

JOBBLIS

En ny lekplats på Universeum

Pontus Eriksson

Högskolan för Design och Konsthantverk, Göteborgs universitet

Göteborg 2011

Examensprojekt 30 hp, Konstnärligt masterprogram i design 120 hp

Abstrakt

I did my degree project together with Universeum AB. The project had the work title: children's world and the aim were to give children between 3-8 years old a place that was especially made for them. With their interests and needs in mind the area should trigger play but also learning through a well planned pedagogical environment.

I did this project because I thought this was an excellent opportunity to really practise my new gained skills I had learned during my two years in CCD (Child Culture Design). It also gave me the opportunity to actually see how well my knowledge was working when it was put to the test, and I did learn a lot from this.

Together with a crew of 6 people I developed and designed the area. I used the computer to sketch/design and make drawings for the carpenter. As the deadline for this project was too tight to do any of my usual design process I was forced not to do any analysis. I only used my intuition and earlier knowledge that I have gained during my time at CCD. It worked out really well and the result was Jobbis.

What I did in the project was to help out with the overall design and illustrations. My main focus was to design the city area, containing lab, building site and food store. I created a wall and room divider called Triangeln (the Triangle) that separated the three areas in the city and formed calm and noise-free zone where the children can play and explore.

It has been an amazing experience to work with Jobbis and even greater to see it now when it stands finished! Even though I can see that I did too much for such a short time frame I am happy with the end result.

Förord

Jag vill tacka Universeum för möjligheten att få arbeta med Jobbis och det stora förtroende de gav mig. Jag vill även tacka min flickvän för allt stöd och hjälp jag fått under projektets gång.

Innehållsförteckning

Inledning.....	5
Övergripande ramar.....	5
Arbetsgrupp.....	6
Budget.....	6
Tid.....	6
Frågeställning.....	7
Avgränsningar.....	7
Genomförande.....	8
Triangeln.....	8
De tre rummen.....	11
Affären.....	11
Labbet.....	12
Brandstationen – Byggplatsen.....	13
Resultat.....	15
Triangelns.....	15
Affären.....	16
Laboratoriet.....	19
Byggområdet – Containerhamnen.....	21

Frågeställningen	23
Reflektion	25
Slutpresentationen.....	25
Feedback	25
Frågeställningen	27
Lärdomar	28
Slut reflektioner.....	29

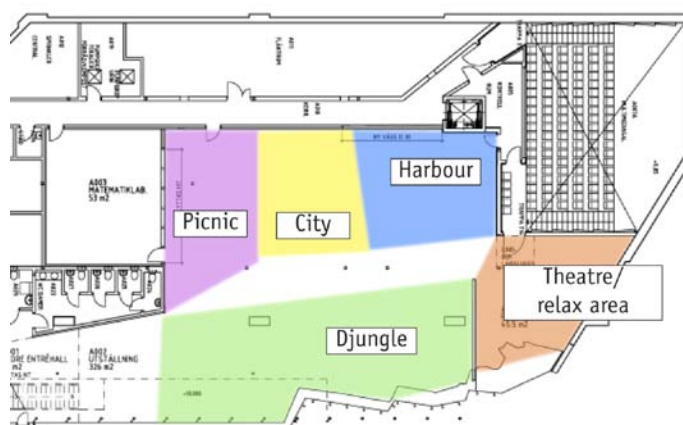
Inledning

Universeum AB anlidade mig till att hjälpa dem att ta fram en utställning som vände sig mot barn i åldrarna 3-8 år. Anledningen i huvudsak var att Universeum då saknade en utställning som vände sig till denna åldersgrupp och behövde något som skulle kunna uppfylla de behov och krav barn i den åldern kan tänkas ha.

Övergripande ramar

Bestämt sedan tidigare var att Jobbis (som då hade arbetsnamnet barnens värld) skulle innehålla följanden teman:

- Djungeldel – klätterdel samt veterinärsområde
- Hamnområde – båt och bryggor
- Mysrum – teater och avslappningsyta
- Picknickområde – tillgång till vatten och mikrovågsugn
- Byggplats – möjlighet att bygga ting
- Stadsområde – innehållande labb, brandstation, affär, post och bank



Arbetsgrupp

Universeum hade satt ihop en arbetsgrupp före min start i projektet där jag nu skulle ingå som designer med kompetens kring barn och lek.

Arbetsgruppen bestod utöver mig av fem personer som tillsammans täckte upp de ansvarsområden som projektet krävde. Projektgruppens medlemmar var förutom mig följande:

- Projektledare – Håkan Sigurdsson
- Marknadsansvarig – Carina Halvgård
- Grafiskansvarig – Hanna Sundqvist
- Teknisksupport – Päivi Landén
- Pedagog – Karin Örnborg

Budget

Budgeten för projektet var mycket låg i förhållande till projektets storlek. Tanken var att samarbeta med företag och skaffa sponsorer som kunde finansiera projektet ytterligare.

Tid

Tidsplanen vid inträdet i projektet var kraftigt begränsad och denna faktor avgjorde mitt arbetsfokus. Jag blev tvungen att inrikta mig på stadsområdet och i mån av tid hjälpa till med övriga områden. Jobbis skulle stå klart två månader efter min start.*

* Öppningsdatumet var 13/3 och flyttades sedan fram en månad till 17/4

Frågeställning

- Hållbarhetsaspekter?
- Design för alla?
- Ljudnivåer?
- Regler och begränsningar för besökare?
- Hur få med hela målgruppen; 3-8 år?
- Hur lärande möter lek på bästa sätt?
- Hur fungerar liknande platser idag?
- Hur bjuder man in föräldrar i leken?
- Lösning för att inte få en för stimmig miljö?
- Lös eller fast rekvisita?

Avgränsningar

- Själva byggandet överläts till hantverkare
- Kommer inte designa konstruktionslösningar med fokus på hållbarhet
- På grund av tidsbristen kommer inte några brukarstudier att göras.
- På grund av tidsbristen kommer inga analyser att göras.

Genomförande

På grund av de förutsättningar kring tid och budget som presenterades för min när jag startade projektet fanns inte utrymme för min vanliga designprocess. Detta innebar bland annat att ingen tid fanns till någon analys eller någon organiserad informationsinsamling. Barnens värld skulle stå klart inom 2 månader från och med att jag startade projektet vilket tvingade mig att förlita mig på min intuition och den kunskap jag fått under min utbildning på CCD men även det jag lärt mig från min industridesign utbildning.

Trots att Universeum önskade att ha med mig på samtliga områden i barnens värld bestämdes det ändå att det var stadsdelen som jag skulle fokusera på. Detta beslut togs främst med hänsyn till att detta var mitt examensprojekt och om det skulle göras rättvisa så var detta rätt väg att gå. Anledningen var i huvudsak att detta grepp skulle ge tillräckligt med tid till detaljer och utrymme till process.

När jag samlade information angående vad som var bestämt för Jobbis och vilka idéer som fanns från projektgruppen stod det klart att en övervägande del fortfarande var obestämt. Detta föranledde att jag fick hjälpa till betydligt mer på den övergripande designen än vad som var planerat. Jag ville tydliggöra hur allt i rummet skulle hänga ihop och fungera i en övergripande helhetsbild. Det arbete och de resultat jag tog fram för helhetsbilden för lokalen kommer jag inte att ta upp i denna rapport, utan väljer att fokusera på det område som är det faktiska examensprojektet; staden.

Triangeln

En utav mina första idéer kring stadens utseende var en öppen planlösning med de olika delarna av staten nära varandra som små stationer. Jag ville på så sätt få de olika områdena att interagera med varandra och skapa rena lek ytor. När förslaget presenterades fick det kritik från vissa håll. Problemet var till största delen en oro från projektgruppen att den öppna planlösningen skulle leda till för gapig och springig miljö. Denna oro gällde dock endast stadsdelen och det blev ett krav att den skulle vara betydligt lugnare än övriga ytor.

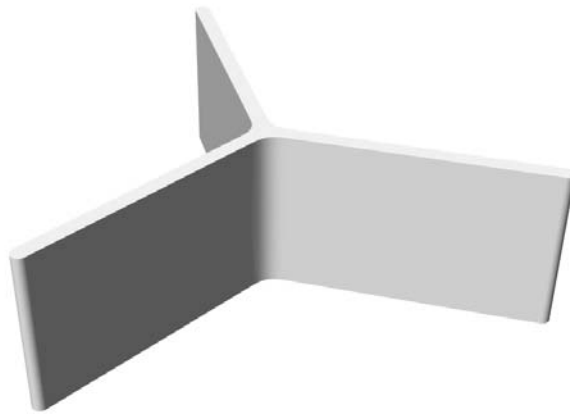
Min uppgift nu var att ta fram en lösning på problemet. Lösningen blev att dela upp de tre olika områdena i tre rum. En vägglösning med tre väggar som möttes i mitten blev resultatet, "Triangeln"



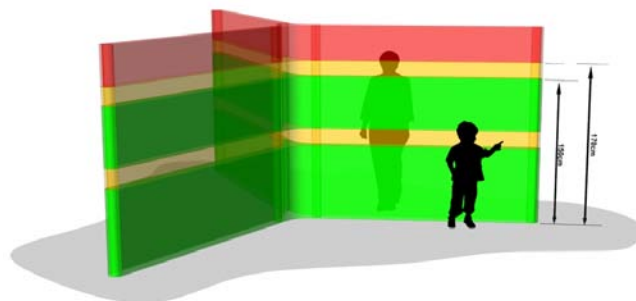
Triangeln löste samtliga problem som projektgruppen oroade sig för.

Ljudnivån beräknades bli lägre med väggar som skärmar av ljudet, men de skapar också en inhägnad och rumskänsla där behovet att skrika mellan stationerna förväntades bli lågt. Springandet bedömdes också bli minimerat av samma anledning med avskärmande väggar som ger rumskänsla med möjlighet att fokusera på ett rum i taget.

Triangeln var lösningen man eftersökt i projektet och det beslutades att den skulle vara rumsavdelare i stadsdelen. Nästa steg nu blev att designa Triangeln så att den både skapade känslan av rum, men samtidigt inte blev för mycket eller för dyr. Arbetets huvuduppgift låg här i att definiera formen, det efterfrågades en så billig lösning som möjligt. Jag fick slutligen igenom en kompromiss då de mjuka hörnen var något som var viktigt för mig dels på grund av att det skapade en trevlig atmosfär men även var inbjudande rent visuellt.



Höjden på Triangeln var även det något jag jobbade mycket med. Om den var för låg skulle den inte skapa rumskänslan samt att det fanns risk att barn skulle klättra på den. För hög vägg skulle å andra sidan ta för mycket av det övriga rummet och man skulle inte få någon överblick. Det slutliga resultatet blev därför en höjd på 150 cm, vilket både skapade rummet, men även gav överblick över hela utställningen och dessutom gav föräldrar möjlighet att kika in över de olika delarna för att enklare kunna hitta sitt barn.



De tre rummen

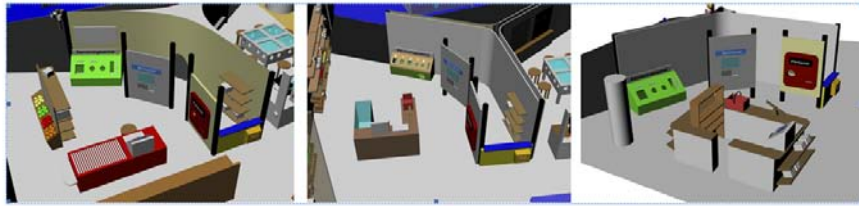
När Triangeln väl var bestämd var det dags att utveckla de tre olika områdena mataffär innehållande post och bank, laboratorium och brandstation. På grund av tidspressen ledde det till att jag under perioder arbetade med de tre områdena parallellt. Jag kommer dock här gå igenom område för område och börja med affären.

Affären

Förutom en mataffär fanns det även krav på att det skulle finnas någon form av bank och postkontor. Anledningen till detta var att samarbete med Posten och Handelsbanken hade upprättats för att få in sponsorer till projektet. För att dessa områden inte skulle bli för dominerande i affärsdelen valde jag att hålla dem så enkla som möjligt. Detta lede till att banken blev en bankomat och posten en liten postlucka. Samarbetet med posten utgick tyvärr alldeles innan premiären och därför är postdelen inte fullt utvecklad och i dagsläget mycket sparsam.

Både till affären och de andra delarna diskuterades i projektgruppen om det skulle finnas lösa objekt för att förhöja lekvärdet. Efter flertalet möten bestämdes slutligen att det skulle finnas lösa objekt genomgående i hela Jobbis och om det inte skulle fungera som tänkt skulle de utgå efter utvärdering av området. När frågan om lösa objekt hade beslutats bestämdes också att affären skulle bli den del som låg i anslutning till en vägg då vi kände att denna del skulle gagnas mest av det. Vi skulle bland annat ha möjlighet att då använda väggen till hyllor för affären fyllda med varor eller använda oss av kulisser på väggen.

Att utveckla affären var en lång process då det var många i gruppen som hade starka åsikter och idéer kring hur affären skulle se ut. Jag och pedagogen jobbade tätt ihop under just affärsprocessen och hon hade flertalet bra idéer som jag formgav. I slutändan formades tyvärr affären mycket mer efter tid och kostnad än vad jag eller pedagogen önskade. På nästa sida finns bilder från några av affärens olika steg.



Labbet

Laboratoriets funktion i staden skulle skilja sig något från de andra områdena. Förutom fokus på lärande lek efterfrågades det att detta område skulle vara mer optimerat för de pedagogiska program som planerades för Jobbis.

Fokus låg därför mycket i att lyfta fram känslan av ett labb. Viktigt var även att få med interaktivt material samt verktyg för att kunna lära barn kring fysik, forskning, experiment och så vidare.

Labbets design blev påverkad av att det i ett tidigt skede köpts in två experimentbord som var avsedda att användas i labbet. På grund av platsbrist samt deras framspråk lyckades jag förhandla bort ett av borden som inte höll måttet.

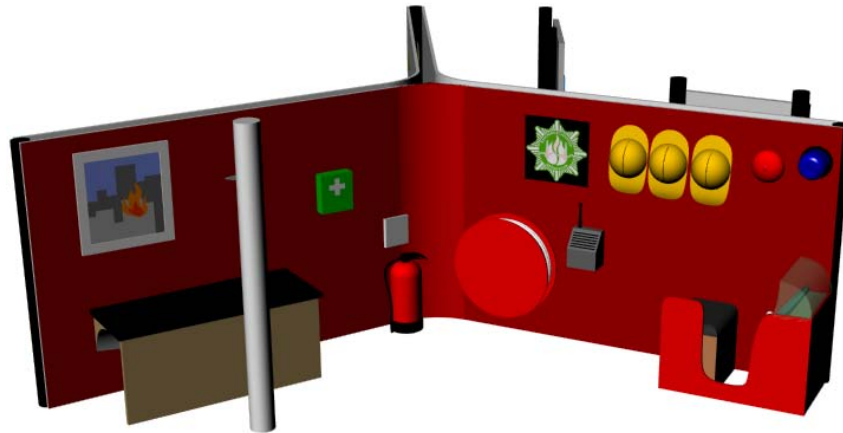
Under utvecklingsfasen av labbet samarbetade jag även här mycket med pedagogen vilket var givande. Då hon hade erfarenheter sedan tidigare med experiment tillsammans med barn i laboriemiljö. Vi hade även folk i projektgruppen som forskat och tillbringat mycket tid i laboratorium som kom med goda idéer som gynnade labbet. Den kunskap som eventuellt saknades från bristen av analyser kom här in istället som direkt input.

Brandstationen – Byggplatsen

Brandstationen var tänkt att ligga i direkt anslutning till hamnområdet. Detta var något jag inte tyckte fungerade då den inte naturligt samtalade med hamn och övriga området. Det skulle också vara en utmaning få den övergången mellan områdena att fungera.

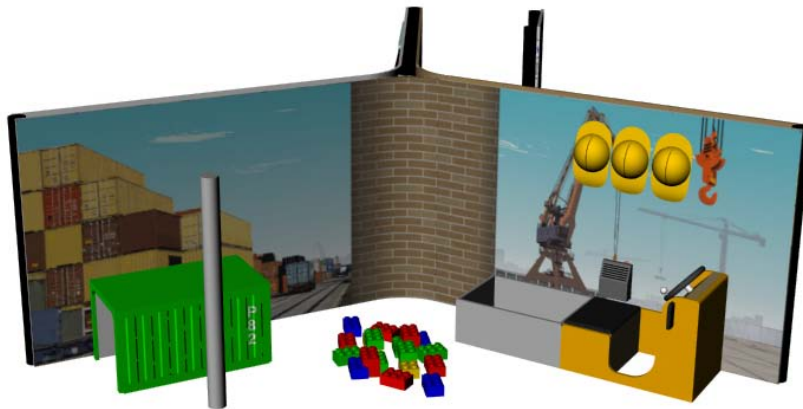
Arbetet här skiljde sig tydligt mot övriga områden då diskussionerna som fanns kring de övriga områden uteblev, och intresset för brandstationen var lågt från de övriga i gruppen.

Jag arbetade med flertalet olika brandmansattribut för att försöka skapa en miljö som gav en miniatyrbild av brandsoldatens vardag och som även lockade till lek. Objekt som var tilltänkta på skisserna var bland annat brandstång, brandbil, släckutrustning och idéer om en mobil lekeld.



När utvecklingen av brandstationen började bli klar och slutdesignen var färdig kom plötsligt ny input. Projektledaren såg min ritning på brandbilden och tolkade den som en vanlig lastbil. Det gav oss en ny idé. Det fanns sedan tidigare idéer om att Jobbis skulle innehålla en liten byggplats med byggklossar med mera. Detta var tyvärr något som inte hade blivit löst på ett tillfredsställande sätt, då den aldrig fått en utmärkt plats i lokalen.

Då brandstationen varit en plats som varken fångat mitt eller gruppens intresse välkomnades nu iden om att ta bort brandstationen och göra om den till byggplats med lastbil. Jag ställde mig också positiv till förslaget och såg en möjlighet att göra ett byggområde som talade betydligt bättre med övriga områden, framför allt med hamnen. Brandstationen i sin slutskiss var dock offererad vilket tvingade mig att hålla mig nära den designen för att inte överstiga budget. Resultatet blev därav en byggplats kombinerat med ett hamn-/containerområde.



Resultat

Målet var att göra ett stadsområde innehållande mataffär, laboratorium och byggplats. Området skulle bjuda in till lärande lek men även fungera som ett pedagogiskt verktyg som pedagoger skulle kunna använda som hjälp till olika program. Områdets utformning och funktion var något som var mycket viktigt för Universeum och jag strävade efter öppna golvytor för att ge ett renare helhetsintryck. Jag kommer nedan att gå igenom de olika områdena och förklara designbeslut samt funktionaliteten hos områdena.

Triangelns

Triangeln resulterade som sagt i en tredelad rumsavskiljare. Höjden blev 150 då denna var mest gynnsam ur flertalet olika perspektiv. Något som var viktigt för mig under formgivningen av Triangeln var att den inte skulle ha några vassa hörn. Dels ur en ren säkerhetssynpunkt men även rent estetiskt på grund av att det mjuka och runda formspråket upplevs mer inbjudande och trevligare.

I jakt på den ultimata radien i mötet medan väggarna styrdes slutresultatet tyvärr till stor del av kostnad. Jag ville ha en förhållandevis stor radie för att förstärka det mjuka formspråket medan Universeum ville pressa ner kostnaden så mycket som möjligt. Snickaren valde material som passade prisbilden och gick att forma till en radie efter min skiss. Den exakta radien kom därmed av avgöras av snickaren.

Triangelns väggar valde jag att endast grundmåla för att sedan kunna klä med tryckt vinyl. Den enda väggen vi valde att måla var labbets och den blev vit. Anledningen till det var att jag visste i ett tidigt skede att jag ville ha en klinisk, vit labbmiljö som fick liv med färgglada objekt.

I färgsättningen av toppen på Triangeln beslutade jag att hålla samma gråa nyans som golvet har i området. Anledningen är att färgen arbetar bra just mot golvet och smälter in när man ser på triangeln uppifrån som vuxen, men också för att markera slutet när man ser den på håll.

Stolparna var planerade att färgsättas i tre olika nyanser; den vid posten i postens blåa färg, stolpen mellan laboratoriet och brandstation/byggplats gråaktig vilket skulle passa båda områden utmärkt. Slutligen ville jag ha

stolpen mellan affären och brandstation/byggplats mörkgrå för att bryta av mellan ytorna men för att skapa en kontrast mot havet och hamnen när man ser det från håll. Olyckligtvis gjorde snickarna ett misstag och lackerade alla stolpar "post"-blå. Detta misstag har tyvärr inte rättats till innan premiär så det är idag en del av slutresultatet.

Affären

Formspråket i affären jobbade jag mycket för att det skulle fungera bra ihop med Triangeln. Detta ledde till de välva ytorna på disken. Dess placering från väggen och ut i en båge bestämdes för att optimera ledig golvyta men även för att skapa en känsla av ett rum i rummet. Höjden på disken optimerades för åldersgruppen enligt de kunskaper kring standardmått för barn jag har med mig sedan tidigare. Färgsättningen på affärsobjekten bestämdes att vara en varm mintgrön nyans. Anledningen till detta var att den inte skulle förväxlas med någon befintlig affärskedja, men även på grund av att jag ville ha en neutral färg som fungerade ihop med andra färger.



I formgivningen av hyllorna i affären ville jag återhämta känslan från affärsdisken, men även från faktiska affärshyllor och deras formspråk och funktionalitet. Anledning var bland annat att projektgruppen önskade en miljö som var förhållandevis stängd för öppen tolkning, en affär ska se ut som en affär.



Flanellograftavlan bakom varuhyllorna är tänkt som ett komplement till hyllorna med varor, men ska även kunna fungera som ett pedagogiskt instrument. Den gråa färgen på flanellograftavlan valdes med hänsyn till att jag inte ville att den väggen skulle ta för mycket fokus när du kommer in i Jobbis. För att få liv i väggen valde jag istället att använda mig av färgglada flanellografbilder som gav den det liv väggen behövde.



På väggen bakom disken ville jag lyfta fram en känsla av en liten lokal och även lyfta in lite mer färg till affären. Detta löste jag genom att göra en illustration som visar hur olika växter växer; tomat över jord, potatis under jord och så vidare. Bort mot postdelen valde jag att hålla denna del av väggen väldigt neutral i färgsättningen. Anledningen var att samarbetet med posten inte var klart när illustrationen var tvungen att skickas för tryck. Denna illustration skulle fungera med det mesta och enkelt få liv med kompletterade rekvisita. För att väggen skulle andas mer Universeums valde jag även att implementera Universeums symboler på väggen.

Postdelen var som sagt ett samarbete som tyvärr uteblev. Det är trots allt idag en postdel i affären med attribut som du som kund kan tänkas efterfråga, så som brev, blanketter och så vidare.



Som tidigare nämnt kom affären att även innehålla en bankomat. Detta är idag enbart illustration, men framtida planer är att den skall inhysa mer interaktivitet.

Interaktiviteten i affärsdelen var något som var a och o. Detta löstes genom att ha en uppsjö av varor att handla och yrkespassande kläder bland mycket annat. Detta gav affären mer lekvärde än alternativet att ha en statiskt låst område.

Laboratoriet

Känslan av ett labb är där. Väggarna med sin fördomsfulla labbmiljös vita, sterila färg lägger grunden till känslan. För att skapa mer glädje och liv i labbet valde jag att använda mig av färgglada attribut som exempel är bland annat skyddsglasögon och periodiska systemet. Detta gav ännu mer intryck av ett faktiskt laboratorium.



Vid utformningen av labbänken låg fokus på att den skulle vara funktionell. Den skulle fungera mer eller mindre som en riktig labbänk fast i miniatyr. Under formgivningen tänkte jag även här mycket på att den skulle tala väl med Triangeln och att höjden behövde vara optimerad för åldersgruppen. Funktioner som labbänken kom att innehålla blev ett ljusbord där man kan experimentera med ljus och färglära. Det lilla facket på mitten av labbänk ger möjligheten att kunna stoppa in objekt och sedan belysa dem med UV-ljus för att se hur de reagerar. Olyckligtvis lyckades inte snickaren få plats UV-lampan till premiären utan detta är något som kommer att kompletteras senare. Den idag till synes oanvända platsen på labbänken är till för att man där ska ställa dit ett eller två mikroskop under pedagogiska program.



Luppbordet som är i mitten av labbet är ett av de bord som var inköpta innan jag kom in i projektet. Ett krav var att något av borden skulle användas. Jag fick i uppgift att göra det mer unikt och anpassa för området. Jag valde att ta bort de hjul som fanns på bordet för att göra det permanent. Jag såg även till att två av de fyra luppboxarna blev fyllda med levande insekter; mjölbaggar och kackerlackor. Ett lyckat tilltag då insekterna fascinerar många besökare.



Byggområdet – Containerhamnen

Som tidigare nämnt utgick brandstationen till förmån för ett byggområde och containerhamn. Denna lösning var helt klart ett lyft för slutresultatet då det på ett bättre sätt band samman de olika områdena. Även pedagogen var nöjd då hon såg ett bredare användningsområde för detta område än med brandstationen. Jag ville här hålla en öppen golvyta och försöka ha objekten diktan mot Triangeln.



Lastbilen är en kvarleva från brandstationen med vissa modifikationer vars formspråk talar med Triangeln och jag strävade efter att ge den ett välkomnande uttryck. Under formgivningen insåg jag ganska snabbt att hjulen kunde utgå då man ändå tolkar den som en lastbil. Den fick även ett flak, dels för att rent estetiskt öka förståelsen av att det är en lastbil. För att flaket inte bara skulle tolkas som en simpel låda såg jag till att det hade ribbor som skapade en karaktäristiskt lastbilsflakskänsla. Flaket kom även att fylla en faktisk funktion då det fungerar som förvaringsbox åt byggklossarna. När det kom till färgsättningen ville jag hålla mig till klara färger och något som bröt av från hamnens färgsättning därav blev fronten gul. Flaket valde jag att göra grått med tanken inställd på att få en realistisk färgsättning av ett lastbilsflak.



Containerdelen var något jag ville ha med för att byggklossarna inte enbart skulle användas som byggmaterial utan även ses som containergodis. Jag ville med detta utöka möjligheten för pedagogernas arbete i de pedagogiska programmen. Containern valde jag att ha öppen i båda ändar vilket gör den till en kryptunnel, något som jag uppfattat som populärt i målgruppen från tidigare projekt. För att ge containern än mer lekvärde valde jag att på insidan i den montera en spegel. Det gav containern mer djup och spegelns ojämnheter skapar även en optisk lek. Storleken på containern valde jag genom att ta medelvärdet på flera olika befintliga kryptunnlar på marknaden och sedan anpassa så att det även gick att sitta och använda som byggbord.

Detaljnivån på containern ville jag inte lägga för mycket kraft kring på grund av eventuella kostnader. Det var dock viktigt för mig att ge den enkla detaljer så att den skulle kunna uppfattas som en container. Detta löste jag genom att formge den med containrars karakteristiska ribbor. Färgsättningsmässigt ville jag här använda en pigg färg som skiljde sig från övriga ytor men ändå var en befintlig containerfärg. Detta gjorde att den blev grön.

Stolpen som står bredvid containern kan vara svår att förstå. Stolpen är faktiskt en kvarleva från brandstationen och tillverkades samtidigt som Triangeln och då var det bestämt att brandstationen skulle ha en brandstång. När brandstången till sist kom och det hade blivit en bygg-/containerplats var vi tvungna att fatta ett beslut kring vad vi skulle göra med den. Beslutet blev att ha kvar den och anledningen var framförallt att det är ett spännande objekt. Ytterligare en anledning var att i

containerparker kan man ofta stöta på objekt där man inte riktigt förstår deras härkomst.

Väggarna i denna del skiljde sig från de andra områdena då väggarna inte skulle illustrera en faktisk vägg utan mer skapa en illusion över en faktisk plats. Jag valde därför att jobba med att färgerna på objekten i fjärran var något nertonade mot de nära objektens färger som jag valde att hålla klarare. Även på illustrationen vävde jag ihop samspelet mellan byggplats och containerhamn allt för att få den att fungera bra ihop med hamnen som ligger i anslutning till området.

Frågeställningen

- **Hållbarhetsaspekter?** – Rent slitagemässigt hade som tidigare nämnt snickaren fulla ansvaret för att saker skulle hålla. Redan nu, en månad efter invigningen har en del saker gått sönder som de har fått lagat och kvaliteten har fått förbättras. Hållbarhetsmässigt från ett rekvisitaperspektiv så är detta något som fortfarande utvärderas. Saker försvinner, går sönder och byter plats. En viktig del är också att Jobbis innehåller flera pedagogiska verktyg för att lära barnen vi låg ålder kring hållbar utveckling. I affären satte de upp en skylt med bland annat kravmärket och rättvisemärket.
- **Design för alla?** – Detta är en fråga som tyvärr inte fått så mycket fokus som den borde. De medvetna val vi gjort är att modifiera hamnen för att göra den mer tillgänglig, likaså picknick området. Vad det gäller stadsdelen så fanns tankarna där kring avstånden på produkterna, medan höjdanpassning kom mycket av sig själv på grund av barnstorleken.
- **Ljudnivåer?** – Löstes med hjälp av Triangeln, samt genom att den stora ytan av fallmatta absorberar övrigt sorl. De pålagda ljudbilderna som finns i rummet hjälper också till att skapa en mer fridfull atmosfär. Ljud nivån i Jobbis idag är mycket god.
- **Regler och begränsningar för besökare?** – Detta är fortfarande under utvärdering kring vad som behövs. Tankar finns dock kring en "inga skor regel" samt att sätta en övre åldersgräns då en del ungdomar har visat tendenser till att förstöra objekt i lokalen.

- **Hur få med hela målgruppen; 3-8 år?** – De olika områdena används av alla i hela målgruppen om än på olika sätt, till exempel fungerar affären som ofta som just affär, men jag har lika ofta sett de minsta leka själva i varuhyllorna och bara utforska världen.
- **Hur lärande möter lek på bästa sätt?** – Detta har vi löst med illustrationer och rekvisita. Förutom pedagogiska program så kan man ofta se föräldrar som går in i leken och försöker lära sina barn något med hjälp av de olika områdena. Man kan även se att vissa roller är områdesöverskridande och man ser ofta exempel på när barnen lär varandra hur saker och ting fungerar i världen. Det kan vara saker som att de lär varandra att man måste betala när man handlar eller ha bygghjälm på sig när man bygger.
- **Hur bjuder man in föräldrar mer i leken?** – De lärande elementen i Jobbis gör ofta att föräldrar går in i leken. Även placeringen av köket och affären i anslutning till de riktiga picknickborden gör att föräldrarna bjuds/tvingas in i leken.
- **Lösning för att inte få en för stimmig miljö?** – löstes med hjälp av ljudbilder som bygger upp en lugnande atmosfär, Triangeln samt en dämpad belysning.
- **Lös eller fast rekvisita?** – Det blev som sagt lös rekvisita. Detta är något som fortfarande utvärderas och det har nu tillsatts personal som ska plocka ordning rekvisitan 2 gånger per dag. Regeln är att en majoritet av de olika stationernas rekvisita alltid ska finnas på plats. Det finns dessutom också barn som gillar att städa och sortera och de fungerar som motpol till de som sprider rekvisitan.

Reflektion

Nu när allt står klart är jag väldigt nöjd med resultatet. Området används mestadels som planerat och när det inte gör det är det intressant att se valen som besökarna gör. Nu när jag kan se utifrån på det arbete jag gjort ser jag snabbt att det blev för mycket. Jag inser hur mycket bättre saker och ting hade kunnat bli om mer tid hade funnits. Det största problemet har nog ändå varit att mitt ansvarsområde har varit för stort och att jag tagit på mig för mycket, speciellt i förhållande till mitt examensprojekt. Trots detta inser jag att jag gjort en stor insats med Jobbis och är stolt över allt jag kunnat åstadkomma under perioden.

Slutpresentationen

När det blev dags för slutpresentationen hade Jobbis precis haft premiär och allt var färskt i huvudet. Det hade gått fruktansvärt snabbt och det var så mycket jag ville säga. Detta ledde till att jag sa för mycket på för kort tid och gjorde ingen av delarna rättvisa. Därför gick det mesta fel. Jag ville visa processen som gjort att jag kommit fram till det Jobbis slutligen blev och få med alla viktiga steg. Det var en omöjlighet att genomföra och presentationen blev krystad och olyckligt dålig. Den negativa feedback jag fick på den förstår jag fullt ut. När jag sedan fick lite tid till att förbereda mig för den publika presentationen insåg jag vilka delar jag ville belysa och gjorde om den. Den nya presentationen är något jag kan stå för och det är synd att slutpresentationen inte höll samma kvalitet.

Feedback

Jag fick inte under min presentation så gott som ett positivt ord kring mitt arbete med Jobbis, något som jag inte tycker är rättvist och jag funderar fortfarande över det.

Jag fick kritik över att mitt arbete blivit mer ett inredningsdesignerprojekt och att man tydligt kunde se att jag inom detta område saknade kompetens. Detta kunde de se från bristen av planerat folkflöde genom lokalen. Jag tar givetvis till mig denna kritik då jag vet att jag ofta "simmade under ytan". Jag var väl medveten om kompetensbristen och uppmärksammade detta tidigt för projektgruppen när jag såg vad arbetet höll på att bli, men deras svar var att det jag gjorde för dem var bättre än

alternativet, bara lös rekvisita. Nu idag när jag är i området och ser hur det används och hur folk rör sig i lokalen förvånas jag ändå över hur väl jag lyckats. Folket rör sig som vi önskat och vad det gäller flödet tycker jag som lekman att det fungerar bra.

Under presentationen fick jag även kritik på mitt sätt att jobba. Att jag inte skissar så mycket för hand utan nästan uteslutande arbetar med datamodelleringskissning är en metod jag arbetat in under ett flertal år. Jag känner mig trygg med det och det är mer effektivt för min personliga arbetsprocess. Denna metod har under arbetet med Jobbis verkligen gynnat projektet. Den negativa kommentaren/diskussionen kring detta ser jag starkt kritiskt på och tycker det var olyckligt att den ens fick ta tid från övrig och givande feedback då vi alla är olika och jobbar på olika sätt. Ett sätt borde inte vara bättre än något annat så länge som resultatet blir bra och alla medarbetare förstår mina tankar.

Kritik kom även kring att jag inte hade fokuserat så mycket på detaljnivå på de olika objekten. Denna kritik håller jag helt med om. Problemet låg tyvärr i att det var en omöjlighet då tidsramen inte gav det utrymmet. Detta var olyckligt för min process och examensprojektet hade mått bra av större detaljfokus. Jag inser att jag hade kunnat tacka nej till en del uppdrag till förmån för en mer genomarbetad slutprodukt, men det hade bekostat andra delar av Jobbis och kanske uteslutit vissa områden. Det var något som jag inte såg som ett alternativ då Jobbis i helhet var viktig för mig.

Feedbacken kring de olika områdena var att de inte riktigt talade samma språk. Att den abstrakta nivån på de olika områdena krockade. Exempel på detta är att i labbet finns en faktisk labbänk medan byggdelen ligger på en sådan nivå att man läser in en lastbil fast den saknar hjul. Jag förstår kritiken, men ser inte problemet. Varför kan inte samma plats innehålla både konkreta områden och abstrakta? Jag fick tydliga riktlinjer kring vilka områden som skulle finnas och försökte göra det bästa av situationen. Jag gav varje område den nivå av realism jag ansåg nödvändigt. Hade jag fått helt fria tyglar hade jag hållit allt betydligt mer abstrakt, men Universum var noga med att de vill ha definierade platser som inte lämnade så mycket utrymme för öppen tolkning. Jag anser att jag gjorde det bästa av situationen och hör kritiken även om jag tycker att den är irrelevant.

Frågeställningen

- **Hållbarhetsaspekter** - Jag anser att det var klokt att låta en snickare göra inredningen för att det skulle bli ordentligt gjort. Att något går sönder är olyckligt, men oundvikligt. Jag är mycket glad över min avgränsning kring detta som jag valde att göra i ett tidigt skede som innebar att jag inte skulle bygga något själv. Rekvisita och alla de lösa delar som finns på Jobbis kommer att slitas ut och jag hoppas att de ersätter dem med nya under de tre år som utställningen skall pågå. Jag tycker att de lösa delarna ger ett viktigt lekvärde.
- **Design för alla?** – Detta fick inte så stort utrymme och det är något som jag tycker är olyckligt. Jag hoppas att Jobbis kan utvecklas så att det blir tillgängligt för alla. De som kräver tillgänglighet hoppas jag ändå kan uppskatta Jobbis, men framförallt de områden som vi försökte anpassa för dem.
- **Ljudnivåer?** – Jag är väldigt nöjd med slutresultatet och jag har aldrig upplevt Jobbis som någon skrikig miljö. Jag ser nu tydligt hur väl Triangeln fungerar som ljuduppdelare. De ljudbilder som sattes in påverkar stämningen och jag tycker att det ger hela Jobbis ett lyft.
- **Regler och begränsningar för besökare?** – Jag inser att regler kan komma att behövas på Jobbis. Att förbjuda skor tycker jag är en bra idé då det minskar slitage och blir nödvändigt under vinterhalvåret med allt som det för med sig i form av grus och väta.
- **Hur få med hela målgruppen; 3-8 år?** – Detta var en svår fråga men som jag ser ut att ha lyckats med. Det grundar jag på det jag observerat när jag varit där och sett att de olika åldrarna hittat sina sätt att leka på.
- **Hur lärande möter lek på bästa sätt?** – Det är väldigt spännande att barnen lär av varandra och se hur de tar kontakt med varandra. De bjuder in varandra i leken och delar med sig av sin kunskap och syn på världen.
- **Hur fungerar liknande platser idag?** – Denna fråga hann jag tyvärr aldrig utforska under projektets gång. Universeum har dock fått feedback från föräldrar som kommer till Universeum enbart för Jobbis

och de upplever att Jobbis är betydligt bättre än liknande platser så som leklandet.

- **Hur bjuder man in föräldrar mer i leken?** – Det var ett lyckat drag att sätta picknickdelen intill köket och affär. Miljön verkar vara intressant även för de vuxna då de är med och leker med sina barn. Tyvärr finns det föräldrar som inte alls leker med sina barn och utmaningen för Jobbis i framtiden blir att försöka få med dem.
- **Lösning för att inte få en för stimmig miljö?** – Resultatet är vad vi sökte, därmed tycker jag att vi har lyckats väldigt bra. Triangeln fungerar som avdelare och barnen får lugn i varje rum då de inte inspireras att rusa mellan rummen.
- **Lös eller fast rekvisita?** – Jag tycker att det är bra att vi valde lös rekvisita. Det för tyvärr med sig att det blir stökigt, men lösningen med att det finns någon som städar tycker jag är bra, så länge man inte tar bort glädjen att sortera från de barn som föredrar det.

Lärdomar

Denna kurs/projekt har varit en av de mest utbildningsgivande perioderna i mitt liv. Att ha fått chansen att jobba så tätt med pedagoger, grafiker, snickare, tekniker, ljud-/ljussättare, lekplatskonsulter bland andra har varit otroligt givande. Att projektledaren gav mig full insikt i alla andra processer runt om för att skapa Jobbis var även det mycket lärorikt. Perioder när projektledaren inte hade möjlighet att vara på plats fick jag gå in som en assisterande projektledare då jag hade koll på projektet utan och innan. Detta var en mycket spännande och nyttig erfarenhet. Jag har utvecklats som människa och insett mina styrkor och svagheter. En styrka är att jag alltid får saker gjort och jag vet hur man optimerar tiden. En svaghet är att jag har svårt att ibland sätta ord till det jag tänker samt att jag under hård tidspress kan drabbas av "tunnelseende" då jag bara tänker på projektet tills det är klart. Det är förstås bra för projektet, men mindre bra för det övriga i livet.

Slut reflektioner

Det är fantastiskt kul att Jobbis har blivit en så pass uppskattad plats som det faktiskt blivit. Något som jag skulle vilja ha jobbat mer mot är tänket med "open enden objekts" och inte göra de olika områdena så stängda i sina tolkningsmöjligheter. Detta var ett beslut från projektgruppen i egenskap av föräldrar för att de ska kunna förstå leken bättre. Detta synsätt bland föräldrar med vilja till mer konkreta lekobjekt är tyvärr återkommande i vår utbildning. Jag anser att för barn hade det aldrig blivit ett problem göra Jobbis mer abstrakt, det hade snarare gynnat dem för att det ger mer variation i leken.

Något jag också observerat när jag varit på Jobbis är att vissa dagar när barnen verkligen "levt rövare" så finns inte ett enda objekt på sin plats och det är mycket stökigt. Jag har sett hur det påverkat en del föräldrar negativt då de upplever området som rörigt, medan barn i målgruppen sällan verkar bry sig utan ser mer området som en upptäcktsplats där ingenting är förutbestämt och allt kan hända överallt.

Vissa dagar när jag är där och ser att allt leks med precis som vi planerat är det underbart att se. Det är även spännande att se området när inget används som det är tänkt. Att fundera över vad jag skulle gjort annorlunda blir då svårare eftersom jag ser att de hittar vägar till lek som för mig är oväntade. Det jag dock kommer fram till är att om jag skulle haft samma tid, samma summa, och vart med från start. Då hade jag gjort andra områden och valt att göra Jobbis betydligt abstraktare och öppnare för fri tolkning.

Slutligen rekommenderar jag dig som läser detta att besöka Jobbis på riktigt på Universeum i Göteborg.