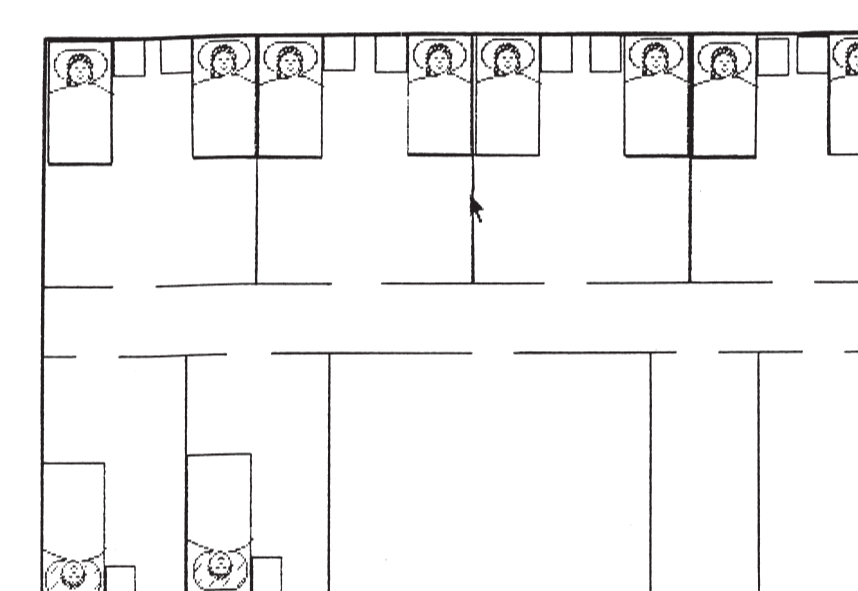


Hvor kommer brukervennligheten fra og hvor fins den?

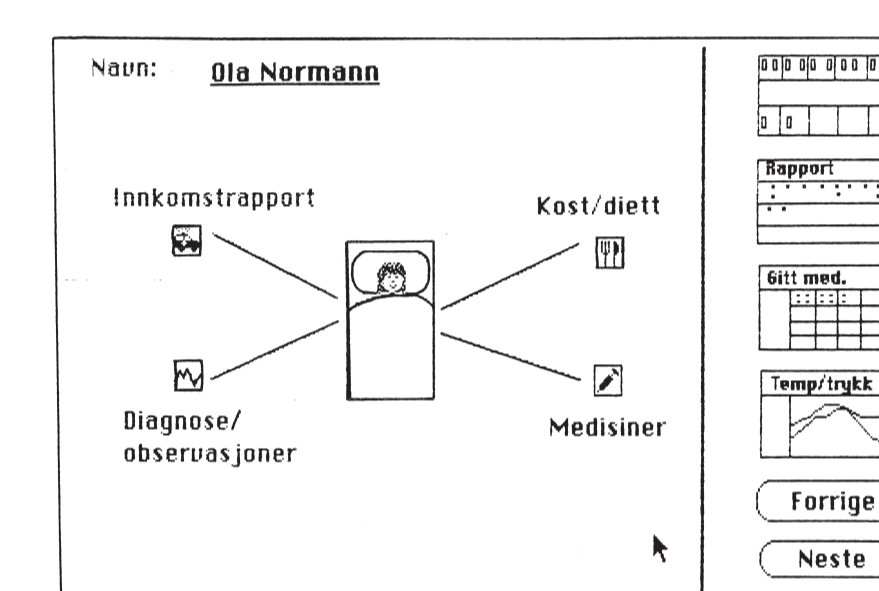
Brukermedvirkning

Participatory Design (PD) handler om å involvere brukere i utformingen av nye IT-systemer. En grunnstein i PD er gjensidig læring mellom brukere og designere.

Et eksempel er Florence-prosjektet (1983-1987). Prosjektet skulle utvikle teknikker for brukermedvirkning i systemutvikling innenfor sykepleien. Mac-en inngikk i design-prosessen for å støtte arbeidet.



Avdelingsbildet

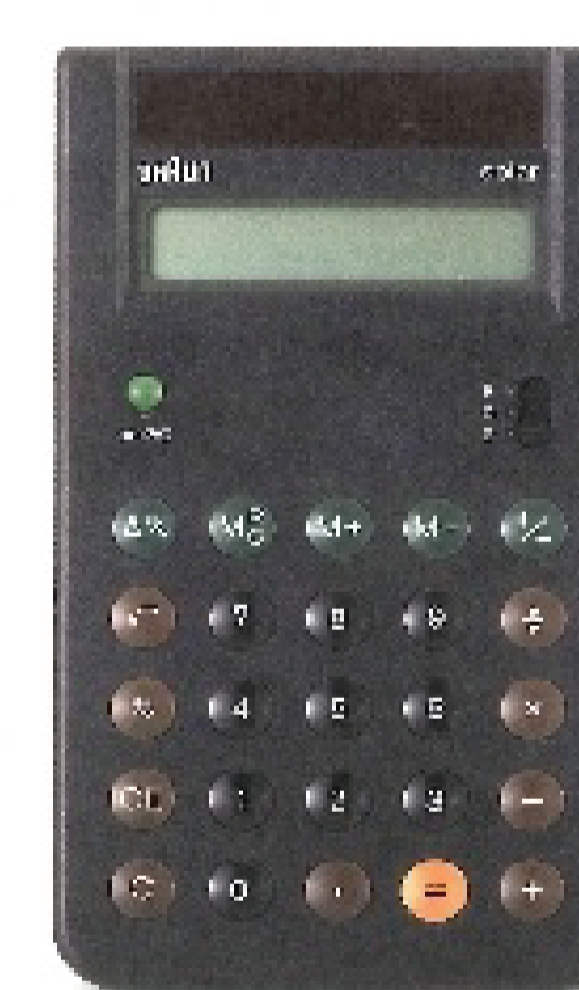


Pasientbildet

Tingmedvirkning

Brauns stramme funksjonalistiske design er kopiert inn i Apples produkter. I eksemplet med Braun-kalkulatoren dreier det seg om et direkte kjøp. Apple kjøpte rettighetene til Braun-utseendet for å bruke det i sin iPhone-kalkulator.

I design-strategien bygger man blant annet på brukernes erfaringer.



Braun-kalkulator



iPhone-kalkulator

Service-vennlighet

I de første Mac-ene måtte man ha en spesiell skrutrekker for å komme inn i maskinen. Steve Jobs ville gi brukerne en kontrollert opplevelse. Avanserte brukere likte dette dårlig.



Seinere - som i den utstilte G4-maskinen - kunne man åpne maskinen med et knepp og designet innvendig var like velordnet som desktop-en på skjermen.