



Lek med bitarna

Användarkontroll av det digitala hemmet

Karl-Petter Åkesson

kalle@sics.se

SICS - Swedish Institute of Computer Science



Upplägg

- Hur ser ett hem ut?
- Modell för tjänster i hemmet
- Exempel
- Respons från användare



En arkitekts syn

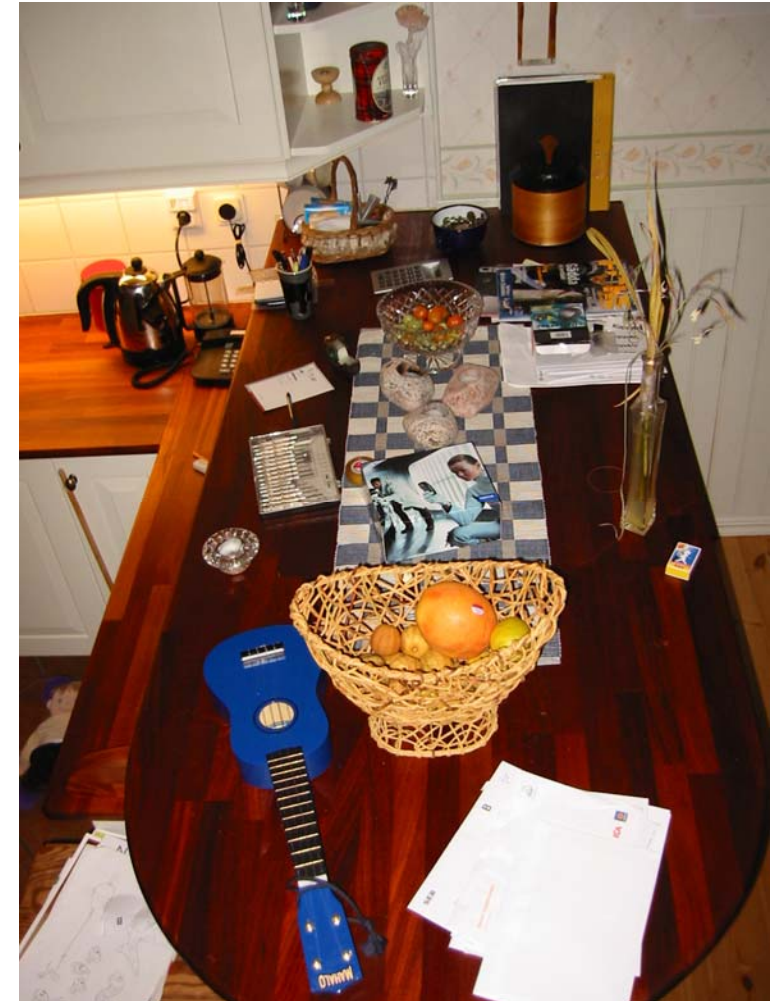
- Stewart Brand, arkitekturhistoriker
- **SITE** (Fast) - den geografiska platsen, tomten, som kan överleva generationer av byggnader.
- **STRUCTURE** (30-300 år) – själva stommen av huset, grunden för byggnaden. Dyr att förändra eller att byta ut.
- **SKIN** (20-30 år) – den yttre ytan. Byts ut eller förändras ca vart 20:e år pga. trender, teknikskiften eller reparation.
- **SERVICES** (20-30 år) – en byggnads inre organ: telesladdar, el kablage, VVS, etc. Inte ovanligt att byggnader rivs på grund av att det är för dyrt att byta ut dessa.
- **SPACE PLAN** (3-30 år) - dörrar, väggar, golv och tak.
- **STUFF** (Kontinuerligt) Stolar, bänkar, tavlor, telefon, köksutrustning, lampor, blommor, alla de saker som förflyttar sig i ett hem. Det finns en anledning att möbler heter *mobilia* på italienska.



Hemmet

Dynamiskt strukturerat kaos

- Platser har betydelse – dock förändrad användning över tiden
- Olika platser för samma sak
- Flera olika “användare”

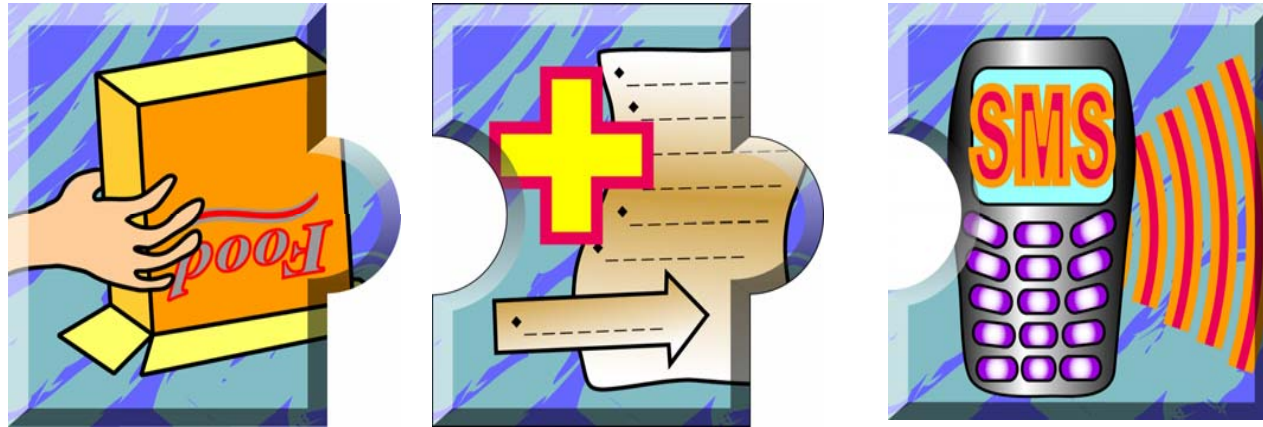


En modell för tjänster

- En tjänst beskrivs som en kedja av komponenter
- Komponenterna sammanfogas till händelseflöden där varje del kan förändra informationen eller händelserna i flödet
- Olika verktyg för att ändra sammansättningen



Exempel Scenario



- GroceryAlarm: Upptäcker om en matvara saknas i ett skåp. Skickar vidare matvarans namn.
- AddToList: Tar in något och lägger det till en lista.
- SMSSend: Tar ett text stycke och skickar vidare det till ett speciellt mobil nummer som ett SMS.



Editerings möjligheter

- Tre olika verktyg för olika ändamål
 - Två baserade på en pussel metafor
 - En för att stödja användaren att utforska sin omgivning. Användaren kan se de egenskaper en pryl har och sedan koppla dem mot en annan pryl.
 - Alla jobbar mot samma system i botten



Pusseleditorn

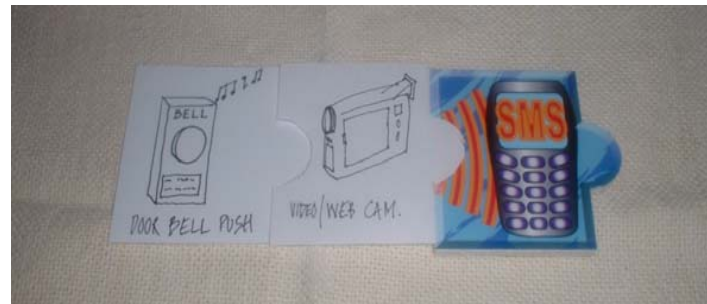
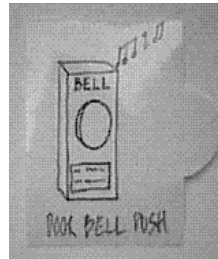


Utvärdering i verkliga hem

- “what happens if we connect these pieces?”
- *“right, OK, or you could send it to Charlotte and make sure she does the shopping instead of me ha ha ha!”.*
- Testpersonen inser vad teknologin kan göra för honom



Användaren skapar egna komponenter





<http://www.sics.se/accord>

Slut!

<http://www.sics.se/accord>

