

# Slut med forvirrende knapper på urene

Design skal give os højteknologiske produkter uden en masse unødvendige funktioner, som vi alligevel aldrig finder ud af at bruge.

## INTERVIEW SOLVEIG GRAM-JENSEN

**D**a Bill Moggridge købte et digitalur til sin søn i 1983, fik det en voldsom udgang. På et tidspunkt bad sønnen Bill Moggridge om at sætte urets indbyggede alarm til at ringe tidligere, men det lykkedes ikke lige for ham. Derfor lagde han uret fra sig inde i soveværelset med det resultat, at hans kone blev vækket midt om natten de kommende tre nætter. Bill Moggridge selv sover tungt, så de første to nætter vågnede han først, da konen bad ham stoppe bipperiet. Den tredje nat tog hun selv affære, hentede en hammer og bankede uret i stykker.

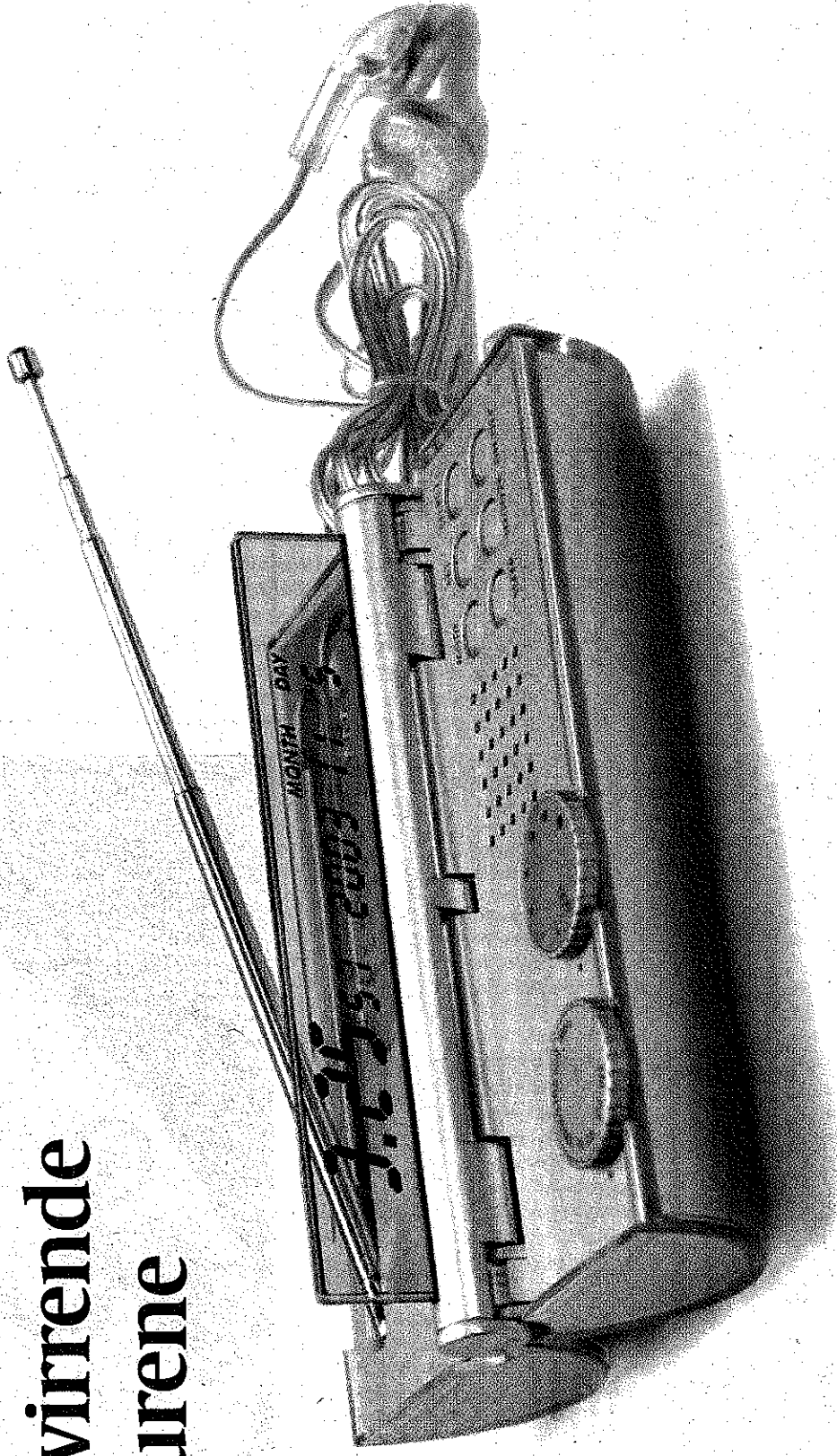
Morale? Digitale apparater som ure, mobiltelefoner og dvd-afspillere skal være til at betjene, uden at man behøver læse en dårligt oversat manual på størrelse med bibelen.

Den læresætning har Bill Moggridge efterlevet i hele sin karriere som industriel designer. Ikke mindst da han designede verdens første bærbare computer. Eller var med til at starte designvirksomheden IDEO, der i dag er en af verdens førende designvirksomheder med kunder som kæden McDonald's og radio- og tv-stationen BBC.

Faktisk mener Bill Moggridge, at design er afgørende for, at teknologiske gerråter bliver lette at benytte sig af for almindelige mennesker.

*Bill Moggridge, hvad er forbindelsen mellem digitale apparater og design?*

»Der er en generel tendens til, at tekno-



### BILÅ BØG WILLIAM (BILL) MOGGRIDGE

**Britisk industriel designer og medstifter af et af verdens førende designfirmaer, IDEO.**

**Han designede den første bærbare computer, det såkaldte GRID Compass.**

**I oktober 2006** udgav han bogen 'Designing Interactions', hvori han interviewer 40 af verdens førende designere inden for digital teknologi.

logi gennemgår nogle faser, når det bliver taget i brug. Først er der entusiasfasen. For eksempel krævede det en ph.d.-grad at lære at bruge de første kameraer. Hvis apparatet får succes i entusiasfasen, bliver tingene også brugt i arbejdsøjemed - det er den professionelle fase. Her bliver produkterne designet til at gøre folk mere produktive. Til gengæld er folk ikke så optaget af, om det er let at lære at bruge. De går mest op i, at det er effektivt. Et apparatet også en succes til professionelt

brug, rykker det ind i forbrugerområdet, hvis prisen er rigtig, og så kan det blive en del af vores hverdag. Og pludselig vil vi have noget, som er let at lære at bruge, som vi kan nyde at bruge. Kameraet skal zoome og blitze automatisk. Det er her, design bliver så vigtigt. For når teknologien først er ankommet i 'forbrugerrummet', slår det fuldstændigt fejl, medmindre det er designet til at være virkelig let at bruge».

»Hvis du er designer, vil du prøve at

kontrollere folks oplevelser med digital teknologi, ikke blot i forhold til det fysiske apparat, men også i forhold til den måde, vi bruger apparaterne på. Det basale motiv er at sørge for, at folk får det ønskede ud af de apparater, de bruger. Og den digitale teknologi invaderer os, nærmest uden at vi lægger mærke til det, for eksempel er et kamera i dag nærmest en computer, der tager fotos».

»Man kan sige, at der har været to revolutioner på kort tid. Den første er chippen, som vi kan opbevare informationer på, og som bruges alle steder, for eksempel i digitale kameraer. Den anden er internettet, der forbinder alting. De to ting sammenlagt har ændret nærmest alle ting, steder og oplevelser, som findes i vores liv. Derfor må vi lære, hvordan man designer det».

### Et halvt minut til at forstå

*Så designs rolle i forhold til digital teknologi bliver vigtigere, i takt med at teknologien invaderer os?*

»Ja. Det er spændende, hvis du tænker

**BIP-BIP-BIP.** Hvad enten det gælder computere, kameraer eller en clockradio, som denne, så er det i dag altafgørende, at de nemme at betjene, siger den britiske industrielle designer, Bill Moggridge. Arkivfoto: Morten Langkilde

på, hvordan man designer computerspil. Der går du direkte til forbrugerfasen. De har måske en entusiasfasen, men ikke en professionel fase. Så vi kan lære ved at se på designet bag spillene, de er nemlig nødt til at være lette at lære. I løbet af det første halve minut vil du som spiller være i stand til at forstå noget. Derefter er du villig til at bruge et par minutter på det næste tidsrum, hvor du prøver at finde ud af noget lidt mere udviklet. Og spillene er designet, så de her tidsrum bliver gradvist længere, efterhånden som du bliver vant til at bruge dem. Et godt eksempel er SimCity-spillet (computerspil, hvor spilleren er borgmester og skal bygge en by op, red.), her kan spillet være flere uger. I inter-

nettet, der går du direkte til forbrugerfasen. De har måske en entusiasfasen, men ikke en professionel fase. Så vi kan lære ved at se på designet bag spillene, de er nemlig nødt til at være lette at lære. I løbet af det første halve minut vil du som spiller være i stand til at forstå noget. Derefter er du villig til at bruge et par minutter på det næste tidsrum, hvor du prøver at finde ud af noget lidt mere udviklet. Og spillene er designet, så de her tidsrum bliver gradvist længere, efterhånden som du bliver vant til at bruge dem. Et godt eksempel er SimCity-spillet (computerspil, hvor spilleren er borgmester og skal bygge en by op, red.), her kan spillet være flere uger. I inter-

nettspil med flere spillere bidrager spillerne også til at udvikle spillene. Hvis du ser på SimCity, er der et stort bibliotek af ekstra apparater og ting, som folk har skabt for SimCity-spillene, og som andre spillere kan bruge».

*Er der andre områder inden for digital teknologi, hvor brugerne hjælper med at gøre produkterne mere brugervenlige?*

»Der er for eksempel opslagsværket på internettet, Wikipedia. Men generelt er brugernes hjælp en udfordring, fordi man som designer ikke ved, hvordan man kan sikre, at ting er i orden eller ikke i orden. Det fungerer fint med Wikipedia, men det gør det ikke nødvendigvis for et nyt produkt. Så for en designer er spørgsmålet, hvornår bør jeg inddrage brugeren, og hvordan kan jeg bruge og kontrollere resultaterne af det».

### Næste stop bioteknologi

*Inden for hvilke teknologiområder vil design spille en stadig vigtigere rolle?*

»Lige nu er udfordringen bioteknologi. Her arbejdes der med mange muligheder for at designe en mere produktiv måde at dyrke landbrug på. Men vil vi gøre det på en måde, som vi følger os trykke ved? Er det miljøvenligt? Og får vi det ønskede resultat, frem for resultater, der gør os bange? Ser man på nye teknologier, som vil påvirke vores liv, må man spørge: Hvornår vil design forstå nok om dem til at forbedre dem?».

*I oktober sidste år udgav du en bog om opfindelser inden for digital teknologi. I bogen interviewer du 40 af verdens førende designere inden for feltet. Var der noget ved deres måde at opfinde på, som overraskede dig?*

»Nej, faktisk blev jeg gang på gang bekræftet i, at alle succeshistorierne var baseret på ideen om virkelig at forstå, hvad folk havde brug for, ligesom vi gør det hos IDEO. Alle sammen har lavet prototyper, som er blevet testet igen og igen på de samme brugere. De gange, hvor den procedure ikke var blevet fulgt, fik produktet ikke succes».

solveig.gram@pol.dk