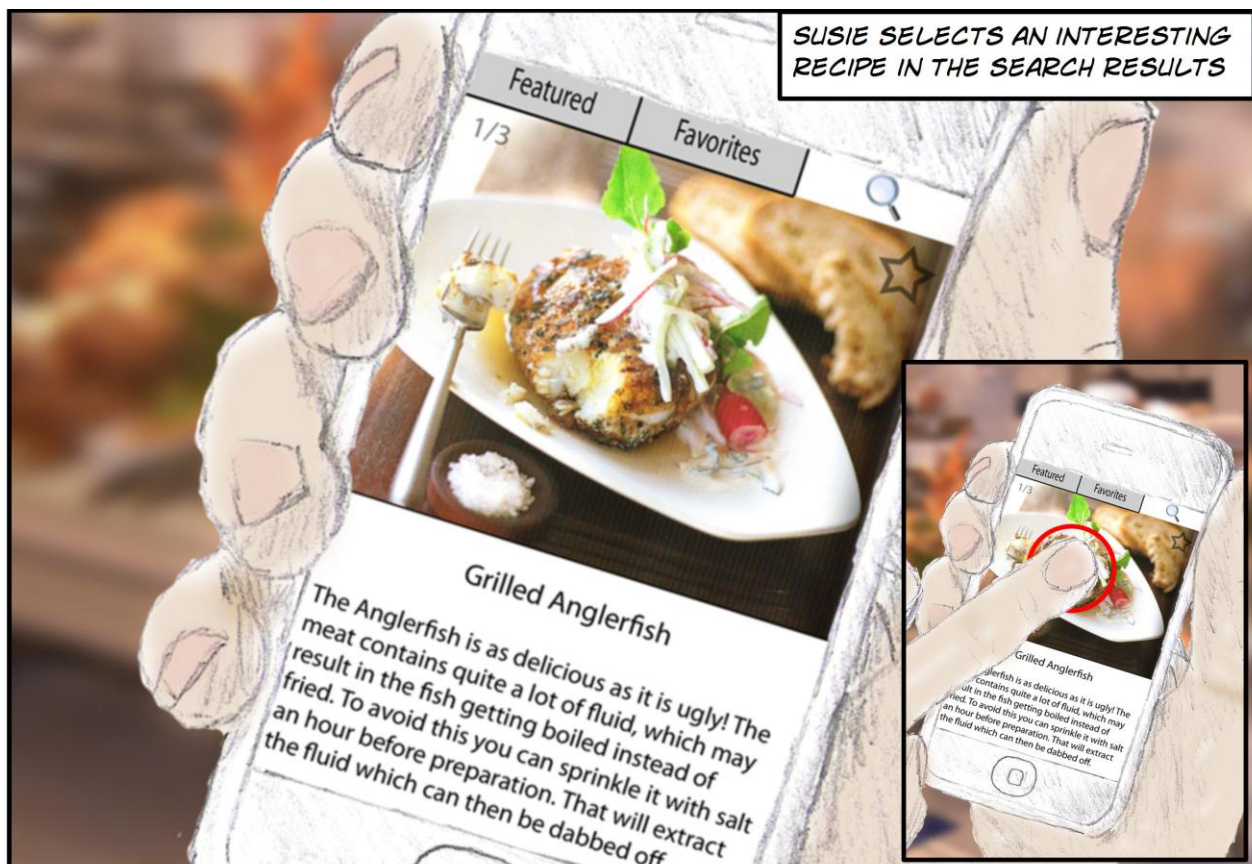
SUSIE SPOTS AN INTERESTING FISH - AN ANGLERFISH

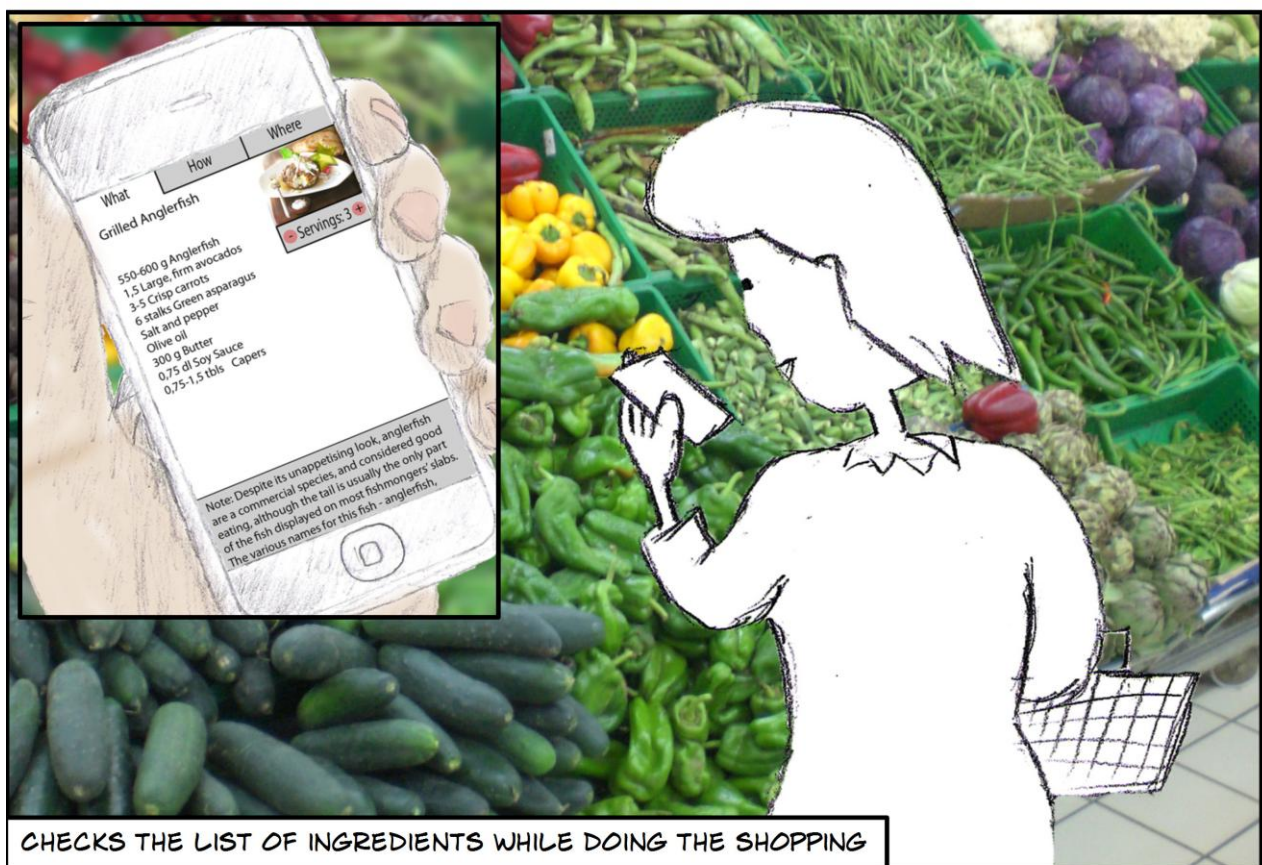
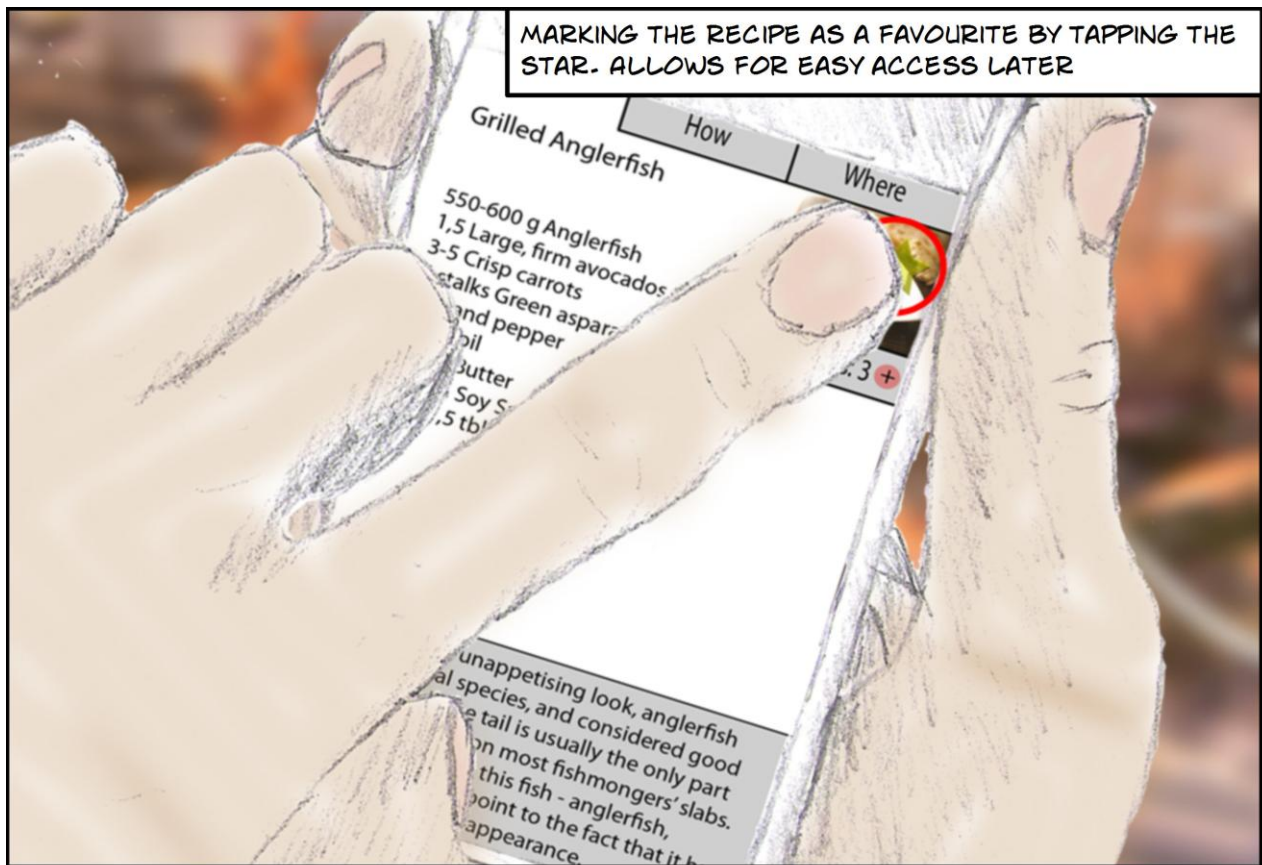


LAUNCHING FRESH FOOD SHOPPER ON HER SMARTPHONE

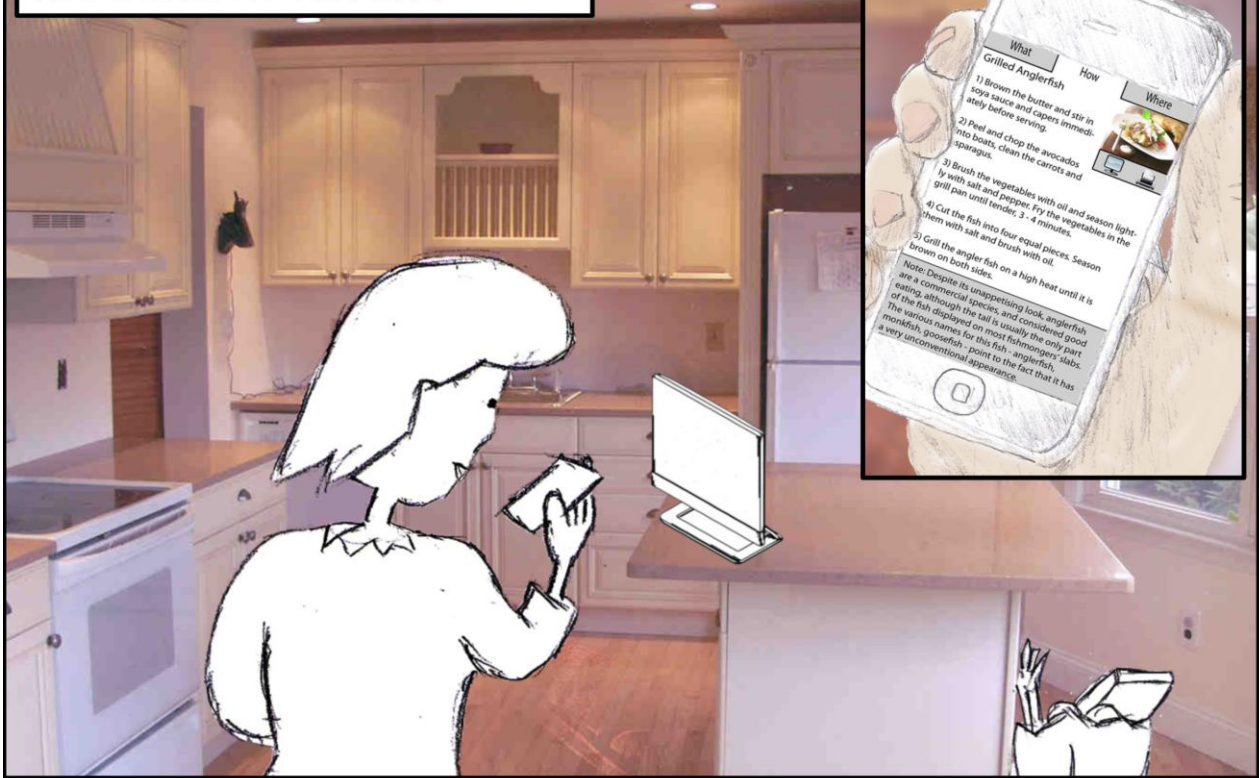


SUSIE SELECTS SEARCH AND INPUTS THE NAME OF THE FISH

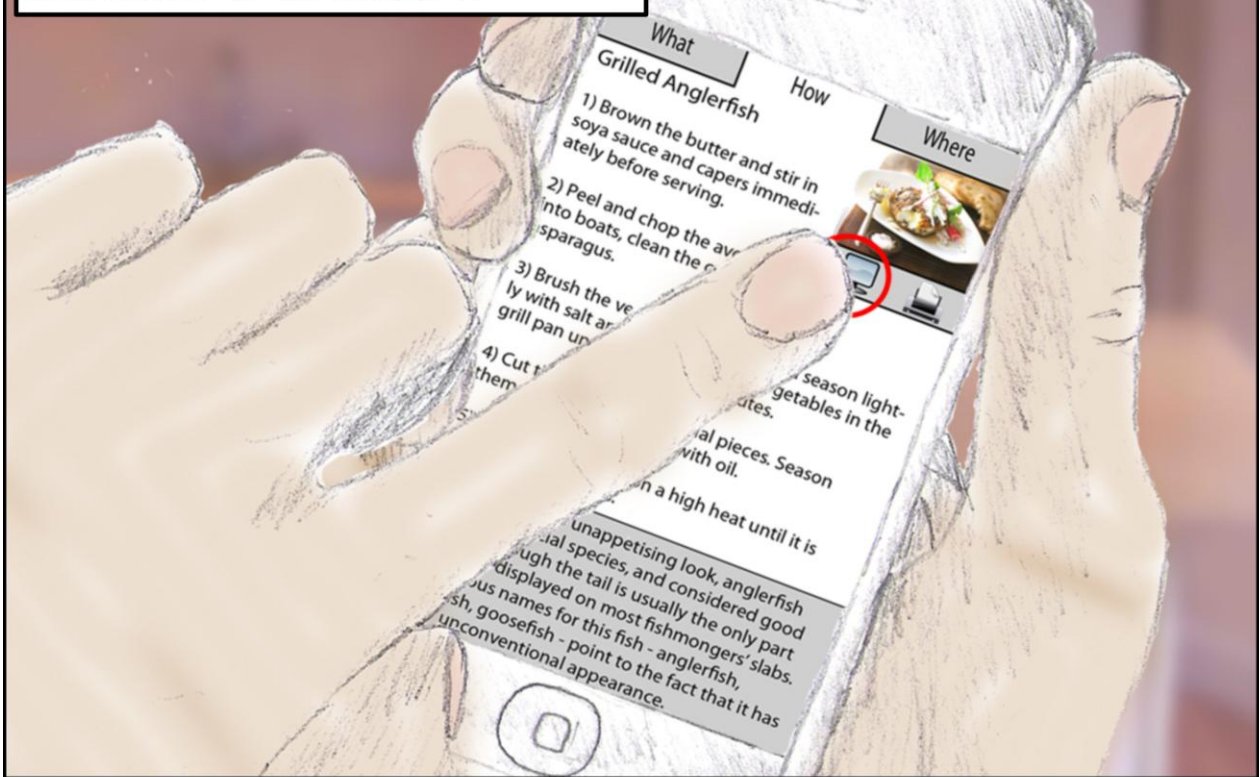


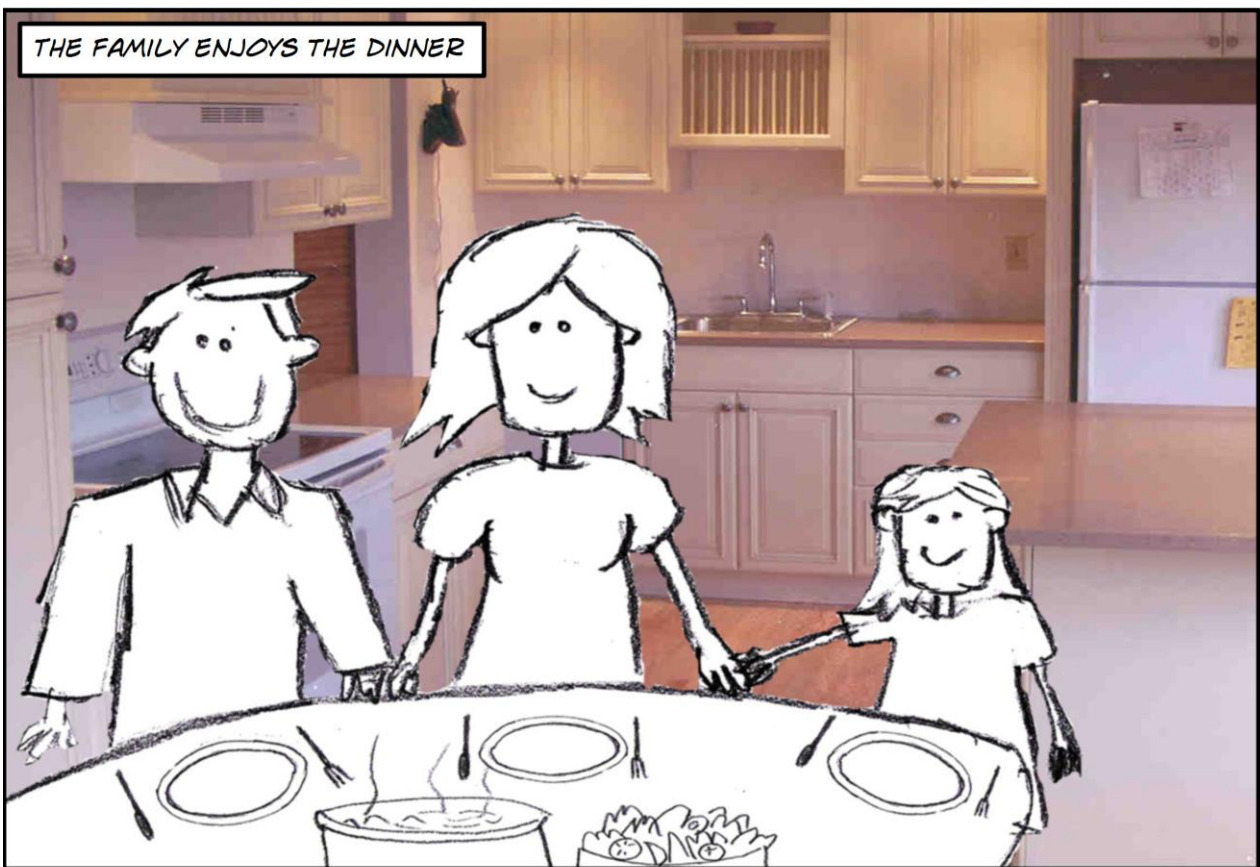
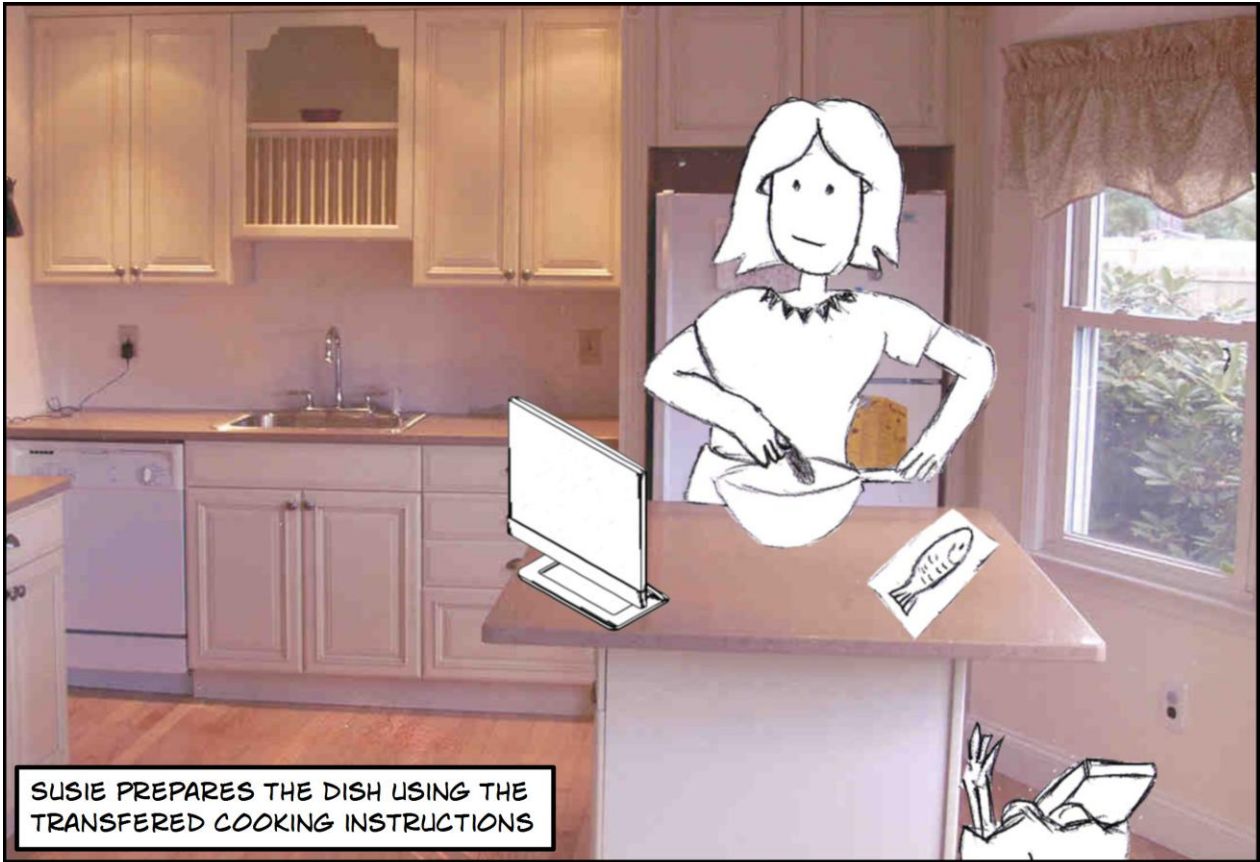


BACK HOME SUSIE CHECKS THE COOKING INSTRUCTIONS FOR THE RECIPE



SUSIE DECIDES TO TRANSFER THE COOKING INSTRUCTIONS TO THE KITCHEN TV





Shopping List

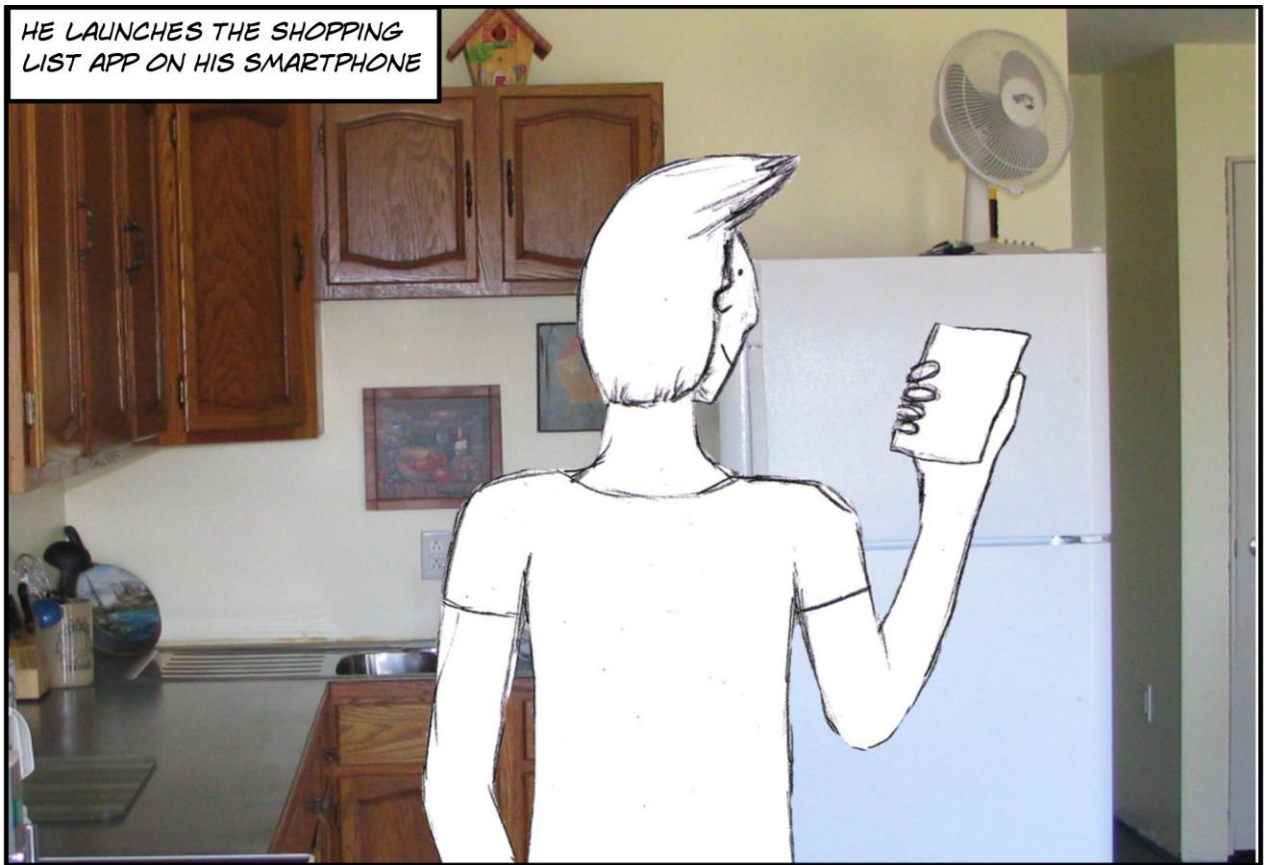
JOE IS AT HOME IN THE KITCHEN



AS HE LOOKS INTO THE FRIDGE HE
REALISES HE NEEDS TO BUY BUTTER AND
MILK VERY SOON.

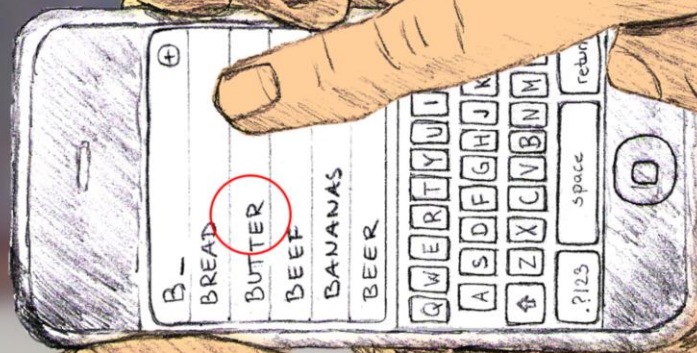
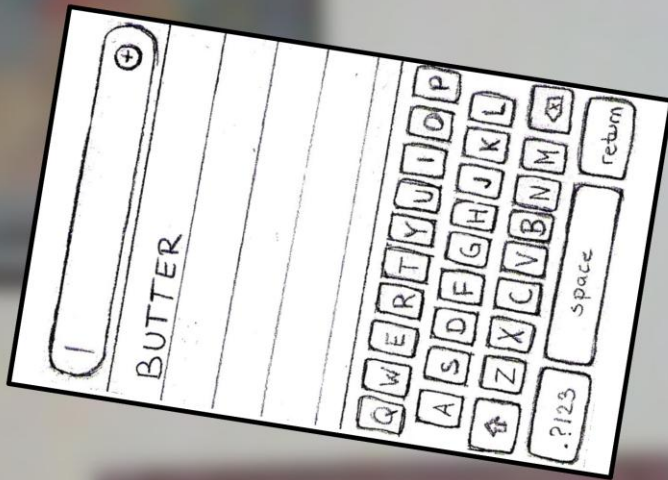


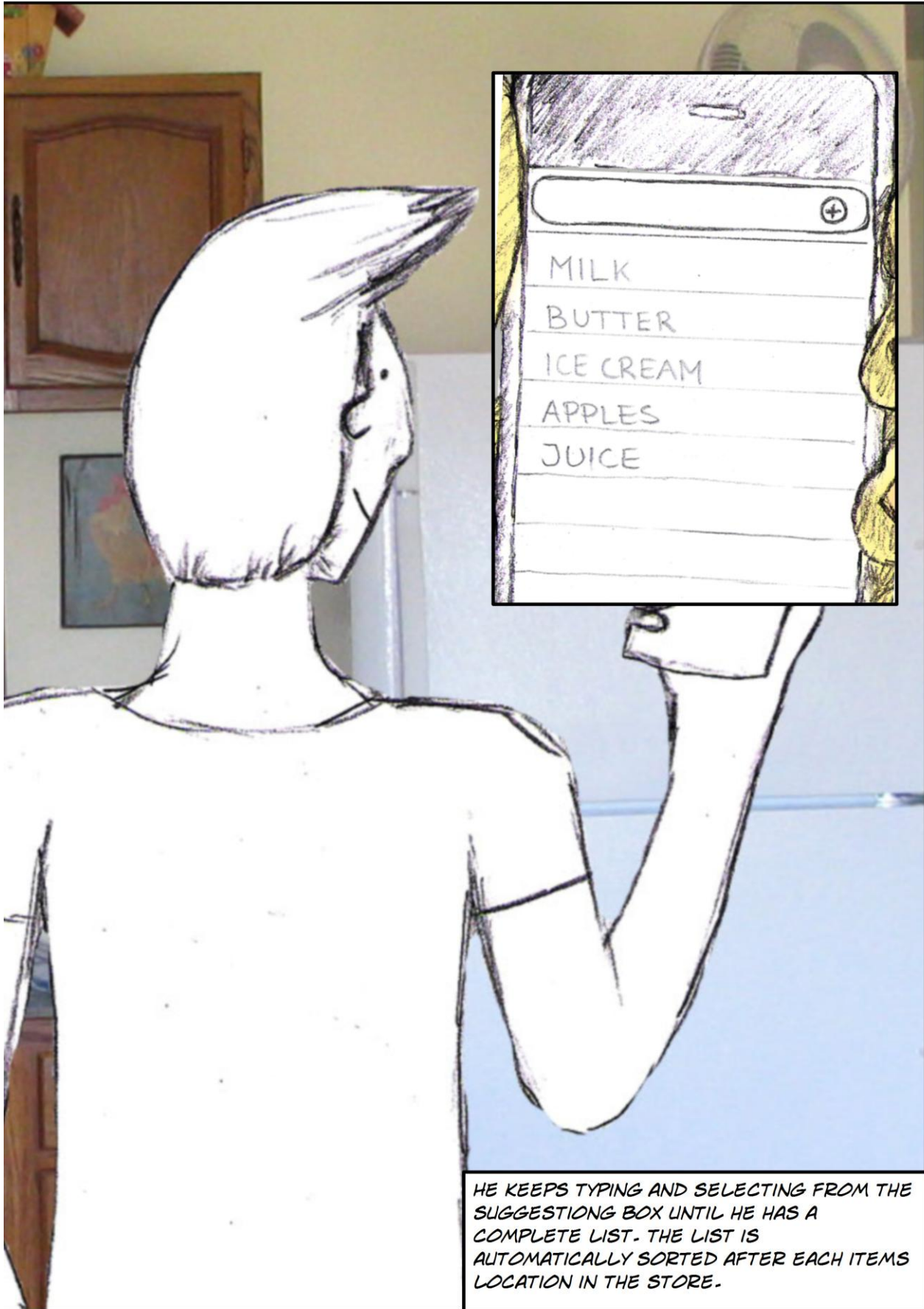
HE LAUNCHES THE SHOPPING LIST APP ON HIS SMARTPHONE

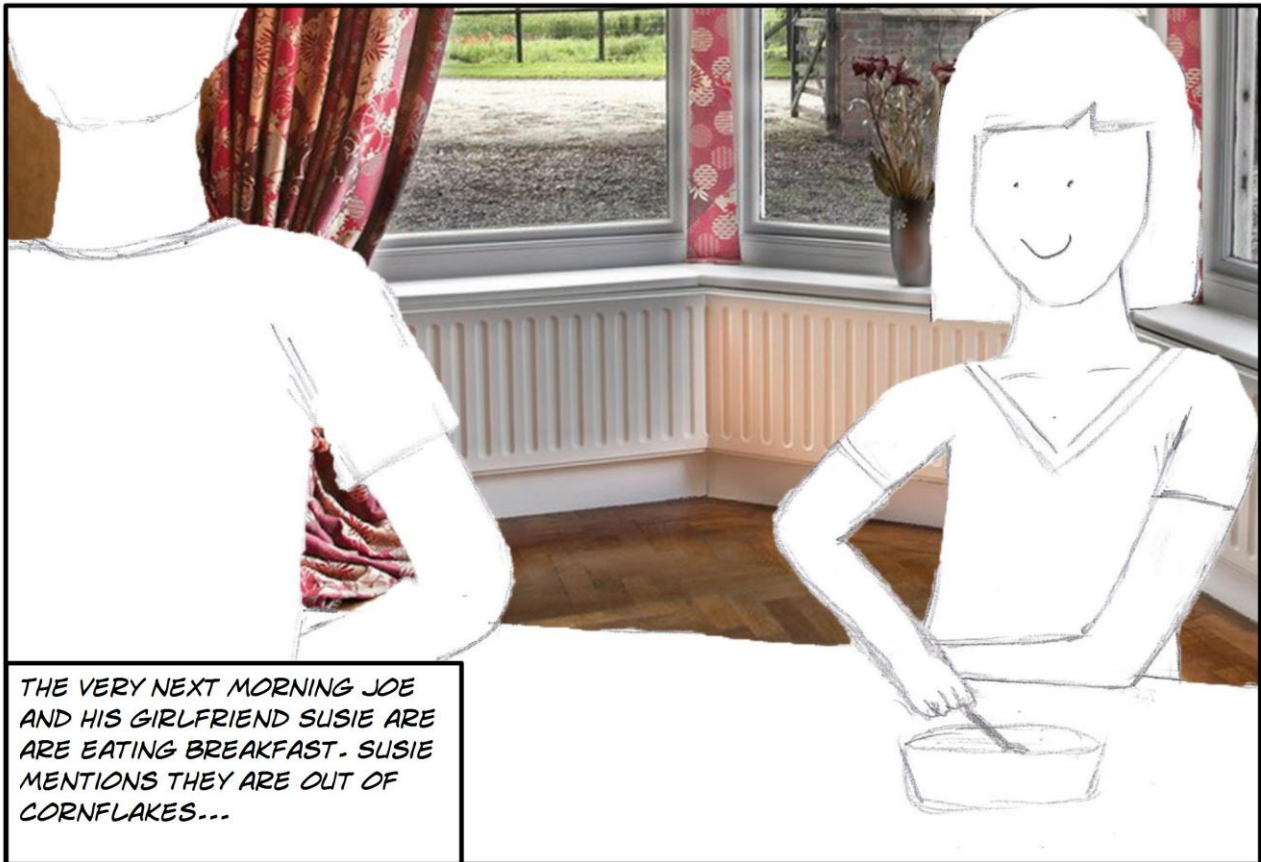


HE CREATES A NEW SHOPPING LIST AND GIVES IT A NAME.

HE IS NOW READY TO MAKE HIS SHOPPING LIST.
AS HE TYPES SUGGESTIONS ARE DISPLAYED.





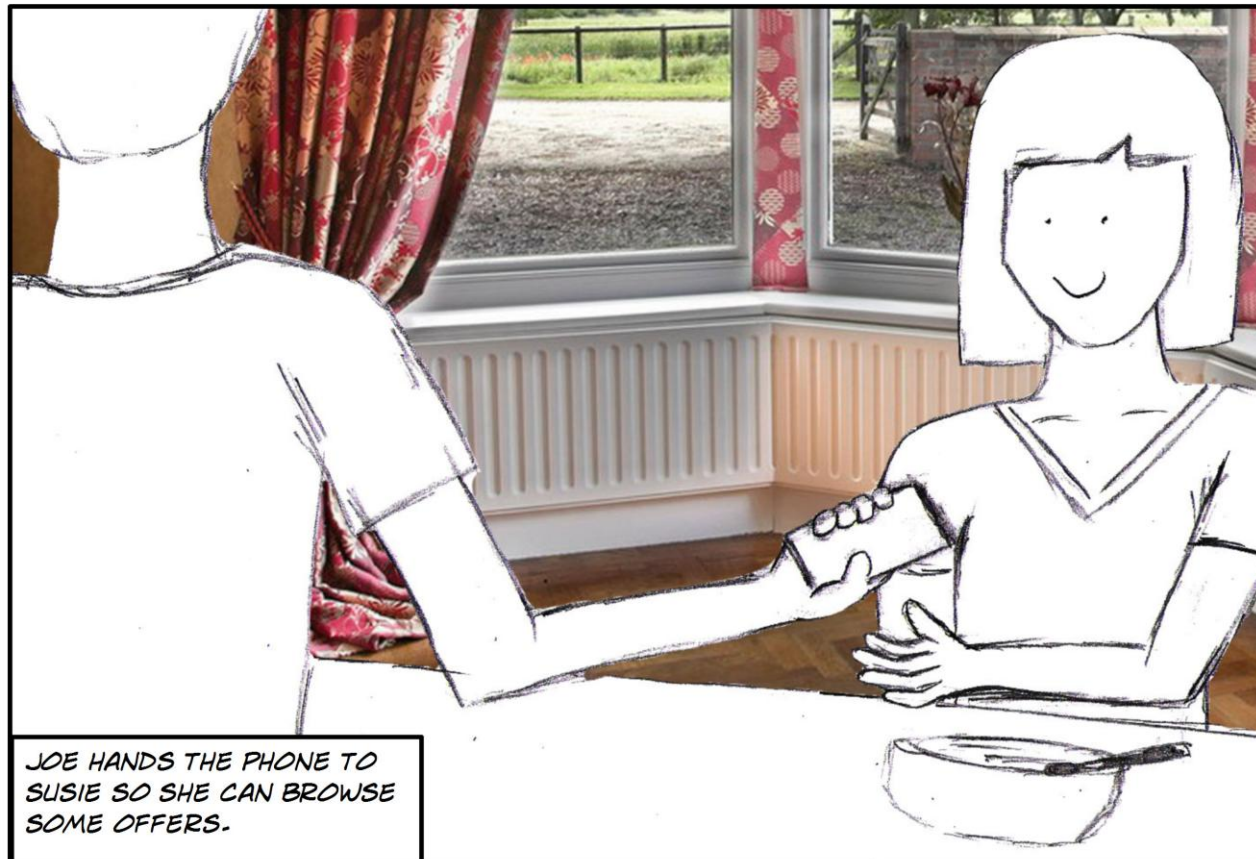


THE VERY NEXT MORNING JOE AND HIS GIRLFRIEND SUSIE ARE EATING BREAKFAST. SUSIE MENTIONS THEY ARE OUT OF CORNFLAKES...

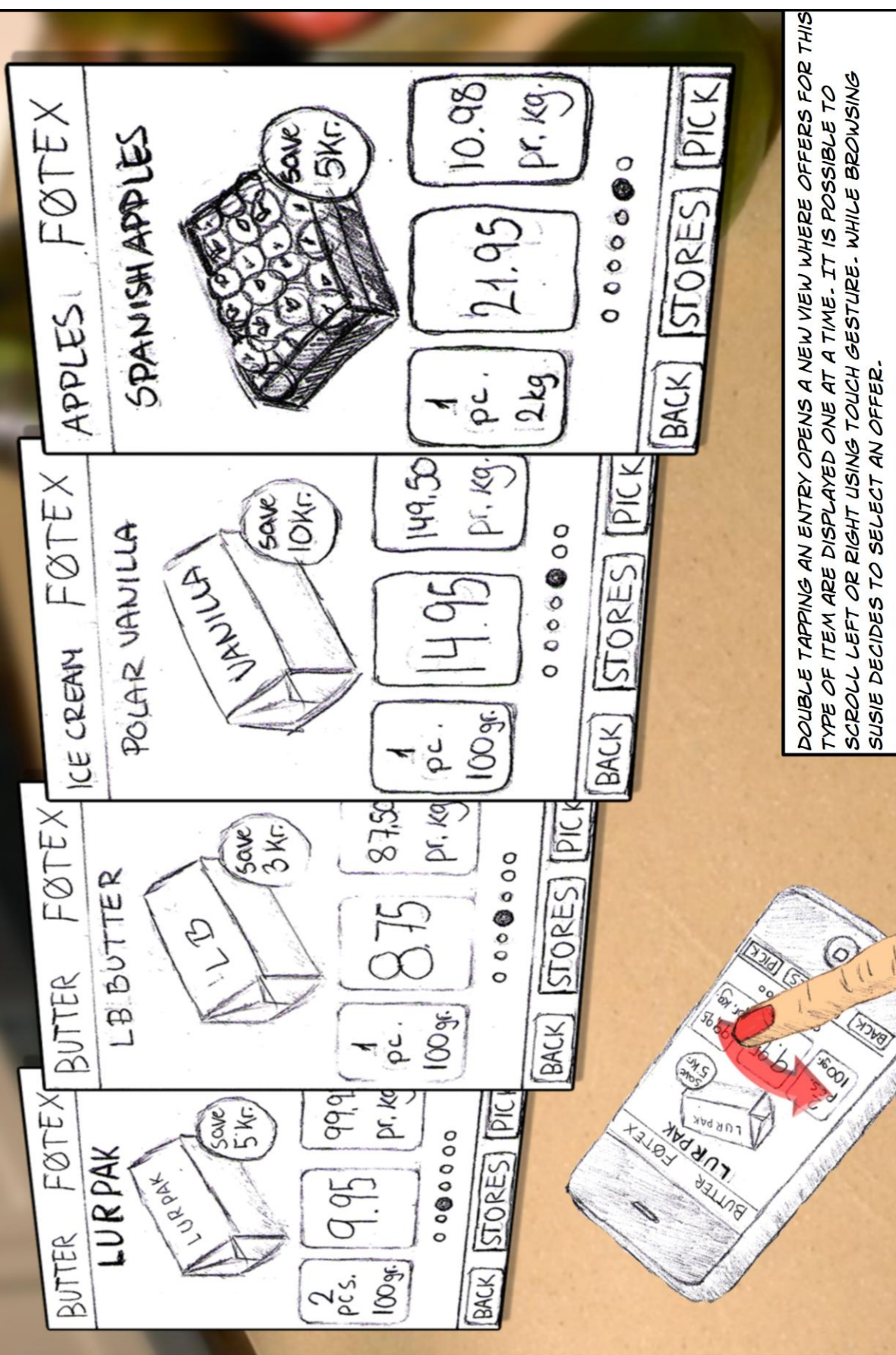


... JOE ADDS IT TO THE SHOPPING LIST. AND WHILE HE IS AT IT HE WANTS TO HAVE SOME COOKIES AS WELL. SINCE HE DOES NOT REMEMBER THE NAME OF THE COOKIES HE JUST TYPES IN A FREE TEXT. SINCE IT IS A FREE TEXT ENTRY IT IS AUTOMATICALLY LISTED AT THE BOTTOM.

SUSIE USUALLY CHECKS OUT OFFERS BEFORE SHOPPING SO SHE ASKS FOR THE PHONE



JOE HANDS THE PHONE TO SUSIE SO SHE CAN BROWSE SOME OFFERS.



DOUBLE TAPPING AN ENTRY OPENS A NEW VIEW WHERE OFFERS FOR THIS TYPE OF ITEM ARE DISPLAYED ONE AT A TIME. IT IS POSSIBLE TO SCROLL LEFT OR RIGHT USING TOUCH GESTURE. WHILE BROWSING SUSIE DECIDES TO SELECT AN OFFER.

AFTER WORK JOE GOES TO
THE STORE...



HE STARTS TO FIND
THE FIRST ITEM ON
THE LIST



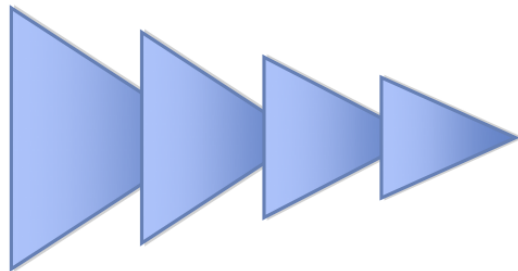




Bilag 8

Kjeldskovs designmodel, oprindelig

Sketching type	Purpose	Principles	Representation of context	Form	Outcome
Investigative	Understand problem	• Clear your mind of current practice • Distil the essence of an activity and/or form • Produce a wall of sketches	Settings, People, Activities, Artefacts, Technologies, Time	Sketches (Abstract & concrete)	A wall of sketches
Explorative	Generate and explore ideas and solutions	• Imagine the future • Draw broadly on inspiration from other designs, and new technologies • Produce 10 design ideas	Settings, People, Activities, Artefacts, Technologies, Time Visual storytelling	Memory drawings Comic strips	10 design ideas
Explanatory	Explain functions, structure and form	• Select 3 design ideas to move forward with • Explore differences • Produce 3 design concepts	Settings, People, Activities, Artefacts, Technologies, Time Visual storytelling	Description drawings Story boards	3 design concepts
Persuasive	Influence audience and sell concept	• Select 1 design concept to move forward with • Focus on mood and emotional value	Settings, People, Activities, Artefacts, Technologies, Time	Presentation drawings Smoke and mirrors mock-ups	1 design



Bilag 9

Kjeldskovs designmodel, revideret

Sketching type	Purpose	Principles	Representation of context	Form	Techniques	Outcome
Investigative	Understand problem	• Clear your mind of current/own practice • Distil the essence of an activity and/or form • Produce a wall of sketches	Settings, People, Activities, Artefacts, Technologies, Time	Sketches (Abstract & concrete)	Alternate between brainstorming and sketching Move from concrete sketching to more abstract	A wall of sketches
Explorative	Generate and explore ideas and solutions	• Imagine the future • Clear your mind of own practice • Draw broadly on inspiration from other designs, and new technologies	Settings, People, Activities, Artefacts, Technologies, Time	Memory drawings	Alternate between brainstorming and sketching Create ideas based on abstract 'problems'	A plethora of ideas and solutions
Conceptualize	Narrow down to the essentials	• Combine and refine • Embrace simplicity • Produce 10 design ideas	Settings, People, Activities, Artefacts, Technologies, Time Visual storytelling	Comic strips	Sort, group and categorize solutions and ideas	10 design ideas
Explanatory	Explain functions, structure and form	• Select 3 design ideas to move forward with • Explore differences • Produce 3 design concepts	Settings, People, Activities, Artefacts, Technologies, Time Visual storytelling	Description drawings Story boards	Use rapid sketching to explore design possibilities / alternatives	3 design concepts
Persuasive	Influence audience and sell concept	• Select 1 design concept to move forward with • Focus on mood and emotional value	Settings, People, Activities, Artefacts, Technologies, Time	Presentation drawings Smoke and mirrors mock-ups		1 design

Bilag 10

Illustration,

Persuasive

FRESH FOOD SHOPPER

mobile application

Be inspired by healthy recipes



Find Fresh Ingredients With Ease

