



Designprocessen

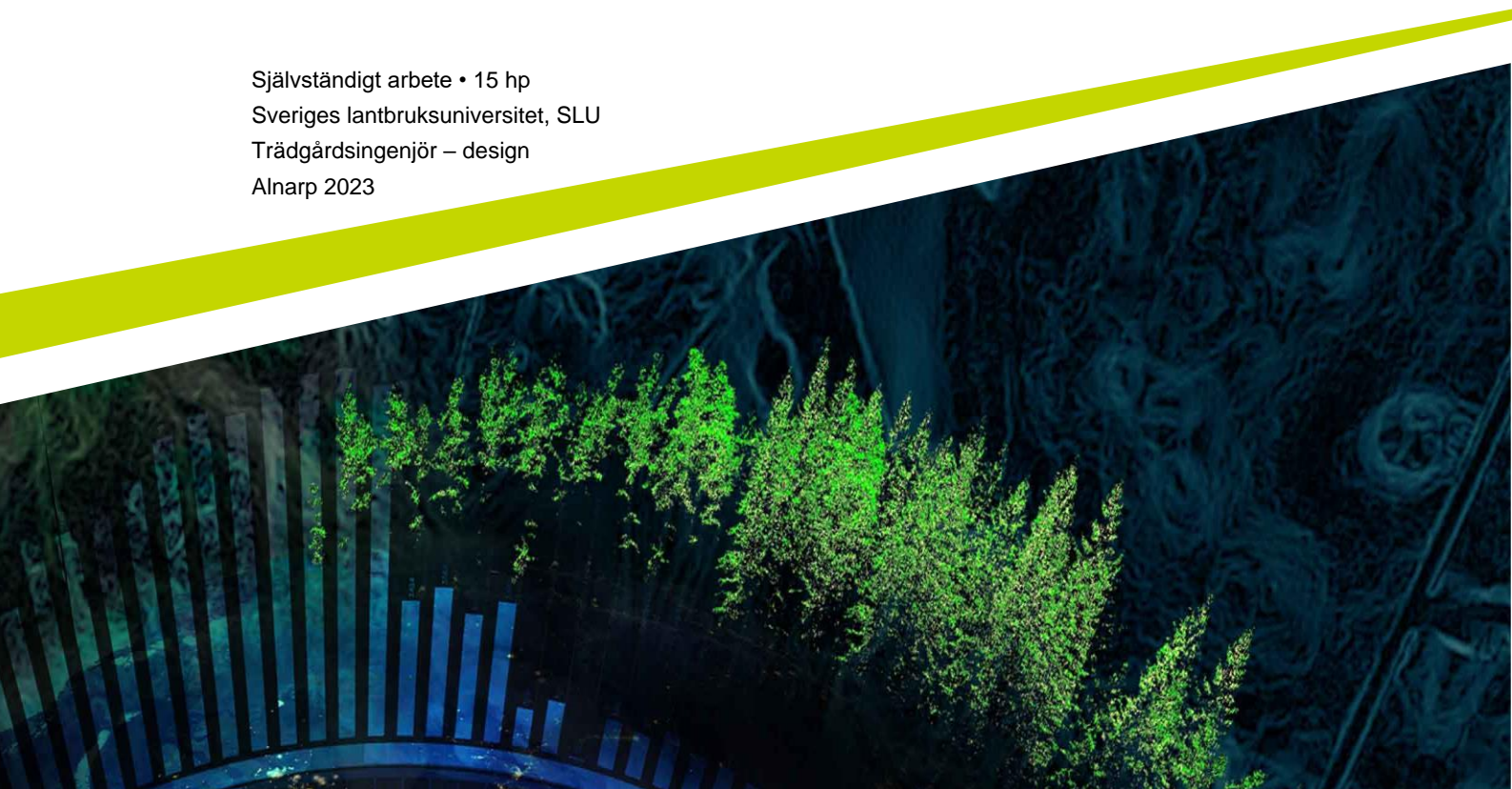
Om effektivitet och kvalitet i trädgårdsdesignerns metod

The design process

Efficiency and quality in the garden designer's methods

Sara Maksimov

Självständigt arbete • 15 hp
Sveriges lantbruksuniversitet, SLU
Trädgårdsingenjör – design
Alnarp 2023



Designprocessen – Om effektivitet och kvalitet i trädgårdsdesignerns metod

The design processen – Efficiency and quality in the garden designer's methods

Sara Maksimov

Handledare:	Stefan Lindberg, SLU, Institutionen för landskapsarkitektur, planering och förvaltning
Examinator:	Arne Nordius, SLU, Institutionen för landskapsarkitektur, planering och förvaltning
Omfattning:	15 hp
Nivå och fördjupning:	Grundnivå, G2E
Kurstitel:	Självständigt arbete i Landskapsarkitektur, G2E
Kurskod:	EX0847
Program/utbildning:	Trädgårdsingenjör: design - kandidatprogram
Kursansvarig inst.:	Hanna Fors Institutionen för landskapsarkitektur, planering och förvaltning
Utgivningsort:	Alnarp
Utgivningsår:	2023
Upphovsrätt:	Alla bilder används med upphovspersonens tillstånd.
Nyckelord:	Designprocessen

Sveriges lantbruksuniversitet

Fakultet för landskapsarkitektur, trädgårds- och växtproduktionsvetenskap
Institutionen för landskapsarkitektur, planering och förvaltning

Sammanfattning

Designprocessen är en komplex och mångfacetterad process där designern genom analys, syntes och utvärdering verkar för att skapa innovativa lösningar. Processen är en slags utbildning där kunskapen anskaffas genom projekt och byggs genom upprepning av processen. Designmetodik är väl studerad i teori men den praktiska delen, utifrån designerns egen synvinkel, är relativt outforskad. Denna studie undersöker således yrkesverksamma trädgårdsdesigners designprocess i syfte att ge en inblick i trädgårdsdesigners process och en uppfattning om hur de arbetar med effektivitet, prioriteringar och kvalitet trots begränsade tidsramar.

Studien bygger på en kvalitativ forskningsintervju med tre yrkesverksamma trädgårdsdesigners. Litteratur om ämnet ställs i relation till resultatet av intervjuerna för att underlätta tolkning och analys. Studien påvisar tydliga moment inom designprocessen som är gemensamt för yrkesverksamma trädgårdsdesigners men uppvisar också olikheter i designprocessen. Studien åskådliggör metoder och verktyg använda av tre trädgårdsdesigners. Vidare fastställer studien en tydlig länk mellan förbättring och uppbyggnaden av kunskap samt av effektivisering i designprocessen. Studien fastställer tidsplanering som en viktig del i kartläggning av processen som kan ge en bild av utvecklingsområden för att effektivisera arbetet. Studien föreslår att utveckling av processen sker i takt med påbyggnad av kunskap och upprepning av processen.

Nyckelord: designprocessen, trädgårdsdesign, kreativitet, kvalitet, effektivitet

Abstract

The design process is a complex and multifaceted process where the designer works through analysis, synthesis and evaluation to create innovative solutions. The process is a kind of education where knowledge is acquired through projects and built through repetition of the process. The design methodology is well studied in theory, but the practical part, from the designer's own point of view, is relatively unexplored. This study examines the design process of professional garden designers with the aim of providing an insight into their process and an idea of how they work with efficiency, priorities and quality, despite limited time frames and resources.

The study is based on a qualitative research interview with three professional garden designers. Literature on the subject is placed in relation to the results of the interviews to facilitate interpretation and analysis. The study demonstrates clear elements within the design process that are common to the professional garden designers, but also proves differences in the design process. The study shows the methods and tools used by three garden designers. Furthermore, the research establishes a clear link between improvement and building of knowledge, and efficiency within the design process. The study base time planning as an important part of mapping the process and provides a general idea of development areas to streamline work. Additionally, the study suggests development of the process in step with the accumulation of knowledge and repetition of the process. The results obtained in the study confirm the individual nature of the design process and the difficulty of drawing general conclusions.

Keywords: design process, garden design, creativity, quality, efficiency

Innehållsförteckning

Inledning	7
1.1 Bakgrund.....	7
1.2 Syfte och frågeställningar	8
Metod	9
Avgränsning	10
Intervjustudie.....	11
3.1 Metoder inom processen	11
3.1.1 Platsanalys	11
3.1.2 Kunden.....	14
3.1.3 Prioriteringar & effektivitet.....	17
3.2 Verktyg inom processen	19
3.2.1 Skisser	19
3.2.2 Arbeta i team	21
3.2.3 Presentationsteknik	24
3.3 Inre processen	26
3.3.1 Kreativitet.....	26
3.3.2 Inspiration	28
3.3.3 Kvalité	30
Diskussion	34
4.1 Metoddiskussion	35
Slutsats	36
Referenser.....	37
Bilaga 1.....	38

Inledning

1.1 Bakgrund

Att arbeta kreativt kan upplevas som något utmanande. Kreativitet ingår som en viktig del i trädgårdsdesignerns designprocess där utmanande förutsättningar i en trädgård kräver innovativa lösningar för att möta användarbehovet och skapa dynamik liksom estetiska värden. Trädgårdsdesignyrket är av personlig karaktär och kräver stort eget engagemang, kanske en anledning att välja detta kreativa yrke. Det kan dock också upplevas som betungande att hela tiden leverera resultat och finna inspiration.

Designprocessen är den följd av steg som en designer vidtar när den åtar sig ett uppdrag. I denna sekvens bildar metoder, erfarenheter och inspiration ett handlingsprogram som kan genomföras intuitivt, logiskt eller i vissa fall även pragmatiskt (Liversedge & Holden 2014). Designprocessen brukar demonstreras i olika flödesscheman som gör åtskillnad mellan analys, syntes och utvärdering och beskriver de olika stegen i processen. Detta ger processen ett retoriskt värde men kan vilseleda den oinsatte i ämnet och i stället redogöra designprocessen som linjär när den i själva verket är cyklisk. Designprocessen handlar om att lära sig, något som ofta förbises. Processen är en utbildning designern tvingas genomgå för att lösa problem, något man tagit fasta på vid utbildning av designers. Kunskapen anskaffas genom projekt vilket menar att kunskap byggs genom upprepning av processen (Rosell 1990).

Designmetodik är väl studerad i teori där olika antaganden om hur designprocessen bör se ut presenteras. De antagandena baseras på teoretiska hypoteser framtagna av observatörer som studerat gestaltares arbete utifrån. Det finns risker med detta om vi kan anta att skribenter av böcker om designteorier inte nödvändigtvis är de bästa formgivarna. Det mest logiska skulle vara att anta att de bästa formgivarna arbetar med att just designa och inte att skriva om metodik kring design. Det vore därför intressant att undersöka hur en gestaltare utför sitt arbete i verkligheten (Lawson 2005). Det är möjligt att få insikt i hur designers arbetar genom att intervjua dem

ingående för att sedan tolka innebörden av deras svar. Denna metod kanske är den enklaste och mest direkta form av undersökning, även om denna teknik inte har utövats i stor utsträckning ännu (Cross 2015). Denna studie lägger därför fokus på designprocessen i praktiken med fokus på trädgårdsdesigners egna uppfattningar om deras metoder.

Som trädgårdsdesignstudent ges mycket tid, ibland månader, till att slutföra projekt. Så ser det inte riktigt ut i arbetslivet. Där har projekten konkreta beställare med visioner och krav som ska uppfyllas på utsatt tid. Det kan därför vara svårt att som student hitta vägar och fokuspunkter som effektiviserar ens designprocess. Studien är därmed ämnad till att ge förståelse för designprocesser som personer verksamma i branschen anammat genom insikter och erfarenheter. Studien undersöker således hur yrkesverksamma trädgårdsdesigners byggt upp sin process under år av arbete. Studien ger en inblick i trädgårdsdesigners metoder och hur de möter förväntningar som beställaren har, om tidsaspekten och att leverera under utsatt tid, om prioriteringar och hur det speglas i resultatet.

1.2 Syfte och frågeställningar

Syftet med studien är att ge en inblick i trädgårdsdesigners designprocess och en uppfattning om hur de arbetar med effektivitet, prioriteringar och kvalité trots begränsade tidsramar. Studien beskriver utmaningarna som trädgårdsdesigners ställs inför och vilka metoder de använder, från första tanke till färdigt förslag. Denna studie kan fungera som underlag till trädgårdsdesignstudenter; med övergripligt beskrivna metoder för att effektivisera designprocessen och som kan komma till användning när de senare går ut i arbetslivet.

- Hur kan designprocessen se ut inom trädgårdsdesign?
- Hur kan trädgårdsdesigners arbeta med effektivitet och prioriteringar i strävan att möta både budget och önskad kvalité?

Metod

Studien består av en kvalitativ forskningsintervju i semistrukturerad form. En kvalitativ forskningsintervju syftar till att få en ingående inblick och erhåller nyanserade beskrivningar av den intervjuades perspektiv (Kvale & Binkmann 2014).

Intervjun utgick från en intervjuguide (bilaga 1), som gav möjlighet till både deskriptiva och specifika svar. Detta för att få omfattande redogörelser för hur en yrkesgrupp arbetar ur deras perspektiv då observationer utifrån inte hade fått lika ingående svar på tankeprocessen bakom val av metoder. Den semistrukturerade formen gav utrymme för följdfrågor i intervjun och utförligt formulerade svar kring deras metoder.

De som intervjuades var tre yrkesverksamma trädgårdsdesigners på olika företag, i olika delar av Sverige. De intervjuade har delvis olika bakgrunder samt olika lång yrkesverksamhet, vilket medför skilda erfarenheter, metoder och tillvägagångssätt och bidrar till en bred bild. Personerna valdes också utifrån att de arbetar med olika tekniker och presentationsmetoder, något som bidrog till en bred bild av arbetsmetoder. Gemensamt för alla intervjupersonerna är att de främst arbetar mot privatpersoner. Detta var ett medvetet val utifrån studiens syfte för att få svar på metoder inom den privata och småskaliga sektorn. Alla de intervjuade är också egenföretagare eller delägare i sina respektive företag.

Samtliga intervjuer utfördes via möte i programmet Zoom och varade 1–2 timmar. De intervjuade gav godkännande till användandet av deras namn i detta arbete. Intervjuerna spelades in och sammanställdes. Resultatet analyserades i relation till litteratur om designprocessens delar, i syfte att ge god grund till tolkning av svaren och diskussion kring respondenternas arbetsmetoder. Litteraturen som användes är delvis skriven av professorer i design inom olika områden samt personer som studerat designprocessen utifrån eller genom intervjuer.

Arbetet är uppdelat i tre kategorier som belyser ämnen som gemensamt togs upp under alla intervjuerna. Dessa kategorier är ”Metoder inom processen”, ”Verktyg inom processen” samt ”Inre processen”. Under dessa rubriker beskrivs ämnen, i

form av underrubriker, togs upp som viktiga moment i designprocessen av respondenterna.

Litteraturen som använts i arbetet är hämtat via sökfunktionen Primo samt litteratur om designprocessen som tilldelats studenter i tidigare kurser i trädgårdsingenjör designutbildningen vid SLU. I Primo användes relevanta sökord inom ämnesområdet som exempelvis; 'Designprocess', 'Design process', 'design', 'Landscape architecture' och 'Sketching'.

Avgränsning

Studien utgår från intervjuer med tre trädgårdsdesigners vilket ger tid till djupgående diskussioner om deras designprocess.

Då designprocessen är en komplicerad och mångfacetterad process har fokuspunkter valts ut. Dessa är "prioriteringar", "effektivitet", "kreativitet" och "kvalité". Studien är inriktad på designprocesser vid gestaltning av privata och småskaliga trädgårdar där hela trädgården gestaltas utifrån kundens önskemål.

Intervjustudie

Introduktion av de intervjuade

Anna-Karin Ekwall arbetar på Skärpa studio AB i Lund. Hon är delägare i detta företag tillsammans med tre andra medarbetare. Anna-Karin är utbildad vid SLU till trädgårdsingenjör design och har arbetat som trädgårdsdesigner i 11 år.

Kersti Liss Nadjalin arbetar på Pelargonien AB i Örebro. Där är hon delägare tillsammans med två andra medarbetare. Kersti är utbildad till industridesigner på kandidatnivå på designhögskolan i Umeå. Hon har utöver detta en utbildning via trädgårdsakademin i Ängelholm. Hon har arbetat som industridesign-konsult i 10 år och därefter som trädgårdsdesigner i 6 år.

John Block är verksam på Garden by Block AB i Stockholm. Han är ensam ägare av detta företag och också den enda medarbetaren. Han är utbildad trädgårdsingenjör design vid SLU och har arbetat som trädgårdsdesigner i 5 år.

3.1 Metoder inom processen

3.1.1 Platsanalys

Introduktion till ämnet

Platsanalysen är något som lärs ut till trädgårdsdesignstudenter vid ett tidigt stadiet i utbildningen. Detta då den lägger grunden för gestaltungsarbetet och utgör en viktig del till att finna innovativa lösningar till problem inom trädgården. Analysen går ut på att genom sinnen, att se, höra och lukta, bilda en uppfattning om platsen och se möjligheterna och begränsningarna.

Platsanalysen utgörs av informationsinsamling och är en kritisk del av designprocessen då den ligger till grund för designen. Analysen börjar med att noggrant observera människor, utrymmen, föremål och de interaktiva relationerna mellan dem. Detta kan vara i form av fysiska, kommunikativa eller emotionella aspekter (Baskinger & Bardel 2013).

Analysen sätter grunden för vilka förutsättningar och möjligheter som upplevs på platsen och bör undersökas aktsamt. Analysen bör undersöka faktorer som exempelvis väderförutsättningar, befintlig vegetation, jordart, användningsområden, topografi, byggnader och strukturer. Platsen bör också placeras i sina sociala, miljömässiga, ekologiska, ekonomiska och historiska sammanhang för att sedan utvärderas. Utan tillräcklig förståelse för platsen kan man inte leverera en design som är genomförbar, användbar och inom ramarna för budgeten. (Liversedge & Holden 2014).

Intervjustudie

Anna-Karin upplever att en noggrann analys av platsen effektiviserar arbetet senare i processen och lägger därför mycket tid i början med att *”förstå platsen”*. Hon förklarar vidare om vikten av att *”landa i platsen”* och betydelsen av en utförlig analys av omgivningarna, läget och kunden. *”Jag vet vilken karaktär jag vill ha, vilket träd. Jag behöver inte sitta med Stångby plantskola. Jag vet att jag vill ha ett skirt träd, jag behöver inte gå igenom hela katalogen för att hitta trädet”*. Hon berättar vidare hur hon för sig själv har ett uttalat karaktärsdrag som hon senare i processen *”bara kan välja”*. Skulle analysen vara slarvigt gjord skulle processens senare procedurer ta längre tid, påstår hon.

”Jag försöker knuffa undan om jag kommer in på detaljerna för tidigt.”. Anna-Karin jobbar mycket med att gestalta ett skelett och en struktur innan hon går in på detaljer.

”Jag brukar tänka såhär, om jag lägger på min årsring 2023, så att jag bygger en trädgård som jag vet, även om innehållet i rabatter förändras, så har jag en så stark struktur eller skelett i trädgården, en grundstruktur. Sitter den så kan det få hända saker”. (Anna-Karin Ekwall)

Anna-Karin förklarar vidare att har man en bra struktur blir slutresultatet mer förankrat med platsen. Hon berättar att tidsåtgången till analysen av platsen beror mycket på vad hon valt som inspiration, *”Det tog mycket längre tid för jag var tvungen att läsa in mig på arkitekten... Då får du försöka spara in den tiden senare när det kommer till växtvalen eller något”*.

Kersti anser att det första besöket på projektplatsen är grundläggande. Första intrycket av platsen och personerna anser hon som väldigt värdefullt och informativt. Under mötet låter hon kunden få uttrycka sina visioner och Kerstis roll i detta är att observera och ställa frågor för att läsa av kundens reaktioner till olika idéer. Om kunder har en önskan om något men uttrycker svårigheterna kring denna idé brukar detta bli en inre kravspecifikation berättar Kersti. Hon sammanfattar att

mycket av detta första möte går ut på att läsa mellan raderna och lyssna till vad kunden säger.

Kersti besöker projektplatsen ytterligare en gång och upplever att den kreativa processen börjar då. Kunden är inte med under detta besök utan det är fokus på inmätning av projektplatsen samt dokumentation med foton och videos. Mätningen av platsen görs med lasermätare.

”Vissa platser är som att det här stället talar till oss.. Man känner direkt att ja här känns ju såhär i det här väderstrecket och känslan och flödena och här bak vill man ju inte vara, är det något vi kan ändra på eller ska man låta det vara så. Då kan det bli väldigt tydligt vilka primära flödesytor som man kommer behöva.” (Kersti Liss Nadjalin)

Kersti berättar att de vid detta besök brukar idéspåna, kollegorna emellan, och känna av platsen genom att uppleva den från olika vinklar och avgöra hur man känner sig i olika delar. Hon berättar vidare hur viktig närvaron på platsen är och att få känslan för stämningen och atmosfären. För henne är det essentiellt att verkligen lära känna platsen fysiskt och inte blint titta på en planritning av en tomt.

”Vissa ytor kan man ju känna, nej men här vill man ju verkligen inte vara. Men om man tittar på en situationsplan så kanske det känns som att här ska man ha en liten möbel... När man sen kommer dit känner man bara nej nej nej, helt tokigt vi ska ju vara på andra sidan.” (Kersti Liss Nadjalin)

Analysen fortsätter ut i grannskapet och omgivande miljöer berättar Kersti. De skissar sällan på plats. Fokuset ligger mer på en korrekt inmätning och spånande av idéer samt kommunikativ brainstorming mellan kollegorna. Hon ser detta som en styrka, *”Bra att man kan hålla det lite löst, att man inte låser sig för tidigt”*.

Även John har ett första möte med kunden som får berätta om önskemål och visioner de har för sin trädgård. Han kommer redan vid detta stadie med idéer och tankar utifrån vad kunden önskar. Efter godkännande av offerten från kunden besöks projektplatsen igen för inmätning och analys av platsen *”...när de har sagt ja är det dags för mig att åka ut till platsen igen för uppmätning och där kan man också slänga in lite platsanalys...”*. Han analyserar platsen och tar hänsyn till omgivningarna han ger exempel på stora vägar som kan ligga i nära anslutning till projektplatsen, är det nära till vatten, hur ser grannskapet ut, vad är det för typ av växtlighet. Han beskriver att *”det går per automatik”*. John tar sällan några anteckningar och gör ingen konceptplan utan har ett givet koncept memorerat och registrerar analysen som han sedan har med sig in i resterande delar av

designprocessen. Han poängterar att detta är stadiet då den kreativa processen startar.

3.1.2 Kunden

Introduktion till ämnet

Kunden utgör ett viktigt element att ta hänsyn till i gestaltning av en trädgård och ingår som en essentiell del att ställa i kontrast till platsanalysen. Det gäller att se till användningen platsen och sätta idéer i kontexten av kundens referensramar. Utmaningen i detta kan vara att inte lägga för mycket eget tyckande i designvalen, utan förutse gränserna hos kunden och försöka läsa av kontentan i deras önskemål.

Relationen mellan beställaren och designern utgör en betydande del av designprocessen. Det är dock missvisande att tro att klienten presenterar en komplett redogörelse där problemen och begränsningarna är tydligt formulerade (Lawson 2006).

Även om kunden inte alltid kan artikulera sina designbehov är de en viktig länk till att förstå platsen och användningen av den. Utan direktkontakten med användarna av platsen finns en risk till slutsatser, som inte är baserade i användarnas faktiska behov, utan endast den antagna eller förutfattade användningen. Inkluderandet av användarnas åsikter som ett centralt inslag i designprocessen kan effektivisera besluten kring designen. (Murphy 2016)

Det är ganska vanligt för designers att bli känslomässigt involverade i sina visioner. Koncepten är inte bara abstrakta idéer utan resultat av kognitiv ansträngning och kan därför bli svåra att bryta loss från (Cross 2016).

”Our job is to give the client, on time and on cost, not what he wants but what he never dreamed he wanted and, when he gets it, he recognises it as something he wanted all the time” (Lasdun I LIKE LOCAL 2015)

Intervjustudie

Anna-Karin har alltid ett första möte som de brukar kalla för ett offertmöte. Detta inleds med besök på projektplatsen tillsammans med kunden för att få en bild av komplexiteten kring projektet. Vid besöket tar hon anteckningar om kundens visioner som senare skickas till kund för att tydligt få en bild av vad det är kunden vill ha hjälp med. Det ger också kunden utrymme att komma med fler önskemål som inte redan sagts. Analys av platsen sker också i detta stadie.

Anna-Karin har oftast också ett mellanmöte med kunden. *”För att checka av så man är på rätt väg, det kanske är någon fundering som kommit upp någon problematik. Kunden kommer oftast på någonting i halvlek; Åhh gud vi behöver en kompost”* Hon ser detta som en väl investerad timme. Hon kan *”känna av”* kunden, visa lösa skisser eller fråga om deras preferenser kring olika markmaterial. *”Jag vill inte komma på ett slutmöte där jag missuppfattat kunden totalt”*. Hon upplever att detta leder till att kunden känner sig involverade i processen.

Anna-Karin beskriver att hon kämpar med att hela tiden sätta sina idéer i relation till användarna och undvika visioner som inte stämmer överens med kundens önskemål. Att göra skillnad på vad hon vill ha och vad kunden vill ha. Hon förklarar att det är en fin balansgång, det leder till engagemang och kreativitet men man måste hela tiden vara överens med kunden. Anna-Karin tror att om man gör sitt bästa och lägger ner sin *”själ”* i projekten så märks det och då får man de kunder man vill ha.

Anna-Karin jämför med andra konstnärstyrken men känner att trädgårdsdesign skiljer sig då man tar mer hänsyn till yttre faktorer. Hon ser trädgårdsdesign som ett språkrör för användarna av trädgården som ser till deras behov och önskemål.

Kersti berättar att det är viktigt att inte lägga för mycket eget tyckande om estetikval i sin design utan istället utgå från kundens referensramar. Hon upplever att det är något hon utvecklat väldigt god känsla för.

Kersti anser till MAYA principen som ett bra mål. MAYA principen står för Most Advanced Yet Acceptable och innebär att ge kunden den mest avancerade designen men inte mer avancerad än vad de kan klara av och acceptera. *”Det handlar ju om att läsa sin kund; Vad är gränsen för dig? Det brukar jag göra på första mötet, jag brukar testa dem”*. Hon förklarar vidare hur hon vid första mötet med kunden brukar göra uttalanden eller påståenden för att sedan betrakta kundens reaktion och se deras inställning till olika förslag. *”Är de mottagliga för det här eller blev de förskräckta nu?”*.

”Oj det här blev ju precis som jag ville ha det men inte som jag hade tänkt.” Kersti berättar om hur viktigt det är att lyssna på kunden för att försöka förstå vad de egentligen vill ha och att de ofta lyckas med detta genom ett grundligt förarbete med platsen och kunden. *”Vårt jobb är ju att göra det de vill ha, fast bättre.”*

”Det tycker jag är ett ganska bra förhållningssätt, Jag kan hålla mig själv på lite distans, det är klart jag lägger in mitt engagemang och mina idéer och självklart mitt formspråk och sinne för estetik och proportioner men när jag jobbar, så jobbar jag utifrån premissen att det ska möta min kunds behov...” (Kersti Liss Nadjalin)

Kersti förklarar vikten av att vara tydlig gentemot kund, *”Det bidrar nog till att de känner att vi inte bara är någon som kommer in och ska göra snyggt och som är duktiga på växter utan man får hjälp att bedöma miljön utifrån ett arkitektoniskt perspektiv också”*. Det är något hon upplever att kunder själva kan ha svårt att få grepp om. *”Noggrannheten i hur vi beskriver projektet och upplägget tror jag också gör att kunderna känner sig trygga med vad det är de kommer att få av oss och att vi är seriösa och engagerade från start”*.

Kersti beskriver vidare det de kallar för tredje parten som de ofta lyssnar till: huset. *”Vi låter ofta huset, stilmässigt, styra rätt så hårt... Vi har stort arkitekturfokus”*. Hon berättar vidare hur de försöker matcha trädgården med den tidsepok huset talar till. Detta förutsatt att kunden inte uttalat ställer sig emot. Hon talar vidare om hur väl sammankopplad arkitektur- och trädgårdshistoria är, hur proportioner, materialval och dynamik kan ge en känsla för en stil och epok. Efter slutpresentationen får kunden komma med feedback i punktform, berättar Kersti och ser en fördel med det. Det är lätt att korrigera efter kundens synpunkter steg för steg och vissa delar inte missas inte, som lätt kan hända i fritext. Dessa korrigeringar brukar inte vara så omfattande. Hon beskriver detta som smidigt och ordning och reda.

John upplever att *”Det är ganska svårt att argumentera för känslor kan jag tycka i den här branschen”* och förklarar vidare att han anser estetik som väldigt känslobaserat och att det kan vara svårt att förklara eller *”sälja in”* för kund. Han nämner att han tidigare brukade ha ett avstämningsmöte med kunden, där han öppnade upp för att bolla idéerna och kunden hade möjlighet att lägga in sin åsikt. Senare slopade han detta steg att på grund av stolthet för sina visioner. *”Jag är lite rädd för kritik tror jag... så jag vill inte ha ändringar. Jag har haft lite tur där, att det ofta inte är så mycket ändringar. Så oftast så köper kunden förslaget rakt av...”*. John berättar vidare *”Jag vill visa mitt förslag som jag har tänkt, ordentligt”* och menar att han får jobba med att sälja in det grundligt.

John beskriver, precis som Kersti, vikten av att vara tydlig mot kund och att man specificerar allt, helst i text. John gör detta för att friskriva sig så mycket som möjligt och att det blir tydligt i ansvarsfördelningen i alla projekt.

John konstaterar att det är svårt att säga nej till projekt. *”Man blir så glad när någon hör av sig”* men berättar vidare att det är viktigt att också *”Jobba lagom, man ska hålla länge”*. John beskriver att han lärt sig med åren att bli rationell med tid.

3.1.3 Prioriteringar & effektivitet

Introduktion till ämnet

Effektivitet är grundläggande i arbete med design av trädgårdar där kunder har konkreta visioner med ofta begränsad budget och tid. Det kan därmed vara utmanande att hitta fokuspunkter som effektiviserar arbetet för att landa inom ramarna för projektet. Samtidigt kan frågan ställas om effektivitet även kan bli hämmande och få negativa konsekvenser.

Intervjustudie

Anna-Karin tror att det överlag är bra att hålla de ramar man initialt planerat inför ett projekt och att det finns en risk att man går in på onödig detaljnivå om mer tid till ett projekt skulle ges. Hon tror dock att slutproduktens layout skulle kunna bli bättre med fler vyer eller påvisa materialmöten för att presentera sina visioner.

”Viktigt är ju också att tycka att det är roligt så frågan är ju hur mycket man ska effektivisera sig. När går du över så att du blir så effektiv så att din kreativitet blir förstörd”. Anna-Karin tycker att det är viktigt att hålla sig à jour och njuta av sitt jobb ”Jag vill inte bli någon fabrik som bara producerar utan jag vill tycka att det är roligt också.”

Kersti förklarar att hon har kämpat med utmattningströtthet som påverkar hennes arbete mycket, något hon fått lära sig att handskas med.

”En sak som jag brukar försöka undvika är att om vi inte måste lova något, så ska vi inte lova något... utan att vara diffus eller känns oproffsig såklart, men att om man inte måste säga att man ska leverera något på fredag, då behöver man inte säga det...Det är så himla lätt att vara så här people pleaser och att man ska vara till lags och vara duktig och lova saker för att det känns bra i stunden men sen så inser man ganska snabbt att man har försatt sig i en onödigt stressande situation och mår ganska dåligt av det” (Kersti Liss Nadjalin)

Kersti menar att det är bättre att ge sig själv tid och andrum ”...och blir man klar till fredag blir kunden istället positivt överraskad”. Hon berättar vidare hur svårt det kan vara att uppskatta tid i teorin och att det lätt inte blir som man tänkt. Hon berättar att hon blivit bättre med åren att instinktivt uppskatta tid, detta genom att utföra projekt och träna sig till att se hur långt tid olika delar i projektet kommer att ta.

”Ett bra sätt att lära sig det är att man initialt under en ganska lång tid klockar sig själv, inte för att jämföra sig med någon annan eller att ha en massa stress utan mer för att kartlära och lära sig...” (Kersti Liss Nadjalin)

Kersti upplever att hon har mer försökt att bryta sig loss från den metodik hon använde sig av som studerande. Detta för att hitta en väg som passar henne och ger en effektiv arbetsgång. Hennes utbildning till industridesigner handlade i stort sett bara om designprocessen berättar Kersti. Hon anser att utbildningen gick ut på att bli duktig på designprocessen. *”Det är kärnan i det, att bli duktig på att kunna jobba med vilken typ av produkt som helst, man är inte utbildad för en nisch utan man är utbildad för att kunna jobba brett med vad som helst”*. Hon jobbade som industridesign-konsult i tio år. Hon anser sig idag jobba som en industridesigner fast med trädgård.

Kersti tror att designprocessen kommer att utvecklas så länge hon är yrkesverksam. *”Står man still då går man bakåt”*. Hon tror att det är viktigt att hela tiden utvecklas för att hänga med förändringar som sker på marknaden och i samhället. Detta sker i takt med att man själv förändras i olika idéer och vad man tycker är viktigt förklarar Kersti vidare. Hon tycker det är viktigt att vara närvarande så man inte *”bara lunkar på”*. Hon poängterar om utmaningen i att hela tiden lära sig nya saker men att när man väl har etablerat den nya kunskapen kan den vara extremt givande.

John kommer ihåg tiden man hade för att slutföra ett projekt under studietiden på Alnarp; en månad och beskriver det som *”lyx”*. Han berättar vidare att han har tre-fyra projekt i månaden nu. Han lägger tre-fyra arbetsdagar på varje projekt och inkluderar alla planer, ritningar, skisser, idéarbete till färdig produkt.

John lägger mycket tid och energi på slutpresentationen. Detta för att kunna sälja in sina idéer och tydligt förmedla sina visioner. Han är också noga med att anpassa sin presentationsmetod beroende på vilken kund det gäller.

John ser tidsaspekten som något motiverande i projekten, att tidsaspekten uppmuntrar honom till att arbeta mer effektivt. Han kan se en tydlig effektivisering i sitt arbete efter investering i olika verktyg för att förkorta tiden för till exempel inmätning och bättre datorer.

Nätverka ser John som något som kan effektivisera arbetet. Att ta hjälp från andra i branschen, som han beskriver som väldigt generösa med information och tips, är en annan väg. Den arbetsprocess som han använder idag anser han är optimerad vad gäller effektivitet, men ser potentiell utveckling i att utöka sitt företag och eventuellt anställa personal och dela upp arbetet på fler personer.

3.2 Verktyg inom processen

3.2.1 Skisser

Introduktion till ämnet

Skissandet är ett viktigt steg i designprocessen och används inom all typ av design för att undersöka lösningar på olika problem. Det kan utföras med flera olika tekniker, analogt – tusch, bläck, blyerts – eller mer moderna digitala hjälpmedel. Storlek, skala, proportioner och detaljnivå kan variera för att studera olika syften. Skissandet kan genomföras i sektion, elevation, perspektiv, axonometri eller i plan, i avsikt att kommunicera tankar.

Att skissa är en fundamental del av designprocessen och bidrar till att registrera och utforska idéer. Skissande tillåter en att experimentera och överväga alternativ och kan också vara viktigt i avseende att den kan förtydliga visioner som sedan kan diskuteras med andra designers inom ett team (Liversedge & Holden 2014).

Det kan vara utmanande att skapa en tydlig bild av komplexa designproblem. Skissandet kan hjälpa till att undersöka fragmentariska idéer, observera problem och möjligheter men också bryta ner dem i identifierbara komponenter (Baskinger & Bardel 2013). Skisser kan tolkas som en form av konversation designern har med sin design. Inte nödvändigtvis för att kommunicera med andra utan för att följa en idé eller en tankebanan (Lawson 2005).

Förmågan att skissa bidrar till ett kraftfullt sätt att tänka, resonera och visuellt utforska idéer. Den ger information till självreflektion samt öppnar upp infallsvinklar till diskussion med kollegor eller kunder. Lättheten i kopplingen mellan sinnet, handen och pennan hjälper till att förenkla komplexiteten som teknologiska verktyg ofta tillför. Detta bidrar till kommunikation som är snabb, tydlig och omedelbart synlig. Skissandet kan uppmuntra till observation och utvärdering och därmed stimulera samarbete och utforskandet av nya idéer. (Baskinger & Bardel 2013).

Designern har många faktorer att ta hänsyn till och underhåller många tankebanor samtidigt, så kallat parallellt designtänkande. Skissandet kan underlätta genom att flexibelt kunna undersöka designen ur olika vinklar på olika detaljnivåer och är därmed ett utmärkt kognitivt hjälpmedel. Idéerna kan tydligt jämföras sida vid sida, över och under eller överlappande och ger möjlighet till att följa registret över tidigare utläggningar (Cross 2011).

Skisser är en begränsad modell av slutprodukten för designen, ändå verkar den i en värld som är alltmer beroende av visuell kommunikation. Designern kan se från en

ritning hur den slutliga designen kommer att se ut men inte nödvändigtvis hur den kommer att fungera. Skisser erbjuder därmed en förhållandevis exakt och pålitlig modell av utseende men säger relativt lite om prestandan. Skisser kan vara missvisande även i utseendet av slutprodukten. Detta på grund av att den ofta tenderar att vara abstrakt och baseras ofta på designerns erfarenheter av den slutliga produkten (Lawson 2005).

Intervjustudie

Anna-Karin Ekwall använder sig av skissande för att visualisera. Dessa skisser är som hon beskriver ofta rätt små, lite större än frimärken, gjorda med blyerts och rätt enkla. *”Om det ska bli snyggt så stoppar det din kreativitet tycker jag”*. Hon upplever att hon hindrar sig själv om hon börjar skissa i rätt skala och med exakt precision. Hon drar istället upp huvuddragen för platsen och skissar många olika idéer snabbt, lägger helst inte mer än 10 minuter på varje skiss. *”Det är lätt att komma in på detaljnivå för tidigt och då hämmar det dig istället för att känna att det är fritt.”*.

Kersti Liss Nadjalin använder skissande som idégenerering vilket innebär att hon skissar för hand på papper. Detta görs i skala för att ha koll på proportionerna berättar hon. Hon förklarar att de ibland använder sig av utklippta bitar som symboliserar tex en pool som de sedan kan provplacera på olika ställen på tomten *”det kan vara en sån bit som man måste få på plats för att den är så dominerande, man hittar den platsen först och då kan det vara rätt skönt att den är löst.”*

”Ibland får man brottas ganska mycket med det och det känns som att det är bångstyrt och inte riktigt släpper, rätt som det är så faller det bara på plats och då brukar det vara ganska tydligt för oss att det känns nu jädrar, nu blev det dynamik och en skön känsla”. (Kersti Liss Nadjalin)

Kersti beskriver det som att till slut börjar skissandet matcha visionerna hon hade för platsen, hon tror mycket handlar om intuition och känsla för *”hur allting passar helt plötsligt, det passar med moodboarden, det passar med känslan för kunden, platsen, huset”*

John Block brukar i kombination med skissande försöka förmedla de visioner han får redan på första mötet med kunden. Det gör att han enklare kan sälja in och försöka få kunden att se vad han initialt tänker sig. Han upplever att kunder har svårt att se det framför sig om han inte gör på detta vis. Skissandet utförs i

perspektivform då han anser att det är det formatet som kunden har lättast att ta till sig jämfört med i plan.

John använder mycket digitala program i sin process men berättar att han ibland även använder sig av skissande för att komma loss när han kört fast i något. Han beskriver de ”*stora fula*” tuschpennorna som viktiga verktyg när han behöver skissa och komma vidare. ”*Att rita i stora drag för att komma loss.*”

3.2.2 Arbeta i team

Introduktion till ämnet

Trädgårdsdesignutbildningen vid SLU har ett fokus på att förbereda studenten till att bli egenföretagare och inkluderar kurser som företagsekonomi och marknadsföring. Detta för att många studenter senare kommer ut i arbetslivet och driver just egna firmor. Under utbildningens gång blir vikten av kommunikation med andra i form av kursare samt handledare tydlig. Det kan vara inspirerande och utvecklande att höra andras idéer, ifrågasätta sina egna visioner samt argumentera för olika designval. Att i sin yrkesutövning hitta alternativ till denna viktiga interaktion är upp till den enskilde individen. På en firma med flera anställda blir en kollega ganska naturligt ett bollplank. Vid arbete ensam i eget företag kan det vara utmanande att skapa motsvarande kontaktytor.

Att arbeta i ett team introducerar andra problem och möjligheter i jämförelse med att arbeta ensam. Oavsett om man arbetar i ett team eller ensam är det viktigt att planera sin tid och aktiviteterna inom en designprocess. Detta kan vara lättare att göra som ensam individ än för ett helt team. Framförallt med tanke på att mycket av det konceptuella stadiet i en designprocess sker oplanerat och mer intuitivt. En annan skillnad är att bredden av potentiella koncept blir större vid teamarbete. Fler designers hittar fler vinklar och informationsinsamlingen kan uppfattas från andra perspektiv kontra en ensam designers (Cross 2016).

Ett team av designers bidrar till ett större fundament av styrkor och expertis. Vilket i sin tur kan utöka förståelsen av designproblem och avlägsna förutfattade meningar. En av de största utmaningarna att arbeta i team är kommunikation. Detta kan övervinnas men det kräver engagemang och tydlig kommunikation. Grunden för en effektiv teaminteraktion baseras i engagemang till samarbetet och en kollektiv förståelse för problemet och leder till slut till ömsesidig uppfattning och delat ägandeskap av resultatet (Muphy 2016).

Intervjustudie

Anna-Karin ser en stor förändring från när hon jobbade ensam till att nu jobba i team. Att arbeta i team innebär att gemensamt sätta upp budget, mål och visioner. Hon kan se hur hon som ensam kunde jobba helger och hade svårt att hålla sig till den tid som hon budgeterat för. *”Så var jag när jag var student, jag jobbade konstant dygnet om, för att bli bättre och bättre eller visa att man skulle vara så jäkla bra, man lär sig mycket på det men det är inget som är hållbart”*. Nu försöker hon vara mer konstruktiv i sitt arbetssätt *”Man gör ingen låtsasoffert”*. Hon förklarar vidare att det är viktigt att vara sann mot sig själv i sin tidsplanering. *”Jag gör inte en planeringsplan på fyra timmar det kommer att ta sex och en halv timme, minst!”*

Anna-Karin förklarar att de idag på företaget använder sig av tidrapportering för att notera vad varje timme går åt till. Detta görs väldigt noggrant. Hon upplever att det blir väldigt tydligt hur lång tid allting tar när man belyser inte bara för sig själv men även för sina kollegor vad man gör av sin tid. *”Det är lätt hänt att tiden bara rinner ut och så får man inget gjort under dagarna.”* Hon berättar vidare att hennes arbetet kräver också en hel del icke fakturerbar tid, men att tidsrapportera på detta sätt ger en *”svart på vitt”* bild av var tiden går åt.

Anna-Karin upplever att *”Alla de lägena när du har lite motgång, i uppförsbacken, det är då man tar en fika med sin kollega; du Malin kika här! Man hjälps åt att knuffa igång varandra”* Hon upplever att samarbetet är till stor hjälp att komma vidare i projekt och hitta vinklar man själv inte kunnat komma på. Hon tycker att som egenföretagare är det mycket svårare. Där har man inte någon att bolla idéer med eller att hjälpa hitta nya vägar eller infallsvinklar. Hon ser också fördel i att ha många projekt igång samtidigt. Detta gör att det finns en variation i arbetsuppgifter. *”Du lämnar något för att du inte har rätt sinnesstämning men du kan sitta och skriva en offert så man hela tiden försöker utnyttja tiden väl”*.

Inom teamet berättar Anna-Karin att de jobbar mycket med att sporra varandra till att verkligen inte ligga för lågt i pris eller underskatta hur lång tid olika moment tar. Hon tar upp ett exempel.

”Therese du ligger för lågt där, herregud ska du göra en plateringsplan på fyra timmar det är inte rimligt, ingen gör det. Du bara lurar dig själv för det blir en massa gratistid som du måste bjuda på helt enkelt” och konstaterar att *”Processen var mer långdragen när man var själv”* (Anna-Karin Ekwall)

Anna-Karin förklarar vidare att de oftast arbetar var och en för sig på projekten men beroende på komplexiteten så kan de ibland hjälpas åt och underlätta för varandra i olika delar av ett projekt.

”Från att vara ensamföretagare, när man har gjort allting själv, så är det någons slags kontrollgrej också, att du får släppa vissa saker och lite på att någon annan gör det lika bra som du.” Anna-Karin upplever detta delegerande som väldigt svårt men argumenterar att; *”Du kan gå sönder om du ska vara inblandad i allt.”*

Något annat som hon tycker är utmanande med att jobba i team är att det täta arbetet gör att deras mående har stor inverkan på gruppen och dynamiken. *”Olika sinnesstämningar hos fyra personer, delar du också.”* Hon förklarar vidare hur stress påverkar hela gruppen, hur en persons stress smittar av sig på de andra. Hon förklarar vidare att det gäller att ibland hålla sin stress inombords och försöka att inte visa den utåt för att inte påverka hela gruppen.

Anna-Karin upplever att projekt där de arbetat tillsammans blir mycket givande, både för deras egen skull och för själva projektet. Hon påpekar dock att många privatträdgårdsprojekt inte har budget till att ha flera personer involverade.

Anna-Karin förklarar att arbetsmetoden de har idag är något som har växt fram, framförallt när de gick samman och skapade sitt aktiebolag. Att jobba i ett team på detta sätt innebär enligt Anna-Karin ett ansvar gentemot sina medarbetare att hålla sig till den arbetsmetod de valt, att hålla sina tider och arbeta effektivt.

Kersti ser bara fördelar med att jobba i team. *”Jag och Johan kommer fram till lösningar väldigt snabbt. Jag skulle aldrig klara av att komma fram till de lösningarna själv.”* Hon berättar vidare att två hjärnor som tar in information och processar det på olika sätt bidrar till olika lösningar. Att arbeta ensam på en firma beskriver Kersti som ganska jobbigt, speciellt i uppstarten av ett företag.

Kersti berättar om vikten av att ha ett öppet sinne och inte känna konkurrensförhållande inom teamet *Designprocessen mår ju bra av att det är fler människor, den frodas i att det är flera som tycker och tänker”*. Hon ser en fördel i att man ibland tycker olika och anser att det utmanar ens tankesätt, *”vilket man inte får på samma sätt när man jobbar ensam”*. Hon förklarar vidare att man lätt hamnar i *”darling-tänk”* när man arbetar ensam. *”Man har en tendens att göra lite favorit i repris...det är tuffare att utmana sig själv när man är själv, än när man är två”*

John arbetar ensam på sin firma. Han har provat att ta in konsult för att avlasta i ritandet. Han tycker det uppstår en osäkerhet då han har en tydlig vision för sina projekt och det kan vara tveksamt om hans idéer kommer igenom om någon annan gör dem åt honom. Han ser dock också det positiva i att ha någon att jobba med; att det blir mer arbete utfört. Han kan se avsaknaden av någon att bolla idéer med och

tror att det är något som behövs. Andra kan dessutom komma med idéer som han själv inte tänkt på och ibland har John tagit in en konsult i just detta syfte.

3.2.3 Presentationsteknik

Introduktion till ämnet

Vid presentation av ett gestaltungsförslag finns en rad olika metoder och teknologiska dataprogram som CAD, SketchUp, Illustrator, InDesign, Photoshop med flera. Programmens kostnader varierar i inköp och underhåll så valet av presentationsteknik avgörs av ekonomiska förutsättningar och personliga preferenser hos designern.

Användandet av datorer och digitala presentationsmetoder kan spara designern enorma mängder tid i kontrast till analoga metoder. I den traditionella metoden, att gestalta i 2D, utforskas designen i plan, sektioner och elevationer medan 3D expanderar presentationen av designen med vidd, höjd och djup och ger en inlevelse. Att designa tvådimensionellt kan upplevas som ganska onaturligt då den saknar djup. Tredimensionaliteten ger möjlighet till att uppleva designen inifrån och bidrar till de skulpturala egenskaperna i designen. 3D möjliggör presentation av rörelsemönster och kartläggning av utveckling på en plats över tid (Lawson 2005).

En design i 3D kan också generera sekvenser som utforskar säsongsbaserade egenskaper samt progressionen av växtligheten i projekt (Liversedge & Holden 2014).

Intervjustudie

Anna-Karin lägger in sin slutidé i programmet Illustrator. Hon berättar att hon då kan få nya insikter som att till exempel ett förråd blivit helt felproportionerat i skisserna. Resultatet presenteras i planvy tillsammans med sektioner. Hon berättar att sektionerna kan vara ”*skissartade*” eller i skala men att de ibland används för att ge en känsla. Hon upplever att detta går mycket snabbare än att göra en bild i perspektiv. Hon påpekar att perspektivvyer kan ge god förståelse för rumslighet och ge platsen en känsla men att tiden inte riktigt räcker till för att hinna göra dem. Detta har hon därför valt att bortprioritera för att effektivisera sitt arbete.

Anna-Karin har utformat ett bibliotek som hon upplever sparar tid. Bibliotek är i hennes ritprogram där hon har utvecklat mallar för till exempel utemöbler, utrustning, cykelställ, befintligt träd, skallinjal och norrpil. ”*Man behöver inte uppfinna hjulet varje gång*”.

Anna-Karin berättar att hon ibland också arbetar i SketchUp. Hon upplever programmet som väldigt användbart vid arbete med ojämn terräng och hjälper då till att förstå platsen. Hon upplever dock att SketchUp är mer tidskrävande än att arbeta med sin gestaltning i plan. Hon väljer istället att dra upp sin illustration i axonometri för att visa på rumsligheten i olika delar av trädgården och för att understödja sin planvy.

Anna-Karin berättar om vikten av att vara tydlig mot kund och påpekar utmaningen i det, att försöka argumentera och visa visionerna på ett så tydligt sätt som möjligt. *”Hade du haft tid att sitta med tusen vyer, tio sektioner, inspirationsbilder, fått upp det i 3D så kanske kunden lättare hade förstått.”* Hon förklarar vidare hur det ofta inte ryms inom budgeten.

Kersti väljer att arbeta i 3D programmet SketchUp, trots att hon anser det som något tidskrävande. Hon upplever att 3D talar om i detalj hur trädgården kommer att vara utformad och förmedlar på ett tydligt sätt djupet i en trädgård. *”En trädgård är ju inte platt”*. Hon kan se en styrka i detta då hon upplever att hon får en annan känsla för detaljer då de byggs i programmet precis som det motsvarande skulle byggas i verkligheten. *”Man ser vartenda materialmöte, vartenda fall, varenda yta som kommer att behöva hanteras”*. Hon förklarar vidare 3D:s betydelse för att få en känsla för proportioner. *”..åtta trappsteg det är en stor trappa, kommer det se vettigt ut? Uppifrån kan det se förhållandevis nått ut men i 3D kan det se helt brutalt ut”*

Kersti berättar att de tidigare endast visat bilder i 3D. Idag jobbar de med presentation via VR, där kunden får gå runt och uppleva sin trädgård med VR-glasögon. Hon upplever att feedbacken från kunden har blivit mycket mer specifik sedan de bytte presentationsteknik och hon tycker att den nya presentationen undviker oklarheter som hon uppfattar att kunden kunde framföra tidigare.

”Man märker om kunden inte riktigt har förstått hur det är. Det är väldigt vanlig att människor inte har tredimensionellt tänkande alltså att man inte kan visualisera tredimensionellt... Det är nog nästan mer ovanligt att man kan det än inte kan det. Så det är inget man kan ta för givet att folk klarar av att läsa en ritning och se det här framför sig, det är svårt. Även för någon som är skolad kan det vara svårt.” (Kersti Liss Nadjalin)

Kersti förklarar vidare att det är därför de har valt att arbeta med digitala verktyg och presentera i 3D. Hon tror att detta leder till att kunden förstår och slappnar av och blir engagerad på ett annat sätt än hon upplevt tidigare vid andra presentationsmetoder.

I processen lägger Kersti ganska mycket tid på att gestalta i 3D och hon upplever att det lönar sig. Kersti beskriver hur hon har svar på kundens tekniska frågor och

vet in i detalj hur allt ska anläggas. Hållfasthet och konstruktionsteknik blir också tydlig menar hon. För att vara extra tydlig mot anläggaren levererar de också en markplanvy. Detta för att 3D-bilder inte är mätbara och för att överskådligt kunna visa på olika materialmöten, plattsättning, vattenutkast, el och belysning.

John tar upp Illustrator och SketchUp som medel han använder sig av i den kreativa processen men beskriver att projekten skiljer sig lite åt om han börjar med Illustrator eller går direkt in på presentationsformen i SketchUp.

”Illustrationsplan som man hade på Alnarp, det har jag bortrationaliserat”. Han presenterar istället i något han kallar för gestaltungsplan, handläggningsplan och en utrustningsplan samt 3D-vyer som förklarar hans visioner. Detta för att vara så tydlig som möjligt. Han ser kritiskt på en illustrationsplan i avseende att *”... den är ju vacker och kan förmedla en känsla, vilket också är viktigt men det har jag mina 3D vyer till i stället, så jag vill bara få in så mycket information som möjligt”* Han beskriver att göra ändringar i sin 3D presentation tar tid och det är det största bekymret.

John upplever att 3D är till stor hjälp i skedet av problemlösning. Att idéer han ritar i plan visar sig inte fungera när han drar upp dem i 3D. *”Då behöver jag ju byta lite, kill-your-darlings litegrann och komma fram till någonting annat”*. Detta kan hända längre fram i processen och han beskriver det som jättejobbigt. Han berättar att när han studerade till trädgårdsdesigner tog han designbeslut mer för att det var kul men att han numera är mer varsam till kostsamma designval *”vi är ju trots allt lite pengadrivna i detta, det ska ju kännas värt att göra grejerna till slut”*. Han berättar att har man gjort rätt prissättning så är man mer motiverad till att göra ändringar.

3.3 Inre processen

3.3.1 Kreativitet

Introduktion till ämnet

Kreativitet är ett komplext ämne där tekniska kunskaper inom ett område tillsammans med kreativt tänkande och ett inre engagemang samverkar för att skapa innovativa lösningar. Kreativitet uppmuntras av nyfikenheten till att undersöka problem och hitta infallsvinklar som definierar problemen på nya sätt och letar nya lösningar. Detta ingår som del i designprocessen men fungerar som en process i sig själv, den kreativa processen.

Den kreativa processen innebär perioder av mycket intensivt arbete, likt jonglering med data, samt koppling av många, ofta oförenliga eller åtminstone motstridiga krav och design handlar om integrationen av detta (Lawson 2005).

Det finns undersökningar som visar att innovativ design grundar sig i konflikten mellan designers höga problemmål och klientens accepterbara lösning. Kreativitet stimuleras ofta när det finns en konflikt att lösa (Cross 2016).

Kreativitet handlar inte om att se redan givna mönster i den insamlade datan utan om att skapa mönster som omformulerar problemen och föreslår riktningar mot en lösning. Något som är nödvändig aspekt vid innovation av lösningar och kreativt arbete är omväxlande perioder av intensivt arbete med problemen, alternerat med andra perioder av mer avslappnade och reflekterande kontemplationer (Cross 2016). Detta stadiet brukar kallas för inkubationsperioden. Hur och varför denna period är så viktig är inte helt fastställt men vissa argumenterar för att hjärnan fortsätter att omorganisera och reformera datan som samlades in under den mer intensiva perioden. Inkubationsperioden ger också utrymme för tankebanor att få ett stopp och vid återupptagande av problemet kan det vara lättare att ta en annan infallsvinkel än tidigare (Lawson 2005).

Intervjustudie

Anna-Karin ser det kreativa som något av det bästa med arbetet. Hon kan dock se många utmaningar också. *”Det här att hela tiden, leverera och leverera”* och konstaterar att *”man är ju ingen robot”*. Hon upplever att projekt man tycker om blir man väldigt engagerad i men att det också kan leda till att man känner sig utmattad. För att få en god balans mellan tunga projekt brukar hon se till att bryta från kreativiteten och till exempel arbeta med administrativa arbetsuppgifter.

Kersti ser många fördelar med att jobba med kreativitet men upplever det också som tufft. Hon beskriver det som väldigt *”utelämnande och uttömmande”* att det tar mycket energi och hon upplever att hon ger mycket av sig själv. Hon tror dock att detta är väldigt individuellt och att mycket beror på hur man är som person. Hon nämner känslighet för kritik som ett exempel och konstaterar att *”Det är något som man måste klara”*.

I abstrakt tid så pågår hennes kreativa tänkande egentligen hela tiden menar Kersti. Inget hon medvetet lägger extra mycket tid på men något som sker är när hon hittar idéer eller inspireras även utanför arbetstid.

Kersti berättar också om varje kreativ persons formspråk och hur hon jobbat fram en stil som spelar fint med vad hon vill förmedla. Hon tror att alla har det inom sig

i en outvecklad form och att det krävs mycket tid, erfarenhet och träning för att känna att man bemästrar hantverket. Kersti berättar vidare om den psykologiska aspekten av trädgårdsdesign; hur lösningsorienterad man är, hur man ser på problem, hur man ser på förutsättningar och möjligheter. Hur man kan utveckla metoder för att bli duktig på de delarna, men att det tar tid att bli riktigt duktig.

Kersti känner en stor trygghet i sin designprocess och tror att de beror på erfarenhet och att ständigt arbeta med den. Hon upplever att hon förr kunde tycka delar var svåra, när allt var nytt och hon kände sig överväldigad av all den kunskap och information som man måste ha koll på, men att hon med åren hittat sitt förhållningssätt. Något hon fått jobba med är att tillåta sig själv till inkubation, tid till att låta saker mogna. *”Sova på saken är ofta en väldigt bra lösning.. Eller ta en promenad. Släpp det lite så brukar det komma.”*

John berättar om en period i sin karriär när han tappade sin inspiration och kreativitet. Han berättar när han arbetade långa dagar och hade under en månad sex olika projekt igång samtidigt. Han beskriver sig själv som utpumpad på idéer då och han fick känslor av panik och obehag. Han berättar vidare att han aldrig upplevt något liknande. Vid den tidpunkten resonerade han kring orsaken till idétorkan, ställde sig frågor som har jag jobbat för mycket? *”Jag är ju en kreativ person så det finns ju någonstans därinne, vår kreativitet.”* Han hittade tillbaka till inspiration genom pauser i arbetet, tog ett steg tillbaka. *”Man kan skita i allt ta in på spa, tänka på någonting annat, plötsligt så kommer det”*. Något han anser vara inspirerande är att besöka *”riktiga miljöer”* och hitta inspiration i vad andra har gjort.

3.3.2 Inspiration

Introduktion till ämnet

Inspiration är nära sammanlänkad med kreativitet och en tydlig förutsättning i den kreativa processen. Inspiration är ett slags stimuli som verkar emotionellt och kognitivt för att komma igång med tankar som kan leda vidare i den mentala processen. Inspiration kan fungera som en slags motivation till utveckling och inspiration kan hittas i en mängd olika intryck.

Intervjustudie

Anna-Karin berättar om vägar för att hitta inspiration.

”För att tycka att det är ett roligt jobb så måste du väcka någonting i dig, för att känna att det är ett meningsfullt uppdrag så måste du hitta något med platsen eller kunden eller arkitekturen, någonting som får dig att gå igång”. (Anna-Karin Ekwall)

Anna-Karin förklarar att hon ofta förankrar sin inspiration i till exempel ett befintligt träd eller historian kring platsen, som hon senare spinner vidare på. Det kan också komma från fasader eller arkitekturen. Hon förklarar vikten av att i den kreativa fasen försöka hitta det där som gör att man känner *”det här går jag igång på”*. Anna-Karin anser att det gör stor skillnad i ens effektivitet när man väl hittat inspiration och att processen därefter blir snabbare. Hon upplever sig själv annars bara famla *”Man måste hitta själen, man måste hitta platsen”*. Hon brukar ofta fastna för historian bakom huset, arkitekturen, tidsandan eller tidsidealet *”Att försöka förstå hur man tänkte när man gjorde huset och trädgården och att jag lägger på en slags ny årsring”*. Hon ser sitt bidrag till platsens historia som en nytt tillägg en ny era men som samtidigt tar det förflutna i beaktande.

Anna-Karin berättar att hon hittar inspiration i tidningar, på nätet, olika resor och trädgårdsböcker men att det kan också vara *”I skogen, på helgen, i naturen, mina hönor, det kan vara någon utställning man har varit på.”* Hon upplever inga problem i att hitta inspiration. *”Jag kan göra sådana konstiga kopplingar”*. Hon förklarar vidare att det kan vara en maträtt, någon kombination eller någon färg. Hon upplever att hon får hejda sig själv snarare än leta efter inspiration. *”Det kan vara helt absurda grejer som gör att man kommer igång kreativt, det behöver inte vara kopplat till trädgård... Vissa platser är inte särskilt inspirerande, då får man försöka hitta någon annan ingång, någon annan vinkel..”*

Kersti använder sig av tidningar och böcker men framförallt nätet för att hitta inspiration. Detta gör både hon och hennes kollega separat i varje projekt, därefter går de igenom idéerna och förklarar hur de tänkt kring de insamlade bilderna. *”Det kan handla om en detalj, ett material, det kan vara en skugga, det kan vara växter, konstruktioner, stämning överlag”*. Hon anser att det blir tydligt huruvida idéerna är hållbara om man diskuterar dem med en kollega som ibland kanske tänkt något helt annat.

Kersti tycker att en paus, att sova på saken eller att göra något annat är en god lösning när man har kört fast i sin kreativa fas. *”Inte ha så bråttom, jag brukar tänka att det är inte moget än, lösningen är inte klar riktigt”* Hon berättar vidare att prova med en ny vinkel och att prata med någon brukar också hjälpa henne. Hon berättar också att hon ofta får mycket bra idéer när hon står i duschen eller är ute och promenerar.

Hon förklarar att undersökning av olika projekt är också något som är mer eller mindre närvarande i processen. Där bygger hon på sin kunskap inom olika delar som varierar i komplexitet. Hon tar upp vinklar och taklaster på sedumtak och

pooler som ska byggas in i berg som exempel. Hon förklarar vidare att detta mer har med konstruktion och arkitektur att göra men hon känner ändå att intresset finns där att hela tiden utöka den kunskap hon har, även om det kanske ligger utanför själva trädgårdsdesignen. Hon tror att detta kan bero på hennes tekniska bakgrund inom industridesign och att det kan leda till att de särskiljer sig lite från rena trädgårdsdesignföretag.

John upplever inte att hans designprocess förändrats sedan han var studerande mer än att allt går mycket fortare. Han tror den underliggande orsaken till det är rutiner och att han hela tiden utsätter sig själv för projekt så att han upplever att inspirationsarbetet går fortare. Han minns ett tillfälle under studietiden där några av hans kursare kunde sitta en hel kurs och inte göra några framsteg med sin plan förrän tre dagar innan inlämning för att de saknade inspiration. ”*Jag har inte riktigt haft svårt för inspiration... Om man utsätter sig själv för det här yrket så mycket som man gör som yrkesverksam så går det fortare sen.*”

John har också hållit i kurser om att rita trädgårdar och finner inspiration i sina elevers skapelser. Böcker och Pinterest är också inspirationskällor för honom. Han betraktar Chelsea Flower show som en stor inspirationskälla ”*...nu i maj ska jag till Chelsea Flower show och det är ju inspiration om något, jag har varit där ett par gånger tidigare och förra gången så ritade jag två-tre trädgårdar bara baserat på idéer därifrån.*”

3.3.3 Kvalité

Introduktion till ämnet

Kvalitén inom projekt är viktig för att upprätthålla standarden och erbjuda en tjänst som kunder uppskattar och ser ett värde i. Kvalité kan uppfattas olika men baseras i förväntningar i kontrast till prestandan. För att uppnå kvalité krävs väl definierade krav som stämmer överens med designerns målsättning.

Intervjustudie

Anna-Karin tror att struktur och hållbarhet är otroligt viktiga för kvalitén på en trädgård. Hon ser det som grundläggande att trädgården kan växa med tiden och att hon använder ”*ärliga material, som jag kan stå för*” och ger som exempel markmaterial tillverkade i Sverige. Hon försöker i sina projekt, få kunden att välja material från Sverige genom att argumentera kring vad det ger för avtryck och vad det innebär för hållbarheten. ”*Man kan stå för det mer, det tycker jag är kvalité och något man kan engagera sig i*”. Hon tycker att detta gäller i argumentering kring växtval också och att det handlar om en helhetssyn,

Anna-Karin upplever att tiden ibland är knapp och inte räcker till allt hon vill åstadkomma inom ett projekt ”*Jag kanske skulle vilja göra en vy, nej jag gör inte en vy, det finns inte tid till det*”. Hon upplever dock att det kan vara skönt att man har en begränsning, en ram, att ta sikte på och försöka hinna inom den ramen.

Anna-Karin tror att man hela tiden utvecklas men något hon tagit lärdom av är att ”*Ibland kan man göra det så komplicerat så att det knappt är genomförbart, för det finns inte pengar till det*”.

Hon beskriver hur det var som nyexaminerad trädgårdsdesigner:

”Projekt man tittar tillbaka på, som jag gjorde för 10 år sedan, nu när jag tittar på dem så tänker jag bara att jag skulle kunna rensa upp, jag skulle kunna förenkla utan att mista någonting... man vill så mycket, man vill förverkliga sig själv i allt och sen så blir det som en last. Det blir spretigt i konceptet, det blir en otydlighet, framförallt att det blir för dyrt, för komplicerat... Det försöker jag akta mig för det nu” (Anna-Karin Ekwall 2023)

Anna-Karin förklarar vidare att hon idag är bättre på att städa upp och förenkla. ”*Det behöver inte bli sämre utan snarare oftast bättre*”.

Kvalité för Kersti är att en trädgårdsdesignen blir bra och går att förverkliga. Kersti betonar att inte låta sig själv bli forcerad, hon upplever att det är extremt svårt att leverera kvalité då.

”Man måste komma till en punkt där man kan vara lite tuff med sin integritet, integritet inför sig själv så att man inte går sönder, för det är det inte värt och även integriteten i projektet så att kunden får det de faktiskt betalar för”. (Kersti Liss Nadjalin 2023)

Vidare tycker Kersti att man måste vara lite hård, ska det hålla kvalité så måste det få ta tid. Kersti upplever att det är vissa projekt där hon kunde ha utfört bättre slutprodukt med bättre kvalité.

”Idémässigt så känner jag väl att det här skulle jag kunnat göra vassare, det skulle kunnat bli bättre om vi hade haft mer tid, sen är kunden kanske inte beredd att betala för det och då är det ju liksom good enough.” (Kersti Liss Nadjalin 2023)

Kersti konstaterar att kunden sällan uttrycker missnöje och att man får använda det som måttstock. Hon påpekar vikten av noggrannhet och hur den, inom ramarna som är rimligt för projektet, ofta leder till kvalité. Hon tycker att ”*good enough*” är ett bra mål och försöker jobba mot det.

”Du ska inte hålla på och överarbeta det är inte bra, då har man skjutit över målet, då har man lagt mer tid än man egentligen får betalt för och man är inne och duttar på detaljer som inte

nödvändigtvis är rimliga eller kommer att gå att förverkliga, då har man förlorat greppet om det.” (Kersti Liss Nadjalin 2023)

Kersti anser att det är viktigt att ha ramar för ett projekt och förklarar att det är då ett projekt blir konkret.

Kersti tror inte att kvalitén generellt skulle öka om mer tid gavs till varje projekt. Vissa projekt tror hon kanske skulle gynnas av lite mer tid men andra projekt mår bra av *”den raka idén”*. *”Man måste komma ihåg att man levererar en tjänst, man är inte en designmaskin med oändliga resurser, då går man sönder, det går inte att jobba på det viset”*

”När man pratar hållbarhet så är det ju ekonomi, etik och ekologi, ekologin är ju att det är hållbar tillväxt av idéer att man mår bra i kroppen och själen. Ekonomin måste ju funka. Etiken, det sociala, möten, kontakten med människor, allt det här ska ju funka och vara i balans”
(Kersti Liss Nadjalin)

Kersti förklarar vidare att överarbete av projekt inte nödvändigtvis är någonting positivt.

Enligt John handlar kvalité om hållbarhet i trädgården och att den ska fungera över tid. Han lägger stort fokus på växtmaterialet och ser till hur trädgården kommer att se ut om tio år. Han tycker också att kvalitén i hans plangestaltningar är viktiga *”...att underlaget är så pass informativt att man kan sätta det i händerna på vem som helst och de ska kunna anlägga det, det tycker jag är kvalité.”*. Han anser även att det estetiska värdet i en trädgård är en kvalitetsfaktor.

John anser att tidsaspekten har stor inverkan på hans kvalité. Han tror däremot inte att det skulle bli skillnad i kvalitén om projekten hade dubbla tiden som de har. Han tror dock att det skulle bli skillnad om han lät projekten vila i ett halvår. Han tror att när man får distans till ett projekt får man ett annat perspektiv på de förslag man har och kan utveckla dem på ett annat, bättre sätt. *”...då kan du plötsligt vända och vrida på saker. Man blir ju väldigt hemmablind till slut, det är svårt att se vilka lösningar som finns där.”* Han ser kollegor som en lösning på detta; en kollega som utifrån kan komma med idéer, en kollega som inte är inne i projektet och som ser visionerna från ett annat perspektiv.

John jämför trädgårdsdesignyrket med arkitektyrket och ser både antalet arkitekter involverade i ett projekt och den långa tiden arkitekter har till slutprodukt. Han berättar om de olika stadierna så som idéstadiet med bilder som visar tänkt tema, sedan skissandet med egna idéer. Och konstaterar att arkitekterna har ett halvår

innan det ens är dags att rita ”*på riktigt*”. Han nämner den höga kvalitén på den processen. Han tror dock detta inte skulle kunna appliceras på samma sätt inom trädgårdsdesign och hänvisar till den ekonomiska aspekten. ”...*det är dyrt som det är för kunder.*” Efter denna diskussion ändrar han sitt initiala svar på frågan om mer tid gavs skulle kvalitén bli bättre; han konstaterar att det nog skulle bli skillnad om det gavs mer tid.

John knyter an till jämförelsen mellan trädgårdsdesignyrket och arkitektyrket och förklarar att han provat något liknande med hjälp av en ”*moodboard*”. Där fick kunder bilder som de sedan kunde sortera ut vilken typ av stil de önskade i sin trädgård.

John tror att de projekt där han inte levererat till den kvalitén han vill ha beror på självkritik. Trots sitt egna missnöje har det visat sig, efter presentation av projektet för kund, att kunden är väldigt nöjd med förslaget han tagit fram. Han konstaterar att man nog inte ska vara så hård mot sig själv.

John tror starkt på att ”*Man lär sig av sina misstag*” och han ser en utveckling i sina lösningar och anger materialval, materialmöten, vattenelement och trappor som exempel.

Diskussion

Denna studie hade för avsikt att undersöka hur olika designprocesser ser ut och används av trädgårdsdesigners. Resultatet av studien kan inte visa på en exakt modell för hur en designprocess ska se ut, utan konstaterar att den är ytterst individuell.

Tidigare forskning om designprocessen påvisar betydelsen av olika steg inom processen. Denna studie stärker iakttagelserna och visar att de används av yrkesverksamma trädgårdsdesigners. Studien beskriver också metoder och verktyg som nyttjas inom processen. Resultatet i studien påvisar således att processen varierar beroende på projekt och designern i fråga och är svår att tematisera i ett flödesschema, precis som somliga författare inom ämnet spekulerar kring. Däremot finns tydliga likheter mellan de intervjuades metoder och verktyg, såsom användning av skisser och platsanalys, utrymme för inkubation i den kreativa processen, kommunikation med kollegor samt planering av arbetstid. Detta visar att momenten emellertid är mindre signifikanta. Det föreligger möjliga förklaringar till designprocessens likheter hos de intervjuade trots att de besitter olika utbildningar. De intervjuade är alla utbildade i den metodik som ligger till grund för designprocessen och den ser likadan ut oavsett område inom design.

Studien bevisar också olikheter i designprocessen. Dessa inkluderar kreativitet, uppfattning av god kvalitet, presentationsteknik samt prioriteringar. Denna variation skulle kunna bero på intervjupersonernas individuella betraktelsesätt. Ännu en möjlig förklaring skulle kunna vara omfattningen av projekten, hur de begränsas av budget och tid. Resultatet indikerar designprocessens komplexitet och tyder på att den är mindre lämplig för generalisering.

Erfarenhet visar sig i denna studie ha stor inverkan på designprocessen. Samtliga respondenter i intervjustudien upplever på olika sätt skillnad i deras respektive designprocess alltsedan studietiden. Inte minst när det gäller effektivitet, kunskap och rutiner i de olika delarna inom trädgårdsdesign. Studien konstaterar att utövandet av processen i reella projekt ger med tiden mer kunskap och större möjligheter att utveckla metoder för att effektivisera designprocessen inom tidsramarna och budgeten för projekten.

Att lära känna sin process bidrar också till effektivisering av designprocessen konstateras i studien. En modell som exemplifieras är att kartlägga hur lång tid de olika momenten tar i processen. Uppskattning av tidsåtgången för de olika momenten och metoderna ger en överskådlig uppfattning om procedurer samt effektiviteten inom dem – och kan också ge indikation på potentiella utvecklingsområden.

Studien visar att effektivitet även kan ge negativa konsekvenser. Inte minst med tanke på hälsoaspekten. Två av de tre intervjuade uppgav att de hade fått hälsoproblem i sin strävan att ständigt optimera, effektivisera och leverera kvalité som är bortom kundens förväntningar. En av frågorna som därför bör ställas utifrån detta är hur långt effektivisering kan tillåtas gå innan det övergår i det motsatta. Det kan således föreslås att effektivisera designprocessen i takt med ens egna utveckling, då erfarenhet ger nya insikter och kunskaper.

4.1 Metoddiskussion

Metoden för denna studie var en kvalitativ forskningsintervju vilket resultatmässigt visar på djupgående diskussioner kring metoder och verktyg utifrån trädgårdsdesignerns egna perspektiv. Studier i kvalitativ form besitter begränsad mängd data som kräver försiktighet. Studien är således förmodligen inte överförbar att gälla allmänt med tanke på den individuella aspekten.

Mer forskning om designprocessen är emellertid nödvändig innan sambandet mellan kunskap, kvalité och år som yrkesverksam kan säkerställas. Ytterligare studier med fokus på effektivisering, metoder och verktyg rekommenderas därför. Det bör noteras att de intervjuade i denna studie har olika lång yrkeserfarenhet. Vidare forskning skulle kunna fokusera urvalet av de intervjuade till personer med lika lång erfarenhet, för att sedan jämföra med en urvalsgrupp med mindre erfarenhet.

Denna studie var kvalitativ och besitter därför begränsad mängd data som kräver försiktighet. Studien är således förmodligen inte överförbar att gälla allmänt med tanke på den individuella aspekten. Resultatet indikerar designprocessens komplexitet och tyder på att den är mindre lämplig för generalisering.

Slutsats

I denna studie har yrkesverksamma trädgårdsdesigners designprocess undersökts. Utgångspunkten var att studera de metoder och verktyg som används inom processen för att undersöka hur trädgårdsdesigners arbetar med prioriteringar, effektivitet, kreativitet och kvalité. Studien påvisar tydliga moment inom designprocessen som är gemensamt för de intervjuade. Dessa inkluderar platsanalys, skisser och kommunikation med andra, som en kollega eller någon annan yrkesverksam i branschen. Presentationsteknik, kreativitet, inspiration och kvalité framstod att vara ytterst individuellt och är djupt betingade i personliga preferenser samt begränsade av tidsramar och budget.

De i studien framkomna resultatet visar att effektivitet och prioriteringar ser olika ut, men gemensamt är strävan efter optimering och utveckling samt planering av tiden. Studien tyder på att genom att lära känna sin process och de metoder och verktyg som används, kan en översiktlig bild av tidsåtgången av de olika momenten i en designprocess uppnås. Rutiner påvisas bidra till en tydlig tidsuppfattning som kan konkretiseras inom den givna budgeten för ett projekt. Effektivitet upplevs även ha negativa konsekvenser. En nackdel med för intensiv strävan mot kvalité och optimering av processen uppvisas kan leda till utmattning och i vissa fall förhindra helt från arbete. Studien kommer fram till att tidsplanering är en vital del i kartläggning av processen och kan ge en bild av utvecklingsområden för effektivisering av arbetet. Studien föreslår att utveckling av processen sker i takt med påbyggnad av kunskap och upprepning av processen.

Genom att återvända till studiens initiala frågeställning är det svårt att dra allmänna slutsatser kring designprocessen med tanke på dess individuella karaktär. Därför får generalisering anses vara olämplig.

Referenser

Litteratur

Baskinger, M., Bardel, W. (2013) *Drawing Ideas: A Hand-drawn Approach For Better Design*. New York: Watson-Guption Publications.

Cross, N. (2011). *Design thinking : Understanding How Designers Think and Work*. Oxford: Berg.

Kvale, S., Brinkmann, S. (2014). *Den kvalitativa forskningsintervjun*. 3, Lund: Studentlitteratur AB

Lawson, B. (2005). *How Designers Think : Demystifying the Design Process*. 4, Oxford: Taylor & Francis Group.

Liversedge, J., Holden, R. (2014). *Landscape Architecture : An Introduction*. Laurence: King Publishing.

Murphy, M.D. (2016). *Landscape Architecture theory : An ecological approach*. Washington DC: Island Press.

Rosell, G. (1990). *Anteckningar om designprocessen*. Stockholm: Tekniska högskolan.

Webbplatser

I LIKE LOCAL (2015). *Lasdun in london*.

<http://ilikelocal.blogspot.com/2015/10/lasdun-in-london.html> [25/2–2023]

Bilaga 1

Intervjuguide

– Designprocessen –

om effektivitet och kvalitet i trädgårdsdesignerns metod

Introduktion

Jag heter Sara Maksimov och studerar trädgårdsingenjörsprogrammet vid Sveriges lantbruksuniversitet med inriktning på design. Jag skriver just nu mitt kandidatarbete om 15 hp inom landskapsarkitektur med fokus på ”Designprocessen i praktiken”. Detta samtal kommer att fokusera på dina erfarenheter som trädgårdsdesigner och de metoder du använder i ditt yrke. Frågorna kommer att kretsa kring din arbetsprocess, från första mötet med kund till färdig produkt och hur du arbetar med prioriteringar, effektivitet och kreativitet för att uppnå önskad kvalitet.

Inledande frågor

- Är det okej att jag spelar in detta samtal?
- Vill du vara anonym eller kan jag använda ditt namn i detta arbete?
- Vilken utbildning/utbildningar har du?
- Hur länge har du arbetat som trädgårdsdesigner?

Designprocessen

- Skulle du vilja beskriva ditt arbetssätt från första mötet med kund till färdig produkt?
- Är det vissa verktyg eller övningar som du använder/utövar i varje arbetsprocess?
- Har du skeden i din arbetsprocess som är utmanande eller svåra? (Vilka och varför?)
- Kan du se hur din arbetsprocess har förändrats från då du var studerande?
- Vilka är skillnaderna?
- Hur har denna arbetsmetod du använder idag kommit till? (Något som tänks igenom eller mer växt fram?)
- Arbetar du i ett team eller ensam?

- Av vilket skäl har du valt detta arbetssätt?
- Hur tror du detta kan påverka din arbetsprocess?

Kreativitet

- Skulle du vilja beskriva hur det är att arbeta med kreativitet?
- När startar din kreativa process?
- Vad ser du som utmanande?
- Hur hittar du inspiration och idéer till lösningar på olika problem i din process?

Prioriteringar

- Finns det vissa delar i din arbetsprocess som du lägger extra mycket tid och energi på?
- Vilka delar är det?
- Varför väljer du att fokusera på just dessa delar?
- Vad tror du dessa prioriteringar har för inverkan på resultatet av ett projekt?

Effektivitet

- Hur påverkar tidsaspekten din arbetsprocess?
- Har du utvecklat metoder för att effektivisera din process?
- Skulle du kunna beskriva dessa metoder?
- Hur kom du fram till dessa metoder?
- Skulle du vilja/är det möjligt att utveckla metoder ytterligare i din process för att bli ännu effektivare?
- I vilken del/delar i så fall? (hur kan du gå tillväga för att utveckla dem?)

Kvalité

- Vad är kvalité för dig?
- Vilka aspekter är viktiga att åstadkomma för att uppnå kvalité?
- Hur upplever du att tidsaspekten inverkar på din kvalité?
- Har du arbetat fram metoder för att säkerställa kvalitén i dina projekt?
- Skulle du kunna beskriva dessa metoder?
- Upplever du projekt där du inte lyckats nå upp till din önskade kvalité?
- (Vad var det du inte nådde fram till och varför?)
- Upplever du projekt där du inte lyckats nå upp till beställarens önskade kvalité eller förväntningar?
- (Vad var det du inte nådde fram till och varför?)
- Om du gavs dubbla tiden till varje projekt skulle kvalitén öka då? (Utveckla)

Avslutning

- Den erfarenhet du skaffat med åren som trädgårdsdesigner; var tycker du den märks mest i din designprocess?
- Har du något annat du vill tillägga?
- Är det okej att jag återkommer om kompletterande fråga dyker upp?

Publicering och arkivering

Godkända självständiga arbeten (examensarbeten) vid SLU publiceras elektroniskt. Som student äger du upphovsrätten till ditt arbete och behöver godkänna publiceringen. Om du kryssar i **JA**, så kommer fulltexten (pdf-filen) och metadata bli synliga och sökbara på internet. Om du kryssar i **NEJ**, kommer endast metadata och sammanfattning bli synliga och sökbara. Även om du inte publicerar fulltexten kommer den arkiveras digitalt. Om fler än en person har skrivit arbetet gäller krysset för samtliga författare. Du hittar en länk till SLU:s publiceringsavtal på den här sidan:

- <https://libanswers.slu.se/sv/faq/228316>.

JA, jag/vi ger härmed min/vår tillåtelse till att föreliggande arbete publiceras enligt SLU:s avtal om överlåtelse av rätt att publicera verk.

NEJ, jag/vi ger inte min/vår tillåtelse att publicera fulltexten av föreliggande arbete. Arbetet laddas dock upp för arkivering och metadata och sammanfattning blir synliga och sökbara.