

Sintef

Problemstilling

Hvordan kan virtuell virkelighet som grensesnitt understøtte bruk av automatiserte systemer for å fatte beslutninger?

Målet med prosjektet å foreslå konkrete designimplikasjoner for fremtidige løsninger innen tidskritiske komplekse domener, i dette tilfellet innen flygeledelse, som igjen kan bidra til å forbedre ytelse.

Design fiction

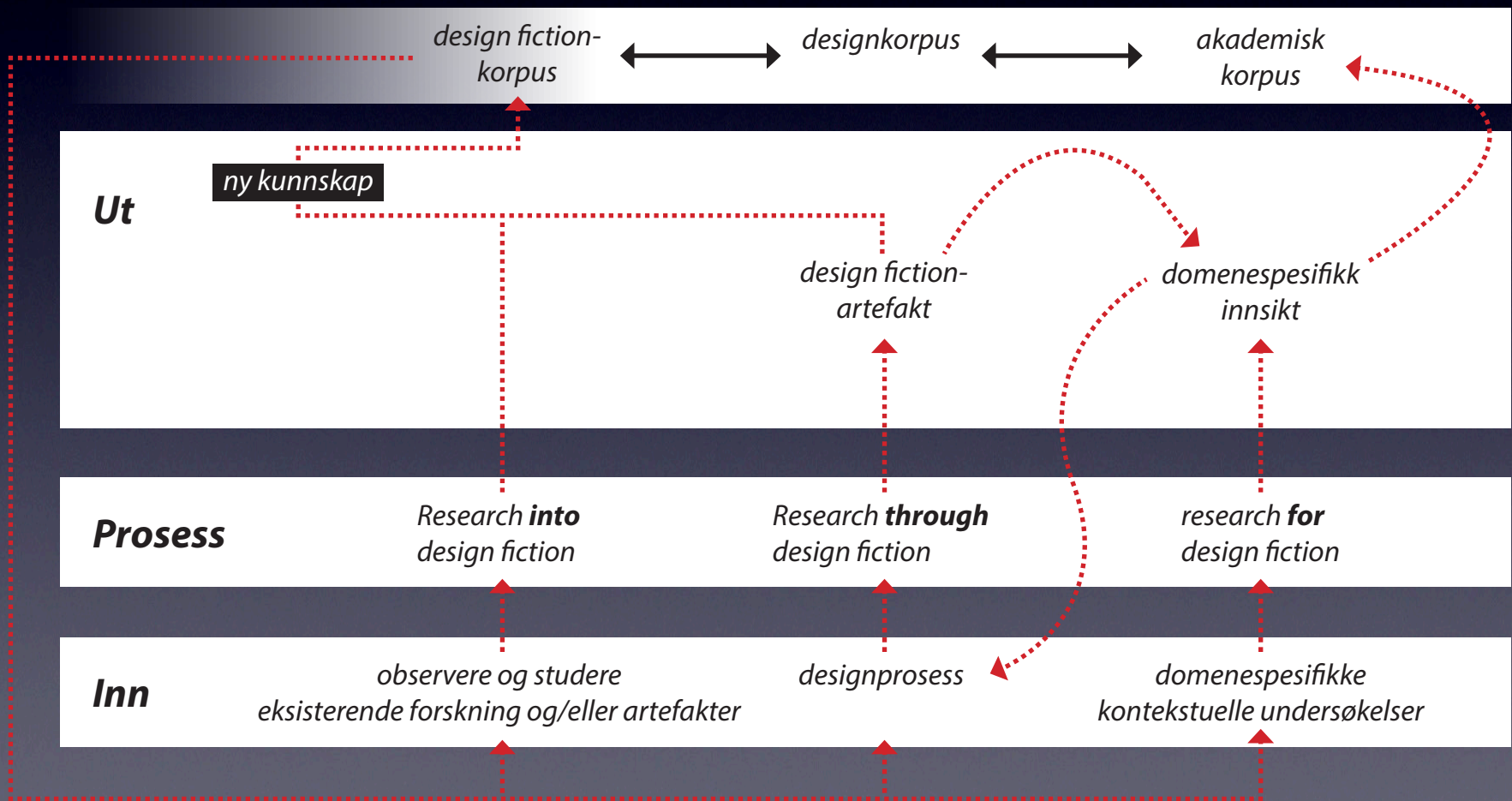
"... the deliberate use of diegetic prototypes to suspend disbelief about change."

– *Bruce Sterling*

Bruken av narrative prototyper i en fremtidskontekst for å undersøke og kommunisere mulige fremtidige teknologier.

Pragmatisk rammeverk

– Joseph Lindley



Initielle undersøkelser

Ekspertintervju for å få bedre innsikt i domenespesifikke utfordringer.

Litteraturstudier av virtuell virkelighet, rammeverk og kjente designimplikasjoner:

- Sintefs egne studier
- Near Future Laboratory
- Don Norman

Innsikt

- Fullstendig kommunikasjon
- Mennesket tar kritiske beslutninger
- Økt situasjonsbevissthet

Future workshop

Hyppig brukt metode i fremtidsstudier der målet er svar på praktiske spørsmål.

- Futures Wheel
- Futures Table
- End States

IMPORTANT

**INTERACTION WITH
ALGORITHMS**

PROBABLE

NOT PROBABLE

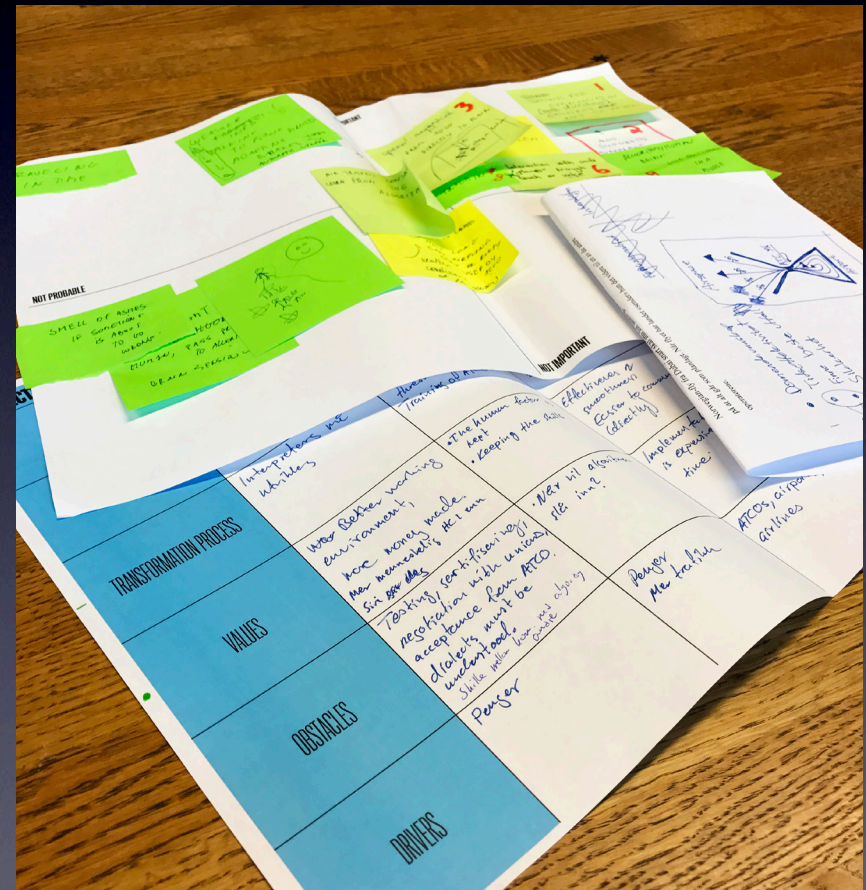
NOT IMPORTANT

SELECTED TOPIC

ACTORS					
CUSTOMERS					
TRANSFORMATION PROCESS					
VALUES					
OBSTACLES					
DRIVERS					

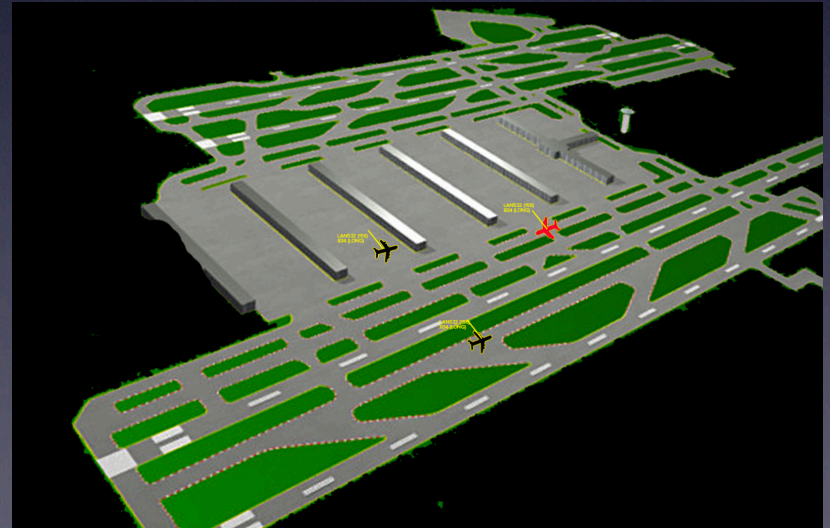
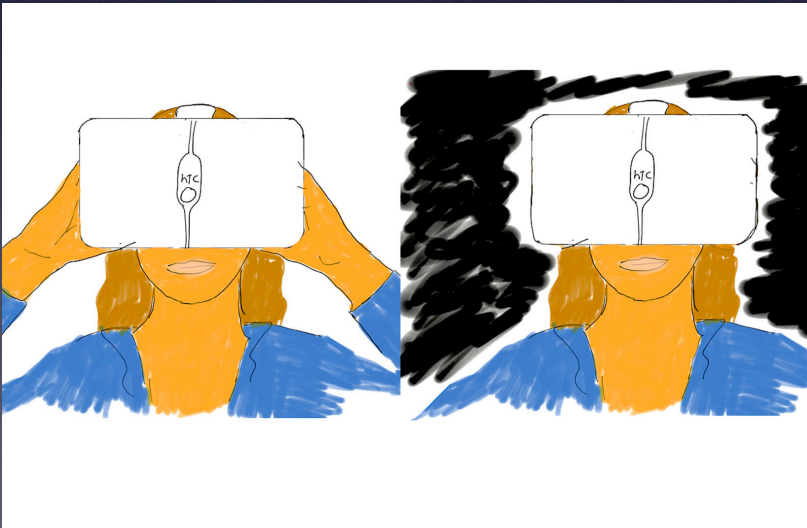
Innsikt

- Talebasert interaksjon
- Visuell representasjon
- Verdier
 - Sikkerhet
 - Tillit
 - Effektivitet



Storyboards

Understreker viktige aspekter ved brukeropplevelsen, og danner utgangspunkt for scenografi og filmatisering.



Veien videre

Ferdigstille høyoppløselig prototype, og etablere fremgangsmåte for evaluering.

- Demonstrere lavoppløselige prototyper
- Produsere video
- Eksisterende rammeverk for evaluering