

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 av Samverkande System —

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 kritiskt reflektera och artikulera över
 - Design i stort
 - Designförmåga
 - Produkten, etc

— Design av Samverkande System —

Materialet utan egenskaper...

Introduktion till Design

- ✓ 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...

Introduktion till 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

Introduktion till Design

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.



Grundbegrepp

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

Designer – någon som tar aktiv del av formandet av artefakten.

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

Användaren – brukaren av artefakten.



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



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



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**



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...



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...

Processen...

- ✓ Avskräckande vandring mellan abstraktionsnivåer

— Design av Samverkande System —

Design som tankeprocess...

Processen...

- ✓ Problematiserande och ifrågasättande
 - Fråga som ett barn!
 - Provocera!

Varför?

— Design av Samverkande System —

Design som tankeprocess...

Processen...

- ✓ 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

— Design av Samverkande System —

Design som tankeprocess...

Processen...

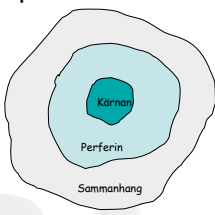
- ✓ Fånga och förstå situationen
 - Bilda en så bra bild som det går inom ramarna för situationen, ej söka sanningen
 - Ontologi - uppfattning av verkligheten
 - Epistemologi – möjligheterna att veta något om verkligheten
- ✓ Komposition – slutliga steget
 - Sätta ihop en helhet
 - Balans, reflektion,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

— Design av Samverkande System —

Design som social process...

Processen...

- ✓ Kärnan – designteam
 - Roller
 - Upprätthålla visionen
 - Forma processen
- ✓ Periferin – 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 utövar 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 —