

Designkursus – Reflektioner

Hvorfor tror i at i skal tage det?

Jeg forstår det som en lærerig måde for nye, bl.a. mig selv, til at lære om hvad design er. Jeg har aldrig tænkt over hvorfor et design ser ud som det gør. Men man begynder da at tænke over hvorfor de ser sådan ud. Kigger tilbage på dem jeg har ofte set, dem som sidder fast i hukommelsen, hvorfor de sidder fast i hukommelsen osv. Er der sammenhæng mellem et design og hvorfor deres produkter ofte bliver nævnt i samtaler eller den generelle hverdag?

En virksomhed der virkelig har gjort det godt i min øjne, er jo Coca Cola. De har fanget folk på et pænt og nydeligt design, som har farvekoordineret deres produkter, logo og markedsføring. Selve dåsen de laver, er også lavet i rød, som så er en farve man normalt lægger mærke til. Det er jo fordi man kognitivt er fastlagt på, hvad den røde farve kendetegner. Ting som "fare", "vær opmærksom" eller "stop" er typisk kendetegnet med rød farve.

Overordnet set, så tror jeg vi skal lære det fordi det hjælper os på vejen til at finde vores eget design, vores egen vej til at blive designere.

Har lært mange nye termer jeg aldrig har hørt før, i så fald ikke i disse sammenhæng. Tag nu bare "Consistency". Jeg ved godt hvad det betyder at være consistent, det er noget man har fra bl.a. gaming. Såvel også noget jeg har fået at vide i sportsgrene jeg har gået til. Men det her med at når man laver design, at man skal holde øje med ens produkt design, ikke vier bort fra andres design, at samme produkttype. Der var et fint eksempel med en helikopter, som havde høj dødsrate i tilfælde af styrt. Det var simpelthen fordi man ikke kunne differentiere mellem de håndtag der enten sad i styrrummet, eller fordi de var for tætte på hinanden og ikke til at se. Der fandt man jo på at lave det så man kunne se det i mørke, og at det var klart og tydeligt hvilket håndtag der var til hvad.

En ting jeg hæftede mig meget ved, var det her med sikkerhed og besværlig tilgang til knapper man ser i dag. Så kan man ikke begå en fejl, uden at man har været igennem et "felt" af advarsler. Der findes jo "slips", "lapses" og "mistakes". Det passer jo med at man f.eks. kan sætte en lille kasse foran en knap, så du skal låse dig ind til knappen, før du kan trykke på den.

Det giver jo muligheden for at man kan nå at tænke over det inden du trykker. Er det nu det rigtige jeg gør? Var det den her knap eller den ovre på den anden side? Simpelthen hjælper én med at sætte en stopper for, et muligt uheld.

Noget der også har, eller har haft, en betydning for mig, er "Feature Creep". Da jeg først så ordet, anede jeg ikke hvad det var. Men da jeg lærte det, kunne jeg se eksempler på, hvor det virker og hvor det ikke virker. Et sted hvor det slet ikke virkede, var faktisk et spil jeg spillede meget "H1Z1". Det var en ganske fint "battle royale" spil, som var måske en anelse gammeldags. Det ændrede de på, første omgang kom der navne over ens holdkammerater. Det hjalp en del, da der var problemer med at man kunne komme til at skyde sin ven. Så tilføjede de biler til spillet, det hjalp også med at komme hurtigt rundt på banen/mappet. Men de stoppede aldrig, de blev ved og ved med at tilføje ting. Til sidst blev det bare et kæmpe kaos og folk stoppede med at spille. Så kunne man aldrig komme i gang, fordi der ikke var nok spillere og til sidst døde spillet helt.

Konklusion

Det er fint at komme med nye ideer til spil, designs og produkter. Men husk også at fjern nogle ting, når der kommer nyt. Ellers kan det godt blive kaotisk som konsumer at finde rundt i, overskue eller bare helt generelt nyde. Test hvad end du laver inden du smider det ud. Snak sammen med køberen af dit produkt, brug spørgeskema, vil de have den expansion osv. Hvis de siger ja, go for it, det kan altid ændres. Aldrig men at du som producent ved bedst, det er ikke dig der skal købe det.