

AUDIOVISUEL KOMMUNIKATION

GENERELLE TIPS

30. september 2011



FOKUS	KONSEKVENT	NIVEAUER
<p>Specificér de brede behov og begræns de mange mangelsituationer.</p>	<p>Forfølg og eksekvér konsekvent på målgruppens behov.</p>	<p>Tag stilling til niveauerne.</p>
<p>ZOOM IN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kan I udvælge én situation, som I vil løse/udnytte? 	<p>ÉN GOD TING</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kan I definere et løsningsprincip, som I vil dyrke og dykke ned i? 	<p>OPLEVESESNIVEAU</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kan I facilitere fortælling, læring, deltagelse i og til brugerinteraktioner?
<p>Stil spørgsmål som fx:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hvad udløser manglen/potentialet? • Bliver manglen forårsaget i situationen? Eller sker det forud? • Hvem/hvad skal gøres bedre? 	<p>Stil spørgsmål som fx:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hvordan vil løsningsprincippet kunne udtrykkes/opleves i konceptet? • Løses behovet? Eller udsættes det til senere? Eller skubbes det over på andre? 	<p>Stil spørgsmål som fx:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hvor individuel skal oplevelsen være? • Hvilken fortælling driver kommunikationen i konceptet? • Hvor parate er målgruppen til at bruge konceptet? • Hvad er deltagelsesarkitekturen?

KONSEKVENT LØSNINGSPRINCIP

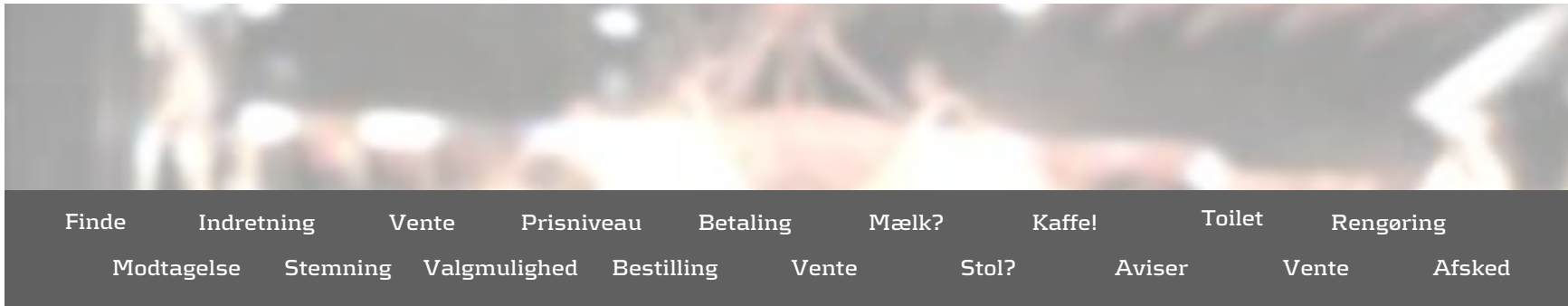
The big difference with Mac OS X was that it was completely design driven, based on what we thought novice users would need in an operating system.

- Cordell Ratzlaff, tidl. Human Interface Group, Apple.

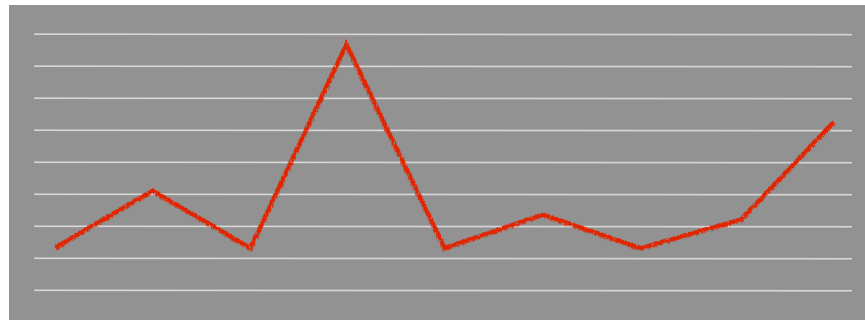
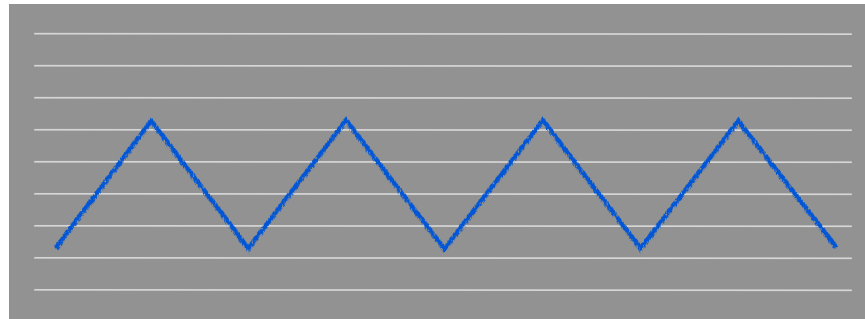


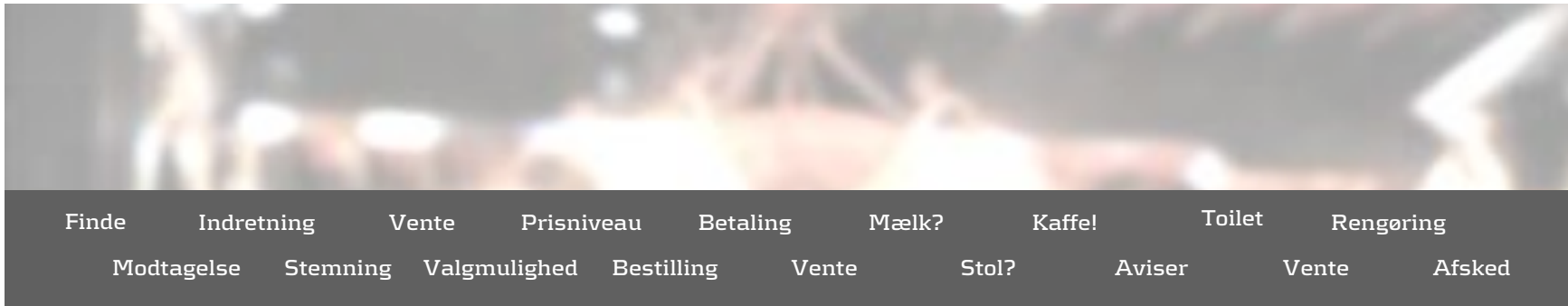
Customer Journey: Starbucks





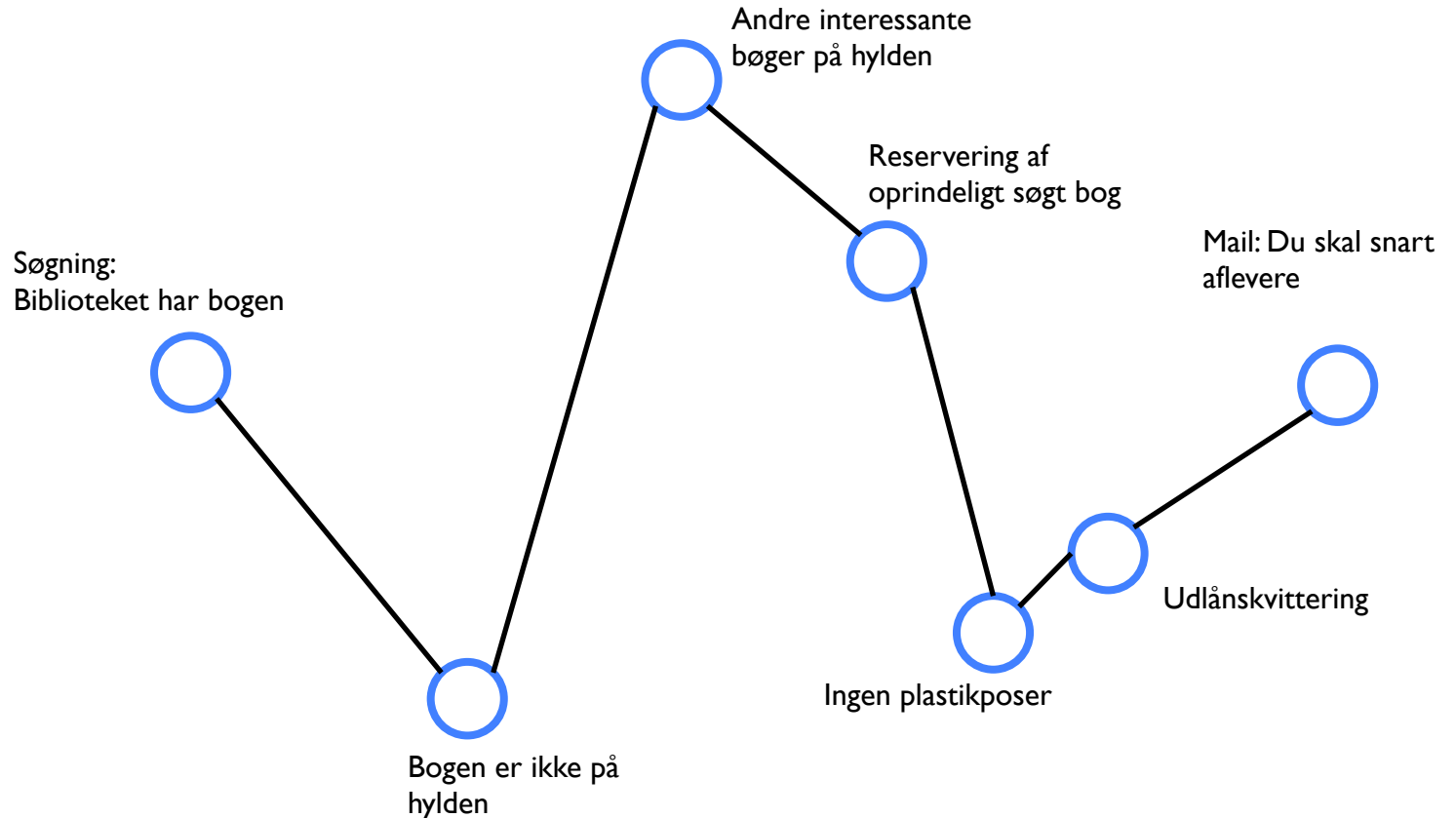
Kunderejsen: "Peak End Rule"





Oplevelsesværdien (gen)forhandles konstant i touch points.

Hvor og hvordan er det relevant at skrue op/ned for kontaktfladerne?



Oplevelse	FØR	UNDER	EFTER
Fortælling	Forventningsdannelse	Forventningsmøde	Forløsning
Læring	Forberedelse	Afprøve	Perspektivering