

Brukskvalitet

Mattias Arvola



Terminologi

- Värderingar
- Kvaliteter
- Kvalitet

Professionellt seende

Seende är inte bara individuellt och subjektivt utan också socialt och materiellt grundat i ett professionellt seende i en viss gemenskap eller hos en viss grupp av människor. – Goodwin (1994)

En medvetenhet om
kvalitetsperspektiv

som visar på olika
aspekter

får en att tänka
igenom saker

kritisera

se möjligheter

samt reflektera
och lära sig

Antik designkvalitet

- **Vitruvius**

- strength (firmitatis)
- utility (utilitatis)
- grace (venustasis)

- **Aristoteles**

- material (hyle)
- purpose (telos)

- form (eidos)
- deliberation (logos)

- **Design Quality Indicator**

- build quality
- function
- impact

Kvalitet i produktdesign

- **Tingens bruk och prägel**
(Paulsson & Paulsson, 1957)
 - Praktiskt
 - Socialt
 - Estetiskt
- **Product Experience**
Desmet & Hekkert (2007)
 - Aesthetic experience
 - Experience of meaning
 - Emotional experience
- **Product Language**
(Gros, 1976; Steffen, 2009)
 - Practical (incl. structural)
 - Product language (Formal aesthetic and Semantic: Indicating & Symbol)
- **User Value**
(Boztepe, 2007)
 - Utility
 - Social Significance
 - Emotional
 - Spiritual

Tingens mening

(Krippendorff, 2006)

- **i bruk**

- produktidentitet och kvaliteter
- metaforer, riktning och handlingsinviter
- motiv
- tillstånd, uppställning och logik

- **i språket**

- användares identitet och differentiering
- innehåll i kommunikation
- materiellt stöd för sociala relationer

- **i livscykeln**

- parter i livscykeln
- designers skicklighet
- resurser
- cost & benefits
- anpassningsförmåga
- förorening

- **i ekologin av andra artefakter**

- konkurrens
- kulturella komplex
- autopoiesis

Brukskvalitet i IxD/UX

- **Vitruvius**

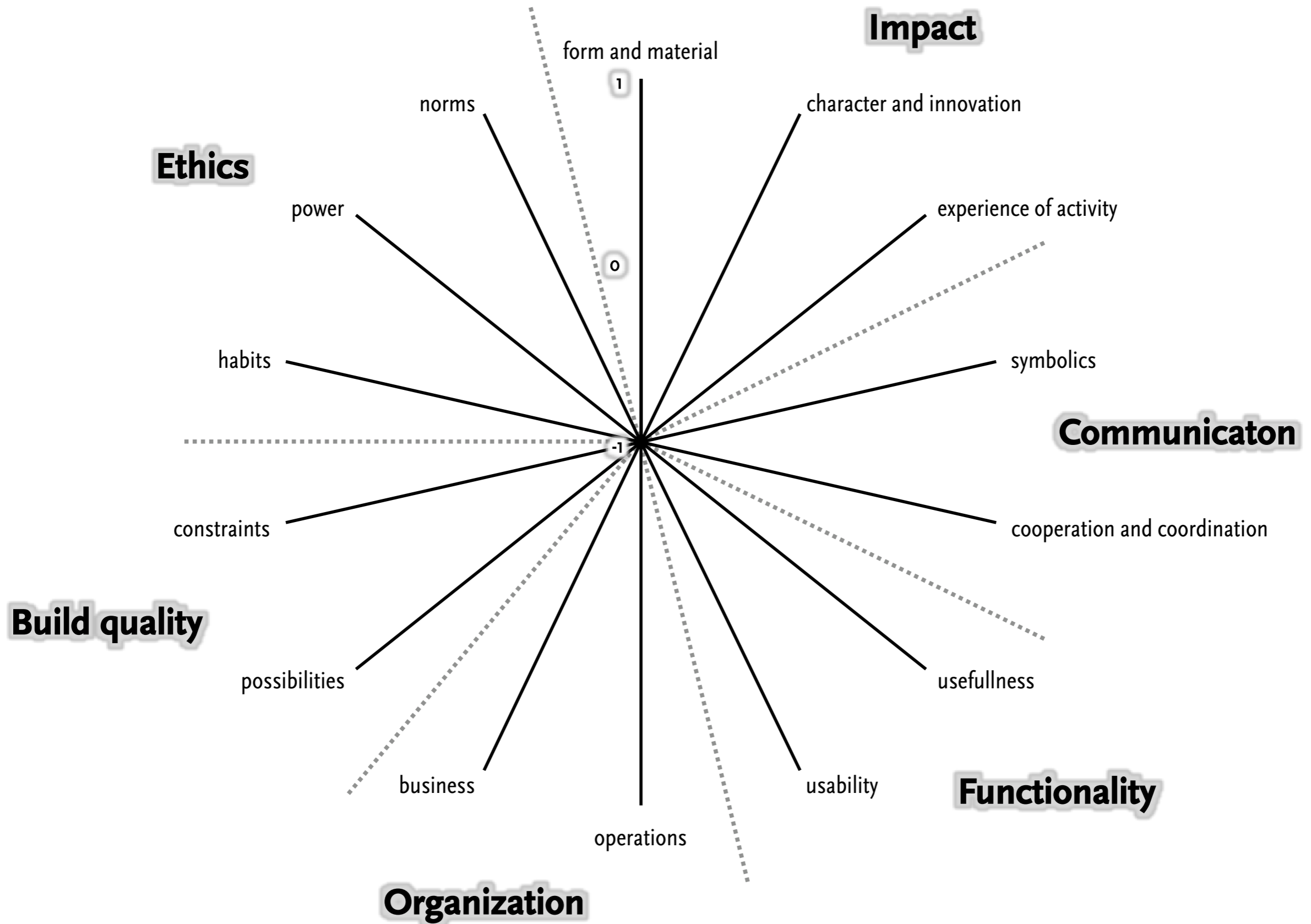
Löwgren & Stolterman (2004), Kapor (1991), Ehn & Löwgren (1987), and Tractinsky (2012)

- Structure
- Functional
- Aesthetical
- Ethics (added)

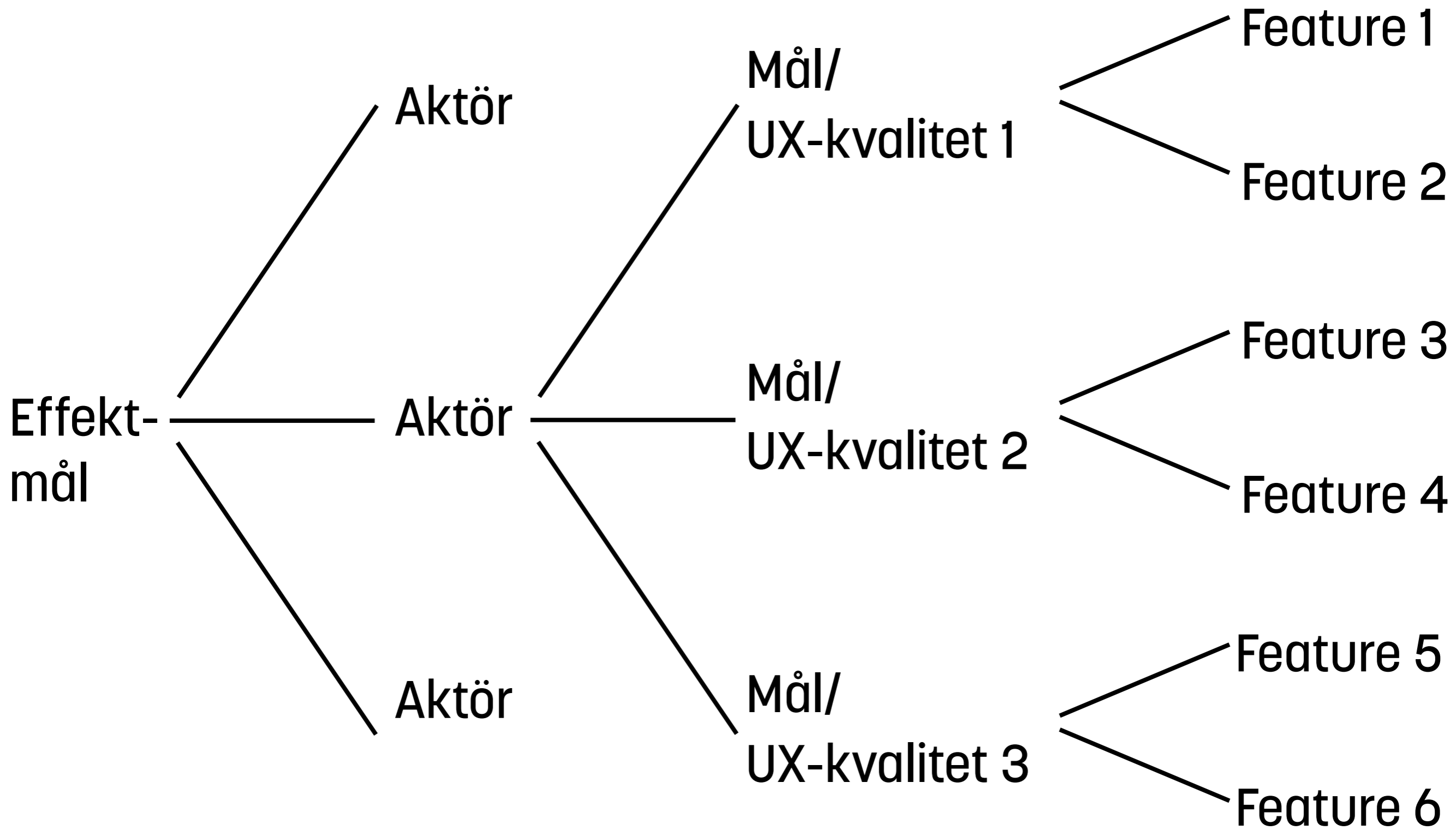
- **Tingens bruk och prägel**

Dahlbom & Mathiassen (1995)

- Functionality
- Aesthetics
- Symbolism
- Ethics (added)
- Politics (added)



Arvola (2010a), Arvola & Holmlid (2015, 2016)



Vad ska skillnaden vara efter projektet?

Effekter

Stärka
självbilden

Vidgade
möjlighetshorisonter

Upplevelsekvalliteter

Tillförsikt

Upptäcka
yrken

Meningsfull
tidshorisont

Features

Olika
styrkor

Erfarenheter

Intressen

Trygghet

Nyfikenhet

Lekfullhet

Normkritiskt

Vägen dit

Flexibla
stationer

Fånga
individerna

Rumslig
gestaltning

Pilla med
något

Sensoriskt

Hållbarhet

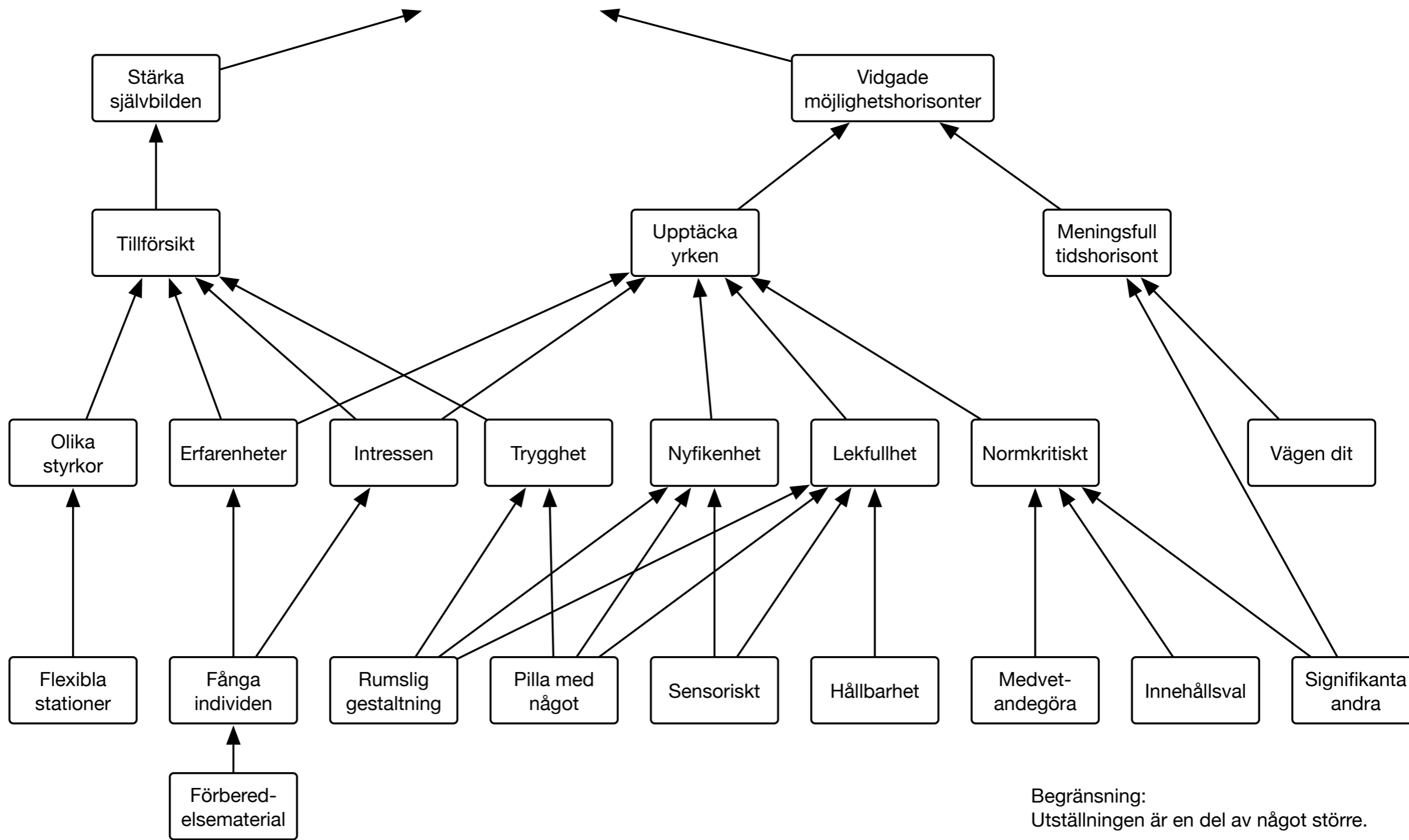
Medvet-
andegöra

Innehållsval

Signifikanta
andra

Förbered-
elsematerial

Begränsning:
Utställningen är en del av något större.



NEED

QUALITY DRIVER

PERFORMANCE REQUIREMENT

Good Customer Service

Waiting Time

90 Percent of Customers Satisfied With Waiting Time

All Phone Calls Answered Within 20 Seconds

90 Percent of Purchases and Refunds Processed Within Two Minutes

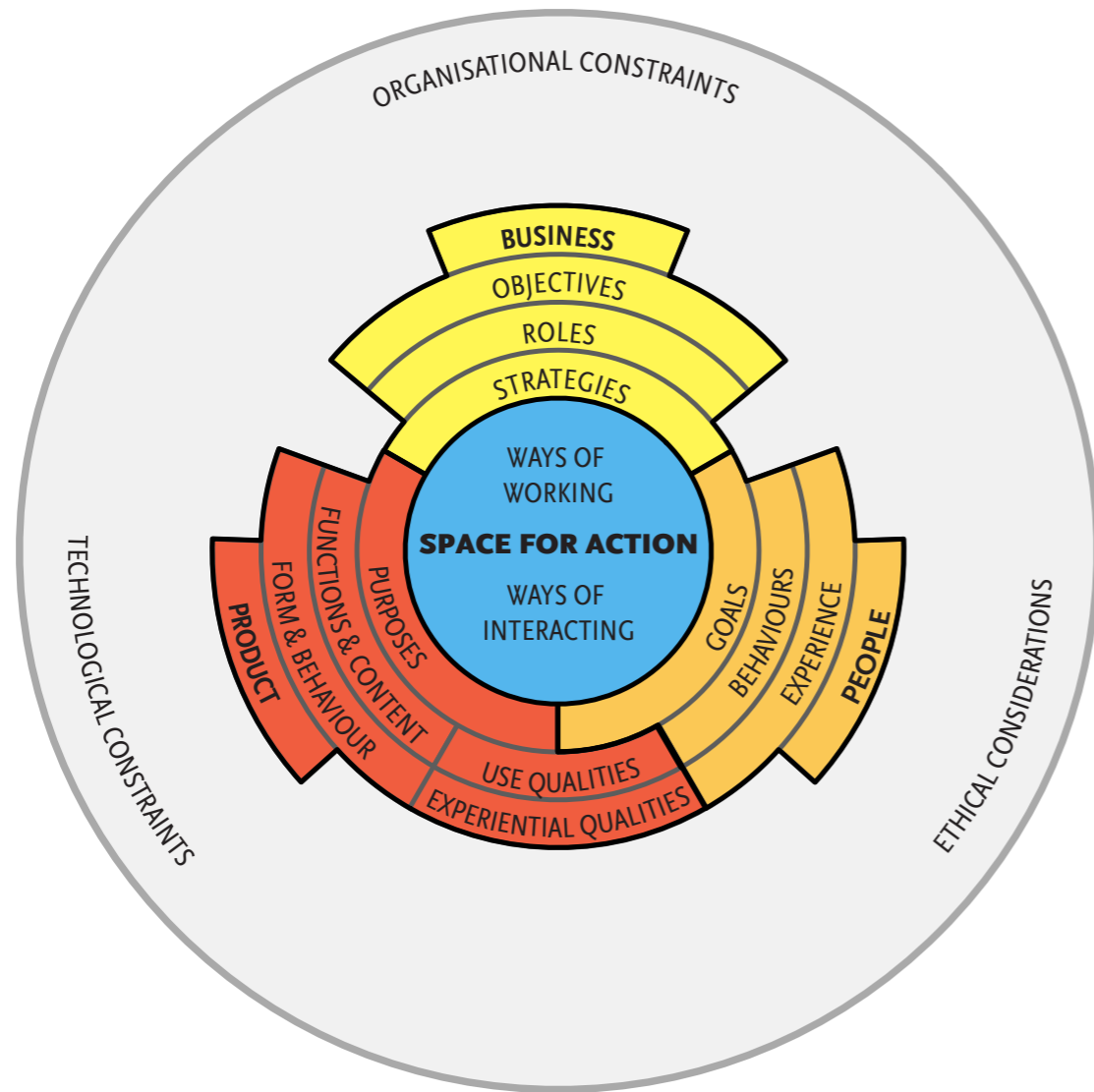
Pleasant Staff

All Customers Greeted Within 30 Seconds of Entering Store

All Customer-Facing Staff to Smile Genuinely When Interacting With Customers

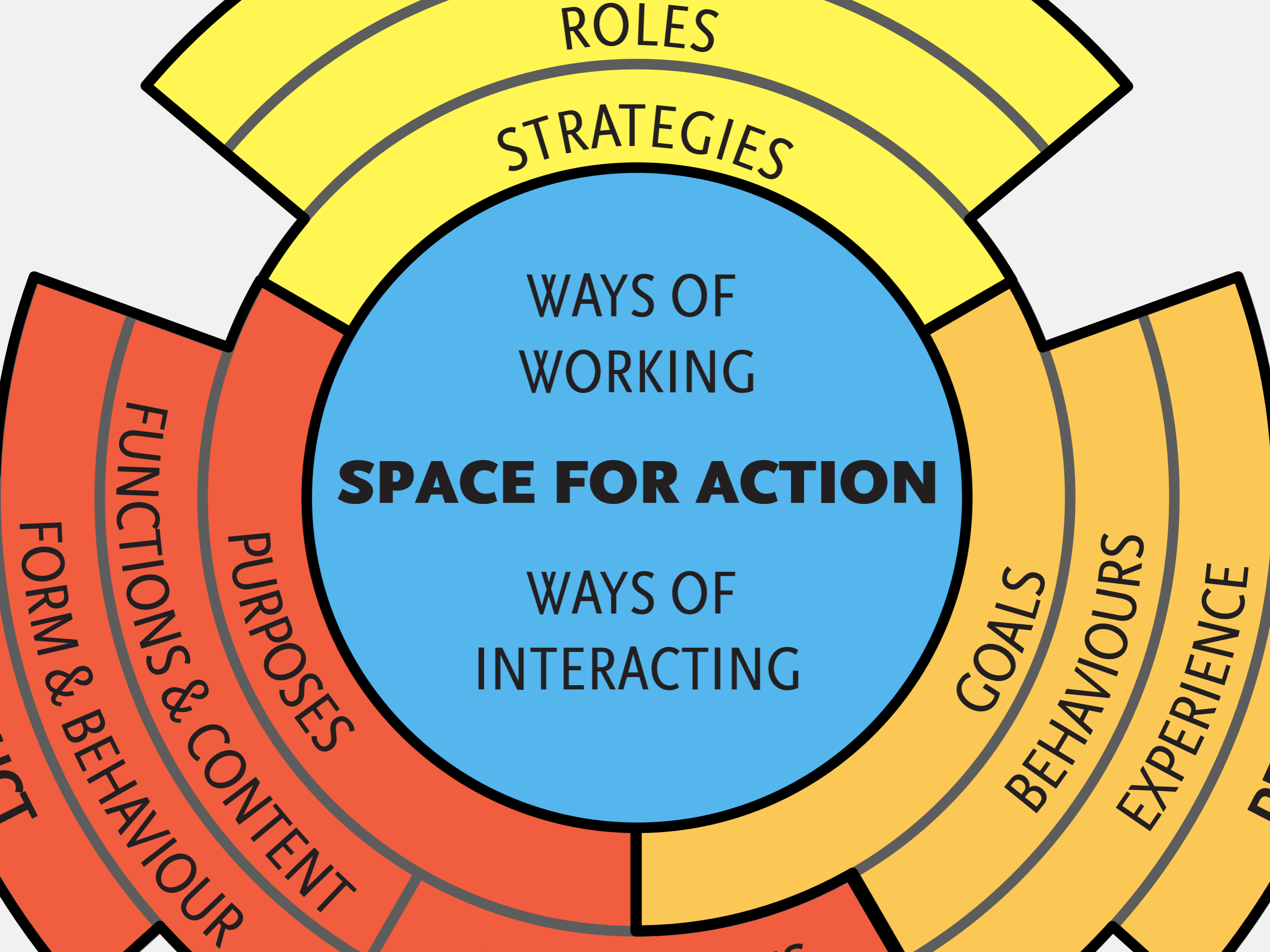
Refund Policy

80 Percent of Customers Satisfied With Refund Policy



How Practicing
Interaction Designers
Think of Design Quality

Arvola (2010b)



ROLES

STRATEGIES

WAYS OF WORKING

SPACE FOR ACTION

WAYS OF INTERACTING

PURPOSES

FUNCTIONS & CONTENT

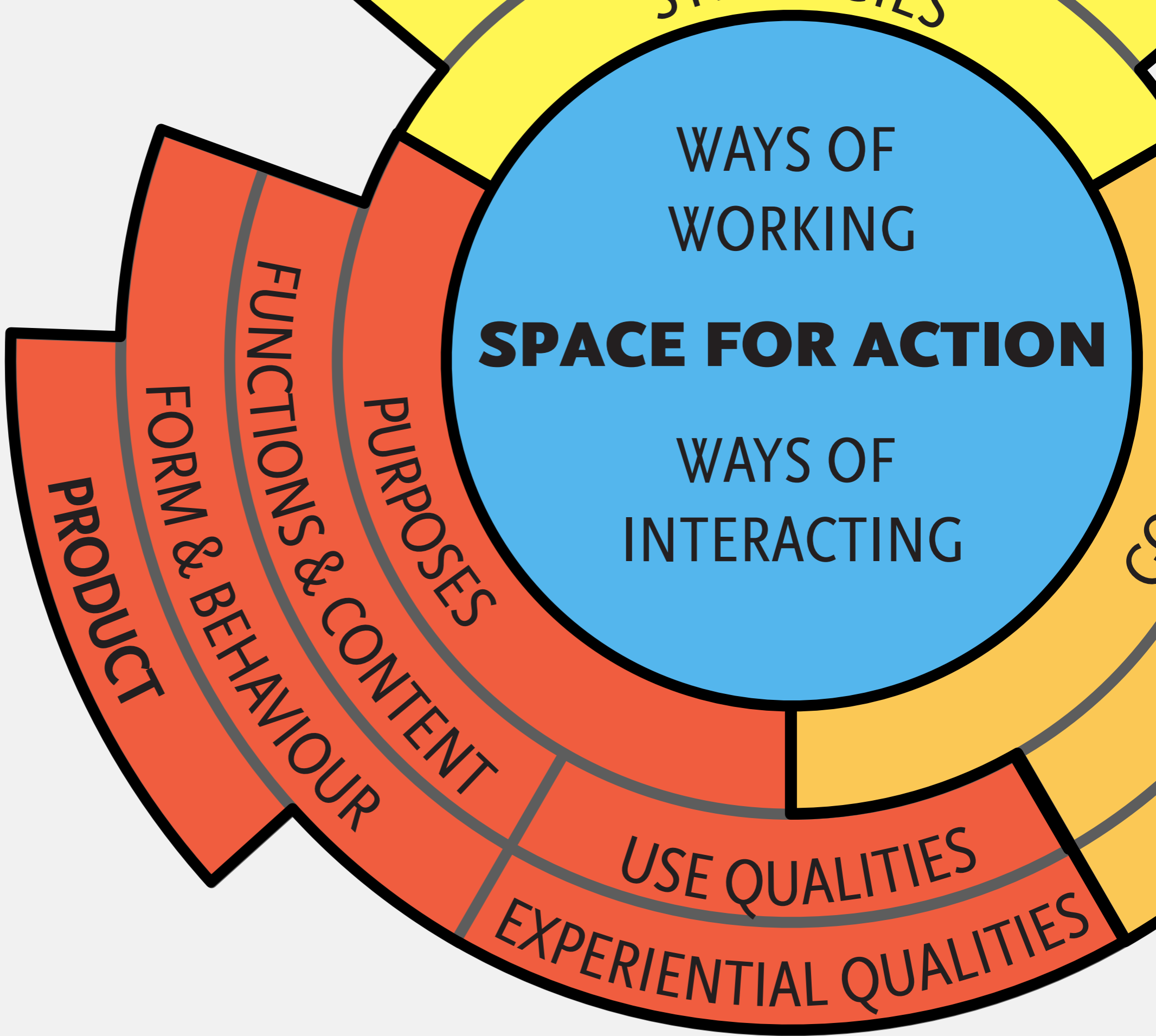
FORM & BEHAVIOUR

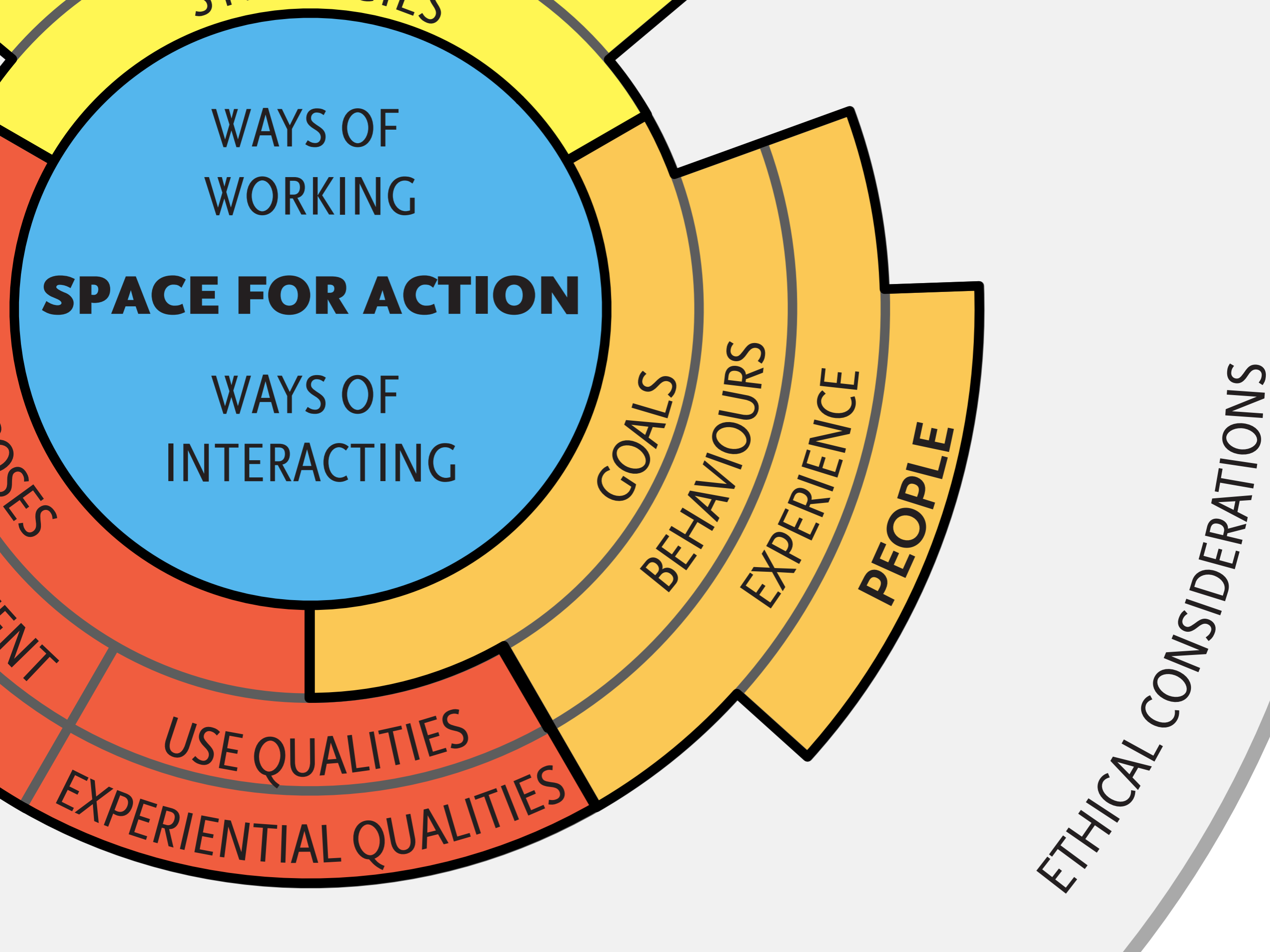
GOALS

BEHAVIOURS

EXPERIENCE

TECHNOLOGICAL CONSTRAINTS





WAYS OF WORKING

SPACE FOR ACTION

WAYS OF INTERACTING

GOALS

BEHAVIOURS

EXPERIENCE

PEOPLE

USE QUALITIES

EXPERIENTIAL QUALITIES

ETHICAL CONSIDERATIONS

ORGANISATIONAL CONSTRAINTS

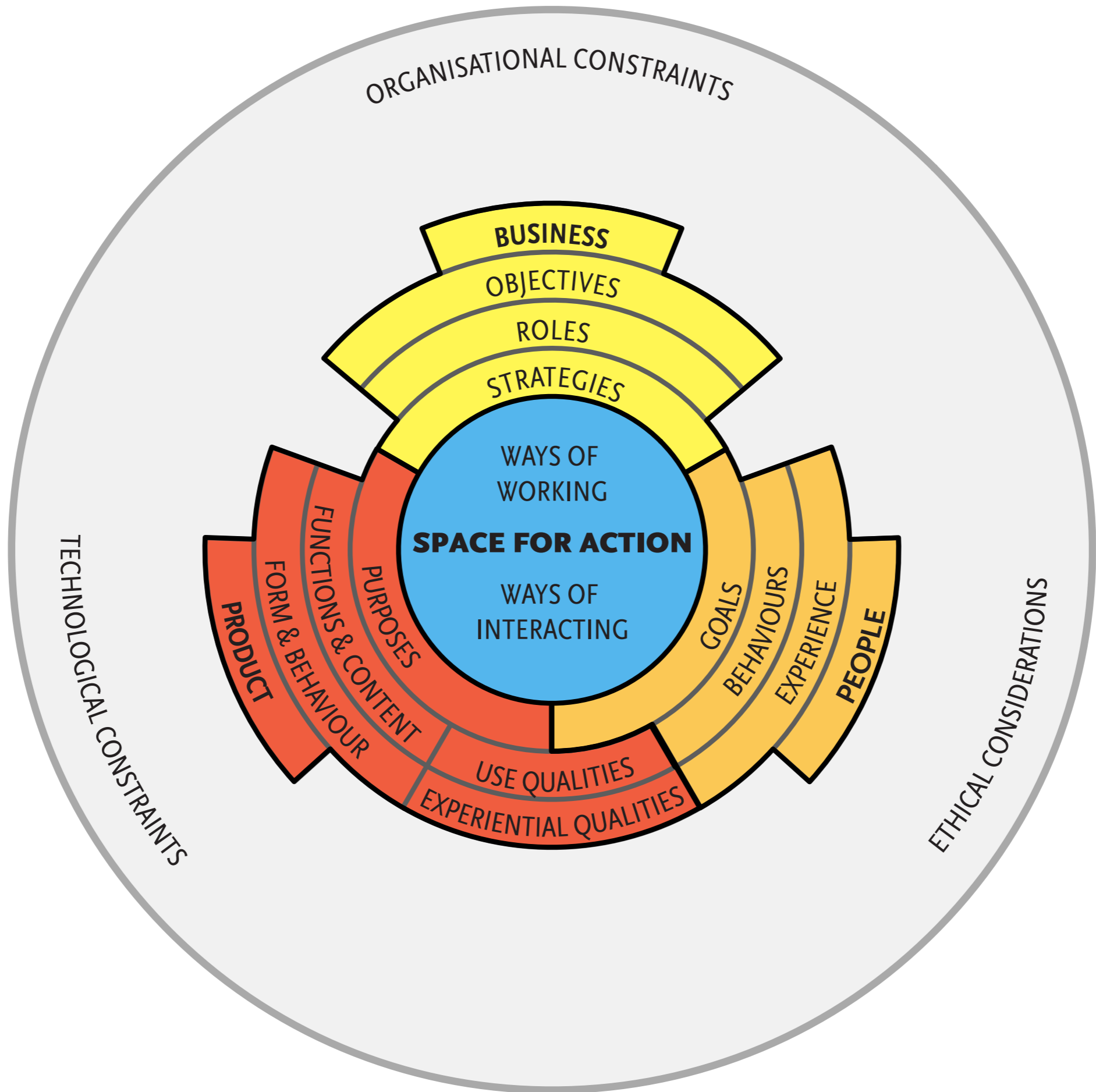
BUSINESS

OBJECTIVES

ROLES

STRATEGIES

WAYS OF

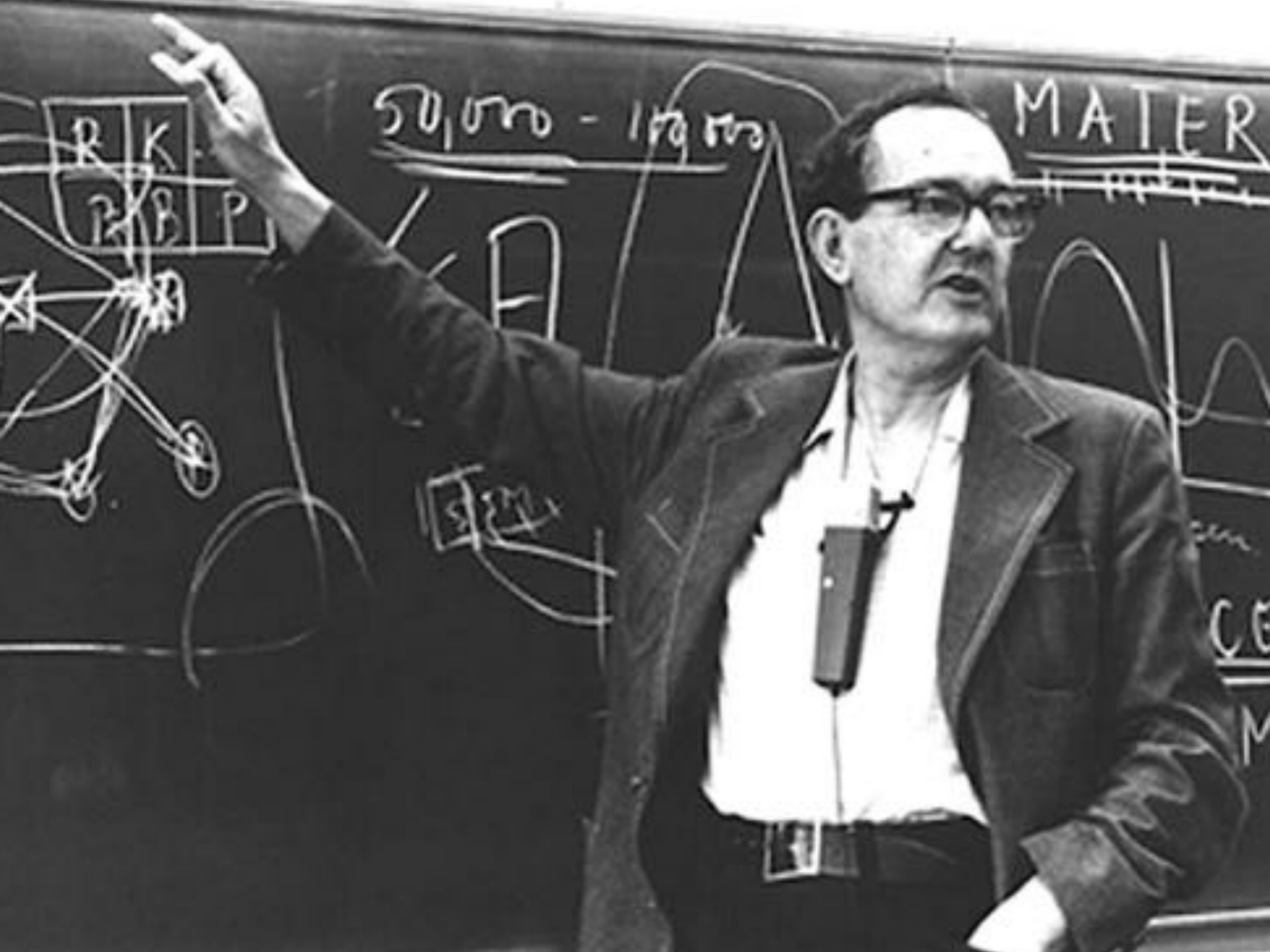


Olika sorters god design

Ett ramverk för designetik

(Ylirisku & Arvola, 2018)





$50,000 - 100,000$

MATER

R	K
B	P



$50,000$

CE

M







Utilistisk



Instrumentell



Teknisk



Medicinsk



Hedonisk



Människans väl

	I relation till	Sammanhang	Vad är gott/bra?
Utilistisk	syfte	uppgift	till nytta för syftet
Instrumentell	syfte	uppgift	tjäna syftet väl
Teknisk	prestationskrav, testning	aktivitet	excellens
Medicinsk	hälsa, normalitet	aktivitet	nyttigt, hälsosamt, välgörande
Hedonisk	behag, smärta	upplevelse	välbehag
Människans väl	välfärd	livet	lycka och välmående

Värderingstraditioner



Konceptuell design



Design för användbarhet



Teknisk design



Ergonomidesign



Design för hållbarhet

Tradition	Dominerande värderingsperspektiv	Fokus
Konceptuell design	Utilitistisk	Hitta nya mål och nya sätt att nå dem
Design för användbarhet	Instrumentell	Optimera kostnad och ansträngning för att nå målen
Teknisk design	Teknisk	Specificera lösningar med excellenta prestanda
Ergonomidesign	Medicinsk	Utveckla produkter som inte skadar folk
Design för användarupplevelse	Hedonistisk	Skapa behagliga och meningsfulla produkter
Design för hållbarhet	Människans väl	Långt perspektiv med brett och ekologiskt perspektiv

DESIGNETIK

VÄRDERINGSMATRIS

På vilka sätt är tekniken till godo, och på vilka sätt är den till ondo?

UTILITARISTISKT

Går att använda (är kausalt relevant) för något syfte.
Hitta nya mål och nya sätt att nå dem.

INSTRUMENTELLT

Grad av användbarhet och effektivitet för att utföra en viss uppgift i en viss situation.
Optimering av kostnad och ansträngning för att nå sina mål.

TEKNISKT

Uppfyller specificerade krav och överträffar konkurrenter.
Har goda prestanda.

MEDICINSKT

Är hälsosam och bidrar till normal fungerande kroppsliga organ och mentala förmågor.
Är inte skadlig för folk och få.

HEDONISTISKT

Passiv och aktiv njutning och tillfredställelse.
Sensorisk, social, psykisk, och ideologisk upplevelse och personlig meningsfullhet

BRA FÖR MÄNNISKAN

Välfärd och välgång i det väl levda livet.
Hållbar sett över en längre tid och ett bredare och mer ekologiskt perspektiv.

PRO

Till nytta

Bra för sitt ändamål

Utmärkt

Välgörande

Njutningsfull

Lycka och välbefinnande

CONTRA

Till men

Dålig för sitt ändamål

Usel

Skadlig

Smärtsam

Elände och misär

Slutsats

- God design definieras i termer av konsekvenser. är mångfacetterad
- Pluralism: Mångfacetterat, växla perspektiv
- Traditioner överlappar
- Holism kontra detaljer

**Design is, and will remain, a
"decisive factor in our future having a future"**

-Tony Fry (2007)

Ylirisku, S., & Arvola, M. (2018). The varieties of good design. I P. Viermas & S. Vial (red.), Philosophy of Design. London: Springer.