

design med brukere

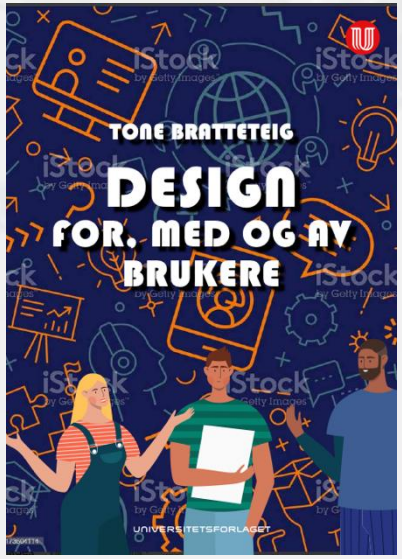
- hva menes med design med brukere (DMB)?
- og hvordan gjør man det?
+ om prosjektet, obliger, designkritikk

tema: design med brukere (DMB)

pensum:

1) kapittel 5 i læreboka
2) artikkel M+ (Maartmann-Moe m.fl.)

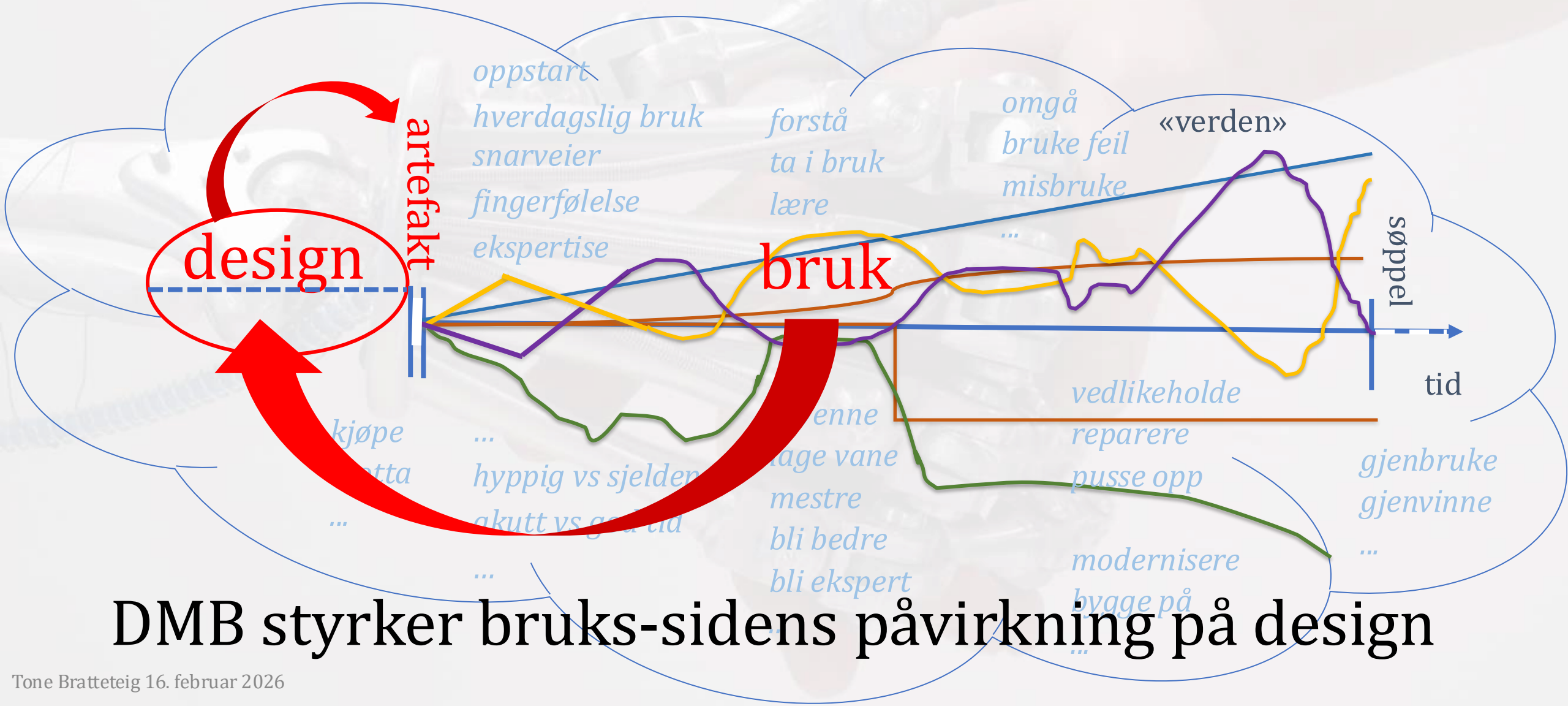
+ litt om B&W (Bratteteig & Wagner)



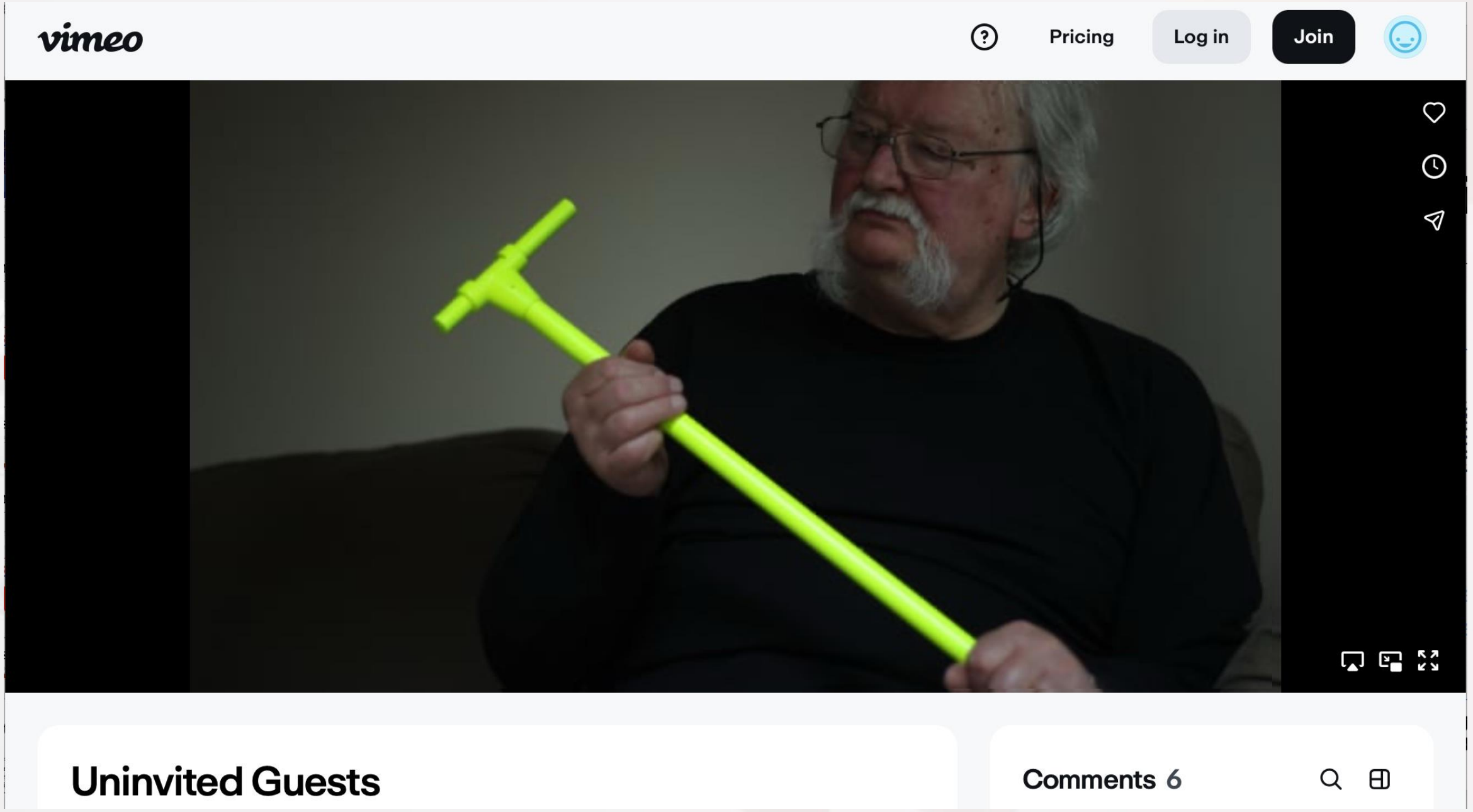
INNHOLDSFORTEGNELSE

Forord
Innledning
1. Design for, med og av brukere
2. Design og designarbeid
3. Interaksjon
4. Bruk i kontekst
5. Å designe med brukere
6. Å undersøke bruk før bruk
7. Å lage og konkretisere ideer
8. Tverrfaglig samarbeid som arbeidsform
Avslutning
Stikkordsregister
Referanser

design og bruk påvirker hverandre gjensidig



DMB styrker bruks-sidens påvirkning på design



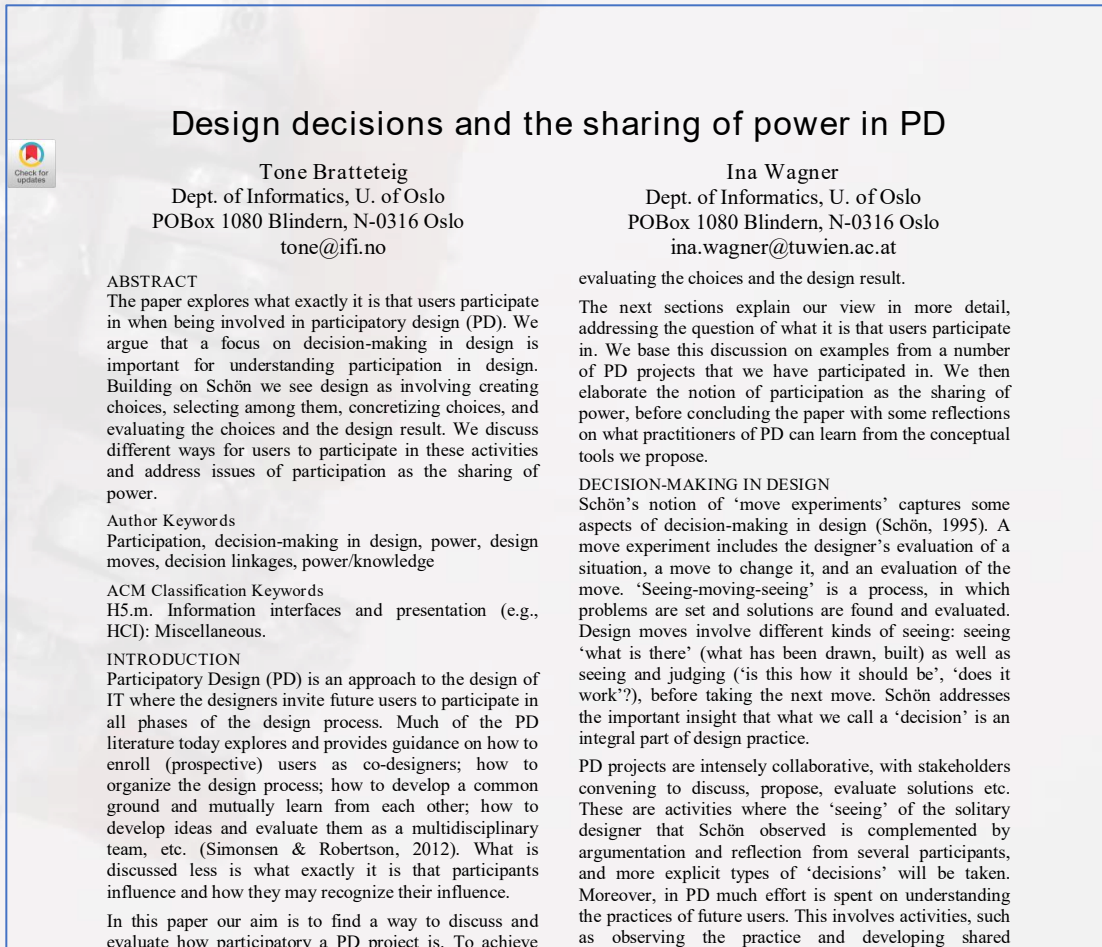
https://vimeo.com/128873380

3 viktige prinsipper for DMB

1) **medbestemmelse** i design-beslutninger «have a voice and have a say»,
   dvs. demokratiske design-prosesser
   - få informasjon de kan forstå, i tide
   - si sin mening – have a voice
   - være med på å ta beslutninger – "have a say"

poenger:

- *designere har i utgangspunktet all makt i design siden de kan bestemme hva som skal designes og hvordan*
- *designere har egne interesser i design*
- *i DMB gir designerne fra seg noe av makten til brukerne siden de vet mest om brukskonteksten og bruks-aktivitetene og effektene av artefakten*



Design decisions and the sharing of power in PD

Tone Bratteteig
Dept. of Informatics, U. of Oslo
POBox 1080 Blindern, N-0316 Oslo
tone@ifi.no

Ina Wagner
Dept. of Informatics, U. of Oslo
POBox 1080 Blindern, N-0316 Oslo
ina.wagner@tuwien.ac.at

ABSTRACT
The paper explores what exactly it is that users participate in when being involved in participatory design (PD). We argue that a focus on decision-making in design is important for understanding participation in design. Building on Schön we see design as involving creating choices, selecting among them, concretizing choices, and evaluating the choices and the design result. We discuss different ways for users to participate in these activities and address issues of participation as the sharing of power.

Author Keywords
Participation, decision-making in design, power, design moves, decision linkages, power/knowledge

ACM Classification Keywords
H5.m. Information interfaces and presentation (e.g., HCI): Miscellaneous.

INTRODUCTION
Participatory Design (PD) is an approach to the design of IT where the designers invite future users to participate in all phases of the design process. Much of the PD literature today explores and provides guidance on how to enroll (prospective) users as co-designers; how to organize the design process; how to develop a common ground and mutually learn from each other; how to develop ideas and evaluate them as a multidisciplinary team, etc. (Simonsen & Robertson, 2012). What is discussed less is what exactly it is that participants influence and how they may recognize their influence.

In this paper our aim is to find a way to discuss and evaluate how participatory a PD project is. To achieve

evaluating the choices and the design result.

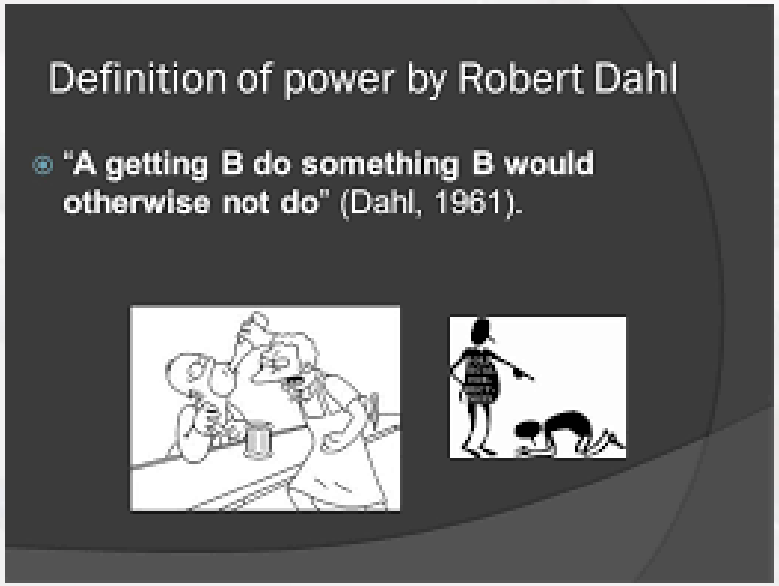
The next sections explain our view in more detail, addressing the question of what it is that users participate in. We base this discussion on examples from a number of PD projects that we have participated in. We then elaborate the notion of participation as the sharing of power, before concluding the paper with some reflections on what practitioners of PD can learn from the conceptual tools we propose.

DECISION-MAKING IN DESIGN
Schön's notion of 'move experiments' captures some aspects of decision-making in design (Schön, 1995). A move experiment includes the designer's evaluation of a situation, a move to change it, and an evaluation of the move. 'Seeing-moving-seeing' is a process, in which problems are set and solutions are found and evaluated. Design moves involve different kinds of seeing: seeing 'what is there' (what has been drawn, built) as well as seeing and judging ('is this how it should be', 'does it work'?), before taking the next move. Schön addresses the important insight that what we call a 'decision' is an integral part of design practice.

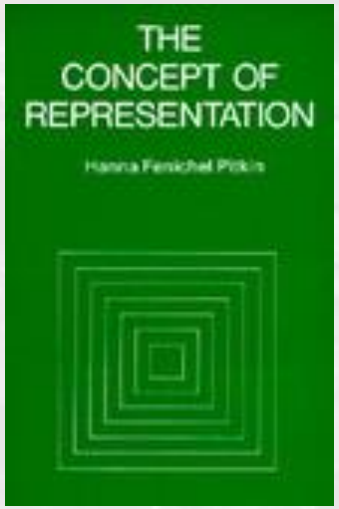
PD projects are intensely collaborative, with stakeholders convening to discuss, propose, evaluate solutions etc. These are activities where the 'seeing' of the solitary designer that Schön observed is complemented by argumentation and reflection from several participants, and more explicit types of 'decisions' will be taken. Moreover, in PD much effort is spent on understanding the practices of future users. This involves activities, such as observing the practice and developing shared

makt og deltakelse

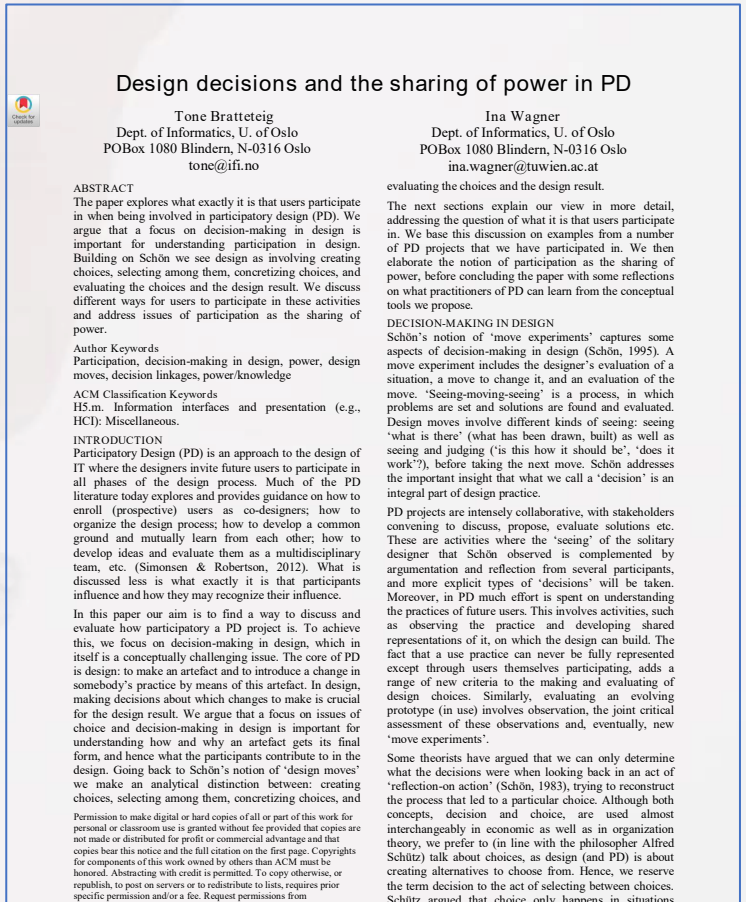
- makt over noe(n): ressurser



- makt til noe: handlingsrom



Hanna Pitkin



Design decisions and the sharing of power in PD

Tone Bratteteig
Dept. of Informatics, U. of Oslo
POBox 1080 Blindern, N-0316 Oslo
tone@ifi.no

Ina Wagner
Dept. of Informatics, U. of Oslo
POBox 1080 Blindern, N-0316 Oslo
ina.wagner@tuwien.ac.at

ABSTRACT
The paper explores what exactly it is that users participate in when being involved in participatory design (PD). We argue that a focus on decision-making in design is important for understanding participation in design. Building on Schön we see design as involving creating choices, selecting among them, concretizing choices, and evaluating the choices and the design result. We discuss different ways for users to participate in these activities and address issues of participation as the sharing of power.

Author Keywords
Participation, decision-making in design, power, design moves, decision linkages, power/knowledge

ACM Classification Keywords
H5.m. Information interfaces and presentation (e.g., HCI): Miscellaneous.

INTRODUCTION
Participatory Design (PD) is an approach to the design of IT where the designers invite future users to participate in all phases of the design process. Much of the PD literature today explores and provides guidance on how to enroll (prospective) users as co-designers; how to organize the design process; how to develop a common ground and mutually learn from each other; how to develop ideas and evaluate them as a multidisciplinary team, etc. (Simonsen & Robertson, 2012). What is discussed less is what exactly it is that participants influence and how they may recognize their influence.

In this paper our aim is to find a way to discuss and evaluate how participatory a PD project is. To achieve this, we focus on decision-making in design, which in itself is a conceptually challenging issue. The core of PD is design: to make an artefact and to introduce a change in somebody's practice by means of this artefact. In design, making decisions about which changes to make is crucial for the design result. We argue that a focus on issues of choice and decision-making in design is important for understanding how and why an artefact gets its final form, and hence what the participants contribute to in the design. Going back to Schön's notion of 'design moves' we make an analytical distinction between: creating choices, selecting among them, concretizing choices, and evaluating the choices and the design result.

Permission to make digital or hard copies of all or part of this work for personal or classroom use is granted without fee provided that copies are not made or distributed for profit or commercial advantage and that copies bear this notice and the full citation on the first page. Copyrights for components of this work owned by others than ACM must be honored. Abstracting with credit is permitted. To copy otherwise, or republish, to post on servers or to redistribute to lists, requires prior specific permission and/or a fee. Request permissions from

The next sections explain our view in more detail, addressing the question of what it is that users participate in. We base this discussion on examples from a number of PD projects that we have participated in. We then elaborate the notion of participation as the sharing of power, before concluding the paper with some reflections on what practitioners of PD can learn from the conceptual tools we propose.

DECISION-MAKING IN DESIGN
Schön's notion of 'move experiments' captures some aspects of decision-making in design (Schön, 1995). A move experiment includes the designer's evaluation of a situation, a move to change it, and an evaluation of the move. 'Seeing-moving-seeing' is a process, in which problems are set and solutions are found and evaluated. Design moves involve different kinds of seeing: seeing 'what is there' (what has been drawn, built) as well as seeing and judging ('is this how it should be', 'does it work'?), before taking the next move. Schön addresses the important insight that what we call a 'decision' is an integral part of design practice.

PD projects are intensely collaborative, with stakeholders convening to discuss, propose, evaluate solutions etc. These are activities where the 'seeing' of the solitary designer that Schön observed is complemented by argumentation and reflection from several participants, and more explicit types of 'decisions' will be taken. Moreover, in PD much effort is spent on understanding the practices of future users. This involves activities, such as observing the practice and developing shared representations of it, on which the design can build. The fact that a use practice can never be fully represented except through users themselves participating, adds a range of new criteria to the making and evaluating of design choices. Similarly, evaluating an evolving prototype (in use) involves observation, the joint critical assessment of these observations and, eventually, new 'move experiments'.

Some theorists have argued that we can only determine what the decisions were when looking back in an act of 'reflection-on action' (Schön, 1983), trying to reconstruct the process that led to a particular choice. Although both concepts, decision and choice, are used almost interchangeably in economic as well as in organization theory, we prefer to (in line with the philosopher Alfred Schütz) talk about choices, as design (and PD) is about creating alternatives to choose from. Hence, we reserve the term decision to the act of selecting between choices. Schütz argued that choice only happens in situations

- makt over noe(n): ressurser
- makt til noe: handlingsrom

⇒ makt over noe(n) og makt til noe er ofte koblet sammen

makt og deltakelse: å ta beslutninger

Design decisions and the sharing of power in PD

Tone Bratteteig
Dept. of Informatics, U. of Oslo
POBox 1080 Blindern, N-0316 Oslo
tone@ifi.no

Ina Wagner
Dept. of Informatics, U. of Oslo
POBox 1080 Blindern, N-0316 Oslo
ina.wagner@tuwien.ac.at

ABSTRACT
The paper explores what exactly it is that users participate in when being involved in participatory design (PD). We argue that a focus on decision-making in design is important for understanding participation in design. Building on Schön we see design as involving creating choices, selecting among them, concretizing choices, and evaluating the choices and the design result. We discuss different ways for users to participate in these activities and address issues of participation as the sharing of power.

- creating choices
- selecting a choice
- concretizing choices
- seeing / evaluating the results of a choice

In this paper our aim is to find a way to discuss and evaluate how participatory a PD project is. To achieve this, we focus on decision-making in design, which in itself is a conceptually challenging issue. The core of PD is design: to make an artefact and to introduce a change in somebody's practice by means of this artefact. In design, making decisions about which changes to make is crucial for the design result. We argue that a focus on issues of choice and decision-making in design is important for understanding how and why an artefact gets its final form, and hence what the participants contribute to in the design. Going back to Schön's notion of 'design moves' we make an analytical distinction between: creating choices, selecting among them, concretizing choices, and

the practices of future users. This involves activities, such as observing the practice and developing shared representations of it, on which the design can build. The fact that a use practice can never be fully represented except through users themselves participating, adds a range of new criteria to the making and evaluating of design choices. Similarly, evaluating an evolving prototype (in use) involves observation, the joint critical assessment of these observations and, eventually, new 'move experiments'.

Some theorists have argued that we can only determine what the decisions were when looking back in an act of 'reflection-on action' (Schön, 1983), trying to reconstruct the process that led to a particular choice. Although both

evaluating the choices and the design result.

The next sections explain our view in more detail, addressing the question of what it is that users participate in. We base this discussion on examples from a number of PD projects that we have participated in. We then elaborate the notion of participation as the sharing of power, before concluding the paper with some reflections on what practitioners of PD can learn from the conceptual tools we propose.

DECISION-MAKING IN DESIGN
Schön's notion of 'move experiments' captures some

florence





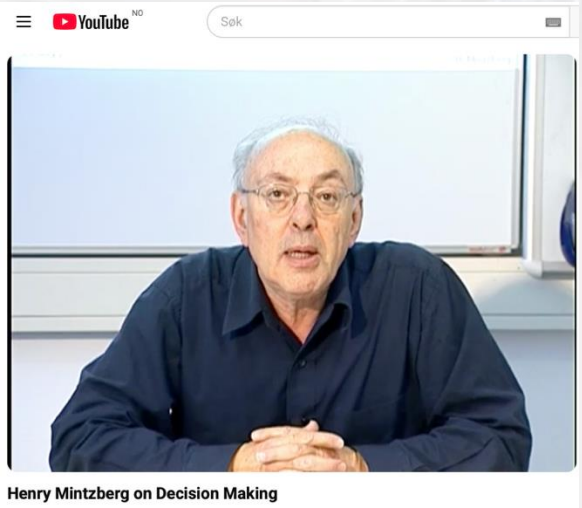
Sisom



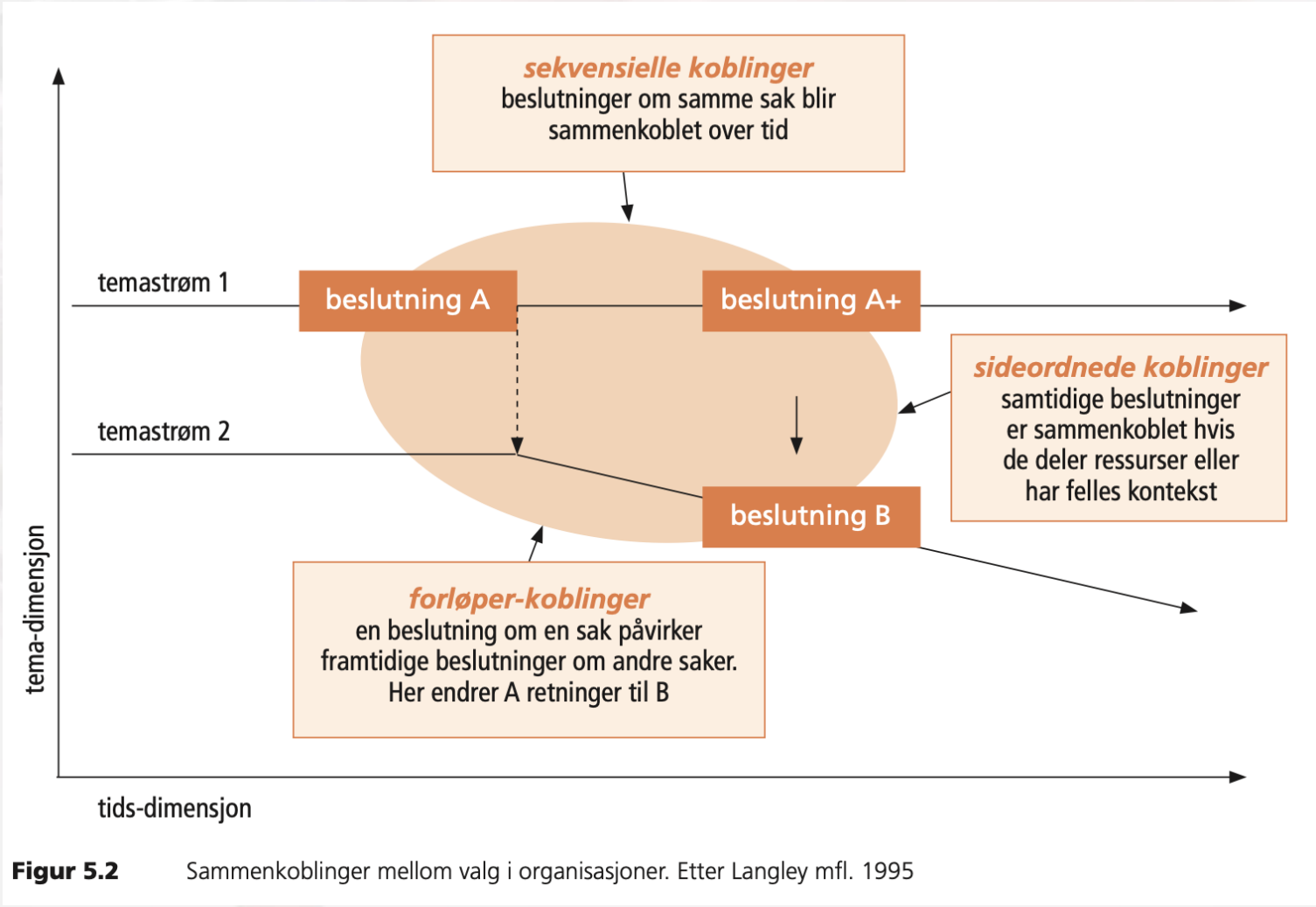
An example of the 'SiSom' application



makt = å ta beslutninger
beslutninger påvirker hverandre



https://www.youtube.com/watch?v=DyvXu3lSSG0
etter ca. 1 minutt



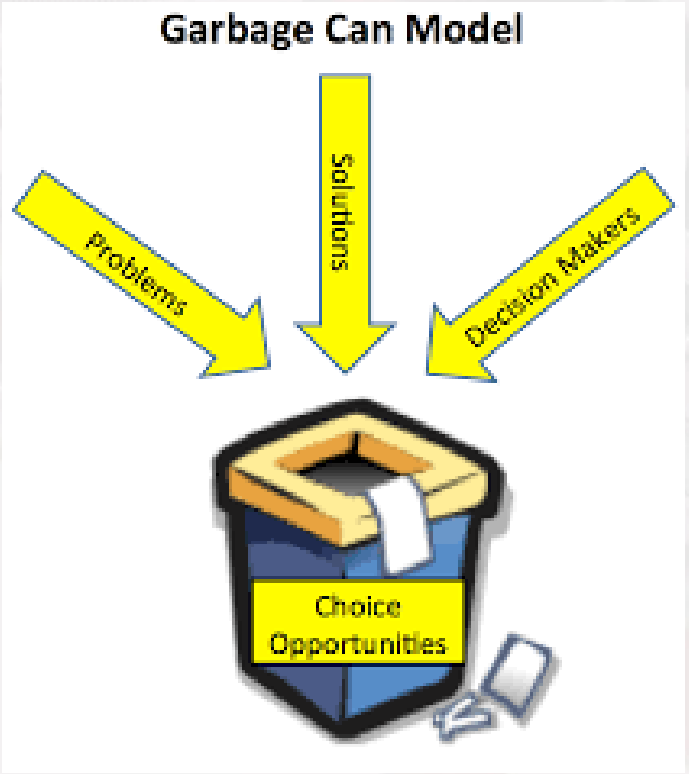
Figur 5.2 Sammenkoblinger mellom valg i organisasjoner. Etter Langley mfl. 1995

makt = å ta beslutninger
de som er invitert / tilstede
bestemmer

mange former for makt:

- dagsorden-kontroll
- tillit, lojalitet (eks. ekspertmakt)

++



James March

&

Johan P. Olsen

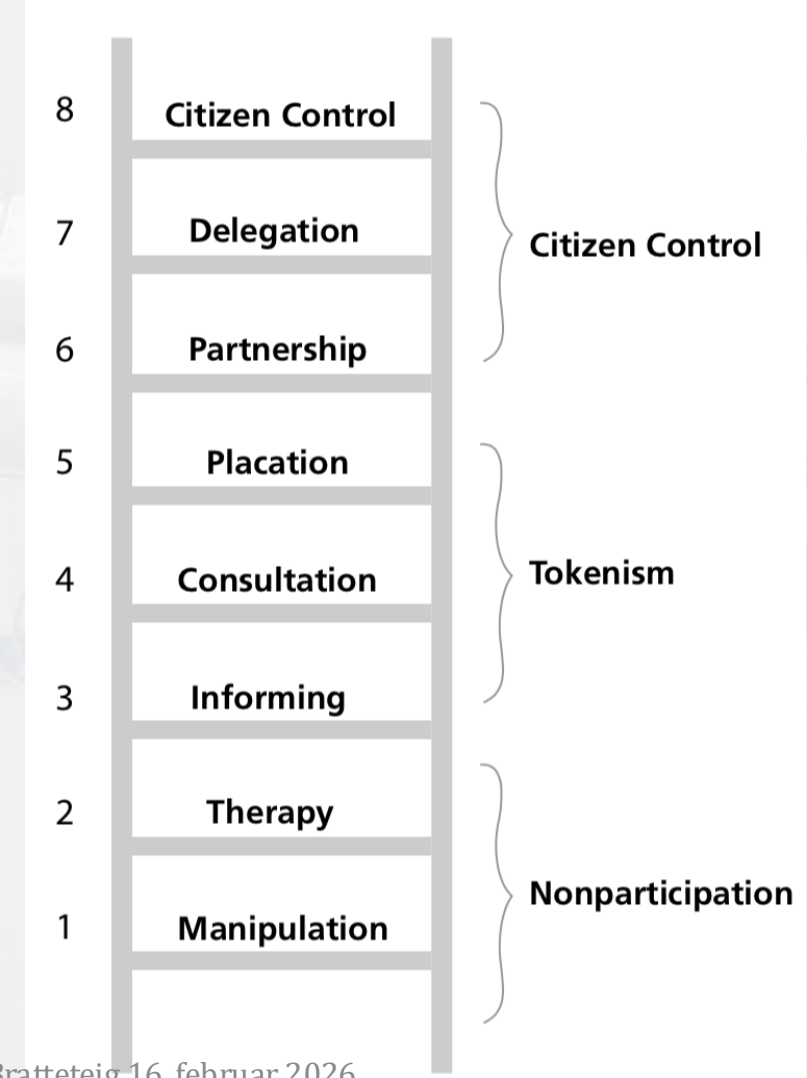


https://www.youtube.com/watch?v=5geJSDqGIr4



https://www.youtube.com/watch?v=raTM7OSSQ8k

grader av brukermedvirkning i design



stige	grad av medvirkning
brukerkontroll	reell medvirkning
delegering av beslutningsmyndighet	
samarbeid	
«spill for galleriet»	symbolsk medvirkning
bli konsultert	
få informasjon	
terapi	ikke-deltakelse
manipulering	

1969

A LADDER OF CITIZEN PARTICIPATION

Sherry R. Arnstein

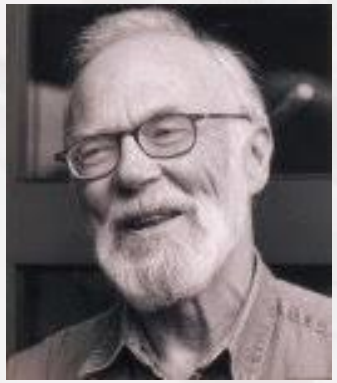
The heated controversy over "citizen participation," "citizen control," and "maximum feasible involvement of the poor," has been waged largely in terms of exacerbated rhetoric and misleading euphemisms. To encourage a more enlightened dialogue, a typology of citizen participation is offered using examples from

United States—has or can have. Between understated euphemisms and exacerbated rhetoric, even scholars have found it difficult to follow the controversy. To the headline reading public, it is simply bewildering.

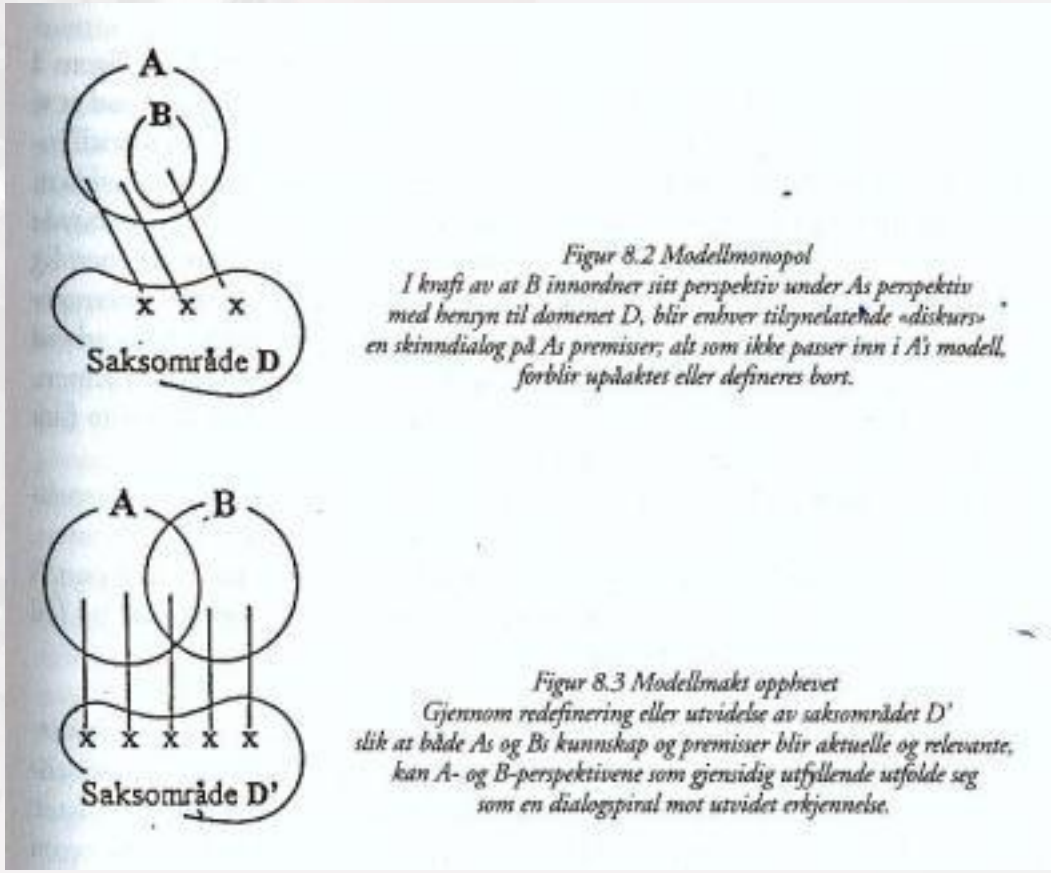
My answer to the critical *what* question is simply that

makt = å ta beslutninger
og kompetanse gir ofte beslutningsmakt

- modellmakt: kunnskap er makt
  (Foucault: «power/knowledge»)
- den som «eier» saksområdet har kunnskapsmakt over de som ikke har sakskompetanse
- hvis de som mangler sakskompetanse overtar synet til de som «eier» saks-området styrkes deres makt



Stein Bråten



Figur 8.2 Modellmonopol
I kraft av at B innordner sitt perspektiv under As perspektiv med hensyn til domenet D, blir enhver tilsynelatende «diskurs» en skinndialog på As premisser; alt som ikke passer inn i A's modell, forblir upåaktet eller defineres bort.

Figur 8.3 Modellmakt opphevet
Gjennom redefinering eller utvidelse av saksområdet D' slik at både As og Bs kunnskap og premisser blir aktuelle og relevante, kan A- og B-perspektivene som gjensidig utfyllende utfolde seg som en dialogspiral mot utvidet erkjennelse.

3 viktige prinsipper for DMB

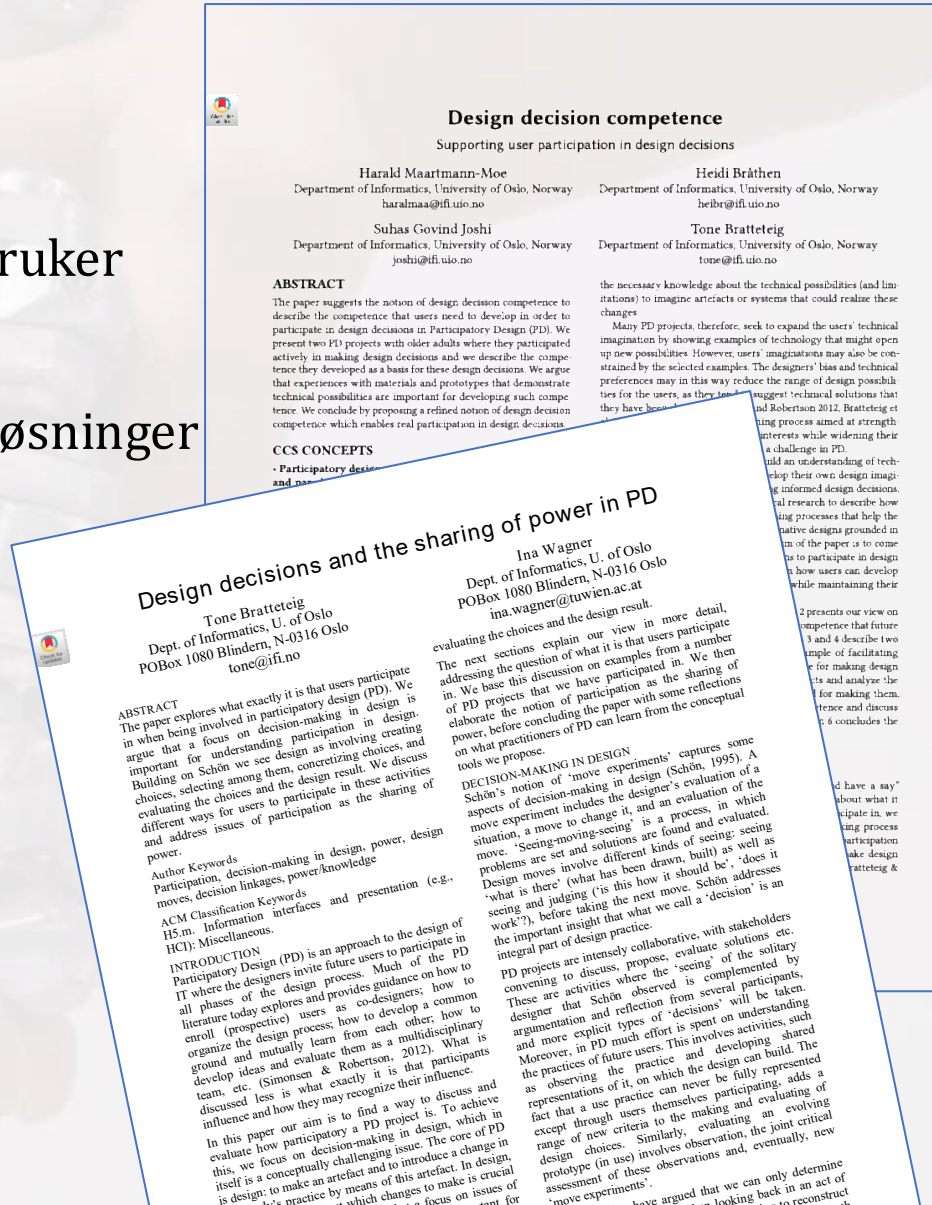
2) gjensidig læring / «mutual learning»

tverrfaglig samarbeid og toveis læring mellom designer & bruker

- lære om hverandre
- lære av hverandre
- utvikle ny og bedre kunnskap om problemet og mulige løsninger underveis

poenger:

- *design krever kompetanse om bruk, så designere må lære om den konteksten og de aktivitetene som artefakten skal inngå i*
- *brukerne må få kompetanse om teknologiens mulig-heter slik at de kan vite nok om hva som er mulig*
- *læringen er to-veis og utvikler seg til forståelse av både problemer og løsninger som deltakerne kan enes om*



Design decision competence

Supporting user participation in design decisions

Design decisions and the sharing of power in PD

bruke tid på å bli kjent med teknologier

fortelle om problemer

+

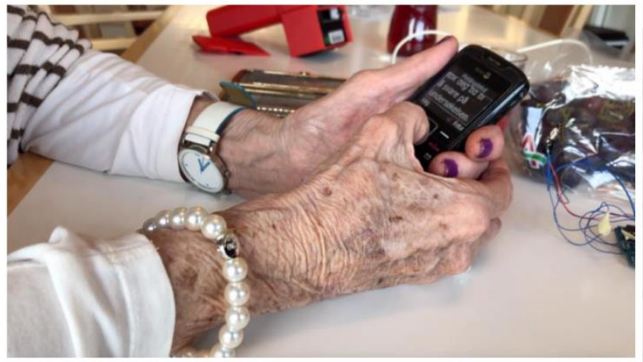
kunnskap om teknologi

+

fokus på ønsket bruk

+

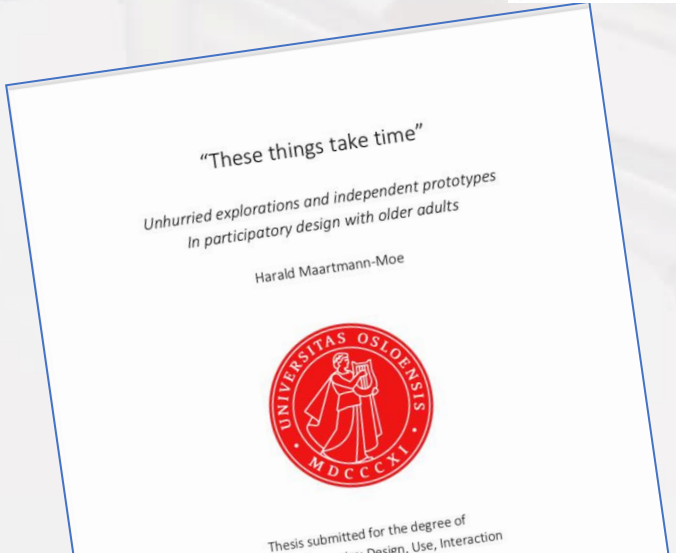
…











Harald Maartmann-Moe

bruke tid på prototyper

fortelle om problemer

+

kunnskap om teknologi

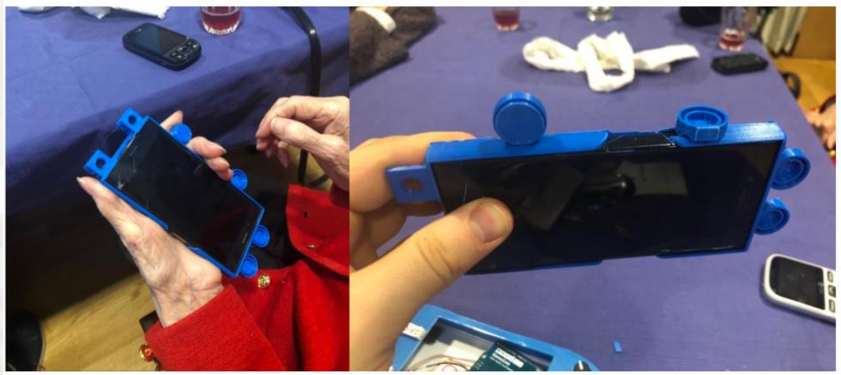
+

fokus på ønsket bruk

+

…











Harald Maartmann-Moe

hvordan kan brukerne bli kompetente design-deltakere?

Design decision competence

Supporting user participation in design decisions

Harald Maartmann-Moe
Department of Informatics, University of Oslo, Norway
haralmaa@ifi.uio.no

Heidi Bråthen
Department of Informatics, University of Oslo, Norway
heibr@ifi.uio.no

Suhas Govind Joshi
Department of Informatics, University of Oslo, Norway
joshi@ifi.uio.no

Tone Bratteteig
Department of Informatics, University of Oslo, Norway
tone@ifi.uio.no

ABSTRACT

The paper suggests the notion of design decision competence to describe the competence that users need to develop in order to participate in design decisions in Participatory Design (PD). We present two PD projects with older adults where they participated actively in making design decisions and we describe the competence they developed as a basis for these design decisions. We argue that experiences with materials and prototypes that demonstrate technical possibilities are important for developing such competence. We conclude by proposing a refined notion of design decision competence which enables real participation in design decisions.

CCS CONCEPTS

• **Participatory design**; • **Interaction design theory, concepts and paradigms**; • **Empirical studies in interaction design**; • **Human-centered computing**;

når ikke-designere, ikke-informatikere deltar i design

- hva må deltakerne kunne for å forstå de design-beslutningene de er med på å bestemme?
- parallell til «informert samtykke»
- forankre design-beslutningene i deltakernes liv
- demonstrere designbeslutningenes effekter helt konkret (spesielt talemeldingene)

changed artefacts that fit with and enable alternative ways of performing and organizing activities. However, most users do not have

This work is licensed under a Creative Commons Attribution International 4.0 License.

PDC 2022 Vol. 2, August 19–September 01, 2022, Newcastle upon Tyne, United Kingdom
© 2022 Copyright held by the owner/author(s).
ACM ISBN 978-1-4503-9681-3/22/08.
https://doi.org/10.1145/3537797.3537874

the necessary knowledge about the technical possibilities (and limitations) to imagine artefacts or systems that could realize these changes.

Many PD projects, therefore, seek to expand the users' technical imagination by showing examples of technology that might open up new possibilities. However, users' imaginations may also be constrained by the selected examples. The designers' bias and technical preferences may in this way reduce the range of design possibilities for the users, as they tend to suggest technical solutions that they have been shown (Simonsen and Robertson 2012, Bratteteig et al 2012). Facilitating a mutual learning process aimed at strengthening the users' own position and interests while widening their imagination for technical support is a challenge in PD.

In this paper, we discuss how to build an understanding of technical possibilities for the users to develop their own design imagination, and how this is a part of making informed design decisions.

2 DESIGN AS DECISION-MAKING

In PD it is important that users "have a voice and have a say" (Kensing & Greenbaum 2012). To be more precise about what it means to have a say and what the users should participate in, we suggest seeing the design process as a decision-making process (Schön 1983, Cross 2006, Dorst 2015). To facilitate real participation in the design process means to share the power to make design decisions with the (future) users of the design result (Bratteteig & Wagner 2016).



Figure 2: Discussing participants' phones



Figure 3: Prototypes and existing technologies

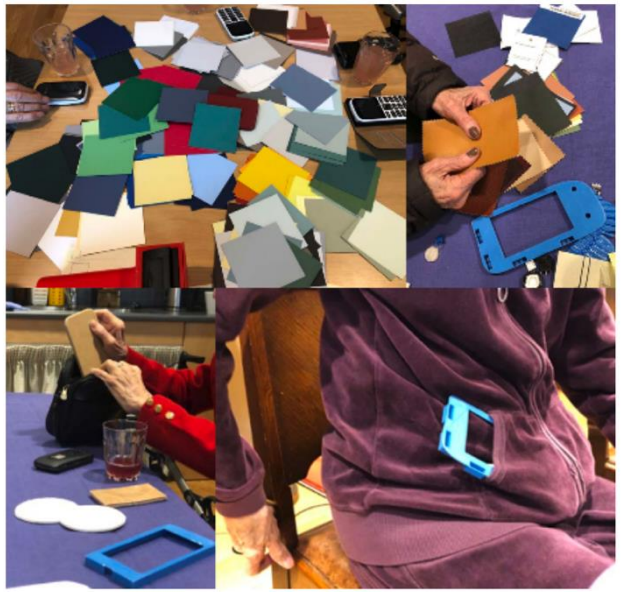


Figure 8: Material samples and prototypes

- *vise dem teknologi & andre materialer*
- *diskutere mulighetene de gir*
- *hjelpe dem til å beskrive valg*

hvordan kan brukerne bli kompetente design-deltakere?

Design decision competence

Supporting user participation in design decisions

Harald Maartmann-Moe
Department of Informatics, University of Oslo, Norway
haralmaa@ifi.uio.no

Heidi Bråthen
Department of Informatics, University of Oslo, Norway
heibr@ifi.uio.no

Suhas Govind Joshi
Department of Informatics, University of Oslo, Norway
joshi@ifi.uio.no

Tone Bratteteig
Department of Informatics, University of Oslo, Norway
tone@ifi.uio.no

ABSTRACT

The paper suggests the notion of design decision competence to describe the competence that users need to develop in order to participate in design decisions in Participatory Design (PD). We present two PD projects with older adults where they participated actively in making design decisions and we describe the competence they developed as a basis for these design decisions. We argue that experiences with materials and prototypes that demonstrate technical possibilities are important for developing such competence. We conclude by proposing a refined notion of design decision competence which enables real participation in design decisions.

CCS CONCEPTS

• **Participatory design**; • **Interaction design theory, concepts and paradigms**; • **Empirical studies in interaction design**; • **Human-centered computing**;

når ikke-designere, ikke-informatikere deltar i design

- hva må deltakerne kunne for å forstå de design-beslutningene de er med på å bestemme?
- parallell til «informert samtykke»
- forankre design-beslutningene i deltakernes liv
- demonstrere designbeslutningenes effekter helt konkret (spesielt talemeldingene)

changed artefacts that fit with and enable alternative ways of performing and organizing activities. However, most users do not have the necessary knowledge about the technical possibilities (and limitations) to imagine artefacts or systems that could realize these changes.

Many PD projects, therefore, seek to expand the users' technical imagination by showing examples of technology that might open up new possibilities. However, users' imaginations may also be constrained by the selected examples. The designers' bias and technical preferences may in this way reduce the range of design possibilities for the users, as they tend to suggest technical solutions that they have been shown (Simonsen and Robertson 2012, Bratteteig et al 2012). Facilitating a mutual learning process aimed at strengthening the users' own position and interests while widening their imagination for technical support is a challenge in PD.

In this paper, we discuss how to build an understanding of technical possibilities for the users to develop their own design imagination, and how this is a part of making informed design decisions.

2 DESIGN AS DECISION-MAKING

In PD it is important that users "have a voice and have a say" (Kensing & Greenbaum 2012). To be more precise about what it means to have a say and what the users should participate in, we suggest seeing the design process as a decision-making process (Schön 1983, Cross 2006, Dorst 2015). To facilitate real participation in the design process means to share the power to make design decisions with the (future) users of the design result (Bratteteig & Wagner 2016).

This work is licensed under a Creative Commons Attribution International 4.0 License.

PDC 2022 Vol. 2, August 19–September 01, 2022, Newcastle upon Tyne, United Kingdom
© 2022 Copyright held by the owner/author(s).
ACM ISBN 978-1-4503-9681-3/22/08.
https://doi.org/10.1145/3537797.3537874

Konklusjon: hva er designbeslutnings-kompetanse?

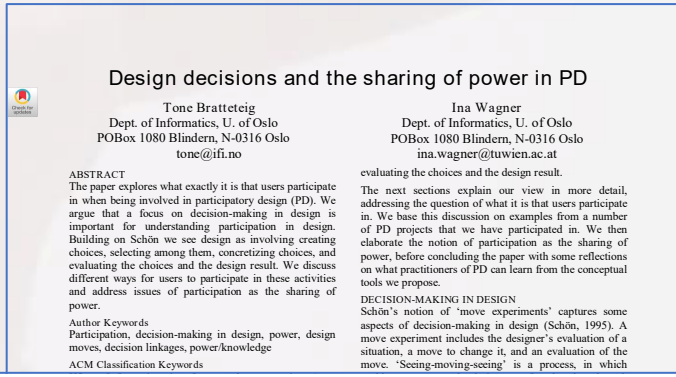
- forstå brukssituasjonen og konteksten
- kunne foreslå egne ideer
- prioritere / velge hva som skal utforskes først
- delta i konkretisering, bestemme materialer & form
- forstå effektene for bruk av design-beslutninger
- forstå effektene for design av design-beslutninger

3 viktige prinsipper for DMB

3) samskaping, «co-design», «co-construction»

samarbeid om utforming og konkretisering av design-ideer

- legge til rette for at ikke-designere kan være med på å designe
- og kan bruke sitt eget språk – eller bare demonstrere



Design decisions and the sharing of power in PD

Tone Bratteteig
Dept. of Informatics, U. of Oslo
POBox 1080 Blindern, N-0316 Oslo
tone@ifi.no

Ina Wagner
Dept. of Informatics, U. of Oslo
POBox 1080 Blindern, N-0316 Oslo
ina.wagner@tuwien.ac.at

ABSTRACT
The paper explores what exactly it is that users participate in when being involved in participatory design (PD). We argue that a focus on decision-making in design is important for understanding participation in design. Building on Schön we see design as involving creating choices, selecting among them, concretizing choices, and evaluating the choices and the design result. We discuss different ways for users to participate in these activities and address issues of participation as the sharing of power.

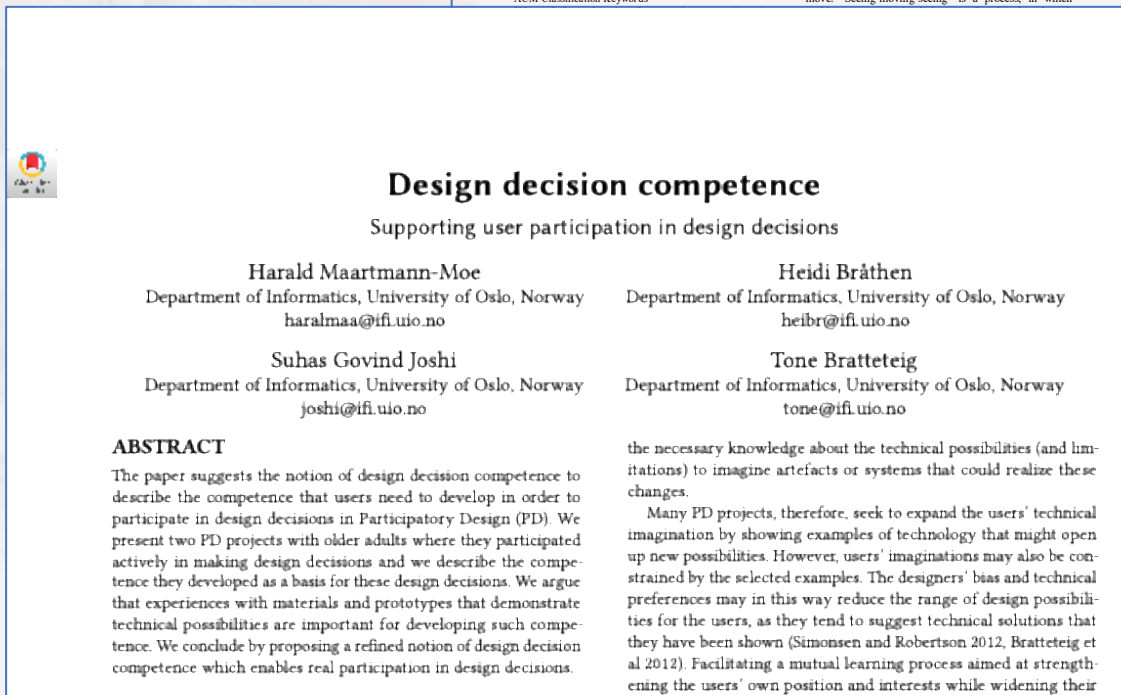
Author Keywords
Participation, decision-making in design, power, design moves, decision linkages, power/knowledge

ACM Classification Keywords

evaluating the choices and the design result.

The next sections explain our view in more detail, addressing the question of what it is that users participate in. We base this discussion on examples from a number of PD projects that we have participated in. We then elaborate the notion of participation as the sharing of power, before concluding the paper with some reflections on what practitioners of PD can learn from the conceptual tools we propose.

DECISION-MAKING IN DESIGN
Schön's notion of 'move experiments' captures some aspects of decision-making in design (Schön, 1995). A move experiment includes the designer's evaluation of a situation, a move to change it, and an evaluation of the move. 'Seeing-moving-seeing' is a process, in which



Design decision competence

Supporting user participation in design decisions

Harald Maartmann-Moe
Department of Informatics, University of Oslo, Norway
haralmaa@ifi.uio.no

Heidi Bråthen
Department of Informatics, University of Oslo, Norway
heibr@ifi.uio.no

Suhas Govind Joshi
Department of Informatics, University of Oslo, Norway
joshi@ifi.uio.no

Tone Bratteteig
Department of Informatics, University of Oslo, Norway
tone@ifi.uio.no

ABSTRACT
The paper suggests the notion of design decision competence to describe the competence that users need to develop in order to participate in design decisions in Participatory Design (PD). We present two PD projects with older adults where they participated actively in making design decisions and we describe the competence they developed as a basis for these design decisions. We argue that experiences with materials and prototypes that demonstrate technical possibilities are important for developing such competence. We conclude by proposing a refined notion of design decision competence which enables real participation in design decisions.

the necessary knowledge about the technical possibilities (and limitations) to imagine artefacts or systems that could realize these changes.

Many PD projects, therefore, seek to expand the users' technical imagination by showing examples of technology that might open up new possibilities. However, users' imaginations may also be constrained by the selected examples. The designers' bias and technical preferences may in this way reduce the range of design possibilities for the users, as they tend to suggest technical solutions that they have been shown (Simonsen and Robertson 2012, Bratteteig et al 2012). Facilitating a mutual learning process aimed at strengthening the users' own position and interests while widening their

poenger:

- *samskaping er viktig for at de framtidige brukerne skal kunne bruke artefakten i hverdagen, dvs. for å tilpasse artefakten til brukernes «operasjoner», «handlinger» og «aktiviteter»*
- *og for at effektene blir ønsket*
- *og for at brukerne kjenner igjen sine innspill i den endelige artefakten*

bli kjent med teknologien – prøve selv

utvide kunnskap
+
evaluere
+
fortelle om behov & ønsker
+
…



Figure 4: The 10 final designs manifested as functional prototypes. For each design of the two rows, the top image demonstrates the visible front of the design, while the bottom image reveals the underlying technical components.

Suhas Joshi

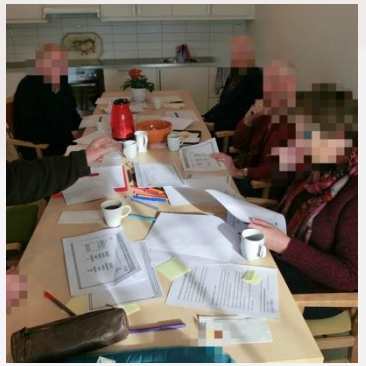




Suhas Joshi & Thomas Iversen

bygge på kunnskap brukerne har





fortelle om problem

+

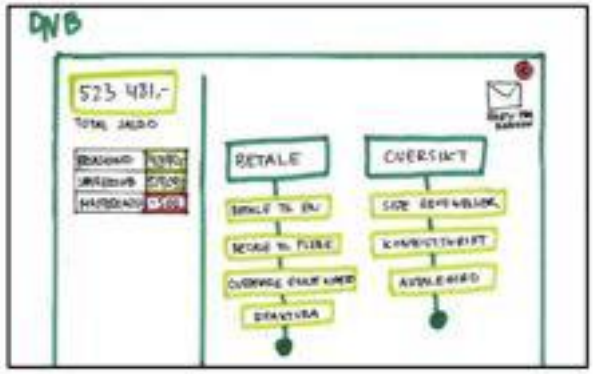
bygge på gamle vaner (og brukernes logikk)

+

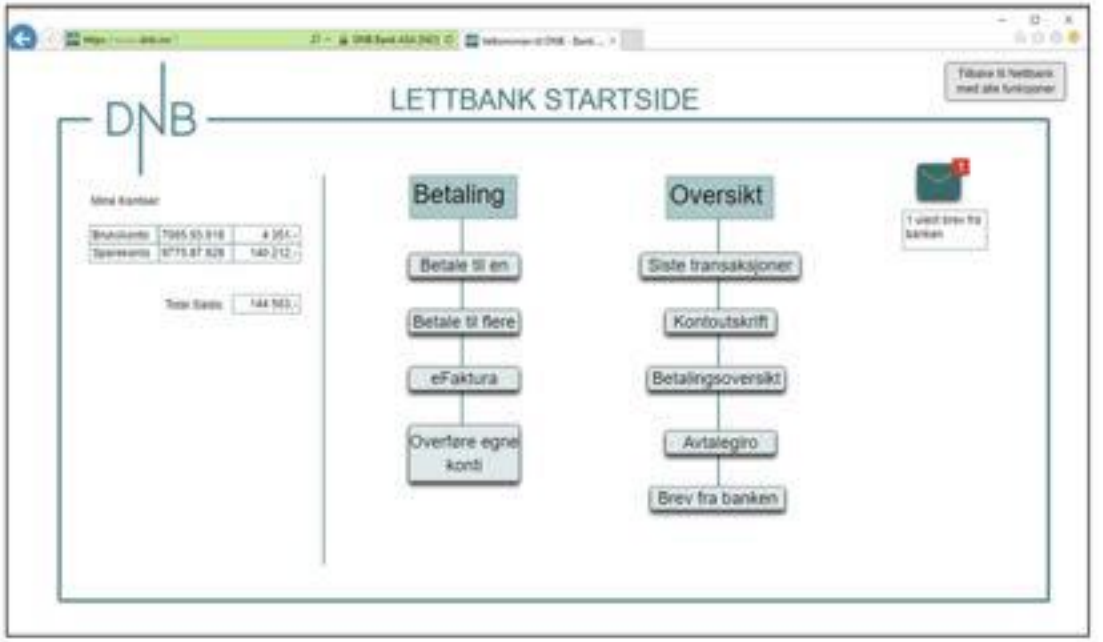
designe sammen



Karoline Stark



Figur 59: Forslaget som deltagerne foretrakk



Figur 60: Det siste forslaget til startside

utvide kunnskap og erfaring gjennom prototyper

teste teknologien i praksis

+

få kunnskap om teknologi-i-bruk

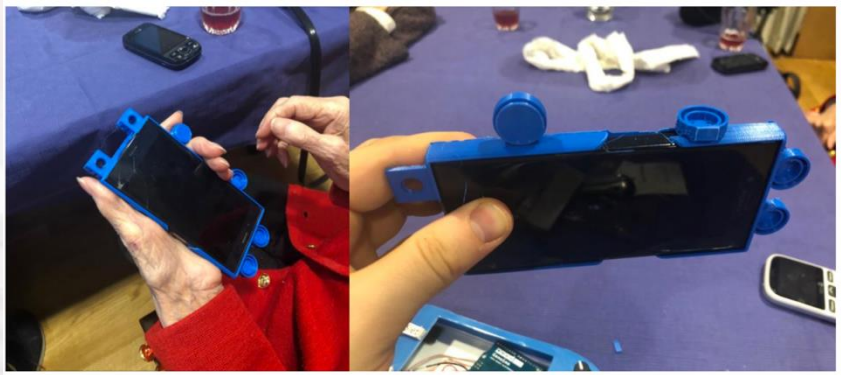
+

fokus på ønsket & realistisk bruk

+

…










"These things take time"

Unhurried explorations and independent prototypes In participatory design with older adults

Harald Maartmann-Moe

UNIVERSITAS OSLOENSIS MDCCCXI

Harald Maartmann-Moe

foreslå og velge mellom alternativer

prøve ut designforslag

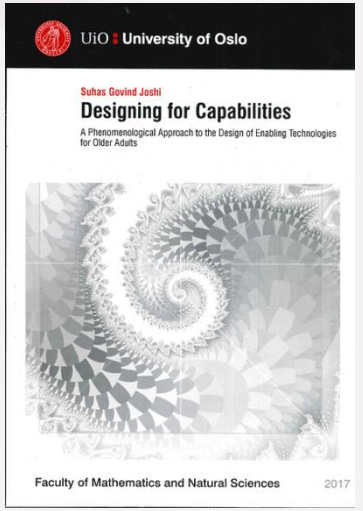
+

evaluere & redesigne prototyper

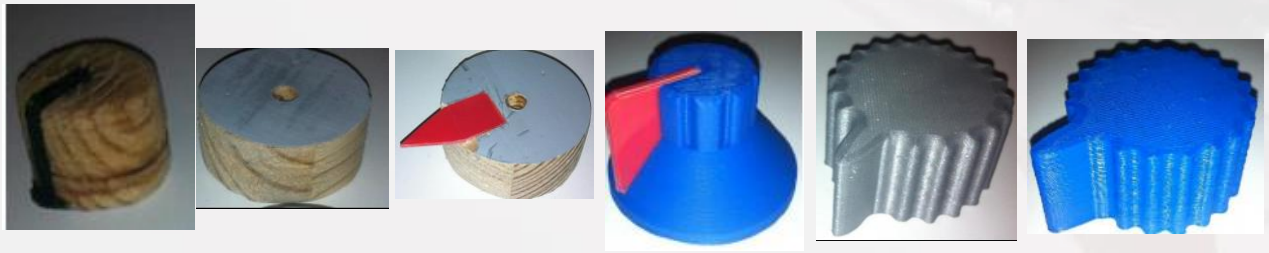
+

designe sammen





Suhas Joshi & Espen Johnsen et al.





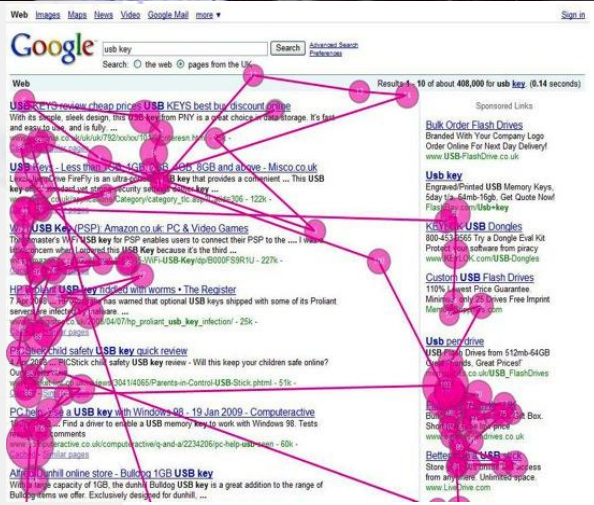
evaluering i reell brukskontekst

	brukbarhetstesting	feltstudier	analytisk
brukere	gjør oppgaver	naturlig praksis	ikke involvert
sted	kontrollert omgivelse (lab)	naturlig	hvor som helst
tid	prototype	tidlig	prototype
data	kvantitative	kvalitative	problemer
feedback	målinger og feil	beskrivelser	problemer
type eval.	bruk / anvendelse	naturlig praksis	ekspertvurdering

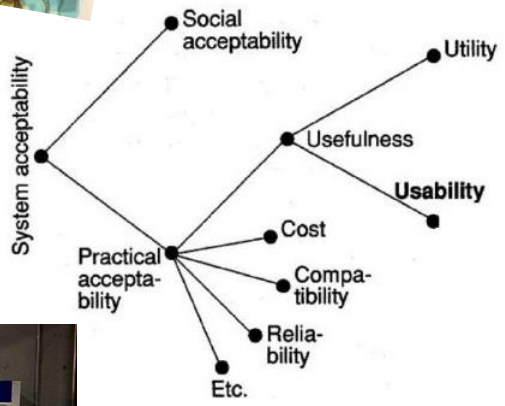
evaluering i reell brukskontekst

brukbarhetstesting	feltstudier	analytisk
aver	naturlig praksis	ikke involvert
rt omgivelse (lab)	naturlig	hvor som helst
	tidlig	prototype
ve	kvalitative	
og feil	beskrivelser	
vendelse	naturlig praksis	



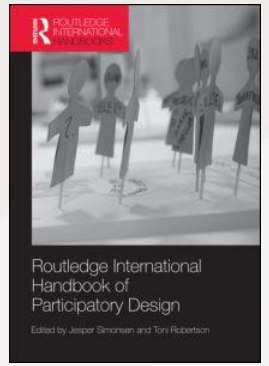








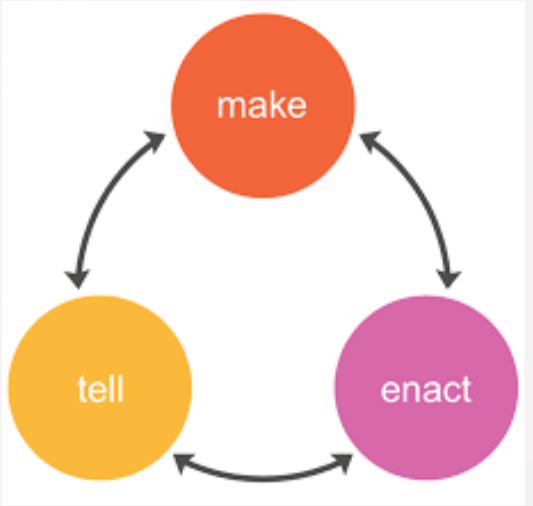
metoder, teknikker, verktøy for undersøkelse / gjensidig læring



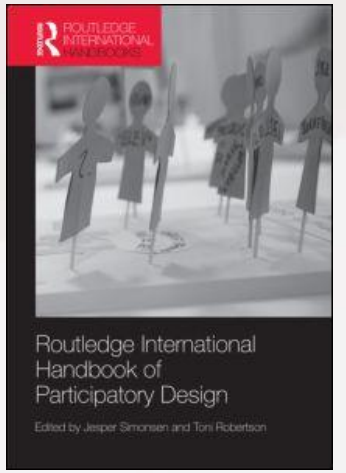
begreper for metoder for design av digitale systemer og artefakter

- anvendelsesområde: *hvilke typer systemer kan den brukes til?*
- perspektiv: *hvilket syn på teknologi og brukere baserer metoden seg på?*

- retningslinjer *for praktisk gjennomføring*
  - prinsipper for organisering: *hvordan planlegger vi for at brukerne kan være med på alle aktivitetene?*
  - teknikker: *hvordan gjør vi samarbeidet med brukerne om under-søkelse og design i praksis?*
  - verktøy: *hvilke hjelpemidler har vi til teknikkene?*



metoder, teknikker, verktøy for undersøkelse / gjensidig læring



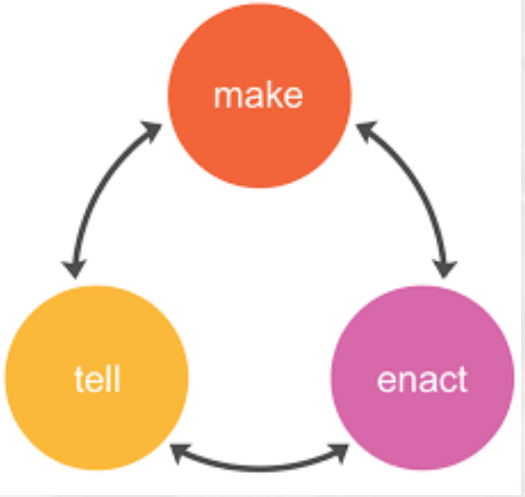
begreper for metoder for design av digita

- anvendelsesområde: *hvilke typer systen*
- perspektiv: *hvilket syn på teknologi og brukere baserer metoden seg på?*

- deltakende prototyping (skisser, enkle prototyper)
- generative verktøy

- r

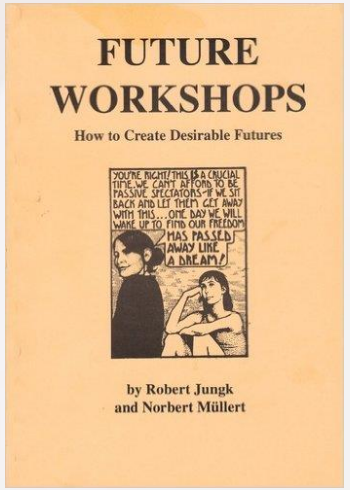
- fortelle om dagens praksis
- fortelle om mulige endringer
- fortelle om behov og ønsker
- teste ut prøver ("probes") (særlig ved selv-rapportering)
- fortelle om muligheter & begrensninger



- inspirert av teater
- scenarier
- skuespill med "props", "mock-ups" & prototyper
- utvikle kunnskap gjennom handling

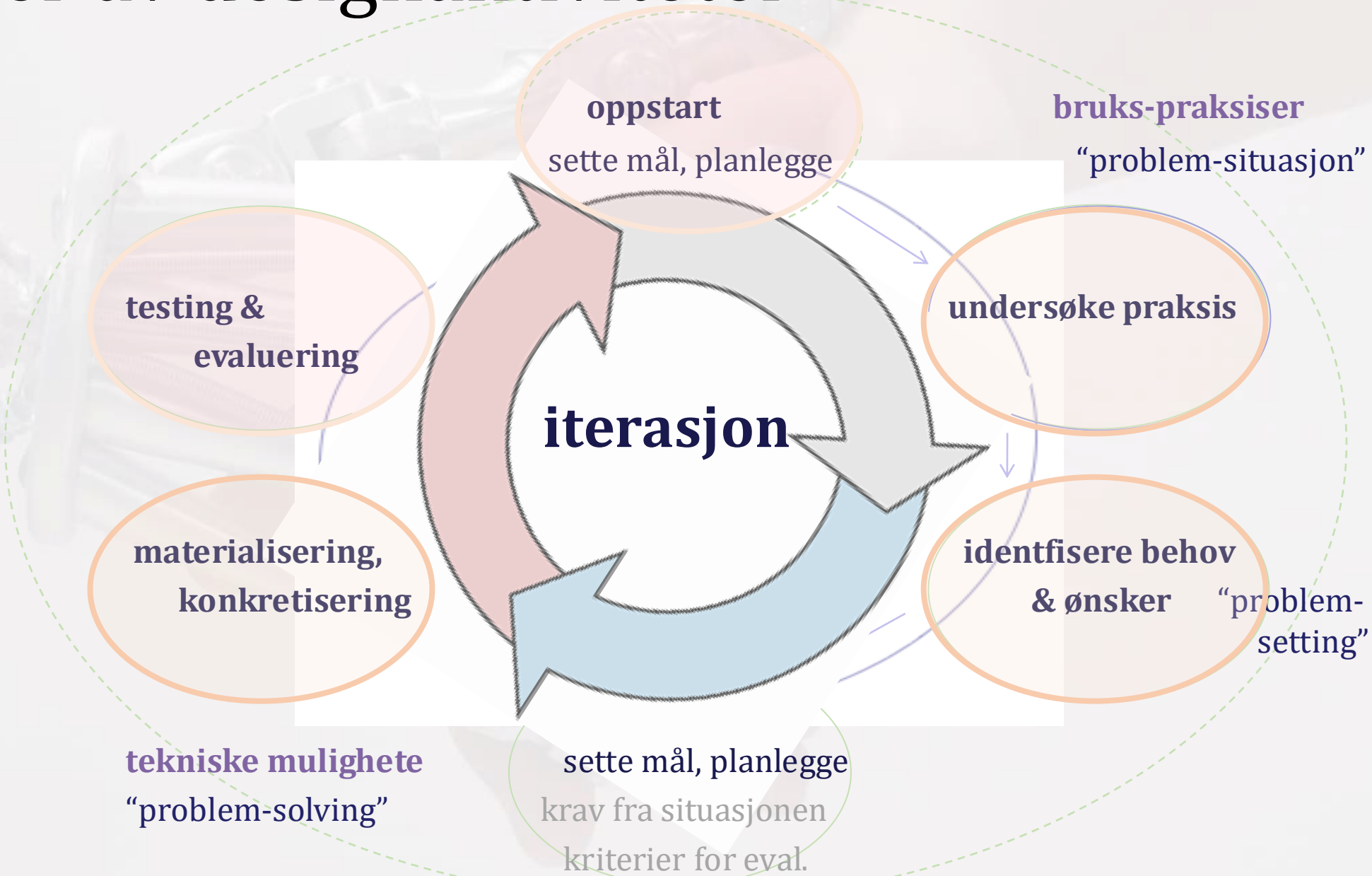
framtidsverksted – “future workshop”

fase	2 dager	1 dag	½ dag
forberedelsesfase sett opp rommet, introduser tema og arbeidsmetoder	1 t	½ t	½ t
kritikkfase skap et rikt, felles bilde av problemsituasjonen	4 t	2 ½ t	1 t
fantasifase skap visjoner for en forbedret situasjon uten hensyn til restriksjoner	6 t	2 t	1 ½ t
realiseringsfase konkretiser visionen(e), lag en plan (ansvar, tid)	4 t	2 t	1 ½ t
oppfølgingsfase			



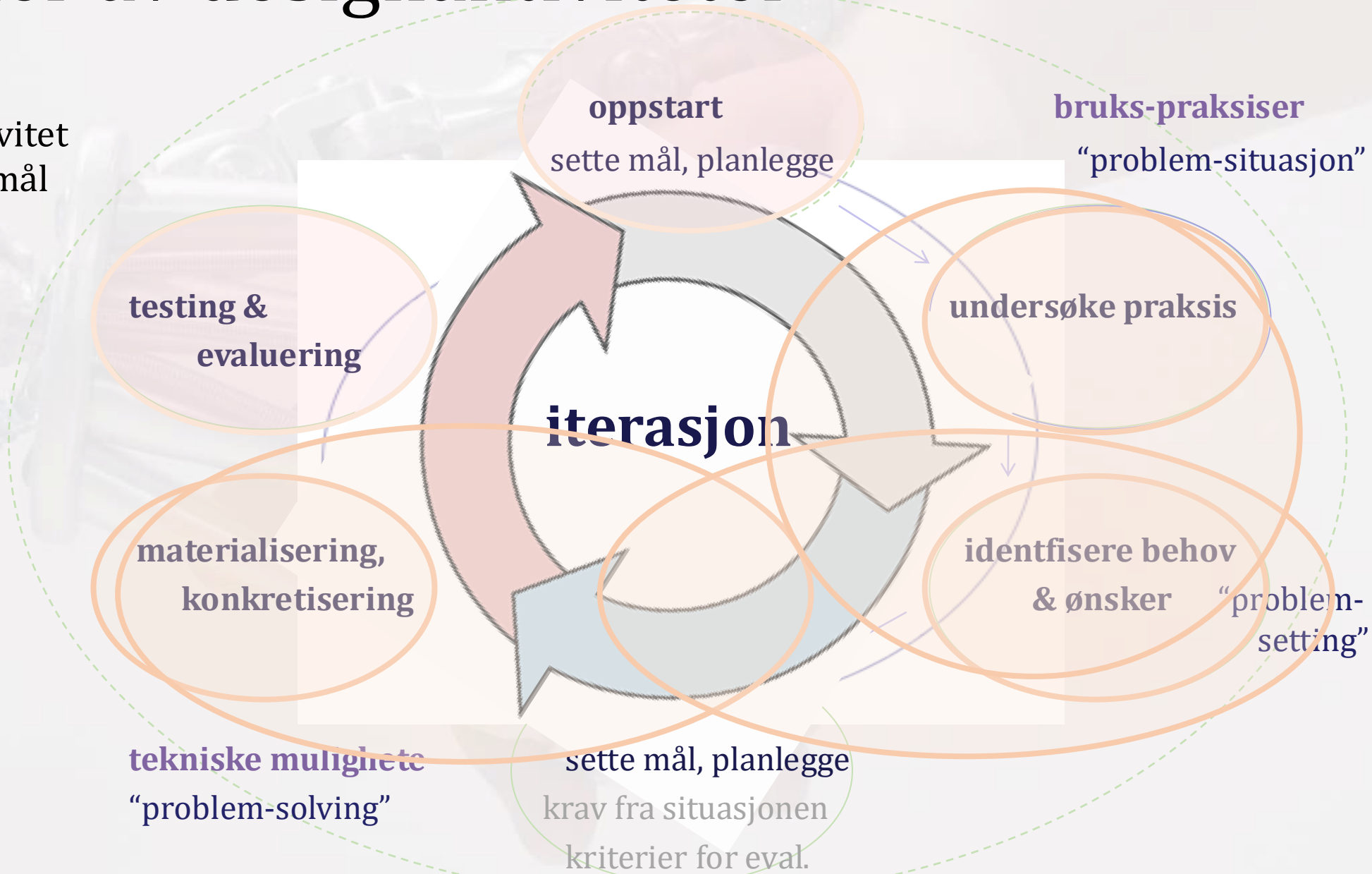


iterasjoner av designaktiviteter



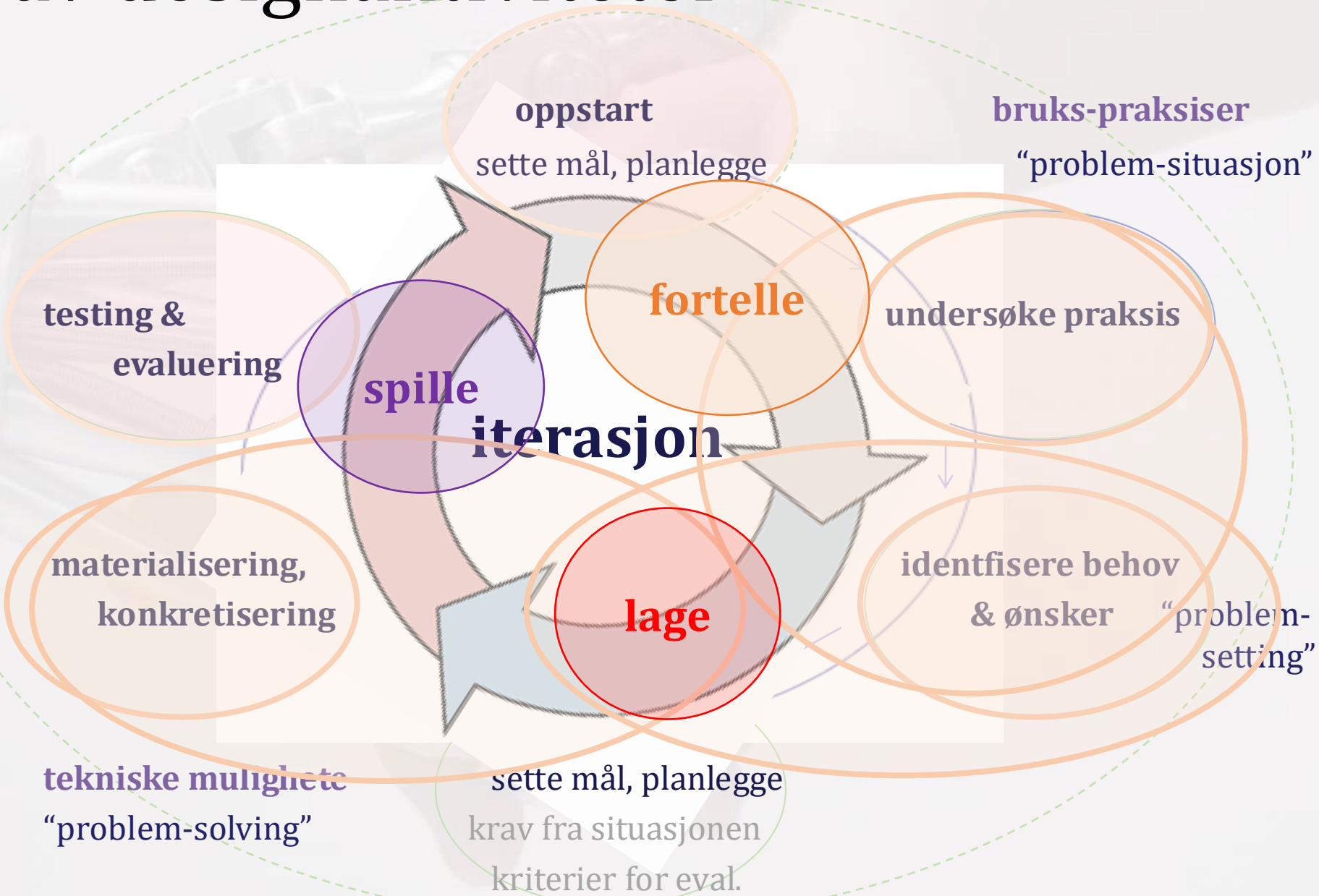
iterasjoner av designaktiviteter

samme designaktivitet
kan bidra til flere mål

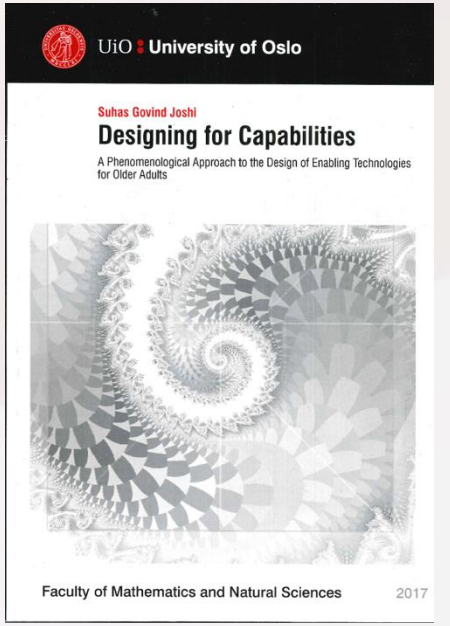


iterasjoner av designaktiviteter

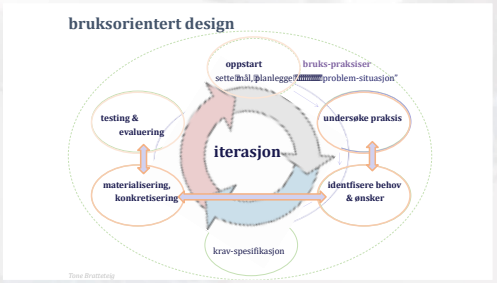
samme designaktivitet
kan bidra til flere mål

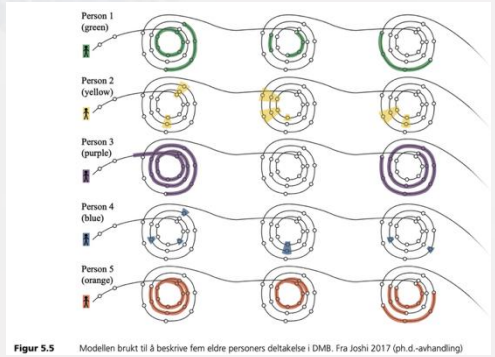


organisere designprosessen tilpasset brukerne

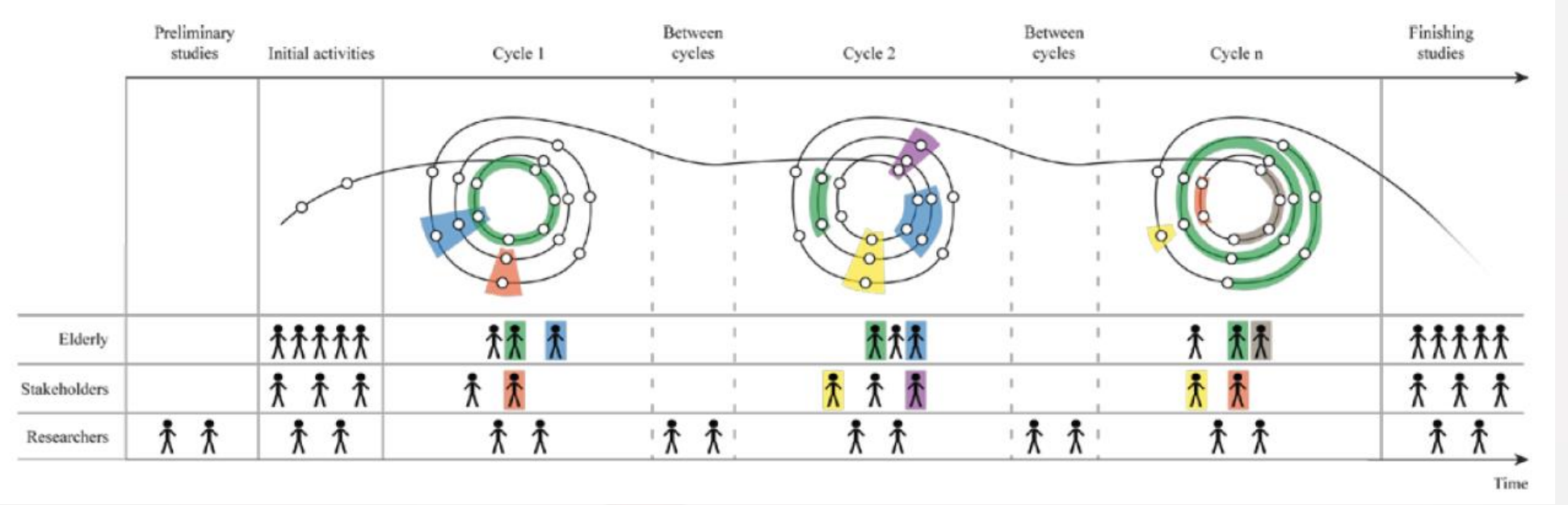


Suhas Joshi





Figur 5.5 Modellen brukt til å beskrive fem eldre personers deltakelse i DMB. Fra Joshi 2017 (ph.d.-avhandling)

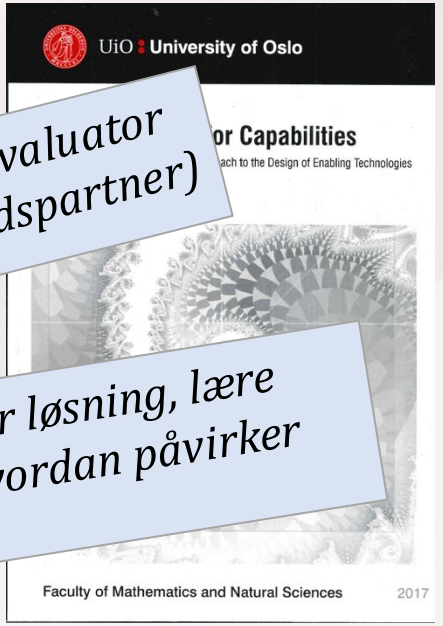


organisere designprosessen tilpasset brukerne

- *hvilken rolle skal brukerne ha? Hva skal de bidra med/til?*
- *hva er brukernes motivasjon? Hva skal de få ut av prosessen?*
- *hvordan kommunisere med brukerne?*
- *hvordan samarbeide med brukerne?*

informant (kilde), idegenerator (inspirator), evaluator (tilbakemelding), designer (kreativ samarbeidspartner)

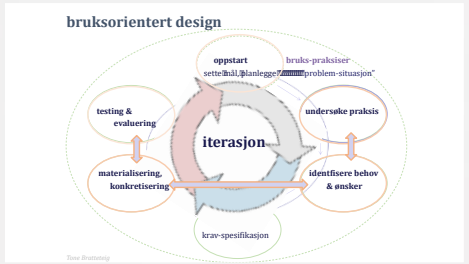
hjelpe dere, tro på prosjektet, behov for løsning, lære noe nytt, bidra, klarte ikke å si nei? Hvordan påvirker brukernes motivasjon prosessen?

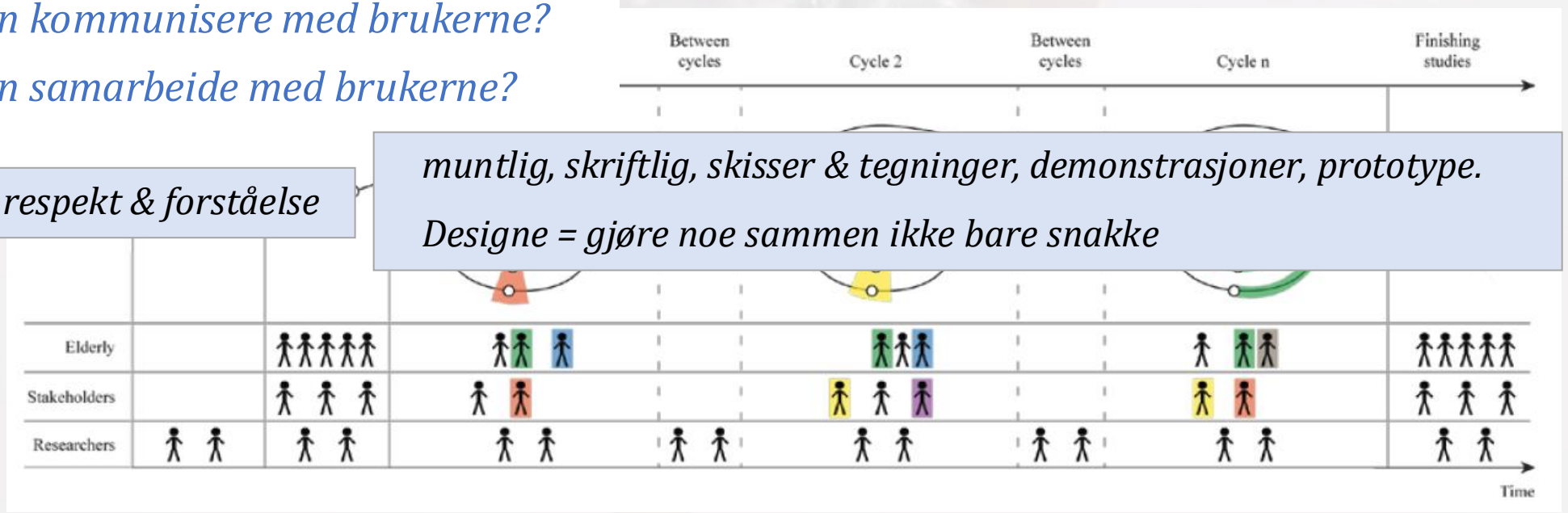


tid & tillit, toveis respekt & forståelse

muntlig, skriftlig, skisser & tegninger, demonstrasjoner, prototype.

Designe = gjøre noe sammen ikke bare snakke





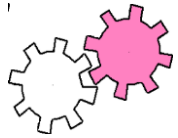
brukermedvirkning er IKKE en metode



bruk inspirerer



bruk informerer

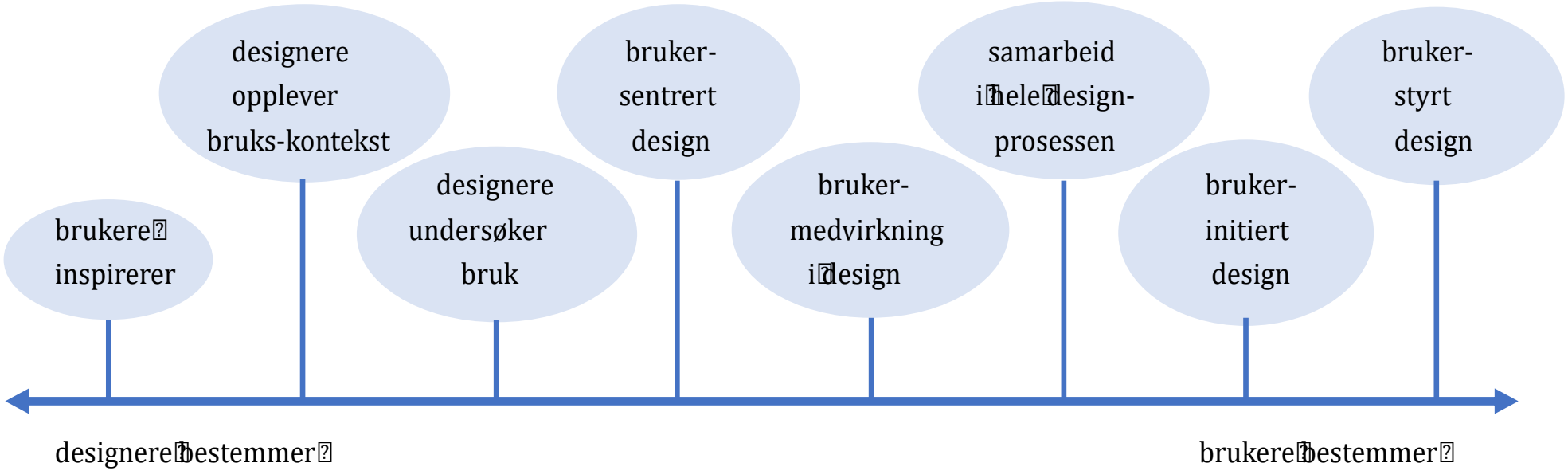


brukere samarbeider



brukere styrer

samme metoder med forskjellig formål & bruk

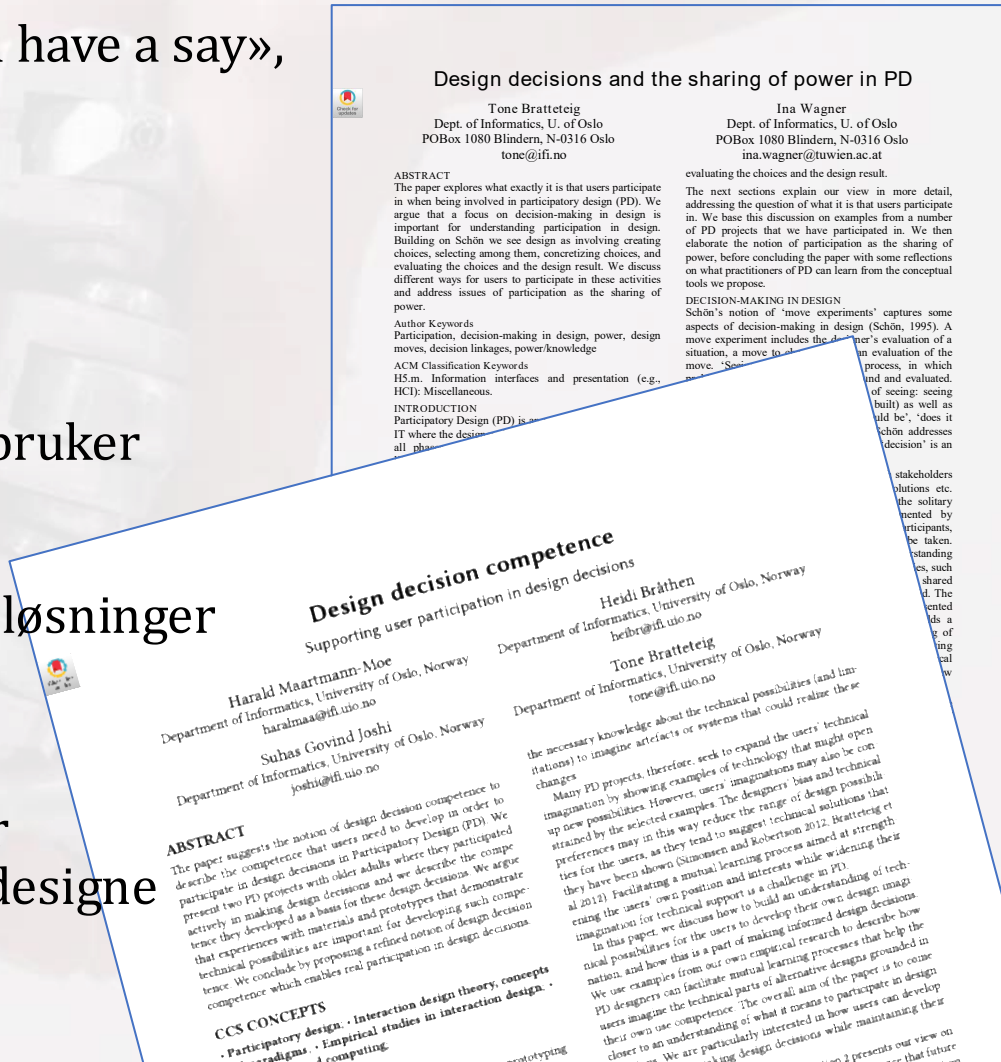


Sampsa Hyysalo

InUse

oppsummering: 3 viktige prinsipper for DMB

1) **medbestemmelse** i design-beslutninger «have a voice and have a say»,
   dvs. demokratiske design-prosesser
   - få informasjon de kan forstå, i tide
   - si sin mening – have a voice
   - være med på å ta beslutninger – "have a say"
2) **gjensidig læring** / «mutual learning»
   tverrfaglig samarbeid og toveis læring mellom designer & bruker
   - lære om hverandre
   - lære av hverandre
   - utvikle ny og bedre kunnskap om problemet og mulige løsninger underveis
3) **samskaping**, «co-design», «co-construction»
   samarbeid om utforming og konkretisering av design-ideer
   - legge til rette for at ikke-designere kan være med på å designe
   - og kan bruke sitt eget språk – eller bare demonstrere


Design decisions and the sharing of power in PD

Tone Bratteteig
Dept. of Informatics, U. of Oslo
POBox 1080 Blindern, N-0316 Oslo
tone@ifi.no

Ina Wagner
Dept. of Informatics, U. of Oslo
POBox 1080 Blindern, N-0316 Oslo
ina.wagner@tuwien.ac.at

ABSTRACT
The paper explores what exactly it is that users participate in when being involved in participatory design (PD). We argue that a focus on decision-making in design is important for understanding participation in design. Building on Schön we see design as involving creating choices, selecting among them, concretizing choices, and evaluating the choices and the design result. We discuss different ways for users to participate in these activities and address issues of participation as the sharing of power.

Author Keywords
Participation, decision-making in design, power, design moves, decision linkages, power/knowledge

ACM Classification Keywords
H5.m. Information interfaces and presentation (e.g., HCI): Miscellaneous.

INTRODUCTION
Participatory Design (PD) is a

evaluating the choices and the design result.

The next sections explain our view in more detail, addressing the question of what it is that users participate in. We base this discussion on examples from a number of PD projects that we have participated in. We then elaborate the notion of participation as the sharing of power, before concluding the paper with some reflections on what practitioners of PD can learn from the conceptual tools we propose.

DECISION-MAKING IN DESIGN
Schön's notion of 'move experiments' captures some aspects of decision-making in design (Schön, 1995). A move experiment includes the designer's evaluation of a situation, a move to

Design decision competence
Supporting user participation in design decisions

Harald Maartmann-Moe
Department of Informatics, University of Oslo, Norway
haralmaa@ifi.uio.no

Heidi Bråthen
Department of Informatics, University of Oslo, Norway
heibr@ifi.uio.no

Suhas Govind Joshi
Department of Informatics, University of Oslo, Norway
joshi@ifi.uio.no

Tone Bratteteig
Department of Informatics, University of Oslo, Norway
tone@ifi.uio.no

ABSTRACT
The paper suggests the notion of design decision competence to describe the competence that users need to develop in order to participate in design decisions in Participatory Design (PD). We present two PD projects with older adults where they participated actively in making design decisions and we describe the competence they developed as a basis for these design decisions. We argue that experiences with materials and prototypes that demonstrate technical possibilities are important for developing such competence. We conclude by proposing a refined notion of design decision competence which enables real participation in design decisions.

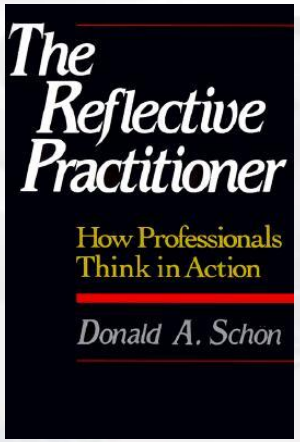
CCS CONCEPTS
• Participatory design. • Interaction design theory, concepts and paradigms. • Empirical studies in interaction design. •

the necessary knowledge about the technical possibilities (and limitations) to imagine artefacts or systems that could realise these changes.

Many PD projects, therefore, seek to expand the users' technical imagination by showing examples of technology that might open up new possibilities. However, users' imaginations may also be constrained by the selected examples. The designers' bias and technical preferences may in this way reduce the range of design possibilities for the users, as they tend to suggest technical solutions that they have been shown (Simonsen and Robertson 2012, Bratteteig et al. 2012). Facilitating a mutual learning process aimed at strengthening the users' own position and interests while widening their imagination for technical support is a challenge in PD.

In this paper, we discuss how to build an understanding of technical possibilities for the users to develop their own design decisions. We use examples from our own empirical research to describe how PD designers can facilitate mutual learning processes that help the users imagine the technical parts of alternative designs grounded in their own use competence. The overall aim of the paper is to come closer to an understanding of what it means to participate in design decisions and what design decisions while maintaining their

se design som en beslutningsprosess for å forstå hva brukerne kan beslutte





Schön:

- design som "a conversation with the situation / the material"
- design som "move experiments": "see – move – see"

see / ***se an***: evaluere situasjonen & foreslå muligheter & valg

move / ***ta et skritt***: velge en av mulighetene

& / ***konkretisere*** den: foreslå form & funksjon

see / ***vurdere***: evaluere designskrittet (mot visjonen / konseptet)

brukere kan delta i designbeslutninger

= lage og velge mellom alternativer som brukerne er med på å skape

see / ***se an***: evaluere situasjonen & foreslå muligheter & valg

hvilke muligheter fins, hvilke valg har vi? ... inkludert brukernes ideer

move / ***ta et skritt***: velge en av mulighetene

hvilken skal vi prøve? … hva prioriterer vi sammen å prøve ut først?

& / ***konkretisere*** den: foreslå form & funksjon

hvilke materialer og former kan vi velge? ... utforme sammen med brukerne

see / ***vurdere***: evaluere designskrittet (mot visjonen / konseptet)

leder den nye situasjonen oss i riktig retning? … hva er riktig retning?

... bestemmes i samarbeid med brukerne

brukerne kommer til å utvide idérommet

utgangspunktet for DMB er:

- deltakernes kunnskaper & erfaringer
  - om teknologi
  - om bruksområdet
  - andre relevante kunnskaper

- hvordan kan disse utvides?
  - mer kunnskap om teknologi (designmatrialet)
  - mer kunnskap om bruksområdet (undersøkelser)
  - metoder & teknikker for DMB

hvordan utvide kompetanse & erfaringer?

- forstå hverandres forståelse av "verden"
- brukere med i alle deler av designprosessen

  - organisere gjensidig læring
  - organisere samarbeid om design
  - organisere beslutninger

- hvordan utvide kompetanse & erfaringer
  - dele makt i designprosessen
  - forhandle & samarbeide
  - diskutere effekter (evaluere)

design med brukere

Kapittel 5

Å designe med brukere 177

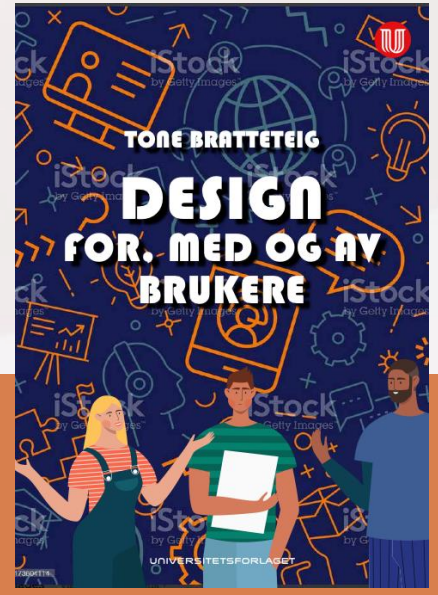
5.1 Grunnlaget for design for, med og av brukere 178
- 5.1.1 Prinsipper for design for, med og av brukere 178
- 5.1.2 Makt og deltakelse 180
- 5.1.3 Grader av brukermedvirkning 181

5.2 Design som beslutningsprosess 184
- 5.2.1 Beslutninger i design 184
- 5.2.2 Beslutningsprosesser i organisasjoner 188

5.3 Gjensidig læring og samskaping 192
- 5.3.1 Metoder, teknikker og verktøy 193
- 5.3.2 Organisering av brukermedvirkning i design 197
- 5.3.3 Evaluering 201

5.4 På brukernes hjemmebane 204
- 5.4.1 Tilgang, tillit og «ting tar tid» 205
- 5.4.2 En planlagt start og slutt 207

5.5 Videre arbeid med temaet design med brukere 208
- 5.5.1 Litteratur 209
- 5.5.2 Oppgaver 209



Målet med dette kapitlet er at du skal kunne

- beskrive design som en beslutningsprosess
- forklare hva deltakelse betyr
- forklare hva brukere kan involveres i i design
- kjenne til metoder, teknikker og verktøy for brukermedvirkning
- diskutere hvordan designprosessen kan tilrettelegges for reell brukerdeltakelse

dvs.

1) hva DMB betyr: teori og begreper
2) hvordan man gjør DMB: metoder, teknikker og verktøy

Prosjekt:
design for og med brukere

Generelt tema: interaksjon uten skjerm

dvs.

- «tangible interaction» (håndfast) eller
- interaksjon gjennom bevegelse i
  - «wearable computing» (bærbar)
  - «embedded computing» (innbakt)
  - «ubiquitous computing» (allestedsnærværende)



IN1060 - Bruksorientert design

kjøp av Arduino-sett.

Vis undermeny ↓

I in1060 skal alle lære seg Arduino og må kjøpe et Arduino-sett. Arduino er en platt-form for elektronikkprosjekter, og Arduinosettet inneholder et kretskort med mikrokon-troller + komponenter. Ifi har en avtale med **Akademika Frydenlund** (i Pilestredet 50 / Oslo Met).

Settet heter **Arduino student kit** og koster 1129. På nettet kan du søke på Arduino student kit eller ISBN/EAN nummer 200900217144 for klikk og hent eller fraktfritt til-sendt.

Vi har ikke noe opplegg for å kjøpe brukte Arduino-sett.

--Tone

Prosjektet i 2026:
design for et sted (& menneskene der)

Design for et sted som betyr noe for menneskene som oppholder seg der.

Steder setter rammer for våre handlinger: hva vi kan og vil gjøre.

Årets tema

I 2026 skal prosjektet dreie seg om å *designe for mennesker på et sted*. In1060 handler alltid om å designe for og med mennesker, og i år er målet å designe for et sted som er viktig for dem, som de oppholder seg på eller besøker – eller ønsker seg. På engelsk skiller vi mellom "space" og "place", dvs. mellom det fysiske rommet og det som gjør at vi tenker på det som et sted som har betydning for oss. Et eksempel er forskjellen på et hus og et hjem.

De fysiske omgivelsene vi er omgitt av setter rammer for hva vi kan gjøre og hvordan. Noen ganger er rammene fysiske, men andre ganger er de sosiale og kulturelle. Et eksempel er at en teaterscene og et auditorium er ganske like rom, men vi oppfører oss forskjellig i dem. Vi organiserer ofte steder vi oppholder oss slik at de passer til det vi gjør eller skal gjøre, f.eks. at ting vi bruker ofte står framme eller er lett å få tak i.

Prosjektet i 2026: design for et sted (

Design for et sted som betyr noe for men

Steder setter rammer for våre handlinge

Forslag:

A. designe støtte for en aktivitet på stec
B. designe koblinger mellom steder
C. designe en utvidelse av stedet
D. designe for å gi stedet en ny betydni

A. støtte en aktivitet som målgruppen gjør eller ønsker å gjøre, f.eks. gjøre aktiviteten enklere å utføre. Eksempler kan være velferdsteknologi som redesigner ting i omgivelsene for en målgruppe, f.eks. for eldre med dårlig syn og finmotorikk å gjøre det enklere å stille inn radioen eller spille musikk eller å bestille matleveranser. Et annet eksempel fra in1060 er å gjøre det enklere å finne en bok i biblioteket, og flere har designet airtag-aktige løsninger. Støtte til aktivitet på et sted kan også gjøres gjennom å digitalisere ting på stedet, f.eks. at blomsterpotten sier fra når blomsten trenger vann eller lampen sier fra om leggetid.

B. designe koblinger mellom steder. Et eksempel (fra in1060) er design av et digitalt tre til en person, der treets blader kunne tas av og tas med til en språkkafe, der de ble registrert. Etter et visst antall besøk lyste hele treet opp hos personen. Her kan også designforskeren Margot Brereton være et eksempel: hun designet en interaktiv tekjele til en gammel dame slik at de kunne holde kontakt selv om de bodde langt fra hverandre. Flere forskere har laget interaktive ting (lamper, puter) som en person trykker på og som gir signal til en annen langt borte, f.eks. designforskeren Bill Gaver, som designet en løsning for å kommunisere med moren sin under COVID-19-pandemien.

C. designe for utvidelse av stedet. Det finne mange eksempler fra COVID-19-pandemien der hjemmet også måtte være skole og kontor og lekeplass. Slik design innebærer ofte å representere (noen kjennetegn ved) et sted på et annet sted. Eksempler fra in1060 er et paradis-aktig spill for hjemmeværende barn under COVID-19, en prototype til bueskyttere der den bråkete konkurranse-konteksten ble representert til bruk på trening, og registrering av biesverming slik at birøkteren rekker å hindre at biene flyr avsted. Bill Gaver kan trekkes fram her også, med sitt gjør-det-selv fugletitter-sett, dvs. et viltkamera som kan utvide grensen mellom inne og ute.

D. designe for å gi stedet en (ny) mening for målgruppen, f.eks. ved å designe nye ting til stedet. Designforskeren Will Odom har vært engasjert i å lage "minne-ting", f.eks. et skrin som med ujevne mellomrom printer bilder fra personens digitale fotosamling, og et minneskrin for en person som har gått bort. Forskeren Jemina Colley designet et fysisk-digitalt minnested for pårørende der det ekte gravstedet var utilgjengelig for dem.

Prosjektet i 2026:
design for et sted (& menneskene der)

Design for et sted som betyr noe for menneskene som oppholder seg der.

Steder setter rammer for våre handlinger: hva vi kan og vil gjøre.

Forslag:

A. designe støtte for en aktivitet på stedet
B. designe koblinger mellom steder
C. designe en utvidelse av stedet
D. designe for å gi stedet en ny betydning

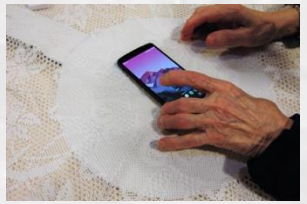
Krav til prosjektet

1) Arduino skal være kjernen i den tekniske løsningen
2) Målgruppen skal ikke være studenter (helst 3 brukere)
3) Prosjektet skal baseres på intervju og observasjon
4) Deltakerne skal være med i hele prosjektet (minst 3 møtepunkter)

Prosjektet i 2026:
design for et sted (& menneskene der)

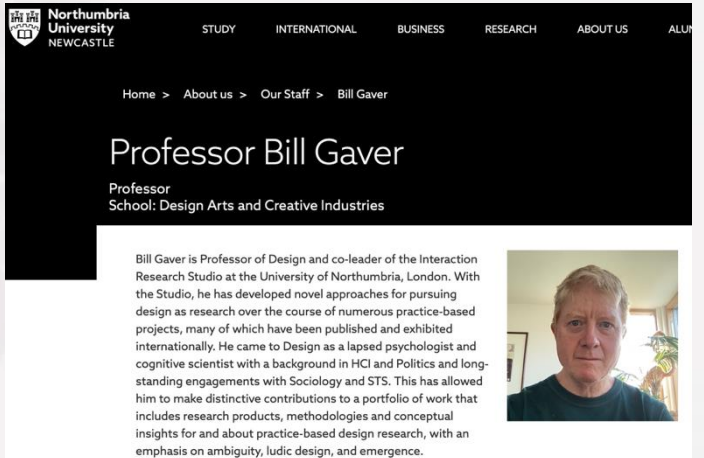
Design for et sted som betyr noe for menneskene som oppholder seg der.

Steder setter rammer for våre handlinger: hva vi kan og vil gjøre.









Forslag:

A. designe støtte for en aktivitet på stedet
B. designe koblinger mellom steder
C. designe en utvidelse av stedet
D. designe for å gi stedet en ny betydning

Prosjektet i 2026:
design for et sted (& menneskene der)

Design for et sted som betyr noe for menneskene som oppholder seg der.

Steder setter rammer for våre handlinger: hva vi kan og vil gjøre.

Forslag:

A. designe støtte for en aktivitet på stedet
B. designe koblinger mellom steder
C. designe en utvidelse av stedet
D. designe for å gi stedet en ny betydning







Figure 1: Springwatch presenter Chris Packham discusses My Naturewatch Camera with Bill Gaver.

Prosjektet i 2026: design for et sted

Design for et sted som betyr noe for

Forslag:

A. designe støtte for en aktivitet på stedet
B. designe koblinger mellom steder
C. designe en utvidelse av stedet
D. designe for å gi stedet en ny betydning

Jemina Colley

Jemina Colley, IN1060, 10.2.2026

SPACE / PLACE

Based on Harrison & Dourish (1996) and Dourish (2006)

- Space and place are not separate layers: spatial arrangements and social practices mutually shape each other through use over time.
- ***"Space is the opportunity, while place is the understood reality"***



AI-generated illustration based on the author's sketch, created to visualise the co-production of space and place through practice (after Dourish, 2006).

Jemina Colley, IN1060, 10.2.2026

DESIGN + PLACE

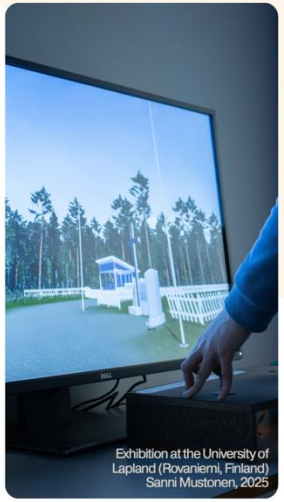
1. Designing to create a place (place-making)

- Design aims to produce a particular kind of place
- Focus on shaping meanings, practices, and experiences
  - Example: turning a museum exhibition into a place of remembrance

2. Designing with place in mind

- Design is inserted into an existing place
- Focus on respecting, extending, or adapting existing meaning
  - Example: analysing a place and designing an installation for it

In both cases, place emerges through use — not design alone



Exhibition at the University of Lapland (Rovaniemi, Finland) Sanni Mustonen, 2025

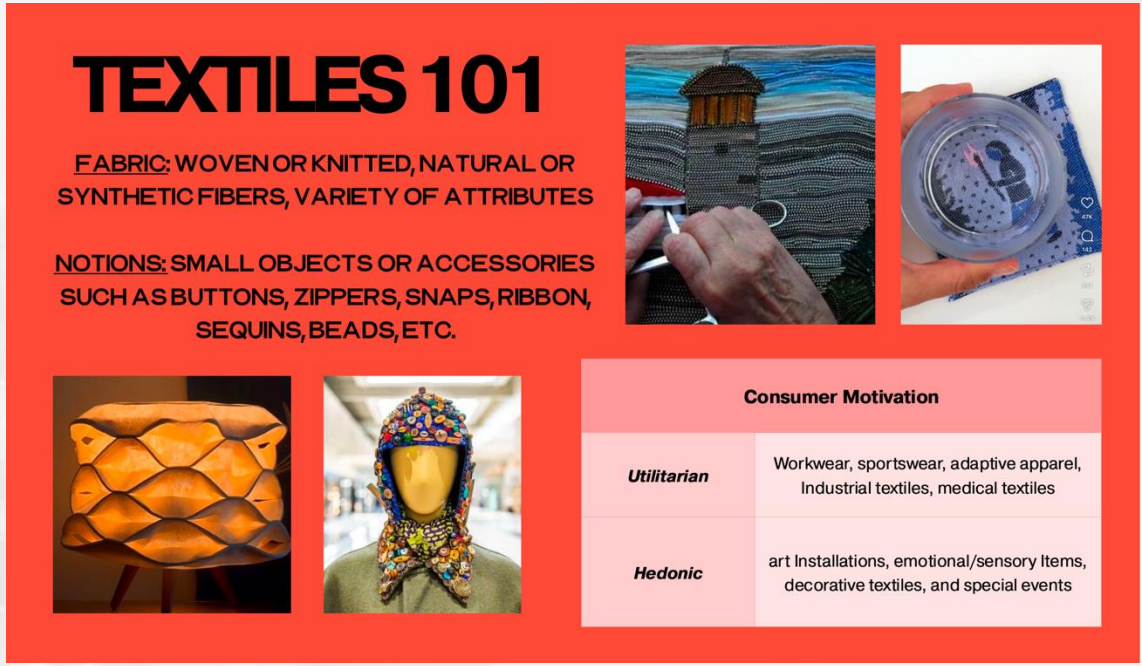
Prosjektet i 2026: design for et sted

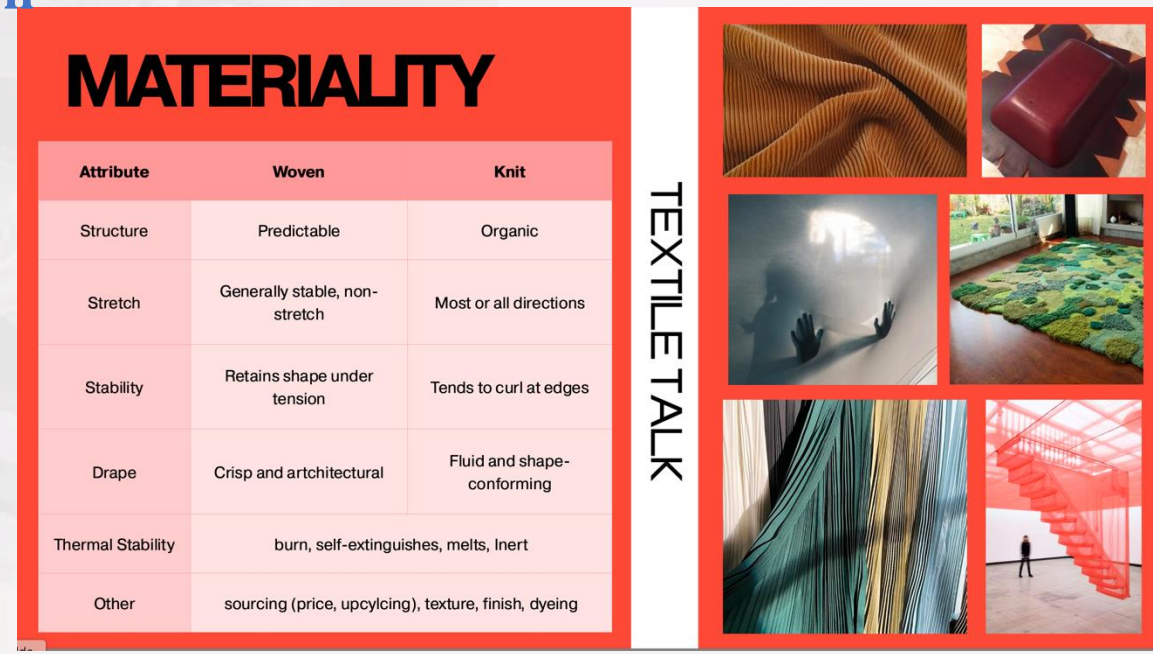
Design for et sted som betyr noe for

Emma Nicoson

Forslag:

A. designe støtte for en aktivitet på stedet
B. designe koblinger mellom steder
C. designe en utvidelse av stedet
D. designe for å gi stedet en ny betydning





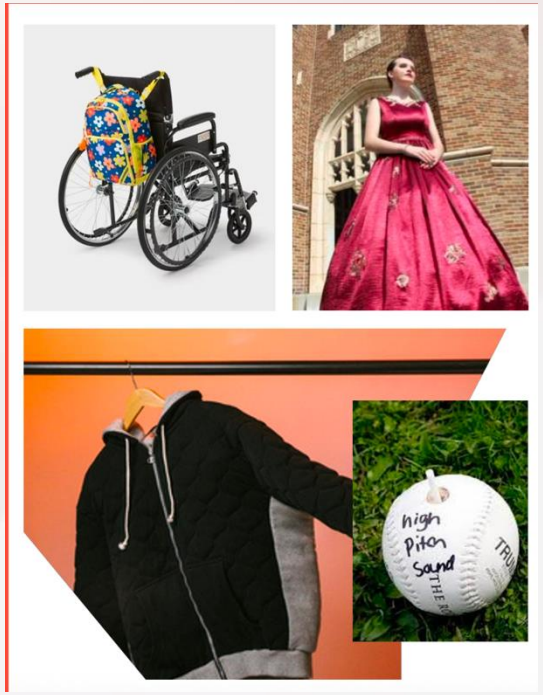
Prosjektet i 2026: design for et sted

Design for et sted som betyr noe for

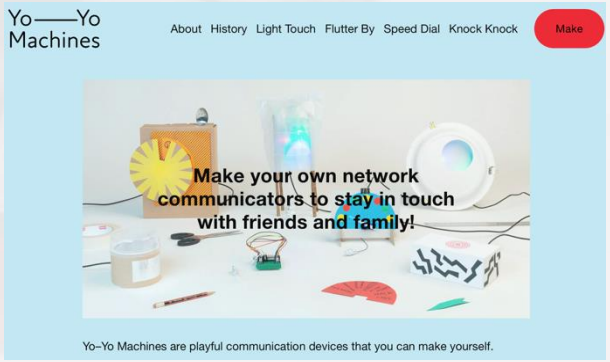
Forslag:

A. designe støtte for en aktivitet på stedet
B. designe koblinger mellom steder
C. designe en utvidelse av stedet
D. designe for å gi stedet en ny betydning

Emma Nicoson



Nick Stevens



Arduino Links

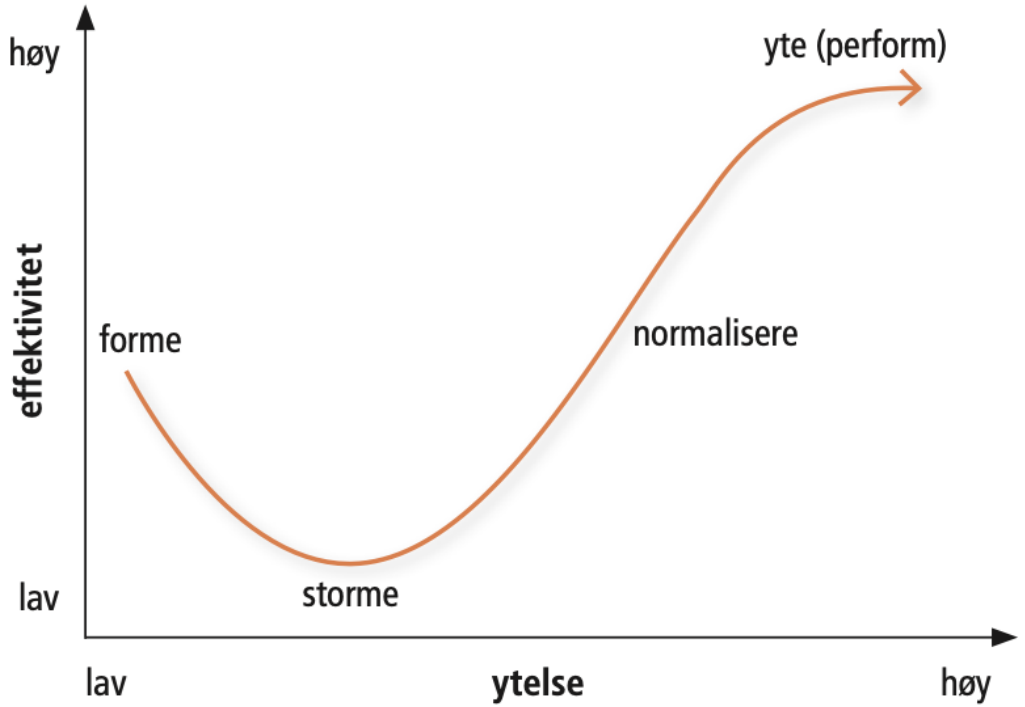
- arduino.cc
- Youtube explainer
- Arduino suppliers
- Kjell & co Arduino kit
- Arduino IDE
- Tinker Cad
- Yo Yo Machines
- Burg-Halle examples

tips til prosjektet:
viktige enigheter i in1060-samarbeidet

1. ambisjoner og tidsbruk – hvor høyt prioriterer du in1060, hvor mye tid vil du legge inn?
2. alle kan komme på en av øvingsgruppene (og de kan komme hver gang)
3. ukentlige møtetider i tillegg til øvingsgruppa
4. en "arbeidskontrakt"
   a. hvem som gjør hva, oppgaver og ansvar
   b. tidsplan for møter og oppgaver
   c. hvordan samarbeidet skal fungere
5. sanksjoner for:
   a. fravær, komme for sent, ikke gjøre som avtalt, ikke si fra, levere dårlig jobb, prioritere andre ting, ikke samarbeide …

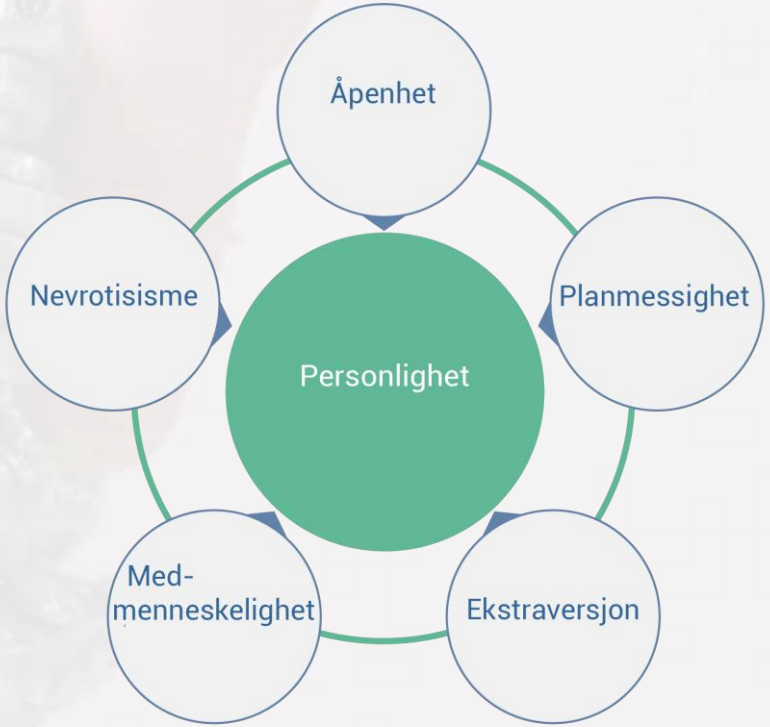
gruppearbeid

gruppearbeidet går gjennom flere stadier



Figur 8.5 Prosesser i grupper. Inspirert av Tuckman 1965

alle forskjellige: personlighetstyper og preferanser



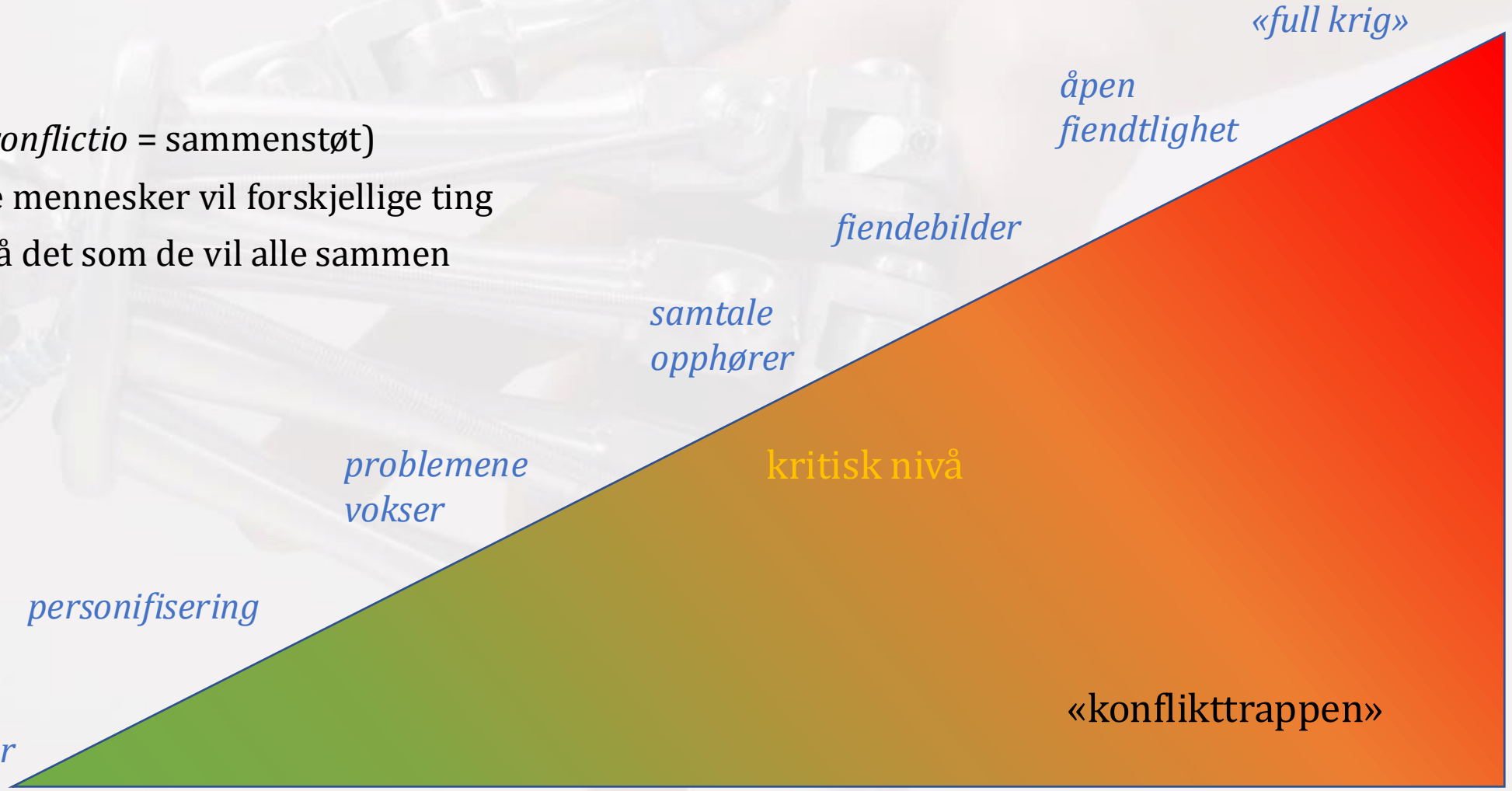
Kilde: wikipedia

samarbeidsproblemer

konflikt (latin: *conflictio* = sammenstøt)

når to eller flere mennesker vil forskjellige ting

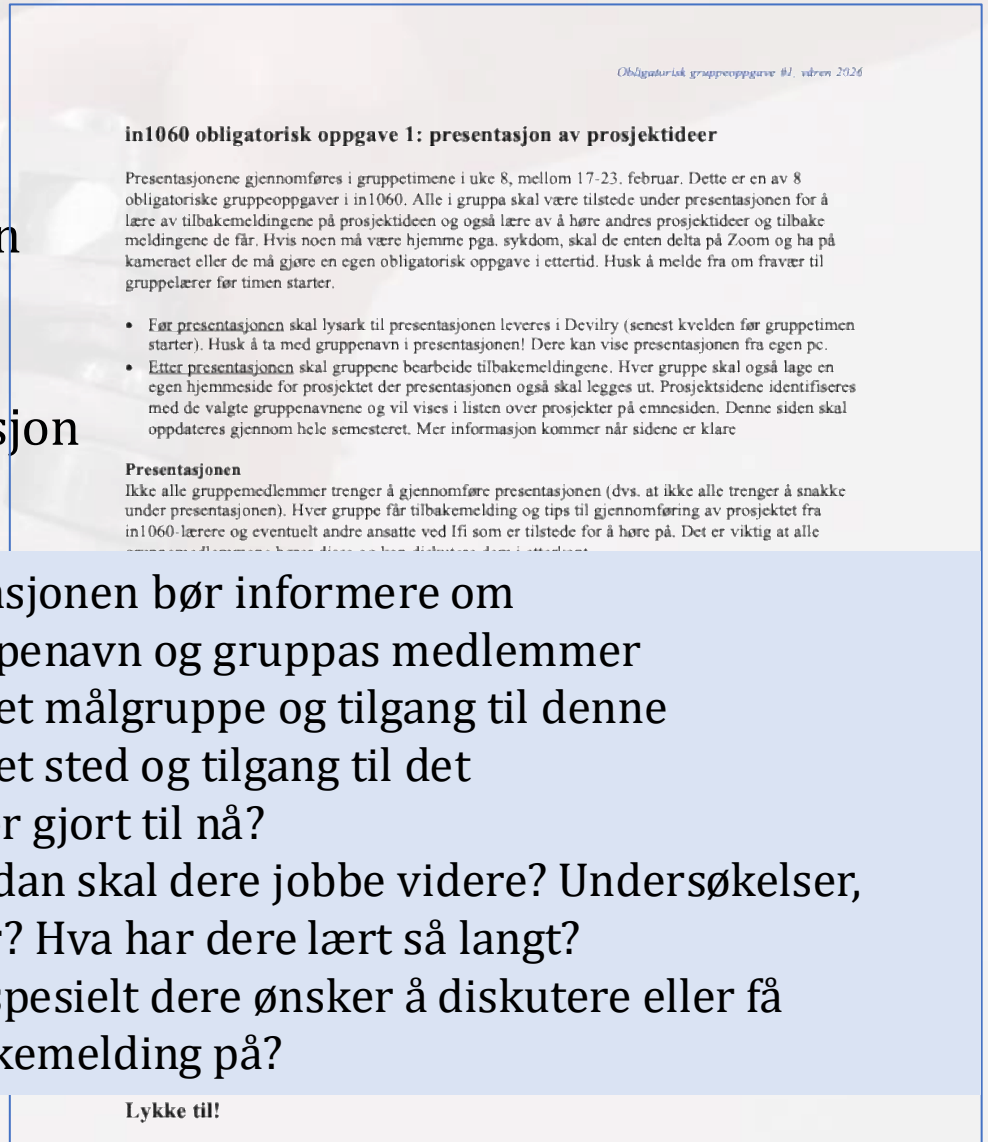
og de ikke kan få det som de vil alle sammen



oblig 1: presentasjon av prosjektidé

i øvingsgruppene fra 17-23. februar

- gruppe-oblig: alle skal være tilstede under presentasjonen
- før presentasjonen:
  - gruppenavn
  - levere presentasjonen i Devilry kvelden før presentasjon
- under presentasjonen
  - være tilstede hele øvingsgruppa
  - presentere prosjektet i ca 5 minutter
  - notere tilbakemeldinger
- etter presentasjonen
  - bearbeide tilbakemeldinger
  - lage hjemmeside for prosjektet



Obligatorisk gruppeoppgave #1, våren 2026

in1060 obligatorisk oppgave 1: presentasjon av prosjektideer

Presentasjonene gjennomføres i gruppetimene i uke 8, mellom 17-23. februar. Dette er en av 8 obligatoriske gruppeoppgaver i in1060. Alle i gruppa skal være tilstede under presentasjonen for å lære av tilbakemeldingene på prosjektideen og også lære av å høre andres prosjektideer og tilbakemeldingene de får. Hvis noen må være hjemme pga. sykdom, skal de enten delta på Zoom og ha på kameraet eller de må gjøre en egen obligatorisk oppgave i ettertid. Husk å melde fra om fravær til gruppelærer før timen starter.

- Før presentasjonen skal lysark til presentasjonen leveres i Devilry (senest kvelden før gruppetimen starter). Husk å ta med gruppenavn i presentasjonen! Dere kan vise presentasjonen fra egen pc.
- Etter presentasjonen skal gruppene bearbeide tilbakemeldingene. Hver gruppe skal også lage en egen hjemmeside for prosjektet der presentasjonen også skal legges ut. Prosjektsidene identifiseres med de valgte gruppenavnene og vil vises i listen over prosjekter på emnesiden. Denne siden skal oppdateres gjennom hele semesteret. Mer informasjon kommer når sidene er klare

Presentasjonen

Ikke alle gruppemedlemmer trenger å gjennomføre presentasjonen (dvs. at ikke alle trenger å snakke under presentasjonen). Hver gruppe får tilbakemelding og tips til gjennomføring av prosjektet fra in1060-lærere og eventuelt andre ansatte ved Ifi som er tilstede for å høre på. Det er viktig at alle

Lykke til!

Presentasjonen bør informere om

1. gruppenavn og gruppas medlemmer
2. ønsket målgruppe og tilgang til denne
3. ønsket sted og tilgang til det
4. hva er gjort til nå?
5. hvordan skal dere jobbe videre? Undersøkelser, ideer? Hva har dere lært så langt?
6. noe spesielt dere ønsker å diskutere eller få tilbakemelding på?

kritikk – designkritikk

kritikk = vurdering (gresk: *kritikos* = å bedømme, skille mellom sant og usant, gyldig og ugyldig)
kritisere = vurdere og bedømme noe, gi råd om forbedring av kvalitet, forbedre praksis

<u>å gi kritikk:</u>

- ta utgangspunkt i målet med prosjektet
- tilpasse kritikken til det stadiet prosjektet er i
- gi kritikk som er nyttig <u>nå</u>
- hold deg til fakta, snakk om sak, ikke person
- forklar hva du mener og begrunn

<u>å få kritikk:</u>

- spør andre om kritikk mens du ennå
  - er åpen for andre perspektiver
  - og det ennå er tid til å gjøre endringer
- andres innspill kan uansett gi deg gode ideer
- også negativ kritikk kan brukes positivt, til forbedring



Hekkeløper Karsten Warholm
og trener Leif Olav Alnes.
Foto: NTB

designkritikk: hjelpe hverandre til å bli bedre

kritikk som

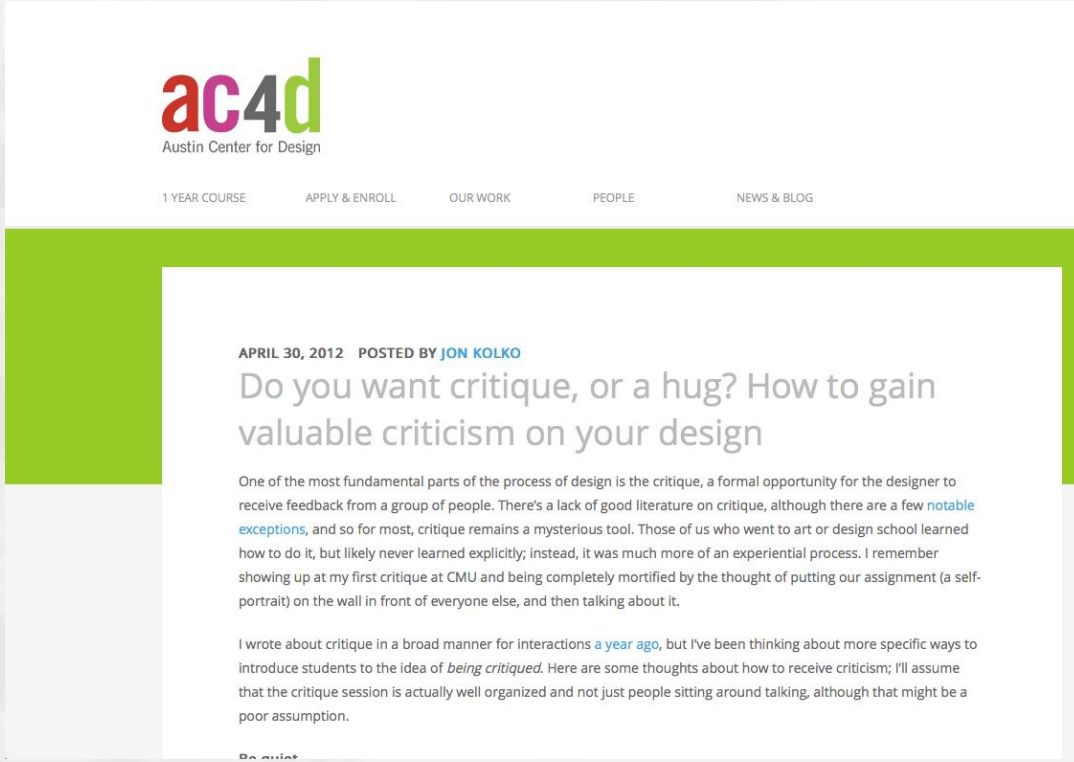
vurdering, anmeldelse, bedømmelse av verk (artefakt)

- konstruktiv tilbakemelding for forbedring av et resultat
- hold deg til fakta (både når du gir og får kritikk)

<u>opplegg (for å gi og få kritikk):</u>

- presenter muntlig / skriftlig
- motta kritikk

1. vær stille – ikke svar (ikke forsvar deg)
2. skriv ned det som sies
3. spør hvis du er usikker / ikke forstår (the 5 whys)



<u>husk: du trenger ikke være enig!</u>

men andres innspill kan likevel gi deg gode ideer og bidra til forbedring

http://www.ac4d.com/2012/04/do-you-want-critique-or-a-hug/

kritikk: hjelpe hverandre til å bli bedre

- ydmyk: åpen for hjelp og for andre perspektiver
- hjelpsom: fokus på forbedringer
- passende: kritikk når den etter-spørres
- personlig, samtale med designer
- saklig: fokus på resultatet, ikke på designeren som person

	Critique Giver	Critique Receiver
Humble	• Identifies the designer as the ultimate decision maker	• Open to other perspectives
Helpful	• Focuses on the design objectives	• Understanding that others are offering their support
Immediate	• Provides timely critique when requested, or informally if appropriate	• Asks for critique at the right times, open to informal critique
In person	• The best critique is an exploratory dialogue – this can be in person, over the phone, or video call	• The best critique is an exploratory dialogue – this can be in person, over the phone, or video call
Doesn't personalize	• Focused on the design work and is never personal	• Doesn't take critique personally



February 22, 2017 / UX/UI Design / Linn Vizard

Hip Hippos Do it With Others: Three Handy Acronyms for Creating Effective Design Critiques

Feedback, critique, review… these words can send shivers down a designer's spine, conjuring up painful meetings with stakeholders expressing their personal preferences or team members trampling all over your glorious vision. We've all had difficult experience with critique that was untimely, uninvited, ill-informed or otherwise unhelpful.

Here's the thing, though. You might just be doing it wrong. While receiving critique of their work may never be 100% comfortable for some people, there are a few things to keep in mind which will definitely improve things and could even make it an enjoyable process!

What Critique Is and Isn't

https://blogs.adobe.com/creativecloud/hip-hippos-do-it-with-others-three-handy-acronyms-for-creating-effective-design-critiques/

Videre planer

denne uka:

<u>øvingsgruppene 17-23. februar:</u>

- presentasjon av prosjektidé

<u>ingen felleøvelse:</u>

neste uke:

<u>forelesning 23. februar</u>

- kapittel 7 (prototyping)
- artikkel H&H (prototyping)

<u>øvingsgruppene:</u>

- diskutere & bearbeide tilbakemeldinger
- diskutere pensum



