

# Internet, Interaktivitet, Interaktion & framtid

från *ease-of-use* till *joy-of-use*

Lars Svensson

Laboratorium för interaktionsteknologi

HTU

# Den närmaste timmen

- Jättelång bakgrund
- Vad jag inte skall prata om
- Vad jag skall prata om



# Laboratorium för interaktionsteknologi

- Grupp med 5 seniorer, fyra juniorer och 5 miniorer
- Forskning kring IT och lärande
- Dewil och Flex-IT
- Informatik: Fokus på relationen mellan teknik och användning
- Teknik påverkar – vi vet dock sällan hur... i förväg.

# Planet Internet

- Beforska ett nytt universum
- the digital collision
- Många delprojekt
  - cyber-genrer
  - mobilitet
  - nätverksorganisationer
  - Interaction overload
- och mycket mycket mer



# nya roller och beteenden

- jfr telegraf, skrivmaskin, kopiering, ...
  - men ändå annorlunda: den tekniska infrastrukturen stöder decentralisering
- möjlighet - men också stort problem
  - organisation, ansvar, kontroll vs. kreativitet...
- Ny kommunikation – Nya rutiner – Ny organisation nya arbetsrutiner...
  - Minst 1 timme email per dag, uppdatera information
- Förhållningssätt till information på papper och på skärmen

# Internets historia

(1) 1957-1985, ARPANET,  
Usa:s försvar och datavetare

(2) 1986-1990, Superdatorcenter,  
Universitet

(3) 1991-, Företag, privata medborgare,  
skolor, konsumenter

# 3:e generationen

- 1991, Gopher (Univ. Minnesota), WWW (Tim Berners-Lee)
- 1992, Termen 'Surfa' lanseras (Polly)
- 1993, Vita huset goes online
- 1994, Första internetbutiken
- 1996, Ett stort antal länder censurerar tillgången (och Bill Gates säger - internet är en fluga:)

# Vilka highlights kan vi lägga till?

- sökmotorer
- webmail
- videokonferens (CUCme)
- ip-telefoni
- instant messaging
- intranet
- nätverksspel
- peer-to-peer
- Wap





# Vad är internet för dig?

- informationsocean
- mötesplats
- basar
- upplevelseplattform
- skola



# Inte prata (så mycket) om...än

- Virtualitet och Virtual Reality
- Brain-Computer Interfaces
- Wearable Computing



# Istället handlar det (mer) om

- Förhållningssätt till IT som präglas av SMS, Lunarstorm och MSN snarare än Pascalprogrammering, ordbehandling och desktop publishing
- Uppluckring av gränserna mellan kommunikation och information

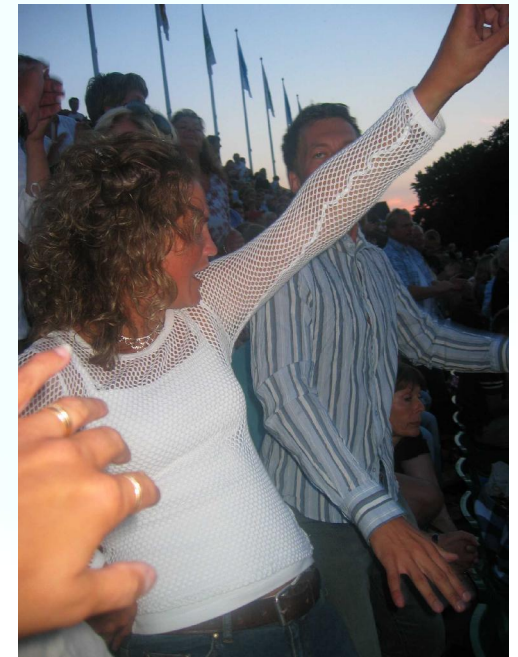


# Från ...till

- Från rationell tidsbesparing till upplevelse med egenvärde
- Från användare till upplevare
- Från ease-of-use till joy-of -use

# målgrupperna i fokus

- - högskolans webbplatser för..
  - lunarstormare,
  - slipsochkostym-nissarna,
  - forskar-nördar...samtidigt
- kvalitet blir
  - (inte bara) teknik
  - Design, innehåll, aktualitet



# Systemutvecklingen förändras

- Inte bara "kvalla" och "ratta"
- Från funktionell kvalitet till symbolisk och estetisk
- Det är svårt att utveckla system som är
  - Robust, testable, correct, usable, learnable, secure, scalable,
- Hur gör vi dom
  - Cool, fun, engaging, challenging

# De rika medierna

- Nya kompetenser
- Nya uttrycksmedel
  - Narratives, Story-telling, Dramaturgi
- Nya roller:
  - producent, regissör & kreatör istället för redaktör och skribent

# Högskolornas webbsystem då joy-of-use står i fokus

- Är student: Studentportal istället för kursplattform
- Vill studera: Studiebesök och ”prova-på” istället för e-katalog och web-broschyr
- Är partner, journalist, alumn:  
Samverkan och dialog istället för nyhetsinformation



- 
- A faint, light blue background image showing a pair of hands holding a globe. The hands are positioned as if supporting the globe from below, with fingers slightly curled. The globe is centered and shows some latitude and longitude lines. The overall tone is soft and ethereal.
- Underskatta inte publikens intelligens
  - och **UNDERSKATTA** inte publikens intresse för upplevelser



Oj...redan slut

[lars.svensson@htu.se](mailto:lars.svensson@htu.se)

[laboratorium.htu.se](http://laboratorium.htu.se)