

# Designmetoder

Mattias Arvola, [matar@ida.liu.se](mailto:matar@ida.liu.se)

## Brainstorming 1

1. Definiera problemområdet. Hur kan vi förbättra [något]?
2. Samla 4 - 8 personer med erfarenhet av problemområdet.
3. Alla jobbar individuellt några minuter och skriver ned varje idé på ett kort.

## Brainstorming 2

4. I tur och ordning läser varje person ett kort
5. Efter varje kort tar man en kort paus då alla andra ska bygga vidare på idén eller kombinera med egna idéer
6. Gruppledaren samlar ihop alla kort, värderar idéerna och kategoriserar dem med affinitetsdiagram

## Affinitetsdiagram

- Vanligt sätt att systematisera materialet från en brainstorm eller en intervju-session
- Samla ihop alla idéer om ett ämne och gruppera de idéer som har samhörighet
- Städa bort upprepningar och



## Förebildsarbete

- Uppfinn inte hjulet igen!
- Bra förebilder ger idéer och inspiration
- Dåliga förebilder: vad som är dåligt? Undvik att göra om samma misstag



## Genreanalys 1

1. Beskriv form, innehåll, syfte och brukskvaliteter hos produkten som helhet
2. Identifiera och namnge produktens element
3. Beskriv formen hos varje element
4. Beskriv varje elements innehåll
5. Beskriv varje elements syfte och koppla till brukskvalitet

## Genreanalys 2

6. Form, innehåll och syfte hos varje element relateras till andra element i termer av position, tids, och logik
7. Gå genom varje element och identifiera och namnge dess innehålls element
8. Analysera fler instanser för att hitta genretypiska drag.

## Synectics 1

- Direkta analogier: Hitta en lösning på ett liknande problem i en annan domän
- Personliga analogier: Föreställ hur det skulle vara att vara ett system eller en komponent
- Symboliska analogier: Poetiska metaforer för att relatera en sak till en annan.
- Fantasianalogier: Omöjliga önskningar som utförs genom magi

## Synectics 2

1. Börja med problemet som det är presenterat av kunden
2. Sök analogier för att göra det obekanta välbekant
3. Gör det välbekanta obekant genom att använda de olika sorternas analogier.

## När man sitter fast



## Transformation

- ⦿ Ändra problemet med ett verb
- ⦿ förstora, förminska, ändra, slå ihop, tryck ned, ta bort, plussa, dividera, multiplicera, repetera, ersätt, slappna av, upplös, feta till, mjuka upp, härda, tuffa till, platta ut, rotera, omarrangera, vänd om, kombinera, separera, eliminera...

## Random input

- ⦿ Kombinera din lösning med något slumpmässigt



## Varför-varför-varför?

- ③ Utöka din sökrymd genom att fråga exempelvis, varför behövs den här listan?
- ③ Svaret ifrågasätts med en ny varför-fråga
- ③ Svaret ifrågasätts med en ny varför-fråga

## Funktionsanalys

- ③ Tänka i funktioner och inte i färdiga lösningar för att i slutändan hitta nya och bättre lösningar på vårt problem.
- ③ Onödiga funktioner (O)
- ③ Önskvärda funktioner (Ö)
- ③ Nödvändiga funktioner (N)
- ③ Huvudfunktion (HF)

## Kontextuell utforskning

- ③ Vem är användaren?
- ③ Vilket är systemet idag? (om det finns ngt)
- ③ Vilka mål & syften har användaren?
- ③ Vilka handlingar gör användaren?
- ③ Hur ser det ut i användarens direkta omgivning?
- ③ Hur ser den sociokulturella kontexten ut?



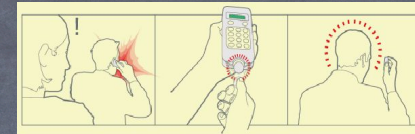
## Mood boards



## Framtidsverkstad

- ④ Förberedelsefasen - Frågeställningen/temat, deltagare, hur dokumentera, ledare
- ④ Kritikfasen - problemen idag
- ④ Fantasifasen - Hur skulle de vilja att det var?
- ④ Förankringsfasen - Hur ta sig dit?
- ④ Handlings och uppföljningsfasen - Hur gick arbetet? Stödja och följa upp.

## Provotypning



- ④ IDEO - SoMo5
- ④ IDA/LiU - "The snatcher catcher"



## Metod 635

- ④ Mer strukturerad variant av brainstorming
- ④ 6 deltagare
- ④ 3 lösningsförslag
- ④ 5 ändringar
- ④ + alla får säga sitt
- ④ - de livliga gruppprocessen

## Skriva designdagbok

- ④ Löpande dokumentation av designprocessen. Samla allt som produceras och beslutas under processen.
- ④ Designbeslut är det mest centrala
- ④ Formen är mindre viktigt
- ④ Strukturerad efter tid? aktiviteter?
- ④ Bärs av visionsbäraren? Distribuerad?