

# Innhold

<b>Forord</b>	9	<b>2.2</b> Hvordan jobber designere?	57
<b>Innledning og leseveiledning</b>	11	2.2.1 Problem og løsning	57
Teori og praksis	13	2.2.2 Innramming	60
		2.2.3 Refleksjon og handling	62
<b>Kapittel 1</b>		<b>2.3</b> Å tenke som en designer	64
<b>Design for, med og av brukere</b>	15	2.3.1 Designeksperimenter	64
<b>1.1</b> Hva er «design for, med og av brukere»?	16	2.3.2 Muligheter og begrensninger	67
1.1.1 Medvirkning for demokrati	16	2.3.3 Konkretisering og representasjoner	71
1.1.2 Medvirkning for bedre kunnskapsgrunnlag	17	<b>2.4</b> Design og designresultater	73
<b>1.2</b> Kjennetegn ved «design for, med og av brukere»	19	2.4.1 Design og håndverk	74
1.2.1 Medbestemmelse	19	2.4.2 Digitale designmaterialer	76
1.2.2 Gjensidig læring	21	2.4.3 Designforskning	81
1.2.3 Samskaping	23	2.4.4 Designtenkning	83
<b>1.3</b> «Design for, med og av brukere» er ikke en metode	25	<b>2.5</b> Videre arbeid med temaet design	86
1.3.1 Det store bildet	25	2.5.1 Litteratur	87
1.3.2 Et sosioteknisk perspektiv	26	2.5.2 Oppgaver	89
1.3.3 Et kritisk perspektiv	30	<b>Kapittel 3</b>	
<b>1.4</b> Den skandinaviske tradisjonen	31	<b>Interaksjon</b>	91
1.4.1 De første prosjektene	32	<b>3.1</b> Hva er interaksjon?	93
1.4.2 Alternative teknologier	35	3.1.1 Handlinger og vekslinger	93
1.4.3 Design for gevinst og et godt liv	37	3.1.2 Interaksjonsmekanismer og brukergrensesnitt	95
<b>1.5</b> Videre arbeid med temaet DMB	40	3.1.3 Design for brukbarhet	99
1.5.1 Litteratur	41	<b>3.2</b> Sansbar interaksjon	103
1.5.2 Oppgaver	42	3.2.1 De syv sansene	103
		3.2.2 Mobilitet og bevegelse	114
		3.2.3 Kommunikasjon gjennom form	118
<b>Kapittel 2</b>		<b>3.3</b> Umerkkelig interaksjon	120
<b>Design og designarbeid</b>	45	3.3.1 Utenfor rekkevidde	120
<b>2.1</b> Hva er design?	46	3.3.2 Underforstått interaksjon	125
2.1.1 Å gi materiell form til en idé	46	<b>3.4</b> Interaksjon med automatikk	128
2.1.2 Hvor kommer designideer fra?	51	3.4.1 Grader av automatisering	128
2.1.3 Design av design	54	3.4.2 Autonome artefakter og systemer	130
		3.4.3 Datadrevet teknologi	132

<b>3.5</b>	Videre arbeid med temaet interaksjon	136	<b>5.5</b>	Videre arbeid med temaet design med brukere	208
3.5.1	Litteratur	137	5.5.1	Litteratur	209
3.5.2	Oppgaver	140	5.5.2	Oppgaver	209
<b>Kapittel 4</b>			<b>Kapittel 6</b>		
<b>Bruk i kontekst</b>			<b>Å undersøke bruk før bruk</b>		
<b>4.1</b>	Hva er bruk?	144	<b>6.1</b>	Å undersøke	212
4.1.1	Bruk og brukere	145	6.1.1	Å finne spørsmål og svar	212
4.1.2	Bruk er mange ulike aktiviteter	147	6.1.2	Grunnleggende antakelser om kunnskap	214
<b>4.2</b>	Handling i praksis	149	6.1.3	Tilnærminger til undersøkelser	216
4.2.1	Aktiviteter og operasjoner	150	<b>6.2</b>	Feltarbeid	222
4.2.2	Oppgaver og praksis	151	6.2.1	Observasjon	222
<b>4.3</b>	I tid og rom	154	6.2.2	Intervju	226
4.3.1	Kontekst	155	<b>6.3</b>	Analyse	229
4.3.2	Tilpasning	159	6.3.1	Å lage mening	230
4.3.3	Endringer og effekter	162	6.3.2	Koding	231
<b>4.4</b>	Kunnskap og læring	165	6.3.3	Analytiske perspektiver	234
4.4.1	Kunnskap som bruksbetingelse	166	<b>6.4</b>	Ikke bare feltarbeid	235
4.4.2	Redskaper og maskiner	168	6.4.1	Kart og rike bilder	235
4.4.3	Læring og avlæring	170	6.4.2	Selvrapportering og undersøkelse på avstand	240
<b>4.5</b>	Videre arbeid med temaet bruk	172	6.4.3	Empatiøvelser	241
4.5.1	Litteratur	173	6.4.4	Framtidsverksted	242
4.5.2	Oppgaver	174	<b>6.5</b>	Videre arbeid med temaet kvalitative undersøkelser	243
<b>Kapittel 5</b>			6.5.1	Litteratur	244
<b>Å designe med brukere</b>			6.5.2	Oppgaver	245
<b>5.1</b>	Grunnlaget for design for, med og av brukere	177	<b>Kapittel 7</b>		
5.1.1	Prinsipper for design for, med og av brukere	178	<b>Designideer, skisser og prototyper</b>		
5.1.2	Makt og deltakelse	180	<b>7.1</b>	Idéarbeid	248
5.1.3	Grader av brukermedvirkning	181	7.1.1	Idégenerering	248
<b>5.2</b>	Design som beslutningsprosess	184	7.1.2	Kreativitet	250
5.2.1	Beslutninger i design	184	7.1.3	Nytenkning	251
5.2.2	Beslutningsprosesser i organisasjoner	188	7.1.4	Bearbeiding	253
<b>5.3</b>	Gjensidig læring og samskaping	192	<b>7.2</b>	Konkretisering	256
5.3.1	Metoder, teknikker og verktøy	193	7.2.1	Skisser	256
5.3.2	Organisering av brukermedvirkning i design	197	7.2.2	Prosessbeskrivelser	259
5.3.3	Evaluering	201	7.2.3	Å spille	264
<b>5.4</b>	På brukernes hjemmebane	204	<b>7.3</b>	Materialisering	266
5.4.1	Tilgang, tillit og «ting tar tid»	205	7.3.1	Prototyping	266
5.4.2	En planlagt start og slutt	207	7.3.2	Mål for prototypingen	268
			7.3.3	Uavhengige prototyper	271

<b>7.4</b>	Videre arbeid med temaet konkretisering av designideer	274	<b>8.3</b>	Samarbeidsproblemer	294
7.5.1	Litteratur	274	8.3.1	Samarbeid på tvers av forskjeller	294
7.5.2	Oppgaver	275	8.3.2	Arbeidsmiljø for kreativitet	296
			8.3.3	Konflikter og konfliktløsning	298
			<b>8.4</b>	Videre arbeid med temaet samarbeid som arbeidsform	301
<b>Kapittel 8</b>			8.4.1	Litteratur	301
<b>Tverrfaglig samarbeid som arbeidsform</b>	277		8.4.2	Oppgaver	302
<b>8.1</b>	Prosjektarbeid	278			
8.1.1	En stor, kompleks engangsoppgave	278	<b>Etterord</b>		305
8.1.2	Å dele opp og sette sammen arbeid	279			
8.1.3	Rapportering og dokumentasjon	282	<b>Referanser</b>		309
<b>8.2</b>	Samarbeid	287			
8.2.1	Hva er samarbeid?	288	<b>Stikkord</b>		331
8.2.2	Team og gruppe	290			
8.2.3	Kjenn deg selv	291			