



Design Eksperimenter

Forud for eksperiment beskrivelserne, vil vi give en kort introduktion til vores nye koncept. Konceptet går i sin enkelthed ud på at området omkring en specifik skraldespand bliver filmet, disse optagelser bliver transmitteret til et skærm, der står opstillet ved siden af skraldespanden. Når en bruger smider noget ud i skraldespanden opfanger en sensor det, og sender et signal til en computer, der starter en animation el. lign. der vises oven på den livevideo-optagelse, der vises på skærmen. Mening er således at brugeren og de personer i nærheden kan se sig selv i en form for augmentet reality.

Eksperiment 1

Det er vigtigt ift. vores koncept og vores valg af et offentligt domæne, at vi vælger et specifikt sted at placere vores design. Placeringen er vigtigt i forhold til budskabet, de mennesker vi gerne vil henvende os til og at opstillingen ikke bliver ødelagt. Vi har opstillet følgende hypotese;

H1: Vi kan finde et domæne i Aarhus by, hvor installationen kan stå uden at blive ødelagt, og hvor der færdes en masse af de mennesker, vi gerne vil henvende os til.

H1-0: Vi kan **IKKE** finde et domæne i Aarhus by, hvor installationen kan stå uden at blive ødelagt, og hvor der færdes en masse af de mennesker, vi gerne vil henvende os til.

Vi vil undersøge vores hypotese først og fremmest ved at definere en bruger, dernæst tager vi ud i Aarhus by og laver feltstudier. Det involvere bl.a at tage billeder af steder, observere brug af steder, vælge en specifik skraldespand og undersøge både inddørs og udendørs områder. Vi vil derefter udvælge nogle steder og undersøge dem nærmere i forhold til eksperiment 4.

Eksperiment 2

Essensen af vores design er det budskab vi vil formidle, og hvordan vi gør det. Vores vision har været at skabe eftertanke omkring potentialer og problemer vdr. skald, men da der er mange problemstillinger og måder at gribe det an på, må vi indsnævre vores budskab til at omhandle en mere specifik problemstilling.

H1: Vi kan afgrænse en problemstilling og formulere et klart budskab, som vi kan formidle gennem en animation, så brugere forstår vores budskab.

H1-0: Vi kan **IKKE** afgrænse en problemstilling og formulere et klart budskab, som kan formidles gennem en animation, vores brugere kan derfor ikke forstå vores budskab.

Vi vil først og fremmest diskutere vores holdninger internt i gruppen og finde ud af hvad vores interesseområder er; om det er merforbrug, renere gader, mindre forurening osv. Derefter vil vi forholde os til én eller to problemstillinger, vi vil dernæst arrangere en brugerworkshop, hvor vi afprøver vores budskaber, dels om brugerne kan forholde sig til det og om de finder det lige så vigtigt, og hvordan vi så formidler ét budskab.

Eksperiment 3

Vores succeskriterie er ikke, at alle forbipasserende skal bruge den skraldespand vi vælger, men der skal stadig være at en vis mængde, der vil og tør bruge skraldespanden. Vores design skal altså ikke skræmme folk fra at bruge skraldespanden, samtidig er det vigtigt at brugeren forstår at de interagerer med værket.

H1: Brugere af domænet vil gerne smide skrald i den udvalgte skraldespand, og de forstår at de interagerer med den, når de smider noget ud.

H1-0: Brugere af domænet vil ikke smide skrald i den udvalgte skraldespand, og de forstår ikke at de interagerer med installationen.

Denne hypotese vil vi ligeledes undersøge gennem samme workshop, som vi bruger til eksperiment 2. For at denne hypotese kan verificeres er det en forudsætning at vi finder en god løsning på eksperiment 1 og 2.

Eksperiment 4

Det indholdsmæssige er det fundamentale aspekt, men for at det kommer til sin ret er det også meget betydningsfuldt hvordan vi løser det tekniske aspekt. Bl.a har kameraplacering og placering af skræmen betydning for, hvordan brugeren oplever sin rolle i værket. Det har også betydning for, hvordan brugere omgås værket dvs. om det kan stå intakt osv.

H1: Det er vigtigt hvordan skærm, skraldespand og kamera er placeret i forhold til hinanden og hvilke materialer vi bruger.

H1-0: Det er **IKKE** vigtigt hvordan skærm, skraldespand og kamera er placeret i forhold til hinanden

Ud fra domænestudier og en opsætning af propes vil vi undersøge, hvordan det skal opstilles. Vi vil endvidere undersøge materialer ifht. holdbarhed, formidleevne og økonomi. Det vil sige vi undersøger hvad der findes, og hvad vi rent faktisk kan skaffe.

Eksperiment 5

Der er to måder hvorpå, vi kan skabe agumentet reality – enten vha. kodning eller simluering af kodet augmentet reality dvs. ved at lægge animation oven på kamerabilledet. Hvad vi vil bruge afhænger af forholdet mellem tid vi skal bruge på at producere og hvad der fungere bedst.

H1: Det er lige meget hvilke af de to muligheder vi vælger.

H1-0: Det er IKKE ligemeget hvilke af de to muligheder vi vælger.

Vi kan undersøge det ved at prøve at kode et lille eksempel og ved at prøve at lægge en simpel animation oven på et kamerabillede og se hvordan det fungere.

Vi antager at kodning tager lang tid og hælder imod at bruge sidst nævnte metode. Vi skal derfor have undersøgt om det kan lade sig gøre ifht. kamera placering ex. kan der ske at der går nogen mennesker ind foran kamrabbilledet og animationen ikke bliver vist oven på det det skal? Og er kodning i såfald løsningen.