

Design research en 'use context'

Cursuscode CMDDES01-4

Deel 1 van de Foundation Course in Interaction Design

Het ontwerpprobleem: een interactieve versie van het leerboek 'Designing for Interaction'

V03.0

2011.11.05

Auteur: James M. Boekbinder

Skype: jboekbinder3641

E-mail: james.boekbinder@gmail.com

1 Het ontwerpprobleem in het kort

Tijdens deze module creëer je een prototype van een interactieve versie van het leerboek 'Designing for Interaction' van Dan Saffer. Dit prototype heeft de vorm van schetsen van interfaces met bijbehorende scenario's en verklaringen. Het doel is om een interactieve versie te maken die optimaal past bij deze module en de studenten die er aan deelnemen.

Het proces waarmee je dit ontwerpprobleem oplost bestaat uit een aantal activiteiten die stap voor stap in de lessen worden behandeld:

- Onderzoek naar toekomstige gebruikers (design research d.m.v. voornamelijk interviews)
- Profileren van toekomstige gebruikers (persona creëren)
- Prototype in woorden (scenario's)
- Definitief prototype in de vorm van schetsen van interfaces en scenario's

De nadruk tijdens deze module ligt op 'design research'; de technieken waarmee je de toekomstige gebruikers van je product onderzoekt om te zorgen dat het product optimaal bij hen past. Je uiteindelijke oplossing moet kloppen met de resultaten van je onderzoek naar de gebruikers en naar de situatie waarin ze het product gebruiken (context of use).

Naast de design research technieken die we in de lessen toepassen (interviews en analyse), kun je gebruik maken van bureauonderzoek en de technieken die behandeld worden in het leerboek.

1.1 DELIVERABLES

Aan het einde van deze module lever je een verslag in met de eindversies van de belangrijkste deliverables. Je verslag is een PDF_document. Het bevat onder andere:

- Introductie - beknopte beschrijving van de opdracht
- Prototype bestaande uit schetsen van de interface met bijbehorende scenario's en verklaringen
- Interviewverslag (eventueel als bijlage)
- Verslag met analyse van de interviews en opsomming van de kenmerken (eventueel als bijlage)
- Definitieve versie van persona met verantwoording (eventueel als bijlage)
- Rationale - een uitleg van de redenen waarom deze oplossing volgens jou een goede is; leg uit waarom je de verschillende ontwerpkeuzes gemaakt hebt
- Reflectie (optioneel) - een beknopt verslag waarin je beschrijft hoe je de opdracht ervaren hebt en welke leermomenten en conclusies voor jou belangrijk zijn geweest

2 Context of use

Met 'context of use' (gebruikscontext) bedoelen we de hele situatie waarin een product gebruikt zal worden.

Zijn de gebruikers thuis? Op hun werk? Welke problemen, doelen, verwachtingen, gedragspatronen, rollen brengen ze met zich mee? Hoeveel ervaring hebben ze met het product? Zijn het regelmatige gebruikers? Of wordt het product een enkele keer gebruikt? Hoe langdurig en intensief is het gebruik? Gebruiken ze het alleen of in samenwerking met anderen? Mogen ze fouten maken?

De *context of use* is altijd belangrijk, of het gaat om een kaartjesautomaat, een spel of een medische applicatie. Een product dat uitstekend werkt in een bepaalde gebruikscontext kan falen in een andere.

In deze module ontwikkel je een interactieve versie van een leerboek dat ingezet zal worden om specifieke leerdoelen te bereiken. Het is onderdeel van een gebruikscontext waar onder andere lessen, activiteiten, presentaties, discussies, feedback en evaluaties deel van uitmaken.

Hieronder behandelen we een aantal vragen die de *context of use* voor de interactieve versie van het leerboek kunnen verduidelijken. Je kunt ze gebruiken om je kennis te verdiepen en als 'ingang' om oplossingen te zoeken. Bij het beantwoorden van deze vragen, stel jezelf altijd de vraag: 'Hoe zou dit van invloed kunnen zijn op de ontwerp oplossing (de interactieve versie van het leerboek)?'

2.1 DIGITAAL VS. ANALOOG

1. Welke voor- en nadelen hebben analoge (papieren) en interactieve versies ten opzichte van elkaar? Wat kan een digitale versie dat een analoge niet kan, en andersom? Wat zijn de belangrijkste algemene verschillen?
2. Moet het hele leerboek interactief / digitaal zijn? Of zouden bepaalde onderdelen ook analoog kunnen blijven? Of zowel in analoge als digitale vorm kunnen worden aangeboden? Wat is de ideale combinatie om leeractiviteiten te ondersteunen?

2.2 OMGEVING

1. In welke situaties zal het leerboek gebruikt worden?
2. In welke fysieke omstandigheden? Welke beperkingen en / of voordelen brengen deze situaties met zich mee?

2.3 DOELEN

1. Wat zijn de concrete doelen waarvoor het boek gebruikt zal worden? Om welke leerdoelen te bereiken?
2. Op welke manier wordt het bij leeractiviteiten betrokken?

2.4 LEZEN

1. Wat houdt 'lezen' eigenlijk in? Wat doet het met de ogen en hersenen? Wat gebeurt er concreet als iemand leest?
2. Wat is het verschil tussen lezen voor afleiding en lezen om te leren? Welke rol speelt lezen bij het onthouden van de stof?
3. Welke handelingen onderneemt iemand die aan het lezen is om te leren?

2.5 LEREN

1. Wat houdt 'leren' in? Wanneer beschouwen we het doel van het lezen als behaald?

2. Wat zijn bekende manieren om te leren door middel van lezen (van een boek)?

2.6 BOEK

Een 'boek' is traditioneel gezien een gedrukte codex waarvan de inhoud bestaat uit tekst, beelden en in een enkel geval speciale 'paper engineering' (bijv. een pop-up boek).

1. Welke aspecten van de traditionele vorm van een boek kunnen behouden blijven?
2. Welke vorm kan een digitaal 'boek' hebben? Wat is de optimale vorm om te gebruiken bij het leren?
3. Welk apparaat of apparaten zouden de 'drager' moeten worden van de nieuwe, interactieve versie?
4. Hoe onderscheiden leerboeken zich van andere types boeken?

2.7 STAKEHOLDERS

1. Welke stakeholders zijn betrokken bij het gebruik van het leerboek, behalve de student?
2. Wat is het perspectief en wat zijn de doelen van die stakeholders?