

TRE LUSSINGER & 3 RÅD TIL BIBLIOTEKET

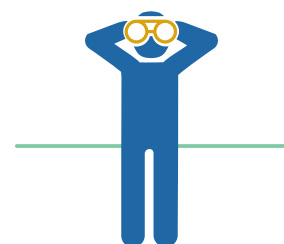
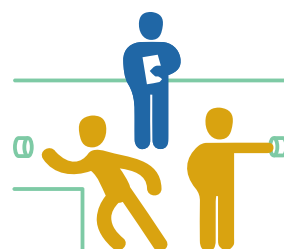
**KULTUR- OG DESIGNPERSPEKTIVER PÅ
BIBLIOTEKSUDVIKLING**

26/06 2015

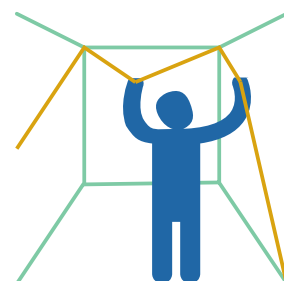
**CHRISTIAN PAGH
MA I FILOSOFI & MODERNE KULTUR
UIWE KULTURDESIGNBUREAU --> URGENT AGENCY**

UIWE ER ET KULTURDESIGNBUREAU

**VI SKABER SAMMENHÆNGE
MELLEM MENNESKER OG RUM**

KULTURANALYSEVÆRKTØJERObservere
menneskerTale med
menneskerKvalitets
kortlægning

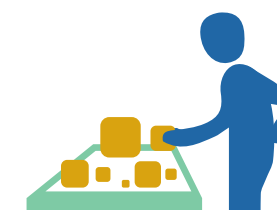
Brugerrejse

Rummelig
analyse

Systemanalyse

KULTURDESIGN

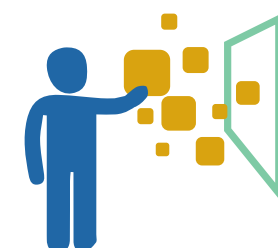
Vi integrerer
kultur & design-
værktøjer

DESIGNVÆRKTØJER

Scenarieudvikling



Konceptudvikling

Håndgribelige
visualisering

Co-creation



Prototyping



Brugertests

VI ER

50%
kulturanalytikere
50%
designerer

100%
samarbejde



Vi vil designe rum, der skaber mere
VÆRDI FOR MENNESKER



KULTURDREVENET BYUDVIKLING



CARLSBERG / REALDANIA

HVORDAN FORANDRER (KULTUR)DESIGN?

TÆTTERE PÅ MENINGSFULD INTERAKTION

I.
AT FORSTÅ Mennesker
[SYSTEMATISK]

Brugerorienteret workshop fokus:

De tre grundspørgsmål + et



Hvad er din mission?



BIBLIOTEKETS RUM
hvordan **designes bibliotekets rum**, så
brugerne bliver inspireret?
hvordan skabes **ejereskab og redskaber** til
at håndtere forandringerne



BIBLIOTEKETS RUM

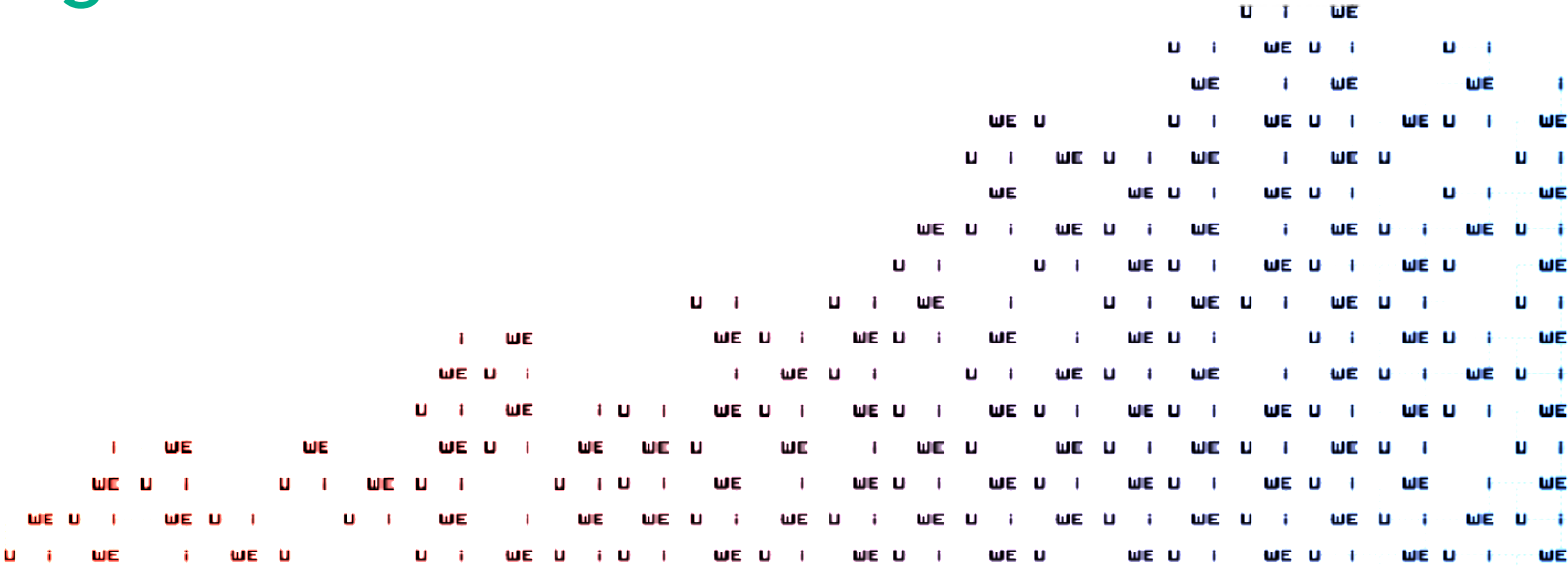
Designperspektiver på biblioteksudvikling
12 værktøjer & 10 eksempler

2013

Hvordan kan biblioteksrummet udvikles med udgangspunkt i den brugeroplevede kvalitet?

Hvordan kan rumdesign og biblioteksmedarbejdere gøre den daglige navigation mellem indhold og funktioner mere intuitiv, inviterende og enkel?

Hvordan kan biblioteksrummet udvikles, så det i højere grad møder brugerens behov og understøtter ønsket adfærd.



KOMPETENCEFORLØBETS ELEMENTER



Session 1
TIRSDAG 25. MAR

Introduktion til værktøjer og mapping af udfordringer kvalificering af projekter

Session 2
TORSDAG 8. MAJ

Studietur – besøg til relevante rum og eksempler på Sjælland. Inspiration, netværk og faglig sparring

Session 3
ONSDAG 28. MAJ

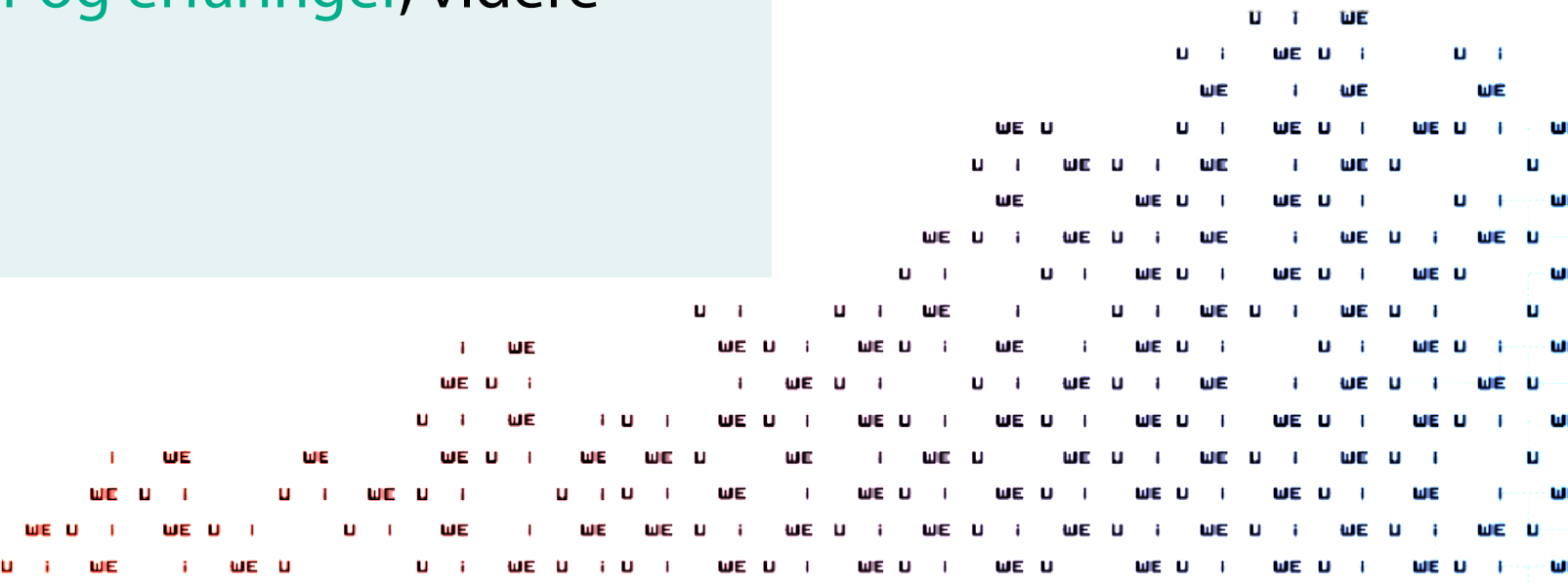
Konference om Service Design med internationalt perspektiv.

Session 4
TORSDAG 4. SEPT

Co-creation workshop og udvikling af prototyper og interventioner..

Session 5
ONSDAG 5. NOV

Opsamling på interventioner og erfaringer, videre perspektiver og læring



PROCESDESIGN: CO-CREATION

Co-creation process to ensure ownership
and rooted solutions



User journey



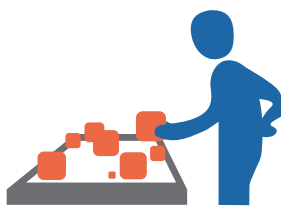
Listening to people



Spatial analysis



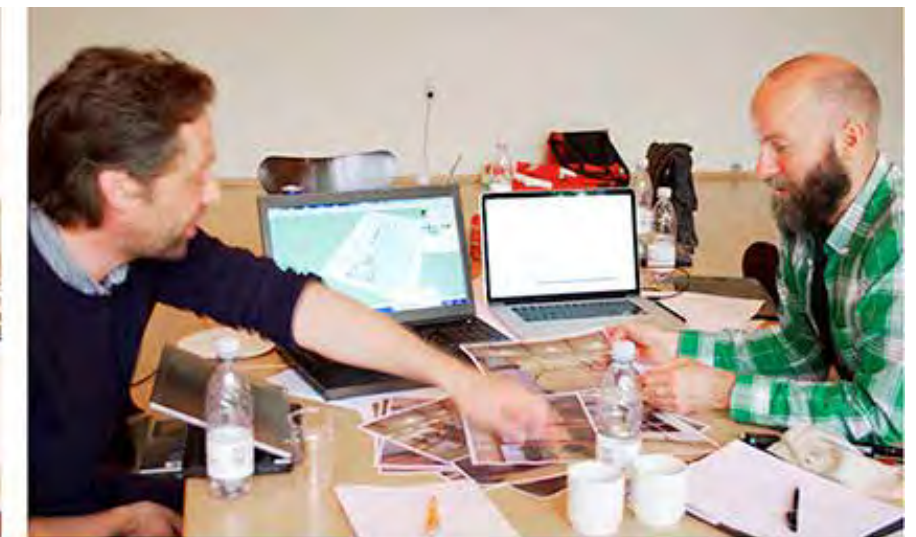
Getting loads of ideas



Scenario development



Prototyping

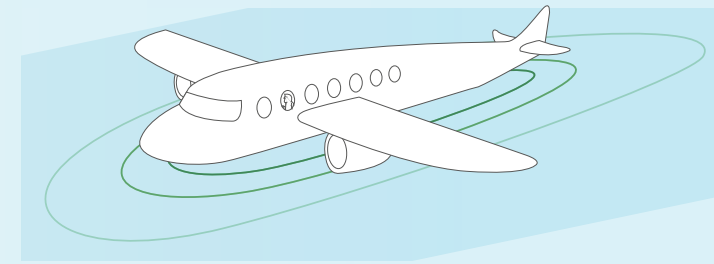


HVOR MØDER MAN BIBLIOTEKET?

Touch points mapping =
nøgle til at forstå, hvor man
kan skabe værdi.

TOUCH POINT MAPPING

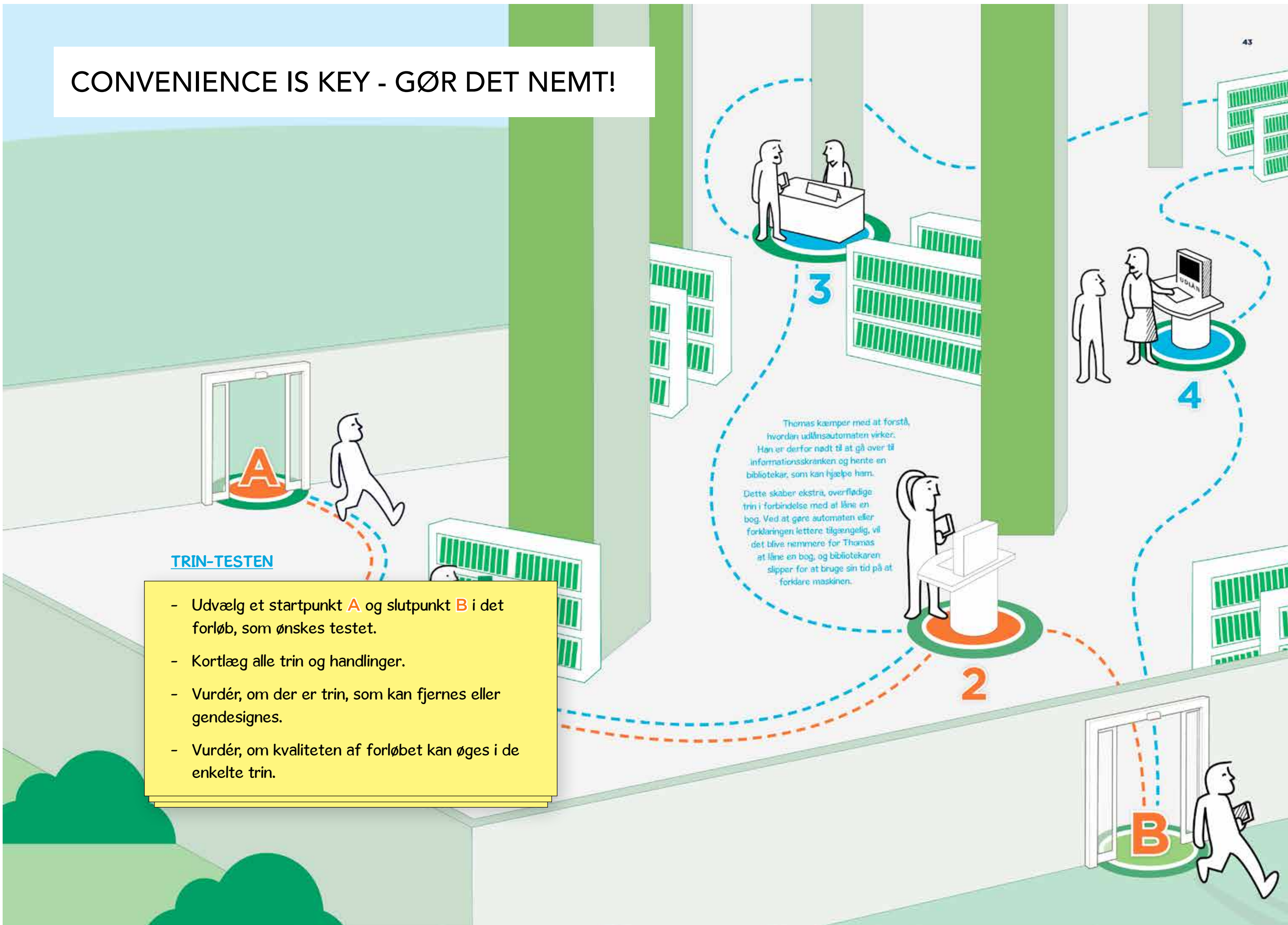
- Lav en liste over mulige touch points.
- Beskriv og visualisér gennem billeder og grafik de forskellige fysiske såvel som virtuelle touch points, der er med brugerne.
- Beskriv de aktuelle og mulige funktioner af de forskellige touch points.



CONVENIENCE IS KEY - GØR DET NEMT!

TRIN-TESTEN

- Udvælg et startpunkt **A** og slutpunkt **B** i det forløb, som ønskes testet.
- Kortlæg alle trin og handlinger.
- Vurdér, om der er trin, som kan fjernes eller gendesignes.
- Vurdér, om kvaliteten af forløbet kan øges i de enkelte trin.



BLIK

- Notér, hvad og hvor brugernes blikke er rettet mod.
- Notér, hvilke linjer brugernes bevægelser danner i rummet.
- Notér, hvor der foregår interaktion med andre brugere.
- Notér, hvilke kontraster i form af uventede brugerhandlinger, der opstår.

Brugere har også brug for det grundlæggende: toilet, indgang osv.

Flere brugeres blikke er rettet mod vinduet, kaffemaskinen og indgangen.

Man kan nemt miste orienteringen...

TÆNK I FLOWS & NAVIGATION

TRE LUSSINGER:

LOKUMMET BRÆNDER - MEGET MERE END I (LADER TIL AT) VIDE: DER HANDLES FOR LIDT, FOR FRYGTSOMT, FOR UAMBITIØST

BIBLIOTEKETS RUM ER SELVOPTAGET! - DET HANDLER FOR MEGET OM JER, IKKE OM OS. KAN BIBLIOTEKETS RUM BLIVE VORES!? KAN I CONNECTE MED ALT DET ANDET, MENNESKER LEVER I OG LAYER?

I KÆMPER MOD VINDMØLLER OG REPRODUCER SERVICES, DER GIVER MINIMAL MENING. FORHOLD JER TIL DEN KONKRETE, LOKALE - OG ON-LINE VIRKELIGHED - OG FORDBIND TIL VERDEN!

TRE ANBEFALINGER:

I HAR ET RUM, FOLK RESPEKTERER. ÅBEN DET OP, GIV PLADS
- OGSÅ TIL RADIKALE EKSEPERIMENTER - DER FORANKRES
LEDELSESMÆSSIGT!

I KAN LÆRE AT UDVIKLE JER - GØR DET! FYR FOLK, HYR NYE -
ANDERLEDES! - FOLK, SATS, VIL NOGET ALVORLIGT FOR JERES
BRUGERE!

GIV SLIP! LÆR AF BYEN, GIV PLADS TIL BRYDNING, GIV PLADS TIL
ANDRE - OG SAML, FORBIND LOKALE RESSOURCER, MENNESKER
- OG TÆNK I PARTNERSKABER OG FACILITERING, I STEDET FOR
SELVPRODUKTION OG MATERIALER..

CHRISTIAN PAGH



WWW.UIWE.DK

WWW.URGENT.AGENCY



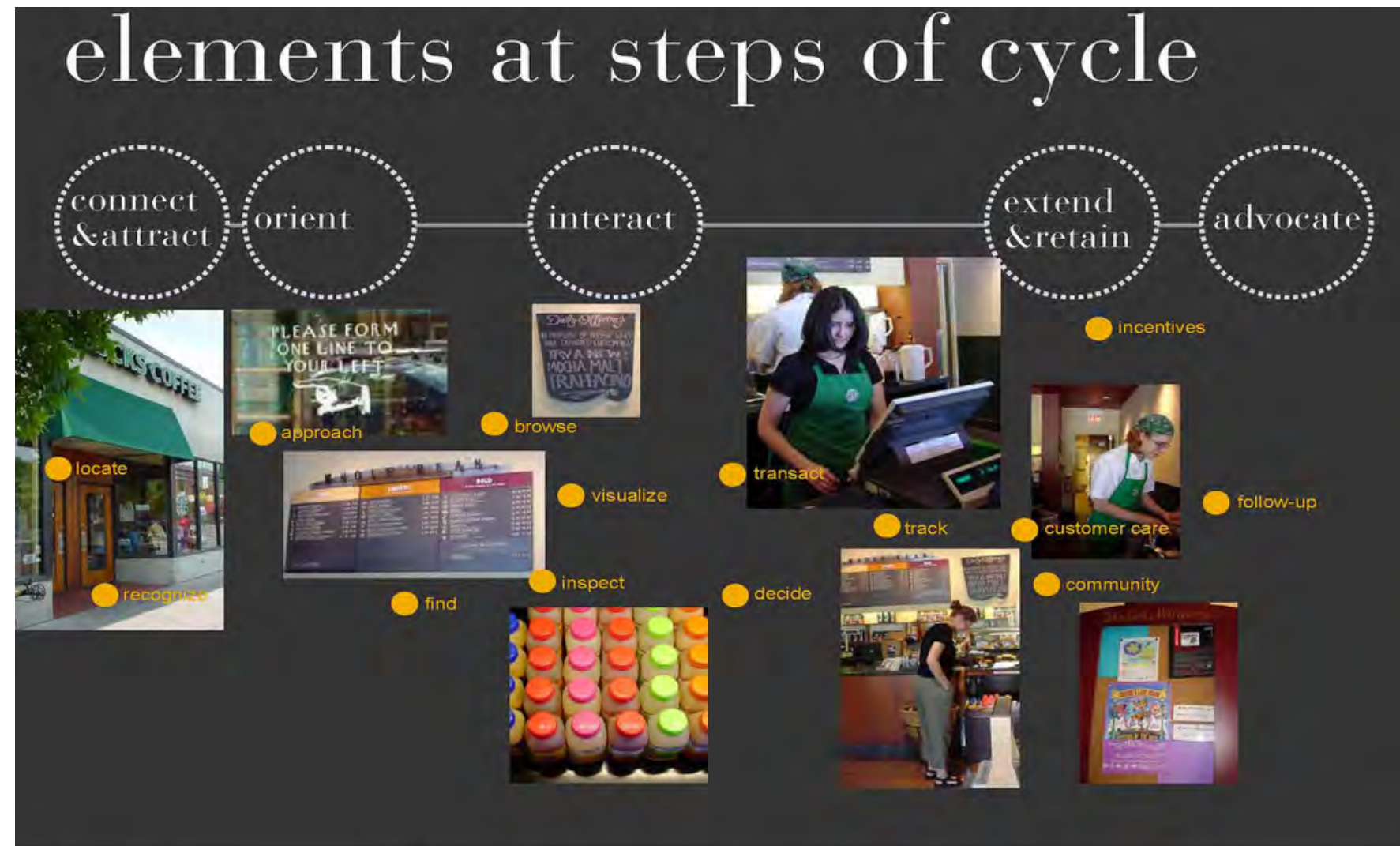
KØGE KULTURHUS - RUM TIL FORSKELLIGE FÆLLESSKABER

Koncept for et nyt kulturhus, der forbinder bibliotek, musikskole, billedskole og stor sal.

REDSKAB: USER JOURNEY / TOUCH POINT MAPPING

Oversigt over menneskers interaktionspunkter.

- Fokus på de steder, mennesket møder systemet.
- Hvert “step” overvejes
- Hvert step gøres til et designspørgsmål.



ATMOSFÆRE: OPLEVELSEN AF STARBUCKS



INDDRAGENDE: NIKES BRUGERDESIGN



TRENDS: KRAV TIL SERVICES OG RUMLIGE LØSNINGER



NEMT

NÆRVÆRENDE

INDRAGENDE

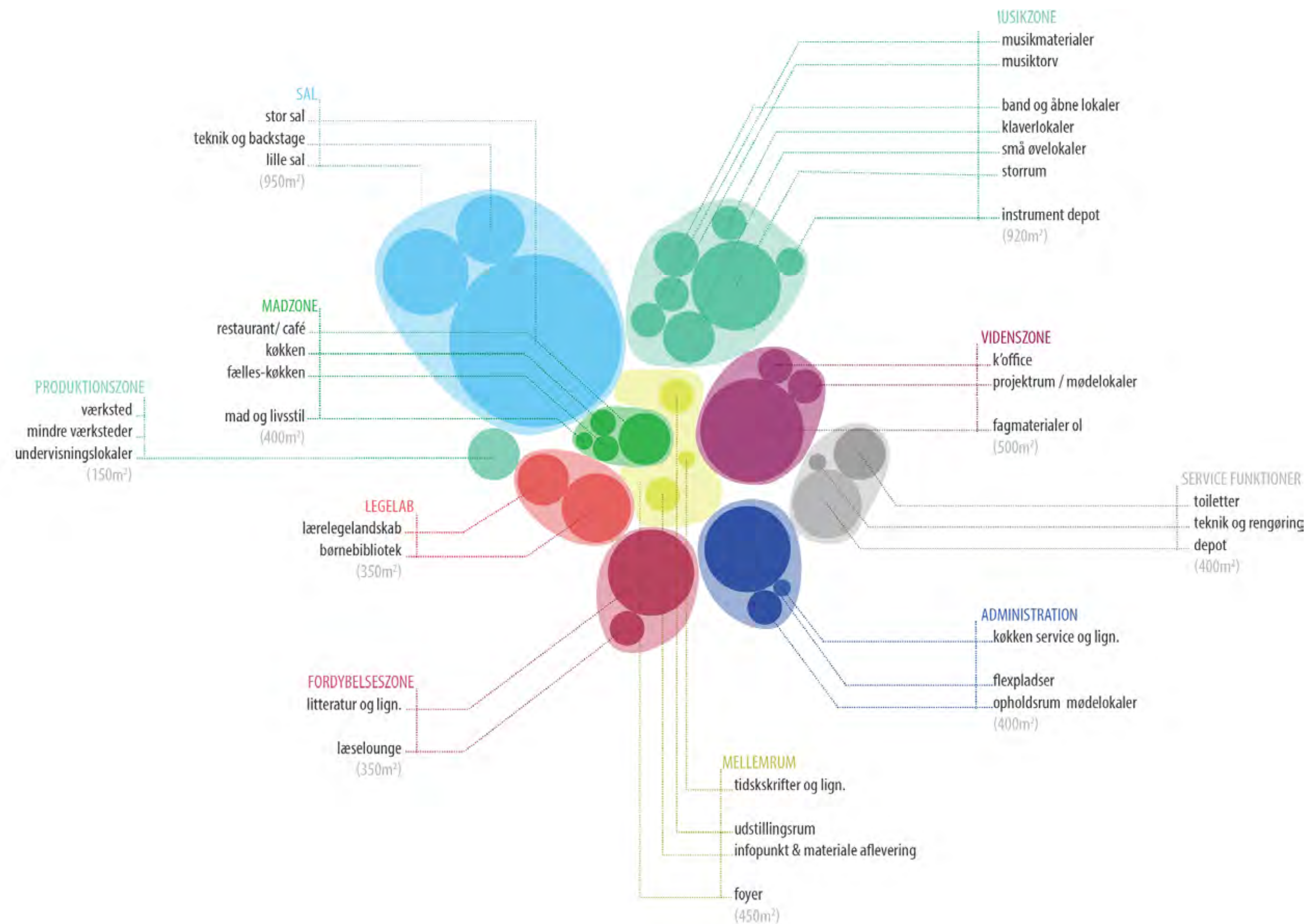


HVORDAN BLIVER BIBLIOTEKSRUMMET MERE INSPIRERENDE?

- Hvordan finder man det, man har brug for?
- Hvordan inspireres man til ny viden?
- Hvordan bliver det nemmere at lære af andre?



ATMOSFÆRE, AKTØRER, FUNKTIONER ORGANISERET I ZONER



ATMOSFÆRE UDTRYKT I SCENARIER

MUSIKZONE

Funktion

Musikbibliotek, åben scene, øvelokaler, musikcafé, studie

Hovedmålgruppe

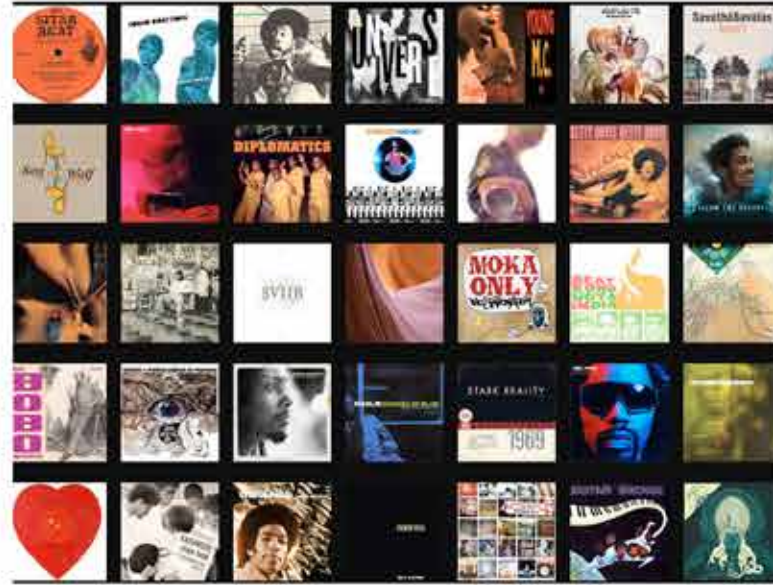
Musikinteresserede, koncertgængere, udøvende, lyttere

Samarbejdspartnere

Musikskolen, Bibliotek, Tapperiet, koncertbookere, Rock

Museet, DR, Spotify, Jazz Festival





K'OFFICE

Funktion

**Studiecafé, kreativt kontor, hub for
iværksættere**

Hovedmålgruppe

Selvstændige, studerende, pensionister

Samarbejdspartnere

Bibliotek, Køge Campus, skoler, universiteter





