

Den arbetande Hjärnan

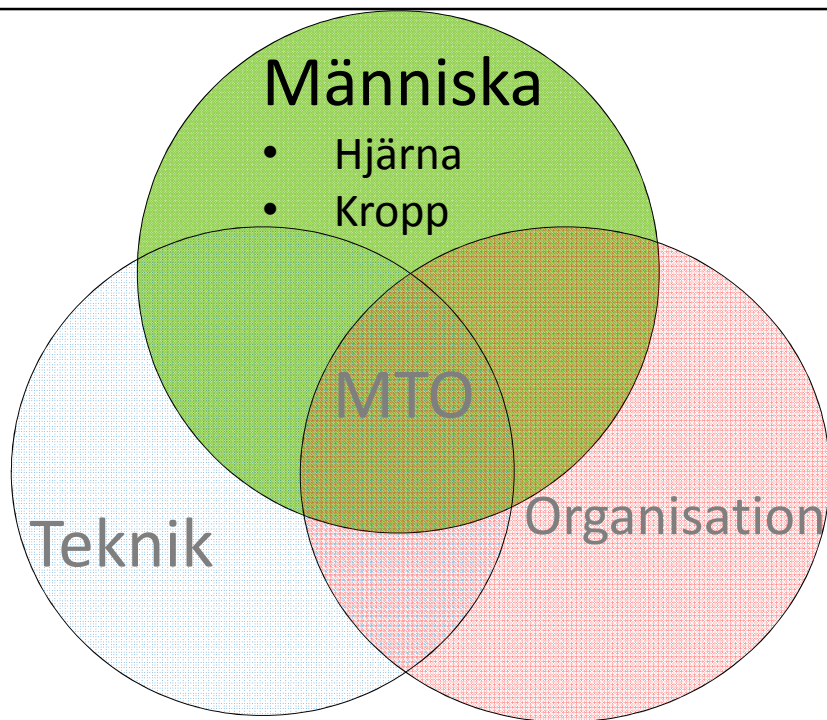
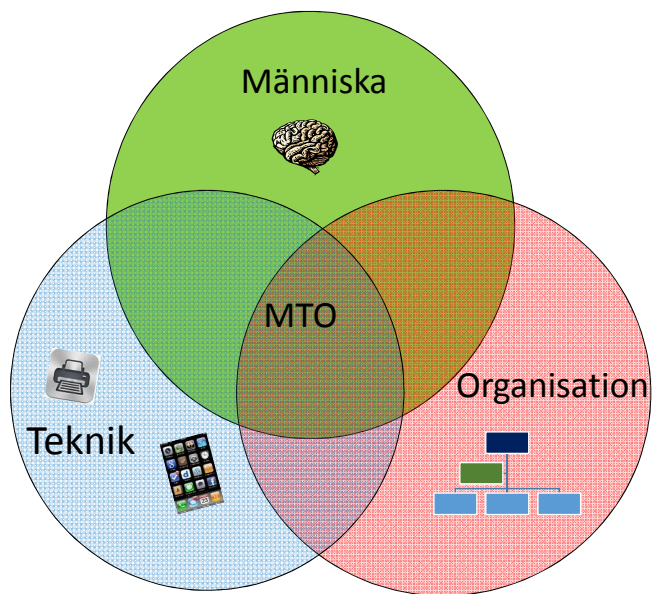
Kognitiv ergonomi



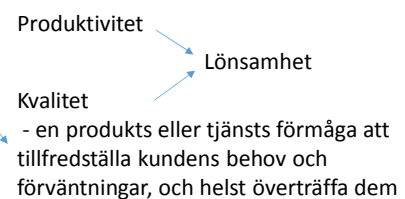
Peter Palm
Arbets- och miljömedicin
Akademiska sjukhuset Uppsala universitet
Peter.palm@medsci.uu.se

Ergonomi är ett tvärvetenskapligt forsknings- och tillämpningsområde som i ett helhetsperspektiv behandlar **samspelet människa-teknik-organisation** i syfte att optimera **hälsa** och välbefinnande samt **prestanda** vid utformning av produkter och arbetssystem.



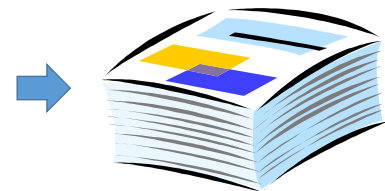


Ergonomi är ett tvärvetenskapligt forsknings- och tillämpningsområde som i ett helhetsperspektiv behandlar samspelet människa-teknik-organisation i syfte att optimera hälsa och välbefinnande samt **prestanda** vid utformning av produkter och arbetssystem.

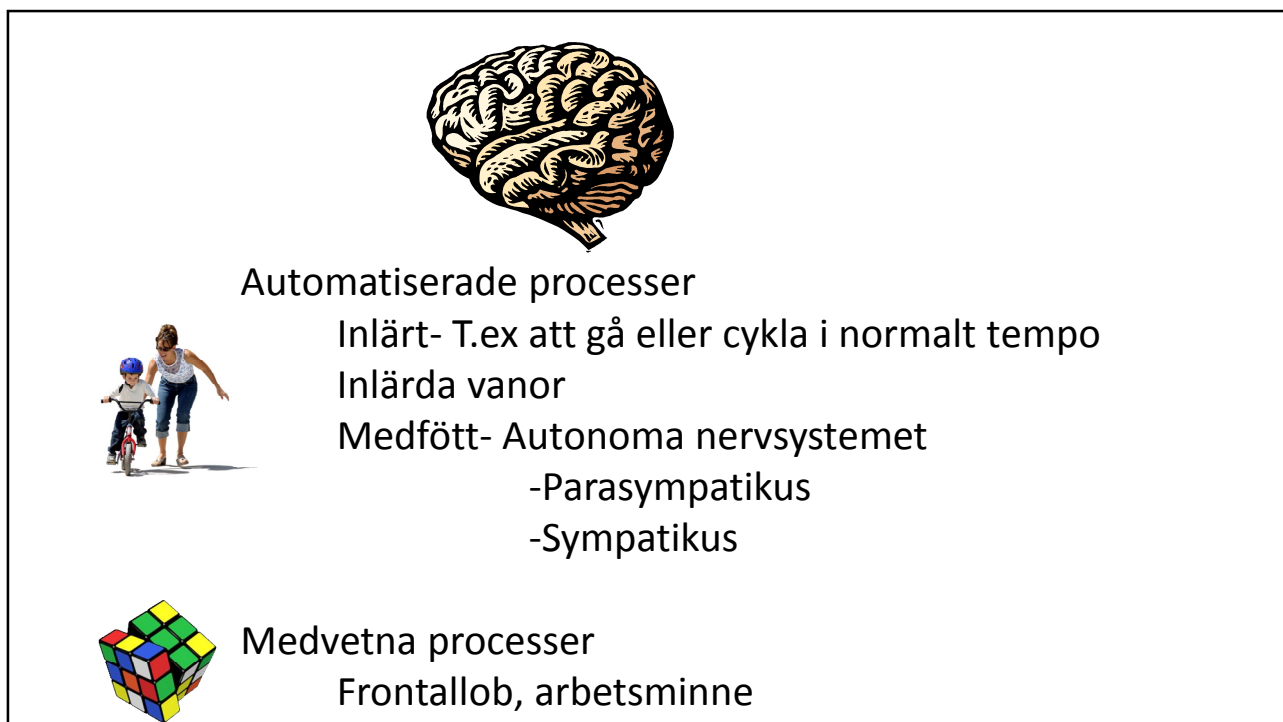
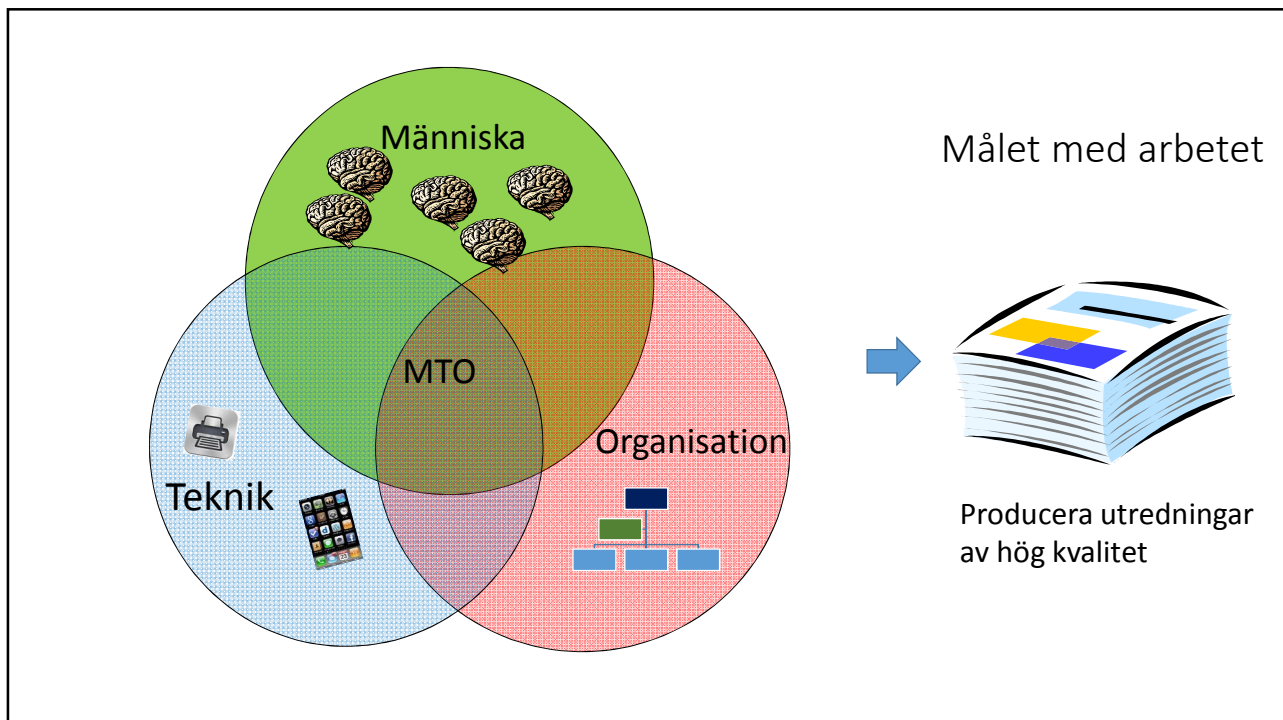


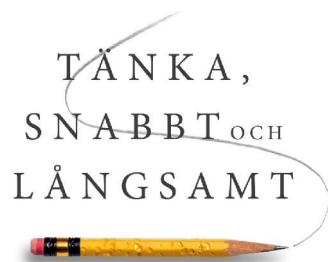
Arbetssystem

Målet med arbetet



Prestationen=
Producera utredningar
av hög kvalitet





DANIEL
KAHNEMAN

MOTTAGARE AV EKONOMIPRISET
TILL ALFRED NOBELS MINNE

VOLANTE

System 1	Automatiskt Snabbt Utan ansträngning
System 2	Ansträngande intellektuella aktiviteter

Exekutiv funktion

- Initiera
- Planera
- Geomföra
- Värdera

Shifting

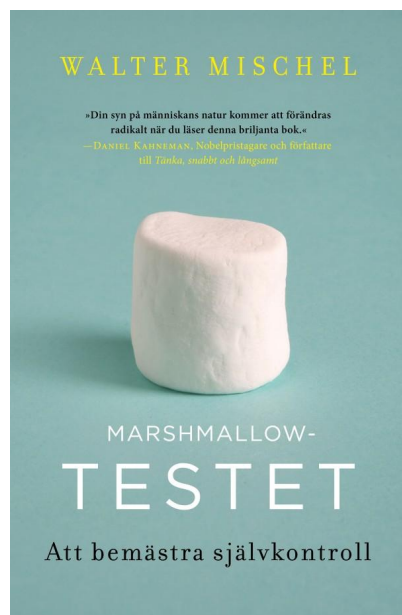
Inhibition

Monitoring

Frontalloben - Den begränsande faktorn

Kognitiv kontroll -- Exekutiv funktion

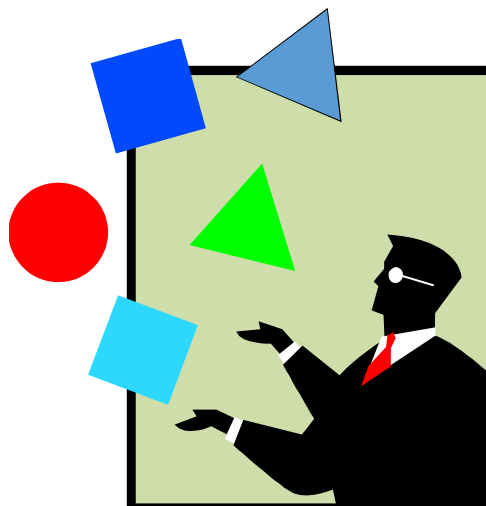
- Prioriterar
- Uppdaterar arbetsminnet
- Planlägger
- Uppmärksamhet
- Vakenhet
- Koordinering av uppgifter
- Fattar kloka beslut (vishet)

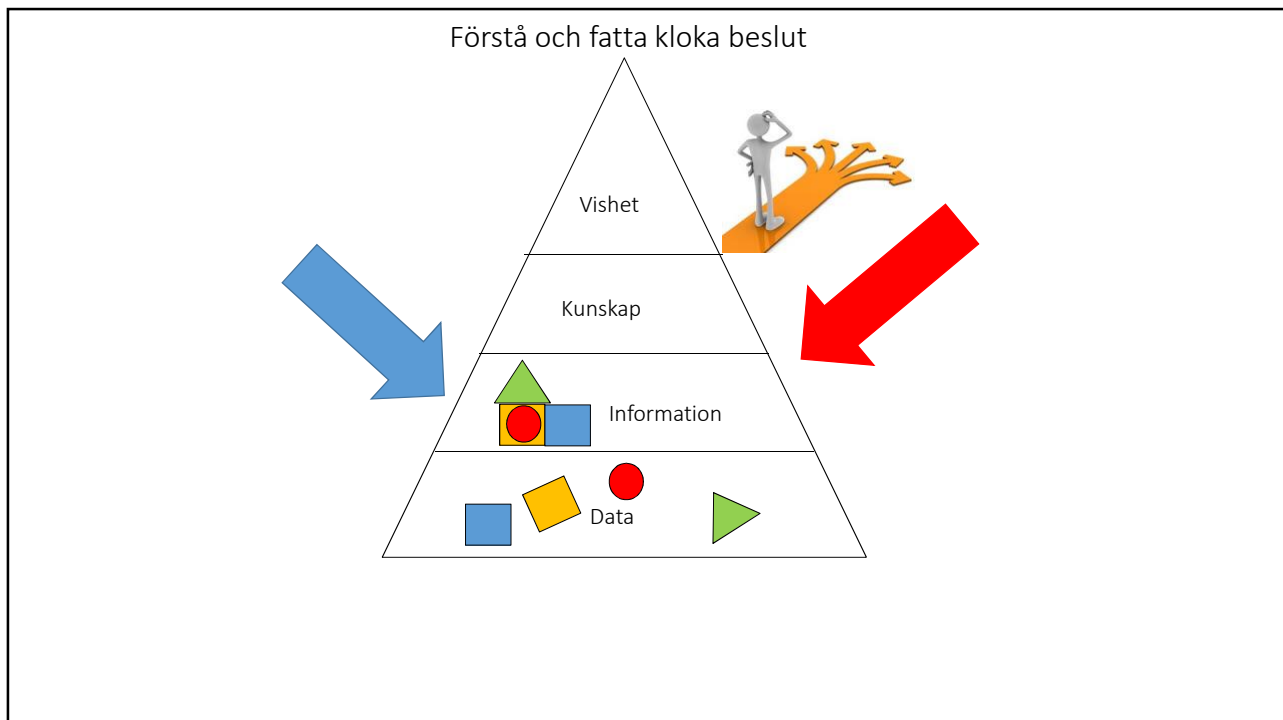
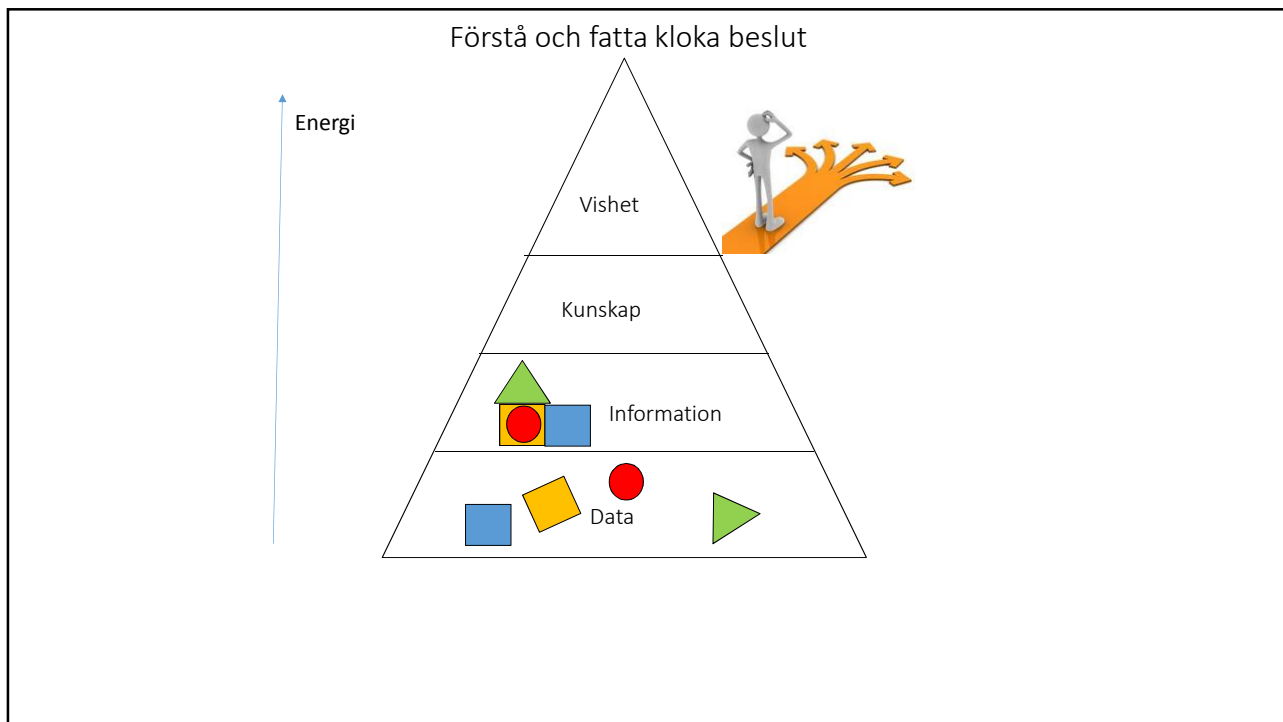


Arbetsminnet

7 saker åt gången ± 1

- Störningskänsligt





Idag var det så mycket på jobbet

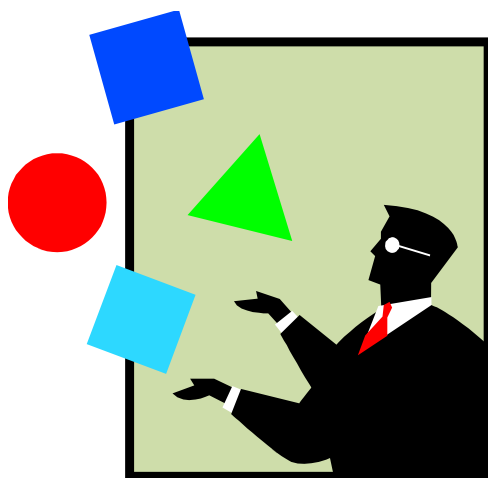
På kvällen insåg jag att jag inte hade hunnit börja med den viktigaste arbetsuppgiften för dagen

Den här veckan var det så mycket på jobbet

På fredagen insåg jag att jag inte hade hunnit börja med den viktigaste arbetsuppgiften för den här veckan

Det här året var det så mycket på jobbet

Vid nyår insåg jag att jag inte hade hunnit börja med den viktigaste arbetsuppgiften för det här året



Målet med arbetet



Fight and flight

Hot
Tidspress
Buller
Störning



Flow

Trygghet
Lugn men aktiverande
Utmanande
Snabb respons-feedback
Tydliga mål

Csikszentmihalyi, Mihaly (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*

Datorspel


Omedelbar belöning

Lagom och stegrande utmaning

Ofarligt

Förstärkning genom upprepade
misslyckanden

Gamification
Kan vi designa ett arbete (system)
med dessa principer?



Det Nya Arbetets Livet

Microsoft

START

VAD ÄR DET NYA ARBETSLIVET (DNA)?

RESULTAT

HUR KOMMER JAG IGÅNG?

NYHETER

JAG VILL VETA MER

Kontakta Microsoft >

Kontakta en partner >

Event >

Sök ...

MICROSOFTS RESA TILL DET NYA ARBETSLIVET (DNA)

"Vi stärker vår attraktionskraft som arbetsgivare"

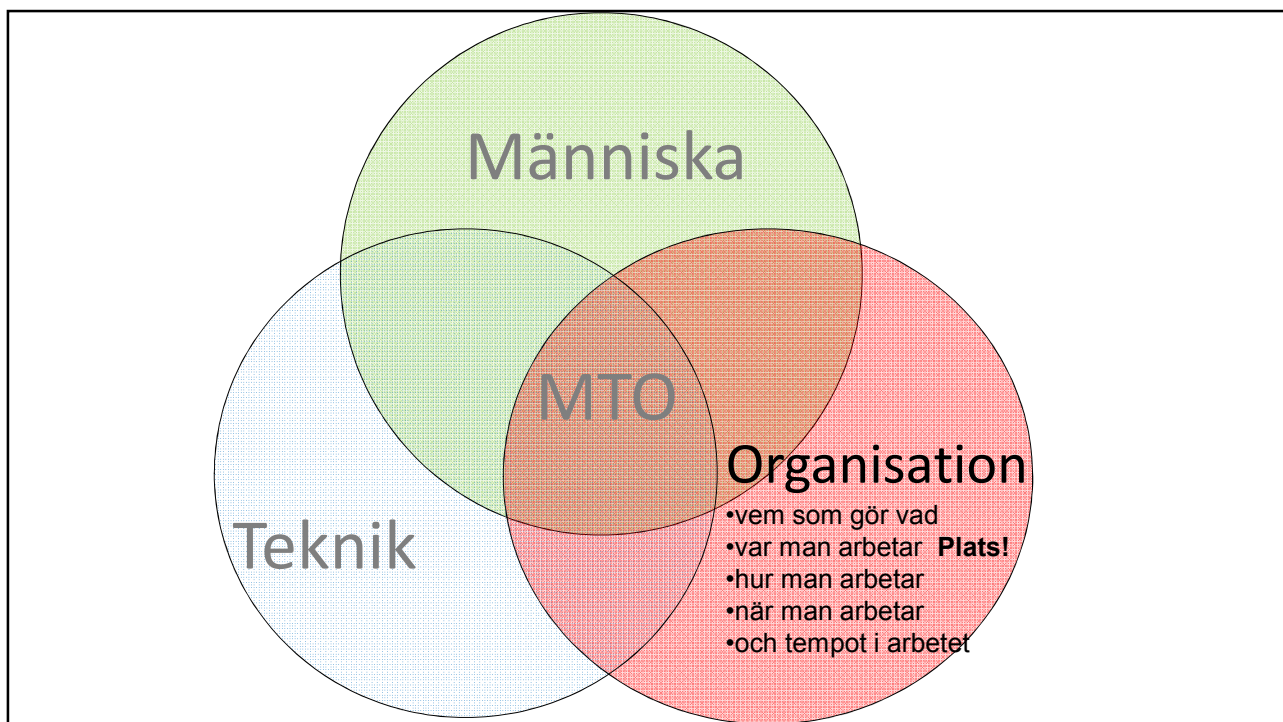
Anne-Marie Andric
HR-chef på Microsoft Sverige

Inspirerade av Bill Gates white paper "New World of Work" (2005) fick Microsoft i Holland idén om att utforma framtidens kontor utifrån de nya arbetssätt som tekniken har medfört.

"Det Nya Arbetetslivet (DNA) handlar om ett holistiskt synsätt på de tre dimensionerna:

- [Människa](#)
- [Teknik](#)
- [Plats](#)"

Källa www.detnyaarbetetslivet.se (microsoft)





Den hjärnvänliga arbetsplatsen
– kognition, kognitiva funktionsnedsättningar
och arbetsmiljö

Kunskaps
sammanställning