

# Temaer for obligatoriske oppgaver

I IN1050 skal du i løpet av semesteret besvare fire obligatoriske oppgaver (ofte kalt obliker). Disse oblikerne er større oppgaver som gir trening i å anvende det du lærer på forelesning. Alle fire oblikerne du leverer blir rettet av en gruppelærer, og dersom besvarelsen anses å være mangelfull vil du få tilbakemelding om hva du må utbedre og du vil kunne bli bedt om å levere deler av besvarelsen din på nytt. Dersom du deltar på all undervisningsaktivitet vil du bli godt veiledet gjennom disse obligatoriske oppgavene og du vil få hjelp med alt du måtte lure på. Disse fire oblikerne henger sammen, og før du går i gang med å besvare dem må du velge deg et tema. Du kan velge mellom de fire ulike temaene som er listet opp på denne siden og neste.

## De obligatoriske oppgavene

I obligatorisk oppgave 1 skal du velge deg et tema. Når du har valgt deg et tema så skal det følges gjennom alle de tre påfølgende obligatoriske oppgavene. Om du f.eks har valgt temaet bærekraft i oblig 1, så skal oblig 2, oblig 3 og oblig 4 alle handle om bærekraft. Obligatorisk oppgave 2 vil handle om datainnsamling; her skal du planlegge og gjennomføre et intervju for å lære mer om bruk. Obligatorisk oppgave 3 vil handle om prototyping; her skal du lage flere prototyper basert på datainnsamlingen. Obligatorisk oppgave 4 handler om evaluering; i denne oppgaven skal du evaluere en eller flere av prototypene. De obligatoriske oppgavene vil bli publisert fortløpende på emnesiden ca. 3-4 uker før innleveringsfristen.

## Arbeidsform og innleveringer

Hver av de obligatoriske oppgavene skal besvares og leveres inn individuelt. Oppgavene leveres i Devilry. Det oppfordres allikevel til å jobbe sammen i grupper – for å samtale, samarbeide, samspille, utforske sammen, lære sammen etc. Det er kun anledning til å levere besvarelsen som én PDF-fil; alle andre filformater vil bli avvist.

Godt valg!

## **Tema 1: Bærekraft**

Bærekraft blir et stadig mer aktuelt tema og omfavner mye mer enn bare produksjon og forbruk av varer. Vårt eget forbruk, våre produkters holdbarhet og livsløp, samt vår egen bevissthet, holdning og ansvarsfølelse utfordres stadig av nye teknologiske løsninger. Bærekraftsbegrepet inkluderer også en sosial dimensjon hvor alle fortjener like muligheter til å leve gode, sunne og trygge liv. Fremtidig teknologiutvikling krever derfor at viktige designvalg tas tidlig for at løsninger ikke medfører negative implikasjoner for enkeltmennesker, grupper, eller samfunn.

**Inspirasjon:** *Reparasjon, kildesortering, forbruk, sosial bærekraft, matsvinn, plast i havet, delingsøkonomi, buttehandel, birøkting, kortreist, strømsparing, holdbarhet, livsløp, energi.*

Stikkordene her peker på at bærekraft innebærer behov for et mer klimavennlig samfunn samtidig som man får dekket andre grunnleggende behov som mat, klær, underholdning.

## **Tema 2: Kommunikasjon**

Kommunikasjon mellom mennesker, eller menneske og system kan gjøres på ulike måter, og med teknologi åpnes det opp for nye måter å interagere på. Vi kan kommunisere med enkeltpersoner eller i større grupper.

Kommunikasjonen kan være direkte, indirekte og via ulike kanaler. Hvilke muligheter vi har for å kommunisere påvirker vaner og forventninger, både til medmennesker og systemer.

**Inspirasjon:** *Videomøte eller konferanse, melding, ringe, interaktiv kunst, talebasert grensesnitt, tilbakemeldinger, push-varsler, responderende interaksjon, aviser, hologram, sosiale medier, språk, berøring, sanser.*

Stikkordene her peker på at kommunikasjon muliggjør og begrenser handlingsrom. Hvordan kan behovene for sosial kontakt dekkes? Hvordan kan man oversette menneskelig intensjon og tanker til datasystemer?

## **Tema 3: Helse**

*Hvordan kan teknologi være med på å påvirke og fremme folks helse? I takt med digitaliseringen oppstår det nye krav og forventninger fra samfunnet om kunnskap, tilgang og muligheter til å påvirke vår egen helsesituasjon. Digitale løsninger kan virke preventivt, som en støtte ved sykdom, og i etterkant av sykdom.*

**Inspirasjon:** *Velvære, trening, folkehelse, stolpejakt, pasientjournaler, eldre, pulsmåler, aktivisering, kognitiv svikt, mental helse, ernæring, motivasjon.*

Stikkordene her peker på at teknologi kan være en viktig bidragsyter for å sikre god helse, men kan også hjelpe mennesker med helsemessige utfordringer.

## **Tema 4: Sporing**

I dag har man mange muligheter til å spore både egen og andres status i sanntid. Eksempler på dette kan være søvnvaner, internettaktivitet, puls, posisjon, tid, kosthold, løpshastighet, forflytning etc. Man kan også spore gjenstander, f.eks. i forbindelse med tjenestetilbud som pakkesporing, flysporing, bil- og trafikksporing, dyresporing, nøkkelsporing etc.

**Inspirasjon:** *digitale fotspor, søvnvaner, personvern, skritteller, geofencing, ferdskriver (black box), sosiale medier, digitalt hundebånd, nettbestilling, tilpasset innhold (filterboble).*

Stikkordene her peker på at sporing er blitt en del av vår digitale hverdag og benyttes i mange tjenestetilbud. Sporing inkluderer som regel at informasjon, og personlig data, lagres både lokalt og eksternt.

# Obligatorisk oppgave 1

**Tema:** Planlegging av resterende prosess for obligatorisk oppgave 2-4

**Pensum:** Lysark fra forelesning 1-2, kapittel 1, 4 og 7-8 i læreboken, og artikkelen «*What Users Do*»

**Leveringsfrist:** Fredag 9. september 2022, kl. 23.59

Leveres i Devilry. Besvarelsen skal bestå av én PDF-fil ("**brukeravn\_1.pdf**") på maks fire sider. Husk navn i oppgaven.

## Del A – teoretisk oppgave

### Definisjonsteori

Definér disse begrepene med 1-2 setninger for hver deloppgave.

- 1a) Mental modell
- 1b) Kognitive prosesser
- 1c) Triangulering
- 1d) Observasjon
- 1e) UCD

### Begrepsteori

Redegjør for eller forklar mer utfyllende med 3-5 setninger for hver deloppgave.

- 1) Hva er forskjellen på intervjuplan og intervjuguide? Hvorfor kan disse være nyttige å ha i forkant av et intervju?
- 2) Hva er forskjellen på interaksjon og grensesnitt?
- 3) Hva er forskjellen på ledende og ikke-ledende spørsmål? Kom med eksempler på begge deler.

## Del B – praktisk oppgave

**Oppgave:** Valg av tema

**Formål:** Formålet med denne delen er å velge et tema, samt forberede deg på arbeidet som kommer i obligatorisk oppgave 2-4.

*Denne obligatoriske oppgaven er ment å hjelpe deg med å komme i gang med arbeidet i kurset. I oppgaven skal du først velge deg ett av de fire temaene. Ditt valgte tema vil danne utgangspunktet for de tre neste obligene, da samme tema skal anvendes i samtlige obliger. Les gjennom de fire temaene og tenk gjennom hvilket tema du finner mest interessant og som du kunne tenke deg å utforske videre. Ved senere obliger skal du intervju og evaluere med målgruppen fra valgt tema, så velg et tema der du har tilgang til ønsket målgruppe 2-3 ganger i løpet av semesteret.*

- 1) Hvilket tema har du valgt, og hva var din motivasjon for å velge dette temaet?
- 2) Skriv ned minst fem nøkkelord som passer til ditt valgte tema, og bruk dem til å finne passende bilder til et enkelt moodboard bestående av minst 8-10 bilder. Husk å inkludere kilder til bildene.
- 3) Hvilken målgruppe tror du det kan være aktuelt å involvere, og hvordan skal du få tilgang til denne?
- 4) Hva ser du for deg blir de største utfordringene med brukerinvolvering i obligene fremover?

Lykke til!

\* Slutt på oppgavetekst \*