

Detta är egentligen en sammanfattning, ett sätt och metodik, i form av ett pattern kring hur man rör sig i arbetet. Arbetsnamn 'da Maschine' aka 'the Engine. Det hör samman med alla andra olika specifika sätt som adressera olika moment. Det kan sägas implementerar 'Indigo' och 'Pigalle'.

Detta handlar om att driva rörelsen mellan ytorna, Problem o dess definition, Behov o Krav, Design och Produktion och att bygga på Produkten.

Det finns också en allmän, övergripande produkt, arbetsnamn 'Apophtegmata' utifrån en ide kring hur dessa olika verktyg skall utformas, som också kan vara tillämpligt för Manaulen. Man kan tänka sig mycket detaljerade instruktioner i kombination med olika grafiska modeller som man skall följa, checka av osv. vilket utgår från övervikt på styrning. Ett annat sätt är att försöka förändra användares mindset, och då finns helt andra sätt, nudging, micro-habits, 'tänkespråk' osv.