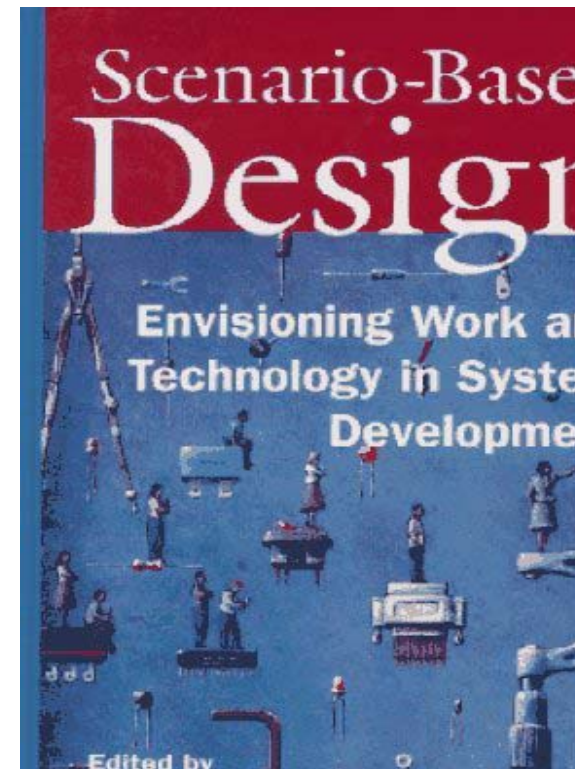


Narrativer

Dagny Stuedahl

Fortellinger som brukermedvirkende metode

- Scenarier; John M.Carroll 1995
 - Scenarier brukt av mange grunner
 - Oppsummering av brukeradferd
 - Hypotese modellering
 - Behovsanalyse
 - Kommunikasjon bruker-designer
 - Begrunne design
 - Oversikt over forventninger
 - Grunnlag for software
 - Dokumentasjon og læring
 - Evaluering
 - Abstraksjon
 - teambygging



Fortellinger som erfaring- erfaring som fortellinger

- SINTEF teknologiledelse prosjekt I SAS-avdelingen Scandinavian Ground Service forebygge sykesfraværet
- http://www.sintef.no/eway/default0.asp?pid=203&oid=0&e=0&trg=LeftPage_4801&LeftPage_4801=8366:35032::0:



Tolkninger av fortellinger

- Fortellinger kan
- Fortellinger kan
- Kan være med (1997)
- Felles tolkninge - ikke fortellinge komplekst (Orr

Fortellinger som medium

For kunnskapsutveksling - og kunnskapsutvikling
Elliptiske fortellinger (Orr 1996);
studier av fortellinger mellom teknikere i
Xerox
konstituerer felles erfaringer og skaper felles
rammer for tolkninger i grupper.

wska

juid 2000)
dskap er

Fortellinger som medium

For kunnskapsutveksling - og
kunnskapsutvikling

Elliptiske fortellinger (Orr 1996);

studier av fortellinger mellom
teknikere i Xerox

konstituerer felles erfaringer og
skaper felles rammer for tolkninger i
grupper.

Hva er målet for bruken av fortellinger?

- Forstå brukeren
- Få brukeren til å forstå
- Opparbeide dialog mellom bruker og designer
- Forstå brukerorganisasjonen
- Forstå endringen i organisasjonen
- - Og i arbeidet
- Forstå hvilke IKT-løsninger man skal lage
- - Og ikke lage

Fortellinger i design

- Redskap for dialog (Peter Lloyd)
 - Felles språk, formidle prosessen, få oversikt, diskutere konkurrerende argumenter, oppsummere
- Narrative gaps
 - Inkluderende - ekskluderende
- Kompetanse for å forstå

Fortellinger som aktivitet for medvirkning i design

- NEMLIG-prosjektet 1999-2002
- Sintef, NR, InterMedia, Institutt for grafiske medier
- Fortellinger som brukermedvirkende metode i en mellomstor grafisk bedrift

Se hva som skjer

- Fortellinger tolkes av designeren
- Tolkninger er knyttet til fellesskap og kunnskap
- "Ingeniør-tolkning" , "designer-tolkning"
- Second order understanding (Klaus Krippendorf)

Hva er narrativer og hvilken relevans har det for design

- Kommunikasjon
- Informasjon
- Bindeledd mellom mennesker

narrativitet

- Eksistensiell (Paul Ricoeur, Peter Brooks) :
narrativer gir mening i livet, gjør det mulig å
forholde seg til tid og skjebne
- Kognitiv (M. Turner): narrativer fundamentalt
instrument for tanken
 - Jerome Bruner; to måter å tenke på
 - Narrative modus - en god historie - likner livet : det
spesielle - menneskelig intensjon og handling
 - Argumentative modus - generell - prosedurer, forsikre om
beviselig referanse
 - Estetisk - tekst, narrativitet som allmene som ligger i
enhver tekst

Media

- Ulike medier har ulik narrativ makt
- Radio som medium tilbyr andre narrative muligheter enn fjernsyn
- hvilket medium blir fortellingen formidlet gjennom - og hvilken rolle betyr det i formidlingen?

Art mobs website

- http://mod.blogs.com/art_mobs/
- MoMas unofficial audioguides

Hvordan tolke?

- Fortelling som tekst
- Fortelling som handling
- Fortelling som svar på spørsmål
 - Grunner for akkurat den fortellingen
 - Hva bli ikke fortalt?
 - Forstår bruker og designer det samme?

Stilheter og tausheter

- Hva blir ikke fortalt?
 - Fordi det ikke kan artikuleres
 - Fordi det kan være farlig å si det
 - Fordi man ikke vil fortelle designeren det
 - Fordi designeren ikke lytter godt nok
- Taushet skjuler - stillheter er lyttende

utfordringen

- Å forstå brukerens forståelser
- Å lytte til det som ikke blir fortalt som svar på spørsmål
- Å huske at tolkninger og forståelser av fortellinger er knyttet til fellesskap....og kunnskap