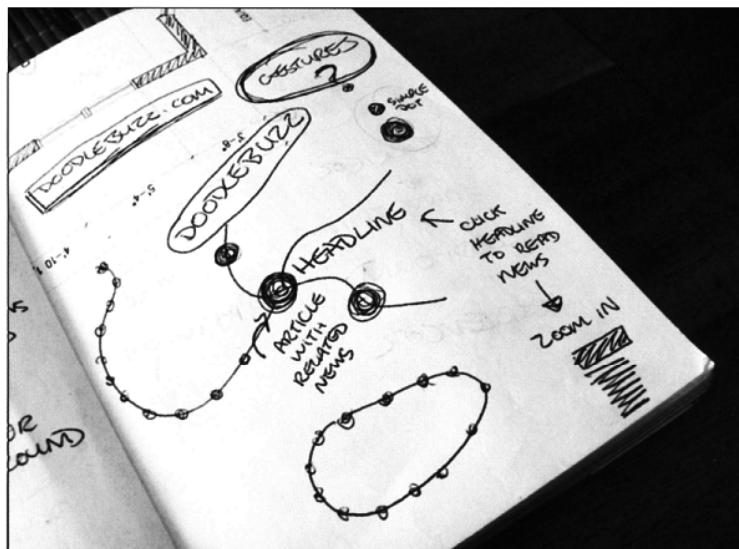


Broeiplaats

'Design by Fire' wil een broedplaats zijn voor de nieuwste ontwikkelingen op het gebied van interaction design, user experience en information design. Ruim tweehonderd bezoekers draaiden warm voor zeven vurige sessies.



CHI Nederland, de vereniging voor specialisten op het gebied van mens/machine-interactie, en de Nederlandse afdeling van de internationale Interaction Design Association (IXDA) organiseerden op 21 oktober de tweede editie van 'Design by Fire'. 'Design by Fire' wil een broedplaats zijn voor de nieuwste ontwikkelingen op het gebied van interaction design, user experience en information design. Ruim tweehonderd geboeide bezoekers genoten van zeven inspirerende sessies door sprekers van Lust, Google, Microsoft, Fabrique, magneticNorth, ONL en D-LABS. Een kort verslag met enkele highlights.

Doodles

Brendan Dawes, creatief directeur bij magneticNorth uit Manchester, opende de ochtend met zijn motto 'There's nothing wrong with stealing, as long as you make it better!'. Dawes liet zien hoe hij zijn iteratieve manier van werken gebruikt binnen zijn huidige interactieve werk. Zijn achtergrond als muzikant inspireerde hem om bestaande bronnen te hergebruiken en zo iets nieuws te creëren. Zo combineerde hij losse stukjes code en vond een nieuwe manier uit om nieuws te tonen, namelijk door lijntjes te tekenen: DoodleBuzz. Met MIXTA blies hij nieuw leven in het cassettebandje door de tape te vervangen door een 1 GB USB-stick en de mogelijkheid om de hoes te personaliseren. Tot slot liet hij zien dat ook Wordpress om te bouwen is tot een organisch geheel (<http://brendandawes.com>).

Numbers

Waarom wordt er wereldwijd geblogd over vakanties en schrijven mensen artikelen voor Wikipedia, en hoe krijg je bezoekers van je website zover dat ze content genereren? Gert Hans Berghuis van Fabrique gaf negen redenen op voor bezoekers van websites om een bijdrage te leveren aan die websites aan de hand van onder andere het succesvolle online kookboek van Albert Heijn (www.ah.nl), namelijk: practical, curious, existence, coping, doing good,

reflection, acknowledge, security, status. De beweegredenen om een online profiel aan te maken en recepten te delen had volgens hem alles te maken met deze motieven. Het aantal recepten achter je naam (status) blijkt – evenals bijvoorbeeld honderden LinkedIn-contacten erg goed staan – minstens zo belangrijk als het aantal zichtbare reacties op je recepten, ook offline (existence, acknowledge), en blijft op die manier gebruikers bewegen om een actieve bijdrage te leveren aan de content van de website. Maar de belangrijkste regel is misschien nog wel; als mensen offline over het onderwerp praten, is er een grote kans dat het op het web ook werkt.

Surface

De presentatie van Joe Fletcher, experience manager van Microsoft Surface, begon als een gelikte productpresentatie van de mogelijkheden van Microsoft Surface. Het deed denken aan scènes uit de film Minority Report, maar de presentatie bleek te verwijzen naar de ontwikkeling van basisprincipes waarvan het Surface-platform gebruik zal gaan maken. Microsoft Surface is een multi-touch ondergrond of tafel die je kunt gebruiken om foto's en video's te bekijken en die reageert op objecten die erop gelegd worden. Zo kan hij gegevens uit je telefoon halen en, door een tweede telefoon neer te leggen, een vergelijking maken met een andere telefoon. Wel aardig van deze presentatie was de uiteenzetting van de ontwikkelingen van de CUI, de Command User Interface, waarmee hij op de tekstgebaseerde omgeving doelde, en de GUI, de Graphic User Interface, naar de NUI: de Natural User Interface, waarbij intuïtie als uitgangspunt dient voor de omgang met het systeem.

Performance

De bijdrage van Jonathan Arnowitz, User Experience Architect bij Google, was zeer de moeite waard. Jonathan begon met de focus van Google op

'performance'. De sites zijn minimalistisch vormgegeven, ultra-light en supersnel. Volgens hem gaat het om: 'Design the performance, not the page.' Vervolgens ging Arnowitz in op ontwikkelingsmethoden van engineers en designers en het feit dat veel projecten toch worden benaderd als een engineeringproject, van A naar B. Conceptueel ontwerpen gaat volgens hem zoals Apple dat met succes doet: het 10:3:1 principe. Er worden tien concepten bedacht, met behulp van iteraties blijven er drie over, waaruit één ontwerp voortkomt. Conclusies: eerst ontwerpen, dan ontwikkelen.

Inspiratie

Andere sprekers waren Martijn Pool van ONL over de overlapping tussen architectuur en interaction design, Thomas Castro van Lust over de experimenten op het gebied van non-lineariteit binnen design waar nog altijd veel te overwinnen is, en Thomas Küber en Julian Masuhr van D-Labs over hun ontwerpprocessen. Leuk tussendoortje was het optreden van Wijn Timski en de demo van Don Blauw. DJ Timski wil de performance van een DJ verbeteren door het zichtbaar maken van zijn handelingen, zoals de belevenis die bij een band hoort als je ze ziet spelen. Met behulp van een Nintendo Wii-remote gaf hij een live optreden waarbij via projectie te zien was welke 'instrumenten' hij activeerde. Echt een aanrader! Don Blauw van IJfontein gaf een live demo van de gamemaker voor kinderen. Een geweldige online tool die kinderen in staat stelt zelf games te maken en te delen. 'Design by Fire' was weer een inspirerende dag vol oude en nieuwe inzichten. Je had er bij moeten zijn!

Parmila Khubsing

www.designbyfire.nl