

Nyhetsatlas

“Opplev nyheten der den skjer”



MIX202 - V22

Gruppe 6

Kandidatnummer: 126, 103, 113, 122, 112

Innholdsfortegnelse

Innledning	2
Målgruppe	3
Konseptet	3
Designmål: En følelse av tilstedeværelse	4
Designvalg	4
Designmål: En lobby med avslappet miljø	4
Designvalg	5
Designmål: Intuitivt design	5
Designvalg	5
Designmål: Brukerkontrollert design	6
Designvalg	6
Designmål: En vennlig virtuell agent	6
Designvalg	7
Teknisk utvikling av prototypen	8
Prototypens begrensinger	8
Kildeliste	8
Appendix A	9

Innledning

Å bringe publikum nærmere realiteten av en historie er noe journalister har jobbet mot i en årrekke (Bailenson, 2018). Virtual reality (VR), eller virtuell virkelighet, tilbyr tilsynelatende en ideell opplevelse for å nå akkurat dette målet. Vi har utviklet en prototype som tilbyr nyhetsopplevelser på nært hold. I denne rapporten skal vi beskrive den overordnede designprosessen. Rapporten vil ta for seg konsept, målgruppe, designmål og designvalg. Avslutningsvis vil vi gjøre rede for hvordan den er laget rent teknisk og hvilke begrensninger prototypen har i sin nåværende form.

Målgruppe

I dette prosjektet har vi tatt utgangspunkt i målgruppen vi fikk tildelt i forrige modul: etternølere. Etternølere kan defineres som "noen som henger etter", i dette tilfellet i sammenheng med teknologi. Videre har vi snevret inn gruppen til personer mellom 20-30 år med interesse for nyheter. Etternølere i dagens samfunn uttrykker gjerne skepsis eller mangel på interesse for moderne teknologi, samt en frykt for teknologiens utviklingspotensiale. Innsikter vi har dannet oss tilsier at det finnes en særlig skepsis for kunstig intelligens blant denne gruppen. Det er naturligvis utfordrende å anta hvilke forhold de har til teknologi i fremtiden, men det er grunn til å tro at de fortsatt ønsker en distanse mellom det menneskelige og det kunstige. På den andre siden kan det spekuleres i om det etternølere er skeptiske til i dag, er såpass etablert frem i tid at det ikke lenger anses som "ny teknologi". Vi må derfor anta at fremtidens etternølere bruker VR-teknologi og er mer avslappet til kunstig intelligens.

Konseptet

Konseptet er bygget på spekulativt design. Formålet med spekulativt design er å danne et innblikk i mulige fremtidsscenarier, og fremprovosere perspektiver på menneskes relasjon til teknologi. (Iwabuchi, n.d.) Samtidig kan det inspirere og oppmuntre folk til å tenke nytt (Dunne & Raby, 2013).

Kjernen i konseptet er at brukeren skal kunne oppleve nyhetene der de finner sted. På denne måten kan man oppleve en unik følelse av tilstedeværelse ved viktige og historiske hendelser. For eksempel kunne man satt brukeren inn under stormingen av parlamentet i USA eller på hovedkontoret til NASA ved oppskyting av en ny rakett.

I prototypen blir konseptet uttrykt ved at brukeren starter i et rom, eller en "lobby", som skal fungere som et knutepunkt mellom de ulike nyhetsopplevelsene. På samme tid representerer den et kontrollrom der man på ulike måter kan finne frem til nyheter. I midten av rommet befinner det seg en globus. Denne gir deg mulighet til å finne nyheter geografisk ved ikoner som indikerer en hendelse. Noen utvalgte forslag til nyheter vises også på skjermer i rommet. Disse skal bidra til å enkelt finne frem til de mest aktuelle nyhetene. I lobbyen kan man også finne en hylle for samlingsobjekter. Objektene dannes ved å lagre nyhetsopplevelser, og kan brukes til å oppleve disse på nytt. Forutenom den talestyrte agenten, finnes det også et kontrollpanel hvor brukeren kan velge mellom ulike virtuelle miljøer som lobbyen kan befinne seg i.

Designmål: En følelse av tilstedeværelse

Som tidligere nevnt, har VR-teknologi muligheten til å skape en følelse av tilstedeværelse i virtuelle miljø. Dette ønsker vi å utnytte for å skape unike perspektiver på nyhetshendelser. Vi ønsker at brukeren skal føle at hen opplever nyheten der den finner sted.

Designvalg

Skape et virtuelt miljø av nyhetshendelsen. I denne prototypen har vi nyttet 360-graders video for å skape en illusjon om at brukeren er tilstede der nyheten finner sted. Ved å filme på ulike lokasjoner får brukeren opplevd miljøet fra ulike perspektiver. Ideelt sett har brukeren mulighet til å bevege seg fritt i miljøet, og selv om dagens teknologi ikke tillater det, ser vi for oss at fremtidens teknologi gjør det.

Designmål: En lobby med avslappet miljø

Noen brukere synes kanskje at det er en påkjenning å oppleve reelle hendelser i en virtuell virkelighet. Det kan for eksempel være ubehagelig å oppleve en nyhet om et krigsherjet miljø. For å skape et avbrekk fra disse inntrykkene, ønsket vi en lobby som skulle oppleves som avslappende og trygg.

Designvalg

Et rom med simpelt design. I lobbyen har vi kun valgt å ha funksjonerende objekter tilstede. Selv om det kan tenkes at ulike pyntegjenstander kan øke følelsen av komfort, valgte vi å holde rommet ryddig for "unødvendige" gjenstander, og heller bruke landskapet som stemningssetter.

Gi brukeren mulighet til å bytte mellom ulike virtuelle miljøer. Mennesker opplever ulike miljøer på forskjellige måter. Hva som faktisk oppleves som "avslappende" kan naturligvis variere fra person til person. Av denne grunn ønsket vi å gi brukeren mulighet til å bytte mellom fire ulike miljøer utenfor lobbyen. I fremtiden er det tenkelig at brukeren har flere alternativer.

Designmål: Intuitivt design

Designet skal være selvforklarende så langt det lar seg gjøre, og ikke forvirrende for brukeren. Vi ønsker at neste steg alltid skal være tydelig, slik at brukeren aldri blir stående fast uten å skjønne neste steg.

Designvalg

En globus med oversikt over tilgjengelige nyheter. Noe som skiller nyhetsopplevelser fra underholdning ellers, er at nyheter alltid vil finne sted på en eller flere geografiske lokasjoner. For å dra nytte av dette lagde vi en interaktiv globus som indikerer hvor nyhetsopplevelsene finner sted. I prototypen vil den aktuelle nyheten om Bryggen være plassert over Bergen.

Gi brukeren en tydelig vei å gå. I lobbyen er det tiltenkt at navigering med globusen er hovedfunksjonen. For å tydeliggjøre dette, er globusen plassert i midten av rommet. Denne plasseringen gjør globusen til et naturlig blikkfang, og symboliserer at den har en sentral funksjon.

Gi brukeren en annen utvei. Til tross for at opplevelsen skal være designet så intuitivt som mulig, ønsker vi å tilby brukeren et alternativ dersom man likevel setter seg fast. Siden vi allerede har en talestyrt agent, kan denne benyttes til å guide brukeren. Samtidig skal brukeren ha mulighet til å spørre agenten om hva som kan gjøres til ethvert tidspunkt.

Designmål: Brukerkontrollert design

Innsikten vi har tilegnet om etternølere tilsier at det er viktig for brukeren at de føler de har kontroll over teknologien, og ikke omvendt. Av denne grunn ønsket vi å designe et miljø der brukeren oppnår en følelse av kontroll, og en distanse mellom det menneskelige og kunstige. Vi vil at brukeren har frihet til å utforske miljøet på ønsket måte, og i ønsket tempo.

Designvalg

La den talestyrte agenten fungere som en "assistent". Vi ønsker å videre tydeliggjøre at agenten kan brukes som en hjelper. Det er eksempelvis agenten som følger etter brukeren, og ikke omvendt. Forutenom å presentere nyheter, skal ikke agenten gjøre annet enn å hjelpe brukeren ved ønske og behov. Brukeren skal ideelt sett kunne bruke agenten til å utføre de fleste funksjoner.

Gi brukeren frihet til å utforske nyhetsopplevelsen. Som tidligere nevnt ønsker vi at brukeren selv skal kunne utforske nyhetsmiljøet. Selv om dette ikke er mulig i dagens prototype, står det som en viktig del av konseptet i sin helhet.

Designmål: En vennlig virtuell agent

Dagens etternølere er tvilende til kunstig intelligens. Basert på innsikt vi har dannet oss, tror vi at dette stammer av fremmedfrykt. De forstår gjerne ikke hva kunstig intelligens er, og det er naturligvis skremmende. Som et svar på dette ønsket vi å designe en agent som ikke virket truende eller skummel. Vi utviklet en persona, *figur 1*, som beskriver hvilke egenskaper vi mener agenten må ha for å nå dette målet.



TV-TONE

Beskrivelse

TV-TONE er en vennlig og pålitelig guide som følger brukeren gjennom hele opplevelsen. Hun skal oppfattes som hjelpsom og saklig uten å være innpåtremgende eller slitsom. Hun skal oppfattes som trygg og ikke-truende.

Arbeidsoppgaver

- Introdusere VR-miljøet
- Presentere nyheter
- Følge brukeren
- Svare på spørsmål
- Utføre talesyrte funksjoner

Personlige egenskaper

- Formell
- Pålitelig
- Troverdige
- Vennlig
- Konkret
- Kunnskapsrik

Figur 1: Persona av agent

Designvalg

Formelt kledd. For å tilfredsstille ønsket mål om bruker-agent forhold, er TV-Tone kledd formelt. Utseende kan også skape assosiasjoner til et nyhetsanker, og bidrar forhåpentligvis til å skape troverdighet hos brukeren. Videre tror vi at det formelle utseende styrker assosiasjonene om at TV-Tone er både konkret, kunnskapsrik og pålitelig.

Et tydelig animert utseende. Ved å ikke se så menneskelig ut som mulig, skaper det en tydelig distanse mellom brukeren som menneske, og avataren som noe kunstig. Det minsker også risikoen for at brukeren opplever en følelse som kalles "The Uncanny Valley". Dette er en ukomfortabel følelse man får ved at en avatar har et realistisk menneskelig utseende, samtidig som at deler av utseende har unaturlige aspekter (Cherry, 2020). Vi lagde også agenten mindre i høyde enn brukeren for å fremstå mindre truende.

Teknisk utvikling av prototypen

Prototypen vår er designet i Unity. Vi har brukt programmet til å importere, sette sammen og lage elementer. Videre har vi nyttet C# for å implementere funksjonalitet. Vi benyttet Artificial Intelligence Markup Language (AIML) for å konstruere spørsmål og svar mellom brukeren og agenten. For å konvertere tale til tekst har vi brukt Google sitt Speech-To-Text verktøy.

Prototypens begrensinger

Noen funksjonaliteter vil ikke være tilgjengelige i denne prototypen. Siden todimensjonal 360-graders video det nærmeste vi kommer å uttrykke konseptet i dag, er det ikke mulig å bevege seg fritt i scenen. Prototypen er også begrenset til én nyhetsopplevelse. Det vil ikke være mulig å interagere med skjermene i rommet.

Den talestyrte agenten, TV-Tone, har også begrenset funksjonalitet i henhold til ønsket design. Hun vil ikke være synlig under nyhetsopplevelsen, og reagerer ikke på kommandoer før man er tilbake i lobbyen. Man har derfor ikke muligheten til å trekke seg ut fra nyheten før den er ferdig. Agenten har ikke mulighet til å utføre alle funksjonene etter forespørsel fra brukeren. I fremtiden ønsker vi at hele opplevelsen også kan styres ved hjelp av talefunksjoner. Dette tilrettelegger for universell utforming samtidig som det kan forbedre den generelle brukeropplevelsen.

Kildeliste

[1] Bailenson, J. (2018). *How virtual reality could change the journalism industry*.

Hentet fra:

(<https://www.pbs.org/newshour/economy/making-sense/how-virtual-reality-could-change-the-journalism-industry>)

Nedlastingsdato: 06.06.2022

[2] Cherry, K. (2020). *What is the Uncanny Valley?* Hentet fra:

<https://www.verywellmind.com/what-is-the-uncanny-valley-4846247>

Nedlastingsdato: 07.06.2022

[3] Dunne, A., & Raby, F. (2013). *Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming*. MIT Press.

[4] Iwabuchi, M. (u.å.) *Speculative Design and Design Realities* Hentet fra:

<https://uxplanet.org/speculative-design-and-designed-realities-ade514cc3426>

Nedlastingsdato: 03.06.2022

Appendix A

MIX202, Modul 2

Den talestyrte agenten TV-Tone har reagerer i prototypen på et begrenset utvalg av kommandoer. For å sikre en god brukeropplevelse, ønsker vi å informere om hvilke interaksjoner brukeren kan ha med agenten. Kodeord betyr at du kan bruke ordet i en setning, eller bare si ordet.

1. HELLO, HI, HEY. TV-Tone reagerer dersom du sier hei til henne. Dersom hun spør om navnet ditt, må du si MY NAME IS (navn) for at hun skal reagere.
2. WHERE ARE WE, WHERE AM I. TV-Tone kan forklare hvor du befinner deg når du entrer lobbyen.
3. WHO ARE YOU. TV-Tone introduserer seg selv.
4. WHAT DO I DO, WHAT TO DO, I DON'T KNOW WHAT TO DO. TV-Tone forklarer hva du kan gjøre i lobbyen.
5. HOW DO I GET TO, HOW TO GET TO. TV-Tone forklarer hvordan du beveger deg og globusen. Kodeordet MOVE kan også brukes, for eksempel: HOW DO I MOVE THE GLOBUS.
6. SAVE. Dersom du ønsker å lagre en nyhet og få et samleobjekt i hyllen, kan du si SAVE. Det er ønskelig at dette gjøres i lobbyen når nyhetsopplevelsen er over.
7. SOUND ON, SOUND OFF. Kan brukes når som helst i en setning, og gjør at lyden fra miljøet rundt lobbyen skrur seg av eller på.
8. Kodeordet ARTIFACTS forklarer hvordan samleobjekt fungerer.
9. Kodeordet GLOBE forklarer hvordan globusen fungerer.
10. SHELF, WHAT IS THE SHELF forklarer hyllens funksjon.