

Lesenotater 4: Kap 5 i Bratteteig + artikler (Bratteteig & Wagner, og Bråthen m.fl)

IN1060 – Bruksorientert design

Vår 2021

Krav til innlevering:

- *Minimum ½ side, maks 2 sider. Skriftstørrelse 12, 1.5 linjeavstand*
- *Filformat: PDF, filnavn: brukernavn_lesenotater1*
- *Frist for innlevering: 09.04 kl 23.59 i Devilry*

Oppgaver som skal leveres:

Oppgave 1

Hvordan kan de tre prinsippene for brukerdeltakelse i design (medbestemmelse, gjensidig læring, samskaping) operasjonaliseres?

Spørsmål som kan være til hjelp:

- *Har brukerne mulighet til å ta designvalg?*
- *Er det mulighet til å lære av brukerne og de lærer av dere underveis i prosjektet?*
- *Hvordan kan dere sørge for at dere forstår mer av hva brukerne kan ha behov for eller ønske å bruke utover i prosjektet?*
- *Hvordan kan brukerne få kunnskap til å gjøre bedre valg utover i prosjektet?*
- *Hvordan kan dere legge til rette for å designe sammen med brukerne? Hva er mulig å få til?*

Oppgave 2

Hvilke av de tre typene metoder (fortelle, lage, spille) tenker dere vil passe til den måten å organisere og planlegge prosjektet på som dere kom fram til ovenfor?

Spørsmål som kan være til hjelp:

- *Hvordan kan dere undersøke problemer, ønsker, behov, verdier mm.?*
- *Hvilke metoder kan dere bruke for å ta med brukerne på formgivning og designvalg?*
- *Hvilke muligheter finnes for å konkretisere hvordan løsningsforslag og prototyper kan bli brukt i praksis?*

Øvrige diskusjonsspørsmål i prosjektgruppa:

Disse skal ikke leveres, men er ment som spørsmål dere kan diskutere i gruppemøter

eller i gruppetimer.

- Beskriv design som en beslutningsprosess. Hva menes med dette? Hva slags beslutninger kan det være snakk om? Hvilke beslutninger kan brukerne ta? Hvilke beslutninger er det lurt at de tar? Hva må de vite for å ta slike beslutninger? Hvordan skal de få nødvendig innsikt? Hva menes med designvalgkompetanse?
- Forklar hva deltakelse betyr. Hva menes med deltakelse? Hvordan kan man kjenne igjen graden av deltakelse?
- Forklar hva brukere kan involveres i i design. Hvilke aktiviteter kan de være med i? Hvordan? Hvordan kan det legges til rette for dette?
- Hvilke metoder, teknikker og verktøy kjenner dere til for brukervedvirkning? Kategoriser gjerne med merkelappene fortelle, lage og spille.