

Design thinking & Design doing

Stefan Holmlid

Upplägg

8-810	check in
810-830	introduktion till design, design thinking, design doing
830-900	fördjupning inom några aspekter
910-940	exempel från IoT world (bl.a)
940-950	q&a
950-10	enkla sätt att ta design ett steg vidare

Check in

Introduktion

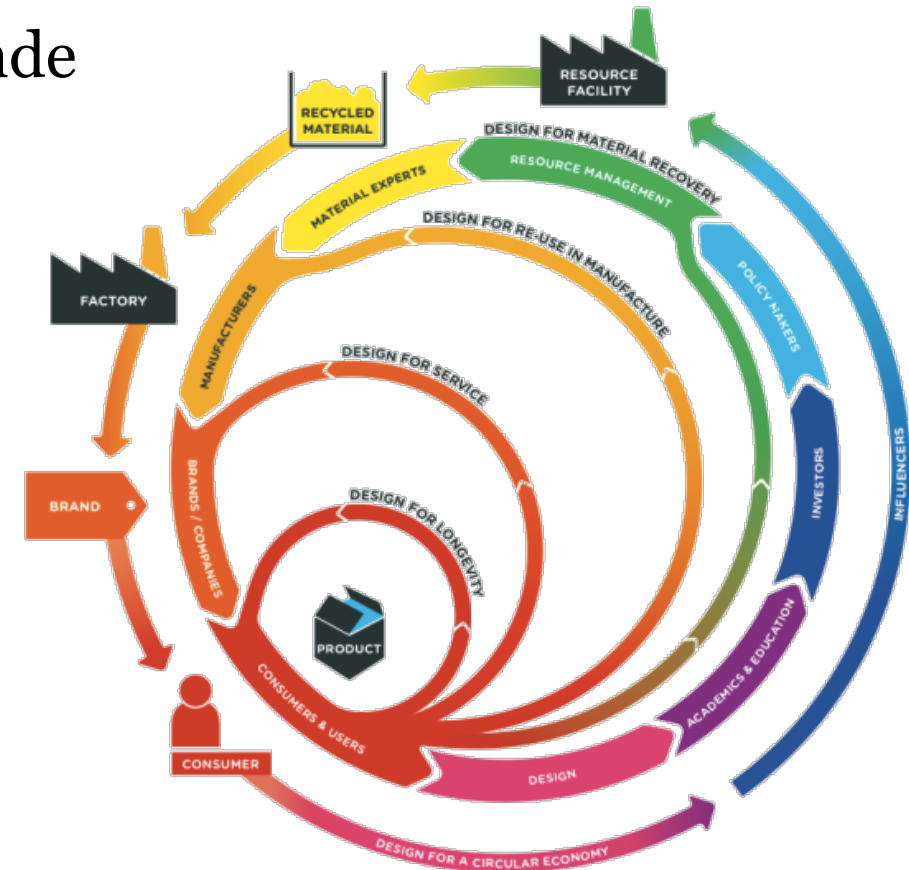
Olika dominanta drivkrafter - 1

- Vad det är som gör att den fungerar
- Hur den kan byggas
- Löser ett tekniskt problem
- Uppfinnaren



Olika dominanta drivkrafter - 2

- Vad det är som gör den till ett företagande
- Hur den kan säljas
- Löser ett affärsproblem
- MBAn



Olika dominanta drivkrafter - 3





Tidiga varianter

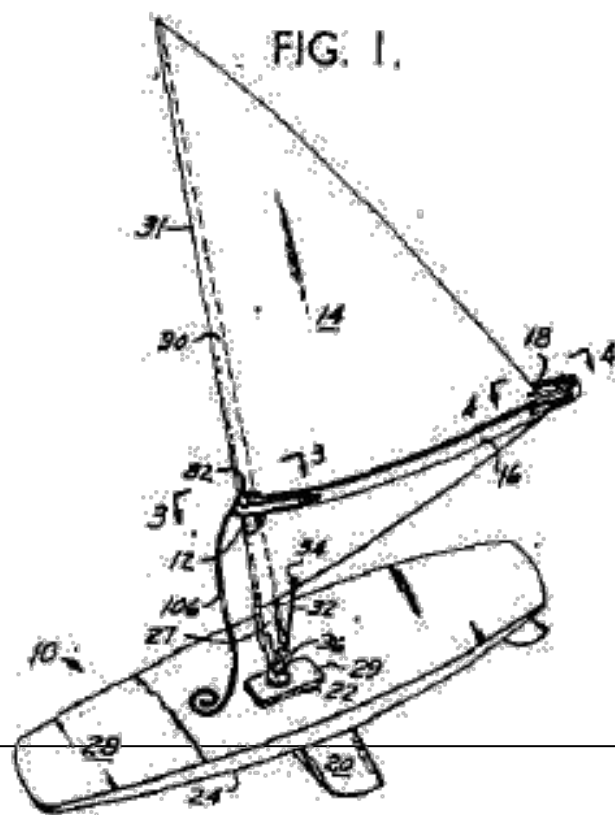
- John Finley Scott's Woodsy, 1953 (sociologiprofessor på UC Davis)
- Joe Breeze's Breezer #1, 1977 (första som inte var en mod)
- Gary Fisher
- Marin County, Northern California





Windsurfing

- Issegling på vatten
- Surfing på vågor

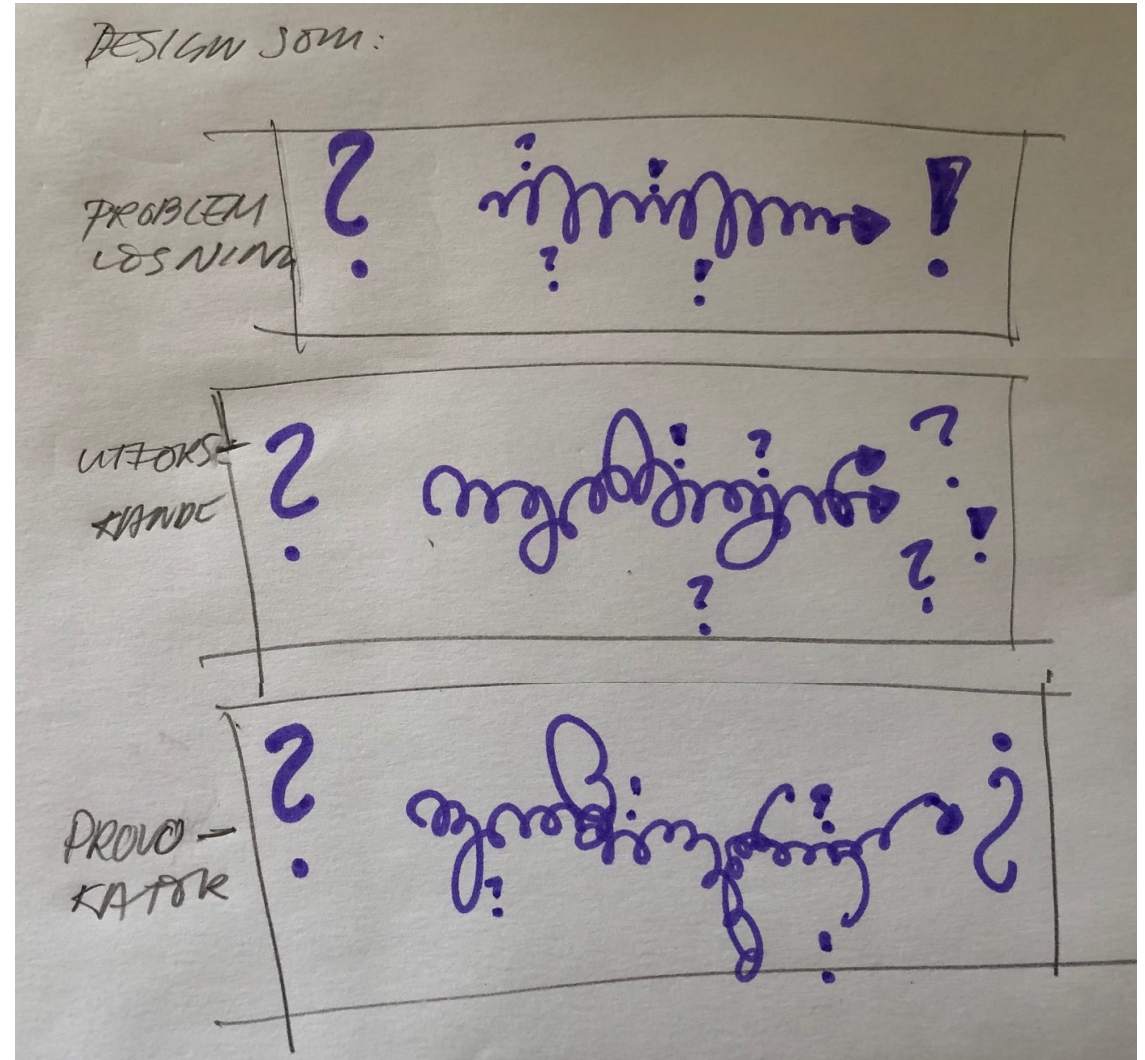






Design har flera skepnader

- Design som problemlösare
- Design som utforskande och tolkande
- Design som provokatör

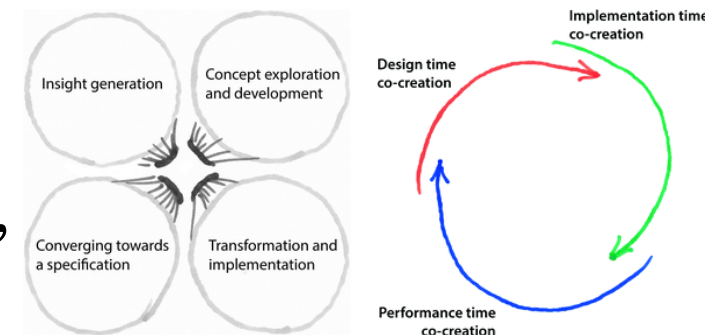
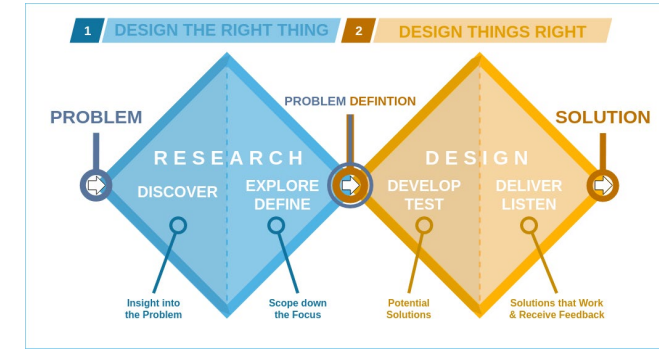




Koncept: Felicia Nilsson

Design THINKING kontra DOING

- Thinking: fokuserar ofta
 - på att lösa ett problem
 - på en rationell processmodell,
 - på design som profession och metod
- Doing: fokuserar ofta
 - på att utforska framtider och skapa lärande
 - på öppna och agila arbetssätt integrerade i processer,
 - på olika former av görande av många professioner



“Design är att hushålla med mänskliga resurser,
genom medveten utformning av värdeskapande”

Tomas Edman, Experio Lab, Region Värmland

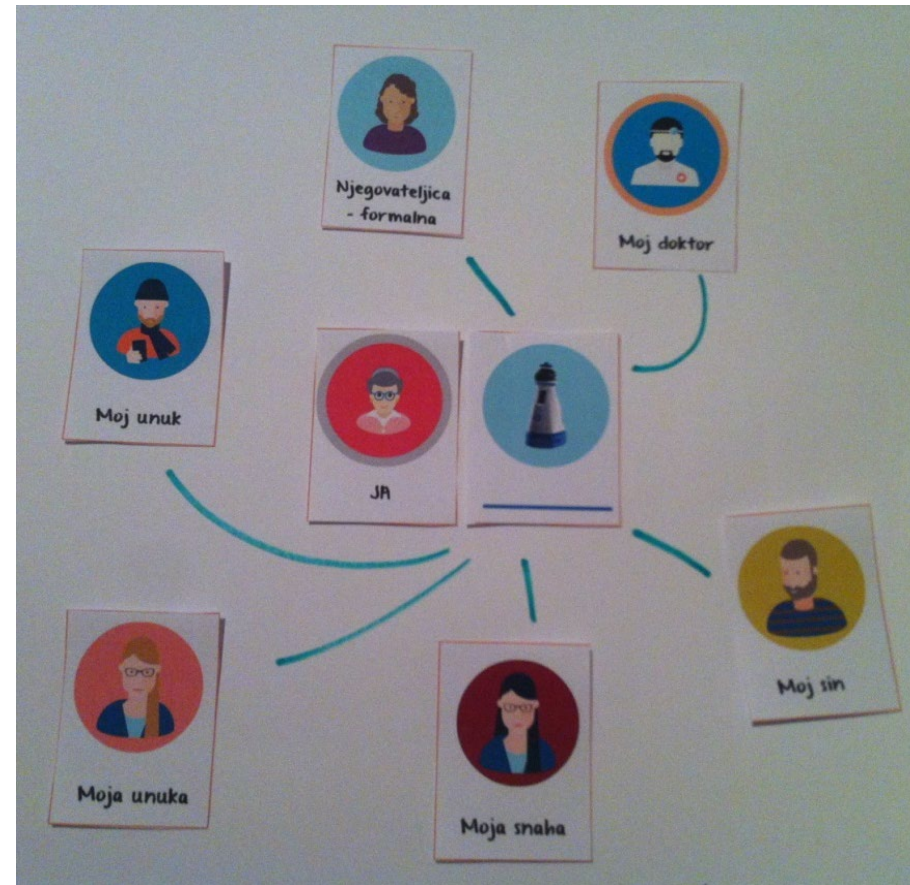
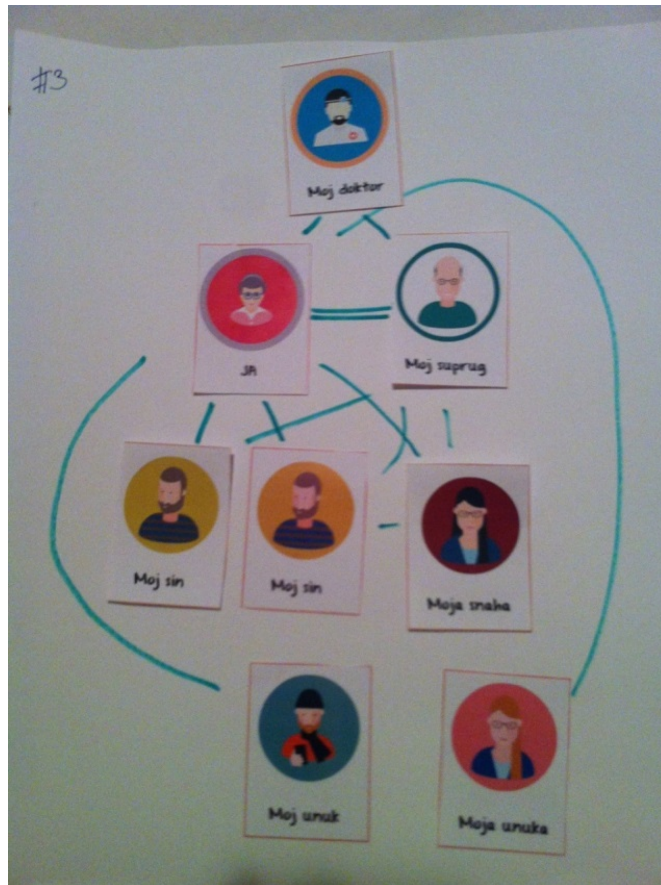
Fördjupning

Prototyper och prototypande



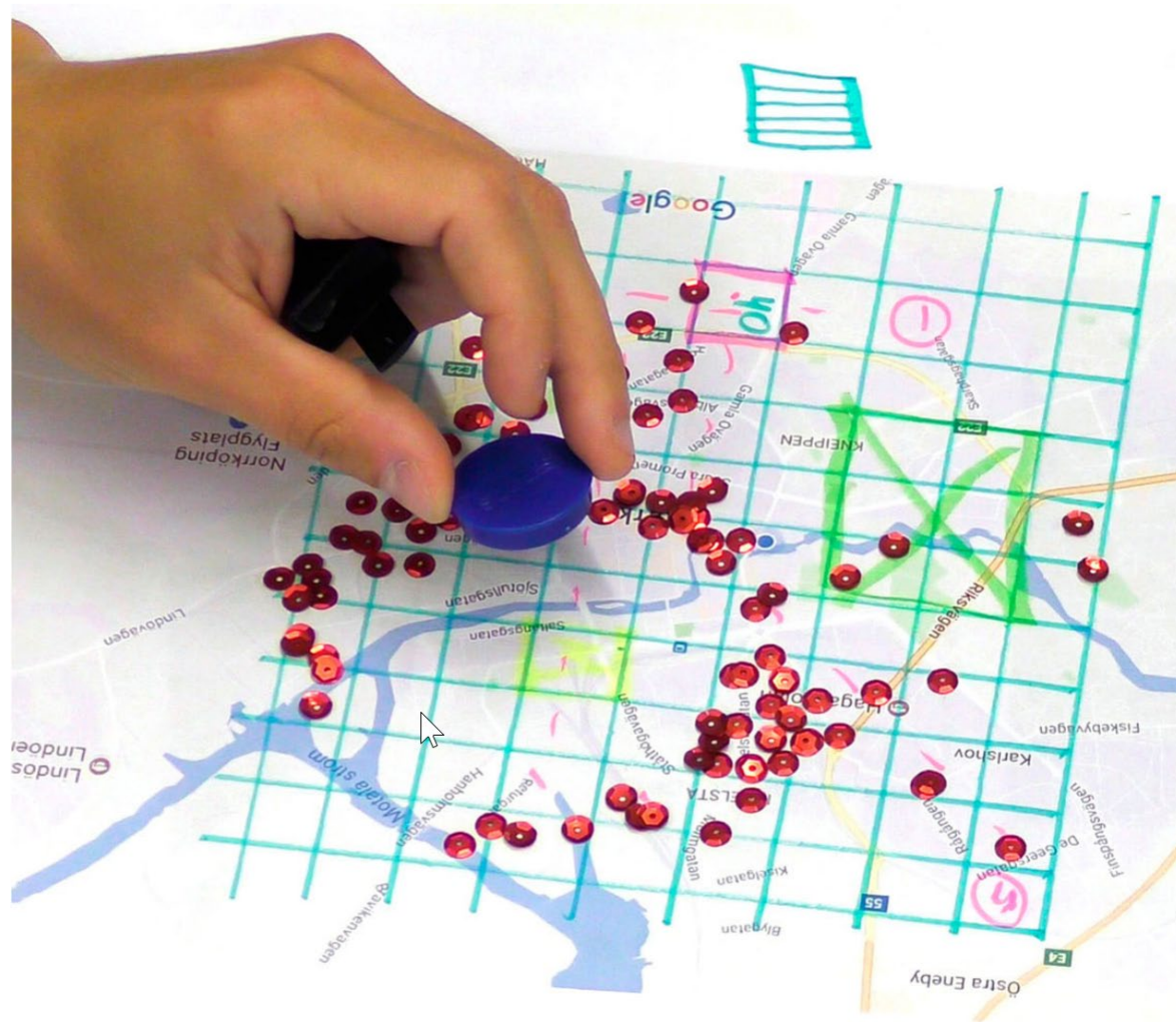
Prototyp vs Prototypning

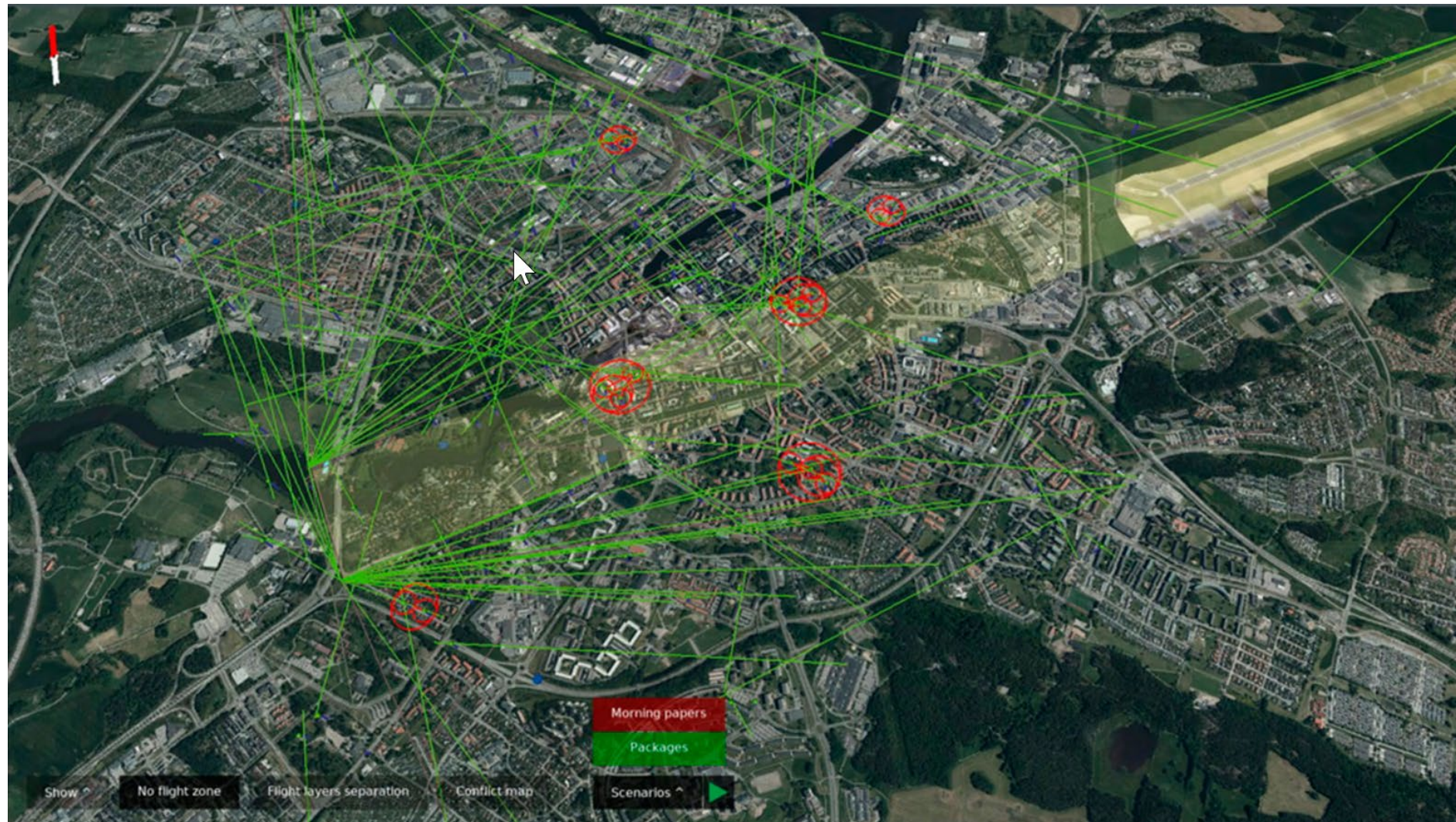
- Prototyp – representationen i sig
- Prototypning – den process som prototypen används i





- Prototyp av något
 - Ett objekt, ett gränssnitt, en tjänst, ett system
- Med ett syfte
 - Utforska, provocera, lära, utvärdera
- Gjord på ett viss sätt
 - Material, sammanhang
- I en specifik period i en process





Involvering/deltagande

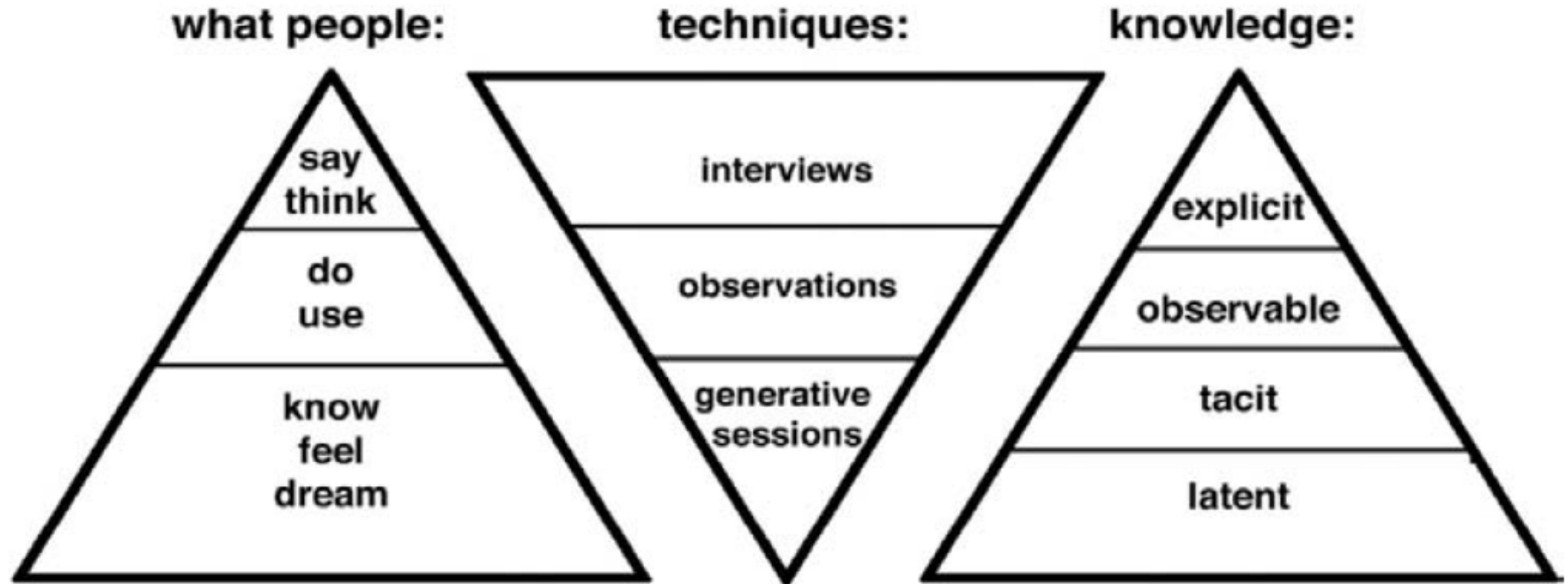
- Vem involveras i vad?
- Av vem?
- Med vilken attityd?
- På vilka sätt?
- Var?

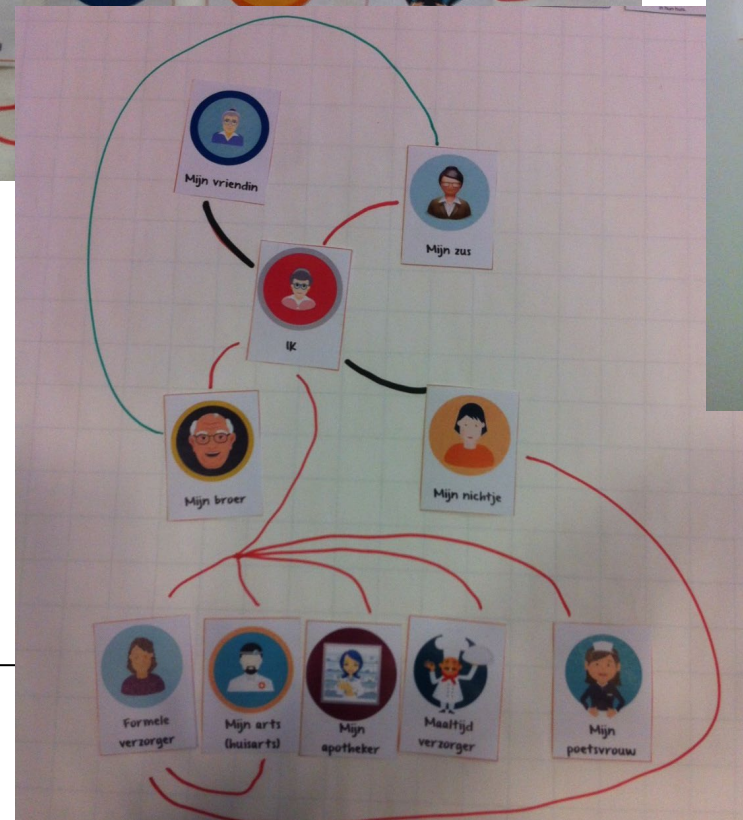
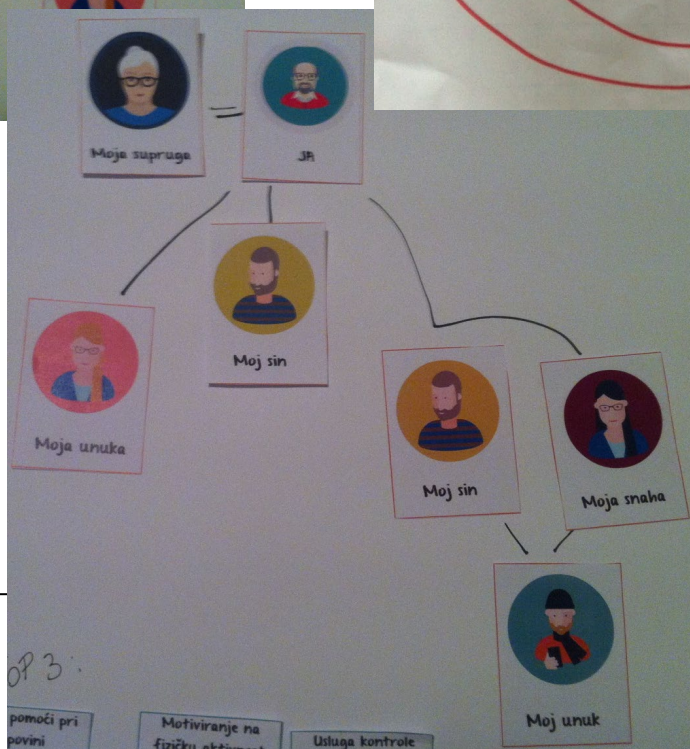
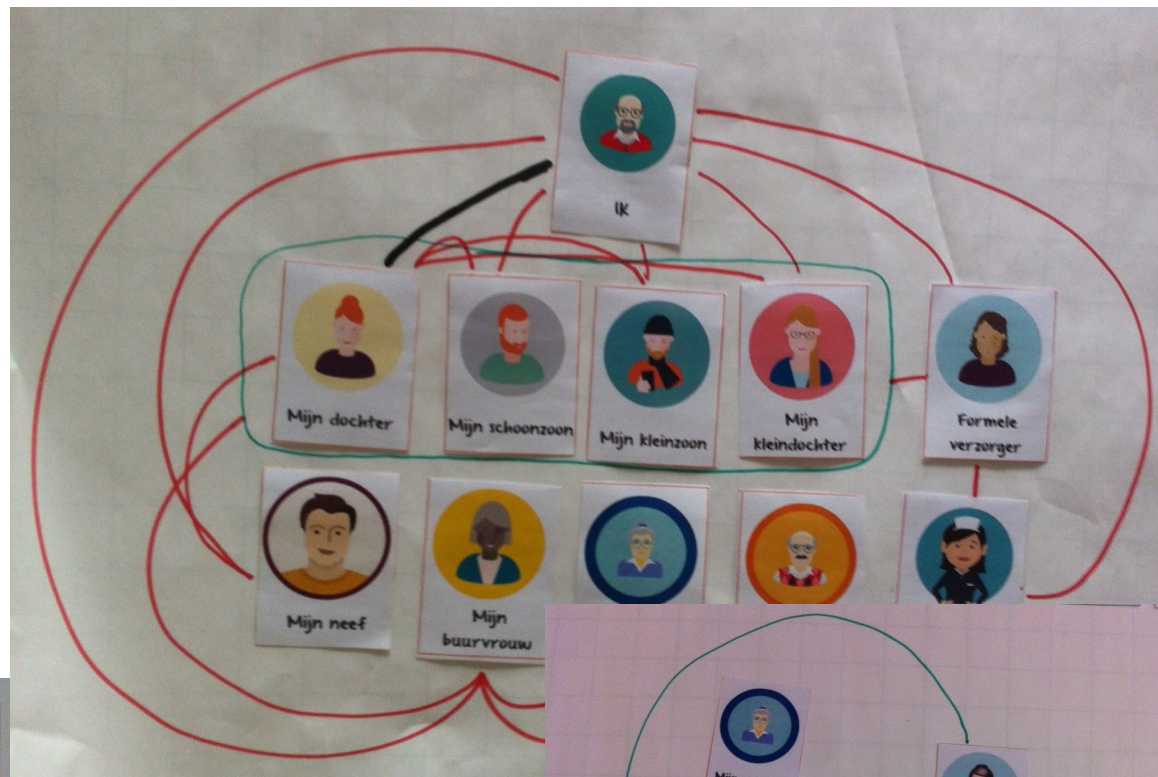
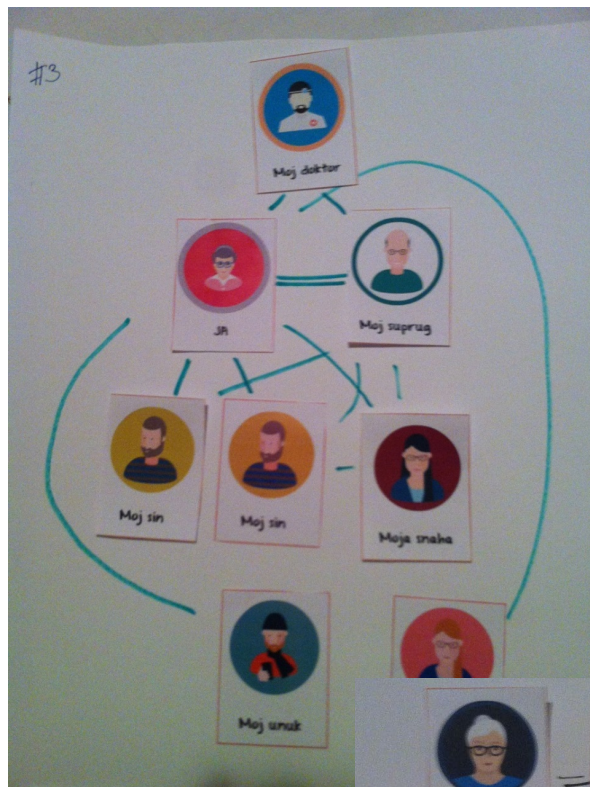




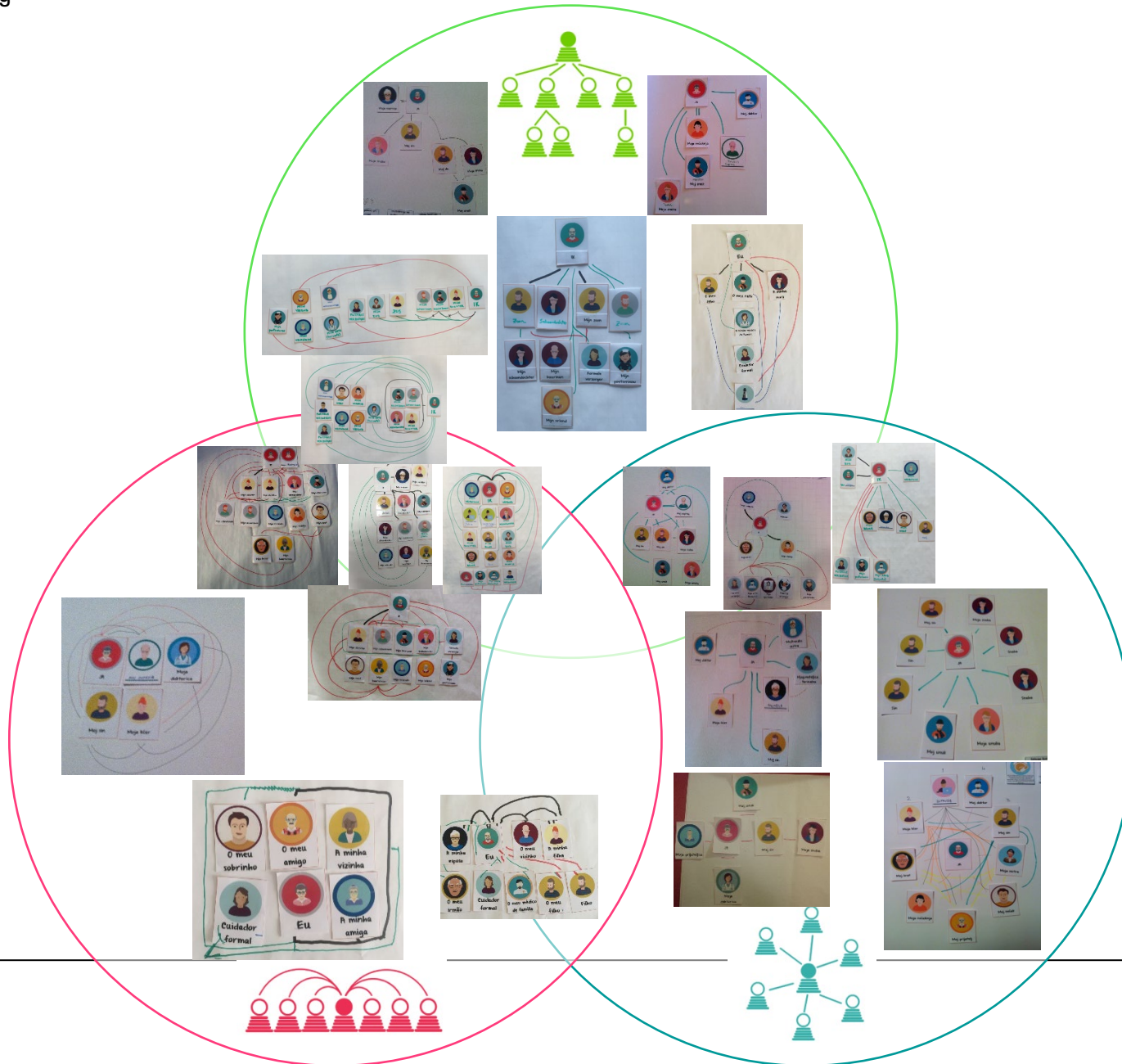
Visualitet/materialitet

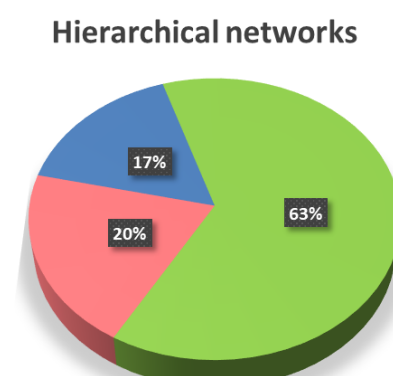
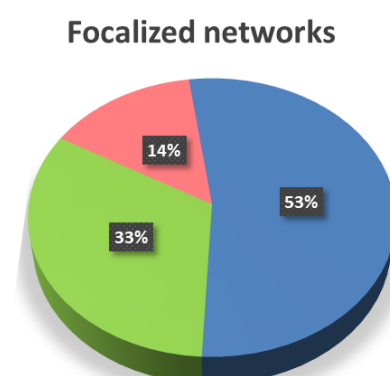
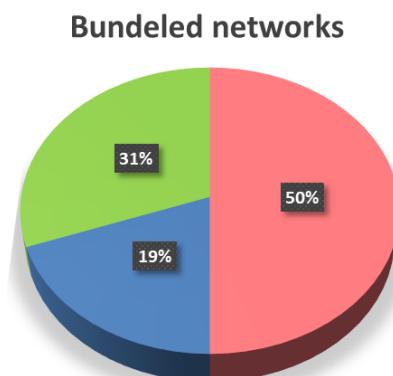
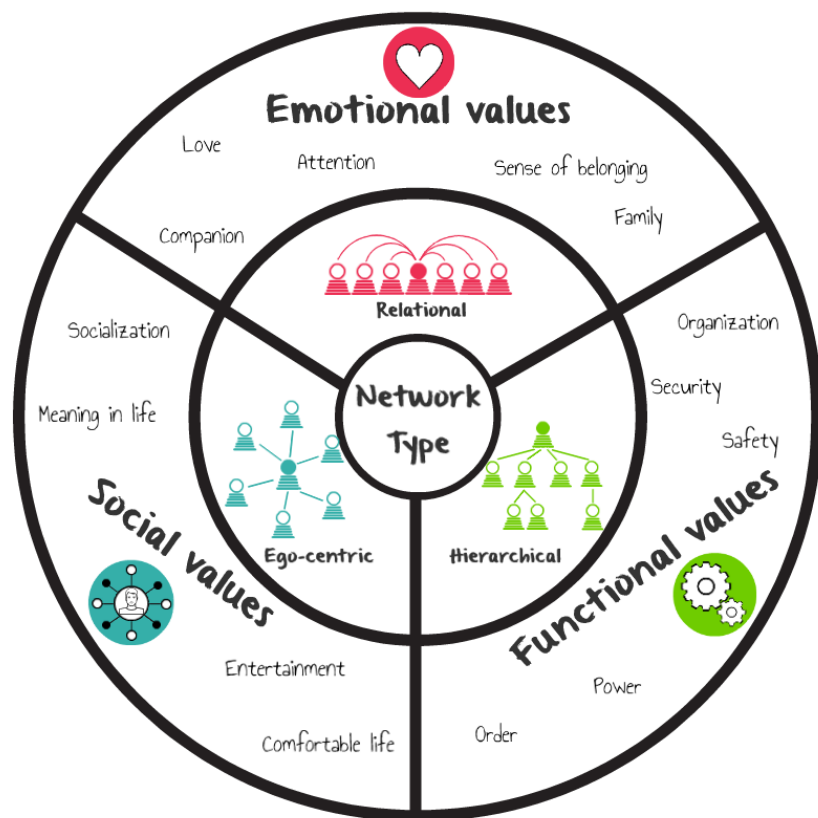
Insikter/lärande





BEFORE





”Jag jobbar, jag kommer bli frisör, då kommer jag använda robot, den hjälper mig och står vid kassan”

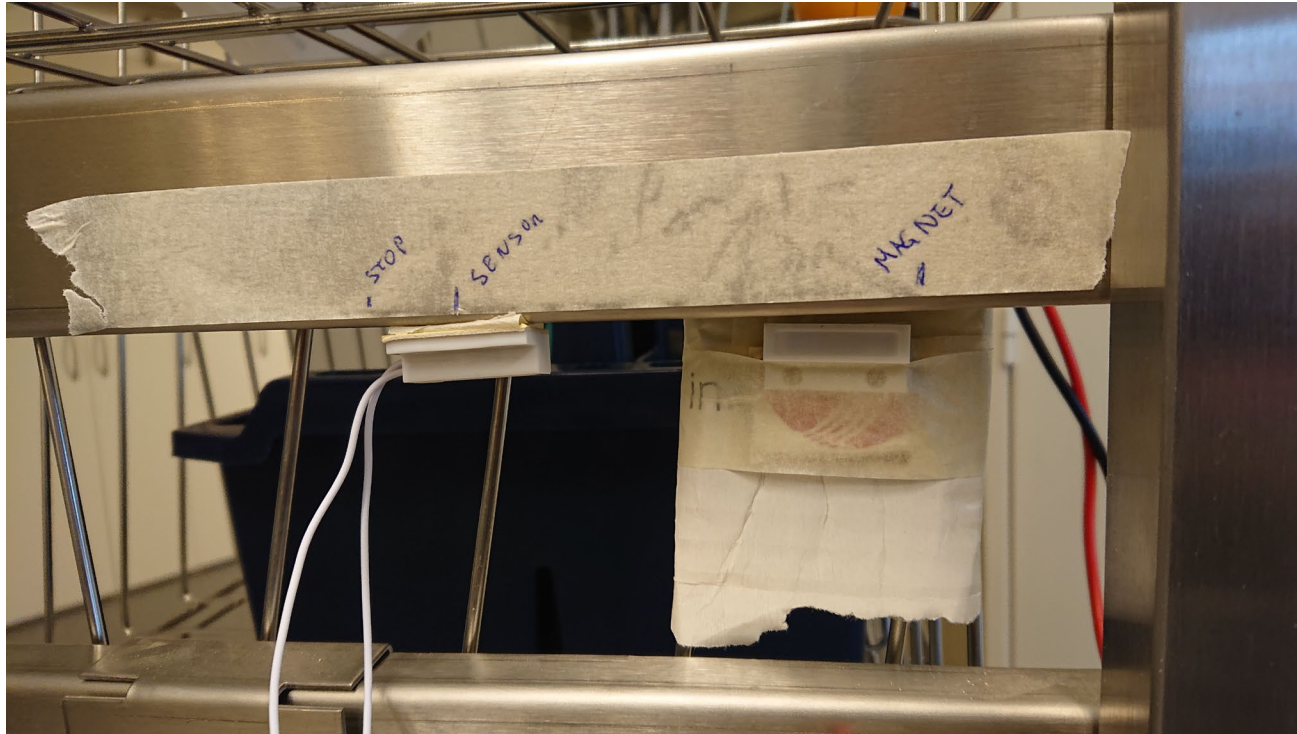
Exempel

Vätskevagnar/Region Östergötland

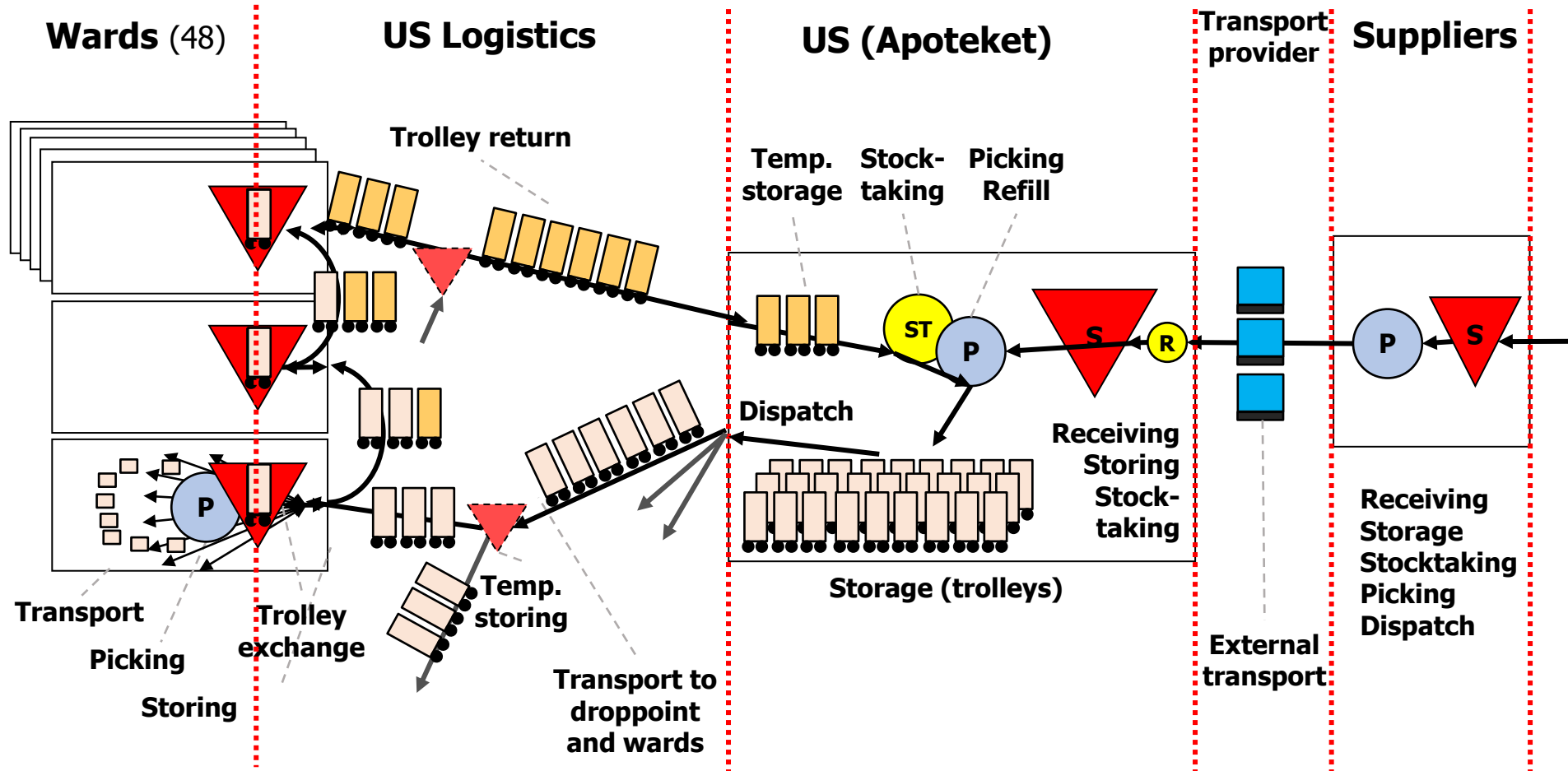
- Vagnar som står på avdelningar med vätskepåsar
- Vagnarna byts ut av Transportenheten på sjukhuset
- Påsarna läggs i vagnarna av Apoteket

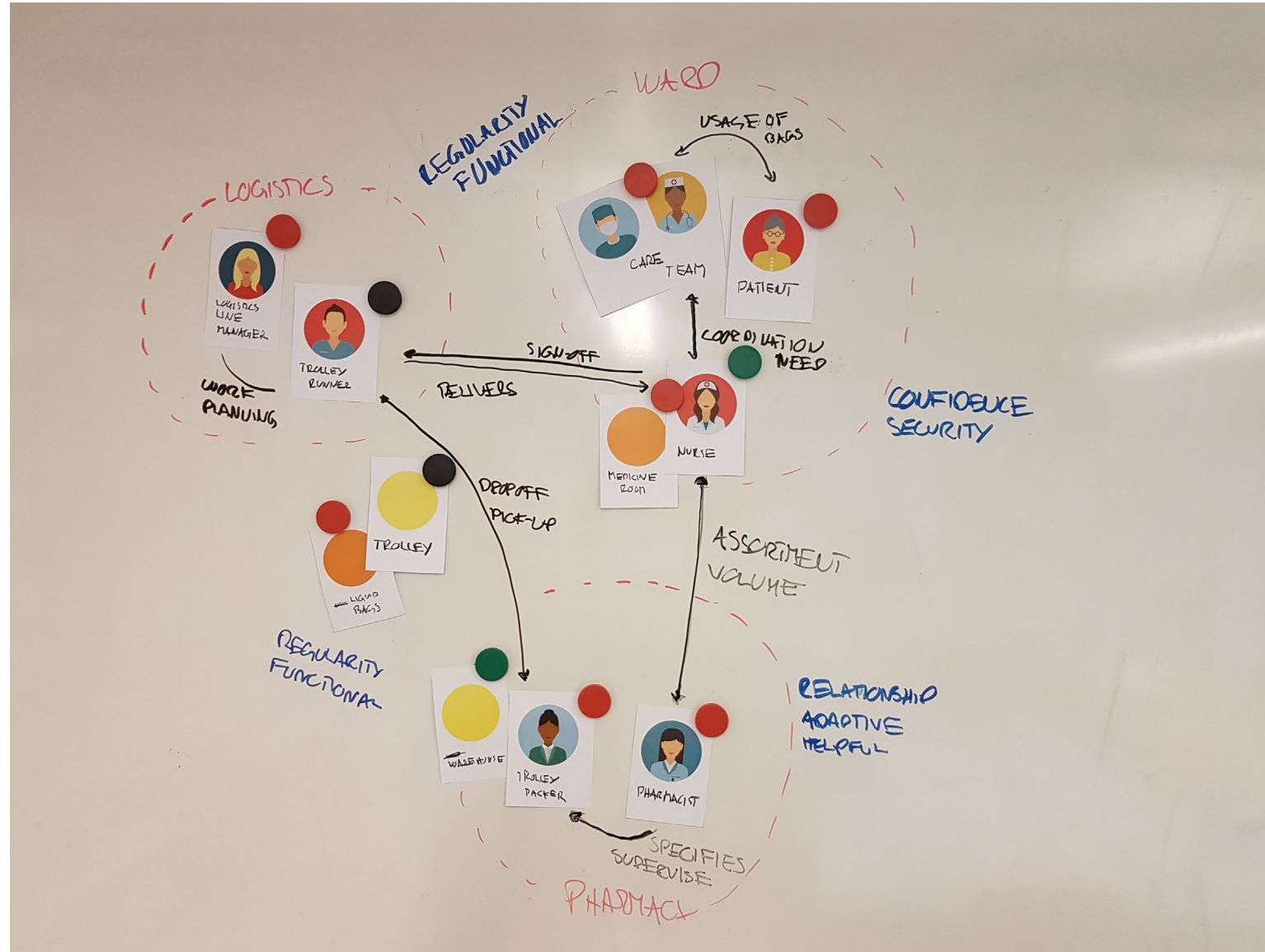


Vätskevagnar



WHAT/
HOW/
WHERE/
WHEN/
WHO

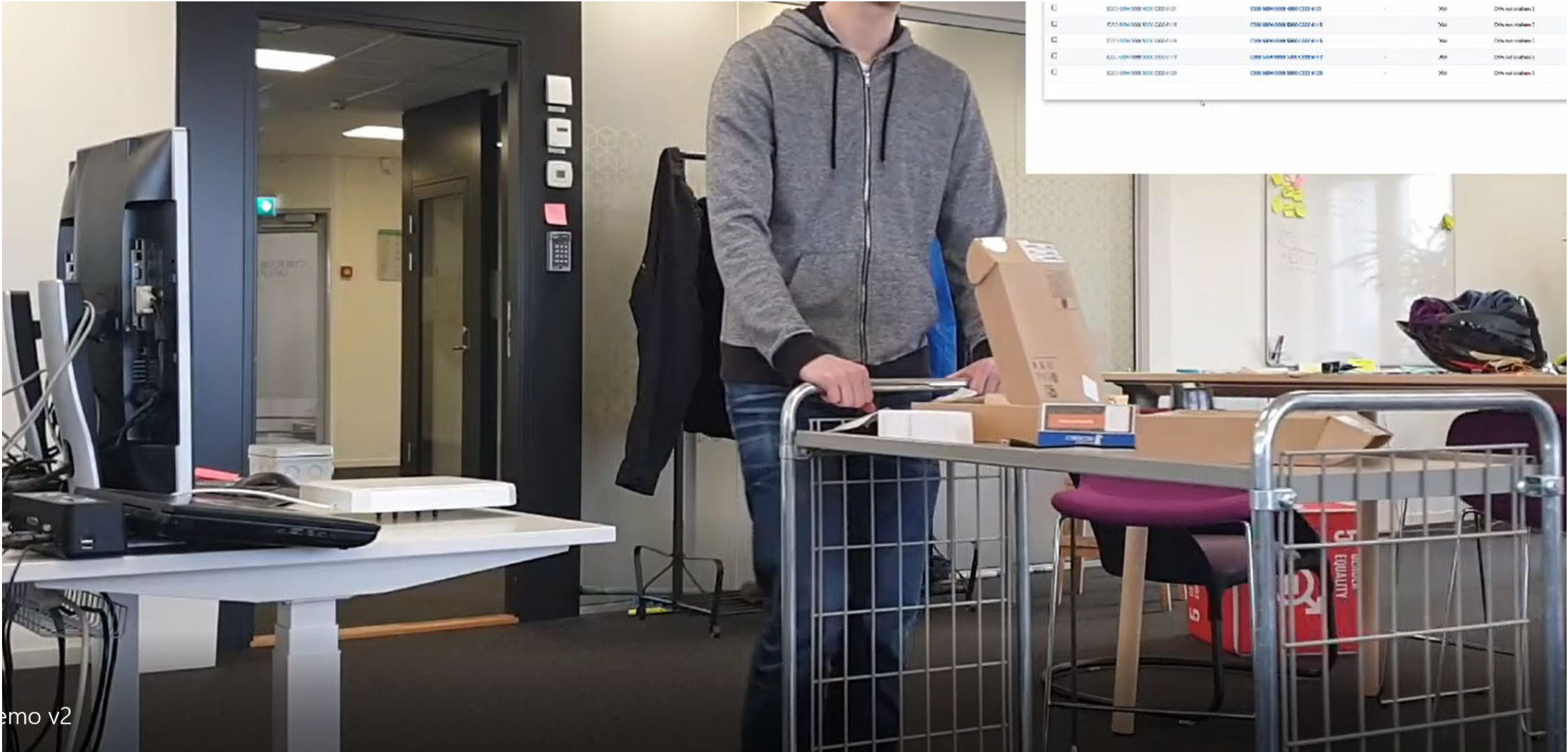




Materialhantering/NFC

- Material som transporteras från brottsplats
- Används för att säkra bevis
- En del lagras, en del destrueras





1	1000-0000-0000-0000-0000	1000-0000-0000-0000-0000	Yes	Only not available
2	1000-0000-0000-0000-0000	1000-0000-0000-0000-0000	Yes	Only not available
3	1000-0000-0000-0000-0000	1000-0000-0000-0000-0000	Yes	Only not available
4	1000-0000-0000-0000-0000	1000-0000-0000-0000-0000	Yes	Only not available
5	1000-0000-0000-0000-0000	1000-0000-0000-0000-0000	Yes	Only not available

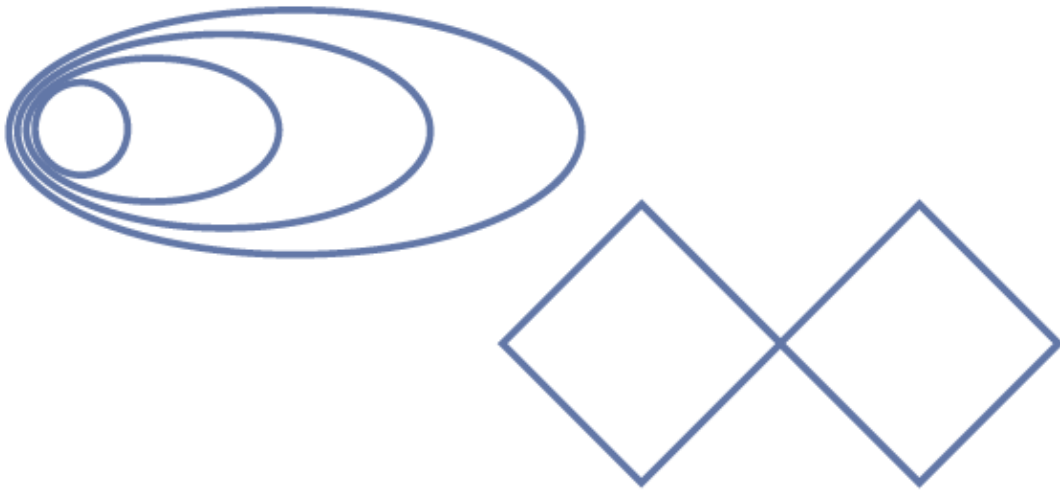
emo v2

Q&A

Vidare

Designförmåga i organisationen

Kunskap om design¹

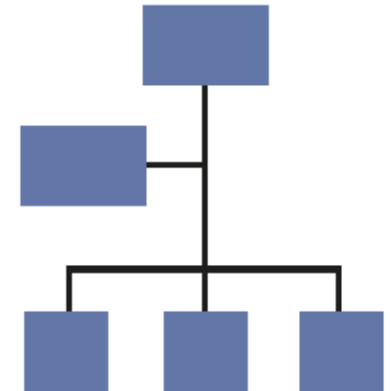


Kunskap & medvetenhet

Förmåga att designa



Designresurser



Möjliggörande resurser

Kunskapsintensiv vs lekmanpraktik

- Vanligt med båda dessa parallellt i design, och på väg att få en tydligare formalisering
 - Lekmanna: understöds av tex Innovationsguiden med förutbestämd/a process och verktyg
 - Kunskapsintensiv: att kunna välja och utveckla verktyg, en repertoar av processer
- I många designområden:
 - Interaktionsdesign: designern vs programmeraren
 - Produktdesign: designern vs modell/formbyggaren

Några andra nedslag (tidigare och) framöver

- | | |
|-------------|--|
| 15 januari | What games are good for in service design. Experio Lab seminar
https://youtu.be/zKBs-QKSt3I |
| 19 februari | Utveckling av organisationens designförmåga. Experio Lab seminar
https://youtu.be/kzxMaQYyjOc |
| 12 mars | Alla vägar bär hit - Hundra år av design och demokrati, öppet seminarium
https://liu.se/artikel/alla-vagar-bar-hit |
| 19 mars | Design and policy, friends or for. Experio Lab seminar
https://experiolab.se/seminars-3/?lang=en |
| 16 april | Doing service design amid cultural plurality. Experio Lab seminar
https://experiolab.se/seminars-4/?lang=en |
| 28 maj | Skapande medborgare - Hundra år av design och demokrati, öppet seminarium
https://liu.se/artikel/design-och-demokrati |

Stefan Holmlid, @shlmlid

Design thinking & Design doing