

[DEM] Kumar, V., 101 Design Methods: A Structured Approach for Driving Innovation in Your Organization [101 Μέθοδοι Σχεδιασμού: Μία Δομημένη Προσέγγιση για να Προάγετε την Καινοτομία στην Οργανωσή σας], Wiley, 2013

**DEM 3.6 Επίσκεψη Πεδίου**

[04-DEM-3.6 Field Visit [GR].pdf]

(3 σελίδες)

Συνοδεύουσα διάλεξη: Scott Klemmer: Συμμετοχική Παρατήρηση\*

**DEM 3.8 Εθνογραφική Συνέντευξη**

[05-DEM-3.8 Ethnographic Interview [GR].pdf]

(3 σελίδες)

1. Εξηγήστε (περιγράψτε πλέον ενός απλού ορισμού) τι σημαίνει ενσυναίσθηση στα πλαίσια του σχεδιασμού προϊόντων και δώστε ένα παράδειγμα.

23-11-15

Εξηγήστε (περιγράψτε πλέον ενός απλού ορισμού) τι σημαίνει ενσυναίσθηση στα πλαίσια του σχεδιασμού προϊόντων και δώστε ένα παράδειγμα. **Εξαιρούνται τα παραδείγματα του βιβλίου ή άλλα παρόμοια.**

07-12-16 [ΘΕΜΑΤΑ - 1]

15-09-17 [ΘΕΜΑΤΑ - 2]

06-11-17 [ΘΕΜΑΤΑ - 1 (1)]

Εξηγήστε (περιγράψτε πλέον ενός απλού ορισμού) τι σημαίνει ενσυναίσθηση στα πλαίσια του σχεδιασμού προϊόντων και δώστε ένα παράδειγμα. **Εξαιρούνται τα παραδείγματα του βιβλίου (σχεδιασμός μουσείων, σχεδιασμός αυτοκινήτων) ή άλλα παρόμοια.**

15-09-17 [ΘΕΜΑΤΑ - 1-1]

20-02-18 [ΘΕΜΑΤΑ - 12 [1]]

11-09-18 [ΘΕΜΑΤΑ [12-3]]

2. Εξηγήστε (περιγράψτε πλέον ενός απλού ορισμού) τι είναι επίσκεψη πεδίου και πώς βοηθά τους σχεδιαστές προϊόντων να αποκτήσουν ενσυναίσθηση των χρηστών και δώστε ένα παράδειγμα. **Εξαιρούνται τα παραδείγματα του βιβλίου (των κειμένων) ή άλλα παρόμοια.**

06-11-17 [ΘΕΜΑΤΑ - 1 (2)]

11-01-19 [ΘΕΜΑΤΑ-1-1]

3. Πως βοηθά η επίσκεψη πεδίου τους σχεδιαστές προϊόντων να αποκτήσουν ενσυναίσθηση των χρηστών;

20-02-18 [ΘΕΜΑΤΑ - 12 [3]]

05-06-18 [ΘΕΜΑΤΑ - 12 [1]]

11-09-18 [ΘΕΜΑΤΑ [12-2]]

### 3.6 Επίσκεψη Πεδίου

Να φέρνεις ερευνητές σε άμεση επαφή με ανθρώπους, μέρη και πράγματα τα οποία μελετάνε.

#### ΤΙ ΚΑΝΕΙ

Η επίσκεψη πεδίου είναι το πιο άμεσο μέσο για να αποκτήσεις ενσυναίσθηση (να κατανοήσεις την κατάσταση) των ανθρώπων. Το να ξοδεύεις χρόνο με άτομα ενώ καταγίνονται με τις πραγματικές δραστηριότητες τους βοηθάει τους ερευνητές της καινοτομίας να κατανοήσουν σχετικές συμπεριφορές από πρώτο χέρι. Σε αντίθεση με έρευνες ερωτηματολογίων και ομάδες εστίασης, όπου οι ερωτήσεις των ερευνητών υπαγορεύουν που θα κινηθεί η συζήτηση, μία έρευνα πεδίου δίνει έμφαση στην παρατήρηση και στη διερεύνηση αυτού που παρατηρείται. Ερευνητές ζητάνε από τους συμμετέχοντες να μιλήσουν για συγκεκριμένες δραστηριότητες και αντικείμενα που χρησιμοποιούν. Οι συζητήσεις καθοδηγούνται από απλές ανοιχτές ερωτήσεις όπως, "Μπορείς να μου μιλήσεις για αυτό που κάνεις;" και "Μπορείς να μου πεις περισσότερα;" Η μέθοδος είναι ένας τρόπος να εξοικειωθεί κανείς με χρήστες με έναν αμερόληπτο τρόπο και συχνά σου επιτρέπει να δεις/εντοπίσεις μη προφανείς ή απροσδόκητες συμπεριφορές και να εντοπίσεις ανεκπλήρωτες ανάγκες.

#### ΠΩΣ ΔΟΥΛΕΥΕΙ

##### **ΒΗΜΑ 1: Σχεδιάστε το πρωτόκολλο πεδίου.**

Το πρωτόκολλο πεδίου είναι ένα αναλυτικό πρόγραμμα για το τι θα επισκεφθεί η ομάδα, ποιους θα παρατηρήσει και θα έρθει σε επαφή, πόσο καιρό θα είναι εκεί, τι σχεδιάζουν να εξερευνήσουν (γενικά θέματα και/ή συγκεκριμένες ερωτήσεις), και πώς θα λειτουργήσει η ομάδα-για παράδειγμα, ποιος θα κρατάει σημειώσεις, ποιος θα κατευθύνει τη συζήτηση με τους ανθρώπους, και ποιος θα τραβάει φωτογραφίες/βίντεο ή θα ηχογραφεί.

##### **ΒΗΜΑ 2: Συλλέξτε πόρους.**

Φτιάξτε ένα σετ επίσκεψης πεδίου, το οποίο μπορεί να περιέχει αντικείμενα όπως σημειωματάρια, φωτογραφικές μηχανές, μπλοκ σχεδίασης, μαγνητόφωνα, τσάντες ή δοχεία για αντικείμενα που θα πάρετε από το πεδίο. Ετοίμασε οποιαδήποτε απαραίτητα (νομικά) έγγραφα όπως άδειες ή συμφωνίες μη γνωστοποίησης.

##### **ΒΗΜΑ 3: Πηγαίνετε στο πεδίο.**

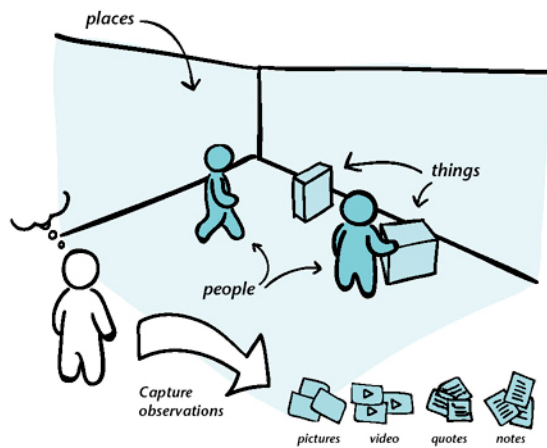
Μόλις φτάσετε στο πεδίο, δημιουργήστε σχέσεις και ξεκινήστε να αναπτύσσετε δεσμούς εμπιστοσύνης με τους ανθρώπους εκεί. Πριν ξεκινήσετε την έρευνα, ζητήστε από τους ανθρώπους να υπογράψουν τα απαραίτητα έγγραφα, κάντε τους να νιώσουν άνετα, εξηγήστε τη διαδικασία και αφήστε τους να κάνουν σχετικές ερωτήσεις. Είναι απαραίτητο να κάνετε συζητήσεις και όχι τυπικές συνεντεύξεις και να αφήσετε τους συμμετέχοντες να οδηγήσουν τη συζήτηση όσο το δυνατόν περισσότερο. Θυμηθείτε να ρωτάτε, "Μπορείτε να μου δείξετε;" να επαναλαμβάνετε αυτά που ακούτε και να επιβεβαιώνετε ότι οι παρατηρήσεις σας είναι έγκυρες. Να σέβεστε πάντα τον χρόνο των ανθρώπων και, όταν είναι κατάλληλο, να τους αποζημιώνετε/πληρώνετε για το χρόνο που σας αφιέρωσαν.

##### **ΒΗΜΑ 4: Καταγράψτε τις παρατηρήσεις σας.**

Κατά τη διάρκεια μίας επίσκεψης πεδίου, κάποια μέλη της ομάδας θα πρέπει να είναι εντεταλμένοι καταγραφείς, κρατώντας σημειώσεις, σκισάροντας, τραβώντας φωτογραφίες, μαγνητοφωνώντας οπτικοακουστικά τις συζητήσεις, συλλέγοντας αντικείμενα (πάντα με συναίνεση/άδεια) και να κρατούν όσο το δυνατόν περισσότερο αυτά τα δεδομένα οργανωμένα για μετέπειτα ανάλυση.

##### **ΒΗΜΑ 5: Ενημερώστε την ομάδα.**

Όσο το δυνατόν συντομότερα μετά την επίσκεψη, συγκρίνετε σημειώσεις, αποφασίστε τι μάθατε, τι ήταν σημαντικό, τι επιπρόσθετη έρευνα χρειάζεται και πώς θα πρέπει να γίνει.



## ΕΝΑ ΣΧΕΔΙΑΣΤΙΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΓΙΑ ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ:

### Μαθαίνοντας μέσα από το παιχνίδι (2009)

Το πρόγραμμα "Μαθαίνοντας μέσα από το παιχνίδι" σε συνεργασία με ένα μουσείο για παιδιά προσέφερε σε μία ομάδα σχεδιασμού την ευκαιρία να σχεδιάσει μία έκθεση γύρω από το θέμα της μάθησης και του παιχνιδιού μέσα σε ένα εκθεσιακό χώρο 140 τετραγωνικών μέτρων.

Για να μπορέσουν να μπουν μέσα στις περιοχές της μάθησης, της πράξης και του παιχνιδιού στην περίπτωση των παιδιών, η ομάδα έκανε Επισκέψεις Πεδίου στο μουσείο για παιδιά και σε άλλα μουσεία τα οποία επισκέπτονται συχνά γονείς με τα παιδιά τους. Οι επισκέψεις ενός συνόλου διαφορετικών μουσείων έδωσε στην ομάδα η ευκαιρία να εξερευνήσει διαφορετικά περιβάλλοντα, ανθρώπους και συμπεριφορές αντί να εστιάσει ένα μόνο μέρος. Συνέταξαν σχέδια έρευνας για να εμποτίσουν τις περιοχές της επίσκεψης οι οποίες θα ήταν οι πιο πολύτιμες για αυτούς και ερωτήσεις που θα έκαναν όταν θα μιλάγανε με τα στελέχη του μουσείου ή/και επισκέπτες. Το σχέδιο έρευνας παρείχε καθοδήγηση σε ένα ανώτερο επίπεδο και δομή, αλλά η ομάδα προσέγγισε την έρευνα διερευνητικά, τραβώντας πολλές φωτογραφίες από πράγματα που ήταν ενδιαφέροντα, είτε ήταν φυσικά αντικείμενα είτε ένα παιδί το οποίο ασχολούνταν με μία δραστηριότητα μόνο του, με άλλους, ή με τους γονείς του/της. Φωτογραφίες και σημειώσεις πάρθηκαν για περαιτέρω συζήτηση. Οι επισκέψεις πεδίου αργότερα συνέβαλαν στο να οριστούν οι αρχές σχεδιασμού για τις πέντε σχεδιαστικές ιδέες που προσδιόρισαν, κάποια από τα οποία αφορούσαν συμπεριφορές/πράξεις με χαρακτήρα όπως στο 'κρυφό' και φώτα για να προκαλέσουν την αίσθηση του μίας ανοιχτής λειτουργίας, της καινοτομίας ευφυΐας και του μυστηρίου.

### ΟΦΕΛΗ

- Εστιάζει στις λεπτομέρειες
- Εστιάζει στην εμπειρία/πράξη
- Παρέχει αποδεικτικά στοιχεία
- Προάγει τη μάθηση μέσα σε πραγματικές συνθήκες

### ΕΙΣΡΟΕΣ

- Το θέμα του προγράμματος
- Μια λίστα από τις σημαντικές/σχετικές μερών για να κατανοηθεί το θέμα

### ΕΚΡΟΕΣ

- Πλούσιες παρατηρήσεις για τις δραστηριότητες των χρηστών και συμπεριφορές κάτω από πραγματικές συνθήκες

