

**EXAMENSARBETE** Användargränssnitt på en multitouch-skärm för participativ design**STUDENT** Filip Bontin**HANDLEDARE** Johanna Persson (LTH)**EXAMINATOR** Joakim Eriksson (LTH)

# Stadsplanering på stora touchskärmar - ett interaktionsförslag

POPULÄRVETENSKAPLIG SAMMANFATTNING **Filip Bontin**

Stora touchskärmar är något som blir mer och mer populärt. Men finns det någon potential för det inom stadsplanering? Och hur borde det i så fall fungera?

Att få vara med och bestämma eller ta del av information om framtida projekt i ens stad är något som för många är väldigt viktigt. Att för en kommun kunna dela med sig information om nya projekt är inte alltid det lättaste. Det är inte heller alltid lätt att samla in åsikter om vad medborgarna tycker. Men samtidigt är det väldigt viktigt att alla får chans att tycka till om hur deras stad borde se ut. Var olika byggnader borde finnas, hur ett torg bör se ut eller liknande.

Touchskärmar är något som de flesta använder dagligen i sina mobiltelefoner eller surfplattor. Men något som också börjar bli populärt är större touchskärmar, där vissa är så stora som 70 tum eller större. Det finns många användningsområden för större touchskärmar, där stadsplanering kan vara ett av dem.

Att använda touchskärmar för att skapa en dialog mellan medborgare och deras kommun kan låta alla få sin åsikt hörd. Men för detta behövs ett program som kan användas på touchskärmen. Detta arbete undersöker hur ett sådant program borde se ut. För att ta reda på detta skapades en prototyp där det var möjligt att flytta hus eller andra objekt på en karta. Genom denna prototyp kan alltså användare placera ut hus och på så sätt skapa ett område precis så som de tycker att det borde se ut.

Efter att prototypen var färdig testades den av



En skärmdump som visar det man möts av när man startar prototypen.

användare för att se vad de tyckte om den. Resultatet på testerna blev att den överlag fungerade bra. Detta betyder att program som denna prototyp kan vara. Testerna visade också att det finns ett intresse för program som liknar prototypen som skapades. Alla som testade angav att de hade velat använda prototypen eller ett liknande program för att vara med och utveckla en stadsdel eller liknande.

För utveckling av framtida program som ska användas på ett liknande sätt kan detta arbete komma till nytta. Det kan hjälpa utvecklare att få en inblick i hur de borde tänka när de skapar sina program. Men det hjälper också att visa att folk är intresserade av teknik som denna.