

## WORKSHOP 3 FEBRUARI

Detta är en sammanfattning av de idéer vi tog fram under workshopen den tredje februari. De kursdeltagare som ingick i gruppen var Samuel Bengtsson, Emma Rozada, Samuel Sjöberg och Tobias Tjäder.

Först redovisas de idéer som framkom under brainstormingen där de sex tänkar-mössorna användes. Därefter presenteras de två scenarier som skrevs för att närmare beskriva de två idéer vi valde att gå vidare med.

### Resultat av brainstorming

Under den kreativa fasen, då ingen kritik får förekomma kom följande idéer fram:

- Gör det möjligt att hitta alla från en viss stad, eller personer med ett givet intresse. Kort sagt, gör det möjligt att hitta likar.
- Ge återkoppling på feedback framme vid scenen för samma effekt som när man tränar i grupp på gymmet, man sporrar varandra.
- Gör det möjligt att hitta campingplats utifrån personliga preferenser.
- Hitta var det är bäst för mig just nu. Bästa scenen, bästa festen etc.
- Erbjud personlig reklam. ”Du börjar bli hungrig, vill du komma och äta hos...” Låt besökare betygsätta restauranger.
- Se mig! Låt personer som vill bli sedda och kontakta signalera detta.
- Visa relationen mellan olika artister. Ett tipssystem som utgår ifrån användarens musiksmak.
- Föreslå alternativa aktiviteter. Om Metallica blir inställt kan systemet rekommendera ett annat band som man borde gilla.
- Visa olika kötider. Hur länge tar det innan jag får mat här? Hur lång toalett kö, inkluderat tiden att ta sig dit?
- Offentlig toalett poesi och gemensam poesi.
- Guida människor mellan olika platser och undvik köbildning/trafikstockning.
- Hitta borttappade personer.
- Hjälp besökaren att optimera tittandet så att man kan se alla sina favoriter.
- Var är bästa festen? Man kan t.ex. mäta alkoholhalt i luften etc.
- Gör det möjligt att skänka pengar till välgörenhet.
- Säkerhetssystem som känner av hur högt tryck det är på olika ställen i publiken framför en scen.
- Varna om någon ramlar i publiken och guida vakter/personal till positionen.
- Förhindra klämriskan genom att t.ex. dämpa känslor. Kanske ge återkoppling till bandet.
- Övervakning för föräldrar. Gör det möjligt att hålla koll på sin fjortonåring.

Temat solsemester fick oss att tänka på en artificiell strand där man kan komma bort från lervällingen på festivalen. Det skulle t.ex. vara möjligt att samordna något med researrangörerna. Solsemester fick oss att associera till paraplydrinkar, lugn och ro, strand, bad, värme och en avslappnad atmosfär. Allt som inte förekommer på en festival i vanliga fall.

Idéerna som listades ovan grupperades innan vi gick in i faserna med kritik. Grupperingen av idéer generaliserar idéerna något, men var nödvändig för att hinna med att utvärdera dem.

1. **Söka, hitta, finna**  
Kompisar, mat, toalett, sjukvård, campingplats, likasinnade, fester.
2. **Artister och uppträdande**  
Likasinnade med samma preferenser, tips på vad man kan gilla, hitta bättre plats framför scenen.
3. **Applåd, känslostorm**  
Återkoppling och förstärkning av känslor framme vid scenen.

4. **Säkerhet**  
Räddningstjänst, hitta skadade, dämpa känslor, minska klämrisik.
5. **Guidning**  
Visualisera människo-/trafikflödet, köer, tider.
6. **Poesi**  
Toaletter, karaoke, storbildsskärmar.
7. **Övervakning**  
Föräldrar kan hålla koll på sina underåriga barn.
8. **Se mig!**  
Exponera dig själv.

I tabellen nedan redovisas den positiva och negativa kritiken av varje idé.

Idé	Positiv kritik	Negativ kritik
1. Söka, hitta, finna	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bra om man tappat bort någon, även sig själv.</li> <li>• Man sparar tid.</li> <li>• Bidrar till en bättre upplevelse och välbefinnande.</li> <li>• Bra för företag eftersom ett bra omdöme ger fler kunder.</li> <li>• Bra om man hittar likasinnade på t.ex. campingen eftersom det kan leda till att man får nya vänner.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Man kanske hellre vill hitta själv. Vill inte ha en ”intelligent” dator som säger åt en vart man ska gå.</li> <li>• Alla vill inte bli hittade.</li> <li>• Risk för informationsöverflöd.</li> </ul>
2. Artister och uppträdande	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bra för att hitta nya artister.</li> <li>• Om något ställs in hittar man enkelt något lika bra att gå på istället.</li> <li>• Man kommer ihåg att gå till konserten om man blir påmind.</li> <li>• Systemet kan ges skulden om något är dåligt. Man behöver alltså inte gräma sig över att man själv gjort ett dåligt val.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Risk för likriktning. Man upptäcker inga nya artister eller musikstilar.</li> <li>• Om man betygsätter konserter kan det bli risk att mutor förekommer, dvs. köpta röster.</li> </ul>
3. Applåd, känslostorm	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Starkare, känslomässig upplevelse.</li> <li>• Lättare att få igång publiken.</li> <li>• Bättre artistuppträdanden.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Publiken kan störa musikerna.</li> <li>• Om publiken låter för lite kanske en nedåtgående spiral skapas istället.</li> <li>• Fokus på fel sak, publiken istället för musiken.</li> </ul>
4. Säkerhet	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Systemet ger trygghet.</li> <li>• Arrangören blir avlastad.</li> <li>• Det blir lättare att undvika och förebygga farliga situationer.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Risk för en övertro på systemet.</li> <li>• Många falsklarm.</li> <li>• Musiken kanske avbryts på grund av något helt ofarligt.</li> <li>• Man skapar oro hos besökarna, helt i onödan.</li> <li>• Ryktesspridning om systemet och om olyckor som aldrig inträffat.</li> </ul>
5. Guidning	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sparar tid åt besökaren.</li> <li>• Ökar trevnaden eftersom man får köa och trängas mindre.</li> <li>• Man hinner se fler artister och konsumera mera.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Risk för motsatt effekt. Människor motverkar systemet.</li> <li>• Genvägs-bias. Vi tror oss veta bättre än systemet.</li> <li>• Att tider uppges kanske avskräcker folk från att göra något alls... Tjugo minuter kö, nej tack!</li> </ul>

Idé	Positiv kritik	Negativ kritik
6. Poesi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Man slipper klotter.</li> <li>• Kan fungera som pausunderhållning.</li> <li>• Ökar känslan av deltagande hos besökarna eftersom de skapar något offentligt.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Risk för att det bara blir kiss- och bajshumor.</li> <li>• Rasism och personangrepp kan inte stoppas.</li> <li>• Irritation och ilska över dålig poesi.</li> <li>• Vem har upphovsrätten till det som gjorts? Vem är ansvarig?</li> <li>• Åsiktsregistrering.</li> </ul>
7. Övervakning	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fler besökare eftersom festivalen blir säkrare. Man kan vara fler på området.</li> <li>• Föräldrarna blir lugnare.</li> <li>• Mindre kriminalitet.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ”Storebror ser dig”</li> <li>• Folk gör revolution mot systemet</li> <li>• Övervakningen ger motsatt effekt.</li> <li>• Missförtroende. Barnen känner att föräldrarna inte litat på dem.</li> </ul>
8. Se mig!	<ul style="list-style-type: none"> <li>• De som vill se och synas blir nöjda</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vissa personer tar över. Tar all uppmärksamhet.</li> <li>• Mobbade och redan utsatta blir ännu mer utstötta.</li> </ul>

De idéer vi valde att gå vidare med i nästa steg var ”artister och uppträdande” (2) och ”guidning” (5). Uppgiften var nu att eliminera den negativa kritiken för vart och ett av förslagen.

### Utvalda idéer

Här följer en närmare förklaring av de utvalda idéerna och ett svar på den kritik som uppkom med de sex tänkarmössorna.

#### Idé 2 – Artister och uppträdande

Här tänker vi oss att man skall visualisera relationen mellan olika artister och grupper som uppträder under festivalen. Vilka har t.ex. influerat varandra? Man skulle kunna ge tips a’la Amazon (de som lyssnar på A brukar även lyssna på B och C). Detta kan även kopplas samma med guidningen nedan. Hur kan jag hitta likasinnade och hur lika är vi egentligen? Sådana frågor skulle även kunna besvaras av systemet och vilka band man lyssnar på och relationen mellan dessa skulle då kunna fungera som ett mått på likhet.

För att eliminera risken för att mutor skulle förekomma tänker vi oss ett system där deltagarna inte röstar explicit. Kanske kan man använda biodata (puls, endorfiner, etc.) för att mäta hur lyckad en konsert är och på så sätt komma runt problemet. Risken för likriktning bedömer vi som icke-kritisk. Vi har en fri vilja och användarens personlighet kommer att avgöra huruvida man följer de kvalificerade gissningar systemet kan göra. Man kan även tänka sig att systemet kan ge lite experimentella förslag på artister vilket kan vidga festivalbesökarens vyer.

#### Idé 5 – Guidning

Med guidning menar vi en mängd olika saker, men framförallt att underlätta förflyttning på festivalen. Frågor som ska kunna besvaras är; hur tar jag mig under rådande förutsättningar från A till B? Hur lång är toakön (tidsmässigt) och vilken toa är mest strategisk att köa vid? Systemet kan alltså analysera var det är mycket folk och hjälpa dig förflytta dig utan att fastna i trängseln.

För att svara på kritiken är det viktigt att betona att guidningen är en tjänst som erbjuds, inte påtvingas. Det är svårt att hindra folk från att ta genvägar. Bästa sättet att motverka detta kanske är att låta guidningen ta hänsyn till genvägar. Eftersom människoflödet analyseras kan informella vägar (genvägar, ”cutting-corners”, etc.) tas med i beräkningarna när en guidningen ges.

När köer och kötider visualiseras handlar det mycket om *hur* de visualiseras. Om man istället för att säga ”20 minuters väntan” säger ”detta är den kortaste kön” kan man försöka undvika att reta upp besökaren. Faktum är att väldigt mycket människor är på ett och samma ställe och därmed är det köer överallt. Då kanske det blir intressant att hitta kortaste kön, oavsett hur lång den sedan är. Om man vet att kön är den kortaste på Hultsfred kommer man ändå att vara nöjd eftersom man står i ”rätt” kö.

## Scenarier

Efter att vi eliminerat, eller i alla fall tänkt igenom och bearbetat, den kritik som uppkom när vi använde de sex tänkarmössorna gick vi över till att skriva scenarier. Vi valde att skriva två scenarier med två olika typer av festivalbesökare; en musikentusiast som är på Hultsfred för att se så många bra konserter som möjligt och en festprisse som är där för att festa med kompisarna och inte bryr sig om musiken.

Vi valde att abstrahera bort tekniska lösningar för att inte begränsa oss när vi skrev scenarierna. Ord som t.ex. slår på, öppnar, tittar på med mera har med avsikt utelämnats och ersatts med det mer neutrala uttrycket ”aktiverar”. Vad vi däremot förutsatt är att systemet är allvetande och har fullgod kontextkänedom (context awareness). Vi har även förutsatt att någon typ av personligt visuellt gränssnitt. Om detta är en mobiltelefon, PDA eller projicerat på näthinnan lämnar vi öppet.

I det första scenariot behandlas båda ideérna, men en tonvikt läggs ändå på konsertupplevelsen. Den guidning som förekommer sker i kombination med artistrekommendationer. I det andra scenariot ligger fokus på guidning, både när det gäller köer, matställen och att hitta personer och platser.

### Scenario 1

Kim står i publiken på Marilyn Mansons konsert. Publiken är i extas och det är ganska trångt framme där hon står. Eftersom Kim bara är 1,65 ser hon inte särskilt mycket och har lite svårt att stå emot trycket från publiken. Ljudet är inget vidare heller och eftersom det är musiken hon kommit för att uppleva börjar hon fundera på att dra sig bakåt i publikmassan. Istället för att börja tränga sig bakåt aktiverar hon sin Digitala Artefakt (DA), som hon fick när hon löste biljett, och genast dyker en visuell översikt av publiken framför scenen upp. Kim ser att en kompis till henne står långt fram till vänster. Det ser även ut att vara lugnare där och enligt DA:n ska ljudet vara mycket bättre.

När Kim lyckats ta sig till platsen kan hon konstatera att ljudet förbättrades avsevärt. Medan hon ser sin kompis stå och sjunga med inser hon att det inte var ljudet det var något fel på tidigare, det var Manson. Därför lämnar hon sin kompis som är ett Manson-fan och tar sig bort från scenområdet. För att ta reda på vad som händer på de andra scenerna aktiverar hon sin DA som nu visar en översiktbild över festivalområdet. I olika lager kan hon få information om allt ifrån korvstånd och toalettköer till vilka band som spelar just nu. Kim ser att det pågår en spelning med Hives som väldigt många likasinnade verkar vara på. Hon ser även att Hives har en

stark relation till flera band hon tycker är bra. Därför väljer Kim scenen och det dyker upp en flödeskarta som visar hur hon på enklast möjliga sätt kan ta sig till scenen.

Senare på kvällen, när Kim är i sitt tält, börjar hon fundera på hur hon ska lägga upp morgondagen. Det är flera band som verkar intressanta, men hon vill inte råka ut för ännu en misslyckad konsert, som Mansons. Därför aktiverar hon sin PA och väljer att titta på morgondagens spelschema. Hon väljer en vy som visar starttider för konserterna och hur de olika artisterna står i relation till varandra. När hon pusslat ihop sin morgondag kryper hon ned i sovsäcken, nöjd med att morgondagen redan är planerat och klar.

## **Scenario 2**

Med bergsprängaren stående i passagerarsätet och soffan bak på släpet anländer Robin till festivalområdets camping. Nu måste han bara hitta platsen där kompisarna slagit upp tältet innan festen kan börja. När han checkade in på campingen fick han en sån DA som han läst om på nätet. Nu kommer han ihåg att den ska kunna hjälpa dig hitta dina kompisar. Därför aktiverar han DA:n. Genast visar den en översikt av campingen där han kan se flera olika grupperingar av folk. Direkt ser han en grupp som sticker ut lite extra. Det är hans kompisar och de befinner sig bara några hundra meter bort!

Efter att gänget druckit upp all öl de hade med sig känner de att det börjar bli dags att stoppa något i magen. Samtidigt som de lämnar campingen kollar Robin upp närmaste matställe med rimlig kötid. Väl i kön, som faktiskt är riktigt kort, börjar naturen kalla och Robin säger till gänget att vänta vid matstället. Det är verkligen bråttom därför aktiverar han sin DA, som utan att han bett om det visar var toaletterna på området finns och hur lång tid det tar innan han kan uträtta sina behov på varje ställe.

När Robin kommer tillbaka till matstället kan han naturligtvis inte hitta polarna. Han börjar känna hur paniken sprider sig - Inte igen! Han minns förra året då han inte lyckades hitta de andra på två dar. I ett ögonblick av klarhet kommer han ihåg sin DA och hur den hjälpte honom på campingen. Genast aktiverar han den och börjar spana efter sina kompisar. Ganska snabbt ser han att de sitter i ett öltält alldeles bredvid matstället...

När alla ätit och öltältet börjar kännas dött bestämmer de sig för att leta reda på någon bra fest. De drar runt länge, stannar till och med upp och lyssnar en stund framför Pampas, men hittar inget ställe med riktigt drag. Till slut ger de upp och sätter sig i första bästa öltält och börjar dricka. Plötsligt, genom alkoholdimmorna, kommer Robin ihåg sin DA. När den kan hitta kompisarna borde den väl kunna hitta en fest också? Robin provar aktivera den och hittar snabbt ett ställe som verkligen ser bra ut. Genast beger sig gänget, guidade av Robins DA, till Hultsfreds hetaste ställe. Robin tänker att det här nog blir den bästa festivalen någonsin!