# Vision

tbd

# Research

## Från jobbet

* Att vi inte har en bild, sammanhållen, som används, av den framväxande förståelsen av problemet. Vad problemet är. Vad behoven är. Vi har Användarresorna men de är inte uppdaterade, de används inte.
* Att vi inte har en bild, sammanållen som används av den framväxande lösningen.
* Jag tror att om vi hade det skulle det vara lättare att vara konsekventa, i vad vi behöver förstå mer, o sedan i hur lösningen hänger samman o ser ut.

Sedan om form. Jag har försökt m Sharepoint men det är dels ingen som använder kanske för att det inte ger ngt. Det blir inte överskådligt, ’mosaikerna’ blir för fragmenterade. Jag tror dessa modeller även m Edgy som är ett rikt språk, är för frikopplag, o-påtagilgt på något sätt

## ‘The Reflectice Practicioner’, Schön

Think about framing, the work done. I.e. en helper när man är igång o arbetar o tar ett steg tbaka eller vad jag skall kalla det, så kan man fundera över vad är det för framning, behövs en ny.

P66 om theory in action en bra rule p58 står om reflection etc. Note it is page number not the printed numbers.

P61 ff där han pratar om ’reflection in action’ o även ett span som kan vara olika, i vissa situationer mkt kort i andra längre. Jfr med hur vi gjorde användarresorna o det just fanns ett sådant span där nya saker kom upp, men efterået, typ bara dagen efter så var den kreativa densiteten borta o det blev inte alls same insights o findings.

## ’Yes to the Mess’, Barrett

Denna har flera saker som är i linje med, inkl ’learning by doing’

Det återkommer flera gånger att det behövs en strikthet. Jazz bygger på vissa ramar men ger sedan stor eller total frihet. Men vissa saker måste man hålla sig till. Same här. Ytorna t.ex är en sådan struktur. Arkitektur kan tillför amkt här också, kunskap om att söka efter informatoin7what system is and functions what system is osv.

’Bricolage’ same as ’assemblage’?

P68 om minimala strukturen, en helper måste vara en som begränsar ordningen o strukturen så den inte tar över. Så det inte blir top down o structure. Eller en rule. Ngt som när man tar ett steg tbaka o judge osv. så slår denna till o ser till att det inte kan bli för mkt ordning.

P76 om prototyper

Runt p84 om stirkta regler för att synka arbetet som i övrigt får max autonomi.

P110 om platsens betydelse.

## ’Bringing design to software’, Winograd

Det här var ju märkligt men den här obken kom liksom till mig, så dagen efter letade jag upp den o slog upp kap 9 Reflective conversatoins with the material... Precis det jag höll på att läsa om i Schön.

* ’a designer travels through different stages’, p172 Alltså ‘travels’.
* Alltså Schön säger att det inte alltid är reflective, utan the reflective hänger ihop m suprise, att man upptäcker något. Å andra sidan, en arkitekt skriver han som är practiced, gör detta mera kontinuerligt, som en del i ett skissande, p173
* Det verkar finnas åtminstone tre modes, ’reflection in action’ och ’reflection on action’(Hannah Arendts ’stop and think’) samt ’reflection on practice’, p173
  + Detta verkar mera vara vad ’build measure learn’/’Lean Startup’ handlar om, att de plockat just detta koncept. Medan jag ser också vikten av det kontinuerliga, ’reflection in action’. Build-measure-learn är ju ngt jag aldrig fått att funka, itsället känns det mera naturligt, när jag observerar, objektivt, insight är att arbeta o att hela tiden reflektera, o även ’reflection in action’
  + ’reflective on practice’ är double loop learning
* Complexity, p175
  + On material, construction etc aspects
  + When a designer produces a plan or specification and complexity in communication with others
  + System complexity, everything affects each other.
  + I.e. ‘there is no direct path between designers intention and the outcome’
* ‘Design is a travel into the problem space’. It reveals new ideas, or new problems like a sharper razor is more prone to corrision.

## ’Thinking in Jazz’

Hittar inte precis igen mn ngnstans runt 340 kanske, står om just detta m ’reflection on action’ o jazzmusiker som spelar, sedan går igenom efteråt o samlar på sig vissa ackordsföljder osv.

## ’Fashion-able’, ’hacktivism and engaged fashion design’

Hittar inte sidan prcis nu men står om en ’design engine’ o ’assemblage’ så verkar bra.

## Digg utredning

<https://www.riksrevisionen.se/granskningar/granskningsrapporter/2025/statliga-strategiska-digitaliseringsprojekt---stora-gemensamma-utmaningar.html>

* B.la att nyttoanalys inte görs, utvärderas osv.

## Annat

Getting our ideas out of our head and into the hands of our users.

Alltså det jag är ute efter är en device som thjälper t att navigera när man tänker genom att göra o använder sturkturen/ytorna. En product som implementerar Schön, Yes to the mess osv.

## Ansatser

### Vad skall vi kalla ’ytorna’/’entiteterna’

Alltså alla entiteter, I Vision, II Designsituationen osv.

### Börja bygga direkt

Jag tror vi skulle kunna tänka annorlunda

* Börja bygga direkt, en ’mimesis’ som kan vara en wireframe, en kartongmodell, att det finns utrymme för att göra ngt så påtagligt som möjligt, foamboards, 3D-modellerna.

### da Mechanics

O det behövs en annan woW som är mera den jag tänker mig, inte en process där man börjar m att förstå behoven utan man kan lika gärna utifrån en aning om vad det är vi behöver, börja skapa en mimesis i någon form, se det smo att vi realiserar ngt o sedan, inte gå bakåt som jag tänkt, utan tillbaka till en utgångspunkt där vi navigerar över ytan av alla entiteter o tar ut en riktning som mkt väl kan vara, inte bara Vision utan hur Vision hänger samman m Stratgi eller ett visst Behov. Kadenser.

### Skapa en designsituation, kanske utifårn ’Design Thing’

Det är ändå den bästa beskrivningen hittilla. Skapa designsituationen som är entiteterna, men i realiteten, jag har ju missat att jag bara beskrivit, i jobbet o i arbetet jag gjort, vad II Projektet är o III AlltSomBehöverBli. Det har inte blivit, jag har inte adresserat hur man får till dessa, i verkligheten, en plats, teamet osv.

# Var skall jag börja

## da Mechanics

Någonstans hrä känns det instinktivt som jag skall börja.

Sedan ’ytorna’, vad skall detta vara. Dels mallarna för hur ett team osv skall se ut men sedan själva teamet. Eller en plats hur den skall se ut, sedan själva platsen, på riktigt. Werkstatt också, ’workbench’.

# Analysis o clustering

Det verkar som att Aristotelse ser hur något blir till, ’once just a thought in somebodys thoughts’ som ett o samma, samma sak, samma process det är bara olika aspekter:

* Techne är när det blir till, förmågan o phronesis bedömer en plog ’arotron’ om den är true o ideal, same concept som from Design Way m ultimate o particualars verkar finns men främst från Socrates o hans idela form för en arotron som i en particular är good enough.
* Men alltså, grejen är att tänkandet o olika actions är same. Action att tänka, ’theoria’ eller planera ’praxis’, eller utföra ’poiesis’ – det är samma. Vi har delat upp det o tom fått det att definiera olika yrkesgrupper.
* Istället, tänkandet kan lika gärna ske när vi ’poiesis’ o omvänt, vi kan tänka konkret ’ theoria’. ’Arotronen’ utförs som ’mimesis’ beorende på vilken aspekt, re-framings är nog ordet.
* Så, jag behöver göra ngt för att få en ’arotron’. Jag kan precis lika gärna börja m ’poiesis’ som med ’theoria’ eller ’praxis’ – det är same. ’Phronesis’ händer hela tiden o där inser jag att ok, jag började TänkaGöra el PraktisKunskapa via tt build something men jag skall inte se det linjärt, precis som i min version II av da mechanics utan det är istället samma sak, tänkaGöra men utifrån olika re-framings o hela tiden ’phroensis’ som via judgement gör att jag re-frames mot mera ’theoria’ för att förstå behov, eller ’praxis’ för att få design sitautionen o projektet på plats när det behövs.

Alltså:

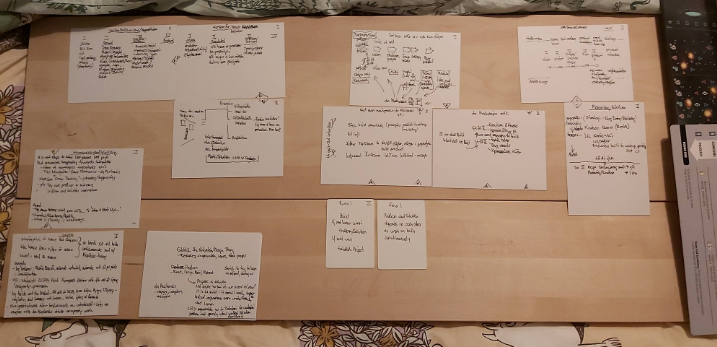
* Tanke och handling hänger alltså hela tiden ihop, i de olika kunskaperna, episteme, techne och i görandet, praxis, poisois genom att dessa hör ihop, man nämner de tre olika delarna hela tiden.
* Man reflekterar, phronesis över vad man gör o tänker.
* Den normala gången är ju att man börjar tänka, sedan gör man.
* Det mest dramatiska här är dock att det verkar vara även tvärtom, man gör o så reflekterar o tänker man. Preics som jag inutitivt tänkte att det borde vara i PlastBoxenDesignSituation version I, genom da Mechanics som börjar m IV Produkten o build something o pull left.
* Men, det är inte riktigt så utan det hänger istället ihop, alla de tre sätten att göra, o alla de tre kunskaperna. Det är istället olika perspektiv, re-framings. Man kan börja var som helst, med att göra en plog t.ex o reflektera över den, inse att man måste theoria kring materialförståelse, behov osv. o praxis, planera o techne överföra detta till praktiskt handlande o build the product. Grejen är nog att få momenten som jag varit inne på:
  + Bestäm re-framing för att börja. T.ex techne o build ngnting som är en plog. Utgångspunkten är kanske Socrates o den perfekta formen som vi skall hitta, det är visionen, en perfekt plog för just denna situation o vi närmar oss genom tat tänka, genom att försöka göra, techne, en första version. Då har vi med ’vision’ också.
  + Sedan sätter vi en gräns, för att börja phronesis, eller så sker det hela tiden snarast o vi inser där att vi inte vet, vi måste theoria. Eller så har man både och, reflekterar ständigt eller slutet av dagen eller efter en sprint.
  + Sedan är detta samma, jag lade II Project i samma flöde men det är nog inte så utan det är nivåer:
    - En nivå för vision o strategi. Den perfekta formen, en plan för hur man når dit som vi gör kring omnikanal osv.
    - En nivå för produkten
    - En nivå för designsituationen, när vi inte kommer längre för lack of resources måste vi gör same, utgående från de olika kunskaperna o handlingarna skapar vi en designsituation, inser att vi efter phronesis måste lära oss eller hitta resurser, praxis/act.
  + Och. Att bygga ngt, t.ex i Python leder snabbt till att man måste börja tänka, man kan skissa upp en klass men måste rätt snart börja tänka över vad den skall användas till. Grejen är att:
    - Det man då behöver göra är inte att lämna poiesis utan hitta andra sätt för poiesis, alltså mimesis, efterlikna den form man eftersträvar, poiseis på ett annat sätt än att bygga på riktigt. Modeller, prototyper, mockups. Det viktiga är att man ser det som poiesis, inte theoria. Alltså, theoria också, givetvis, men grejen med västerländskt, modernt tänkande är att vi hamnar bara där, vi missar oundvikligen det praktiska
    - Alltså om det är en 80/20 på theoria o poiesis i trad systemutveckling måste vi en ’rule’ vara att jämna ut, MiniRogue eller annan way, 50/50 typ eller följa en sinuskurva kanske där mängden ’theoria’ o ’poisiois’ varierar.
    - Och jag landar också hela tiden, i att ’theoria’ eller ’praxis’, inte ’poisios’. När jag bara skriver i ’digitalisering.log’ eller ’werkstatt’ i Proton. PlasticBoxenDesignSituationen bröt detta o jag hamnade i att producera rough prototypes som delvis faktiskt också funkade men ffa förde mig mot ’poiosis’

Det har aldrig riktigt funkat tt komma igång m validated learning. Att planera lärande, bygga en protytp o sedan lära, det har aldrig funkat. Istllet märker jag att det är mkt mera rörigt, jag gör ngt, vi gör ngt, ngt händer o vi tänker om osv. what is man istället kan:

* Börja, sätta igång.
* Sedan kontinuerligt reflektera utifrån helpers, guides, de Analogerna, ett board.
* Vad man gör, vilken framing man har o är i. Episteme, techne och theoria, praxis, poiesis.
* Sedan ett MiniRouge-liknande sätt att mera kontinuerligt än att i distinkta steg, rikta om, ungefär som när man navigerar alltså, stämma av, rikta in på nytt, mäta hur långt man kommit.
* Episteme kan ju vara både att förstå behov, användare, outcome i impact. Men i annat läge också att V-modell way kvalitetssäkra, tyldiga krav o spårbarhet.
* Detta sätt behöver ju då en workbench o en creative density. Att man kan build o same thinkg about and plan. On different levels, product discovery, vision and strategy and ledning o styrning. And have everything near and there. A workplace. Where people can meet, where things are present and visible, a protoytp can stand on the table, be studied and then ocntinoue to build upon. And have fast cycles, everything easy, as in coding, just build and test and reflect and learn, so easy to document, sketch, present.

Allt detta börja med att jag undrade o läts på för att förstå hur ’a thought in somebodys head’ blir till ’houses and cars’. Grejen är att det nog inte är distinkta steg inser jag. Aristoteles var nog mer rätt ute i hur vi mskor funkar. Det är ett kontinuerligt skeende där man hela tiden pendlar mellan. Men viktigt att vi har orden o vet när vi är i theoria, poiesis, praxis. Vad för kunskap vi builds o använder oss av, techne, episteme. O om det är episteme o theoria i form av behov o outcomes eller ’functions to solev this’ o architectural form. Eller arhcitectural structure. Cyneving säger ju same om comples problems men skeendet ärnog same men mindre o snabbare för ’complicated.

# Setups



# Realisation, actualisation, implementation

Realisation:

* Seems to be both ’I realise this was good’
* And ‘I realised my idea’

Denna blog <https://cohering.net/blog/2010/09/realization_vs_actualization.html>

* Är inne på detta. ’I actualised a project’ and ’I realised it was a good project’

Även denna: <https://wikidiff.com/actualization/realization>

* Är inne på samma sak.

# Praxis Poiesis Theoria

* **Praxis:** In philosophy and critical theory, "praxis" refers to the process by which a theory or lesson is enacted, embodied, or realized. It's often contrasted with *poiesis* (making) and *theoria* (theory). It emphasizes the practical application or enactment of ideas.

# Actor Network Theory

1. **Generalized Symmetry:** ANT proposes that humans and non-humans should be analyzed using the same terms and given equal analytical weight. There's no inherent hierarchy where humans are seen as the sole drivers of action.
2. **Source of Action/Influence:** An actant is anything that "makes a difference" or "modifies a state of affairs." This can be:
   * **Humans:** Individuals, groups, organizations.
   * **Objects/Technologies:** A door, a computer, a light switch, a vaccine, a specific piece of software.
   * **Ideas/Concepts:** A scientific theory, a management principle, a political ideology.
   * **Natural Phenomena:** Weather, gravity, microbes, a river.
3. **Agency without Intentionality:** This is often the most challenging aspect to grasp. Non-human actants don't have consciousness, will, or intention like humans do, but they still exert influence and shape events.
   * *Example:* A speed bump (non-human actant) forces a driver (human actant) to slow down. The speed bump isn't "trying" to make you slow down, but its physical presence has a direct effect on your behavior. Microbes (non-human actants) cause fermentation or disease, acting within their biological properties and shaping human actions (e.g., Pasteur's work).
4. **Relational:** An actant's "agency" isn't inherent in isolation but emerges from its relationships and interactions within a network. An object only "acts" in relation to other objects and humans.
5. **Assemblages:** Actants come together to form assemblages or networks. These networks are constantly being built, maintained, and sometimes dismantled through the interactions of the actants within them.

# NLA-artikel m Håkan

Man behöver nog vända på Spindeln o Hjulet. Använda dem som en ontologi men inte sekvens att arbeta utifrån. Det är två olika saker. Istället, börja kartlägga o reflektera över vad vi behöver göra.

Eller, tvärtom, börja med vision o strategi. Vad är det vi vill göra. Hur når vi dit. Börja göra, inse att visionen inte är förstådd, strategin inte är förstådd o gå bakåt.

# Schön, Reflective Practioner

På

* p16 ‘managers are managing messes, not solving problems’
* p18 about professional practice has at least as much to do with finding the problem as with solving the problem found and ‘problem setting’ is a recogniesed activity. ‘problem framing’…

# Cross, Design Thinking

Says that problem and solution belongs together

# Terms and glossary

* ‘actant’ Something that acts. Or to which activity is granted by others. Related to being in networks, assemblages. Can be living(consciousness) or not living, like a speedbump.
* ‘arostat’, plow e.g. Luke nnn a tangible object.
* ‘aisthesis’, perception perceiving objects through the senses
* ‘empeiria’, experience through the direct observation of reality. The necessary starting point for phronesis which can then build either techne or episteme, or improve a product like
* ‘epagoge’, induction that builds episteme through empeiria
* ‘episteme’, scientific knowlegdge
* ‘mneme’ memory that is built of repeated experience and perception.
* ‘techne’ art/skill knowledge