

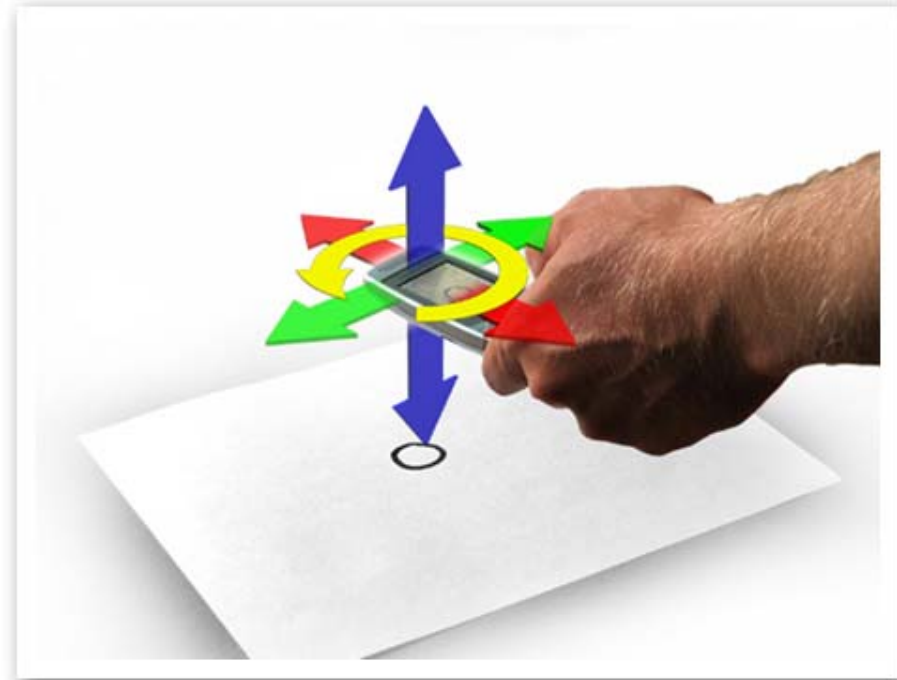
Informationsteknologien og fremtidens design



Introduktion

- scenarie for en fremtidig designpraksis
- baseret på dele af informationsteknologiens påvirkninger af feltet
- ...

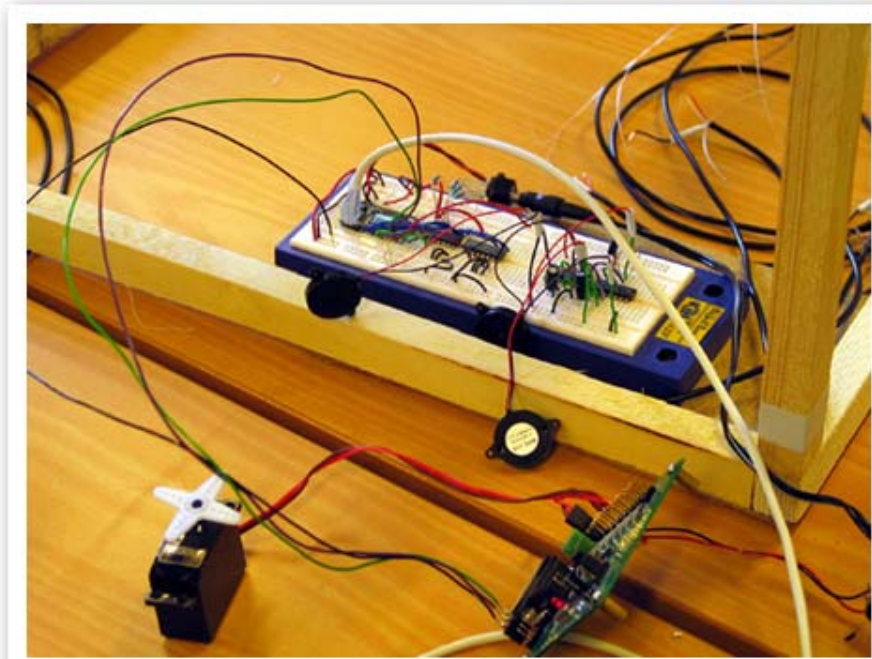
Informationsteknologien og fremtidens design



Informationsteknologiens indflydelse

- indflydelse på mange planer - nye processer, nye produkter...
- udbyggede kommunikations- og samarbejdsformer
- ...

Informationsteknologien og fremtidens design



Et komplekst designprodukt

- produkter er objekter, oplevelser, services og systemer
- produkter der indgår i komplekse relationer med deres kontekst
- produktets mange lag kan kun til dels betragtes adskilt

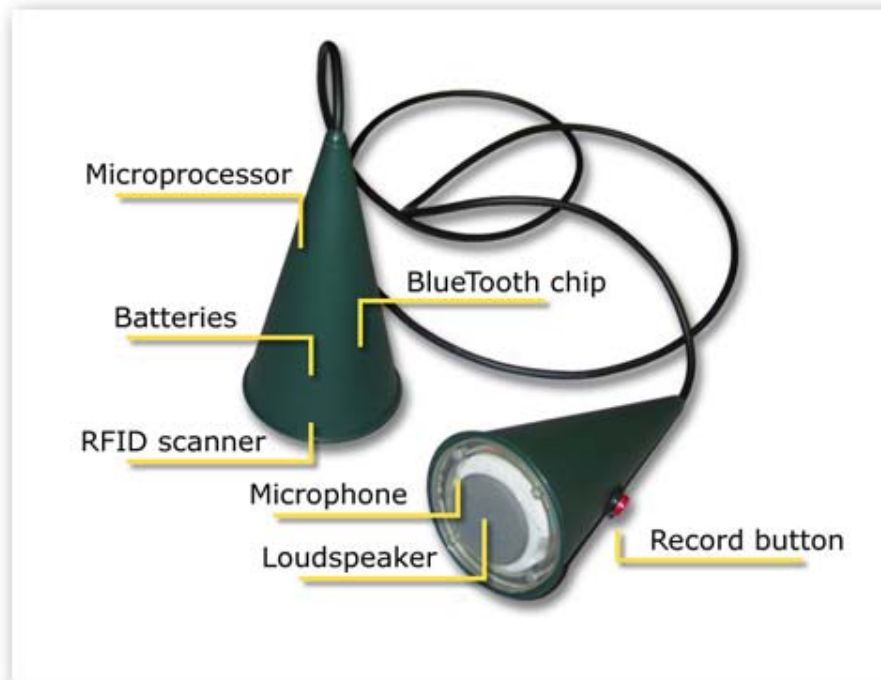
Informationsteknologien og fremtidens design



Adfærd og interaktion

- produkter indgår i komplekse sociale sammenhænge
- interaktionen er hér en væsentlig parameter (ex. wii)
- mange potentielle brugsmønstre skaber en diffus bruger

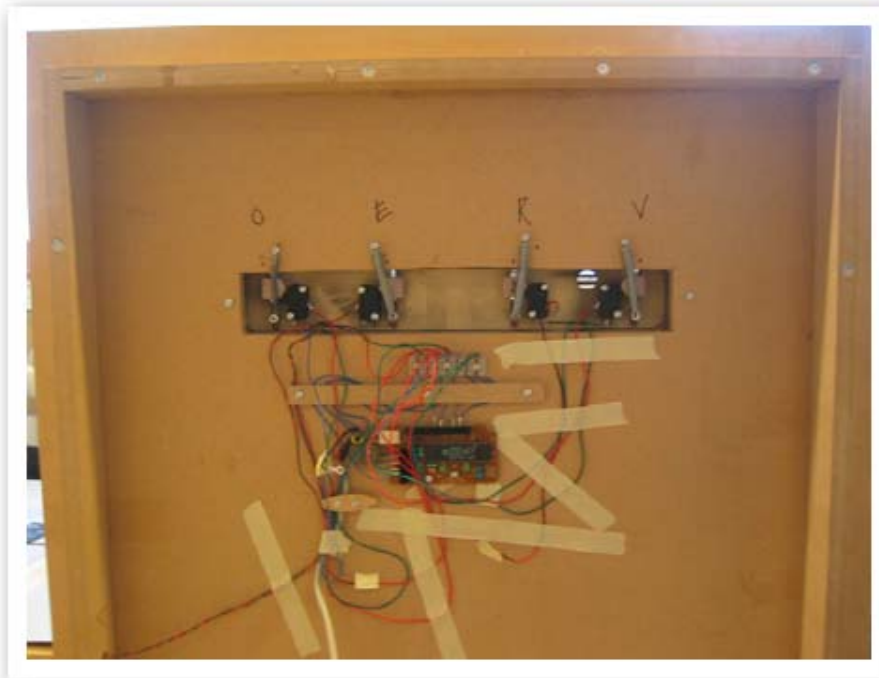
Informationsteknologien og fremtidens design



Andet og mere end fysisk form

- produkterne får adfærd, der kræver andre visualiseringsformer
- fokus flyttes til relationen imellem adfærd og fysisk fremtoning
- ...

Informationsteknologien og fremtidens design



Designerens rolle

- at give form til fremtidige situationer
- at kunne forstå de immaterielle og materielle egenskaber ved produktet
- at kunne afprøve og "visualisere" disse sider ved produktet (tid og socialitet)

Informationsteknologien og fremtidens design



Nye kompetencer og samarbejdsflader

- bevar den holistiske forslagsstillende tilgang
- acceptér nye discipliner i feltet – de er nødvendige
- lær af disse – både hvad angår samarbejde og kompetencer