

Studenter på feltarbeid for å designe espressomaskiner og lekeplasser

antropologi.info, 9.6.05

For å forbedre produktene sine har alle store konserner i USA ansatt antropologer. Nå blir antropologisk produktutvikling - også kalt designantropologi - mer og mer populær i Skandinavia. I Danmark finner vi en av de ledende miljøer. antropologi.info tok en kort epost-prat med Mette Mark Larsen som koordinerer studiet i IT Product Design ved Syddansk universitet.

- antropologi.info: Hvorfor trengs det antropologer i produkt-design?

Mette M. L.: Nutildags bliver de produkter, der omgiver os, mere og mere kompliceret. Der skal man bare tænke på en af de forfærdelig frustrerende computerprogrammer, eller bare vores 'intelligente' espressomaskiner, som vi ikke kan få til at fungere rigtig. Der er tidt en tendens til at vi skal forstå it-produkterne, selvom det jo burde være omvent!

Derfor er det enormt vigtigt at tidligst muligt i designforløbet sætte fokus på brugerne, i stedet for (typisk indenfor mere traditionell måde at tænke usability på) at ferdiggøre produktet med alle finesser og så teste det i et sterilt laboratorie.

Man har mange fordomme om hvordan folk bruger produkter, men der er rigtig mange situationer man ikke kan antage og detaljer, vigtige detaljer, der kan fanges gennem en stærk involvering af brugeren i designprocessen. Når vi således ser produkt-design som "human-centred", så kan det samme jo siges om antropologi... Der kan helt klart bruges eksperter omkring feltstudier, analyse af brugerdata osv. kan bruges i produkt-design.

Hvorfor er studiet "specielt er målrettet til antropologistuderende"?

Mette M. L.: IT Product Design studiet beskæftiger sig intensivt med brugerinddragelse i designprocessen. Således lærer de studerende metoder og teknikker til at facilitere en proces der har brugeren i fokus fra start til det afsluttende produktkoncept. Dvs. antropologistuderende får en praktisk design erfaring som i kombination med den antropologiske insigt de allerede kommer med giver en god basis for at arbejde som antropolog indenfor design og produktudvikling.

Studiet vil ikke gå for dybt ind i antropologisk teori, men vi bruger en såkaldt 'antropologisk-inspireret' fremgangsmåde især i starten af projektet. Der vil vi typisk observere brugeren i sin daglig brugskontekst. Dette danner således basis til at involvere brugerne i workshops og lignende aktiviteter for at forstå deres verden, og dermed finde ud af, hvordan et produkt kan være mest brugervenlig.

Bortset fra disse stærkere sammenhæng af et antropologistudie og IT Product Design, kan den

studerende selvfølgelig også benytte kandidaatoverbygningen til at finde ens styrker i et helt nyt felt og udvikle mange design-, management-, og it-relaterende kompetencer.

- Hva har antropologer bidratt med? Har du eksempler på produkter o.l. dere har utviklet / praktiske kurser dere har gjennomført?

Det er meget forskellig, hvilken produkter de studerende arbejder med. Vi har for eksempel haft et større projekt med firmaet Kompan til at designe en interaktiv lejeplads, for at lokke børnene væk fra deres computerspil. Endvidere har der været udviklet design til et system for buschaufører, concepter til interaktiv tv, social microovn, apparater til klimaregulering, patientløftemaskine, men også mere klassiske projekter hvor interaktionen med en website eller software skulle redesignes.

De studerende lærer meget om processer og facilitering af samarbejde i en designprocess, om det så er involvering af et firma, brugerne, eller studerende fra andre discipliner, der skal arbejde i samme designteam. Derfor fokuserer nogle studerende mere på et fysisk produkt som resultat og andre udvikler en metode eller en process, som en slags produkt.

Hvordan ser feltarbeidet konkret ut? Hvordan observerer dere brukeren? Går dere på hjemmebesøk?

Grundlæggende for feltarbejdet i design er at de studerende får et åbent syn og efterlader deres antagelser om en hvis brugertype hjemme i skabet. Det er vigtig at de udvikler empati for at give brugerne en platform. Vi arbejder meget med video ude hos brugerne. Feltnoter er selvfølgelig også vigtige, men ofte er der ting vi ikke opdager i selve situationen. Derved kan videomaterialet hjælpe med at finde interessant input til at forstå brugernes verden, og til konkret input for designidéer.

I alle tilfælde vil man tage ud til stedet, hvor brugskonteksten er, om det nu er hjemmet eller arbejdspladsen af en bruger. Således er det mest arbejdspladsen, men vi har også haft projekter der fokuserede på køkkenet som brugskontekst. I dette tilfælde skulle man selvfølgelig ud til brugerne i deres hjem.

Her kunne nogle måske sige 'Jammen, vi har jo alle et køkken hjemme, så kan jeg da bare se mig selv som bruger!' - det er vigtig at igen bemærke, at vi ville gå glip af utrolig mange spændende insigter, som vi ikke kan antage fra ens egen erfaring. Der venter mange overraskelser når man gør feltarbejde.

Der er meget fleksibilitet i programmet for at give de studerende mulighed til at udvikle deres individuel rolle og kompetencer. Endvidere har vi selvfølgelig opbagning fra vores antropologer på Mads Clausen Instituttet, som giver deres erfaring videre til de studerende, gennem lektioner og vejledning.

- Hvordan ser arbeidsmarkedet ut? Er antropologer akseptert i den skandinaviske IT-bransjen?

Mette M. L.: Det bliver stadig mere og mere anderkendet at bruge antropologer i forbindelse med produktudvikling og design, både indenfor It-branchen, men også inden for den mere traditionelle industri har man erkendt behovet for at inddrage brugerens perspektiv i produktudviklingen.

- Kreves det spesielle data-kunnskaper?

Mette M. L.: Nej, ikke spesielt. IT Product Design er jo et tværfagligt studie, med typisk designstuderende, ingeniører, sprog & kultur-, antropologi- og økonomistuderende. Således er studiet ikke kun målrettet til antropologistuderende, men virker oplagt. De studerende hjelper hinanden indenfor den ekspertise de medbringer. Alle bliver dog utsat for lidt af hvert, således også noget programmering og de skal bygge funktionerende prototyper.

Derved kan en antropolog eller sprogstuderende ikke pludselig kvalificere sig til en software programmør, eller produktdesigner, men gjennom dette 'learning by doing' giver dem bedre forståelse for de andres baggrund, som fremover er til gagn i tværfagligt samarbejde. Envidere har de studerende en mere omfattende forståelse af de forskjellige redskaber og de kvalifikationer der skal medbringes til design.

- Jeg leser at du har en Bachelor of Science in International Management. Har du hatt noe med antropologi å gjøre i management-studiet?

Mette M. L.: Jeg har både baggrund i management, som mit BA studie, og min Kandidat i IT Product Design. Således stammer min erfaring om antropologi fra de 'virkelige' antropologer omkring mig, studerende med denne baggrund og lærerne, men ledelse har jo også at gjøre med mennesker, hvor jeg kan se nogle paralleler til antropologi. Gennem IT Product Design er jeg personlig nok mere blevet kvalificeret i retning af procesfacilitering og idéudvikling, men det har også givet mig meget håndgribelig erfaring i hvordan jeg kan omgås brugere og involvere disse i designprocessen. Ligesom mig selv ender enhver studerende med et meget spesielt profil, som kan kvalificere til for eksempel interaction designer, user interface designer, user experience expert, user researcher, process manager og lignende.

Dette er utskriftsversjonen av artikkelen på
<http://www.antropologi.info/antromag/designantropologi.php>