Digitale Patina: Updates, Features, Facelifts – Was kommt danach?

Prof. Frank Jacob[1] , Simone Schramm[1], Philipp Scheve[1], Moritz Albert[1], Nele Schmidt[1]

HID Human Interface Design GmbH, Schulweg 34-36, 20259 Hamburg[1]

Zusammenfassung

Nicht nur Weinkenner schwören auf die Verbindung zwischen Alter und gesteigerter Qualität eines Produktes. Auch die emotionale Bindung zu bestimmten Möbelstücken oder Gebrauchsgegenständen nimmt mit ihrem Alter zu. Sie begleiten uns über lange Zeiträume, überstehen mit uns Umzüge, Lebenskrisen und Höhepunkte. Gebrauchsspuren erzählen uns Geschichten über das Altern und über das Leben. Das Altern von digitalen Produkten folgt anderen Gesetzen. Eine Diskrepanz zwischen analogem und digitalem Alterungsprozess entsteht. In einer Zeit der gelebten Nachhaltigkeit und der immer weiter zusammenwachsenden Entwicklung digitaler Schnittstellen mit der Produktwelt, wird im Rahmen dieses interaktiven Workshops die Frage gestellt: Wie kann, soll, muss oder darf Digitales altern?

1 Einleitung

Witterung, Kratzer oder Falten – Gebrauchsspuren erzählen uns Geschichten über das Altern und über das Leben hochwertiger und nachhaltig produzierter Produkte. Langlebige Gegenstände, die manchmal sogar über Generationen weitervererbt werden oder uns über einen langen Zeitraum begleiten (z.B. Holzspielzeug, hochwertiges Möbelstück, Küchenmöbel), faszinieren uns und gewinnen proportional zu ihrem Lebensalter beständig an emotionaler Qualität und subjektiv wahrgenommener Wertigkeit.

Auch digitale Produkte wie Software, Apps oder Betriebssysteme können altern. Der digitale Alterungsprozess unterscheidet sich jedoch maßgeblich von der oben beschriebenen „analogen Alterung“. Nach dem Erwerb eines digitalen Produktes sinkt die emotionale Bindung zu der Software oder App kontinuierlich ab. Updates und neue Features können diesen Alterungsprozess hinauszögern, jedoch nicht vollständig verhindern. Folglich wird Software, verglichen mit einem nachhaltig produzierten Produkt, in einem rasanten Rhythmus ausgetauscht. Bleiben Updates aus, wird das digitale Produkt ersetzt. Dieser Prozess wiederholt sich (siehe Abbildung 1). Er betrifft reine Softwarelösungen aber auch die dazugehörige Hardware, wie beispielsweise Smartphones, Smartwatches, Tablets oder PC’s.

Veröffentlicht durch die Gesellschaft für Informatik e.V. und die German UPA e.V. 2016 in S. Hess & H. Fischer (Hrsg.): Mensch und Computer 2016 – Usability Professionals, 4. - 7. September 2016, Aachen.
Copyright (C) 2016 bei den Autoren.
http://dx.doi.org/10.18420/muc2016-up-0106

Im Rahmen dieser Beobachtung drängt sich die Hypothese auf, dass eine zum nachhaltig produzierten Produkt vergleichbare emotionale Bindung in der digitalen Welt nicht eintreten kann.

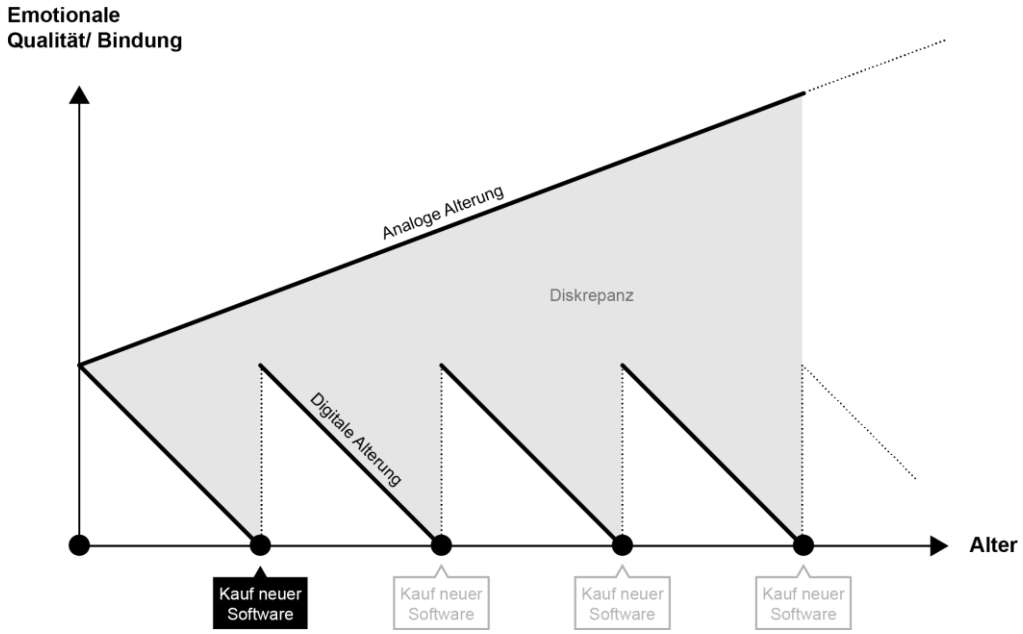

Abbildung 1: Zusammenhang von Alter und Emotionaler Qualität/ Bindung für den analogen und digitalen Alterungsprozess

Die Anforderungen an die Software als auch an die verwendete Hardware und Infrastruktur sind einem stetigen Wandel ausgesetzt. Neuartige Technologien, wie beispielsweise immer kleiner werdende Sensoren, sowie biegbare und durchsichtige Displayfolien, führen zu einer immer weiter voranschreitenden Integration digitaler Technologie in die Welt der analogen Produkte. Unter dem Schlagwort „Internet of Things“ werden Gegenstände nicht nur vernetzt, sondern auch „digitalisiert“. Diese Digitalisierung macht auch vor langlebigen und nachhaltig produzierten Produkten keinen Halt. Besonders in den Fällen, in denen die Grenze zwischen analogen und digitalen Komponenten nahezu verschwimmt, wie zum Beispiel bei dem Thermostat „Google Nest“ aber auch bei dem Einsatz von Displays in langlebigen Küchenmöbeln, kann im Hinblick auf den unterschiedlichen Alterungsprozess von Hardware und Software eine spürbare Diskrepanz zwischen der Produkt- und der Digitalen Welt entstehen (siehe Abbildung 1).

2 Ziele des Workshops

Gerade im Rahmen von Visionsprojekten oder bei der Entwicklung zukünftiger digitaler Schnittstellen für langlebige Produkte stellt sich immer häufiger die Frage, ob und wie digitale Interfaces mit dem analogen Alterungsprozess schritthalten können und dürfen. Die Hypothese einer Annäherung analoger und digitaler Alterungsprozesse könnte zu einer langfristigen Nutzerzufriedenheit führen und scheint daher wünschenswert. Der Workshop „*Digitale Patina: Updates, Features, Facelifts – Was kommt danach?*“ schafft einen Rahmen für Inspiration und Diskussion und soll Antworten auf die geschilderten offenen Fragen und Herausforderungen liefern. Desweiteren kann er gestellte Hypothesen untermauern oder infrage stellen.

In einer Zeit der gelebten Nachhaltigkeit und der immer weiter zusammenwachsenden Entwicklung digitaler Schnittstellen mit der Produktwelt, sollen die Ergebnisse des Workshops einen vielversprechenden und inspirierenden Ausblick liefern. Durch die herausfordernde Thematik auf unerschlossenem Terrain wird eine Basis für die Teilnehmer*Innen geschaffen, das eigene Sichtfeld zu erweitern und Inspirationen für Innovationen zu entwickeln. Am Ende steht offen, ob und wie es möglich sein kann, Aspekte der „analogen“ Alterung in die digitale Welt zu übertragen, um eine langfristige emotionale Bindung auch zu digitalen Medien zu ermöglichen.

3 Workshop-Methodik

Der Workshop besteht aus zwei inhaltlich aufeinander aufbauenden Teilschritten. Nach einer kurzen Einleitung erfolgt im ersten Teil mit Hilfe eines explorativen Brainstormings eine Übertragung von Kennzeichen und Eigenschaften natürlicher, analoger Alterungsprozesse auf digitale Schnittstellen. Dabei kann es sich um positive Assoziationen, wie die mit steigendem Alter zunehmende Weisheit, oder um negative Vergleiche, wie die steigende Gebrechlichkeit handeln. Auch ästhetische Aspekte, wie die Witterung, Rost oder graues Haar könnten mit einbezogen werden.

In einem ersten Schritt werden dazu in Kleingruppen Merkmale des analogen Alterungsprozesses identifiziert und in der Gruppe zusammengetragen. Dabei sorgt eine umfangreiche Sammlung von gealterten Gegenständen und Materialien (z.B. altes Porzellangeschirr, verwittertes Holz, u.v.m.) für die notwendige haptisch wahrnehmbare und visuelle Inspirationsgrundlage.

Die im ersten Schritt gesammelten Merkmale analoger Alterung werden anschließend in einem nächsten Schritt auf den digitalen Kontext übertragen. So könnte die im analogen Kontext identifizierte Eigenschaft „steigende Weisheit“ im hohen Alter beispielsweise im digitalen Kontext erweiterte Lernfähigkeit einer Software bedeuten. Des weiteren geht es in diesem Abschnitt des Workshops um die Frage, wie ästhetische Alterungseigenschaften, wie Kratzer, Falten und weitere Gebrauchspuren auf digitale Anwendungen übertragen werden können. Diese Übung basiert auf den Methoden „Interaction Labeling“ und „Embodied Sensemaking“

(vgl. Djajdiningrat, Gaver & Fres, 2000; Hummels & van Dijk, 2005). Die Abstrahierung von Eigenschaften realer Gegenstände und die anschließende Übertragung auf einen anderen Kontext schafft eine Basis für spannende Gedankenexperimente und die Generierung unkonventioneller Ideen.

Im zweiten Teil des Workshops werden die Teilnehmer*Innen durch sorgfältig ausgewählte Aufgabenstellungen in die Lage versetzt sich offen und unvoreingenommen auf eine vorgegebene Thematik einzulassen. Um ein breites aber fokussiertes Arbeitsfeld zu gewährleisten, werden sich die Aufgaben/Fragen nicht nur auf einen einzelnen Aspekt der Softwareentwicklung beschränken. Schwerpunkte werden gezielt im Bereich der Nutzereinbindung, des Software- oder des Produktdesigns gelegt.

Die zuvor erarbeiteten Workshop-Ergebnisse dienen als Grundlage für den Ideation- und Prototypingprozess im zweiten Teil des Workshops. Um sich dem Thema experimentell und interaktiv zu nähern, stehen den Teilnehmer*Innen unterschiedliche Arbeitsmaterialien (Stifte, Papier, Bastelmaterialien, u.v.m.) zur Verfügung. Sie dienen zur Entwicklung und unmittelbaren Umsetzung von ersten Ideen, Rapid-Prototypen und Konzepten während des Workshops. Durch fortlaufende Gruppenarbeit soll ein Rahmen geschaffen werden, in dem die interdisziplinären Perspektiven und Hintergründe der WorkshopteilnehmerInnen zielführend eingebunden werden. Zum Abschluss werden die Ergebnisse der einzelnen Gruppen im Plenum präsentiert und diskutiert.

Literaturverzeichnis

Hummels, C. & van Dijk, J. (2015). *Seven principles to design for embodied sensemaking*. In Proceedings of the Ninth International Conference on Tangible Embedded, and Embodied Interaction (pp. 21-28). ACM.

Djajadiningrat, J. P., Gaver, W. W. & Fres, J. W. (2000). *Interaction Relabelling and Extreme Characters:Methods for Exploring Aesthetic Interaction.* In Proceedings of the 3rd conference on Designing interactive systems: processes, practices, methods, and techniques (pp. 66-71). ACM.

Autoren

Prof. Frank Jacob

Frank Jacob ist Industriedesigner mit dem Schwerpunkt Interfacedesign. Seit 20 Jahren prägt er die User Experience Design Szene in Deutschland mit. So gründete er 1999 die heutige HID Human Interface Design GmbH, und ist seit 2005 Professor für Interfacedesign an der Muthesius Kunsthochschule in Kiel.

Simone Schramm

Simone Schramm hat im Bachelor Industriedesign an der Muthesius KHS in Kiel und im Master Interface Design an der FH Potsdam studiert. Seit 2010 ist sie Interface Designerin und Interface Design Lead bei der Human Interface Design GmbH in Hamburg. Einen Schwerpunkt ihrer Arbeit bildet das Design an der Schnittstelle zwischen Produkt- und Interface Design.

Philipp Scheve

Philipp Scheve studierte Industriedesign in Kiel (Muthesius KHS, B.A). Als Designer konzipiert und gestaltet er Bedienoberflächen bei HID. Ein Schwerpunkt seiner Arbeit ist die Verschmelzung von digitalen und analogen Interfaces. Um dieser Gratwanderung gerecht zu werden, schätzt er interdisziplinäre Teamarbeit und Nutzerbeobachtungen.

Moritz Albert

Moritz Albert studierte „Mensch-Computer-Systeme“ (B.Sc.) und „Human-Computer-Interaction“ (M.Sc.) in seiner Heimatstadt Würzburg. Schwerpunkte seiner Arbeit als User-Experience-Engineer bilden Anforderungsanalysen, die Konzeption von nutzerfreundlichen Bedienoberflächen und die Erstellung digitaler Prototypen.

Nele Schmidt

Nele Schmidt studiert Interaction Design am Mads Clausen Institut der University of Southern Denmark in Sønderborg (DK). Nach einem Auslandsaufenthalt an der TU Eindhoven unterstützte sie das Team von Human Interface Design in Hamburg für 6 Monate in den Bereichen User Research und Partizipatorisches Design.