

Interaktionsdesign i extrema miljöer

Mikael Wiberg, Docent
 Institutionen för Informatik, Umeå universitet
 mikael.wiberg@informatik.umu.se


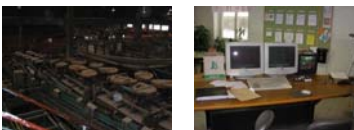


Interaktionsdesign

Interaktionsdesign handlar om att forma digitala produkter, tjänster och miljöer med särskilt fokus på deras brukskvalitéer, och interaktionsdesign är en disciplin dedikerad till att definiera beteenden hos artefakter, miljöer, system och produkter. Interaktionsdesign som område syftar därför till att:

- ”- Definiera interaktiva produkters form i relation till deras beteenden och användning
- Föreskriva hur interaktionsteknik kommer att mediera mänskliga relationer och förstå hur denna teknik i sig kommer att påverka vår mänskliga förståelse.
- Utforska dialogen mellan interaktionsteknik, människor och miljöer (inkluderat fysiska, kulturella och historiska miljöer).” (Robert Reimann)

Extrema miljöer

I vår pågående forskning har interaktionsdesign i extrema miljöer varit ett återkommande tema under de senaste 7 åren. Extrema miljöer handlar om att användningssammanhangen för de interaktiva tjänsterna kan vara kännetecknade av t.ex. extrem kyla, värme, smuts, vibrationer, intensivt mobilt samarbete, publika platser, etc. Bland de hittills utforskade sammanhangen kan bl.a. nämnas följande verksamheter med tillhörande extrema miljöer:

<u>Verksamhet</u>	<u>Extrema miljöer</u>	<u>Illustration</u>
Skellefteå Kraft	Service tekniker som vintertid jobbar ute på fältet med underhåll av elnätet i extrem kyla, fukt, djup snö, etc.	
Boliden & LKAB	Operatörer som underhåller anläggningar där damm, smuts, vibrationer, rörliga maskiner/ maskindelar, hög ljudvolym, etc. är utmärkande drag i miljön.	
Telia	Mobil miljö som omger deras servicetekniker som kännetecknas av mycket bilkörning och hög frekvens av pågående interaktion inom serviceteamet för att koordinera sina serviceinsatser i telenätet.	
ICEHOTEL	En designad miljö helt realiserad av is som designmaterial. Som koncept därför känsligt för hur interaktionsteknik kan introduceras för att smälta in i denna unika miljö.	

Dessa extrema miljöer ställer alla unika krav på designen av interaktiva tillämpningar och mobila tjänster. T.ex. vill en servicetekniker vid Skellefteå Kraft ogärna ta av sig sina handskar för att använda en stylus-penna och en PDA om han/hon står mitt ute i skogen i snöstorm och det är 20 grader kallt (en inte helt ovanlig arbetsmiljö när strömavbrott inträffar på vintern som följd av omkullblåsta träd).

En möjlighet

Givet denna bakgrund finns det alltså både: 1) en praktisk utmaning i att utveckla och anpassa interaktiva tillämpningar givet den extrema miljö som de ska verka i, men också 2) ett uttalat forskningsintresse av att finna goda exempel på utforskanden av gränssnittet mellan interaktionsteknik, människor och mer extrema miljöer.

Just nu

För närvarande intresserar vi oss för områdena turism, industri, rymd och mobilitet som extrema miljöer och vilka möjligheter digital teknik kan skapa för dessa speciella sammanhang.