

Interaktionsdesign för en samarbetsuppgift i AR

Föreställ dig när Augmented reality (AR) är en naturlig del av vår vardag, hur skulle då ett samarbete mellan två personer kunna se ut? I takt med att AR ökar på konsumentmarknaden är det viktigt att utveckla applikationer ur ett användarcentrerat perspektiv.

Frågeställningen i examensarbetet var att utforska, med hjälp av interaktionsdesignmetoder, hur och på vilket sätt ett gränssnitt i AR bör designas för att kunna stödja ett samarbete mellan två personer. Idén med arbetet var att undersöka begränsningar och möjligheter med interaktionen i AR. AR är en teknologi där den verkliga världen kombineras med virtuella element, som ett virtuellt filter ovanpå verkligheten. Ett exempel där AR används är i mobilapplikationen Pokémon Go.

Examensarbetet var ett forskningsprojekt inom AR och interaktionsdesign. Det var en konceptuell designutveckling på hur AR kan assistera vid ett samarbete mellan två personer. Den använda designmetoden i projektet var iterativ användarcentrerad process, vilket innebär att potentiella användare av systemet var med i utvecklingsprocessen genom att exempelvis testa olika prototyper som sedan utvärderades och designades på nytt.

Examensarbetet visade att det finns potential för AR att användas som ett samarbetsverktyg under ett samarbete. En del av resultatet var självaste processen som användes i examensarbetet och den modell som skapades under projektets gång. Modellen innehöll tre steg som var viktiga att behandla vid designandet av en AR-assistent för ett samarbete, oberoende av vilket samarbete det handlar om. Det går därför att säga att examensprojektet fick tre olika svar, där sista steget resulterade i en AR-prototyp som var tänkt att användas under möbelmontering. I prototypen gavs instruktionerna i AR genom att varje användare hade på sig AR-glasögon.

Tidigt i projektet adresserades tre designperspektiv som behövde testas och utvärderas med hjälp av användare. Dessa tre steg utformade den ovannämnda modellen som behövde undersökas för att kunna utforma en AR-assistent. Det (1) första steget handlade om att undersöka vilken interaktionsmodalitet som upplevdes som den mest intuitiva för samarbetet, som i detta fall var möbelmontering. En interaktionsmodalitet är sättet som en användare interagerar med och/eller styr ett AR-system, det kan exempelvis vara röststyrning, gester mm. Det (2) andra steget handlade om att studera hur användare sinsemellan samarbetar med varandra med hjälp av ett AR-system. Under andra steget utforskades främst vilken roll AR-assistenten skulle kunna ha i samarbetet. Det (3) tredje steget var att utforska vilken visuell information och feedback som var av intresse samt hur det skulle gestaltas för användarna.

Genom att undersöka dessa steg gick det enklare att förstå användarnas behov av AR-assistenten under sitt samarbete. En annan anledning var också att med hjälp av modellen gick det att utforska begränsningar och möjligheter med AR ur ett användarcentrerat perspektiv.

Den framtagna modellen går att applicera inom flera samarbetsscenarion, den är med andra ord inte begränsad till just möbelmontering. Resultatet i examensarbetet hade sett annorlunda ut om det var ett annat scenario som skulle undersökas, men de tre stegen hade oavsett behövts utforskas.