

# Appendix

Martine Saxebøl & Shahin Sadigh-Azadi





Intervjuguider	3
Design og workshop-modeller	8
Design-skissering og utvikling	12
Iterasjoner og skjermutvikling	32
Skjermer fra siste Hi-Fi prototype	42

# Intervjuguider

Introdusere dere selv, hva driver dere med?

Brukergrupper

- Hva er de mest vanlige brukergruppene deres? Er det noen som skiller seg ut? Er det et tydelig skille mellom ulike lyttere? Hva ser vi mest av i dag?

Folkets lyttevener

- På hvilken måte / hvordan lytter unge sammenlignet med eldre, og hva med andre grupper? Hva slags typer lyttere har dere?
- Hva med tid og sted? Hvor og når lytter ulike folk ofte på radio/podcast? Er det på kvelden? På vei til jobben? I bevegelse? Stille? Imens man gjør noe annet eller som en egen aktivitet? Har dere data på dette?
- Påvirker hvor du er eller hvem du er, hva du får tilgang til? er det noe personalisering?

Humør, Følelser, Sjangre

- Hvordan påvirker humør lyttevalg? Og vice versa?
- Ofte sorterer man jo inn i sjangere, men hvordan kategoriserer dere innhold i forhold til følelser, humør eller stemninger?
- Hvilke kategorier trekker hvilke type folk?
- Fortell litt om samfunnsansvaret rundt et medie som kan påvirke mange? noen tanker?
- Hvordan prioriterer dere innhold? Hender det det oppstår konflikt mellom hva folk klikker på og hva dere tenker folk burde klikke på?

Jobber dere med direkte med medieinnholdet?

- Hvor i prosessen er designeren en del av denne prosessen?
- Hvordan jobber dere som interaksjonsdesignere med medieinnholdet? Dersom dere ikke jobber direkte med utvikling av innholdet, er det noen lyd-relaterte aspekter dere må ta hensyn til i designarbeidet?

Forskjellen mellom live og on demand

- Si litt om forskjellen mellom en live radiostasjon, og lytting til podcast eller sendinger on demand fra et arkiv/nettside.
- Hvordan påvirker denne endringen lyttevener? Hvorfor foretrekker brukere det ene eller det andre, og hvem er disse brukerne?

Howdan samler dere data?

- Hva slags data er dere i stand til å samle?
- Hvordan analyserer dere dataen? Og hva er formålet?

Fremtiden

- hvordan vil vi lytte i fremtiden? har dere noen tanker?
- eller hvordan jobber dere med invasjon og nyskaping? eller følger man trenden?

Kunnskap

- Har dere noe ny og spennende research, observasjoner, eller trender i radaren?
- Har dere noe kunnskap om lytting og lyd-medier som dere tar for gitt, men folk utenfor bransjen kanskje ikke er klar over, eller ser verdien av?
- Har du noen tips på andre vi kan kontakte for å snakke om dette?

Har dere mulighet til å følge litt denne prosessen? eller en prat litt senere?

Fortelle litt om hva vi driver med

Lyd og medievaner- sette opp en del åpne spørsmål

- lyttevener
- brukergrupper som lytter
- hva de hører
- hvor lenge
- hvor
- hva slags data de henter, analyse verktøy
- sjangere, hva, hvorfor
- forskjell mellom live/arkiv/nettside basert
- fremtidens radio, fremtids radio labb

Hørsel og Hverdagslivet

- Si litt om rollen hørselen spiller for hverdagslivet?
- Hva med utenom åpenbare som snakking?
- ... utenom underholdningsmedier som film og musikk?
- ... utenom faresignaler slik som biler og lignende?
- Hva skjer med slikt som dette når mange går med headsett?
  - Eksempler på endring over tid?
  - Mennesket? Helse? Samfunn?
  - Er det noe forskjell i dag på hvordan folk flest hører?

Sanser og Oppmerksomhet

- Lyd og tolkning. Hvilken rolle spiller øret, hvilken rolle spiller hjernen, hvilken rolle spiller oppmerksomheten?
  - Har folk endret oppmerksomhet etter man har normalisert seg til å gå rundt med lyd på headsett?
  - På hvilken måte påvirker konsentrasjon og oppmerksomhet sanseverdenen?
  - Og motsatt: hvordan påvirker sanseverdenen oppmerksomhet og konsentrasjon?

Sted, Lyd, Trivsel

- Hvordan påvirker ulike steder hva vi kan høre?
- Hvordan påvirker ulike steder lyttevener?
  - Hvordan påvirker lyttevener følelser og humør?
  - Hva er en lyttevener?
- Hvilken sammenheng har lyd og trivsel

Øret, Hørselsskader etc.

- Hvordan er øret bygd opp, og hvordan jobber man med dette for å finne ut av hvilke hjelpemidler du trenger?
- Hvilke teser tar man for å teste ulik form for hørsel?
- Hvilke type teknologi er det som funker for ørene idag når det kommer til hørsel, om man skader hørselen er det no return, som tiinitus etc
- forskjell på indre og ytre øresus
- å miste hørsel eller bli født uten hørsel, hvordan opplever man lydbildet?

God Støy, Dårlig Støy

- Er det noe grense vi burde ha i forhold til hvor mye lyd vi utsetter oss for?
- Vi snakker om støy idag, hvordan definerer vi støy, hva er positiv støy og hva er negativ støy
- Kobling mellom psyke og lyd, som misofobi, hva handler dette om?

Psykoakustikk

- Hvordan skiller vi lyden naturlig og ikke naturlig?
- Kan du si litt om psykoakustikk, teorien om at den menneskelige oppfatningen av lyd skjer i hjernen?
- Kan man trene opp hørselen? Hvordan?
  - Hvordan tilnærmer man seg nye måter å leve med (eller uten) lyd?
  - Hva skjer når man normaliserer seg til et spesielt lydbilde, eller en spesiell lyd-input i livet?

Fremtid

- er det en måte vi kan forme fremtiden i forhold til dette? (lydbilde i dag, hørevener?)
  - hva er viktig å fokusere på?
  - hvordan kan vi ta vare på ørene våre?

- Musikkterapi - hvor mange av disse prinsippene gjelder for lyder utenom musikk? / hvordan kan musikkterapi fungere med andre typer lyd?
  - For eksempel musikkterapi med snakking, naturlyder, eller abstrakte lyder?
- Hvorfor valgte du å dykke inn i musikkterapi, og arbeide med dette temaet?
- Musikkterapi og mental helse, fortelle litt om hvordan du jobber med dette
- Kan man få for mye musikkterapi?
  - Kan du si litt om hvordan forholdet mellom input og stillhet påvirker mennesker?
  - Hva er rollen til stillhet i musikkterapi?
- Hvordan er samfunnet i dag sammenlignet med før, i forhold til dette. Hvilken retning har vi beveget oss i?
  - Hvordan kom vi til det punktet vi er? evolusjonsmessig
  - Hvilken fremtid frykter du, og hvilken fremtid har du håp om? Hvordan kommer vi oss dit?
- Hvordan påvirker konteksten påvirker opplevelsen av lyd og musikk?
  - hva med visa versa
- det er vanskelig å predikere hvordan noe reagerer på noe, i forhold til følelser/ opplevelser og sang, lyder og musikk. Kan du si noe mer om dette?
- Generelt om følelser, samhold og musikk
- bruker vi medie som musikkterapi idag? vi hører på mye mer lyd for å regulere følelser
  - har du noen tanker om dette?
  - på hvilke måter bruker vi lyden/musikken, noen tanker?
  - hvordan gjør folk dette uten å tenke over det
- Hvordan blir ørene bedre, bedre på å fokusere og lytte?
  - Hvordan kan man fortsette å gjøre dette selv uten musikkterapiet / etter? Kan man tenke på sangen?

#### Tinnitus og sansene

- Sanser og ørene
- Hvordan påvirkes vi av lyd? Musikk eller lyd i ulike rom, hva tenker du?
- Hvordan bruker vi ørene våre? Har du noen tanker om det?
- Hvordan bruker du ørene dine? Til å komponere, navigere eller samtaler?
- Kan du si litt om tinnitus, og hvordan det oppleves?
  - Hvordan endres livet av det?
  - Er lydbildet merkbart annerledes?
  - Situasjoner som er merkbart annerledes eller som krever mer?
- Hvordan lar man øresusen bli en del av hverdagen? Det å leve med dette?
- Forholdet mellom øresus og skape musikk, er det noe annerledes?

#### Musikk og mennesker

- Hvordan påvirker folkemusikk mennesker?
- Når lytter folk til folkemusikk? Er det spesielle tider? Steder?
- Spesielle typer folk som oppsøker dette?
- Hvilke type grupper hører på denne sjangeren? Kan det si noe om personlighet eller type
- Kunst vs mainstream, det å skape for en nisje vs det å skape for alle
- Tradisjonell og kulturell musikk, hva er viktig å ta vare på med å skape denne type musikk?

#### Bevegelse

- Bevegelse og lyd, å bevege seg og musikk, folkedans og folkemusikk.
- Er musikk formet etter bevegelse eller er bevegelse formet etter musikk
- Å lage musikk for bevegelse

#### Følelser og uttrykk

- Følelser og musikk
- det å skape, hvordan skaper du?
- Hvordan påvirker det deg psykologisk å føle at man har skapt musikk?
- Hvordan påvirkes det psykologisk for andre den musikken man har skapt er det noe man tenker på eller skjer det av seg selv?

#### felleskap og det sosiale

- Felleskapet av å lage musikk og lyd for andre Eller lage musikk for seg selv
- Lage sammen?

#### Lyd og rom

- Kan du si litt om forskjellen mellom live musikk med instrumenter, og å lytte på opptak f. Eks. Med headsett?
- Å være sammen i lyden, felleskap
- Lyd i rommet, å lage musikk for ulike type rom og energier, hvordan jobber man med dette.
- Å holde konserter og hvordan ulike energier gir feedback, snakke litt om erfaring med å opptre.

**Notam-** Norsk senter for teknologi, kunst og lyd,  
17. Februar 2023. Semistrukturert Intervju

Om prosjektet:

- fortelle om det prosjektet vi jobber med, noen som vi kan kobles opp på, ting vi burde tenke på, med tanke på musikkopplevelse er det noe vi kan få hjelp til her?
- geolokasjon har dere gjort dette før eller er det noe dere har erfaring med?
- liknende prosjekter
- retninger å dra det, kunstprosjekt, designprosjekt, skole, for eldre, psyke, sansetrening

Prototyper

- vise det vi har gjort, så de får teste og gi tips

Teknologier:

- Software etc for å ordne 3d-lyd lettere?
- 3D mikrofon for å ta opp lyd
- Geolokasjon knyttet til lyd
- Gestures og lyd

Til utstilling:

- det at folk skal teste konseptet må vi ha tilgang på headset til utstillingen, hvordan kan vi gjøre et set up som gjør at du får følelsen av å bevege deg i lyd, trenger headset, noen å prate med? muligheter her? evt høytalet, evt software vi kan bruke for å kode 3D lyd.
- de ulike melodier/musikk eller det som spilles, hvordan lage noen gode fullverdige lyd-opplevelser?
- 3D lyd når vi presenterer diplomene

Arbeid/folk som kan følge med:

- Tilgang til verkstedet dems?
- Form for oppfølging, om det tekniske ikke funker? noen som kan være kontaktperson? eller å ha et møte til senere i prosessen?

**Charlotte Lunde-** Psykiater

1.Mars 2023. Semistrukturert Intervju

Starte med presentasjon og film.

Ører/ Hørsel/ Sanser

- Kan du definere hva hørsel er?
- Hvilken verdi har hørselen? hvorfor er den viktig?
- Hvordan former ørene seg etter omgivelsene eller konteksten man er i?
  - Hvordan påvirker dette personen.

Sanser og Oppmerksomhet

- Lyd og tolkning. Hvilken rolle spiller øret, hvilken rolle spiller hjernen, hvilken rolle spiller oppmerksomheten?

Psykiatri og sansetrening.

Jobber du med sansetrening? Hvordan ville du definert eller beskrevet det? / Vi ser på sansetrening i form av lytting til omgivelser og hvordan det påvirker hørsel og psyke.

- Hva kan man få ut av sansetrening?
- Hva kan man øve på, og hvordan kan man øve på dette?
- hvem kan ha verdi av sansetrening, hvem bruker?
- bruker man det i psykiatri? kunne man brukt det
  - hvordan jobber man med lyd og psykisk helse: om det er lyder som trigger, lyder man ikke tåler eller lyder som knytter negative assosiasjoner eller traumer til?
  - Hvordan kan man løse dette ved å jobbe med lyd?
- Hvordan kunne vi tilgjengeliggjort (eller hverdagsliggjort?) sansetrening for alle og enhver?

kontekst / lyd / assosiasjoner

- Lyder er knyttet til assosiasjoner. Hva kan man få ut av å utforske måter å knytte lyder med sted og kontekst?
- Kan man predikere hvordan man oppfatter og opplever lyd?
- Hvordan kan vi endre bildet av ett sted med lyd,

Endre opplevelsen eller tanken om lyd

Hørsel i hverdagslivet

- Kan du si litt om rollen hørselen spiller for hverdagslivet?
- Om vi konstant lytter til input gjennom headset når vi er ute i byrom, hva kan skje med psyke eller hørselen fysisk? Positive og negative effekter?
- Trenger vi å være tilstede i omgivelsene våre? Hvilken verdi kan vi få av å være det?
  - Hvilken verdi kan vi få av å ikke være det?

Hvordan vi lytter i dag / fremtid?

- Kan du si litt om hvordan samfunnet er nå, når det kommer til medier og lytting, sammenlignet med før, og hvilken vei vi beveger oss i?
  - Hva har dette å si for øret?
  - Hva har dette å si for psykologien til mennesker, og samfunnet?
- Blir vi avhengige av lyd-input, overstimulert, understimulert, feilstimulert? Kan du si noe om dette?
- Sosiale normer og koder, hvordan de former psyke, det å dele, bli en del av eller oppdage

## Anders Petter Andersen- Musikk, teknologi og design

16. Mars 2023. Semistrukturert Intervju

### Sansetrening

- Kan du si litt om hvordan man sanser idag, med tanke på hvor mye av oppmerksomheten vår går til medielytting i egne bobler, overstimulerende bypendling eller lignende utviklinger?
- Hvorfor er sansing viktig for mennesker?
  - Mer enn bare når det kommer til bare navigasjon og basic overlevelse (sosialt, psykisk, helse, etc.)

### Design og teknologi

- Erfaring med teknologi og sansetrening?
- Har du noe tips når det kommer til teknologier vi kan bruke for å lage testbare lydprototyper, demoer, eller knytte geolokasjon til output?
  - Hva med software eller programmer?
  - Hva med arbeidsmetoder?
- Hvordan kan man evaluere brukerfeedback og bruke den til å forbedre opplevelsen av å følge lyden og utforske nye stier?

### Medier langs stier

- Hvilke faktorer bør tas i betraktning når man plasserer lyttemedier langs en sti i geolokasjon?
- Hvordan kan lyttemedier langs en sti påvirke vår oppfatning av omgivelsene?
- Vil lyttemedier langs en sti kunne forsterke eller forstyrre vår opplevelse av naturen?
  - Hvordan kan man sikre å oppnå de positive effektene og ikke de negative?
  - Spesielt siden dette også sannsynligvis er veldig subjektivt?
- Hvordan kan man sørge for at opplevelsen er tilgjengelig for brukere med varierte preferanser, timeplaner og medievaner?

### Mønstre og oppførsel

- Hvorfor går folk dypere inn i potensielt negative mønstre selv om de vet de ikke burde?
  - (slik som for eksempel å isolere seg fra omgivelsene og tankene sine istedenfor å være tilstede eller lytte på kroppen?)
- Hvordan kan man hjelpe folk å bryte mønstre de enten tror de ikke kan, eller ikke en gang vil bryte, selv om de bør?
  - Å hjelpe folk vite ut komfortsonen og vanene sine, uten å kaste de ut i noe de ikke vil.

### Hvordan kan man...

- Hvordan kan man tilrettelegge for en slags deling, eller verden av delt musikk, uten at man må gå igjennom mange interaksjoner og skjermklikk?
- Hvordan kan man åpne lytteboblene for hverandre og skape en opplevelse der man kan finne andres sanger eller andre lyttere underveis på stien?
- Hvilken mulig negative fremtid og hvilken mulig positive fremtid beveger vi oss mot når det kommer til lytte og medevanene våre i dag?
  - Hva kan vi gjøre for å komme til en bedre fremtid?

## Are Brean- Nevrologi og musikk

16.Mars 2023. Semistrukturert Intervju

- Kanskje du kan begynne med å si litt om nevrologi og musikk, og hva som fascinerer deg ved dette feltet?  
(vi snakker om prosjektet vårt?)
- Hvordan påvirker musikk hjernen vår?
  - Hvilken effekt har det på vår mentale helse?
  - Hva med fysiske helse? Via oppførselsendring eller direkte påvirket?
- Hvordan bruker vi musikk i terapeutisk sammenheng i dag?
- Hvilken type musikk er best egnet for ulike typer aktiviteter (f.eks. avslapning, trening, konsentrasjon)?
- Hvordan kan lyttemedier langs en sti påvirke vår oppfatning av omgivelsene?
- Vil lyttemedier langs en sti kunne forsterke eller forstyrre vår opplevelse av naturen?
  - Hvordan kan man sikre å oppnå de positive effektene og ikke de negative?
  - Spesielt siden dette også sannsynligvis er veldig subjektivt?
- Hvorfor går folk dypere inn i potensielt negative mønstre selv om de vet de ikke burde?
  - (slik som for eksempel å isolere seg fra omgivelsene og tankene sine istedenfor å være tilstede eller lytte på kroppen?)
- Hvordan kan man hjelpe folk å bryte mønstre de enten tror de ikke kan, eller ikke en gang vil bryte, selv om de bør?
  - Å hjelpe folk vite ut komfortsonen og vanene sine, uten å kaste de ut i noe de ikke vil.
- Hvordan kan man tilrettelegge for en slags deling, eller verden av delt musikk, uten at man må gå igjennom mange interaksjoner og skjermklikk?
- Hvilken mulig negative fremtid og hvilken mulig positive fremtid beveger vi oss mot når det kommer til lytte og medevanene våre i dag?
  - Hva kan vi gjøre for å komme til en bedre fremtid?



The unseen world

- imagination
- to create a parallel world with sound

sound, senses and ears

- How we sense with our ears and create meaning for what we hear inside our heads
- How we connect sound to surround? can it exist without the surroundings?
- how do you work with ears as a sans
- how the ears separate sounds, different focus
- how we hear when without the ears?
- Talks about that all the senses could be experienced through the eras

Correlation between subject and object, and sound

- experience of sound is subjective

Different room of sound, emotional, physical, digital, natural..

emotion and sound

- Connecting sound to experience and memory

body and sound

- how we take the sound in and how we are effected by it

Sound beyond the language

- To read the sound and not by language, have can we understand or learn more about this?

Movement and sound

Soundscape

- noise? what is noise? is it negative? could it be positive?
- giving voice to the environment, spatial audio
- teleportation to an other place

Sonic materialism

- What do you mean by sonic materialism?
- Can you describe a bit about sonic materialism?
- The noisy world today, some changes or how do you think we relate to this today?

Create meaning to sound

Human boble, or social boble of sound and understanding

- subjective experience but also could be shared and social
- how can we be in each others bobles

Philosophy and sound directions

- neo-Kantian dichotomies on cultural theory
- to listen is to think, and to think is not to listen?

Media habits today?

Animals and sound

His work

- soundsampling
- recordding

# Design modeller og oppsett

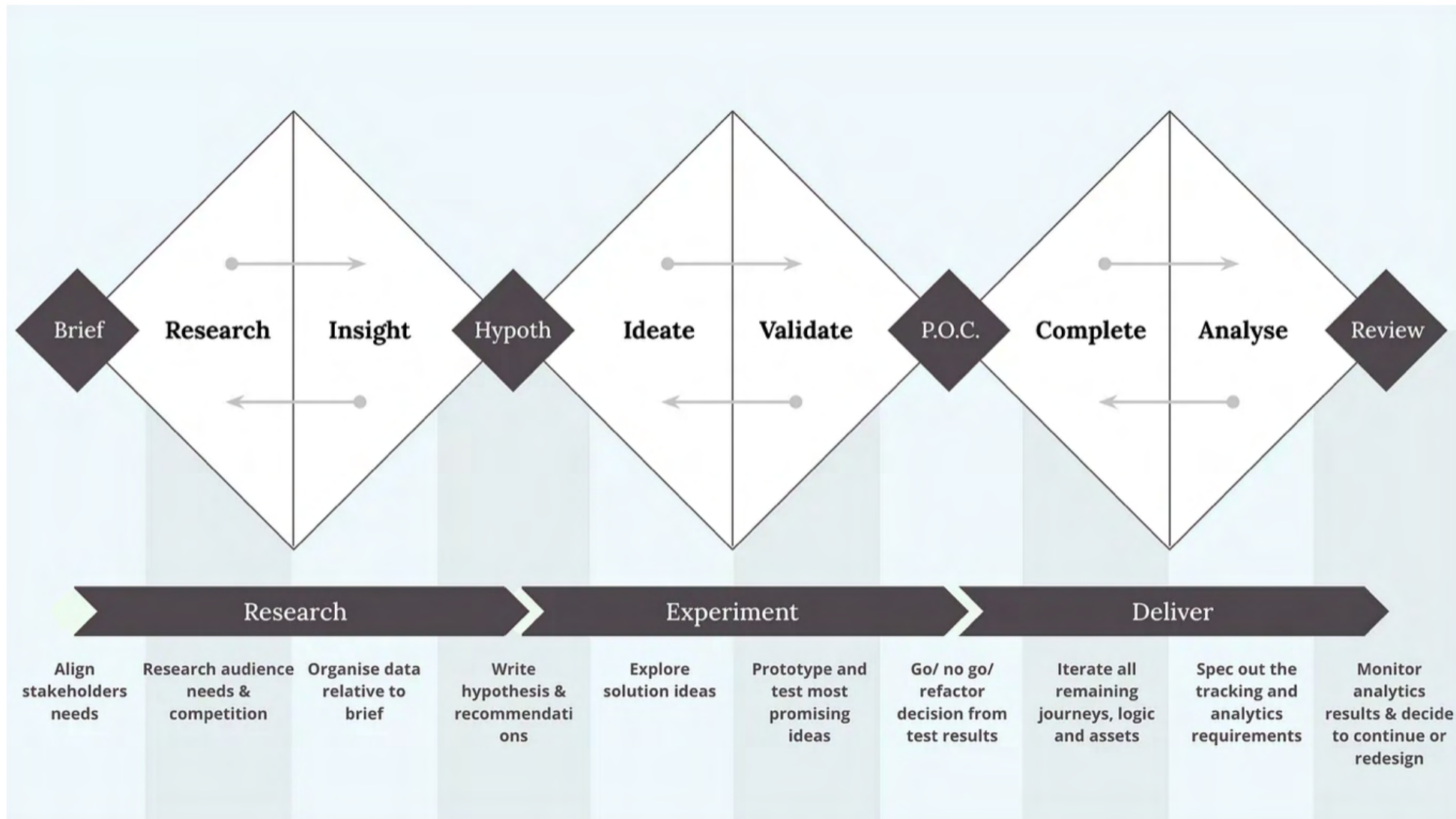


Image updated Mar 2023

## Workshop: Kryss-Lapp - Utviklet av Kontur.

Lappene klippes ut, og klippes langs den grønne linjen, slik at en sort og en hvit lapp settes sammen.

Man får et kodeord som gjør organiseringen av svarene mer oversiktlig, da det blir mange kombinasjoner spørsmål.

Oppfordrer til tolkning, feilsikring, beriking og analyse av eksisterende konseptretninger eller aspekter, i kombinasjer ufortsett av skaperen. Tekst på lappene bør tilpasses prosjekt.

10 min

**1**  
Trekk og sett sammen en av hver type lapp, og skriv kodeordet på et ark

**2**  
Skiss / skriv ned tanker, idéer, konsepter eller kritikk basert på lappene.

**3**  
Skriv hvem / hva de er nyttige for, og om du faktisk hadde brukt de selv.

---

2-5 min

**4**  
Presenter og diskuter fritt. Noter deg nye ideer dersom de oppstår.

---

30 min

**5**  
Repeter to ganger til. Den siste gangen kan du velge lapper helt selv.

<b>B</b> Det eksisterer en app hvor lyd, sted og bevegelse henger sammen...	<b>C</b> Digitale lydfiler ligger i et digitalt landskap, en ny dimensjon av den ekte verden...
<b>D</b> Man prøver å følge retningen av en lyd som en sti...	<b>F</b> Du vandrer igjennom et landskap av ulike sanger...
<b>G</b> Man kan knytte sammen mennesker igjennom hva de lytter på...	<b>H</b> Det du lytter på plasseres i et 3D-landskap du kan høre rundt deg...
<b>K</b> På veien passerer du en sang som fascinerer deg, og du ønsker å ta den med deg videre...	<b>M</b> Du vil lytte på både musikk og noe annet (podcast / prat / omgivelser), men det er vanskelig og forstyrrende...
<b>A</b> ...Hvilke justeringer, valg og handlinger bør man kunne gjøre?	<b>E</b> ...Hvordan kan interaksjoner med lite skjerm-bruk se ut?
<b>I</b> ...Hvordan burde dette fungert?	<b>O</b> ...Hvordan skulle helheten og nyansene av opplevelsen vært?
<b>U</b> ...Når og Hva ville DU brydd deg om å bruke dette til?	<b>Y</b> ...På hvilke måter kan dette gå en negativ retning?
<b>Æ</b> ...Hva er terskelen for å engasjere?	<b>Ø</b> ...Kan dette forbedre rutinene man allerede trenger eller liker?

## Refleksjon rundt designmodellen “Maneten & Havet”

### “Maneten”

Prosjektet utviklet seg i mange retninger. For å tydeliggjøre fokus kan prosjektet sees på som en manet.

Prosjektet har en kjærne som ligger til grunn for utvikling og design: Interaksjonen og opplevelsesaspektene rundt lyd, bevegelse og kontekst.

Kjernen danner en globule av nyanser og muligheter, og ut ifra dette sprer det seg armer som kan føre til muligheter og løsninger inn i ulike felter.

### “Havet”

Manet-modellen hadde fordeler og utfordringer. Med kjærneopplevelsen i fokus kunne en rendyrke materialutforskningen. Modellen var allikevel mindre kontekstualisert, og en motsatt tilnærming ifra et strategisk og aktør/behov-basert utgangspunkt.

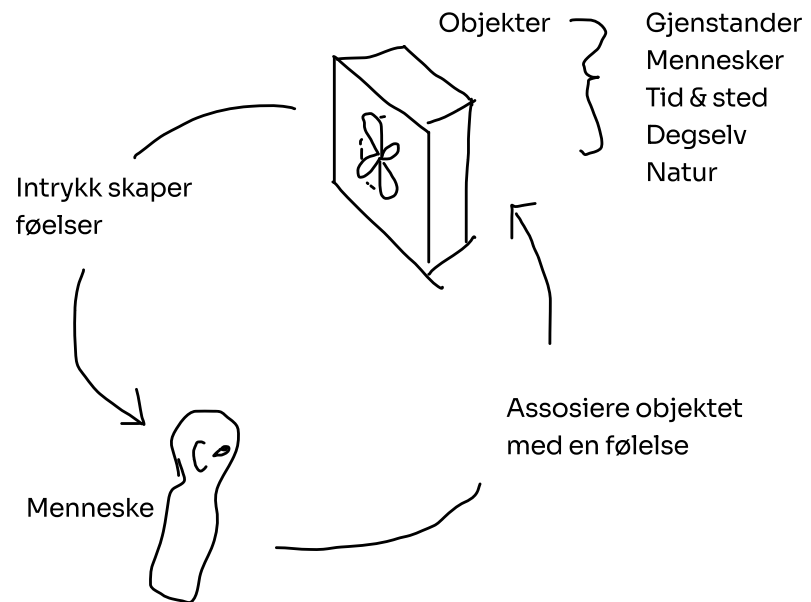
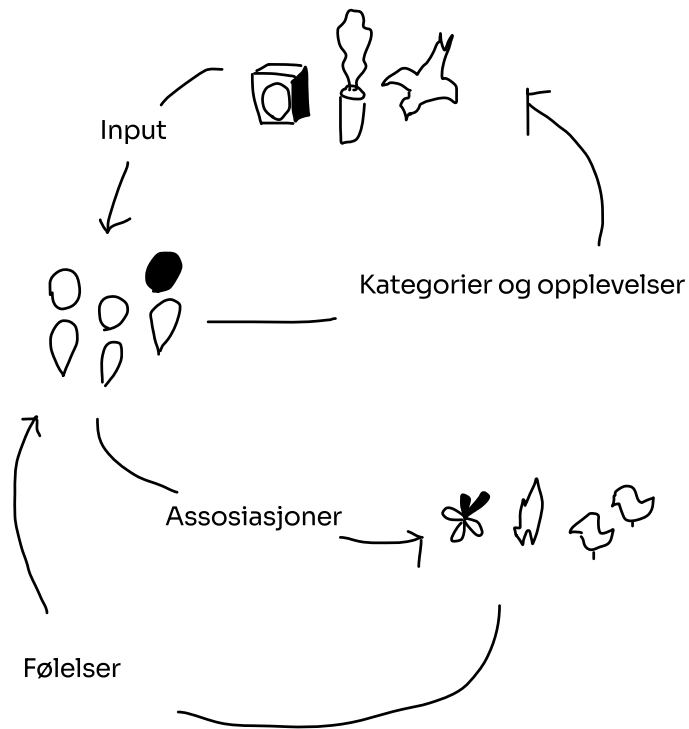
Ut ifra dette jobbet vi mot kontekstualisering av maneten - havet den flyter i - i form av brukers inngangsport, bussplakater, og et blick mot device, app, og konkrete aktører, behov og situasjoner.

Hva var platformen som bar “maneten” - kjærneopplevelsen - og hvilke felter kunne kjærneopplevelsen dekke behov og utgjøre en forskjell i?

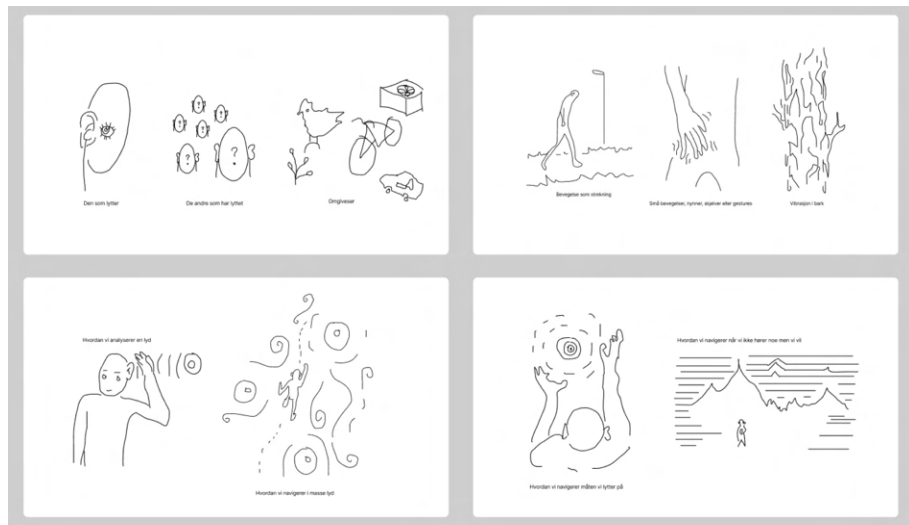
Prosjektet Kontur startet med et utenfra-blick mot et hav av felter, dykket seg inn i en bearbeidbar material-kjærne, og deretter flippet om til å utvikle konkrete moduser og funksjoner fra et behov-perspektiv, utenfra og inn.

Skissering av konsept

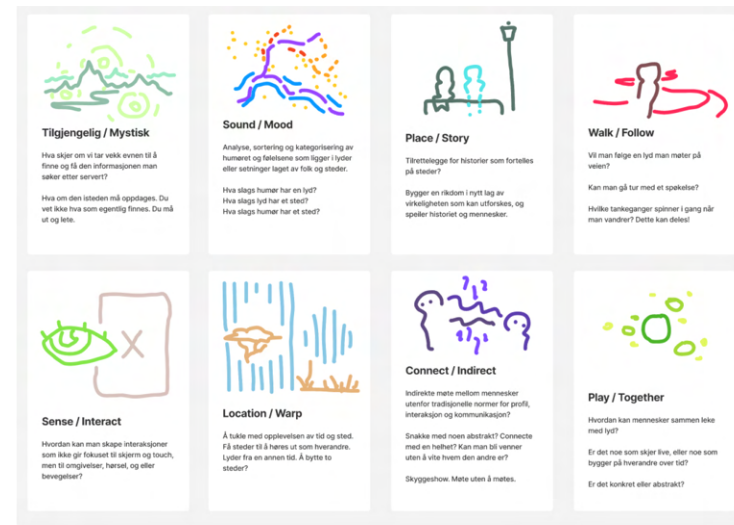
# Definering av tanker



# Skisser av konseptutvilgning



Definere nivåer av "koffert-ord" vi jobber med



Krysningspunkter mellom scope-aspekter



# Gruppering av ekspertintervjuene

nnnn.no Soundcompany

**Sammendrag**

- du har en følelse av det røde, så du har et minne begreper i Sverige og
- "Vendelig å 'toppleve' handler så mye om vølsen
- det er veldig mye, det er følelsen av vølsen og lyd
- Carina og noen, som på prosjekt er på et i et opplysnings og mennesket, mennesk og
- tingene er for meg i et

**Daniel "CAPTAIN CREDIBLE" McDermott**

Det er et minne av det røde, så du har et minne begreper i Sverige og

**Følelser, mennesker, personligheter**

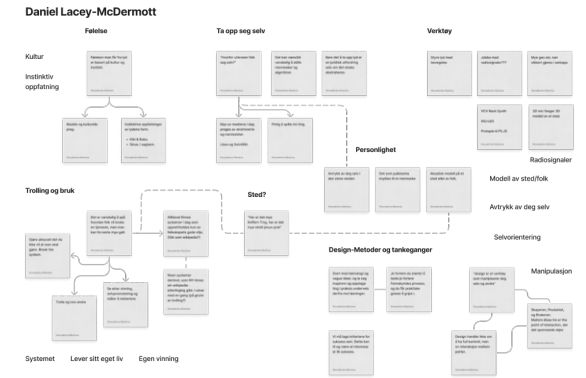
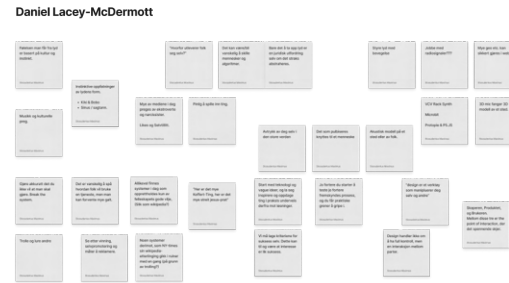
- "Tag en 'mål' på seg, så er det en del av livet, men noe
- "Må du ikke bli så alvorlig, så kan du ikke bli så alvorlig
- "Må du ikke bli så alvorlig, så kan du ikke bli så alvorlig
- "Må du ikke bli så alvorlig, så kan du ikke bli så alvorlig
- "Må du ikke bli så alvorlig, så kan du ikke bli så alvorlig

**NRK Radio, Talk 20.01**

**Notater fra intervju**

**Yasmeeen, Ubehandlede Notater**

**Notatene shahin skrev:**



Intervjunotater

Sticky-Notes

Systematisering

## Noen av sitatene fra ekspertintervjuene

“Mange bruker podcast eller radio for å regulere følelser” - Ole-Birger Neergård, NRK

“Hørte Svensk smurfe-cover av Poker Face i en taxi i Shanghai” - Lars Johan Hereid, NNNN

“her er det mye koffert-ting, her er det mye streit jesus-prat” - Daniel Lacey-McDermot

“Vi er psykiske rytmiske skapninger. Vi er natur. Månefaser. Kvinner har sykluser. Vi er rytmiske, derfor appellerer det rytmiske til oss” - Marianne Thomasgård

“Vi lever i et samfunn hvor vi isolerer oss mer og mer” - Marianne Thomasgård

“Istedenfor å tone mennesker inn på en løsning, bør løsningen tone seg inn på mennesker.” - Bettina Flater

“Musikk tid og sted er et bilde av et samfunn.” - anonym

“I’m starting to sound like an old \*\*\*\* but we had to work so hard (go to record stores, look at art museums etc.) now people are getting so lazy” - Ernst Van der Loo

“Mors pust og mors puls er barnets første metronom.” - Are Brean, Nevrolog

“Trygghet er utfordringen ved å prøve nye ting” - Are Brean, Nevrolog

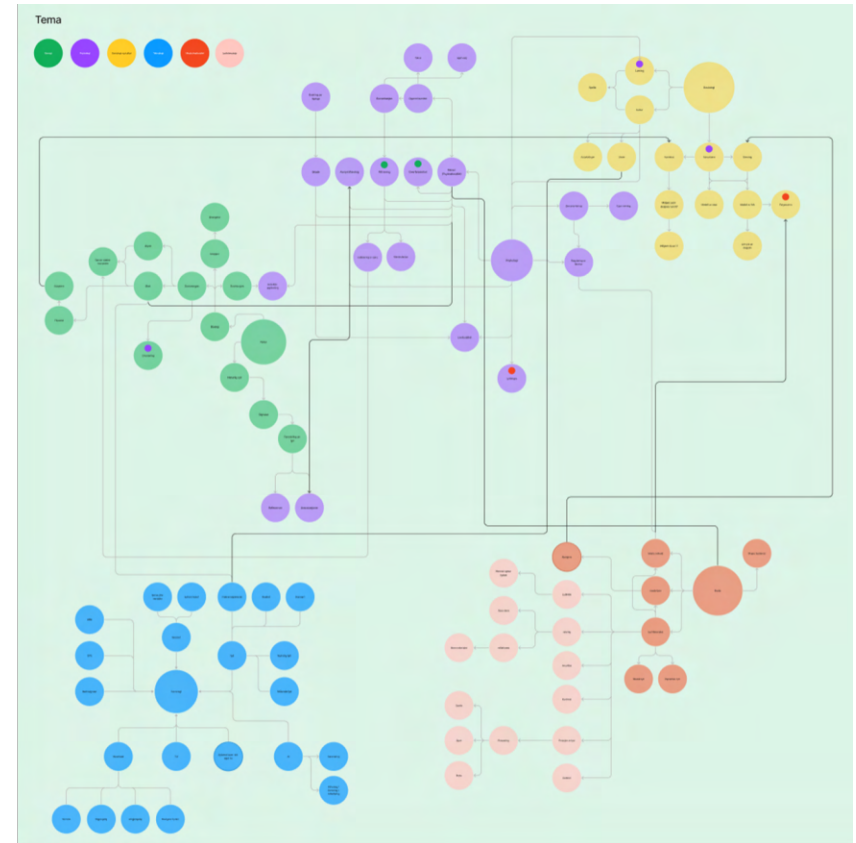
“Permit myself to wander in a dérive of sonority...” -Craig Wells, Phd

“Listening is full of doubt...” -Haug, V.

# Triangulering av data



Sammenhenger



Temaer og kategorier

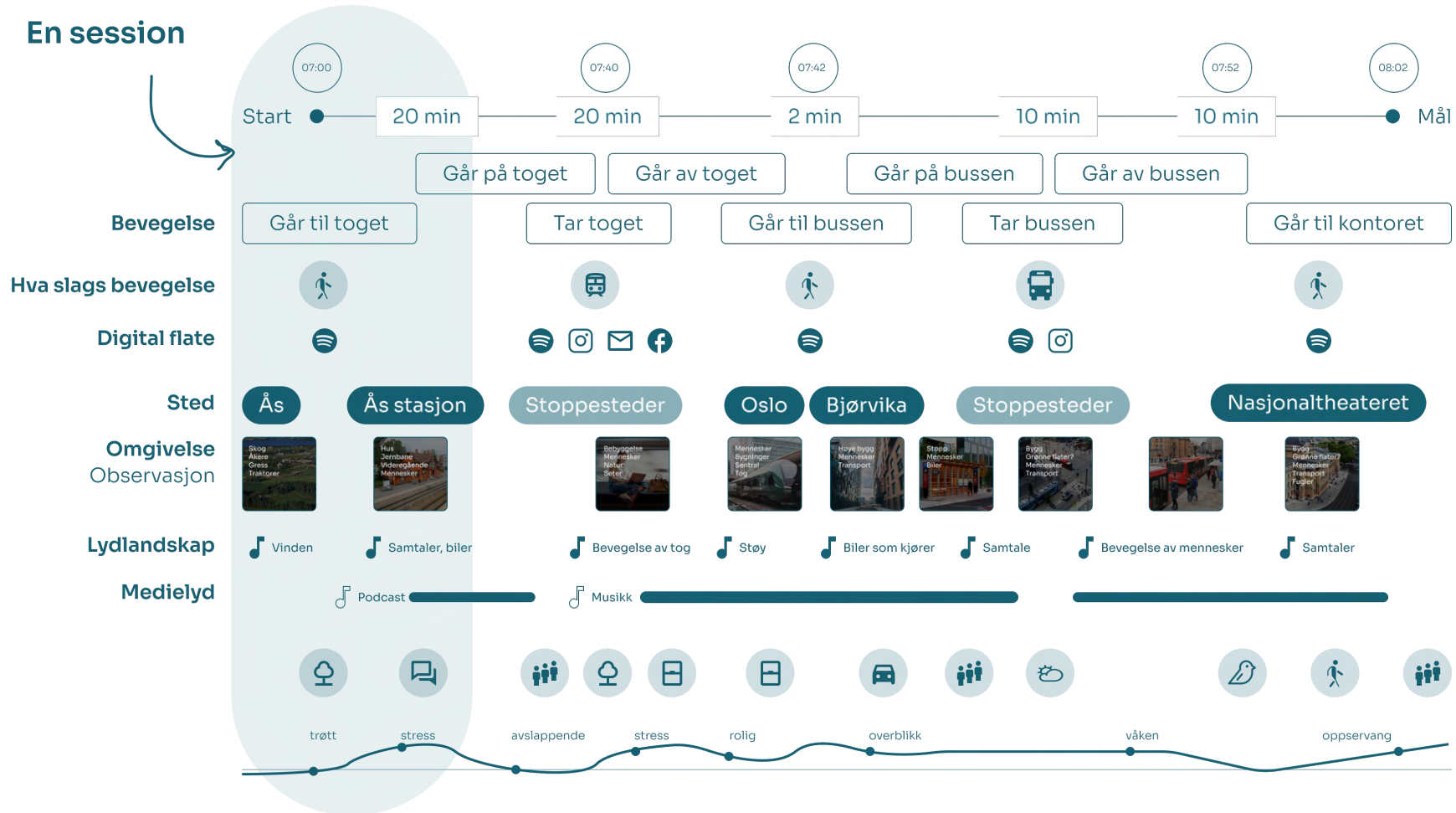
# Skape hypoteser og forsøk

Tema	Lytting	Opptak	Sted og historie	Interaksjon uten skjerm, bodiliv	Musikk	Navigasjon	Medievaner/ innhold, hva vil folk høre på?	Følelser og emosjoner uttrykk	Naturlig lyd, årvåken	Bevegelse? micro og macro
Test-Felt/type										
Oss opplever noe / tester noe	<p>Er det noen som audier... (stjerne)</p> <p>Lyden låst eller... (stjerne)</p> <p>Opplever 3D lyden... (stjerne)</p> <p>Skulle ikke være... (stjerne)</p> <p>Skulle ikke vært... (stjerne)</p> <p>Er det noen som... (stjerne)</p>			<p>Interaksjon... (stjerne)</p> <p>Interaksjon... (stjerne)</p>	<p>Er det noen som... (stjerne)</p> <p>Er det noen som... (stjerne)</p>	<p>Er det noen som... (stjerne)</p> <p>Er det noen som... (stjerne)</p>	<p>Er det noen som... (stjerne)</p> <p>Er det noen som... (stjerne)</p>	<p>Er det noen som... (stjerne)</p> <p>Er det noen som... (stjerne)</p>	<p>Er det noen som... (stjerne)</p> <p>Er det noen som... (stjerne)</p>	
Observasjon av andre / situasjon	<p>Er det noen som... (stjerne)</p>	<p>Er det noen som... (stjerne)</p>	<p>Er det noen som... (stjerne)</p>				<p>Er det noen som... (stjerne)</p>	<p>Er det noen som... (stjerne)</p>		
Spørreundersøkelse / Facebook		<p>Er det noen som... (stjerne)</p>					<p>Er det noen som... (stjerne)</p>	<p>Er det noen som... (stjerne)</p>		
Bruktesting og prototyper		<p>Er det noen som... (stjerne)</p>	<p>Er det noen som... (stjerne)</p>	<p>Er det noen som... (stjerne)</p>		<p>Er det noen som... (stjerne)</p>	<p>Er det noen som... (stjerne)</p>	<p>Er det noen som... (stjerne)</p>		
Abstrakte konsepter	<p>Er det noen som... (stjerne)</p>	<p>Er det noen som... (stjerne)</p>		<p>Er det noen som... (stjerne)</p>	<p>Er det noen som... (stjerne)</p>	<p>Er det noen som... (stjerne)</p>	<p>Er det noen som... (stjerne)</p>	<p>Er det noen som... (stjerne)</p>		

**Brukerreise**

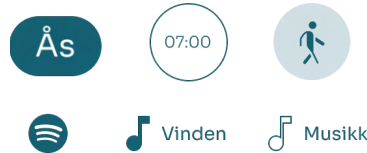
# Brukerreise- hvor kan Kontur komme inn

## En session



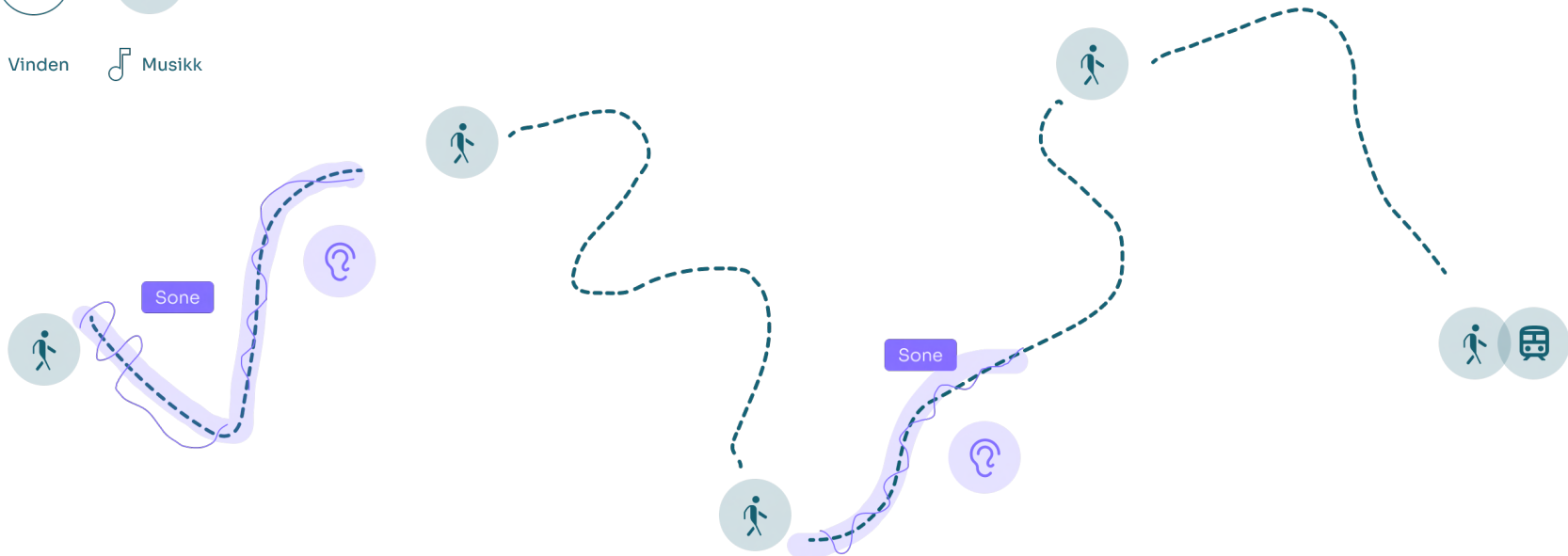
# Kontekst og skissering av reise

## Parameter:

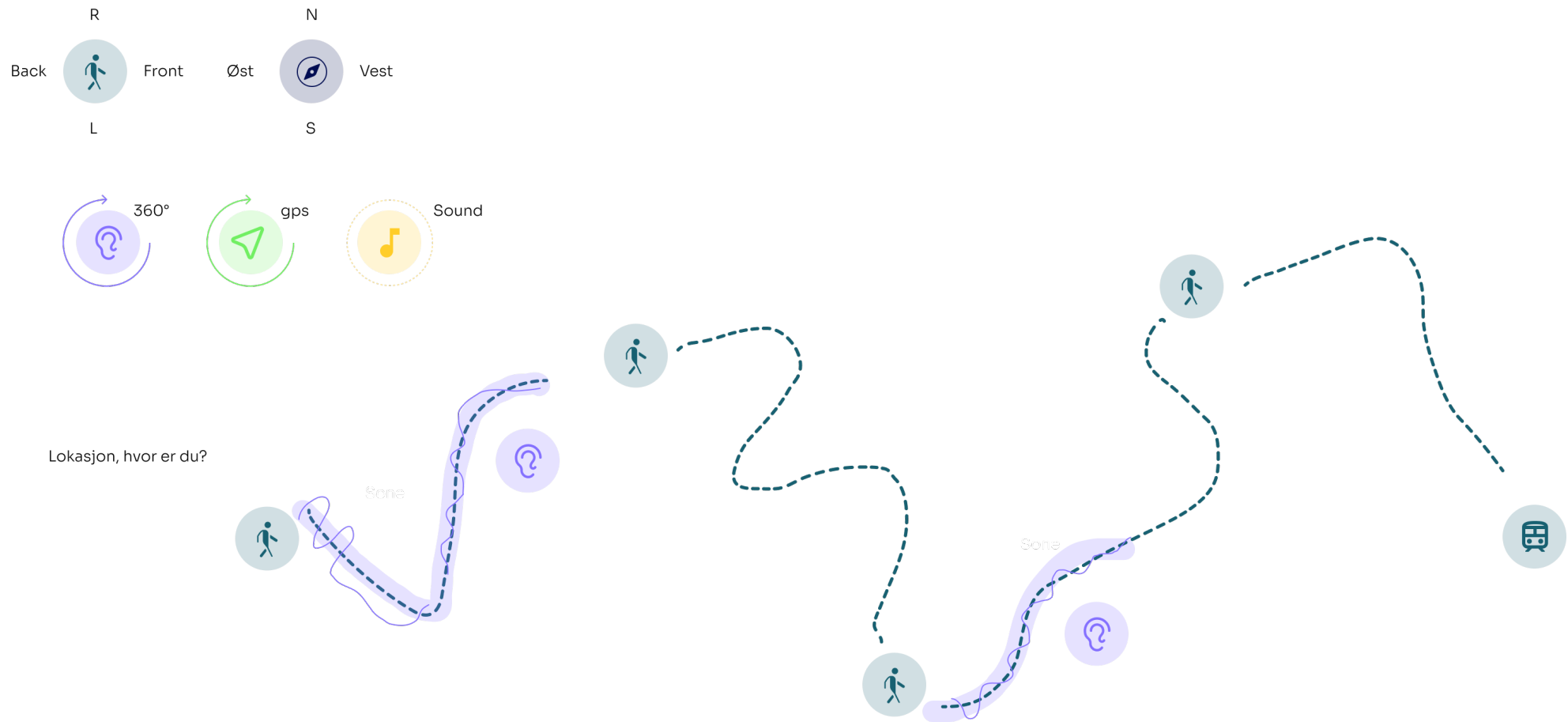


## Konteksten

Konteksten: Det er en rute til toget som blir gått deler med sansetrening. Hvor man hører på musikk hele veien, men denne karakteren har satt på deler av ruten med auto 3D lyd, som karakteren har valgt å markere



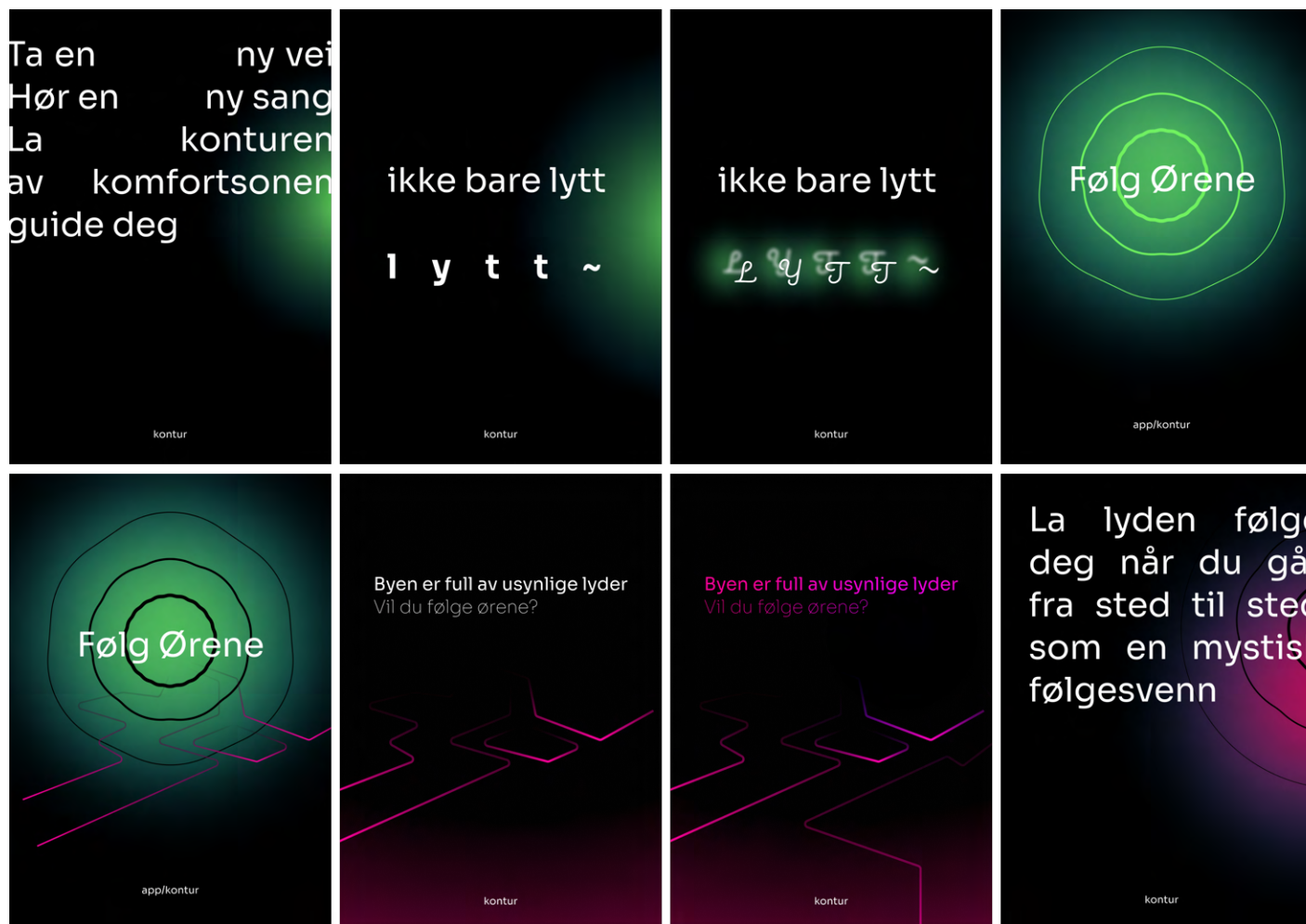
# Kontekst og skissering av reise med paramtere





**Bussplakat**

## Bussplakat brukt for å konkretisere



Teste andre apper

## Teste andre apper

Kommer du frem dit du skal?	Navigering
Gir den meg det jeg vil? Fungerer den? Er den forståelig?	Funksjonalitet
Prioriterer det praktikalitet og effektivitet?	Praktisk
Hva er det jeg hører? er det en god opplevelse?	Lydopplevelse
Hvor ofte er det jeg ser på skjerm? er jeg avhengig av den?	Skjermfri
Får jeg med meg det som skjer rundt? Er jeg tilstede i øyeblikket?	Tilstedeværelse
Er det lett å sette i gang? Kan den tilpasses min livsstil?	Lavterskel
Gir det meg kontroll? får jeg hjelp underveis eller når jeg gjør feil?	Betryggende
Er valgene mine absolutt? er det frihet og fleksibilitet?	Nyansert

## Vurderingskrav



App: Waveout



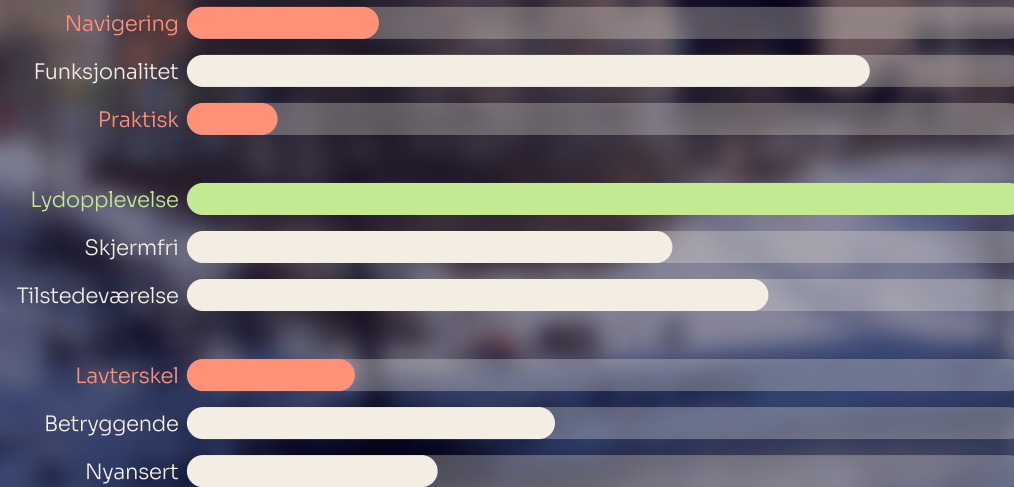
## Vurderingskrav



App: Google Maps, Stemme



## Vurderingskrav



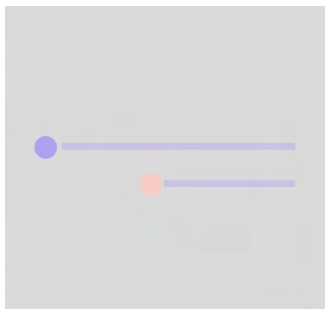
App: Echoes



# Skissering av lyd funksjoner



## Skisser av å lytte på lyd samtidig



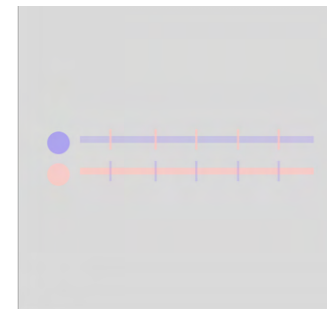
Bevegere og hører det samme



Bytte det du lytter til



Blande lyder man hører på, hører litt a hver, hører det samtidig.  
En ting på hvert øre



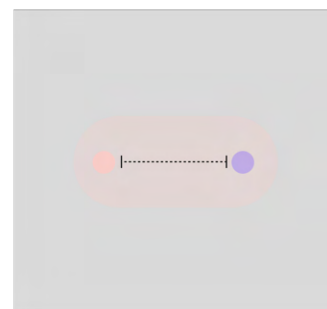
Hva om lydens takt synces



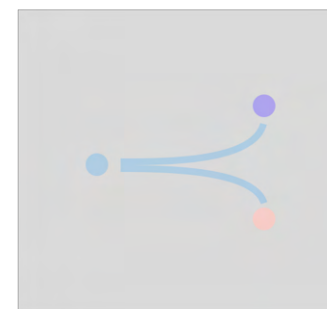
Annen hver av lydinnhold



Tune distanse for å plukke opp noe innhold, lydsone

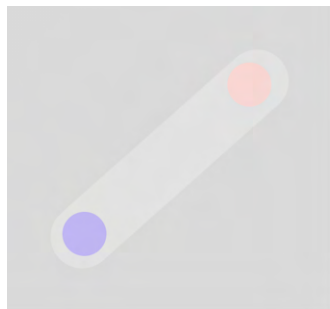


Tune sone for å gå sammen

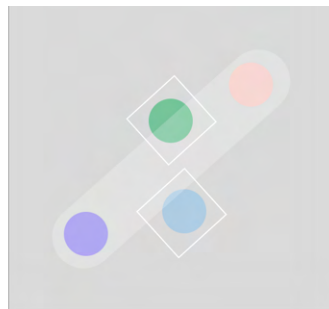


Hvem er det som er sjefen for lyden, er det en tredje kontroller og kan han gi alle lyden

## Skisser av å lytte i samme sone



Koble over avstand, lytte til samme, den spiller parallelt



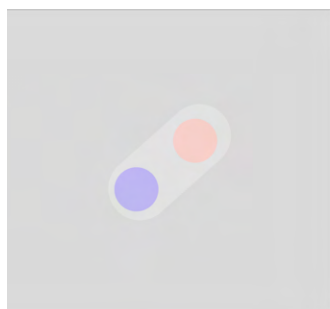
de andre vennene som er innenfor denne sonen kan også høre, ikke huket men snev av lyden



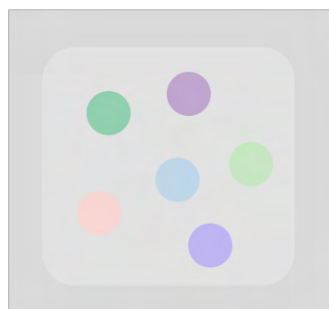
Andres overlappende lyd soner, hintet av begge på et punkt



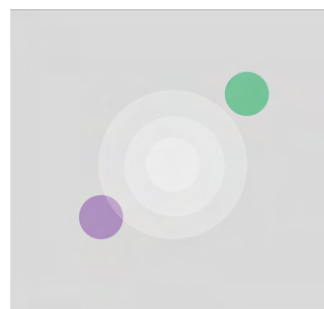
Kan mange koble seg så har man noe felles?



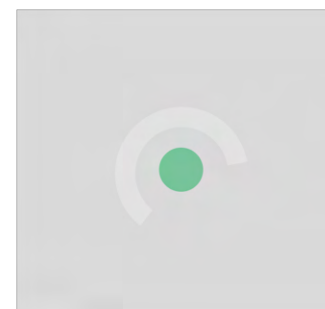
Hører at du er i nærheten av en annen, eller at du vet og vil at dere er i nærheten av hverandre



Felles sone, hvor alle går i den samme lyden



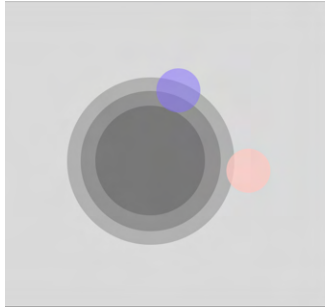
Hint av hverandre



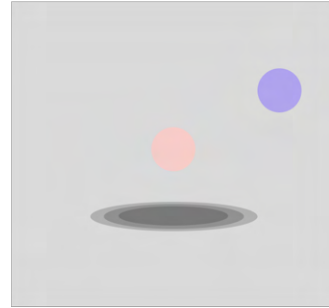
Sile av lyden i ulike retninger, kan det være også bestemt av de andre?

# Ideer rundt lys funksjoner

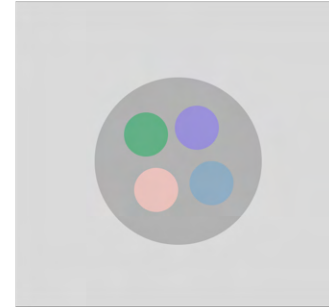
Høre distanse til hverandre



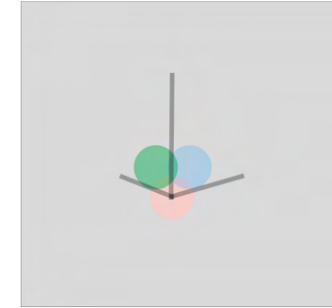
Sette distanse mellom to parter



Som en intim sone



Felleskap boble



Menneskene som markerer seg på hjørne



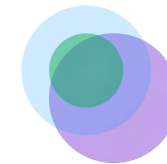
Hvordan man konekter med hverandre



Plukke opp lyden et sted av noen

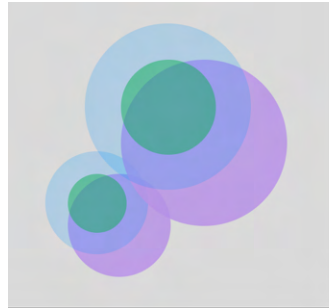


Lyd data til hverandre



lag av lyden

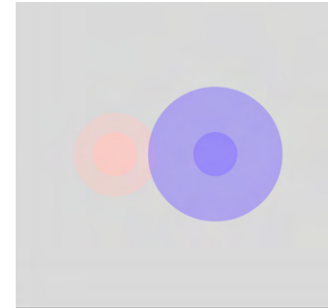
## Ideer rundt lys funksjoner



Andre sine soner



Leverer lyden



Kan jeg lytte, snik høre



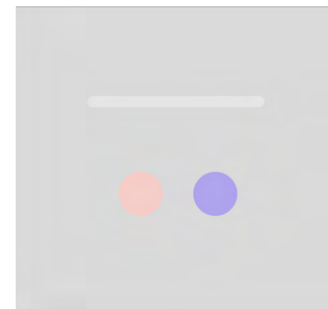
Laget mellom dere er det de hører



Synke, start stopp, antall sang..



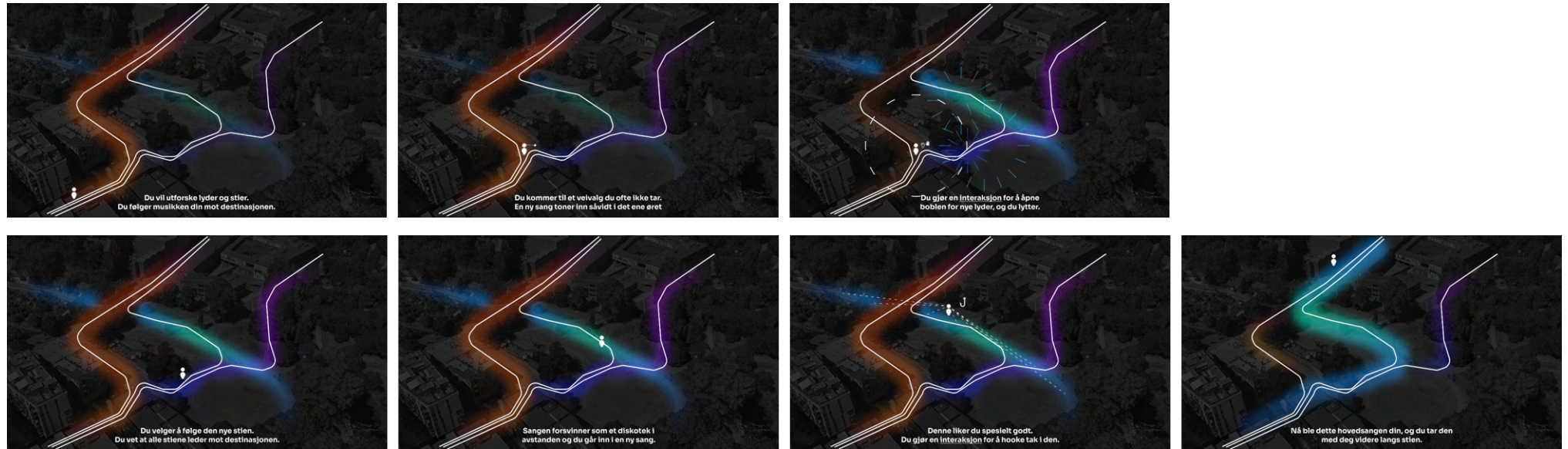
Navigere etter hvilken retning rosa kommer fra, kan være miljø eller person?



De som er 1 km unna deg kan høre det samme, i den distansen

# Skissering av lyd moduser opplevelser

## Utforskende brukerreise-skissering av stier og lyder.



Ulike stivalg etter ulike lyder, finne ny sti med ny lyd.  
Interaksjoner for åpne lydboble og kroke tak i lyd.



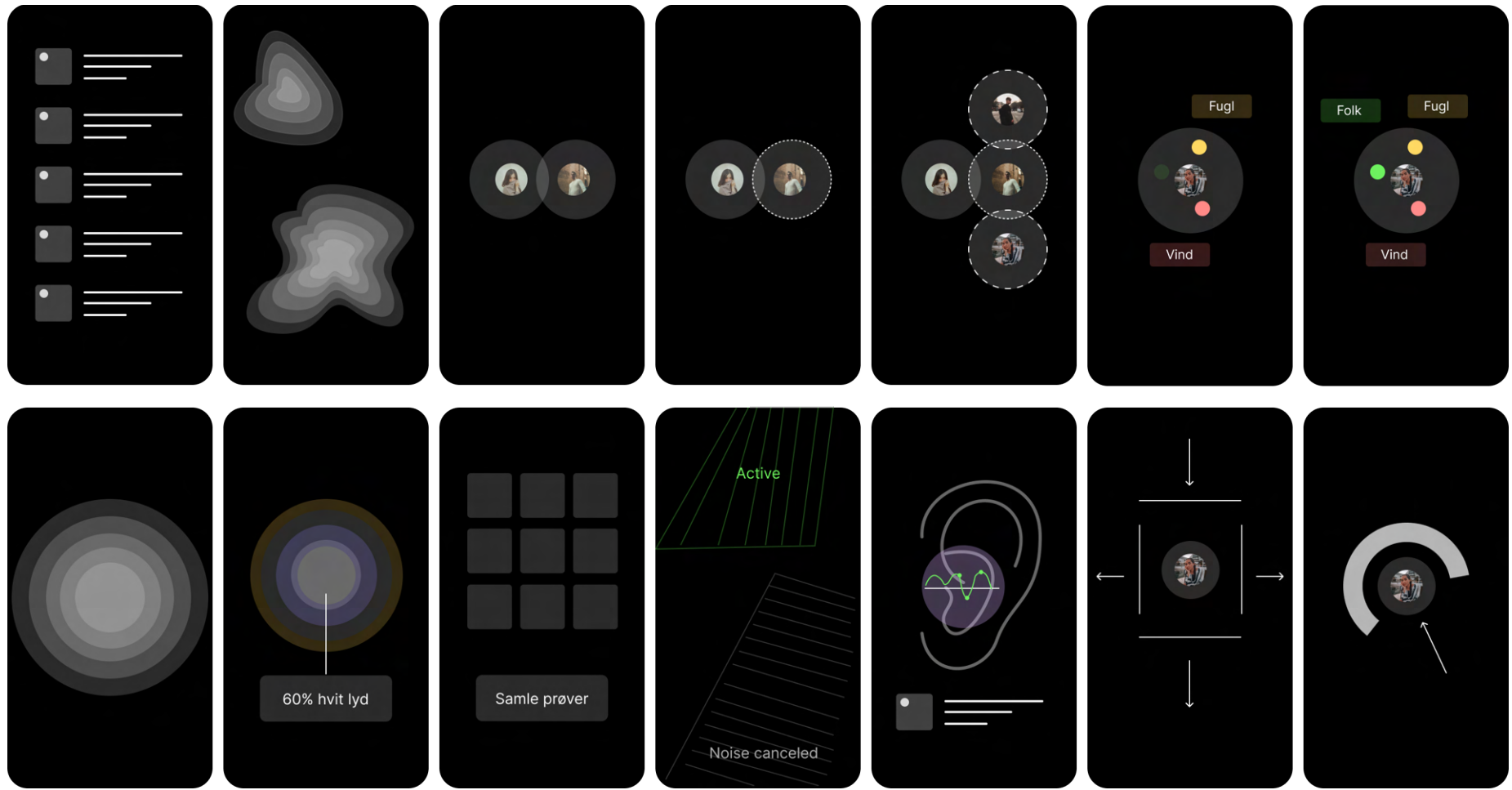
Egenvalgt lyd tilpasses ditt stivalg

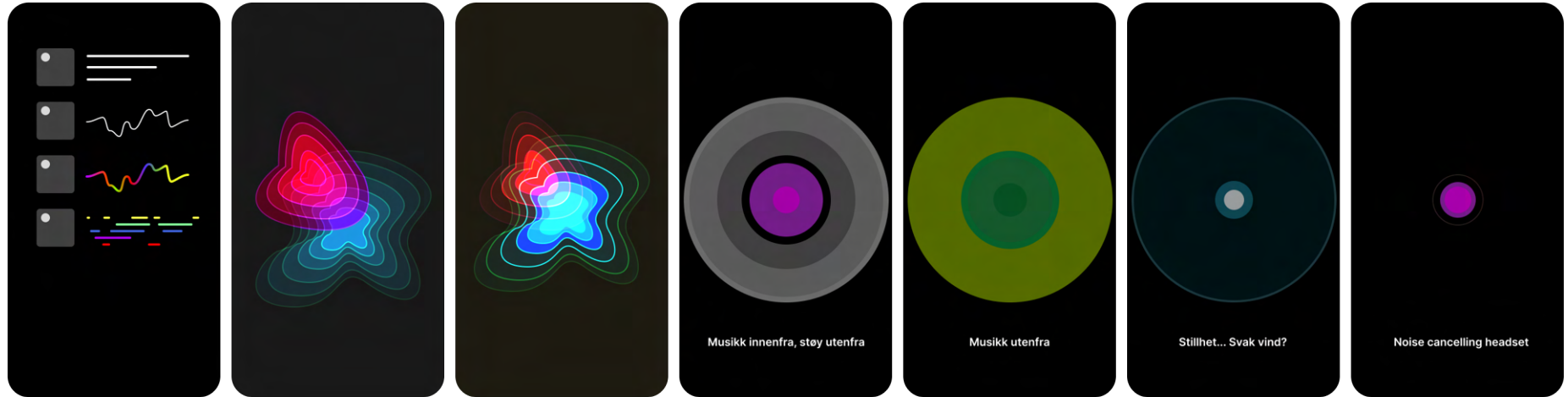


Egenvalgt lyd oppfordrer til nye stivalg

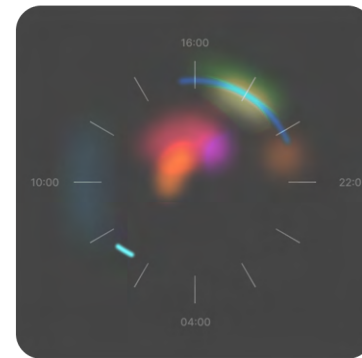
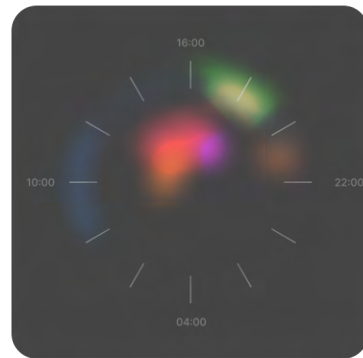
Konsept skisser  
applikasjon







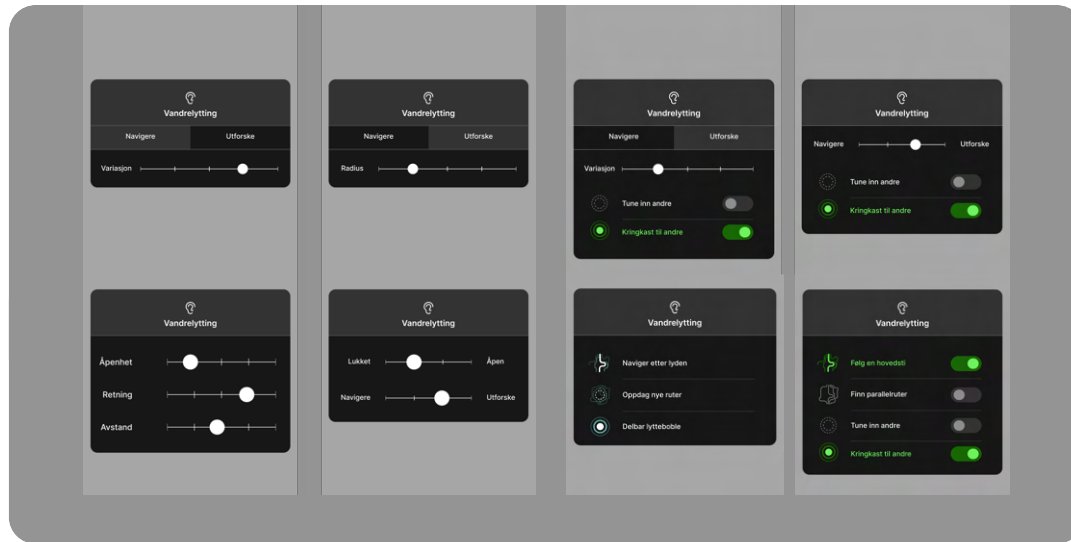
I løpet av en dag, lyder, volum, type, avstand.



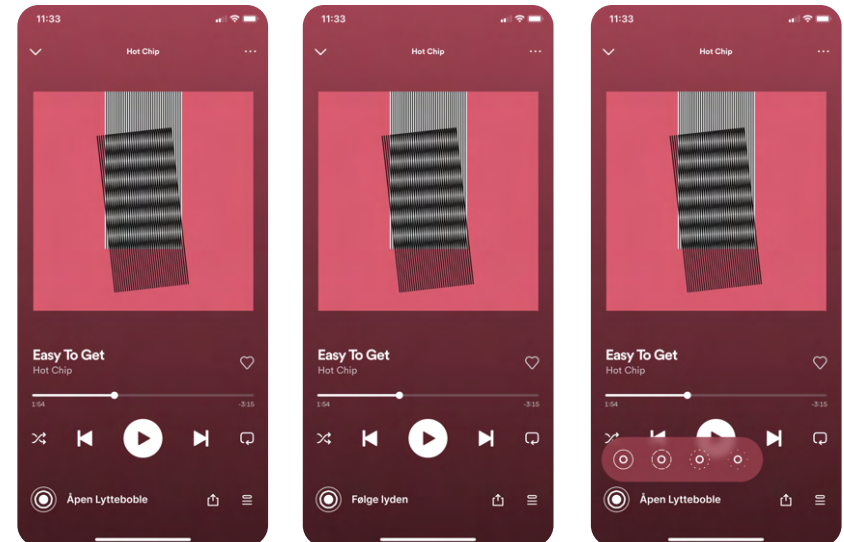
Varierende nivå diffushet = Tydelig / Ambient lyd

Konsept skisser  
applikasjon

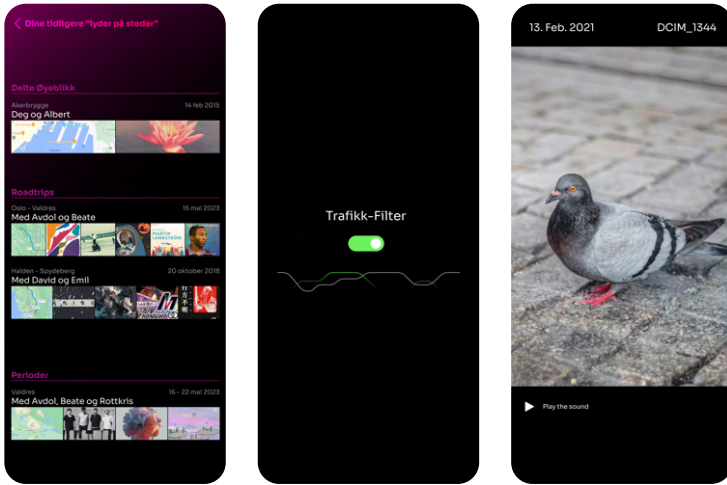
## Tidlig low-fi skisserng: Alternative skjermer



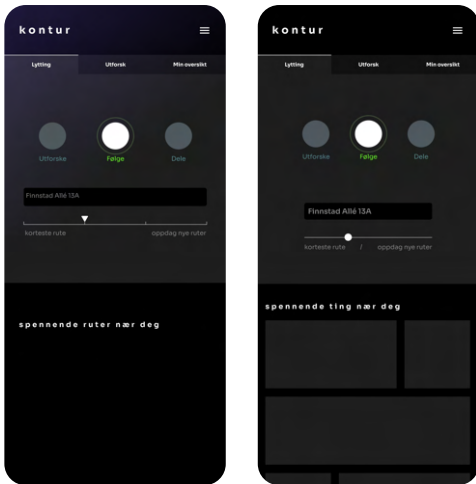
Utforskning av kontrollpanel



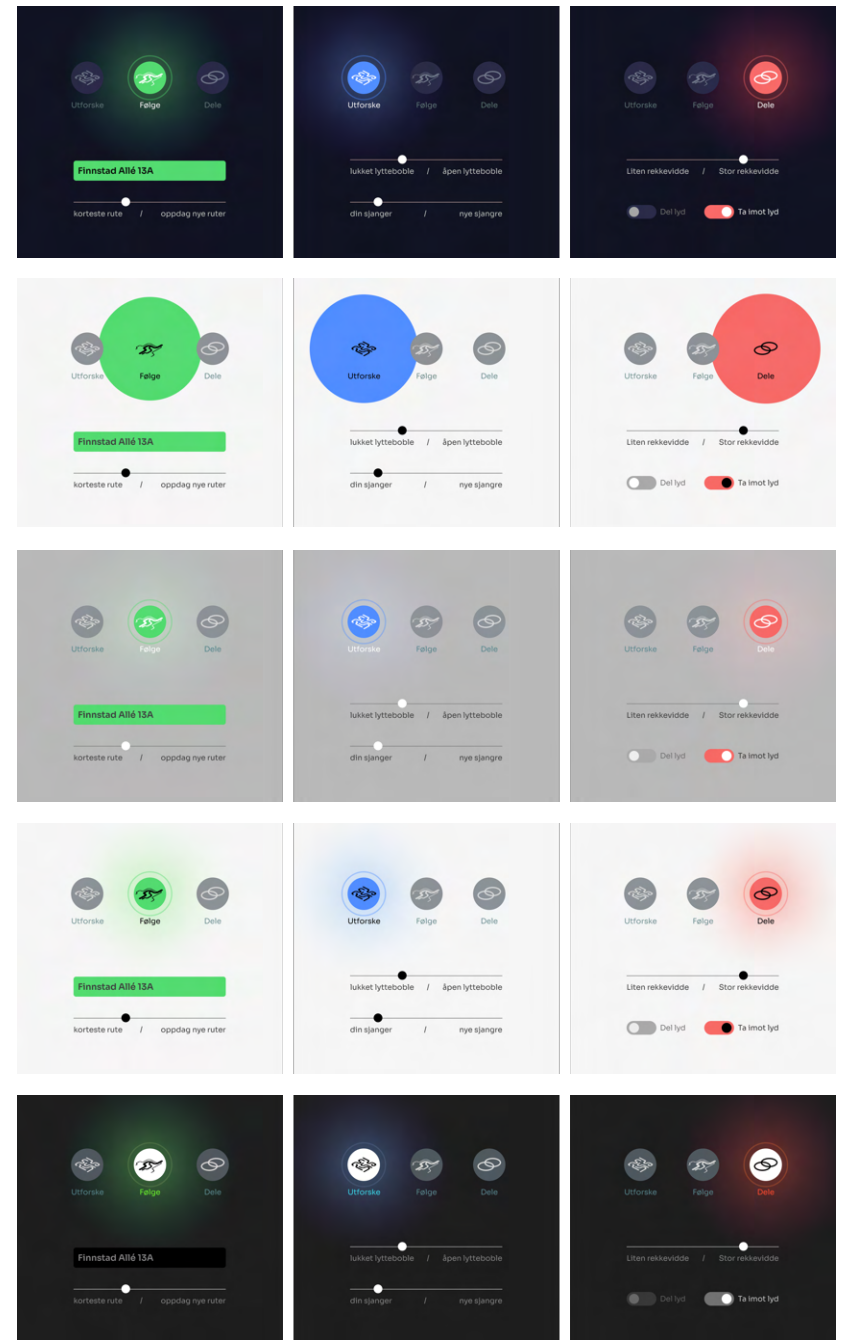
Redigering av spottify for  
skissing av å implementere  
kontur



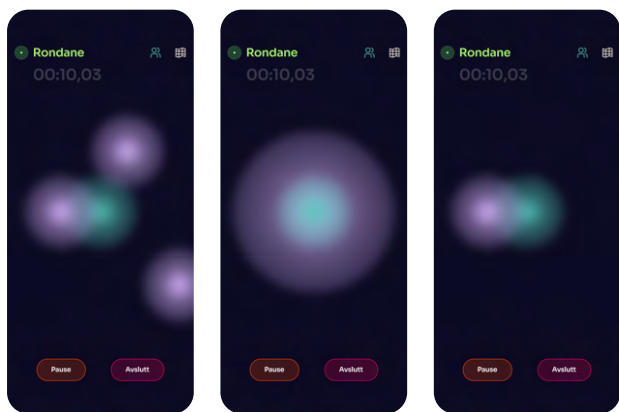
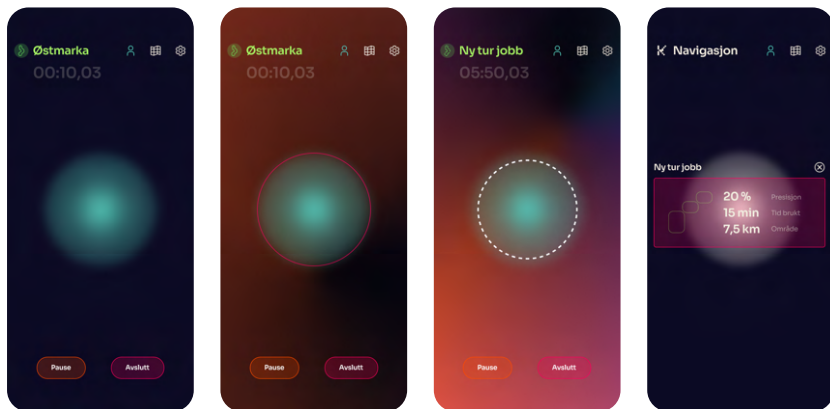
Utforskning av 'memories', filtrering av lyd, og kobling mellom lyd og kamerarull



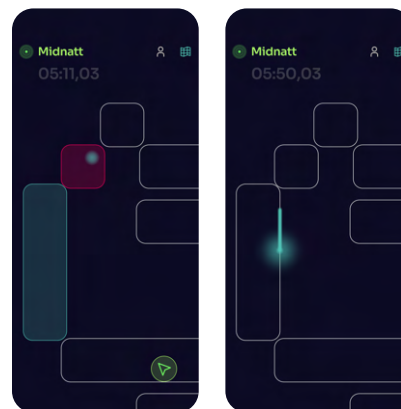
Low-fidelity som basis for utforskning av visuell identitet.



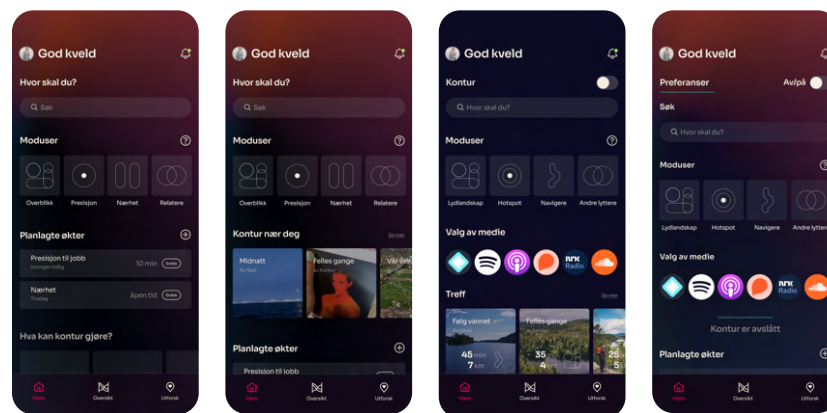
Low/Mid fidelity-  
prototype



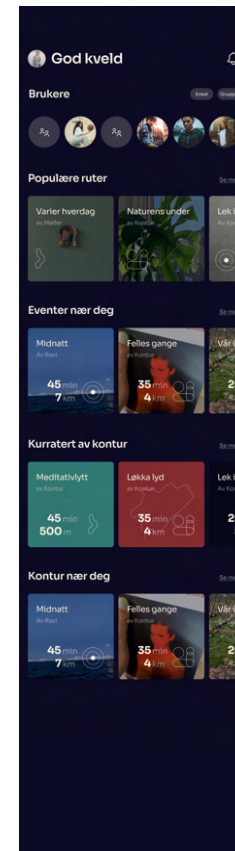
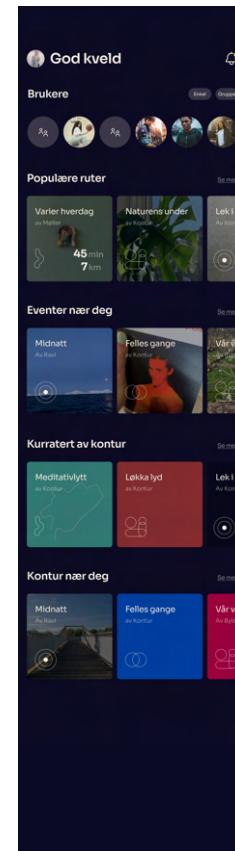
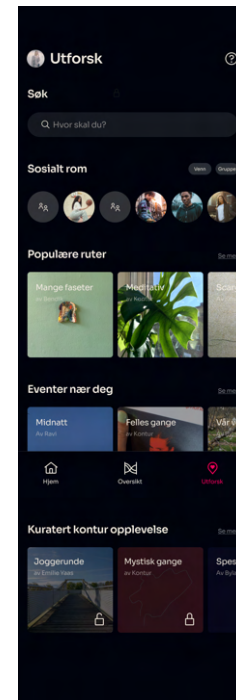
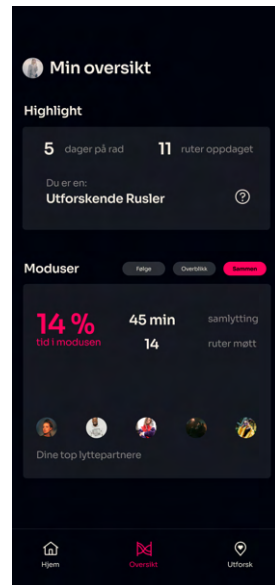
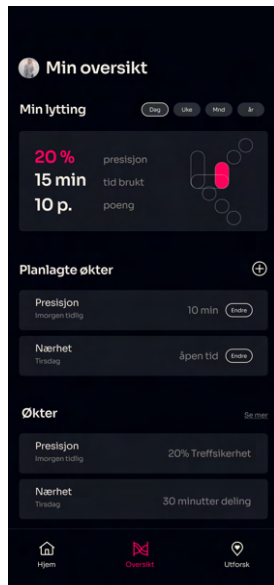
Low-Fidelity, utforskning av lyd-kart modus



Mid-fidelity, utforskning av hjem-skjerm layout



Mid-fidelity, utforskning av hjem-skjerm layout



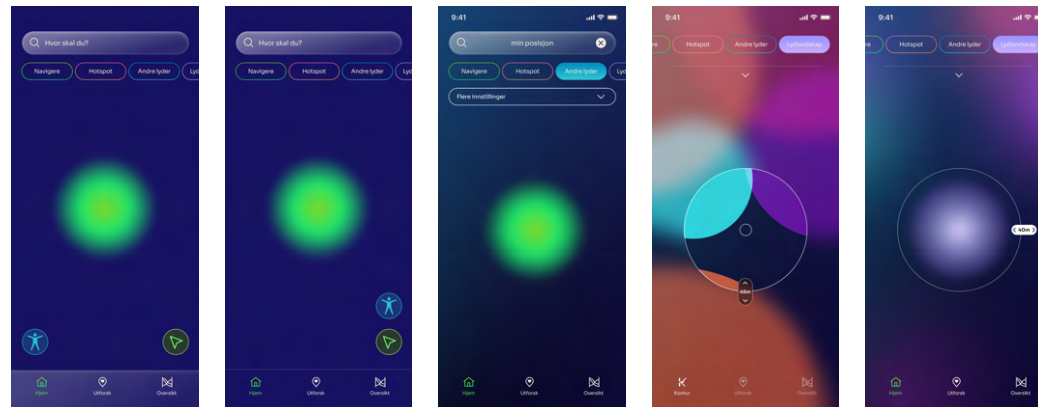
Mid-fidelity, utforskning av Oversikt-siden

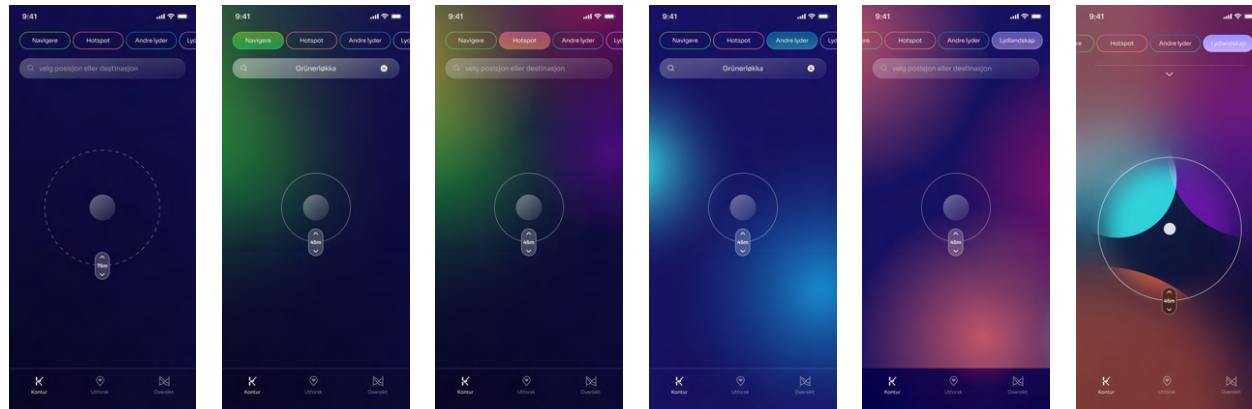
Mid-fidelity, utforskning av Utforsk-siden



Low/Mid fidelity-  
prototype

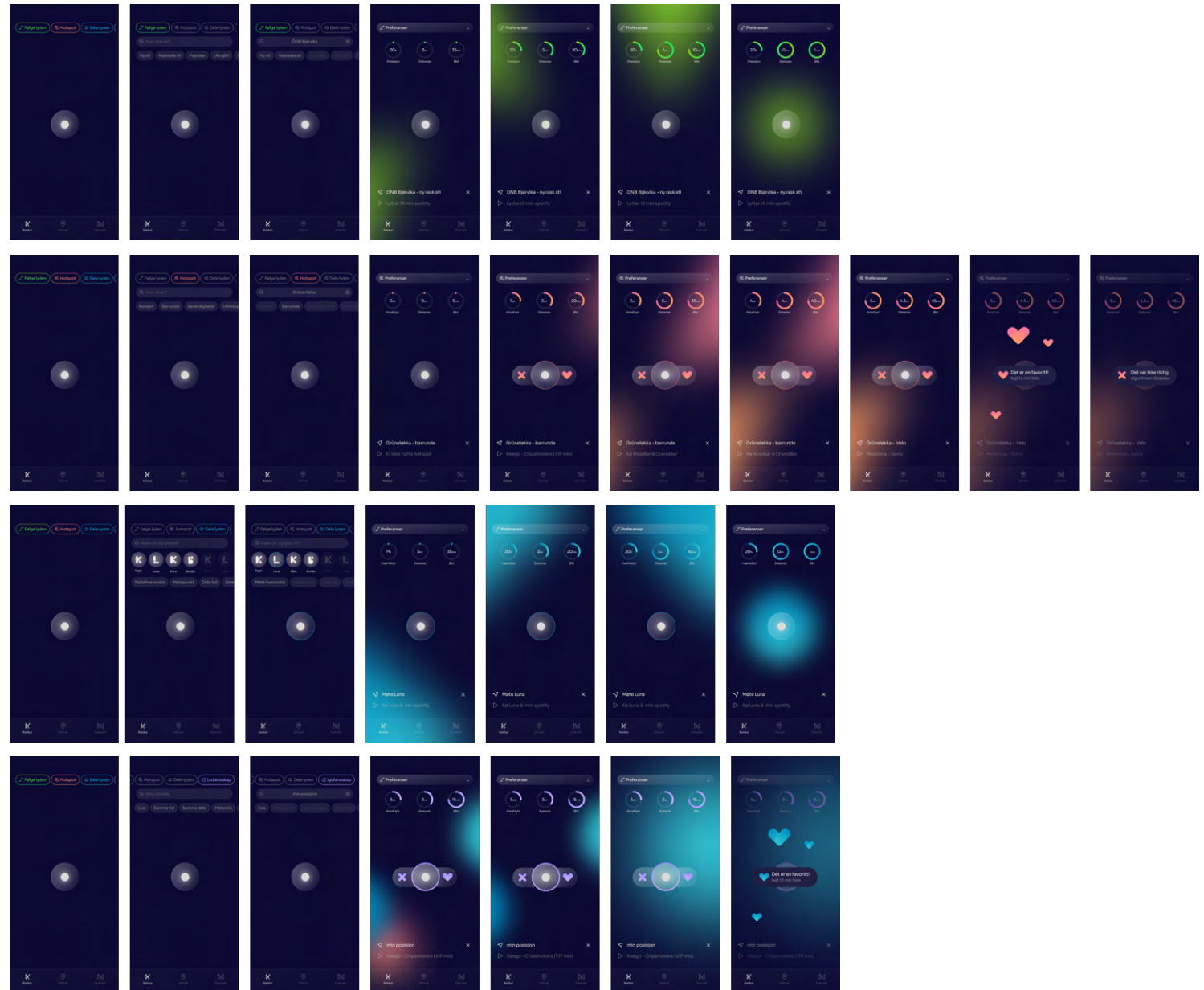
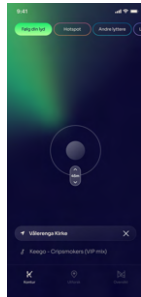
# Low-fi skisserng: Hovedskjerm



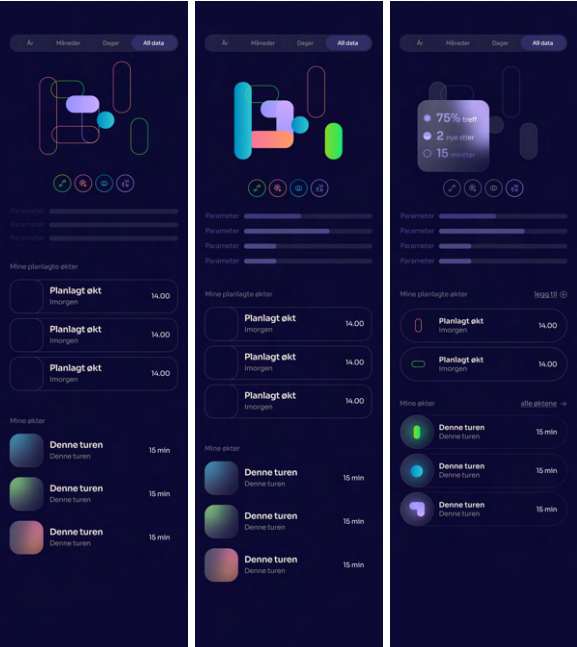


Mid fidelity-prototype

# Mid-fidelity prototype: Aktiv Side

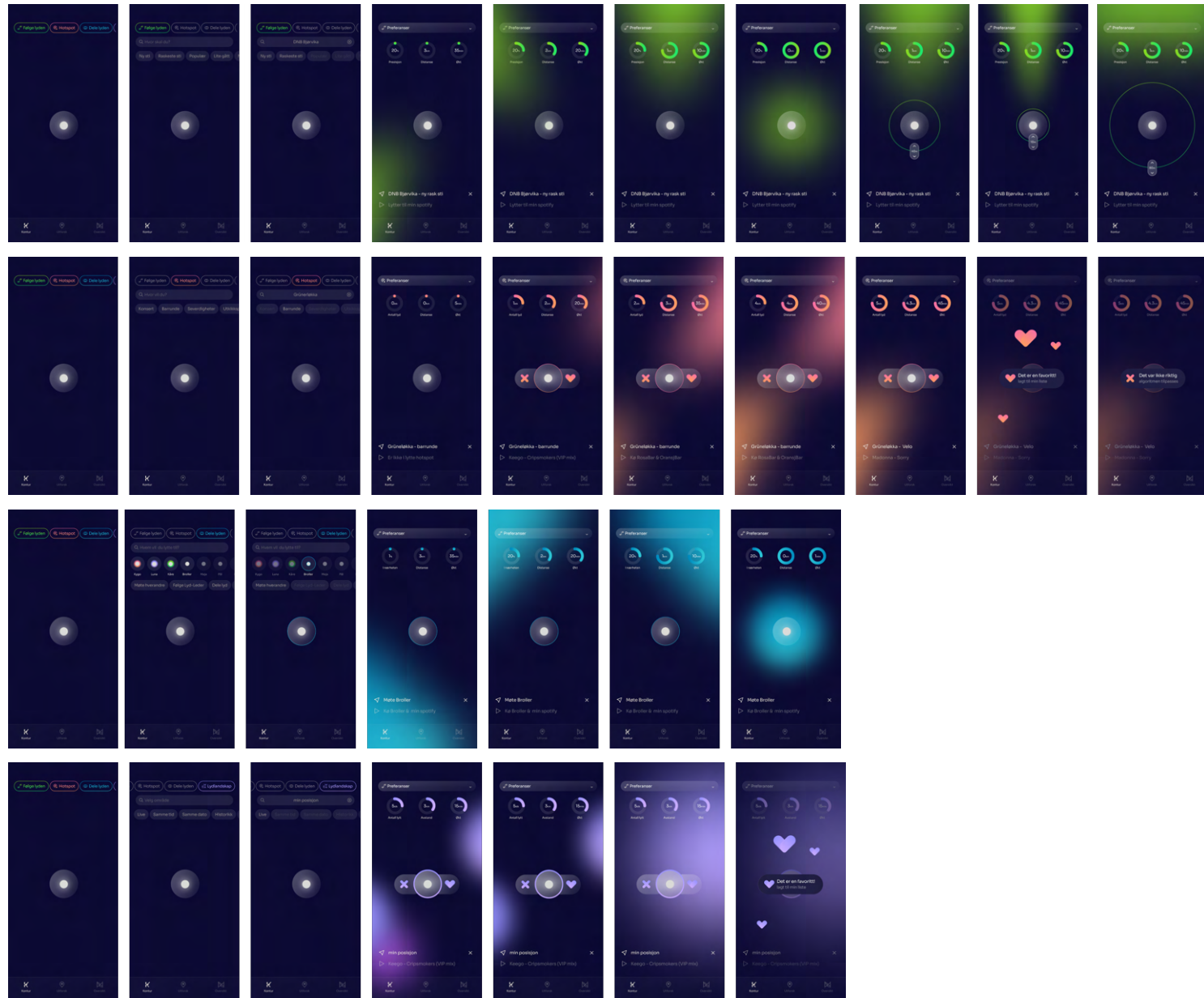


# Mid-fidelity prototype: Oversikt



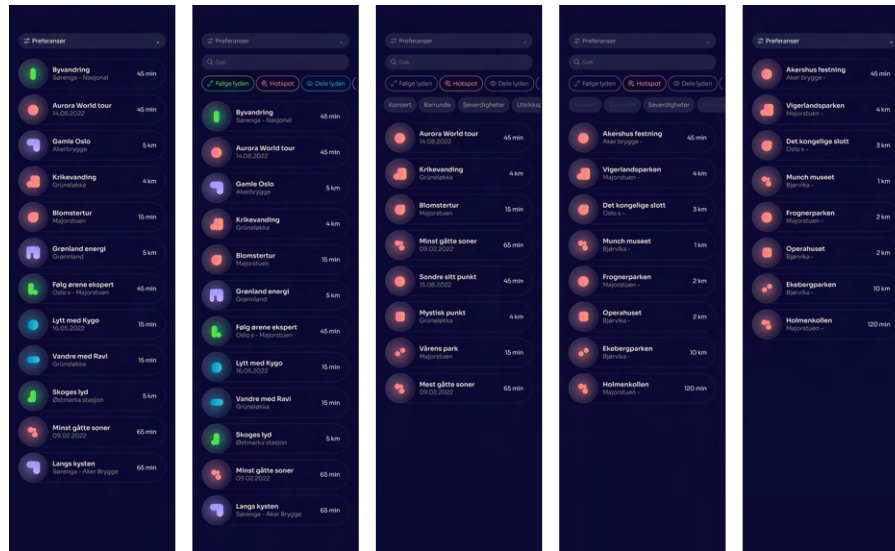
High fidelity-prototype

# High-fidelity prototype: Aktiv Side

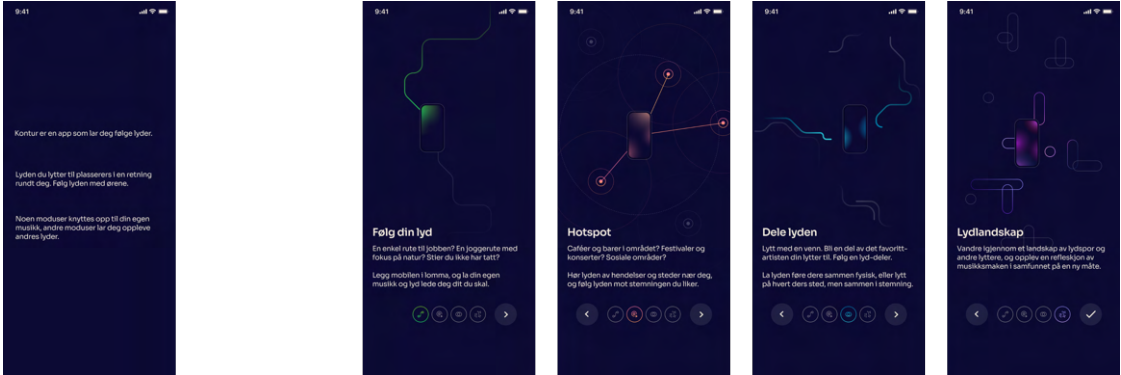




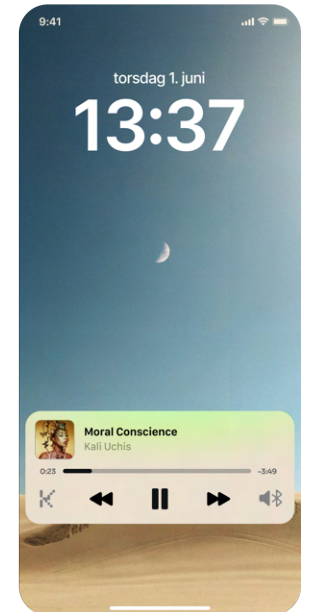
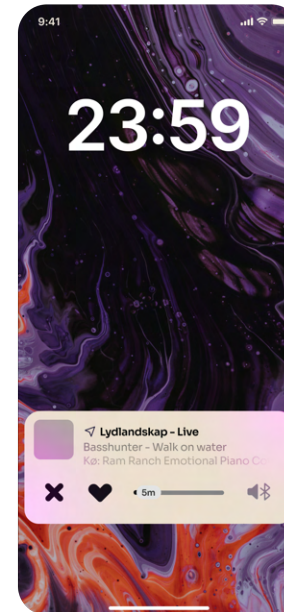
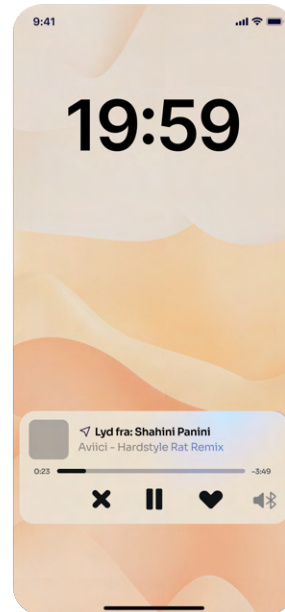
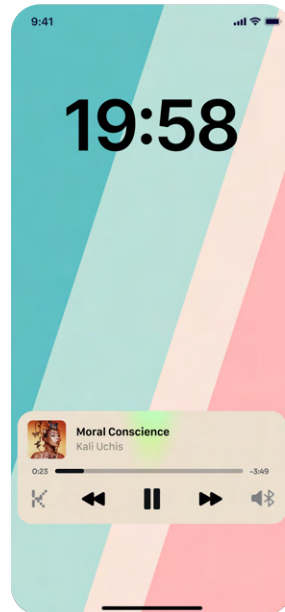
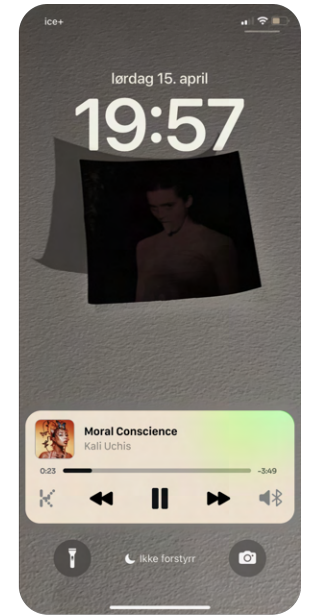
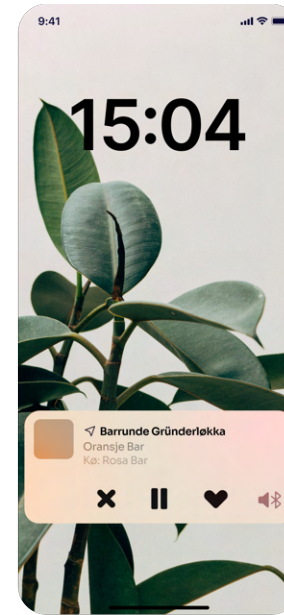
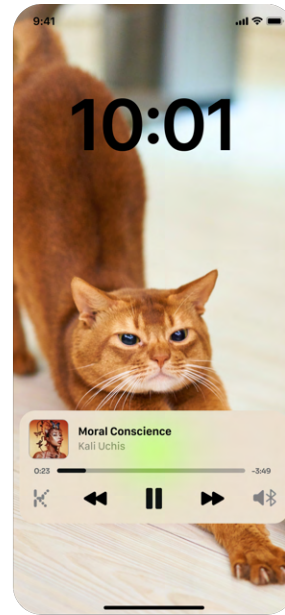
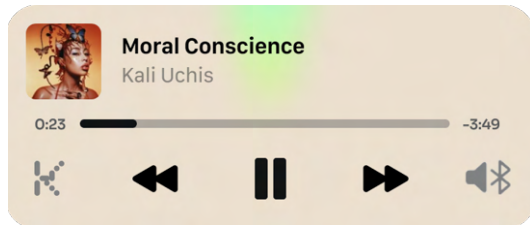
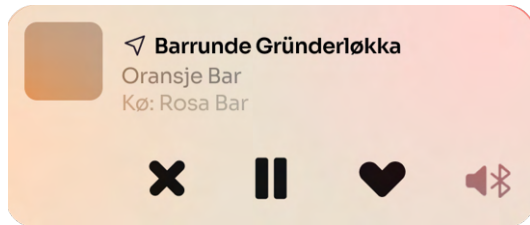
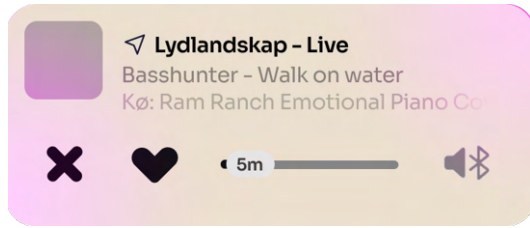
# High-fidelity prototype: Oversikt & Utforsk



# Mid-fidelity skissering: Onboarding



# Mid-fidelity skissering: Widget



High fidelity-prototype  
etter iterasjoner

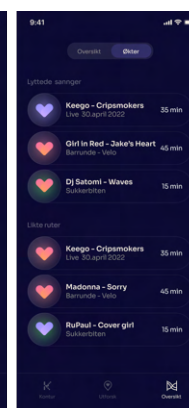
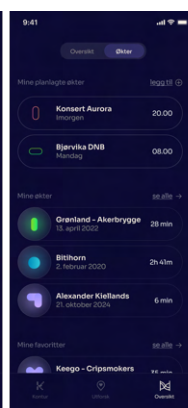
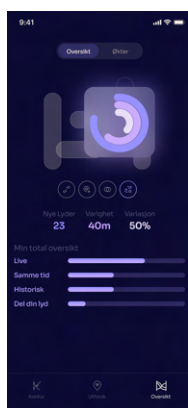
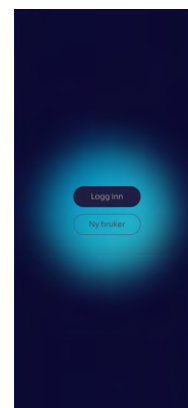
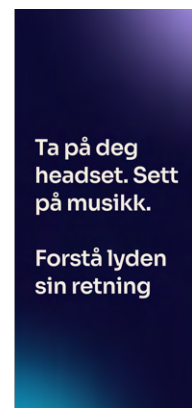
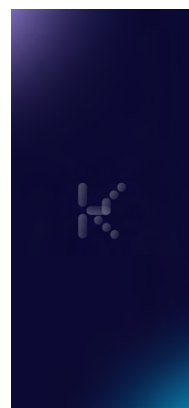
# Hovedsider



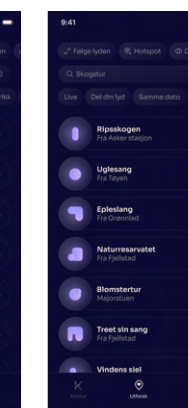
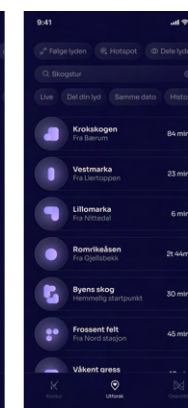
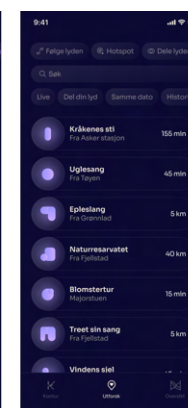
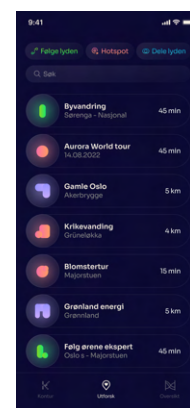
Blank startside



Onboarding

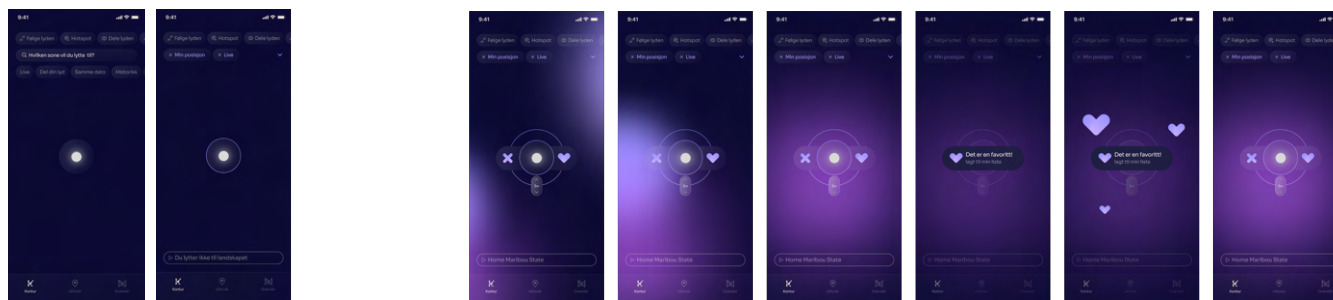
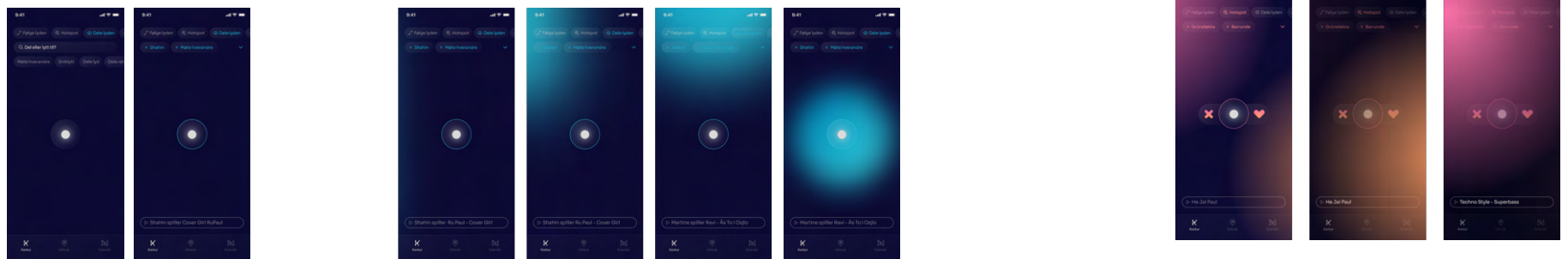
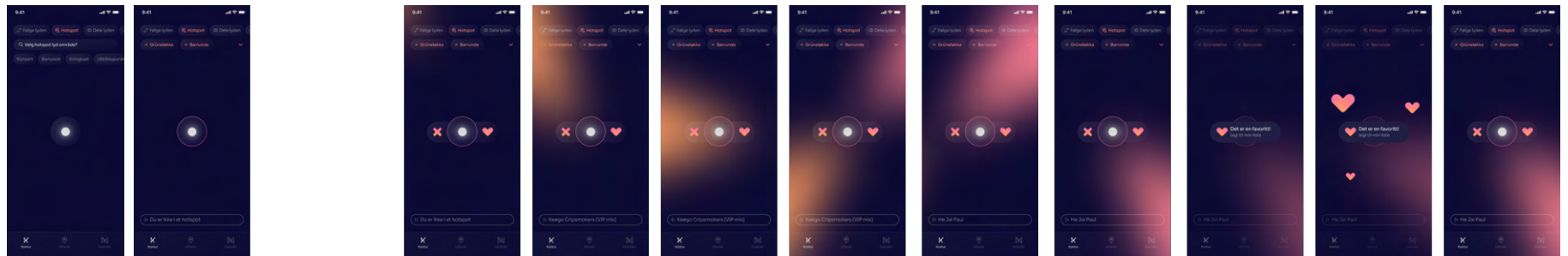
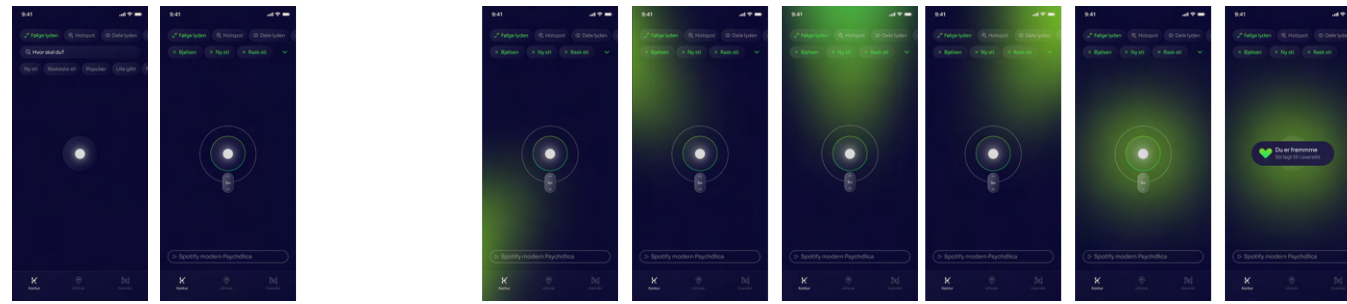


Oversikt

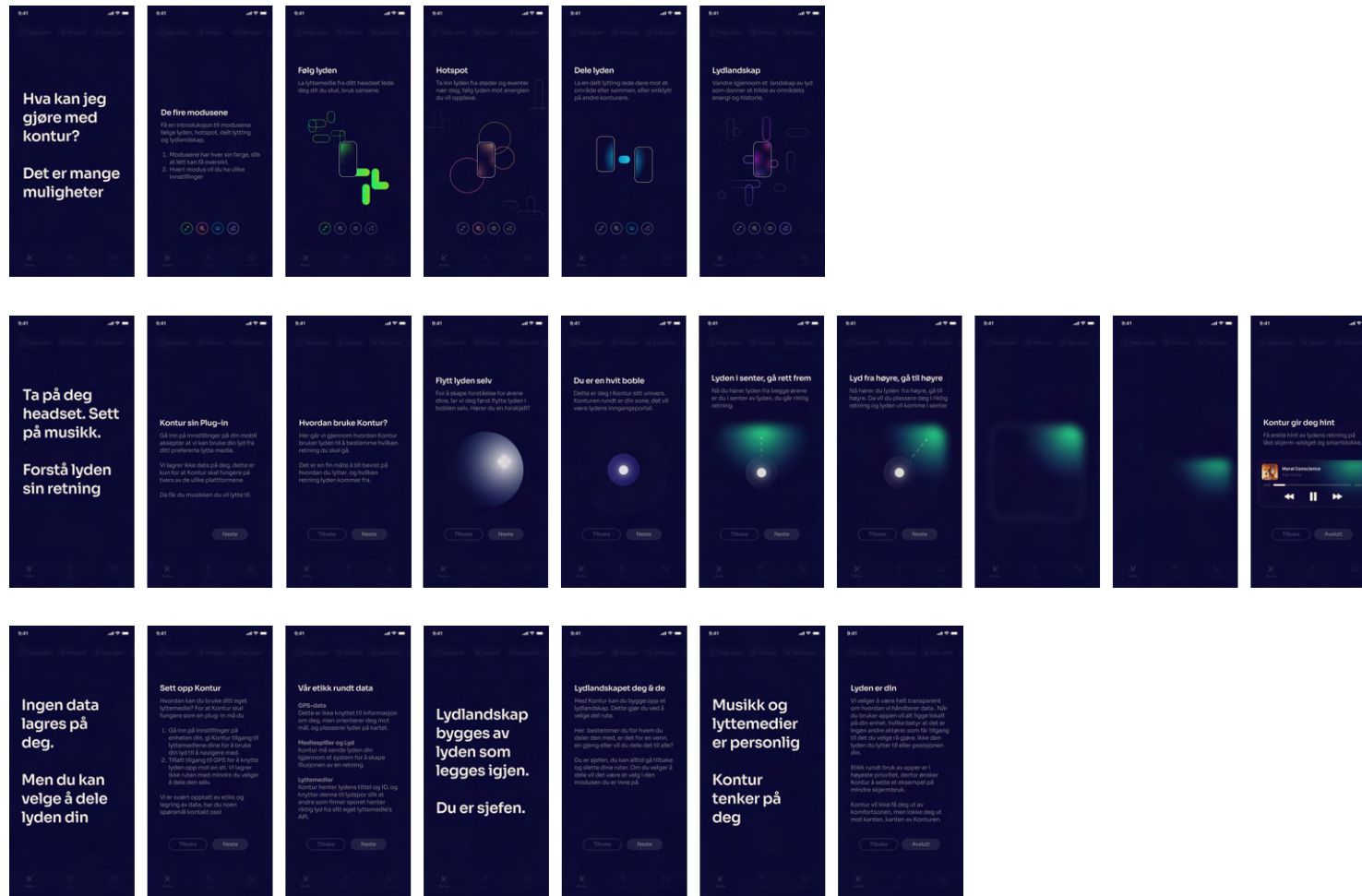


Utforsk

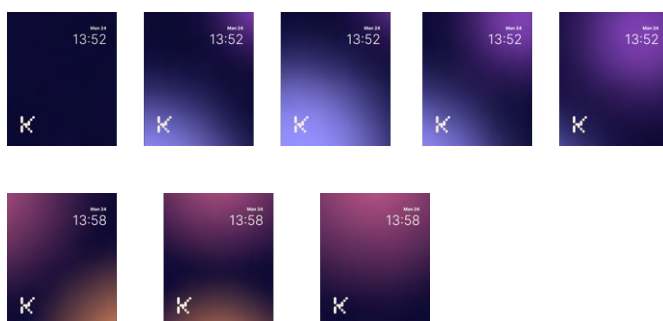
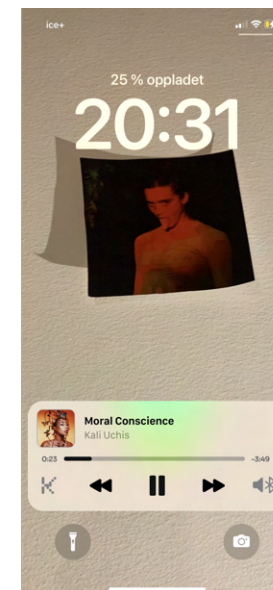
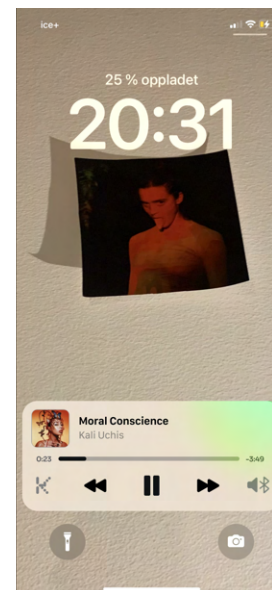
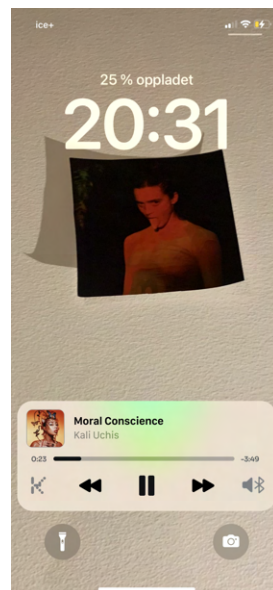
# Prototype for moduser



# Onboarding



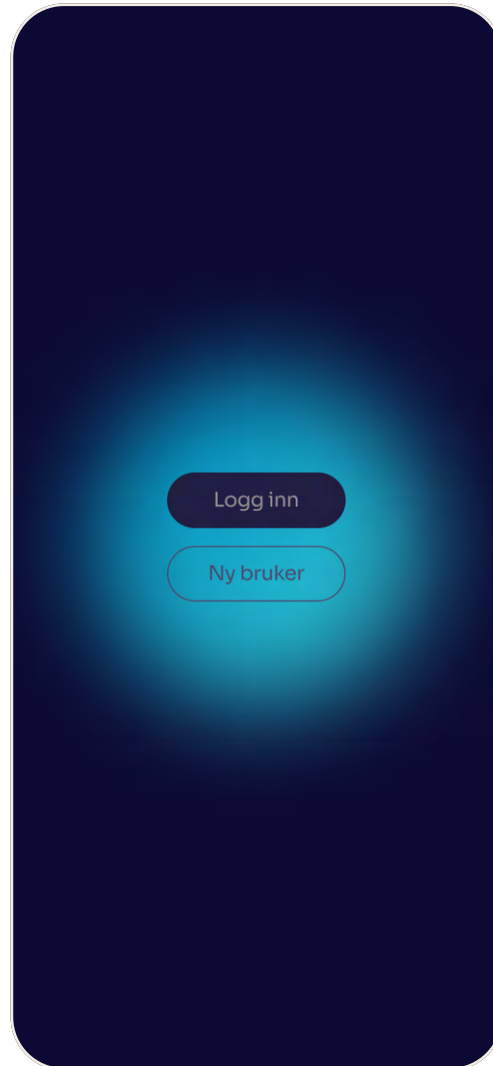
# Klokke og Widget



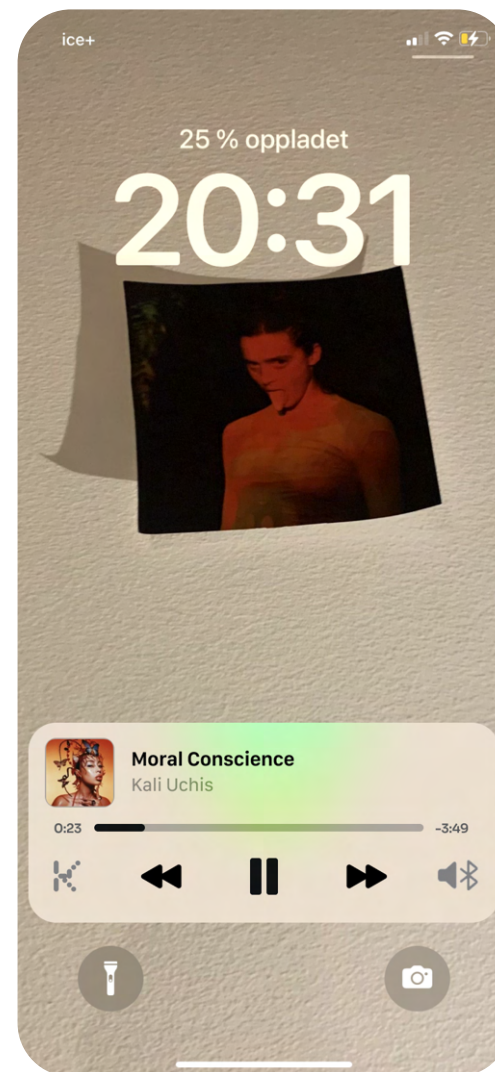
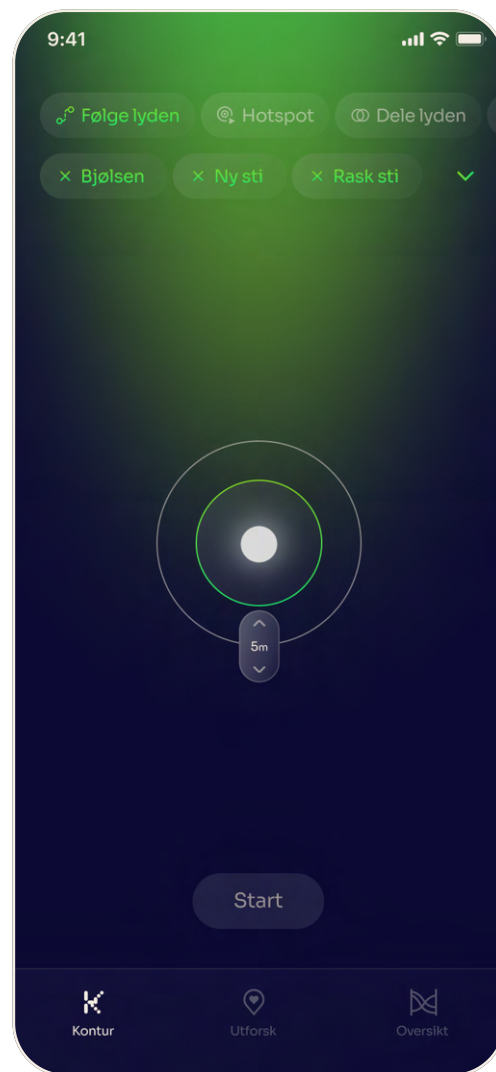
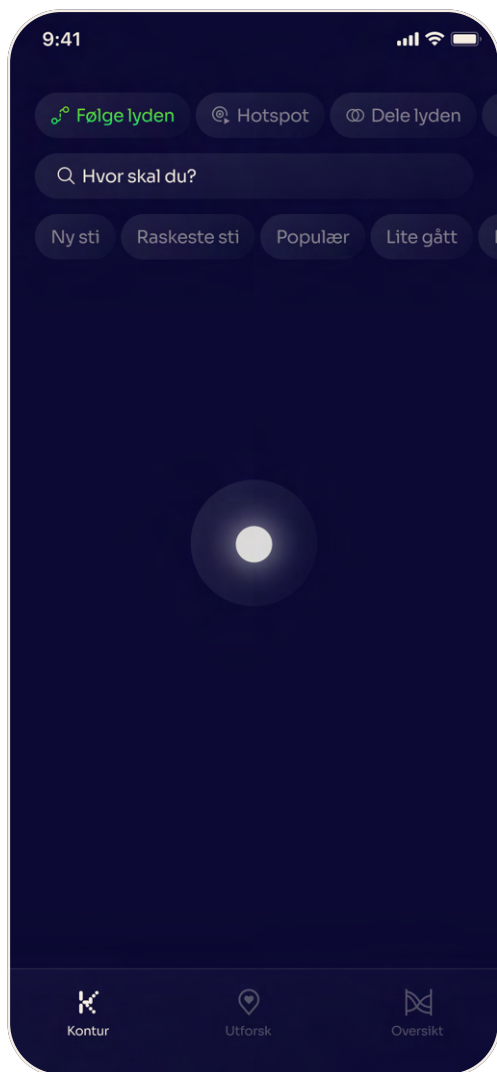


High fidelity-prototype  
etter iterasjoner

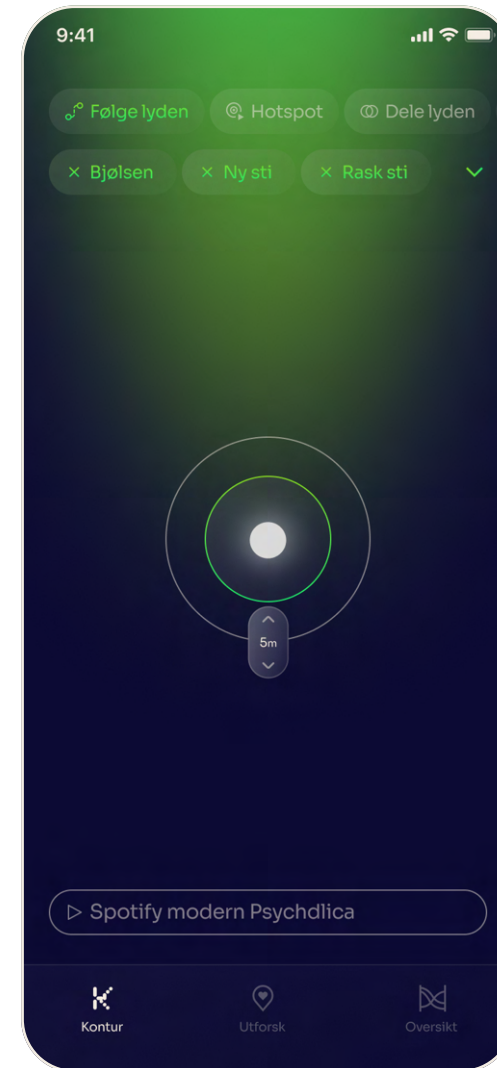
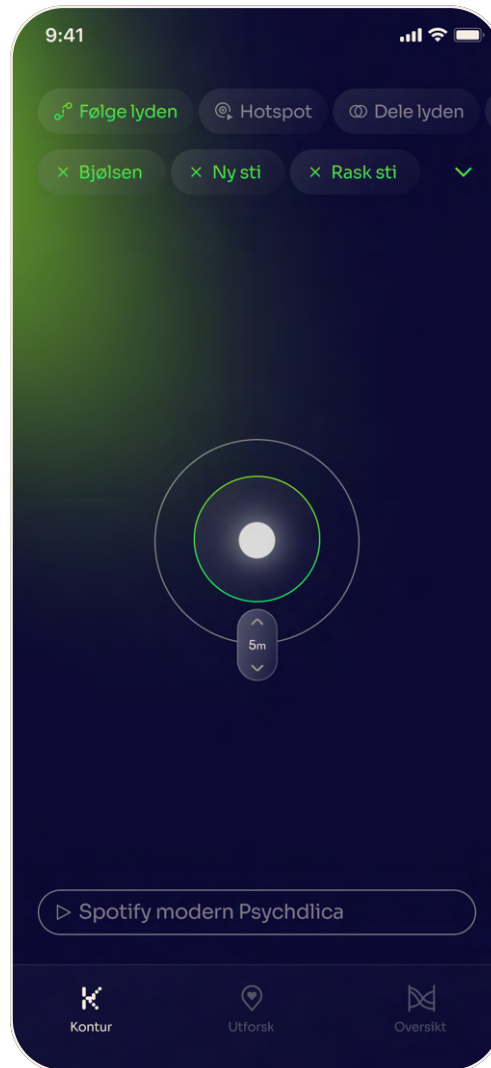
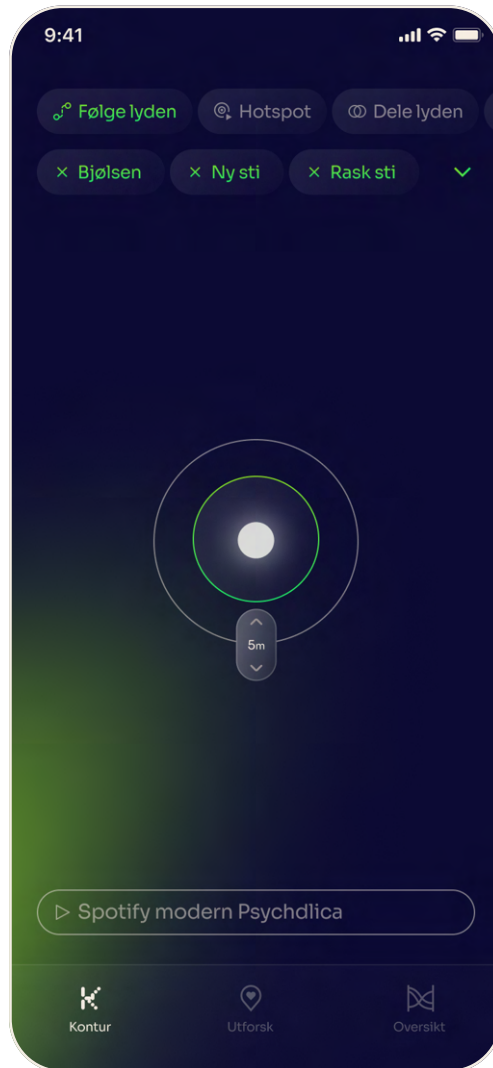
# Intro



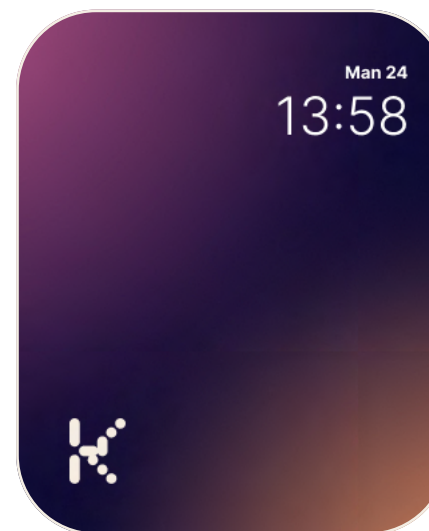
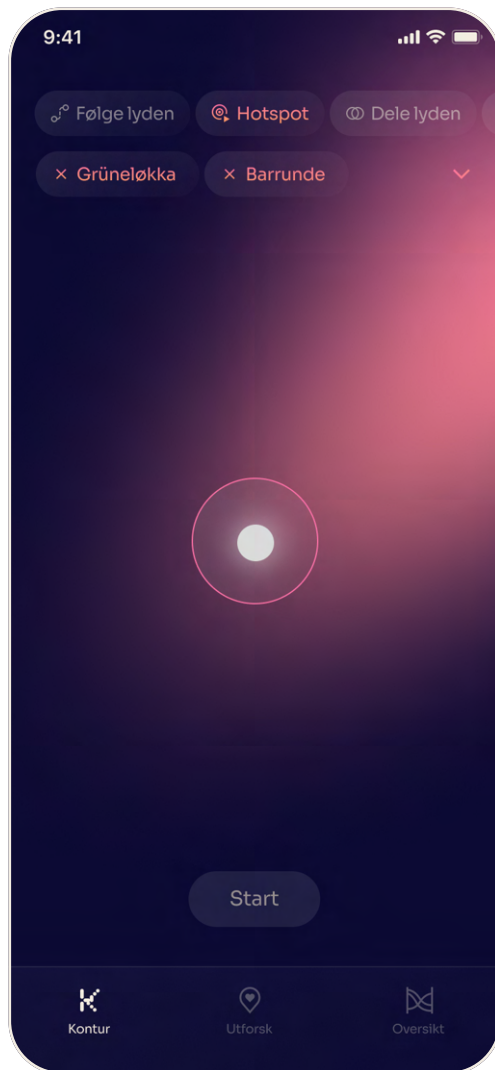
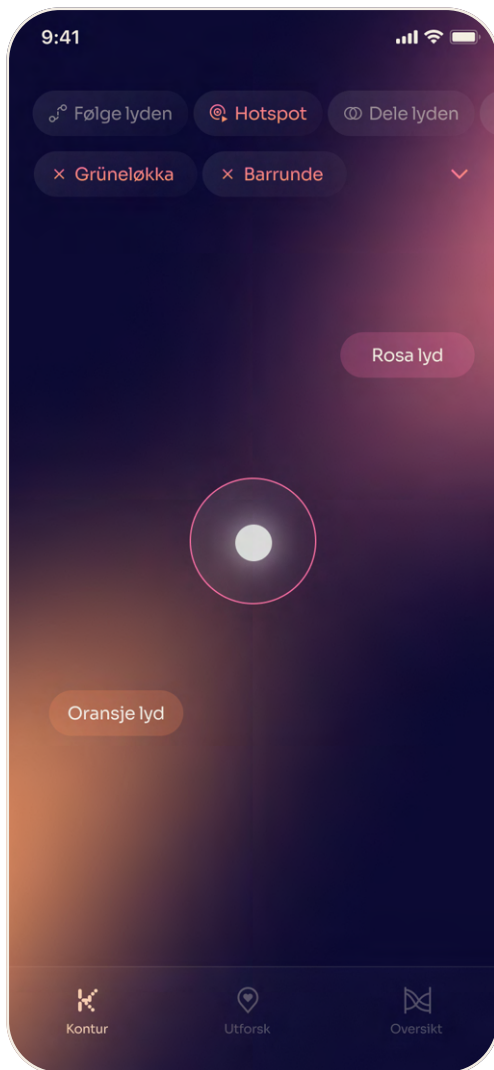
# Sett opp / i bruk



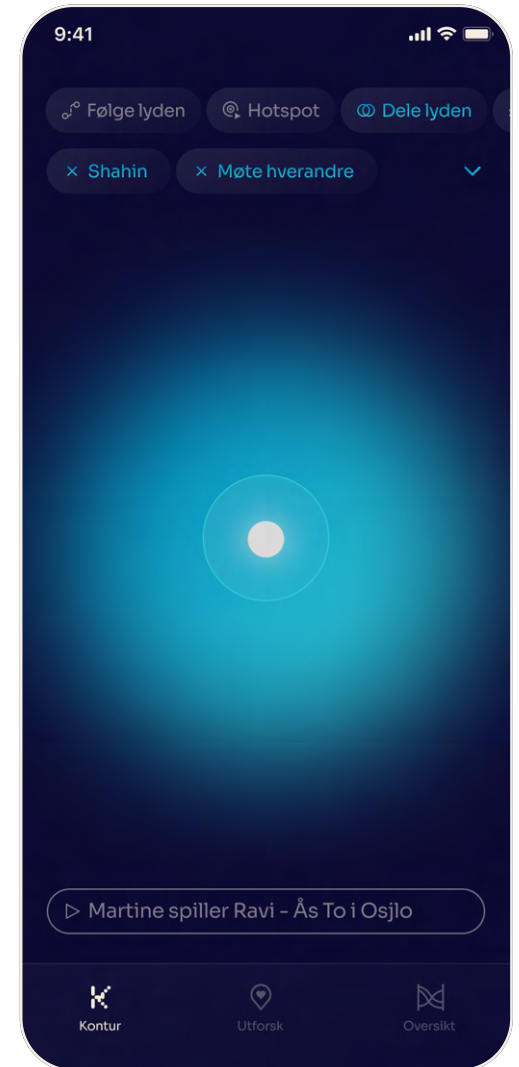
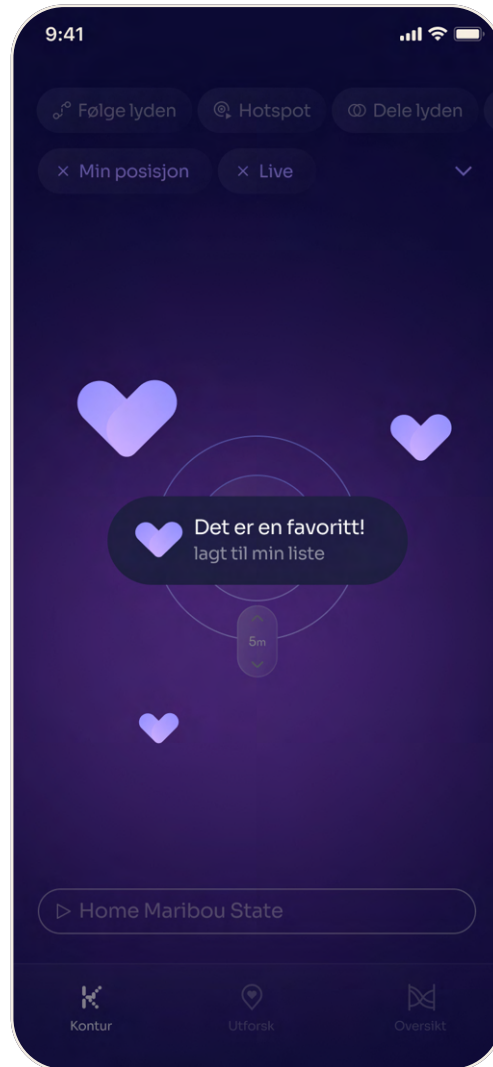
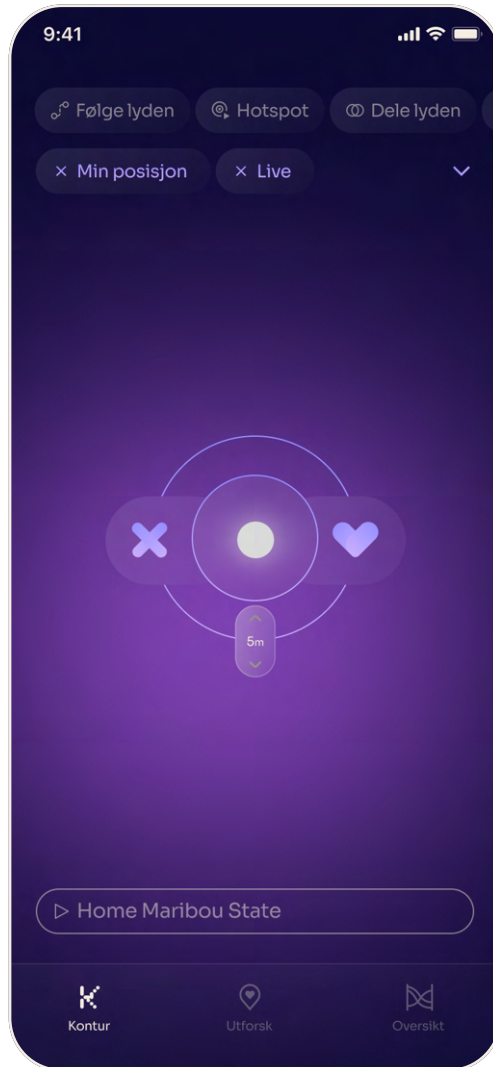
# Følge lyden, ulike retninger



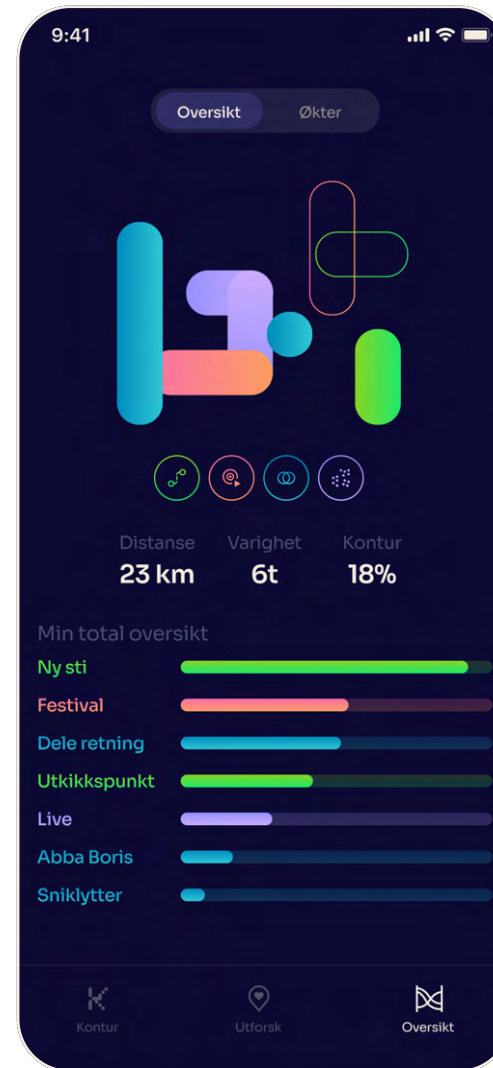
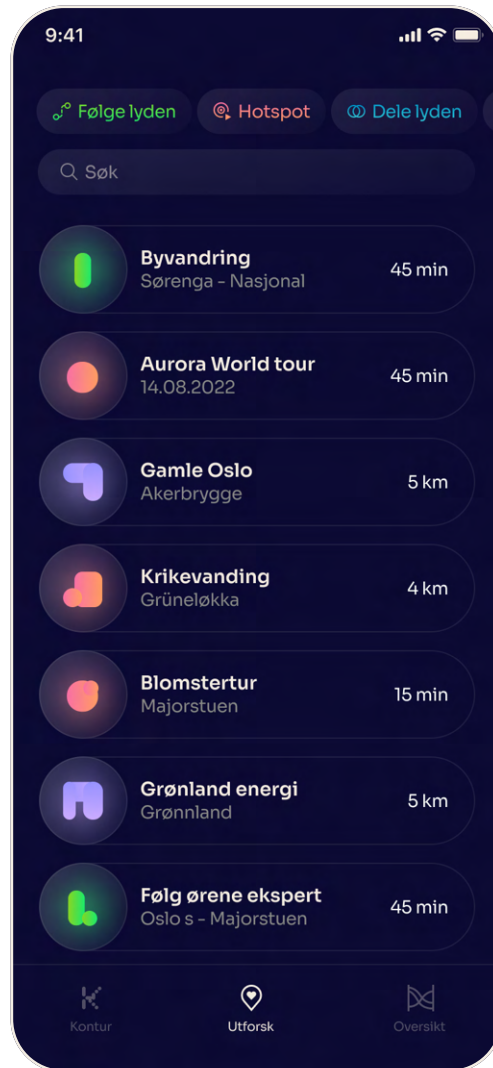
# Onboarding til Hotspot, Hotspot på smartklokke



# Like en lydboble, Del t lyd.



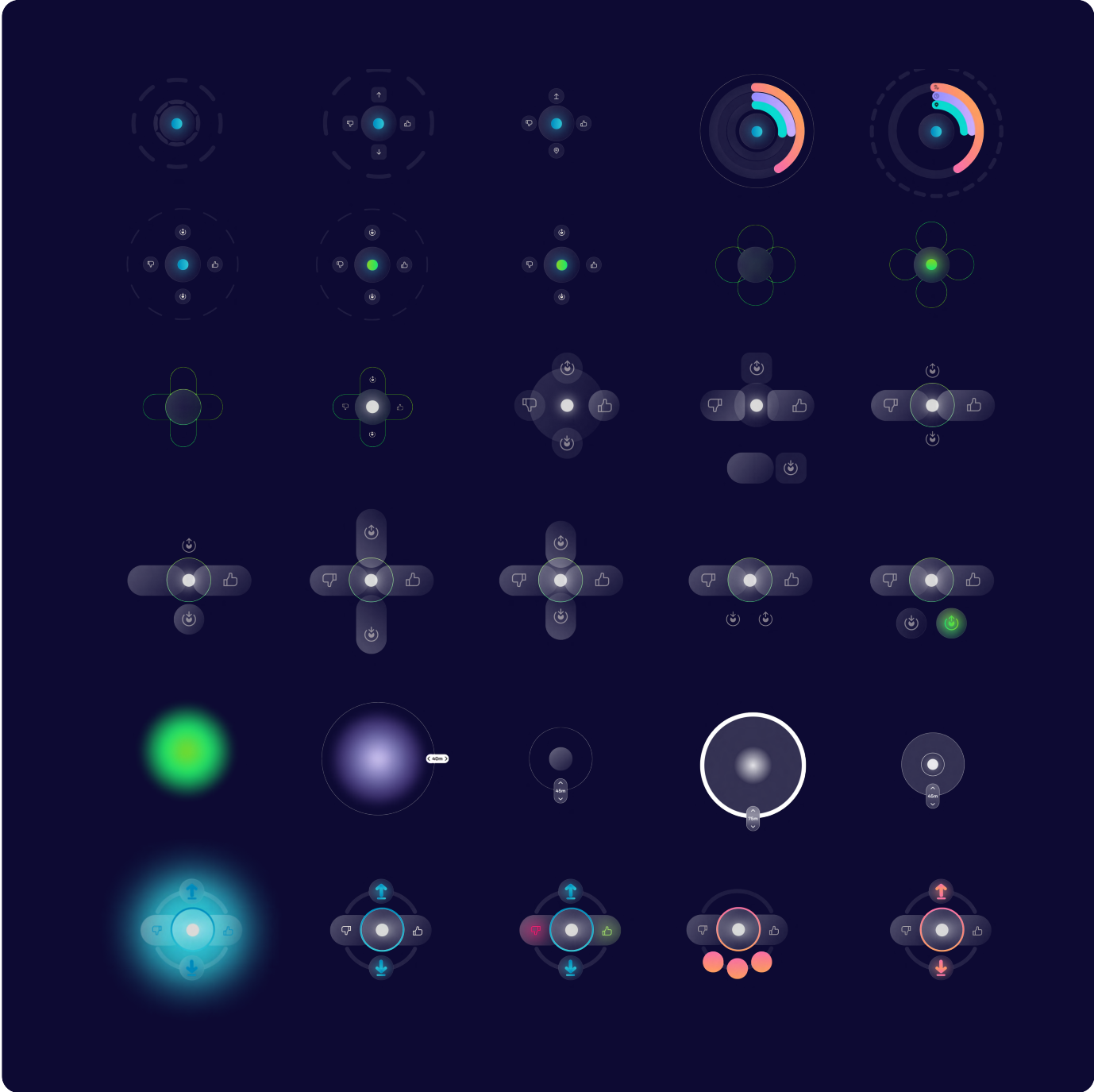
# Utforsk og oversikt.



Iterasjoner kontroller



# Iterasjoner av midt-kontroller



Interaksjoner,  
animasjoner og  
koblinger

