Design!
Vad är DESIGN?
Skillnad???
Designteori?

- Vad är bra design?
- Vad är dålig design?
- Hur undvika dålig design?

- Grafisk teori?
- Teoretisk grafik?
- Estetik?
Designens grund…
Designens grund...behov.
Designern?

Vad är rollen?
Rollen som Program-Designer

- Programvaruutvecklare
- Programvarudesigner
- ”Programvaruartist”?
Design och datorer?

- Effektivitet ↔ Användarens upplevelse
- Tolkning ↔ Sammanhang
- Goda kommunikationsmöjligheter
- Utseendet alltmer viktigt
- Funktion före skönhet (!)
- Synlig funktion!
- Artist/Designer måste styra betydelsen
- Artistiskt inflytande redan från början
Form?

Funktion?
Grafiska former

Yttre form
(rektangel, cirkel, oregelbunden…)

Text
(Typhsnitt, storlek, variation, färg, mm)

Föreställande grafik
(ikoner, bilder, mm)

Geometriska former
(linjer, cirklar, pilar, mm)
Grafiskt uttryck

- **Minimala skillnader**
  - Små skillnader
  - Kombination av skillnader och likheter $\Rightarrow$ Stil
  - Stilen uttrycker betydelse

- Ofta svårt att veta vilka skillnader som kännetecknar stil och betydelse
  - Jämför olika tidningars stilar..
Övning (fem minuter)

- I grupper om tre:

- Diskutera vilka grafiska skillnader som kännetecknar ett operativsystem som t.ex. Mac OS eller Windows
dvs. vilka skillnader är viktiga för att man ska kunna avgöra vilket OS man använder?

- Är några av dessa skillnader nödvändiga för funktionen?
Innehåll och uttryck

- Finns det innehåll som inte innehåller ett uttryck?

- Finns det uttryck som inte innehåller någon betydelse?

- Går det att skilja innehåll från uttryck?
(Detta är inte en pipa)
Objekt

Design

Funktion  Representation
kan vara olika saker!
kan vara olika saker!
Odd functionality – good design!
Odd design – good functionality?
RED TEXT
ON BLUE BACKGROUND

BLUE TEXT
ON RED BACKGROUND
Standard functionality – bad design!
Design av interaktionen

- Förståelse
- Abstraktion
- Strukturering
- Representation
- Detaljutformning
Designspråk

- Kan man tala om ett designspråk?
- Ett språk är en konvention för kommunikation
  - Grammatik
  - Ordförråd
  - Semantik, Pragmatik

- Designspråket är jämförbart med vanliga språk
Exempel på designspråk

- **Arkitektur**
  - Designspråket uttrycker: kultur, klimat, omgivning, naturförhållanden, mm

- **Teknik**
  - Designspråket uttrycker: funktion och hantering
  - Lånar designuttryck från andra områden

- **Datorer**
  - Designspråket uttrycker… ???
Designmönster

- Ett designspråk påminner i mycket om det som kommit att kallas ”designmönster”
- Ett designmönster beskriver generella strukturer i en designsituation
  - Arkitektur
  - Programmering
  - Gränssnitt mm
Designspråk

- Kännetecken
- Återskapande
- Utveckling
- Utvärdering
- Genererande
Arkitektur
Hundertwasser
Bauhaus

HTTP://WWW.BAUHAUS.DE/
Corbusier
Stil?
Designspråk?

http://www.archus-arosia.se/
Hur gör man bra Design?
Observera!

- Hur ser saker ut?
- Vad fungerar/fungerar inte?
Observera!

- Hur ser saker ut?
- Vad fungerar/fungerar inte?
- Samla på exempel!
Inspireras

- Hur ser saker ut?
- Samla på exempel!
- Nyfikenhet/Öppet sinne
Inspireras

- Hur ser saker ut?

- Samla på exempel!

- Nyfikenhet/Öppet sinne

- Samla på exempel!
Design vs. Funktion

- Hur kan man kombinera Design och Funktion?

- Hur undviker man att Design stör/förstör Funktion?
Funktion först, Design sen?

§ Tänk på design, men utforma funktion!

§ Tydlighet

§ Enkelhet

§ Medvetenhet!

- Medvetenhet!
Medvetenhet!

- All design har en påverkan på funktionen
- All funktion måste ta sitt uttryck i designen
- Design och funktion kan:
  - Stödja varandra
  - Hindra varandra
- Gäller att hitta en medelväg
En gyllene medelvägsregel

- Fungerar allt som oftast
- Så enkel design som möjligt
- Skandinavisk tradition
- Ta bort allt onödigt - funktion är (ofta) vackert
Allt är möjligt...
Allt är möjligt...

Det omöjliga tar bara längre tid
Utmana det säkra!

Och när du inte längre har nån chans att vända

Och har tappat sista tråden till ditt trygga gamla liv

Ja det är då, först då som saker börjar hända

Å det är då som du kan börja skönja nya perspektiv

(Ola Magnell, 1975)
Designuppgift

- Designa en en kamera (med utskjutande objektiv) som kan användas med enbart höger eller vänster hand.
- Alla funktioner ska gå att använda oavsett "-hänhet".
Kriterier

Diskutera följande:
- Vad är problemet?
- Vad är skillnaden mellan höger och vänsterhänthet i det här fallet?
- Räcker det att bara spegelvända designen?

Bedöms på:
- Seriositet – verklighetsförankring
- Nytänkande
- Motiveringar till designen ur ett MDI-perspektiv.