



Användbarhet, tillgänglighet, design, interaktion, upplevelse, för alla, mobilitet, nytta, användare, social, prestanda, sammanhang, effektivitet, attityd, situation, resurs, mänsklig, uttryck, funktion, relevans, känslor, mål, tillfredsställelse.

Ny användbarhet

Att med hjälp av mentala modeller göra strategier och organisationer "användbara"

Olle Torgny

Cordial Business Advisers AB

Bakgrund

Olle Torgny

- Industridesign
 - Konstfack Industridesign
 - Les Ateliers, Paris
 - Domus Academy, Milano
 - Ergonomidesign
- Marknadskommunikation
 - RMI-Berghs
- Användbarhet, forskning, IT
 - CID på KTH/NADA
 - Konstfack KU (kreativitet)
 - Interactive institute
- Konzeptutveckling/konsulting
 - Icon Medialab
 - Essen
 - Cordial (tidigare Soul)

Användarfokus
Integrera kvalitativt
och kvantitativt

All kommunikation
sker på mottagarens
villkor

Användarfokus
Tvärvetenskap
Metoder

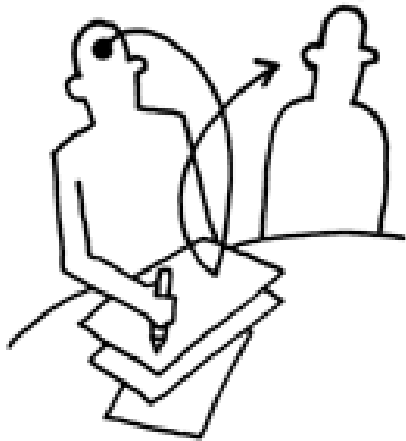
Användarfokus
Tvärvetenskap
Varumärke, Strategi

Cordial Business Advisers

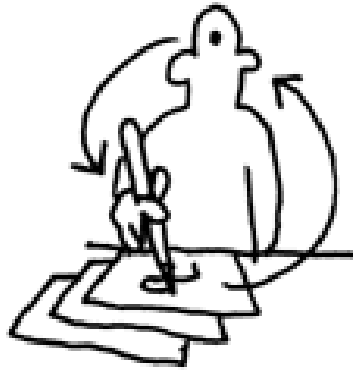
- Managementkonsulter
 - Strategi
 - Organisation
 - Transaktion
 - Kommunikation
- All Business is human
 - Att få saker att hända
 - Delaktighet

cordial

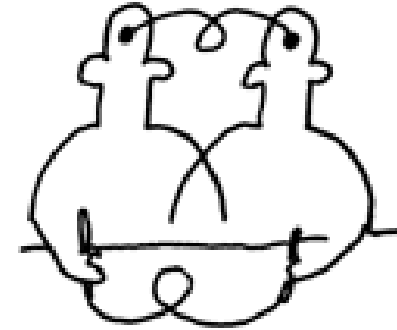
Design



Visualisering



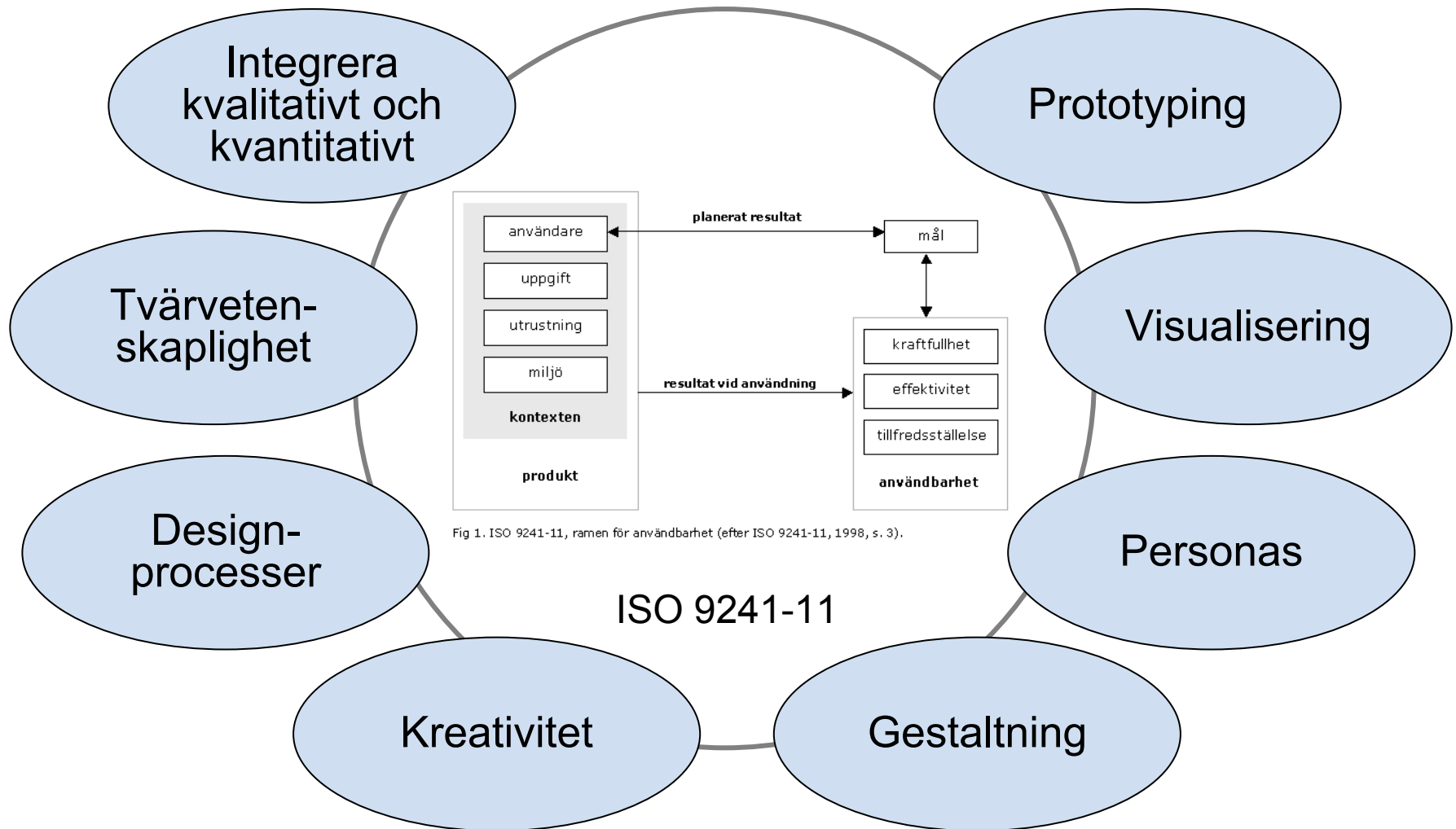
Designprocess



Samarbete

*"När komplexiteten blir för omfattande för medvetandet...
...då börjar du designa!"*

Användbarhet – spännande metoder





Användbarhet i olika sammanhang

Förstå
användare och
praktiska krav

- Marknadsundersökningar
- Intervjuer
- Prototyptester
- Mål och strategi
- Kostnadsramar
- Teknik och produktion

Analysera
förlopp,
procedur,
situation

- Visualisering
- Scenarier
- Skisser
- Modeller
- Prototyper
- Analysmetoder
- Kreativitet

Industridesign:
≈ Design av objekt

Usability:
≈ Design av gränssnitt

Tjänstedesign:
≈ Design av beteende

XXX:
≈ Design av verksamhet

Användarorienterad affärsutveckling



Det här är en affärsidé som visar hur man skulle kunna arbeta med användbarhet och design "hela vägen". Skärskådar man idén ser man många problem – så betrakta den bara som ett exempel!

Människor som av en eller annan anledning vill jobba extra då och då skulle av detta företag kunna kvittera ut en speciell terminal och en väst som visar varifrån man kommer. Arbetet består i att i egen takt och med valfritt transportmedel göra enklare bud, säkrare än post och billigare än ett vanligt bud. Kunden beställer via webben.

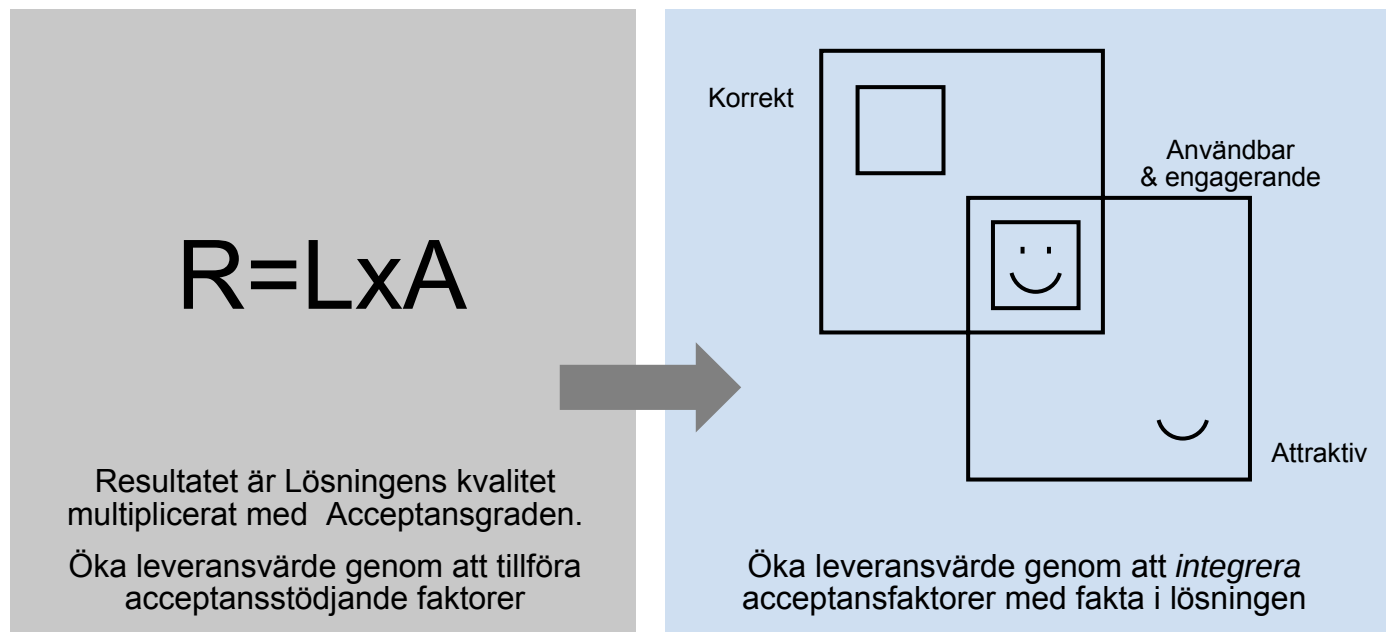
När du har tid över och vill arbeta slår du på terminalen och får beställningar samt färdbeskrivning. När du hämtar visar terminalen att du är du, du registrerar dina leveranser och sedan kommer en vanlig löneavi i brevlådan. Eller för all del elektroniskt.

En verksamhet av det här slaget är beroende av hårdvaran och mjukvaran i terminalen, gränssnitten i terminalen och på webben, organisation och affärsmodell – flera samverkande former av användarorienterad design.

Ett lättadministrerat extraknäck, en ny affär från grunden

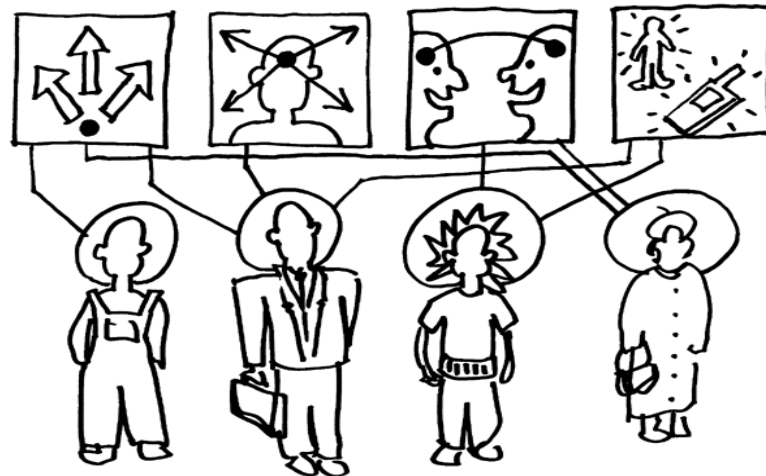
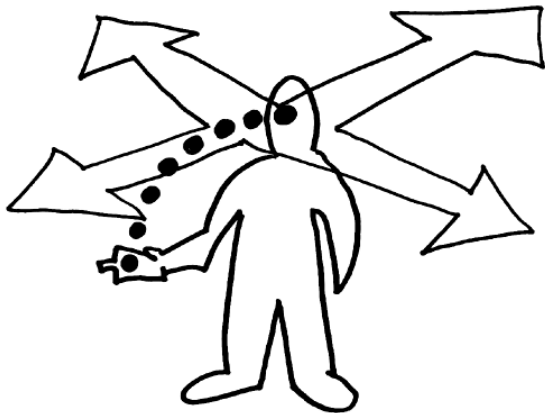
Acceptans ger resultat!

- Design som arbetssätt och tillförd egenskap ökar effekten på t ex ett förändringsprogram

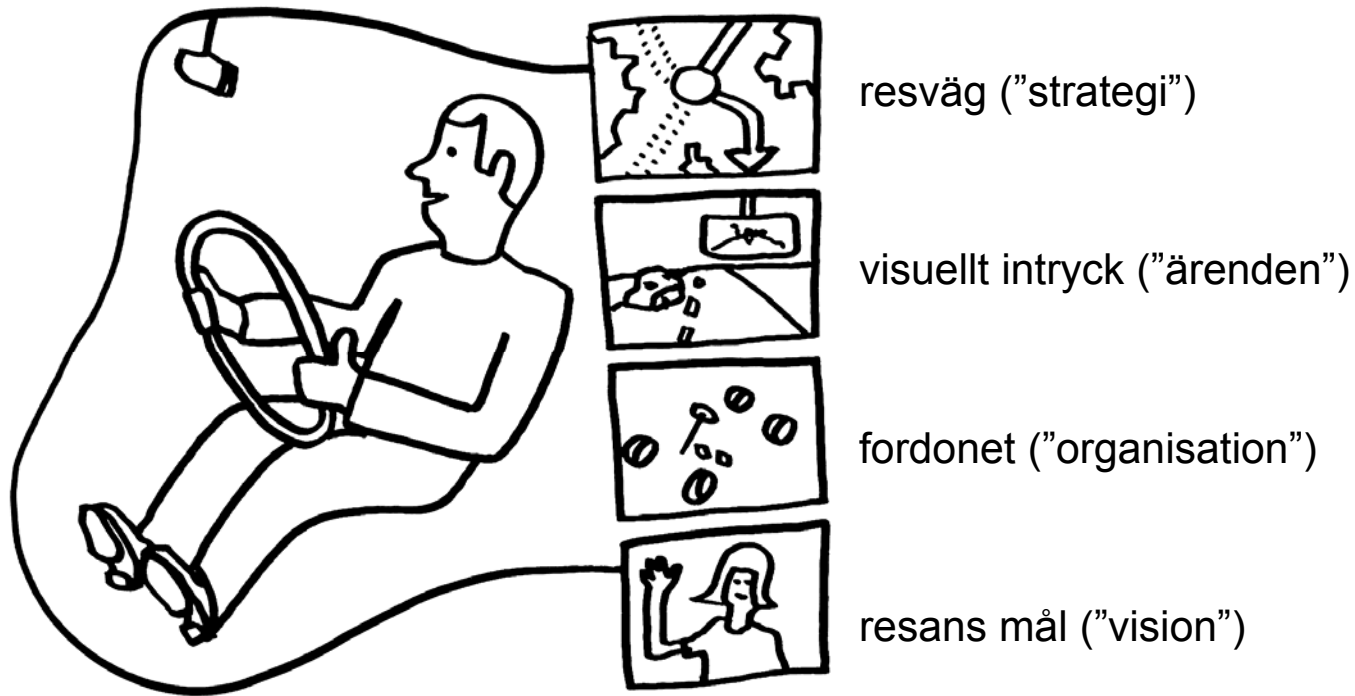


Visualisering ger inlevelse!

- Vilka olika skäl finns för att köpa och använda en mobiltelefon? Visualisering lyfter fram uttalade aspekter.

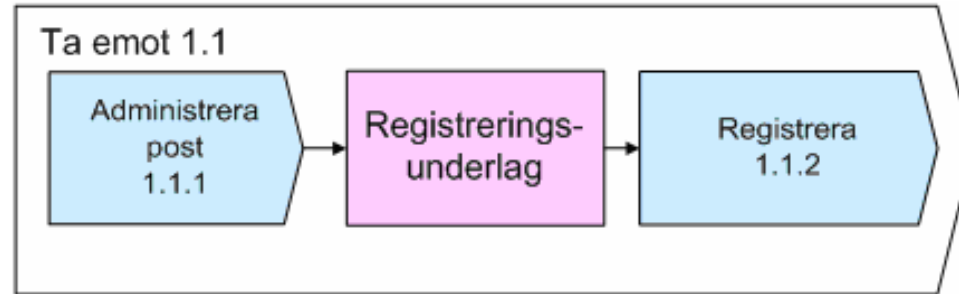


Mentala modeller ger sammanhang!



Ett företag bygger på en eller flera mentala modeller
som vägleder individen i vardagliga beslut

Exempel: användbarhet tillämpat på processer



Del av processkarta

Checklista?

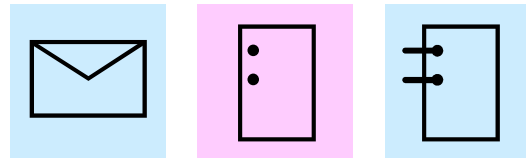
Checklista

- Administrera post
- Gör registrerings-underlag
- Registrera

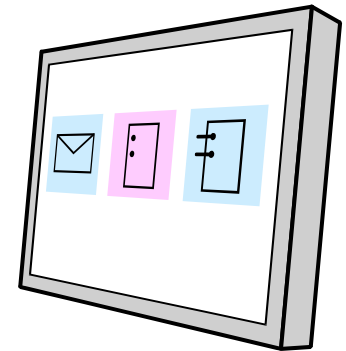
Att se processbeskrivningar som något som ska "användas" är ofta en banbrytande tanke i sig.

Samma mentala modell kan vägleda i utveckling, arbete och framtagning av IT-stöd.

Symboler?



IT-stöd?



Mental modell?

