

Yngve Sundblad, forskare på CID/KTH:

Skapar framtiden tillsammans med användare



Professor Yngve Sundblad är en av talarna vid Föreningen DIUs jubileum i Stockholm den 17 september. DIU möter honom för att tala om ett forskarperspektiv på IT-framtiden.

Yngve Sundblad är en välkänd profil. På Södermalm i Stockholm är han känd för sina många stridbara år i hyresgästföreningen. – Det är ett tag sedan, säger han, men vi lyckades häromåret stoppa att vårt hus såldes ut till bostadsrätter, lägger han till med viss hetta. Annars är det som KTH-are, professor och forskare vid datainstitutionen NADA och ledare för CID, som Yngve blivit känd.

CID är ett NUTEK/ Vinnova kompetenscenter som startades 1995. Han älskar diskussionen och den direkta kontakten med studenterna. Han har varit en föregångare med kurser i utveckling av datorstöd där dataloger, designers och beteendevetare jobbar ihop. Där utmanar han gärna studenter att i projekt utveckla idéer, sedan presentera och debattera dessa. Ett krav är att studenterna på vägen konkret studerat användningssammanhang och samverkat med användare. CID står nämligen för *Centrum för användarorienterad IT-Design*.

Vid CID är användardialogen, ja ofta direkt involvering av användare, central. Inte överraskande har Yngve också varit med och drivit fram utvecklingen av *Användarcertifiering* och *Users Award*, tillsammans med LO med stöd av forskare på CID, i Uppsala, Gävle och Luleå. En inspiration har varit TCOs världsledande märkning av datorutrustning ("00 miljoner datoranvändare runt världen har TCO-märkt utrustning). Användarorienteringen har sina rötter i 70- och 80-

talets IT-projekt, bland annat Utopia (Ehn, Work-Oriented Design of Computer Artifacts, 1988). Idén var att man ville skapa en mer demokratisk, skandinavisk modell för utveckling av datorsystem. Tillsammans med användare, snarare än ovanifrån, åt användare. I samarbete med de grafiska fackföreningarna i Norden studerade man verktyg för grafiskt arbete med tidningar och trycksaker. – Vi förstod då att yrkesverksamma grafiker måste ha bra gränssnitt vid skärmarbete, utöver en bra arbetsorganisation. Besök vid Xerox PARC – det berömda forskningslabb där Alan Kay och kollegor skapade den första bärbara persondatorn "Dynabook", grafiska bildskärmar med överlappande fönster, ikoner, nätverk och laserskrivare – gav viktiga impulser. Det ledde till att IPLab (Interaktions- och Presenationslaboratoriet inrättades på NADA 1985) och sedan Yngves "eget" CID, som nästa år firar tioårsjubileum.

Ref:
Om CID: cid.nada.kth.se,
Om Alan Kay se DIU nr 5/2002

Barn som medskapande

I ett klassrum med åttaringar på Rågsvedsskolan i en Stockholmsförort råder full aktivitet. Fjädrar, frigolit, piprensare, klister och ballonger fyller ett bord. Gruppvis bygger barnen berättarmaskiner. Ett magiskt halsband ligger på ett bord – ”om man tar på sig det kan man komma vart man vill och bli vilken person man vill”.

I en grupp byggs Bio Rio, där det finns en bok med tusentals sidor med underbara sagor. Arbetet startade med att barnen samtalade med en pedagog kring vad en berättelse är och i vilka sammanhang man kan höra berättelser och sagor. Förslag listades. Någon undrade: skulle man kunna bygga en berättarmaskin?

Bilden är hämtad från arbetet inom Kidstory (Collaborative Storytelling For Children – With Children). Det är ett av de CID-projekt som Yngve personligen engagerat sig mycket i. En grupp forskare, en grupp barn och pedagoger har här jobbat ihop omkring målet att skapa stöd för gemensamt berättande. Arbetet gjordes i flera etapper: först med dator, sedan andra föremål som stöd för berättande och i sista etappen var fokus ”berättarrum”. Redan i



första fasen vände barnen upp och ned på förutsättningarna: de ville ha redskap där man kunde arbeta ihop, flera på en gång. Det ledde till konstruerandet av miljöer med flera möss, så att flera kunde styra samtidigt. Ritprogrammet KidPad växte fram, numera fritt tillgängligt för icke-kommersiellt bruk (www.kidpad.org). I andra fasen uppstod interaktiva

sagotärningar och berättarsoffor. Men viktigare än produkterna har varit de processer som inträffar i klassrummet. Skrivande, samtal, gemensam problemlösning och berättande vävs samman.

Utvecklas barnen i det här arbetet? Det är svårt att mäta säger forskarna men en detaljerad studie visar att den grupp som var 7 år vid treårsprojektets slut var betydligt duktigare på att skapa berättelser än den grupp var i början som var 7 år då.

- Barnens deltagande och fantasi är en fantastisk drivkraft i ett sånt här arbete, säger Yngve. Och Carina Fast disputerar snart vid Uppsala



universitet i ämnet pedagogik bl.a. inspirerad av projektet.

Forskargrupper i England och Sverige arbetade parallellt och jämförde sina erfarenheter. Vad det handlar om är att forskarna på en gång prövar idéer kring miljöer för barns gemensamma berättande – och lärande – och samtidigt testar nya metoder för design och utveckling. Steget från dator till andra mer vardagliga ting och slutligen till rum och miljöer är tidstypisk IT-design. Projektet speglar och föregår delvis den utveckling mot ökad integration av IT i våra vardagliga miljöer som skett under sista decenniet.

Varför valde ni barns berättande som utgångspunkt?

- Arbetet med barn inspirerades av besök och möten med ledande forskare från Maryland och Nottingham i samband med att EU utlyst ett forskningsprogram kring barn och IT med anvisning att arbeta med 4-8-åringar. Viktigt för barnens språkliga och intellektuella utveckling i dessa formbara åldrar är deras gemensamma historieberättande.

Ref

www.sics.se/kidstory/
Fast, Att skapa teknik tillsammans, DiU nr 4/2000



Lågmäld kommunikation

*Hör du xxx, frågar yy.
Mmm, säger xxx*

YY och xx och zz sitter på polisens anmälningscentral i Stockholms skärgård och svarar på anrop från allmänheten. Helt normala samtal i vilket call center som helst. Men den här arbetsplatsen är inte riktigt normal. YY och xx och zz sitter inte på samma arbetsplats. De är på var sitt lokalkontor, sammanbundna av avancerad videoteknik utvecklad vid CID.



Lokalkontoret på Arholma, Sandhamn och Ornö har knutits samman, så att varje kontor har ett hörn för varje annat lokalkontor med storskärm och ljud. Här ser man och hör de andra, som om de satt i samma rum. - Bilden ger känslan, ljudet är det medium som bär samarbetet, säger Yngve. Vad det resulterar i är en stark känsla av närvaro. Nytt är bland annat att flera platser än två knyts samman så här.

Men hur påverkar det här känslan av integritet?

– Det här är ju miljöer som är utåtriktad service, där man behöver kommunicera inom gruppen. Då fungerar miljöerna. I en föregångare, Videofikat, där bl.a. fikamiljöer på KTH och Ericsson knöts samman, uppstod frågor: vilka andra är med i samtalet? Då var det inte självklart att man uppskattade öppenheten. Det beror på arbetsuppgifter och organisation om den här typen av teknik passar.

Som gränssnitt är det här exempel på en ny syn på datorstöd: lågmäld kommunikation. Där tekniken inte kräver vår hundra procentiga uppmärksamhet. Mycket vardagsteknik är gjord för den hållningen, men IT-design har brukat utgå från att användaren helt fokuserar verktyget.

- Ja, här finns en likhet med Alan Kays överlappande fönster. Det viktiga med de överlappande fönstren var kanske främst det man *inte* såg, att det fanns objekt som var närvarande, men lite skymda, utanför fokus. Som instrumentbrädan i bilen. Lågmäld, redo att fokuseras när det behövs. Som kan påkalla uppmärksamhet, om det behövs, annars inte. Den typen av objekt ger oss möjlighet att hantera många saker på en gång, som att gå och prata samtidigt.

- IT är på väg att bli lågmäld, etablerad. Vi slutar tänka på den som teknik, och ser den som en naturlig del av vår av människor skapade miljö, säger Yngve, sätter sig på cykeln och trampar iväg mot framtiden.

Text och porträttfoto:
Peter Becker