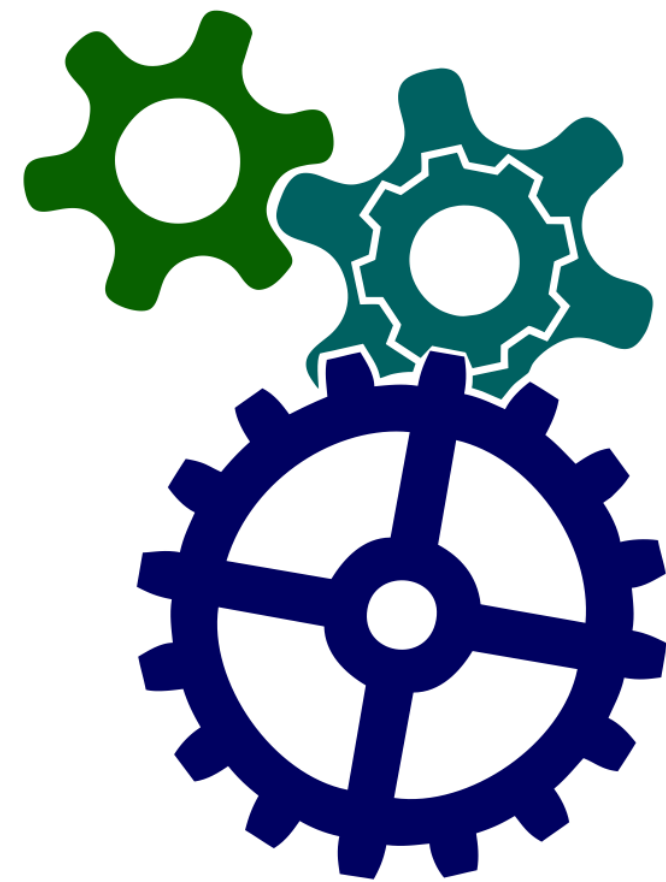




Begripsam
helt enkelt

Bra design är frånvaron av dålig design

stefan.johansson@begripsam.se



Varför blir så mycket så dåligt?

Design ska underlätta

Vad kan vara svårt

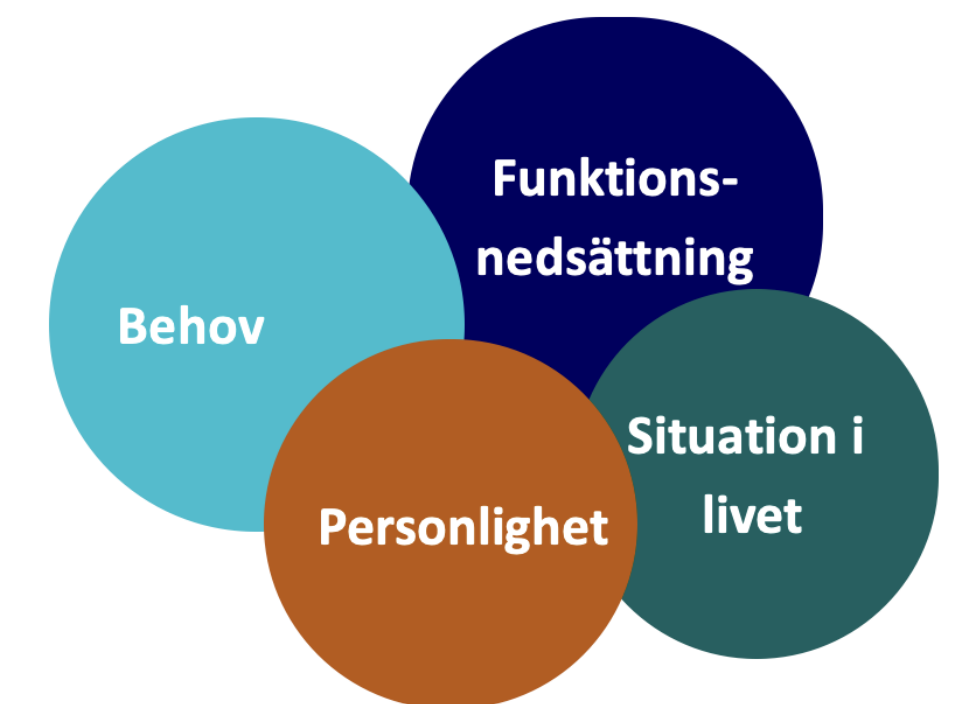
- Bristande förmåga att planera.
- Problem med minnet
- Problem att hålla kvar fokus
- Svårt att lära nytt
- Blir lätt kognitivt överbelastad av för mycket sensoriska intryck
- Analyserar varje detalj för sig och kan fastna i detaljer
- Försöker se mönster och logik
- Svårt att förstå andras intentioner
- Bristande förmåga att hejda sina (oönskade) handlingar.
- Starkt varierande prestationsförmåga

Förmågor som påverkas

- Att tänka och att minnas
- Problemlösning
- Läsa, skriva och räkna
- Planera, organisera och prioritera – att fatta beslut och utföra uppgifter
- Koncentration, att behålla fokus
- Att hantera stress och sinnesintryck
- Orientering
- Abstraktion, att förstå och att lära in

Vilka känslor är påverkade?

- Energi och ork
- Motivation
- Affektion
- Rädsla
- Tillit och förtroende
- Självförtroende

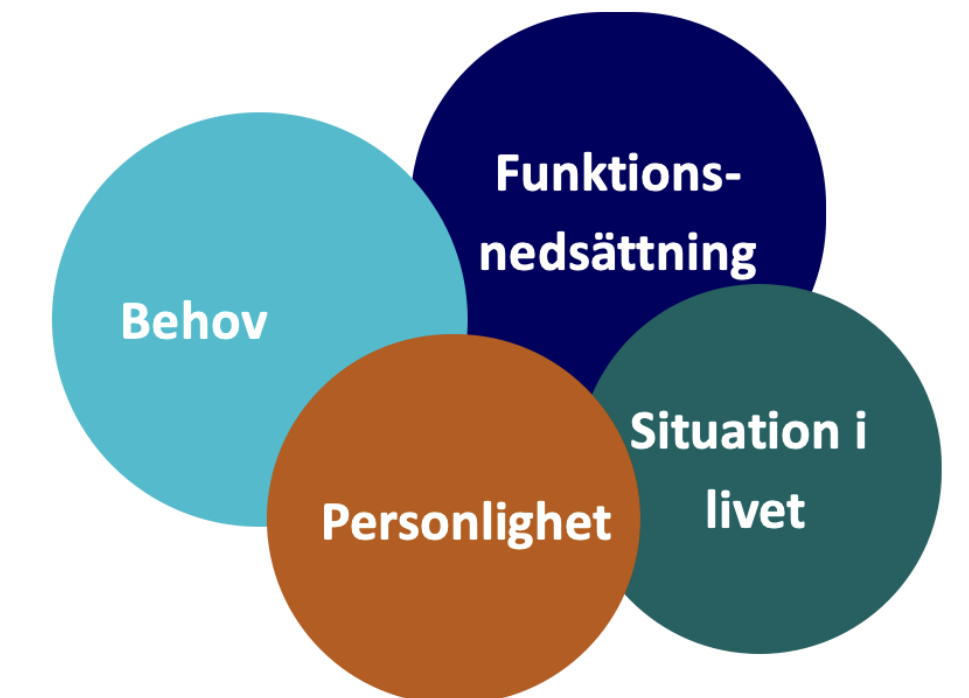
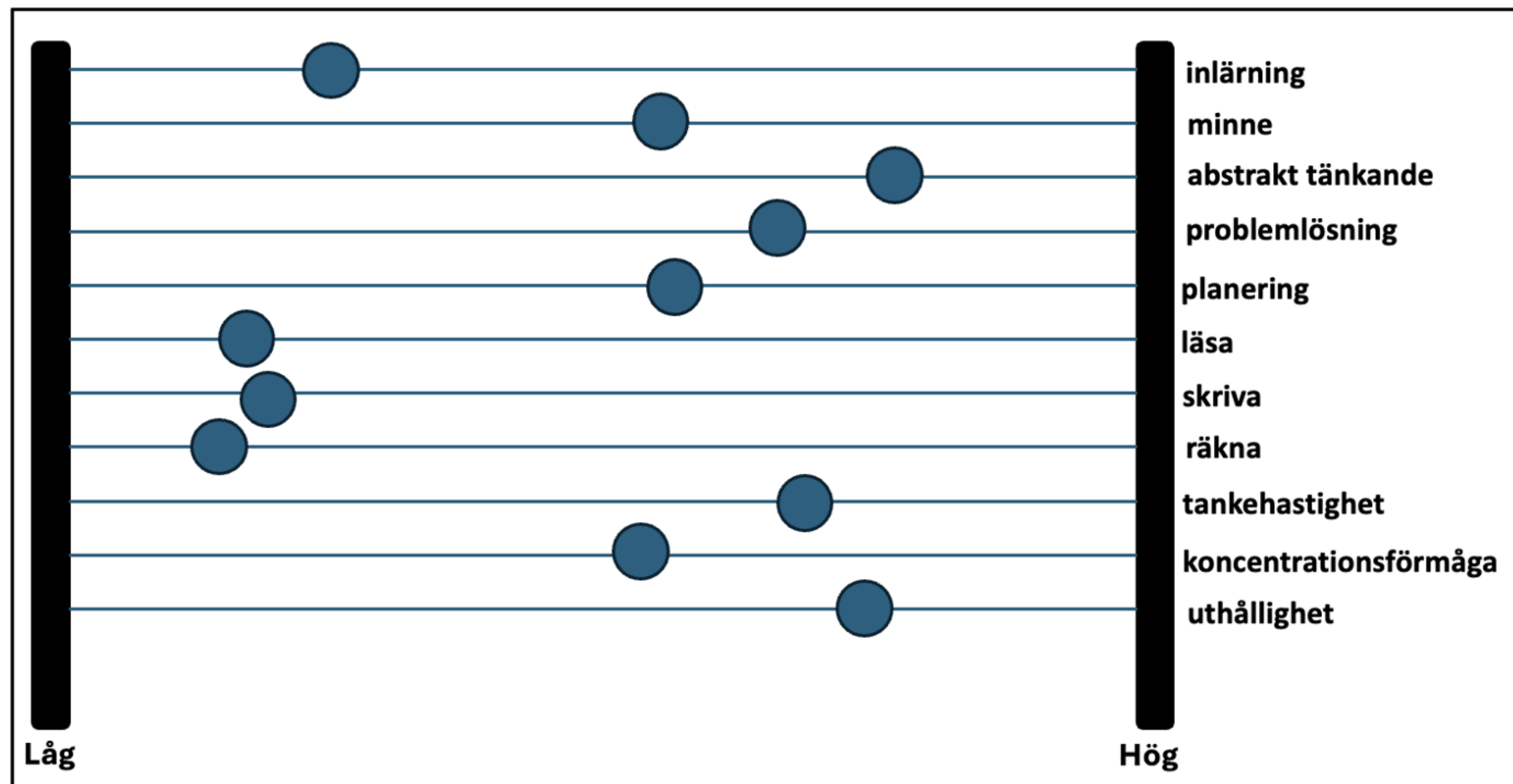
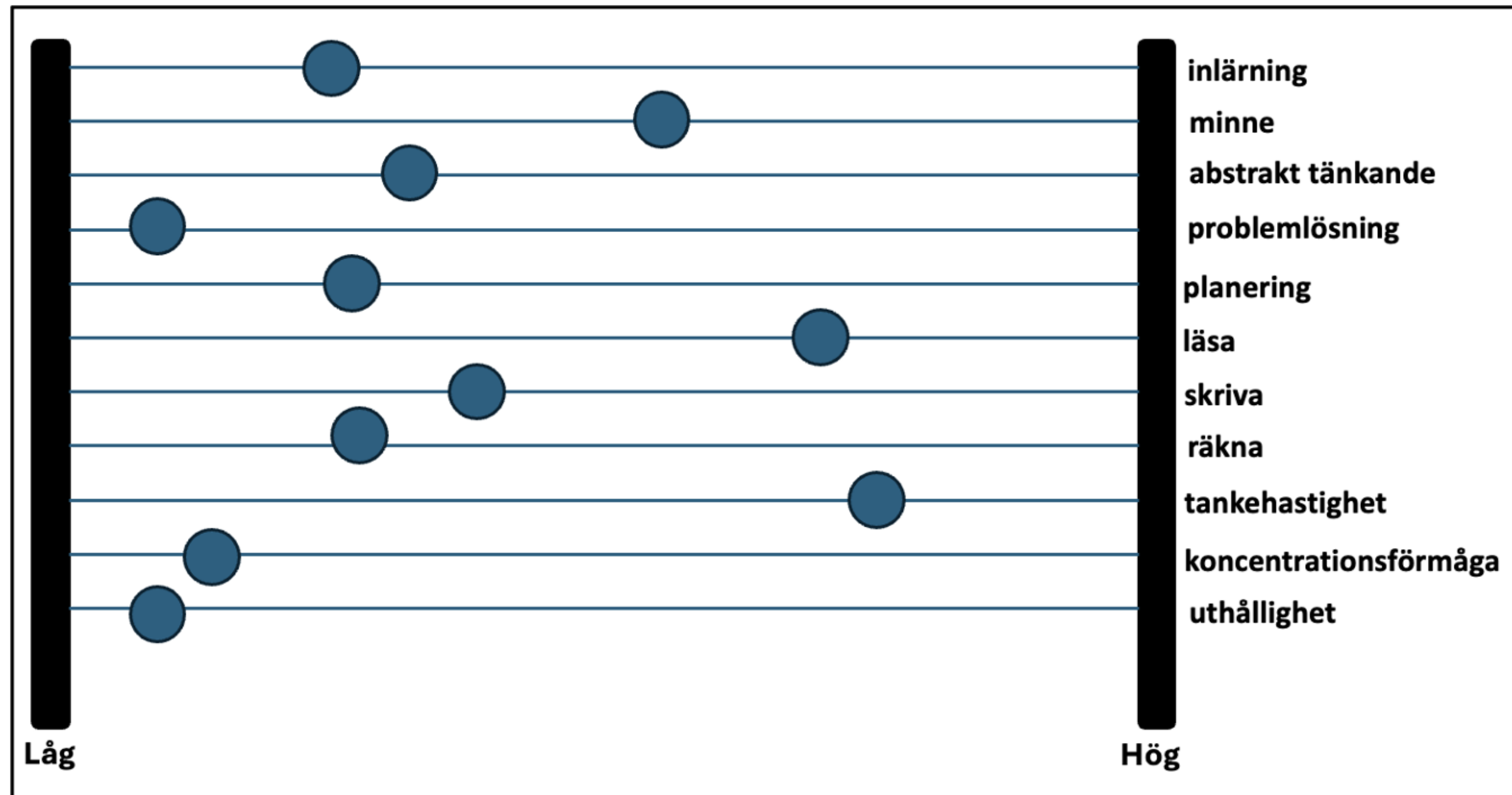


Olika kognitiva profiler

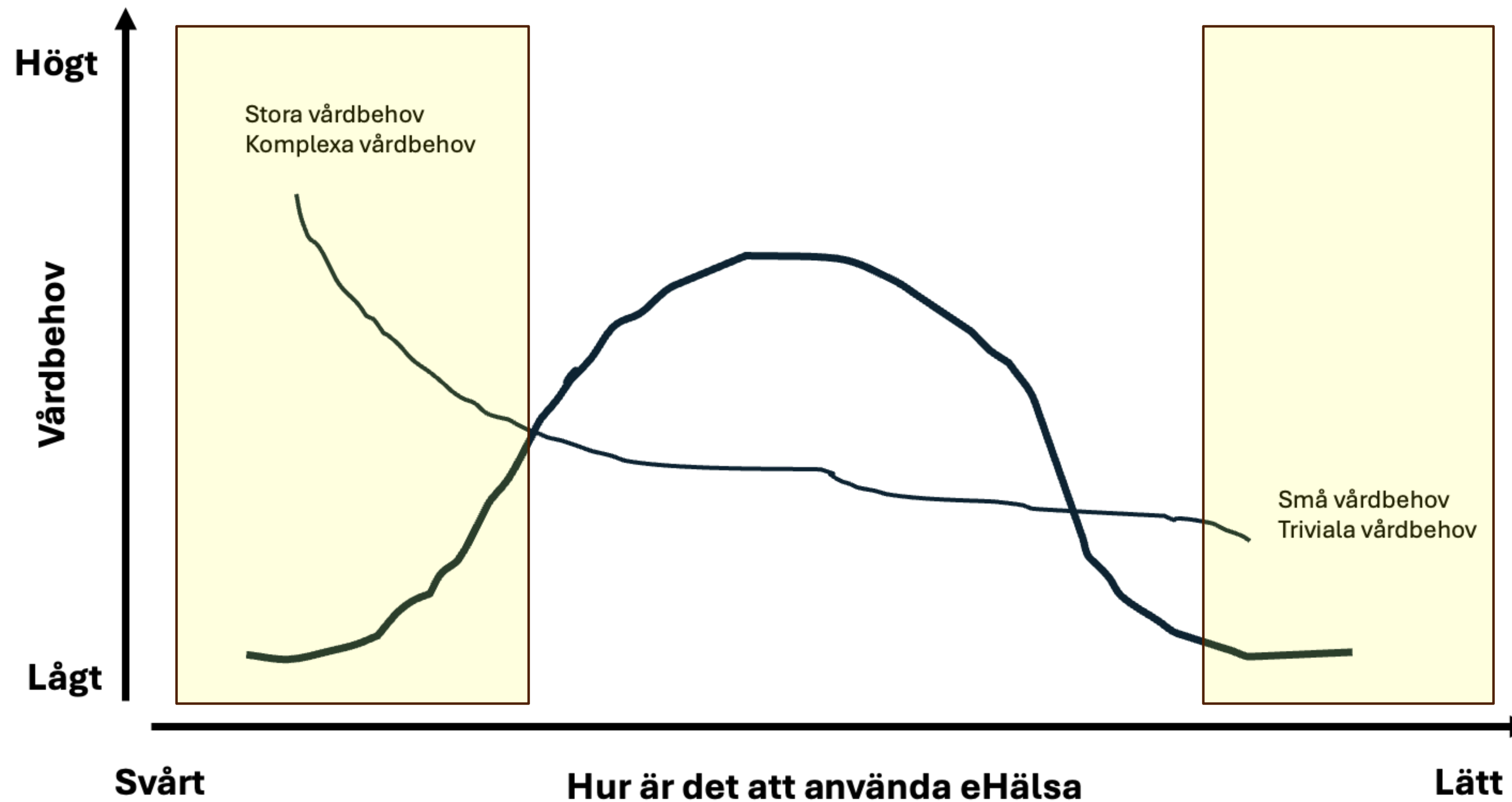
Det kan vara svårt att förstå att personer med samma diagnos kan ha ganska olika kognitiva profiler.

Vi försöker få designers att förstå att alla människor befinner sig någonstans på skalan låg till hög.

Det gäller även om vi tar bort funktionsnedsättning.



Fokus på de normativa ytterkanterna



“What we need to do, to design, is to look at the extremes.

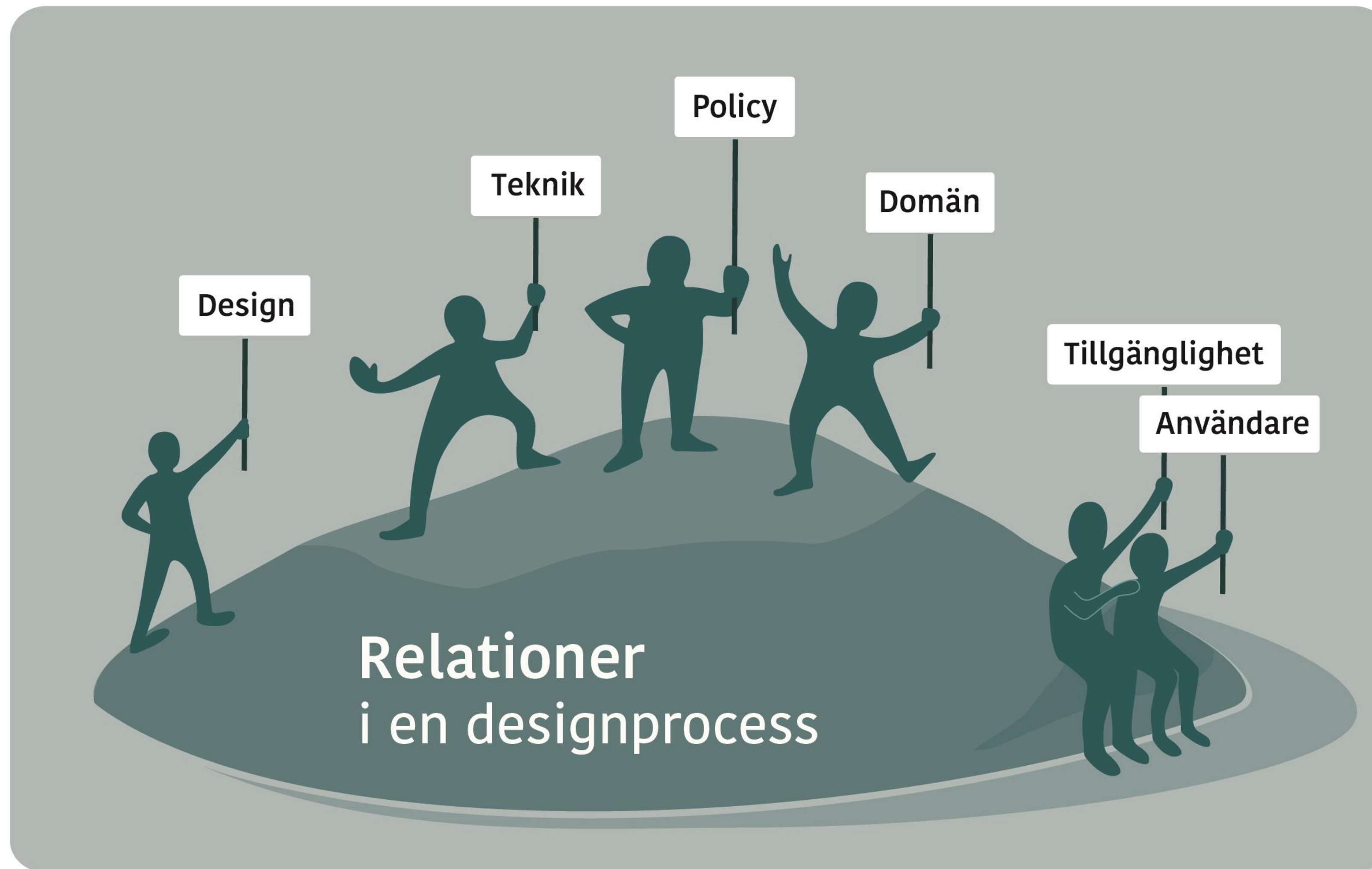
The middle will take care of itself” Dan Formosa

Designers förstår inte
de kognitiva
svårigheternas natur

Dålig design följer
med ut i de färdiga
produkterna och
tjänsterna

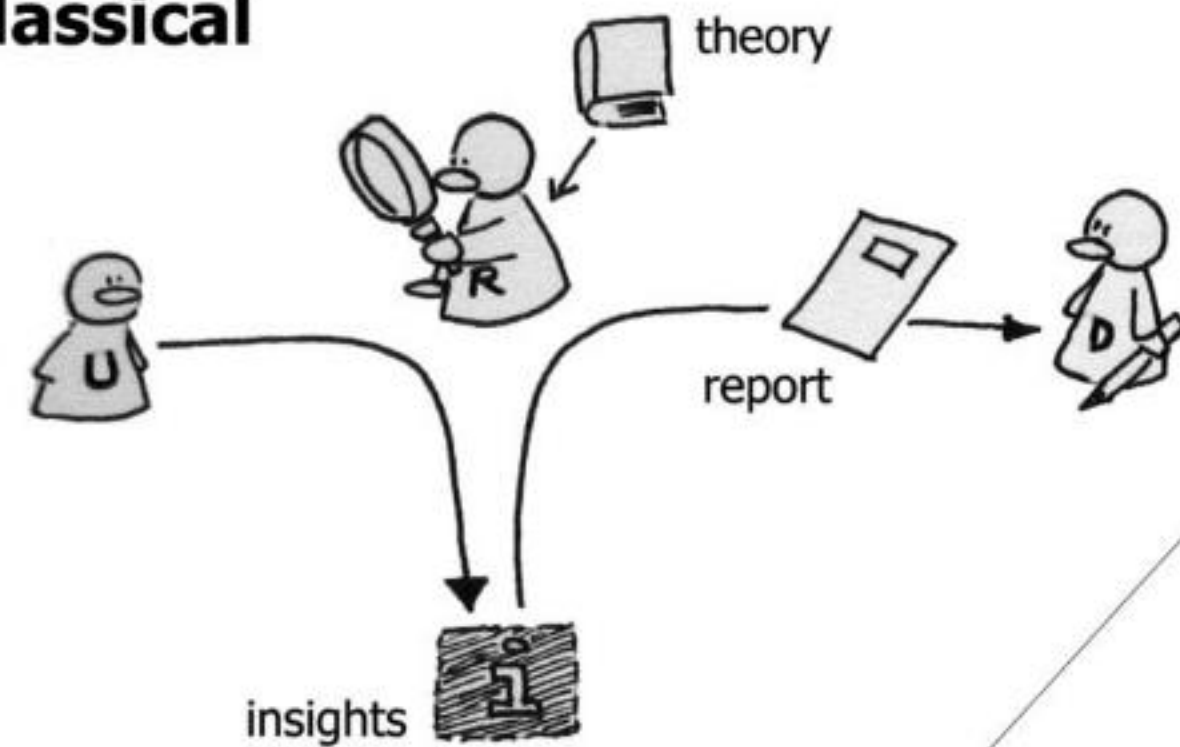
Hur kan man hitta dålig design i förväg?

Vems fel är det när det blir dåligt?

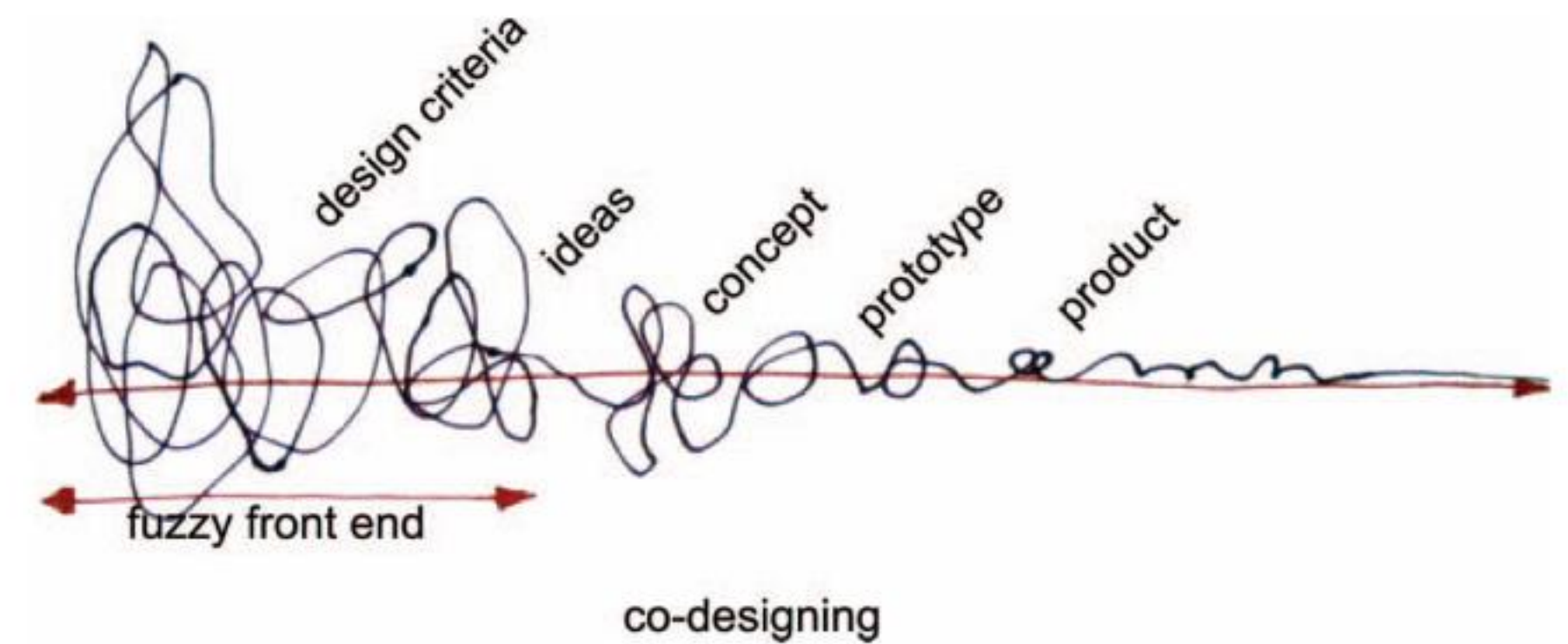
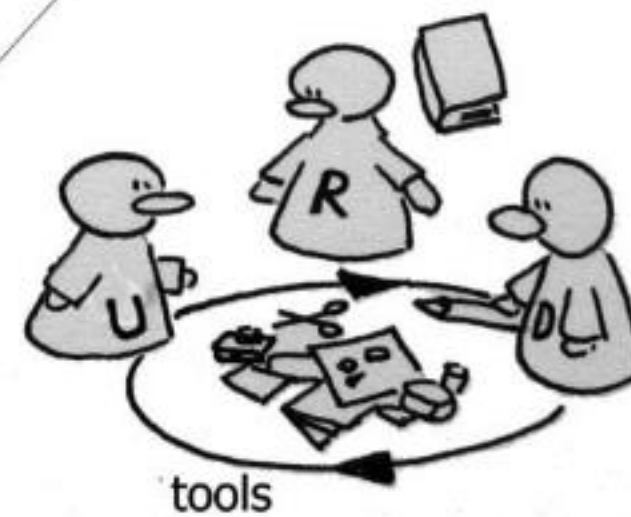


Traditionell design vs co-design

classical



co-design



Sanders, E., & Stappers, P. J. (2008). Co-creation and the new landscapes of design. *Co-Design*, 4(1), 5–18.

Johansson, S., Hedvall, P. O., Larsdotter, M., Larsson, T. P., & Gustavsson, C. (2023). Co-Designing with Extreme Users: A Framework for User Participation in Design Processes. *Scandinavian Journal of Disability Research*, 25(1), 418–430.

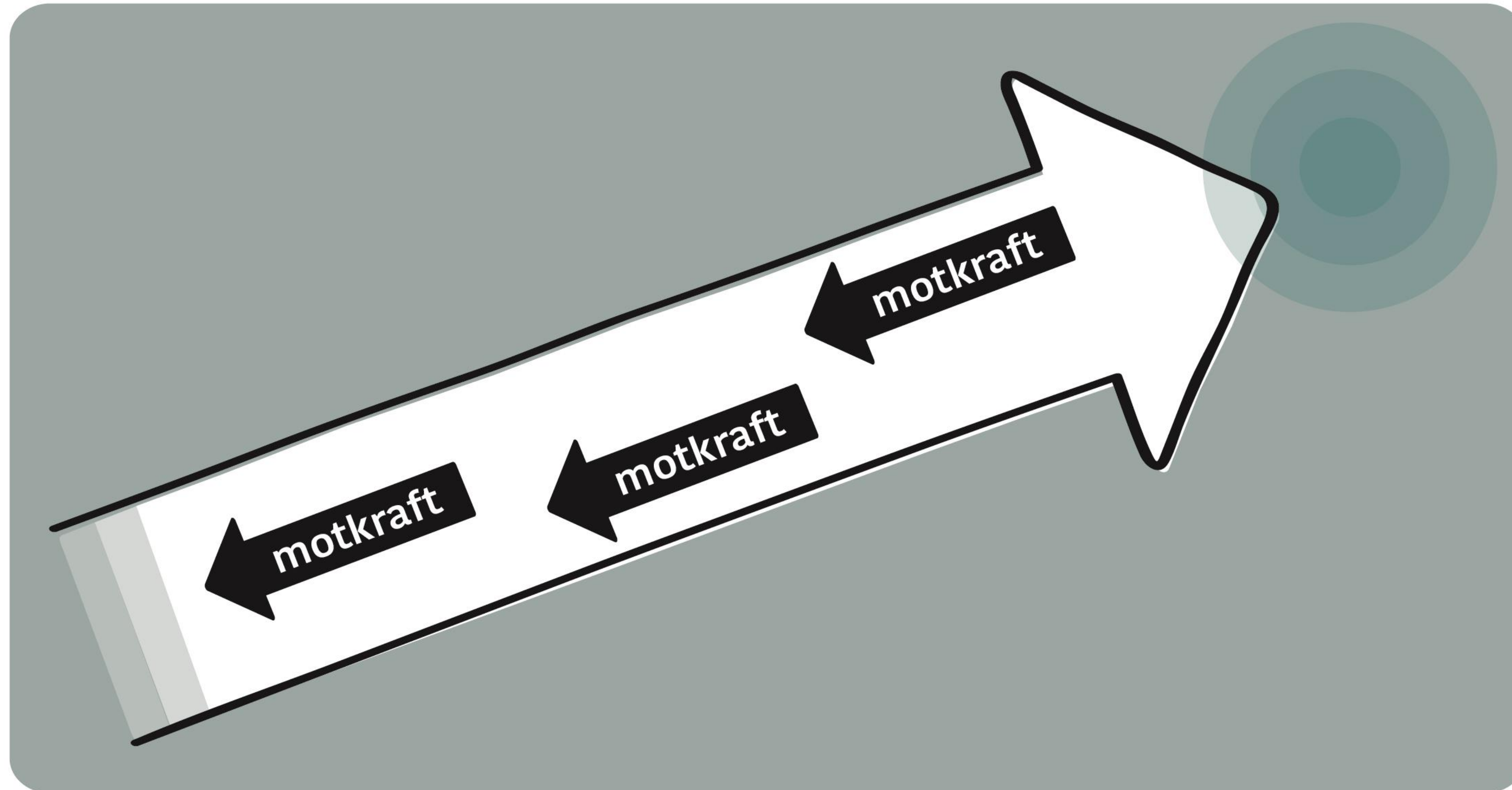
Den samskapande designprocessen

- **Representation:** Extremanvändare, domänexperter, tillgänglighetsexperter, designers. Arbete i team. Alla blir ansvariga. Alla kan påverka.
- **Online workshops:** Möjliggör omfattande interaktion i gruppen. Kan blandas med fysiska möten om det finns budget.
- **Cognitive Barrier Walkthrough:** Ersätter traditionella användartester, säkerställer att dåliga idéer inte överlever till färdig design.
- **Designmodellen:** Gruppen aktiv under hela designprocessen för att snabbt identifiera problem och hitta lösningar.

Johansson, Hedvall, Larsdotter, Larsson, Gustavsson. (2023) **Co-Designing with Extreme Users: A Framework for User Participation in Design Processes.** *Scand J Disab Res.*

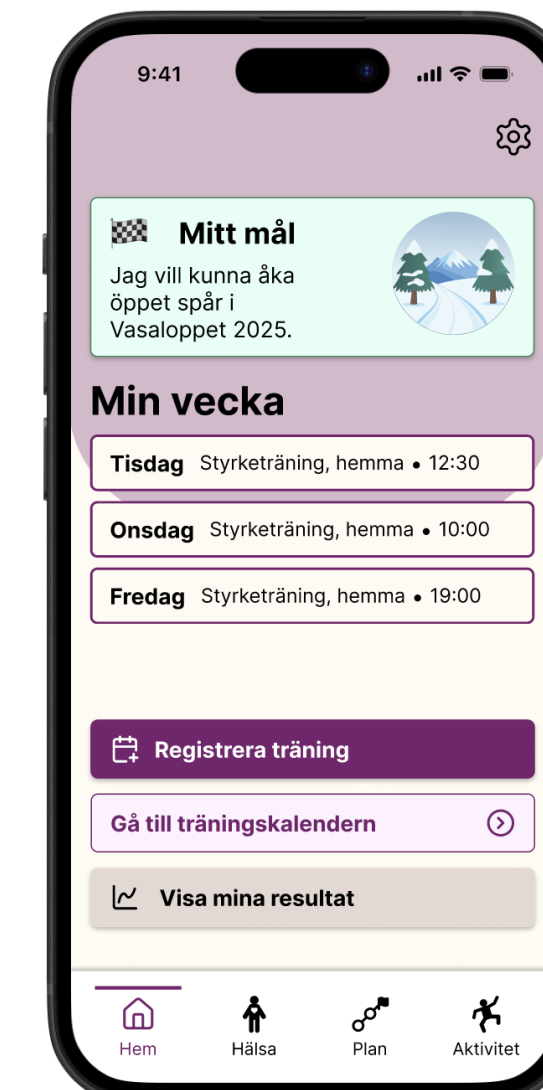
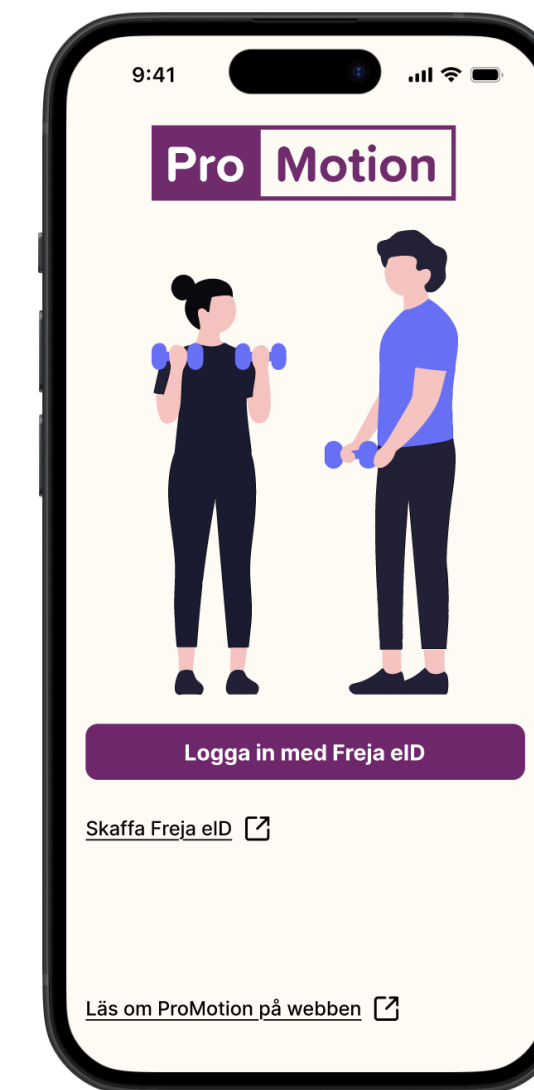
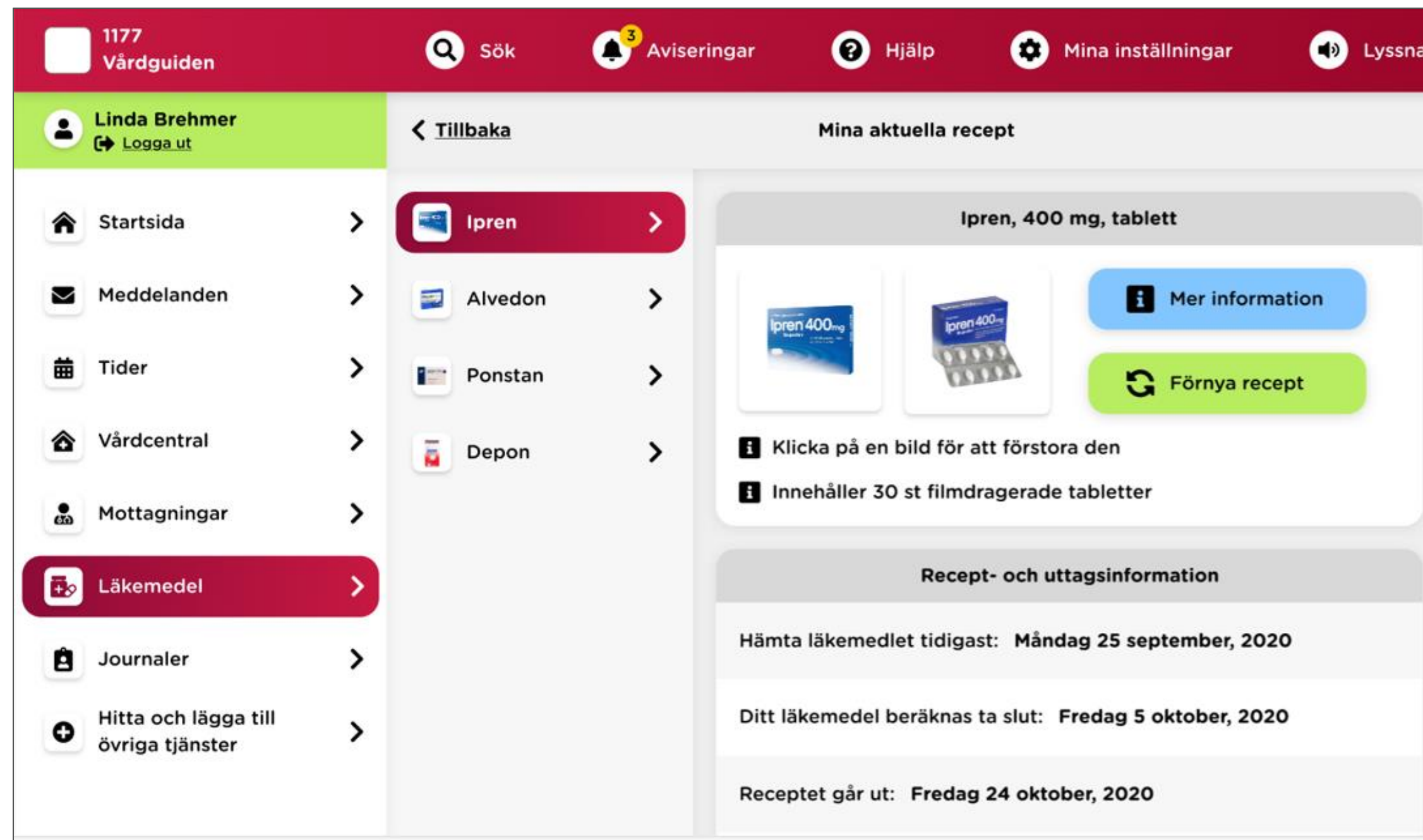
Johansson, Jonsson, Gulliksen, & Gustavsson. (2025). **User participation in co-design – Requirements for accessible online collaboration: an exploratory study.** *Behav Inform Tech.*

Vad vi letar efter: Stjälpande motkrafter



Design for Participation and Inclusion will Follow: Disabled People and the Digital Society, Johansson 2019

Visionära prototyper – ett sätt att visualisera en önskad framtid

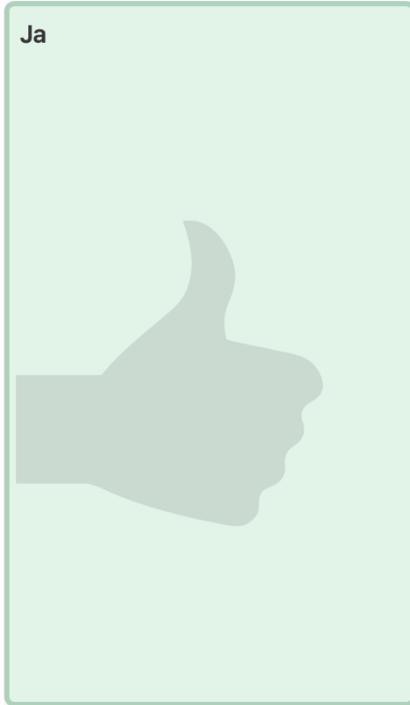
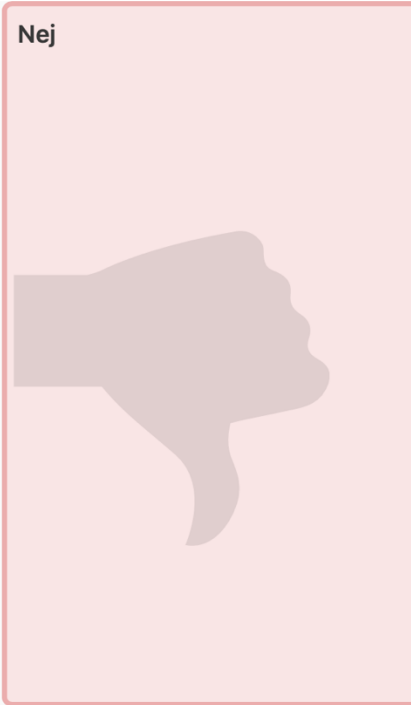


Arbeta i team



Behöver du hjälp med något? ▶

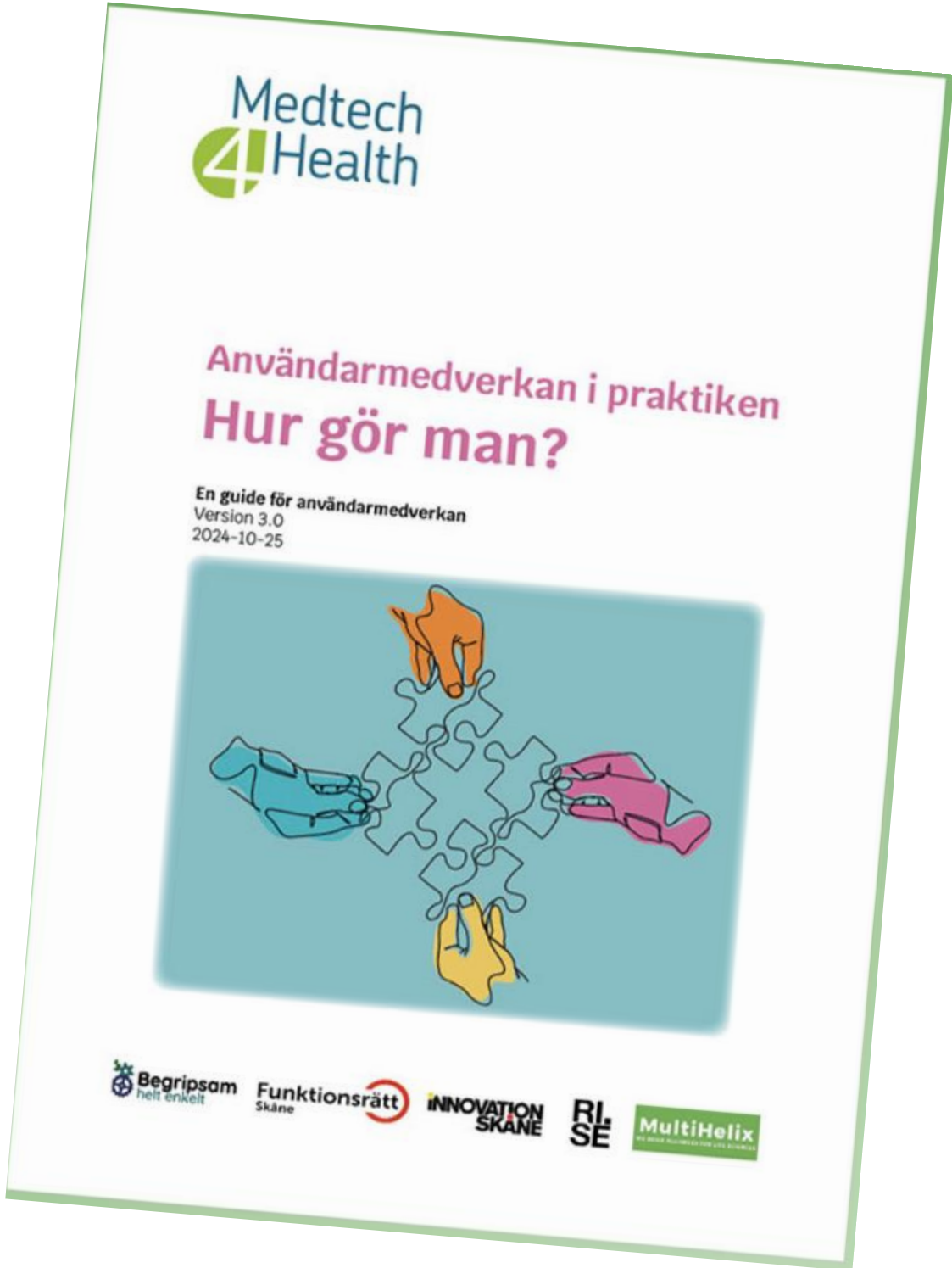
Ta tag i en bild och dra över den till en ruta. ▶

 Att få reda på vad som finns	Ja 	Nej 	Vet ej 
--	---	--	---

Designteam som utvecklar ett enkätverktyg för den som inte kan läsa eller skriva.

Ramverk för samarbete

PARTICIPATION FUNDAMENTALS	PARTICIPATION ETHICS	PARTICIPATION PRACTICALITIES
Collaboration is based on the idea of active partnership.	Project decisions are guided by the CRPD.	Project premises, methods, activities, material and communication are made accessible to all participants.
Users with impairments and their representative organisations are acknowledged for contributing with expertise relating to the ‘extreme user perspective’.	Collaboration is based on the ideas of fairness, equity and human diversity.	The project plan contains work packages and tasks that are appropriate for user participation and allow for reflection in between activities.
Users are represented throughout all the appropriate parts of the design process.	Design solutions are sought to fit the widest range of users. Known potential limitations in the end result of the design are documented and explained.	Project activities are evaluated continuously throughout the process and adjusted, if necessary.
Users receive reimbursement on the same basis as all other project partners.		
The project collaboration is outlined in a written mutual agreement.		



<https://funktionsrattskane.se/wp-content/uploads/2024/10/Anvandaguiden-version-3.pdf>

Johansson, S., Hedvall, P. O., Larsdotter, M., Larsson, T. P., & Gustavsson, C. (2023). Co-Designing with Extreme Users: A Framework for User Participation in Design Processes. *Scandinavian Journal of Disability Research*, 25(1), 418–430. <https://doi.org/10.16993/sjdr.952>

För dig som vill lära mer

- [ISO 21801–1:2020](#) – Kognitiv tillgänglighet (finns för gratis nedladdning)
 - Anpassad till webb av Begripsam. [Rekommendationer för kognitiv tillgänglighet på webben](#).
 - Fördjupad förståelse Ett [ICF Core Set för kognitiv webbtillgänglighet](#). Kopplar kognitiva svårigheter till hur man kan lösa dem med hjälp av design.
 - Som forskningsartikel: [An ICF core set for designing cognitive web accessibility : a bridge between design and the implications of cognitive impairments](#).
- 

Tack för mig!
stefan.johansson@begripsam.se