

## **PhD-projekt: Teddy bears and talking chairs – designing from the meaning in experiences.** **By Jesper Legaard Jensen**

PhD-projektet 'Bamser og talende stole – at designe fra meningen i oplevelser' fokuserer på oplevelsesbaseret design, det vil sige en designproces, hvor den oplevelse man ønsker at påvirke danner udgangspunkt for processen. Intentionen er at styrke designets evne til at bidrage meningsfuldt til oplevelser, og som følge deraf også en tilgang til brugen af teknologi på en måde der bidrager positivt til oplevelsen, fremfor at øge teknologien blot fordi det er muligt.

Projektet startede som en del af Sterilcentralprojektet – et samarbejde mellem virksomheder, hospitaler og universitetet med det mål at udvikle nye principper for den ultimative sterilcentral. PhD-projektet peger i den sammenhæng at indførelsen af ny teknologi og muligheden for at skabe en mere automatiseret og effektiv sterilcentral kun er den ene side af projektet. Den anden side handler om medarbejderne, og om hvordan man skaber gode oplevelser for medarbejderne på en arbejdsplads.

Gennem studier af de daglige oplevelser de ansatte på sterilcentralen har, og et fokus på hvordan sådanne oplevelser bliver meningsfulde, nåede projektet frem til en opdeling af oplevelser i to forskellige – men tæt knyttede – typer, hhv. Mål-orienterede og omni-orienterede.

### **To typer oplevelser**

Mål-orienterede oplevelser handler om at nå et mål – en måde at opnå en succes-følelse, som når man vinder en tæt håndboldkamp. Omni-orienterede oplevelser handler om velvære – om at have det godt i den situation man er i, hvor man er mere åben for hvad der sker.

Eksempelvis kan oplevelsen af at drikke en kop kaffe med en ven være vidt forskellig i forhold til det produkt – kaffemaskine – man bruger. Når man bruger en almindelig kaffemaskine som brygger kaffen selv, er den en del af en mål-orienteret oplevelse. Man vil gerne have kaffen færdig hurtigst og nemmest, så man kan bruge sin tid på andre opgaver imens.

Bruger man i stedet en stempelkande, så vil man typisk tage den med hen hvor man sidder og færdiggøre kaffen der. Aromaen fra bønnerne når vandet hældes over, og hele ceremonien med at trykke stemplet ned når kaffen er klar, bliver en del af hyggen. Denne "hyggelige" oplevelse er et eksempel på det der betegnes som den omni-orienterede type. Stempelkanden bliver en del af en omni-orienteret oplevelse, hvor den almindelige kaffemaskine er en del af en målorienteret oplevelse.

### **En ny designmodel**

Med udgangspunkt i denne opdeling mellem mål- og omni-orientering, samt en opdeling mellem direkte og indirekte påvirkning af oplevelsens elementer, blev der dannet en ny design-model kaldet "ESF", som står for "Experience Scope Framework". Det navn fortæller at det er en model der beskriver et bredt spektrum af oplevelsen. Fokus i denne model er på den mening man oplever – dvs. de aspekter af oplevelsen der gør den meningsfuld.

### **3 dimensioner af en oplevelse.**

PhD-projektet belyser også hvordan en oplevelse kan deles i tre niveauer, beskrevet som hhv. den dybe oplevelse (som gør oplevelsen meningsfuld), brugs-dimensionen (som beskriver interaktionen mellem produkt og bruger) samt den instrumentelle dimension (som beskriver selve det fysiske produkt som oplevelsen er rettet mod). De meningsfulde aspekter af oplevelsen, som modellen nævnt ovenfor fokuserer på, henfører til det dybeste niveau af oplevelsen.

PhD-projektet foreslår på denne baggrund at design processen tager udgangspunkt i en analyse af de dybere niveauer af en oplevelse for at sikre at det udviklede produkt vil bidrage til oplevelsen på en meningsfuld måde. Projektet eksemplificerer også gennem et projekt om unges oplevelse af at tage ansvar for eget liv (udført i samarbejde med Odense kommune), hvordan en sådan design

proces (typisk betegnet Experience-based Designing) kan forløbe, og hvordan den introducerede model (ESF) kan anvendes.