

## **Innan vi börjar**

Jag har alltid hatat Fia med knuff. Detta fåniga lilla turspel som jag alltid brukar förlora i. Om man inte kan bli bättre på någonting kan man alltid ändra spelreglerna. Därför var min tanke att ändra reglerna och föra in lite mer taktik. Med detta hoppades jag att jag skulle vinna lättare, och på köpet göra spelet lite roligare. Eftersom det enda jag tycker är roligt med Fia med knuff är att knuffa andra spelare (den taskiga biten) gick min idé ut på att införa lite nya, ännu taskigare, moment i spelet. Jag ville kunna minera spelplanen och släppa en atombomb över alla pjäser. I och med detta startade jag min bana som speldesigner på fritiden. Jag började utveckla Taskfia. Tyvärr förlorar jag även i det spelet, men jag förlorar i alla fall på ett mycket roligare sätt, så en del av målsättningen med min design har uppfyllts.

När jag startade detta lilla projekt var jag långt ifrån säker på att jag skulle lyckas designa ett spel. Därför var min glädje väldigt stor när jag provspelade spelet tillsammans med några vänner och fann att det fungerade. Dessutom var det roligt. Ja, nu fungerade det ju inte med en gång. Första omgången vi spelade vägrade att ta slut. Vi spelade och spelade men det var aldrig någon som lyckades få alla pjäser i mål. Men så är det med design, man gör ingenting perfekt från början. Det är denna, och många andra lärdomar jag vill berätta om i denna bok.

Jag har tagit exempel både från fritid och från vardag. Från fritiden har jag hittat exempel inom speldesign och byggprojekt, medan arbetet har gett exempel inom IT-design. Resonemanget är mitt eget och bygger till stor del på egna reflektioner; en del referenser finns dock till annan litteratur inom området.

Boken vänder sig kanske främst till ”Den ensamme designern”. Jag tror nämligen att det finns en hel del sådana ute i landet. Personer med många bra idéer och funderingar över hur saker i vår vardag kan förbättras.

Alla har bra idéer, men det är svårt att utveckla dem utan kunskap om designprocessen. Ofta fastnar idéerna i någon

byrålåda och blir aldrig förverkligade. I alla dessa byrålådor finns ett enormt värde samlat i ännu icke existerande produkter. Det är synd att så många miljoner ska ligga och samla damm runt om i landet. Därför vill jag sprida kunskap om den process som krävs för att förverkliga idéer. På så sätt kan de släppas ut ur sin instängda tillvaro och istället bli bra och roliga produkter. Det är min dröm.

Att vara en ensam designer innebär att man själv driver och ansvarar för sitt utvecklingsprojekt. Naturligtvis behövs hjälp från andra för rådgivning inom områden man själv inte behärskar, som bollplank, eller som testare av prototyper. Men även om man inte är helt ensam är det till syvende och sist du, som den ensamme designern, som måste fatta och stå för de designbeslut som kommer upp under resans gång.

Det kan också ha en annan innebörd. Även som anställd på ett stort utvecklingsföretag kan man känna sig ensam och missförstådd i sin roll som designer. Därför hoppas jag kunna sprida kunskap om de olika momenten i processen, visa varför de behövs och skapa en större acceptans för dem. Känner du dig som en ensam designer på ett företag kan du ge den här boken till din oförstående chef efter att du själv har lusläst den.

Jag kräver ingen förkunskap. Men även om det är en grundläggande bok hoppas jag kunna ge den erfarna designern några nya synsätt, metoder eller betraktelser att känna på.

Syftet med boken är inte att du som läsare ska hålla med mig om allt jag skriver. Jag ger dig helt enkelt min syn på det hela. Det finns andra sätt att se på det och det är svårt att säga att ett sätt är bättre än något annat. Dessutom ifrågasätter en bra designer det mesta. Det gäller allt ifrån sin egen design till nya kunskaper. Ifrågasätt även den här boken. Ta till dig det du gillar och låt inte det andra lägga sig som ett hinder i din väg mot att bli en bättre designer.

Det viktiga är att öppna ögonen och börja tänka, reflektera och utvecklas. I designprocessen finns väldigt få absoluta rätt eller fel. Det som är uppåt väggarna fel vid ett tillfälle kan vara helt ok under andra förutsättningar. Jag försöker ge så

många konkreta tips jag kan, men det finns få genvägar. Tipsen är betydelsefulla i början, för att komma igång och skapa, men det viktigaste är att lära sig så mycket som möjligt om processen i sig. Förstår man den klarar man sig sedan utan enkla tips. För att lära sig processen är det bästa att vara inne i den – designa och reflektera så mycket som möjligt, från början till slut. Men det är lättare om man har en grund att stå på och det är just den grunden jag hoppas att min bok ska kunna ge.

Innan vi drar vidare vill jag definiera två viktiga ord som jag kommer att använda flitigt i boken.

#### **KREATIVITET**

Förmåga till nyskapande och frigörelse från etablerade perspektiv. Kreativitet har ingenting med produktivitet att göra. Den som är produktiv producerar mycket, men inget nytt. Nu är det ju inte mycket som är nytt under solen, men kreativitet handlar om vad som är nytt för mig. Om jag utan inverkan från någon annan kommer på någonting som är nytt för mig själv, även om en person på andra sidan jorden har kommit på exakt samma sak, är jag ändå kreativ. Kreativitet kan också vara att använda gamla lösningar, men i nya sammanhang och med nya tillämpningar.

#### **DESIGN**

Design är den kreativa process som behövs för att utveckla en ny produkt. Och då ska produkt tolkas i dess vidaste bemärkelse. Ofta sätts design endast samman med formgivning och grafisk design. I denna bok använder jag ordet för all typ av design, vare sig den är grafisk, teknisk, vetenskaplig eller av någon annan sort. För mig handlar allting om design. Vi designar en veranda, ett klädesplagg, en maträtt, ett IT-system, en

affärsidé, en bok, ett spel eller en sång. Allt kräver samma typ av process. Jag använder även termen som substantiv för att beteckna det vi designar: vår design.

Pelle Mårtenson

*”En designer hittar alternativ”*

## **1 Designintelligens**

Vem kan bli designer? Krävs det hög intelligens eller någon annan speciell egenskap? Nej, förutsättningarna för att bli en bra designer är inte att skriva fullt på ett IQ-test. Det duger ofta bra med intresse och hårt arbete. Det underlättar betydligt att vara ambitiös, vilket inte är svårt eftersom det är så pass roligt. Visserligen kan det kännas motigt mellan varven och ta betydligt längre tid än vad som var tänkt från början, men det är aldrig en anledning till att ge upp.

Just tidsaspekten är mycket viktig att känna till. En orsak till misslyckade designprojekt är att man inte inser vilken lång tid genomförandet tar. Då är det lätt att tro att anledningen till detta är att man själv är en dålig designer. Det är sällan så det ligger till. All design tar tid. Åtminstone om den ska bli riktigt bra. Detta gäller även för dem som jobbar med design professionellt.

Att projektet tar längre tid än planerat är ingen anledning till att ge upp. Att hålla ut och kämpa med sin design under lång tid är en förutsättning för att lyckas. Det är betydligt viktigare än att ha hög IQ.

När det gäller intelligens ska vi ha klart för oss att IQ mäter logisk tänkande. Att tänka logiskt är att hitta den enda rätta lösningen. Så ser inte problematiken ut för en designer. Låt oss titta på ett exempel hämtat från ett IQ-test.

Vilket av de fem föremålen är minst likt de fyra andra?



*IQ-test med redskap.*

Rätt svar är, enligt testet: kniven, för den är den enda som inte börjar på S. Är det logiskt för dig? Logik är väldigt personligt. Vad som är logiskt för mig är inte alltid logiskt för dig. Kommer du ihåg barnprogrammet "Fem myror är fler än fyra elefanter"? I programmet fanns ett avsnitt som hette Brasses lattjolajbanlåda där Brasse, en av de tre huvudpersonerna, öppnade en väska och tog fram fyra olika djur som han placerade ut i en bokhylla. Uppgiften till kamraterna Magnus och Eva var nu att lista ut vilket djur som skulle bort, för att det inte passade ihop med de andra. Magnus och Eva gissade till exempel på att fågeln skulle bort för det var den enda som hade två ben, eller att lejonet skulle bort för att det var det enda som började på bokstaven L. Vad de än gissade utbrast alltid Brasse: Fel, fel, fel, fel, och kom med sin egen – rätta – förklaring. Momentet i barnprogrammet påminner väldigt mycket om IQ-test-problemet med redskapen.

Magnus hittade alltid förnuftiga och logiska förslag, Eva var ofta klok och försiktig medan Brasse kanske var den som kom med de mest kreativa förslagen. Tillsammans blev de ett bra designteam, som fick fram tre alternativa lösningar varje gång. Ofta är detta just det viktigaste i designprocessen, att hitta alla tänkbara lösningsalternativ. De lösningar som Magnus, Brasse och Eva tillsammans kom fram till motsvarar tre möjliga designalternativ. Tre sätt att lösa problemet på, alla lika gångbara. Om problemet med redskapen hade varit ett designrelaterat problem skulle vi inte ha nöjt oss med endast ett lösningsalternativ. Vi skulle, precis som Magnus, Brasse och Eva, ha kommit på flera lösningar innan vi valt ett av alternativen:

- Skeden är det enda som en snickare inte använder i sitt arbete
- Spaden är den enda som inte får plats i en verktygslåda
- Skeden är den som är svårast att skada sig på
- Sågen är den enda som har tändar
- Skeden, alla andra är tillverkade av flera delar
- Skeden är den enda man inte kan köpa på Bauhaus
- Skruvmejseln är den enda som består av ett sammansatt ord
- Skeden är den enda man kan äta soppa med
- Skruvmejseln är den enda som är till för att sätta ihop saker med

Verkligheten är så pass komplicerad att det ytterst sällan finns endast en lösning. Så den logiska "IQ-intelligensen" har vi egentligen inte mycket nytta av i designprocessen. Ett traditionellt IQ-test handlar inte om att tänka nytt, utan om att tänka lika som testkonstruktören. Om man nu över huvud taget kan prata om designintelligens, skulle den vara en sorts kreativ intelligens. Den kännetecknas av förmågan av att kunna identifiera mängder av designalternativ, istället för att hitta ett enda och stenhårt hålla fast vid det.

Efter att ha tittat i min morfars Nationalencyklopedi kan jag, för den som vill svänga sig med ett fint ord, berätta att detta kallas divergent tänkande, medan IQ-testtänkandet kallas konvergent tänkande. En bra designer tänker divergent och hittar alltid alternativ. Att se saker ur nya perspektiv och att ifrågasätta nuvarande lösningar ingår också i denna intelligens. Dessa förmågor kan du öva upp. Har du dessutom gott om tid finns ingenting som kan hindra dig från att designa bra produkter.

### **Allt är designat**

En regning höstdag besökte jag Nationalmuseums utställning "Den moderna formen 1900-2000", en utställning om 1900-talets design. Utställningen omfattade både extrem design och

mera vardagsnära föremål med hög igenkänningsfaktor. Efter ett tag stod jag framför en stol som jag kände igen från min barndom. Denna typ av trästol hade funnits i den IOGT-lokal där jag gick i förskola. Inte bara förskola för den delen, lite senare besökte jag ungdomsgården som fick husera en tid i lokalen, gick en buggkurs där och under en tid fick den till och med tjäna som replokal åt vårt hårdrockband.

Jag tyckte att dessa stolar var fula men jag förstod att de i alla fall hade en stor fördel: deras goda staplingsbarhet. När vi till exempel hade buggkurs kunde stolarna staplas ihop på en liten yta och frigöra golvet. Skulle man istället visa en film placerades bara stolarna ut enligt sedvanligt biomanér. Denna egenskap bidrog till att man kunde utnyttja lokalen på ett mycket effektivt sätt.

När jag stod där på Nationalmuseum och återigen beskådade stolarna slog mig en tanke: ”Har någon verkligen *designat* dessa stolar?” Jag tyckte att de såg så fula och enkla ut att man kunde tro att någon bara satt igång och tillverkat dem utan större eftertanke. Efteråt skämdes jag över tanken. Jag som själv jobbar med design bör veta att allt är designat och att denna till synes enkla stol naturligtvis har krävt en betydande arbetsinsats för att tas fram. Men även jag har blivit utsatt av en felaktig bild av vad design är, bilden av att en produkt måste vara snygg, läcker och absolut inte vardaglig för att vara designad. Man kan ju undra hur de vardagliga produkterna kommer till om ingen designar dem? Vardagliga produkter är självklart också designade, oavsett om de upplevs som fula eller icke. Det gäller att inte blanda ihop design och formgivning. Formgivning är ofta en del av en större designprocess. Men design är inte bara formgivning, det innehåller mycket mer än så. Det hoppas jag att den här boken kommer att visa.

Designern av IOGT-stolen heter Sven Markelius och stolen hade tagits fram under 30-talet för att användas på podiet i Helsingborgs konserthus. Sven Markelius var för övrigt den arkitekt som ritade själva konserthuset. Stolen utvecklades förmodligen speciellt för att vara lämplig för podiet i

konserthuset och dess staplingsbarhet uppkom inte av en slump. Produkter får endast praktiska egenskaper som ett resultat av ett designarbete, aldrig av en slump. Betänker man sedan att denna stol inte endast blev använd i Helsingborgs konserthus utan även så småningom spred sig ända till IOGT-lokalen i Månkarbo, måste designen betraktas som lyckad.

En annan vanlig missuppfattning är att man måste kunna ange ett namn på designern, för att en produkt ska få anses vara designad. När det gäller IOGT-stolen har vi ett entydigt namn på vår designer, men så är långt ifrån alltid fallet. Ibland har produkten utvecklas och förbättras under så lång tid att det inte är möjligt att namnge en enda person som produktens designer. Ta cykeln som exempel. Det går omöjligen att sätta ett enda namn som cykelns designer. Den har utvecklats och förbättrats under hundratals år, av många olika personer och på skilda håll i världen. Det är ändå en designad produkt, om än med en mycket lång designprocess, vilken fortsätter även i våra dagar trots att grunddesignen förblir oförändrad i stort. Produkter uppstår inte av sig själv utan är alltid ett resultat av en eller flera personers arbete.

Se dig om i ditt hem och säg till om du kan hitta någonting som inte är designat. Finns det någon sak som ingen människa har lagt sin hand vid för att utforma? Det skulle möjligtvis vara en fin sten som du har tagit med dig hem. Men då gäller att ingen har huggit flisor ur den med en annan sten, för att göra den vass, för då är den plötsligt designad. Detta är ett av de första stegen för att utvecklas som designer. Betraktar du alla föremål omkring dig som designade produkter har du en större möjlighet att själv bli en bättre designer. Genom att försöka återskapa designprocessen i huvudet och lista ut hur produkten har blivit till finns mycket att lära. Nästa gång du ser en produkt som känns speciell, prova att ställa följande frågor till dig själv:

- Varför ser produkten ut som den gör?
- Vad ska den användas till? (Ibland finns många fler än det mest uppenbara användningsområdet)
- Vem eller vilka är tänkta att använda den?
- Vad kan kraven ha varit?
- Hur kan designprocessen ha gått till?
- På vilket sätt skulle den kunna göras bättre?

I de svar du hittar finns många dolda kunskaper. Om du hittar rätt svar eller inte spelar ingen roll, det viktiga är förmågan att analysera design och lära sig av andra.

### **Bra eller dålig design**

Vad är bra design? Vad är dålig? Jag får ofta dessa frågor. Ibland håller någon fram ett föremål, till exempel en gaffel, och undrar: "Är det här bra design?" Det är omöjligt att svara på. Först måste frågan preciseras. Är det gaffeln betraktat som lösning för att få i sig mat man menar? Eller är det detaljutförandet av just denna gaffel? Om det är gaffeln som lösning betraktat är det en ganska bra design för att äta mat med. Däremot är den inget vidare för att måla en vägg, skriva ett brev eller slå i en spik med. Den är inte ens lämplig att äta all sorts mat med. För soppa finns som bekant bättre alternativ. Bra design beror alltså på vad produkten ska användas till, det vill säga vilka uppgifter den ska lösa. Uppgift behöver i detta fall inte bara ha med arbete att göra. För en leksak kan uppgiften vara att roa eller att underhålla.

Alla som har sett ett barn försöka äta med kniv och gaffel vet hur svårt det kan vara. För ett barn kan en sked vara en bättre design, eller varför inte händerna? De flesta asiater tycker för övrigt att pinnar är lämpligare för uppgiften. Vad som är bra design är alltså även beroende av vem som ska använda produkten. Verktyg för professionella och amatörer är ofta helt olika utformade. En yrkesarbetande snickare har andra kunskaper och en annan träning än en amatör, och har därför andra krav på sina verktyg. Uppgifter och användare påverkar

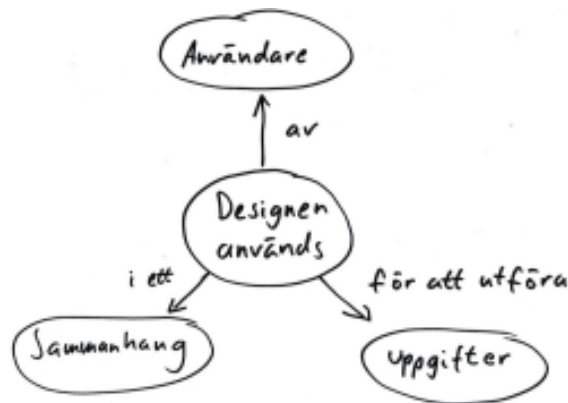
alltså vad som är bra design. Bra för dig kan vara dåligt för mig.

När DN konsument testar bågfilare och skriver att bågfilen från den stora lågpriskedjan är bäst i test, uppger de att det är just för hemmabrukaren den är bäst för. Det är med denne person i åtanke de har gjort testet. De talar också om vilka uppgifter bågfilen är lämpad till: Perfekt för att såga i metall, plast och köttben med, men inget vidare för trä. De säger alltså inte att bågfil X är ”bäst i test”, utan bågfil X är bäst för hemmabrukaren för att såga det ena och det andra med, förutom trä.

Det finns ytterligare en aspekt som är viktig att ha i åtanke när man diskuterar vad som är bra eller dålig design. Jag tar ett nytt exempel. Jag skulle vilja påstå att en cykel är en utmärkt design för att förflytta sig med, förutsatt att man har lärt sig cykla. Men om vi ska förflytta oss över vatten är cykeln inget vidare. Vi måste därför ta hänsyn till i vilket sammanhang designen ska användas. I många fall är sammanhang liktydigt med miljö.

Så för att återgå till frågorna i början av kapitlet. Det går inte säga att en gaffel är en bra eller dålig design. Man måste specificera påståendet. Det man kan säga är: ”Den här designen är bra för att utföra denna uppgift, i detta sammanhang, för denna typ av användare.” Lite mer konkret kan det låta: ”Den här gaffeln är bra designad för vuxna och ungdomar att äta fast föda i ett kök med.”

För att avgöra om en design är bra eller inte måste man sätta designen i relation till användare, uppgifter och sammanhang. Vilka ska använda produkten? Vad ska de göra med den? I vilket sammanhang ska den användas? Om en produkt inte har några egentliga användare, eller inte kan utföra uppgifterna på ett bra sätt, eller inte fungerar i sammanhanget, är det inte en bra design. Utveckla alltid din egen design med denna modell i bakhuvudet.



Användare-uppgift-sammanhangs-modellen.

Även om användare-uppgift-sammanhangs-modellen<sup>1</sup> är mycket bra kan den vara aningen trubbig. Problemet är att människor inte alltid är rationella. Vi kan vara både naiva och fåfänga. Det innebär att en produkt som helt och hållet bygger på människors fåfänga mycket väl kan bli en försäljningssuccé. Kopplingen mellan design och försäljning är mycket komplicerad och jag ska inte göra några djupdykningar där.

För att förfinas modellen kan man beskriva användarna mer detaljerat än jag gjorde i exemplet med gaffeln. Där nöjde jag mig med att beskriva dem som vuxna och ungdomar. För en gaffel tycker jag att det räcker eftersom den inte är designad för en mer specifik användargrupp. Dock kan man behöva lägga till att den inte är bra designad för människor med motoriska funktionshinder. I andra fall kan en produkt vara bra designad för lekfulla, blyga unga storstadsbor med drag av fåfänga och egoism.

<sup>1</sup> Modellen bygger på ISO-definitionen av användbarhet. I definitionen ingår också att uppgifterna ska kunna utföras ändamålsenligt, effektivt och tillfredsställande. Se vidare ISO 9241-11.

Vi kan också diskutera bra och dålig design på detaljnivå. En gaffel kan trots allt se ut på många olika sätt, även om huvuddragen är de samma. Till synes små detaljer kan göra en design bättre än en annan.

Hemma har vi tre tillbringare som alla är lämpade för uppgiften att blanda och förvara jos i. Alla är de av glas, har ett handtag att hålla i och en pip för att underlätta att få josen dit man vill. Tillbringarnas funktion<sup>2</sup> är således identisk men de skiljer sig åt i detalj vilket gör dem olika lämpade för olika aspekter av användningen. Så här ser de ut.



*Olika bra designade tillbringare.*

Den första är rund och bullig i formen. Nästa modell är åttkantig och aningen stramare i utformningen. Den tredje är hög och smäcker och har en svagt blå ton. Utifrån mitt resonemang är dessa tillbringare väldigt lika. De är alla lämpade för att blanda och förvara jos i. Inga speciella kunskaper eller färdigheter krävs från de som använder dem och de kan användas i ett vanligt kök. Mönstrar man däremot

<sup>2</sup> Min användning av ordet funktion orsakade en viss debatt när en industridesigner läste ett utkast av denna bok. Det finns säkert fler med honom som använder ordet annorlunda. Känner du dig obekvämt med mitt bruk av ordet kan du prova att använda ordet huvudfunktion istället.

detaljerna i utformningen visar det sig att de små skillnaderna påverkar användningen.

När man köper blandbar jös ska den ju spädas till en liter. Den första och tredje tillbringaren rymmer mer än en liter. I den åttkantiga modellen går det däremot endast i en dryg liter. Det fina med denna modell är att exakt där den åttkantiga formen övergår i en rund form går gränsen för en liter. Det innebär att jag slipper måtta med den lilla förpackningen och hälla i fyra skvättar vatten för att blanda jösen. Istället kan jag direkt fylla tillbringaren till det ställe där den åttkantiga formen slutar. Formövergången utgör på ett diskret sätt en enlitorsmarkering. Man kan fråga sig om detta är en slump. Nej, precis som staplingsbarheten hos IOGT-stolen är detta ingen slump utan resultat av en designprocess.

Tittar vi lite på de frågor jag föreslog i det förra avsnittet kan vi försöka bilda oss en uppfattning om hur designprocessen har gått till. Vi vet varför tillbringaren ser ut som den gör. Formövergången är inte bara en yttlig skönhetsdetalj, utan fyller en funktion. Detta kan ha varit ett krav från en beställare. ”Det ska tydligt framgå var gränsen för en liter går.” Det kan också ha växt fram under processen. I det första förslaget kanske denna formövergång hamnade vid 0,9 liter. När designern själv eller någon annan person testade tillbringaren upptäckte han att det hade varit mer praktiskt om övergången låg exakt vid enlitorsgränsen.

Det finns fler skillnader mellan tillbringarna. Jag gillar till exempel inte den första för att den är så tjock att den är svår att få in i diskmaskinen. Den får heller inte plats i dörrfacket på kylskåpet. Den tredje är så hög att den inte går in mellan alla kökshyllor, däremot är den klart snyggast och trevligast att ställa fram på bordet. Vilken som är bäst designad av dessa tre går alltså inte att säga utan att specificera till vad och hur de ska användas.

Det är lätt att avgöra vad man själv upplever som bra design, men det är sällan man designar åt sig själv. Frågan är hur målgruppen kommer att uppleva det du gör och hur du får reda på det. Du får ge dig till tåls till kapitel sju för den

kunskapen men nu är vi redo att titta närmare på designprocessen.

### **Tips**

- Design tar tid
- Tänk divergent – hitta alternativ
- Betrakta alla föremål som designade
- Analysera design
- Glöm aldrig bort användare, uppgifter eller sammanhang
- Designa, designa, designa