

# A Redux of Interaction'09

Tokyo, Japan, April 17, 2009

Hitoshi Enjoji  
Concent, Inc.

# Conference Outline

- Interaction Design Association(<http://www.ixda.org/>)主催の年1回開催される会議
- 今年が2回目で2月5-8日にカナダのバンクーバーで開催
- 38ヶ国から約500名参加。デザイン教育を受けたことがある人と内人が半々くらい。
- 実務に直結したWorkshopと成果やデザインプロセスの紹介などの一般講演からなる。

# Keynote: Irrational Behavior – Robert Fabricant

- Interaction Designとは？ コンピュータ技術をデザインするのではなく、Behavior(行為)をデザインするものではないのか。
- Data Visualizationで状態を顕在化することで、人のモチベーションに影響を与え、行為を変えることができるか。
- 社会的なインパクトを与えるためのデザインとしての南アフリカのHIV検査キットの配布事例の紹介。

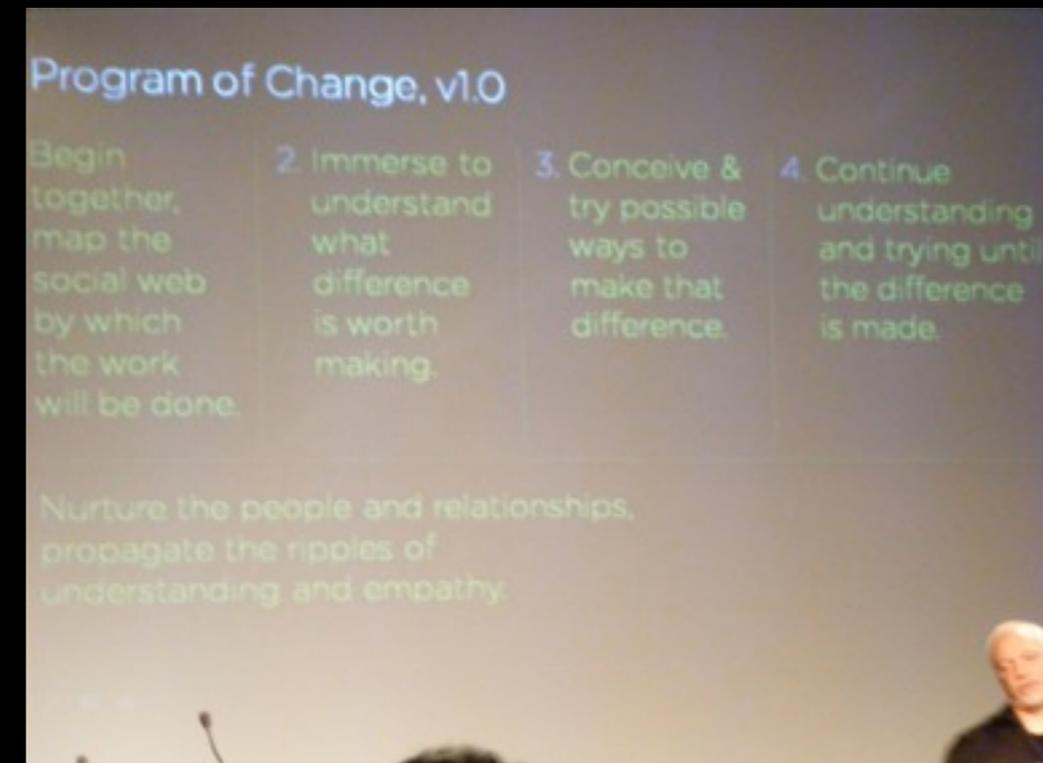
# Keynote: How to change the world complicated stuff – Marc Rettig

- Fit associates: Make the transition feasible and viable.

- A shift from “I” to “we”
- A shift from “more stuff” to “quality of life”

- Fit associatesのコンセプトとして

not research - dust  
not design - ownership  
A change



- 上海の交通システム改善のプロジェクトでは、車ではなく、自転車の必要性を見いだして、コペンハーゲンの事例の適用を試みたそう。

# Designing Natural Interfaces: Notes from the Multi-Touch, Multi-User Frontlines – Nathan Moody

- タッチパネル上で動作するソフトウェアをデザインしている  
Stimulant.io(<http://stimulant.io/>)の事例やデザインの紹介
- タッチパネルUI上では”the content is the interface.”
- The three zone of Engagement:
  - Attract 10 feet
  - Inform 5 feet
  - Interact 2 feet
- Today Natural ≠ Familiar
  - Make it learnable
  - Trust Curiosity

# Workshop: Well, we did all this research ... now what? – Steve Portigal

- ショッピングモールの新規デザインを依頼されたという設定で競合になりそうなショッピングモール観察から施策までを落とすフローを一通り行うワークショップ。
- 当日はグループで実際にショッピングモールでの観察を行い、気づきをまとめ、そこからどんなStrategyを組めばよいのかを洗い出した。

# Workshop: Drawing Ideas

## – Mark Baskinger & William Bardel

- スケッチでアイデアを描くことの重要性と、基礎的なスケッチのポイント、スケッチベースでコミュニケーションするためのユーザストーリーの作成。
- Computer output is always precisely rough, while hand sketches are roughly rough.
- 洗濯をする時の一連の作業の問題点を各自で書き出し、それぞれのスケッチを一枚の絵に落としてユーザストーリーを作成。

# Comments on Interaction'09

- Webやデバイスなどの特定領域に限らないInteraction全般に話題が渡っており、2回目の開催ということもあり、実務的な内容よりもInspirationやEncouragementに重点が置かれていた。
- 行為を変える、という観点でデザインを捉えると、時間軸の長いデザインをすることになり、より包括的なデザインができそう。

# Resources

## Official sites:

[interaction09.ixda.org](http://interaction09.ixda.org)

[interaction09.ixda.org—index.php](http://interaction09.ixda.org—index.php)

## Video(一部のみ):

[library.ixda.org](http://library.ixda.org)

## Slide(一部のみ):

Kim Goodwin [http://www.slideshare.net/cooper\\_journal/each-one-teach-one-kim-goodwin-cooper](http://www.slideshare.net/cooper_journal/each-one-teach-one-kim-goodwin-cooper)

Dan Saffer <http://www.slideshare.net/dansaffer/carpe-diem-attention-awareness-and-interaction-design-2009>

Robert Fabricant <http://www.slideshare.net/frogdesign/interaction-design-is-not-about-computing-technology>

John Kolko [http://www.wickedproblems.com/kolko\\_ixda\\_designSynthesis.pdf](http://www.wickedproblems.com/kolko_ixda_designSynthesis.pdf)

## Blog報告:

<http://johnnyholland.org/magazine/2009/02/live-at-interaction09-day-1/>

[http://changeorder.typepad.com/80\\_works\\_for\\_designers/2009/02/precisely-rough-sketching.html](http://changeorder.typepad.com/80_works_for_designers/2009/02/precisely-rough-sketching.html)