

*Slab*

**DESIGN ALTER EGOS**  
have been  
conceptualized as  
*fictional characters:*  
portrayals of  
representative users  
with a *face, a name,*  
*a personality and*  
*a life story.*

However, instead of being based on user data analyses, as in the case of personas, or well-known cultural sources, as in the case of pastiche scenarios, they are created by the participants themselves at the onset of collaborative design sessions. Each participant creates his own design alter ego, ending up with his own detailed and tangible rendering of “the user” which becomes his communication agent throughout the design process, takes on its perspective and, ultimately, plays—at its role. Thus, three distinct and interconnected acts can be recognized as key integral parts of the design alter egos technique.

---

**Slab Two Light**

The first act refers to the development of a fictional character. Each participant forms his design alter ego's physiological, psychological and sociological traits — all important dimensions for the development of a round character (Chatman, 1978; Nielsen, 2002) — through a process of introspection, recollection and organization of personal experiences, and, at the same time, reflection on other user's attitudes and characteristics. In this way, he establishes a comprehensive representation of "the user" at the beginning of the design process, in a way similar to the establishment of a character in the first page of a film script (Nielsen, 2002). Eventually, the development of the design alter egos aims at working

as a warm up, preparatory technique forcing the participants to recall and shift all aspects of the user to their working memory and grab their attention.

---

**Slab Three Light + Book Italic**

The second act refers to the process of role-taking a fictional character's perspective. The concept of role-taking was first instituted by George Herbert Mead and discussed in early social psychology texts (Coutu, 1951; Schwalbe, 1988; Turner, 1956). It refers to:

*... that phase of the symbolic process by which a person momentarily pretends to himself that he is another person, projects himself into the perceptual field of the other person, imaginatively "puts himself*

*in the other's place," in order that he may get an insight into the other person's probable behaviour in a given situation... [the individual] rehearses what he believes to be the other person's attitude, point of view, perspective, perceptual field, or "role," so that when, a moment later, he returns to "being" himself, he has a good idea of how this other person will probably act in that situation.*

— Coutu, 1951

Schwalbe (1988) asserts that role-taking means perspective-taking, and not role-playing, and adds an affective dimension to role-taking which he describes as empathy. In the design alter egos technique the participants try to empathize with their fictional characters and elicit

their idiosyncratic requirements through their attributed characteristics. This process allows them to discuss well-situated and highly personalized needs and expectations.

---

Slab Zero Light (SS01) + Light Italic

Eventually, the third act refers to "playing at" a fictional character's role, meaning the process of both role-taking, and pretending to play a role in a make-believe, playful, and fictitious context (Coutu, 1951). Students participate in the design sessions by playing at their design alter egos' roles, a practice aiming at working as an equivalent of a cinematographic "suspension of disbelief"; a means towards sustaining the particularities of the fictitious characters in the students' minds. Role-playing has

already been extensively used in interface and interaction design as a means towards "*accessing the experience of an interaction by enacting that interaction*" (Boess, 2008), establishing a dialogue between designers and users (Brandt, 2005) and exploring design concepts together with users (Svanæs & Seland, 2004).

---

#### Slab Display

Design alter egos allow the participants to create their own imaginary landscape using their fictional characters as transcending elements (Iversen & Dindler, 2008) throughout the design space exploration. When entering this imaginary landscape, they get the opportunity to reinvent current practices, detached from their own everyday reality. Furthermore,

design alter egos share several assumptions and benefits with personas and pastiche scenarios. Thus, similar to both approaches, they intend to be generative and used as a creative source of inspiration, allowing the participants to project them in different contexts and situations, and make assumptions on their prospective behavior (Pruitt & Grudin, 2003). Moreover, in a way not unlike that of pastiche scenarios, they aim at liberating the participants from the fear of straightforwardly exposing and talking about themselves during the design process (Blythe & Dearden, 2009). Eventually, the processes of role-taking and playing at a fictional character's role – even though they are not manifested in the form of thoroughly directed and

staged dramaturgical enactments — target several advantages similar to those that performance and drama methods (such as forum-theater, play-back theater) are known to have targeted in participatory design sessions: conveying emotional information and insights that would be difficult to induce otherwise or explain in a non-fictitious setting (Mehto et al., 2006; Newell et al., 2006), communicating the participants' ideas in a more effective way, and activating the participants to explore relevant issues concerning their own lives (Mehto et al., 2006).

Ultimately, our belief is that the design alter egos can provide participants in a collaborative design session with a “subject-to-think-for” and an “object-to-think-with”. The former links back to the concept of “the user” seen through the inevitably subjective, but representative perspective of each participant. The latter refers to the tangible representation of this character as an artefact loosely resembling a boundary object (as discussed in Brandt, 2005; Halskov & Dalsgaard, 2007; Star and Griesemer, 1989); an engaging mediating artefact facilitating the establishment of a shared understanding and, nevertheless, communicating each participant's notion of “the user” both between the participants in a design session and between the participants and the designers.

## BIBLIOGRAPHY

- Boess, S.U., 2008. First steps in role playing. In: *Proceedings of Conference on Human Factors in Computing Systems, CHI' 08* (Florence, Italy, April 5-10, 2008). New York, NY, ACM, pp. 2017-2024.
- Blythe, M., Dearden, A., 2009. Representing older people: towards meaningful images of the user in design scenarios. *Universal Access in the Information Society* 8 (1), 21-32.
- Brandt, E., 2005. How tangible mock-ups support design collaboration. *Knowledge, Technology and Policy* 20 (3), 29-38.
- Brandt, E., 2006. Designing exploratory design games: a framework for participation in Participatory Design? In: *Proceedings of the 9th Participatory Design Conference: Expanding Boundaries in Design, vol. 1* (Trento, Italy, August 01-05, 2006), PDC' 06. New York, NY ACM, pp. 57-66.
- Chatman, S., 1978. *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*. Cornell University Press, New York.
- Coutu, W., 1951. Role-playing vs. role-taking: an appeal for clarification. *American Sociological Review* 16 (2), 180-187.
- Halskov, K., Dalsgaard, P., 2007. The emergence of ideas: the interplay between sources of inspiration and emerging design concepts. *CoDesign* 3 (4), 185-211.
- Iversen, O.S., Dindler, C., 2008. Pursuing aesthetic inquiry in participatory design. In: *Proceedings of the 10th Participatory Design Conference, PDC' 08* (Bloomington, Indiana, USA, 1-4 October 2008). The Trustees of Indiana University, pp. 138-145.
- Mehto, K., Kantola, V., Tiitta, S., Kankainen, T., 2006. Interacting with user data - theory and examples of drama and dramaturgy as methods of exploration and evaluation in user-centered design. *Interacting with Computers* 18 (5), 977-995.
- Newell, A.F., Carmichael, A., Morgan, M., Dickinson, A., 2006. The use of theatre in requirements gathering and usability studies. *Interacting with Computers* 18(5), 996-1011.
- Nielsen, L. (2002). From user to character: an investigation into user-descriptions in scenarios. In: *Proceedings of the 4th Conference on Designing Interactive Systems: Processes, Practices, Methods, and Techniques, DIS' 02* (London, England, June 25-28, 2002). New York, NY, ACM, pp. 99-104.
- Schwalbe, M.L., 1988. Role taking reconsidered: linking competence and performance to social structure. *Journal for the Theory of Social Behaviour* 18 (4), 411-436.
- Svanæs, D., Seland, G., 2004. Putting the users center stage: role playing and low-fi prototyping enable end users to design mobile systems. In: *Proceeding of Conference on Human Factors in Computing Systems, CHI' 04* (Vienna, Austria, 24-29 April 2004). New York, USA ACM, pp. 479-486.
- Star, S.L., Griesemer, J.R., 1989. Institutional ecology, "translations" and boundary objects: amateurs and professionals in Berkeley's museum of vertebrate zoology, 1907-1939. *Social Studies of Science* 19 (3), 387-420.

Design Methodology

*Metodologija Disinn*

Μεθοδολογία Σχεδιασμού

*Metodologia de desenho*

Designmethodik

*Dizajn Metodologija*

Tervezési Módszertan

*Hönnun Aðferðafraði*

Slab Mono

Slab Mono Italic

Slab Mono Rough

Slab Mono Rough Italic

Slab Mono Sans

Slab Mono Sans Italic

Slab Mono Sans Rough

Slab Mono Sans Rough Italic



**Αντί επιλόγου** — Η επιστήμη του σχεδιασμού χαίρει μικρής αναγνώρισης και εκτίμησης στην ελληνική εκπαιδευτική πραγματικότητα. Ο σχεδιασμός διδάσκεται είτε ως υποχρεωτικό μάθημα, είτε ως μάθημα επιλογής σε ορισμένες μονάχα σχολές μηχανικών ή αρχιτεκτονικής. Αυτόνομα τμήματα (κυρίως βιομηχανικού) σχεδιασμού υπάρχουν μονάχα σε ιδιωτικές σχολές, οι οποίες αντιμετωπίζονται ως υποδεέστερες των ακαδημαϊκών ιδρυμάτων. Μοναδικές ίσως εξαιρέσεις αποτελούν το Τμήμα Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων του Πανεπιστημίου Αιγαίου, με έδρα του την Σύρο, και το Τμήμα Βιομηχανικού Σχεδιασμού στο ΤΕΙ Δυτικής Μακεδονίας στην Κοζάνη. Σε κάθε περίπτωση, η μικρή αντιπροσώπευση του σχεδιασμού στην ελληνική ακαδημαϊκή πραγματικότητα είναι απόλυτα κατανοητή και αποτελεί άμεση συνέπεια της — αν όχι ανύπαρκτης, τουλάχιστον περιορισμένης — ανάπτυξης της βιομηχανικής παραγωγής στην Ελλάδα. Η ενσωμάτωση της Ελλάδας σε ένα διεθνές πλαίσιο οικονομικής

και βιομηχανικής παραγωγής υπήρξε ιστορικά ιδιαίτερα προβληματική. Στην σύγχρονη ιστορία της, η ελληνική οικονομία στηρίχθηκε κατά κύριο λόγο στην αγροτική παραγωγή και στον τομέα των υπηρεσιών, δημιουργώντας με αυτό τον τρόπο μια έντονη «αντι-βιομηχανική» κουλτούρα τόσο στους διοικούντες, όσο και στο ευρύ κοινό. Η έλλειψη κεφαλαίου, καθώς και η έλλειψη τεχνογνωσίας, αναφέρονται συχνά ως οι κυριότεροι λόγοι για την αδυναμία της ανάπτυξης της ελληνικής βιομηχανίας. Ως εκ τούτου, η σχέση της Ελλάδας με τον σχεδιασμό και την παγκόσμια βιομηχανική παραγωγή ήταν, και παραμένει μια σχέση εξάρτησης.

Η περίπτωση του σχεδιασμού υπολογιστικών εφαρμογών ακολουθεί πιστά το εν λόγω παράδειγμα. Αφενός, ο σχεδιασμός συστημάτων αντιμετωπίζεται ως δραστηριότητα μικρότερης σημασίας από ότι η ίδια η υλοποίηση και η τεχνολογία ενός συστήματος και εξακολουθεί να αποτελεί ευθύνη ανθρώπων με ελάχιστη γνώση

σχετική με θεωρητικά ζητήματα που αφορούν στην σχεδίαση. Η τεχνο-κεντρική/-κρατική αυτή αντίληψη είναι ίσως η βασική αιτία για την αποτυχία της ενσωμάτωσης νέων τεχνολογιών σε εργασιακά ή εκπαιδευτικά περιβάλλοντα. Αφετέρου, η συμβολή των ελλήνων σχεδιαστών και προγραμματιστών σε σχεδιαστικές διαδικασίες περιορίζεται, ως επί το πλείστον, στην προσαρμογή (adaptation) (και σε κάποιες περιπτώσεις μονάχα στον «εξελληνισμό» ή την μετάφραση) υπαρχόντων εφαρμογών και συστημάτων. Η πρωτογενής παραγωγή λογισμικού, είτε εμπορικού, είτε εκπαιδευτικού, είναι, όπως και στην περίπτωση του βιομηχανικού σχεδιασμού, περιορισμένη.

Ο σχεδιασμός, είτε πρόκειται για αρχιτεκτονικό, βιομηχανικό, γραφικό, τυπογραφικό, είτε εφαρμογών, είναι το μέσο για την ανάπτυξη τεχνουργημάτων τα οποία προσφέρουν λύσεις σε υπαρκτά προβλήματα και ικανοποιούν ανθρώπινες ανάγκες. Ανεξάρτητα από την όποια μορφή έκφρασης του, ο σχεδιασμός θεμελιώνεται

πάνω σε ένα σύνολο κοινών, βασικών θεωρητικών αρχών, πρακτικών και παραδοχών [π.χ. η ασαφής φύση των σχεδιαστικών προβλημάτων, η αξία της κατανόησης των ανθρώπινων αναγκών, η διαχείριση της δημιουργικότητας, η σχεδίαση (sketching) ως πραγμάτωση της σχεδιαστικής σκέψης, κ.α.]. Η ανάγκη για εγκαθίδρυση και διάδοση σχεδιαστικής εκπαίδευσης στο ελληνικό πανεπιστήμιο, η οποία θα υιοθετεί και θα προωθεί αυτή την πεποίθηση παραμένει αναμφίβοτα επιτακτική και, ενδεχομένως, ο μοναδικός τρόπος για την «γέννηση» και ανάπτυξη πρωτογενούς ελληνικής παραγωγής. Σε ένα δεύτερο επίπεδο, η ανάπτυξη μιας ευρύτερης σχεδιαστικής παιδείας στο ευρύ κοινό μπορεί και αυτή με την σειρά της να συνεισφέρει σημαντικά προς αυτή την κατεύθυνση. Όσο περισσότερο αρχίσουν οι άνθρωποι να αντιλαμβάνονται την θέση τους στον «τεχνητό κόσμο» και τον ρόλο τους στην δημιουργία και την εξέλιξη του, τόσο πιο ισορροπημένη θα είναι η σχέση τους με αυτόν. Η συμμετοχική σχεδίαση είναι ένα πρώτο βήμα προς αυτή την κατεύθυνση.

Slab One



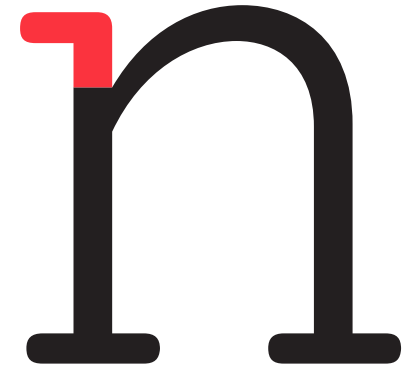
Slab Two



Slab Three



Slab Four



Slab Display + One + Two + Three + Four: letter g variations



Slab Display Sans + Display + One + Two + Three + Four + Mono: letter i/iota variations



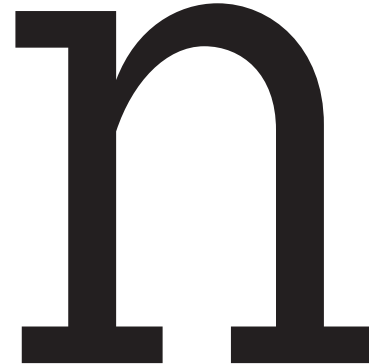
Slab Display



Slab Display Sans



Slab Mono



Slab Zero



Slab Three Book

H

Slab Mono Italic

J

Slab Mono Sans Rough Regular

&

Slab Display Sans Italic

ffl

Slab One Light Italic

ŵ

Slab Four Regular

g̈

Slab Display Italic

E

UPPERCASE

A B C D E F G H I J K L M N O  
 P Q R S T U V W X Y Z Ā Ă Ą Ą  
 Å Ä Å Ą Ą Ą Ą Ą Ą Ą Ą Ą Ą Ą Ą Ą  
 Đ Ę Ę Ę Ę Ę Ę Ę Ę Ę Ę Ę Ę Ę Ę  
 Ğ Ğ Ğ Ğ Ğ Ğ Ğ Ğ Ğ Ğ Ğ Ğ Ğ Ğ  
 Ħ Ħ Ħ Ħ Ħ Ħ Ħ Ħ Ħ Ħ Ħ Ħ Ħ Ħ  
 Ķ Ķ Ķ Ķ Ķ Ķ Ķ Ķ Ķ Ķ Ķ Ķ Ķ Ķ  
 Ō Ō Ō Ō Ō Ō Ō Ō Ō Ō Ō Ō Ō Ō  
 Œ Œ Œ Œ Œ Œ Œ Œ Œ Œ Œ Œ Œ Œ  
 Š Š Š Š Š Š Š Š Š Š Š Š Š Š Š  
 Ũ Ũ Ũ Ũ Ũ Ũ Ũ Ũ Ũ Ũ Ũ Ũ Ũ Ũ  
 Ū Ū Ū Ū Ū Ū Ū Ū Ū Ū Ū Ū Ū Ū  
 Ŷ Ŷ Ŷ Ŷ Ŷ Ŷ Ŷ Ŷ Ŷ Ŷ Ŷ Ŷ Ŷ Ŷ  
 Ž Ž Ž Ž Ž Ž Ž Ž Ž Ž Ž Ž Ž Ž Ž  
 M N E O P Σ T Y Φ X Ψ Ω A E  
 H I O Y Ω I Ÿ

LOWERCASE

a b c d e f g h i j k l m n o  
 p q r s t u v w x y z à á â ã  
 ä å ä ä ä ä ä ä ä ä ä ä ä ä ä  
 đ đ è é ê ë ē ě ě ě ě ě ě ĝ ĝ  
 ğ ğ ğ ħ ħ ĩ í î ï ĩ ĩ ĩ ĩ ĩ  
 ĵ ĵ ķ ķ Ķ Ķ Ķ Ķ Ķ Ķ Ķ Ķ Ķ Ķ  
 ŋ ò ó ô õ ö ö ö ö ö ö ö ö ö ö  
 ř ř ś ś ş ş ş ş ş ş ş ş ş ş ş ş  
 ũ ũ ũ ũ ũ ũ ũ ũ ũ ũ ũ ũ ũ ũ  
 ŷ ŷ ž ž ž þ ß ð ñ ò ó ū ŵ  
 χ ψ ω á é ħ í ó ú ŵ ĩ ũ ĩ ũ

SMALL CAPS

A B C D E F G H I J K L M N O  
 P Q R S T U V W X Y Z Ā Ă Ą Ą  
 Å Ä Å Ą Ą Ą Ą Ą Ą Ą Ą Ą Ą Ą Ą

Đ Ę Ę Ę Ę Ę Ę Ę Ę Ę Ę Ę Ę Ę Ę  
 Ğ Ğ Ğ Ğ Ğ Ğ Ğ Ğ Ğ Ğ Ğ Ğ Ğ Ğ  
 Ħ Ħ Ħ Ħ Ħ Ħ Ħ Ħ Ħ Ħ Ħ Ħ Ħ Ħ  
 Ķ Ķ Ķ Ķ Ķ Ķ Ķ Ķ Ķ Ķ Ķ Ķ Ķ Ķ  
 Ō Ō Ō Ō Ō Ō Ō Ō Ō Ō Ō Ō Ō Ō  
 Œ Œ Œ Œ Œ Œ Œ Œ Œ Œ Œ Œ Œ Œ  
 Š Š Š Š Š Š Š Š Š Š Š Š Š Š Š  
 Ũ Ũ Ũ Ũ Ũ Ũ Ũ Ũ Ũ Ũ Ũ Ũ Ũ Ũ  
 Ū Ū Ū Ū Ū Ū Ū Ū Ū Ū Ū Ū Ū Ū  
 Ŷ Ŷ Ŷ Ŷ Ŷ Ŷ Ŷ Ŷ Ŷ Ŷ Ŷ Ŷ Ŷ Ŷ  
 Ž Ž Ž Ž Ž Ž Ž Ž Ž Ž Ž Ž Ž Ž Ž  
 M N E O P Σ T Y Φ X Ψ Ω A E  
 H I O Y Ω I Ÿ

FIGURES

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 ø 1 2 3 4  
 5 6 7 8 9 1/2 1/4 3/4 % ‰ 1 1 % ‰

PUNCTUATION

. , : ; ... ! ¡ ? ¿ ? ( ) [ ] {  
 } / \ | ¡ ' ' , " " " ' " < >  
 « » \_ ~ - - - ! ¡ ? ¿ ( ) [ ]

SYMBOLS

& ¶ § † ‡ \* ° @ © ® ™ # ^ \$ €  
 £ ₣ ¥ ¢ ¤ + - = ≈ ≠ × ÷ ± ∓ <  
 > ≤ ≥ \$ € £ ¥ ¢

LIGATURES/DIGRAPHS/DISCRETIONARY LIGATURES

Ij ij ſſ ſſ ff fi fl ffi ffl µτ υϣ

STYLISTIC ALTERNATES (SSO1)

ñ n ñ x φ s a à á â ã ä å ã ā  
 ã a a y ŷ ŷ ŷ ŷ ŷ ŷ

SLAN ZERO SPECIFIC GREEK STYLISTIC ALTERNATES (SS02)

α á β γ η ή θ ι ί ĩ ĩ κ λ μ ν  
 ρ τ χ