

## Introduktion till Design...

Föreläsning diskuterar och tar upp grundläggande begrepp för design och designarbete generellt, så som: design vad är det, designförmåga, hur ser designprocessen, etc.



---

---

---

---

---

---

---

---

## Design...

### Introduktion till Design

- ✓ Artificell värld
  - ≈ värld som består av konstruerade "objekt"/artefakter
- ✓ Design ≈ medveten handling som resulterar i en produkt (konkret, abstrakt)
- ✓ Komplexiteten i designarbetet
  - Helt rationellt arbetssätt ej möjligt
    - Alla egenskaper och konsekvenser ej resultat av medvetna designbeslut
    - Bristfälliga produkter
  - Kräver ett reflekterande förhållningssätt



— Design av Samverkande System —

---

---

---

---

---

---

---

---

## Reflekterande Design...

### Introduktion till Design

- ✓ Produkten och Designen del i ett större sammanhang
- ✓ Design är kunskapsskapande
- ✓ Måste ha förmåga att kritisk reflektera och artikulera över
  - Design i stort
  - Designförmåga
  - Produkten, etc



— Design av Samverkande System —

---

---

---

---

---

---

---

---

## Materialet utan egenskaper...

- ✓ Vad är det möjligt att skapa/forma med det digitala materialet?
  - Finns det några gränser?
  - Hur formbart är materialet?
- ✓ Minst lika formbart som alfabetet och skriftspråket
  - Öppet och obegränsat
- ✓ Vad är god och dålig design?



— Design av Samverkande System —

---

---

---

---

---

---

---

---

## God Design...

- ✓ Är design mätbar?
- ✓ Situationsberoende
  - Snabb och svåränvänd
  - Lättanvänd utan den rätta funktionaliteten
  - Intensioner och förväntningar
  - Många samspelande faktorer
    - Etik, estetik, funktion, kulturella, funktion,...
- ✓ Designerns omdöme och bedömningsförmåga viktiga ≈ reflektion



— Design av Samverkande System —

---

---

---

---

---

---

---

---

## Grundbegrepp

**Interaktionsdesign** – “den process som ordnas inom begränsade resursramar för att skapa, forma och fastställa de bruksorienterade egenskaper (strukturella, funktionella, etiska, estetiska) hos en digital artefakt för en eller flera uppdragsgivare”



— Design av Samverkande System —

---

---

---

---

---

---

---

---

## Grundbegrepp

**Designprocess** – en process från de första idéerna om en möjlig framtid tar form. Som fortsätter hela vägen fram till en specifikation som kan ligga till grund för konstruktionen eller produktionen.

**Designsituation** – situationen som både är skälet till att en viss designprocess utförs och sammanhanget där designprocessen utförs.



— Design av Samverkande System —

---

---

---

---

---

---

---

---

## Grundbegrepp

**Digital artefakt** – artefakter vars grundläggande struktur och funktionalitet möjliggörs av informationsteknik.

**Designer** – någon som tar aktiv del av forandet av artefakten.

**Uppdragsgivare** – en person eller organisation som har gett designern hennes uppdrag.

**Användaren** – brukaren av artefakten.



— Design av Samverkande System —

---

---

---

---

---

---

---

---

## Designprocessen...

✓ Design handlar om ansvar

- Design är:
  - Att skapa något nytt
  - En etisk aktivitet
  - En estetisk aktivitet
  - En politisk och ideologisk aktivitet

✓ Varje designprocess är unik

- Designern, resurserna, och situationen

✓ I design processen finns det stora inslag av osäkerhet



— Design av Samverkande System —

---

---

---

---

---

---

---

---

Introduktion till Design

### Den fantastiska designen...

- ✓ Fyllt av situationer som kräver
  - Kreativitet, tänka i nya banor, se människor och situationer på nya sätt
- ✓ Fyllt av situationer som kräver förmågan att hantera
  - paradoxer, dilemman och konflikter
- ✓ Design är praktisk och konkret
- ✓ Design handlar om att vilja något
- ✓ Design är fantastisk och spännande men också svårt



— Design av Samverkande System —

---

---

---

---

---

---

---

---

Processen...

### Karaktären hos processen...

- ✓ Designprocessen svår att beskriva uttömmande
  - Komplexiteten och variationen
- ✓ Det finns ett behov av modeller, beskrivningar, och teorier
  - Kräver en **kritisk hållning** gentemot beskrivningar och tillämpning av modeller baserad på **förståelse**



— Design av Samverkande System —

---

---

---

---

---

---

---

---

Processen...

### Karaktären hos processen...

- ✓ Processen startar i första mötet med uppgiften, tex när
  - Bakgrundsmaterial presenteras
  - Problembeskrivning går igenom
  - Kravlistan läses
  - Uppdragsbeskrivningen läggs fram
- ✓ Det vill säga mycket tidigare än man traditionellt menar
- ✓ Designprocessen handlar mycket om att gå mellan
  - Detaljnivå och helhet
  - Det abstrakta och det konkreta
- ✓ Problem och dilemma är inte samma sak...och måste arbetas med på olika sätt
- ✓ Ej linjär, ej iterativ utan en dynamisk process...



— Design av Samverkande System —

---

---

---

---

---

---

---

---

**Från vision till specifikation...**

**Processen...**

- ✓ Vision – en första organiserande princip
  - Diffus
  - Ofullständig
  - Idé om en möjlig värld
  - Abstrakt
- ✓ Operativ bild – konkretisering av en vision
  - Konkret,
  - Enkla skisser, metaforer, etc
  - Från lös till fast över tiden
- ✓ Specifikation – en tillräckligt utarbetad operativ bild, en syntes

— Design av Samverkande System —

---

---

---

---

---

---

---

---

**Design som tankeprocess...**

Eller ... "I huvudet på designern"

**Processen...**

- ✓ Viktigt att förstå designarbetets natur...
  - Man jobbar med "problem" utan en unik lösning
  - Problemet och lösningen växer fram jämlöpande i en dialog med situationen där lösningar och idéer testas

— Design av Samverkande System —

---

---

---

---

---

---

---

---

**Design som tankeprocess...**

**Processen...**

- ✓ Donald Schön, hantering av problem utan ett rätt svar:
  - Användning av välbekanta handgrepp
  - Överraskad över ett resultat
  - Reflektion över det inträffade
  - Funderingar över nya strategier och handgrepp
  - Nya idéer och handgrepp används kan generera nya överraskningar

— Design av Samverkande System —

---

---

---

---

---

---

---

---

Design som tankeprocess...

✓ Avskräckande vandring mellan abstraktionsnivåer

**Processen...**

Vision  
Operativ bild  
Detalj  
Specifikation

— Design av Samverkande System —

---

---

---

---

---

---

---

---

Design som tankeprocess...

✓ Problematiserande och ifrågasättande

- Fråga som ett barn!
- Provocera!

**Varför?**

**Processen...**

— Design av Samverkande System —

---

---

---

---

---

---

---

---

Design som tankeprocess...

✓ Frihetsgrader

- Begränsningar motor för kreativitet
- För många frihetsgrader svårhanterbart

✓ Externa representationer

- Skisser för att:
  - forma idéer
  - dialog med sig själv
  - kommunicera designen med andra

✓ Utforskande av designrummet

- Vidga/divergera och fokusera/konvergera

**Processen...**

— Design av Samverkande System —

---

---

---

---

---

---

---

---

### Design som tankeprocess...

**Processen...**

- ✓ Fånga och förstå situationen
  - Bilda en så bra bild som det går inom ramarna för situationen, ej söka sanningen
    - Ontologi - uppfattning av verkligheten
    - Epistemologi – möjligheterna att veta något om verkligheten
- ✓ Komposition – slutliga steget
  - Sätta ihop en helhet
  - Balans, reflektion, kritiskt tänkande

— Design av Samverkande System —

---

---

---

---

---

---

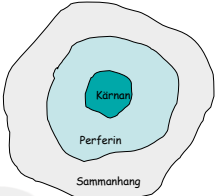
---

---

### Design som social process...

**Processen...**

- ✓ Kärnan – designteam
  - Roller
  - Upprätthålla visionen
  - Forma processen
- ✓ Perferin – direkt berörda
  - Uppdragsgivare
  - Användare
- ✓ Sammanhang – påverkade
  - Samhället
  - Omgivningen



— Design av Samverkande System —

---

---

---

---

---

---

---

---

### Designförmåga...

**Designern...**

- ✓ Hur kvaliteten på design och processen ser ut beror på vem som utför den
  - Ser olika ut för olika designers
- ✓ Vad krävs det för att vara en god designer?
  - Kunskap om designområdet
  - Skicklighet i hantverket
- ✓ Går den förmågan utt utveckla?
- ✓ Vardagsdesign
  - Alla utöver design och utvecklar sin designförmåga i vardagsituationer
- ✓ Designförmåga
  - Förberedd
  - Unikt handlade efter situationen

— Design av Samverkande System —

---

---

---

---

---

---

---

---

## Designförmåga...

**Designern...**

**Interaktionsdesign** – "den process som ordnas inom begränsade resursramar för att skapa, forma och fastställa de bruksorienterade egenskaper (strukturella, funktionella, etiska, estetiska) hos en digital artefakt för en eller flera uppdragsgivare"

- ✓ Skapa och forma -> kreativitet och analytisk förmåga
- ✓ Fastställa -> kritisk bedömningsförmåga
- ✓ Uppdragsgivare -> rationalitet och kommunikation
- ✓ Designa strukturella -> tekniskt kunnande
  - Data/system-vetenskap
- ✓ Designa -funktionella -> användning
  - MDI, psykologi, ...
- ✓ Designa etiska -> värde och ideal
- ✓ Designa estetiska -> gestalta och komponera

— Design av Samverkande System —

---

---

---

---

---

---

---

---

## Designförmåga...

**Designern...**

- ✓ IQ
  - Logiskt tänkande och analysförmåga
- ✓ Designintelligens
  - Skapa helheter
  - Syntestänk
    - Fantasi
    - Stor repertoar av exempel (erfarenhet)
    - Känsla för kvalitet
    - Domänberoende

— Design av Samverkande System —

---

---

---

---

---

---

---

---

## Designförmåga...

**Designern...**

- ✓ Rationalitet
  - Rationell process
- ✓ Kommunikation
  - Centralt i alla faser av design
- ✓ Kreativitet och analysförmåga inte eller
  - Båda behövs
    - Skilja bra från dåligt
    - Kreativitet för hantera komplexitet

— Design av Samverkande System —

---

---

---

---

---

---

---

---



### Designförmåga...

**Designern...**

- ✓ Värde & ideal
  - Vad har man för ansvar som designer
- ✓ Estetisk känslighet
  - Gestalta och komponera
- ✓ Bedömningsförmåga
  - Ej optimal lösning sökes utan en adekvat i situationen
  - Ramar måste skapas
  - Viktig del i alla faser

— Design av Samverkande System —

---

---

---

---

---

---

---

---

### Att utveckla sin designförmåga...

**Designern...**

- ✓ Handlingsberedskap
- ✓ Intuition
- ✓ Känsla
  1. Känsla för kvalitet
    - § Produkt
    - § Process
  2. Utveckla språket
  3. Reflektivt tänkande
  4. Retrospektiv reflektion

— Design av Samverkande System —

---

---

---

---

---

---

---

---