

Samspill - mennesker teknologier

Tirsdag 18 januar 2022 time 2

Jo





Hva ser du? Leser du? Tenker du? Føler du?

- Rekursjon
- Bord
- Phyton
- Binær
- Resultat
- Slides (powerpoint, lysark, foiler, overhead, læringsressurser)
- Mønster
- Nevrovitenskap
- Menstruasjon
- Sykkkel
- 1010 og 1030
- Materialer
- Mål
- ?

Oversikt over denne timen

Sosiotekniske fenomen og **ansvar**

Om avstanden mellom **design/utvikling** og **bruk av teknologi**

Et lite poeng om **ulike typer programvare / systemer**

Valg av **case** for de obligatoriske innleveringene

Start på **rike bilder** - hva er det - og hvorfor bry seg?

Interssenter og deres **interesser**.

Sosio teknikk og ansvar

1. Digital teknologi som et sosio-teknisk fenomen

Et sosio-teknisk system innbefatter hvordan **mennesker** og teknologi forholder seg til hverandre. Sosio-tekniske systemer omfatter tekniske systemer, men også prosesser og **interessenter** som bruker og samhandler med det tekniske systemet.

2. Utvikling av digital teknologi innebærer ansvar

Juridisk ansvar vil si å bære følgene av skadegjørende handlinger eller unnlater, særlig i form av straff eller erstatningsplikt. For eksempel: personvernloven og likestillingsloven.

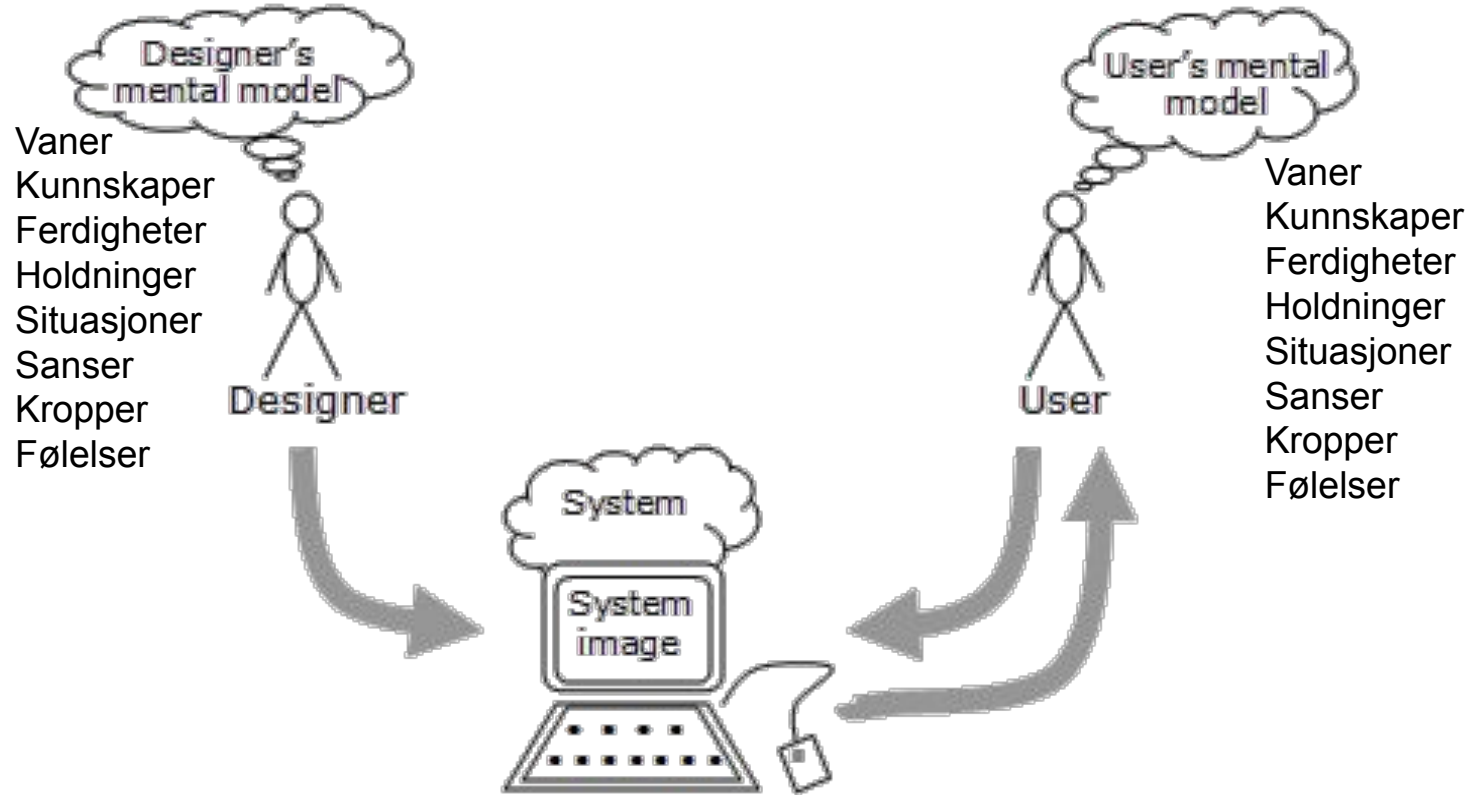
Moralsk ansvar innebærer forpliktelsen til å forsvare eller rettferdiggjøre handlinger under henvisning til en moralsk norm, regel eller autoritet. For eksempel: Lage løsninger og systemer som inkluderer flest mulig mennesker.

Jobbe med dette gjennom.....

Oblig 1: **Drøfte** samspill, lage og beskrive rike bilder

Oblig 2: **Utføre** bruk/brukerundersøkelse

Oblig 3: **Drøfte** etiske problemstillinger; Universell Utforming + Personvern



Om avstanden mellom designere/utviklere og brukere

“The greater the temporal and spatial distance between the construction of a technology and its application, the greater the likelihood that the technology will be interpreted and used with little flexibility. Where technology **developers consult with or involve future users in the construction and trial stages of a technology, there is an increased likelihood that it will be interpreted and used more flexibly.** This should be even more the case where **developers of a technology are also users of that technology**”.

Orlikowski, W. J. (1992). The duality of technology: Rethinking the concept of technology in organizations. Organization Science, 398–427. (Merk: artikkelen er ikke pensum)

En veldig kort designhistorikk



fra design 'for and by techies'

70s
80s
90s



til brukerinvolvering...

til generisk «hyllevare»

2000

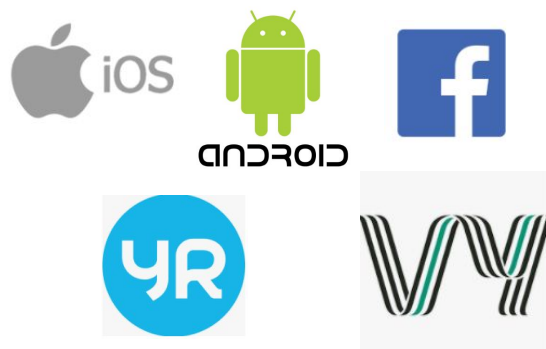


til softwareplattformer, i dag.



Ulike typer systemer

Forbrukerorienterte systemer / tjenester



Arbeidsstøttesystemer



Av praktiske - og pedagogiske hensyn er det forbrukerorienterte systemer vi jobber med i de obligatoriske innleveringene i modul A

Valg av case:

Vipps

Oda

Vy

Yr

Systemet du velger brukes som case i obligatorisk innlevering 1,2 og 3

Læringsmål 1 - samspill:

Læringsmål 1:

Kan du **drøfte*** samspillet mellom digital teknologi og **individer, organisasjoner og samfunnet.**

Obligatorisk oppgave for dette læringsmålet:

Er ment å **gi trening i å kunne drøfte** samspillet mellom digital teknologi og individer, organisasjoner og samfunnet.

** **Drøfte** => diskutere => sette noe opp imot hverandre, nyansere, sammenlikne, vurdere, bringe inn ulike perspektiver - også ditt eget - i teksten.*

Første oblig:

- Jobbe* med rike bilder, skrive og representere
- Beskrive samspill - drøfte påstander i notatet
- Stille spørsmål til pensumartikkelen
- Refleksjon over eget arbeide

** Starte med dette tidlig; oblig tekstene og frister ligger på emnesiden*

Interesse, interessant

“**Interesse**, visse faktiske eller bare **forestilte behov som søkes tilfredsstilt**. Interesse kan også være en **relativt varig opptatthet hos enkeltpersoner eller grupper** av visse objekter, ideer eller aktiviteter.»”

Fra Store Norske Leksikon (artikkel skrevet av Lars Svendsen).

Interessenter og interesser er sentralt i filosofien, psykologien - og i mange andre fag - også informatikken!!

Interessent og interesse

En **interessent** er en person, gruppe eller organisasjon som kan påvirke eller bli påvirket av en sak eller et anliggende, for eksempel en digital teknologi.

Interesse (eng. Concern), visse faktiske eller bare forestilte behov som søkes tilfredsstilt av en interessent.

Hva ser du her?

Mentimeter

Syntaks?

- Programmeringsspråk
- UML (kommer i Modul B)

Rike bilder

Rike bilder handler om å få med ulike **interesser og interesserter**.

Rike bilder er en av mange teknikker for å **representere** situasjoner/virkeligheter.

Rike bilder handler om å få frem **ulike perspektiver**.

Rike bilder blir **tegnet - og forklart med tekst og symboler**.

Ofte gjør en **observasjoner, intervjuer, dokumentanalyse** for å få informasjon som blir representert i det rike bildet. (i dette kurset skal vi ikke det).

Iterasjon. Utforske. **Forstå-gjennom-å-beskrive-å-tegne**.

Få oversikt, kommunisere, forhandle, tenke...

“En av de viktige grunnene til å tegne rike bilder er å **klargjøre** sine egne tanker”

“Rike bilder kan brukes til å **ta opp, tenke på, kommunisere og forhandle** betydelige og viktige problemer når de oppstår”

(utdrag fra pensum artikkelen om rike bilder, oversatt)

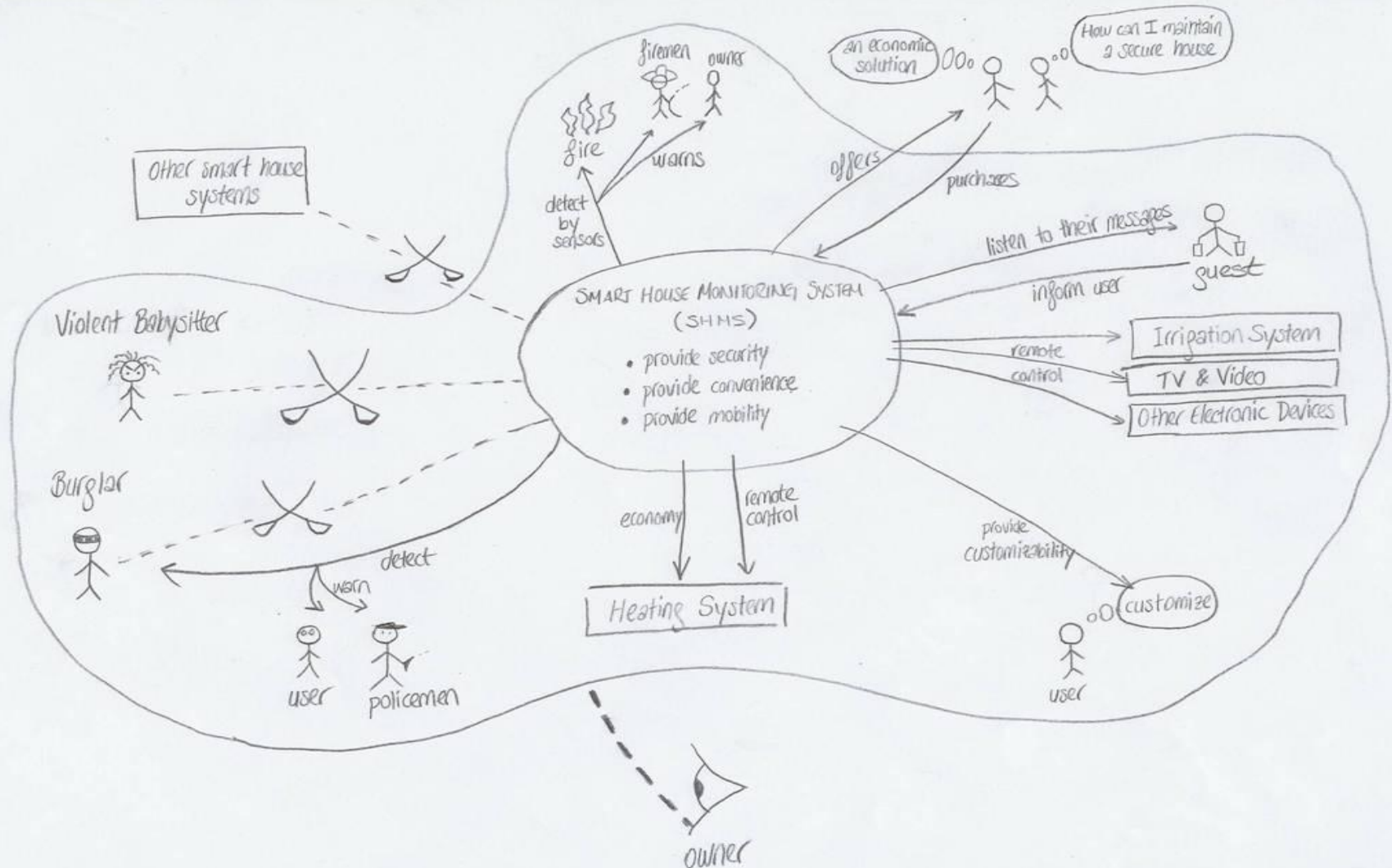
Rike bilder

Kan brukes brukes **individuellt og i grupper/teams.**

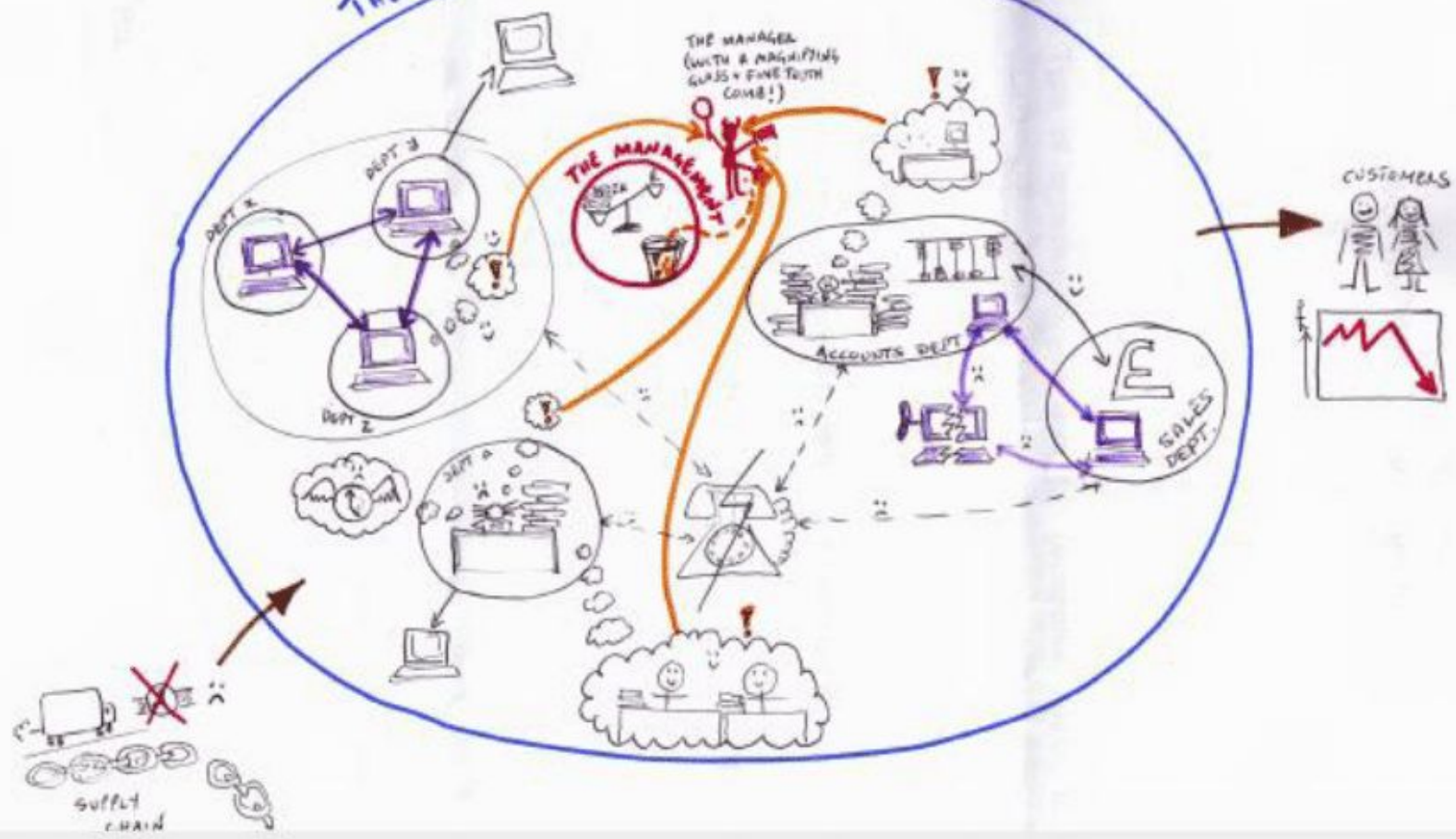
Kan brukes for å få **oversikt.**

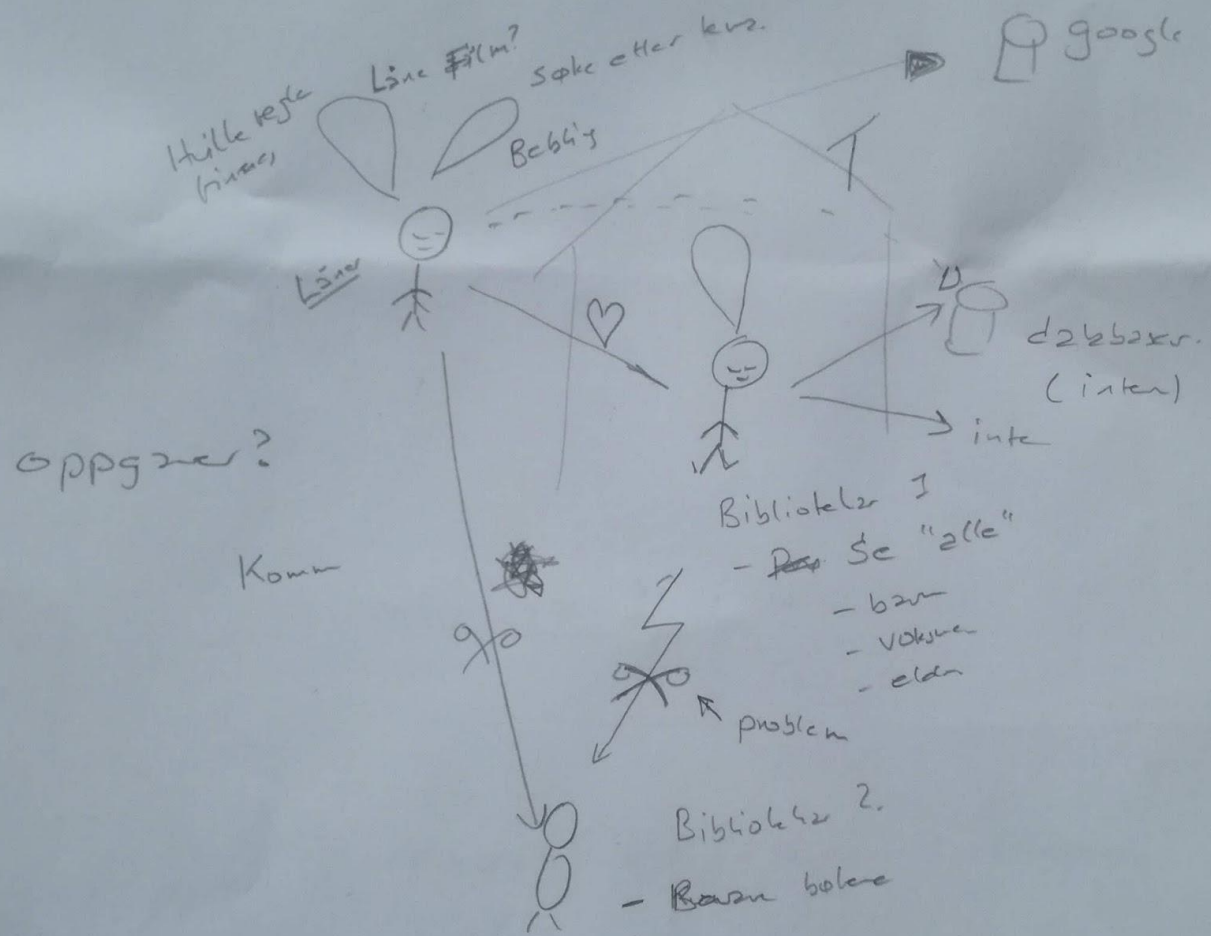
Kan brukes for å **utvikle eller endre systemer og tjenester, for å analysere eksisterende systemer, for å evaluere systemer.**

Hvem har **interesser**? Hvem er **brukerne**? Hvilke **verdier** råder? Hvem bestemmer/har **makt**? Hvem bestemmer hvem som bestemmer? Hvem sitter på informasjonen? Hvem betaler? Hvem er **kunden**? Er det noen **konflikter**? Er det noe vi trenger å **undersøke mer**?



THE ORGANISATION





Pensum for dette læringsmålet og oblig - Leganto

Artikkel: The rich picture: A tool for reasoning about work context av Andrew Monk og Steve Howard

- **NB: Tilgjengelig når du er logget på uio nettet**
- ACM digital library (association for computing machinery)
- HCI = Human Computer Interaction (Europa); CHI - Computer Human Interaction (USA)
- PD = Participatory Design

Notat: Notat om rike bilder; hjelpetekst til artikkelen på norsk

Notat: Innspill om samspill

Betingelser for mulighet av å lykkes med dette?

1. Starte - (det har vi gjort nå!!!)
2. Fortsette

Så langt!

Oppstart av Modul A, der det er **tre individuelle obligatoriske oppgaver**

Introduksjon til **rike bilder**

Neste tirsdag: fortsette med rike bilder, interessenter, interesser, samspill + Gjest Vetle som forteller om relevans av IN1030 for andre kurs/jobb + om skriving!

Gruppetimene starter **torsdag 27 januar**

Q&A i chat nå etterpå

Ekstramateriale;) Møter - og samspill mellom mennesker og datamaskiner.

<https://www.youtube.com/watch?v=qNDS4kVwA68>