

AFLEVERINGSOPGAVE BSPR / 2D-PAPIR

Gruppe 1 – Laust, Søren, Camilla, Frederik, Raymond & Anne-Mette

I modsætning til de to forrige forløb har 2D-papir-forløbet primært været godt til at tydeliggøre, hvad der i sketching-processen sker mellem *sketch* og *mind* (Buxton). I de tidligere sketching-forløb har der til dels været påkrævet nogle tekniske kompetencer ifm. udarbejdelsen af en sketch, hvilket har resulteret i 1) langsommelige processer mht. at kunne generere ideer, og 2) en begrænset mangfoldighed af sketches. Når de tekniske faktorer ikke længere skal tages hensyn til, og der kun er påkrævet de simpleste værktøjer, er behandlingen af *back-talk'en* hurtigere og mere medgørlig.

At generere, fastholde og stimulere:

De styrker, vi har oplevet ved 2D-papir-sketching, er bl.a. den hurtighed, der findes omkring genereringen og videreudviklingen af ideerne. Dette skyldes bl.a., at den i processen formår at stimulere i det øjeblik, der bliver sketched og gør det nemt at ændre og/eller udfolde ideen.

En anden styrke, vi har oplevet ved 2D-papir-sketching, er mangfoldigheden af sketches, der bliver genereret. Når sketching-processen går i gang, og flere mennesker sidder og sketcher samtidig på samme papir, sker der en behandlingsprocess hos hvert individ, som ser én ting som noget konkret (*seeing that*) men på samme tid tillader at fortolke tegningen på sin egen måde, som oftest resulterer i at individet nu ser tegningen som noget andet (*seeing as*) (Goldschmidt).

At kunne balancere åbenhed og mangetydighed

Balancen mellem åbenheden og mangetydigheden har været den største udfordring hos os. Den åbenhed, der har været omkring processen, har gjort det svært at fastholde fokus på én ide og derved skabe mangetydighed omkring et centralt udgangspunkt. Vi oplevede bl.a., at det hurtigt gik hen og blev en brainstorm, hvor nye ideer udviklede sig i massevis, men uden nogen sammenhæng til den oprindelige ide. Det gjorde også, at ideerne ofte gik hen og blev centrale, og derved kom i vejen for at sketche dybere i detaljerne.

At kunne adressere dynamikken:

På dette område har der været begrænsninger, når det handler om at illustrere de sociale interaktioner, der er naturligvis de overfladiske handlinger, som nemt kan tegnes, men skal det være mere komplekst, bliver det en udfordring for den utrænede tegner ikke at sige, at der ikke kan komme noget godt ud af de mere abstrakte tegninger, set i lyset af *back-talk'en*. Det samme gør sig gældende, når man sketcher de fysiske omgivelser hvor brugsoplevelsen skal finde sted.

At kunne bibringe empati for brugeren

I forbindelse med at bibringe empati for brugeren har vi erfaret, at det er ens egen fortolkning af brugeren og brugsoplevelsen, som her er afgørende. Det er i fortolkningsprocessen, at empatien skal indfanges, da det kræver gode tekniske færdigheder at kunne illustrere tanker, følelser og andre "bløde værdier", uden det bliver for overfladisk.

At adressere kropslig erfaring og direkte sansbarhed:

I de tidligere forløb har der været en meget klar fortolkning af den kropslige erfaring og den direkte sansbarhed, idet vi i begge forløb har begået os i de fysiske omgivelser, hvori brugssceneriet skulle spilles ud, og at vi har sketched med håndgribelige materialer.

2D-papirsketching har også sine svagheder sammenlignet med de andre to former. Dialogen mellem *sketch* og *mind* på det sanselige plan har praktisk set været meget svært at opnå, da midlerne man arbejder næsten overlader alt til fantasien.