



Kunsten å være ensom

presenterer:



“Et arbeidsverktøy for én forfatter og illustratør”

Tone Eide Hilmen//toneehi

Arman Bulak Hagelia//armanbh

Jakob Øvensen Aanderaa//jakoboa

Eivind Arnesen Eckhoff//eivindec

Ina Bergli Henriksen//inabh

Semesteroppgave IN1060, våren 2021

Innholdsfortegnelse

1.0 Introduksjon	3
2.0 Utgangspunkt	3
3.0 Planlegging og organisering	5
4.0 Korona-pandemien	7
5.0 Datainnsamling:	7
5.1 Fase 1: Innledende datainnsamling.....	7
5.1.1 Workshop: Brainstorming	7
5.1.2 Gjesteforelesning om prosjekttema og ekspertintervju	8
5.1.3 Pilotintervju	8
5.1.4 Funn etter innledende datainnsamling	8
5.2 Fase 2: Utlede behov	9
5.2.1 Innledende møte med bruker	9
5.2.2 Selvrapportering.....	10
5.2.3 Hovedintervju.....	10
5.2.4 Research - podkaster.....	12
5.2.5 Funn - 6 behov.....	12
7.0 Design:	14
7.1 Iterasjon 1: Prototype problemområder og konsept	16
7.2 Iterasjon 2: Verifisering av prototyper og konsept, og forventningsavklaring.....	21
7.3 Iterasjon 3: Formkonsept: Bok.....	22
7.4 Iterasjon 4: Implementere teknisk løsning	23
7.5 Iterasjon 5: Integrert prototype - BokSynk.....	26
8.0 Konklusjon og refleksjoner:	28

1.0 Introduksjon

Et år med nedstengning har preget hele Norge. Kulturbransjen har krympet og blitt begrenset av flere omganger med restriksjoner. Vi lurer på hvordan unge kunstnere har opplevd et år med nedstengning. Gjennom prosjektet håper vi å få innblikk i hvordan arbeidsmetoder og hverdagen endres i en tid hvor samfunnet er nedstengt, tilgang på feedback er begrenset og arenaer for samspill med andre kunstnere få. Hvilke muligheter og begrensninger finnes?

Målgruppen vi har valgt er unge kunstnere i alderen 20-29 - nylig etablerte og med kunsten som eneste inntektskilde. Vi valgte denne målgruppen fordi vi har en interesse for kunst- og kultur, og fordi vi så en høynet mediedekning av utfordringer knyttet til denne bransjen da pandemien brøt ut. Noen av de utfordringene det er satt søkelys på i media er utsatte prosjekter og utstillinger, økte utfordringer knyttet til samarbeid med aktører, og som konsekvens av dette; økt økonomisk usikkerhet (NRK, 2020 00:22-00:46 og Krogh, 2020).

2.0 Utgangspunkt

Vi er fem førsteårsstudenter ved Informatikk: Design, bruk, interaksjon på UiO. Vi har overraskende like personlighetstrekk, men disse manifesterer seg ulikt på grunn av forskjellige bakgrunner og interesser. Derfor kan vi bidra til prosjektet på ulike måter. For å kartlegge noen av våre styrker, svakheter og forutsetninger har vi gjennomført en SWOT-analyse (Scharning & Aakre, 2020, s.118) og laget et kompetansekart av alle medlemmene i gruppa.



Figur 1. Gruppemøte på Operataket.



JAKOB ENFJ-A

Erfaringer/Interesser

Hytta
 Programmering
 Trening
 Roing, ski
 Fotografi
 Teknologi
 Operasjon Dagsverk
 Prøver jo å komme inn på psykologi

Svakheter

For mange oppgaver om gangen
 Kan overkjøre
 Tett timeplan

Styrker

Liker å lære, tar til meg mye kunnskap
 Organisering og prioritering
 Organisasjonserfaring i forskjellige miljøer
 Høy arbeidskapasitet
 Liker å ta og ha ansvar
 Jobbe med mennesker

Styrker

Forstår meg lett på ting
 Ambisøs
 Tålmodig
 Direkte
 Early riser
 Empatisk

Erfaringer/interesser

Studert før
 Akademisk skriving
 Trening (pilates-3)
 Gamer
 Matlaging, drikke og mixologi
 The Gay Agenda

Svakheter

Stresser
 Vimser
 Tar på meg for mange oppgaver
 Prokrastinerer
 Midlertidig lavt energinivå

ARMAN ENFJ-T



Stryker

God leder
 God til å planlegge
 Lett for å prate med/foran folk
 Svært effektiv hvis fokusert
 Morgenmenneske!
 Interessert i MYE
 Ikke prokrastinerer
 Sterk ansvarsfølelse
 Høye ambisjoner
 Liker faget:)
 Helhetlig forståelse for ting

Svakheter

Høysensitiv
 Kan være kontrollerende
 Høye ambisjoner
 Behov for veldig fast timeplan
 Sterke meninger
 Sterkt negativt påvirket av stress
 Kan ta på seg for mye



TO NE ENFJ-T

Erfaringer/Interesser

Stipp på fhs - mye samarbeid!
 Matlaging-3
 Friluft
 Fotografi
 Ting og tang fra bruktbuikk
 Interiør
 Dette faget!



INA INFJ-T

Erfaringer og interesser

Fotografi
 Jobber med sosiale medier
 Reality:))
 Estetikk og design
 Psykologi
 Planlegging
 Mat og drikke
 Film og musikk
 Programmering
 ++Mange rare små interesser

Svakheter

Kort lunte/nordnosk temperament
 Dårlig på å ta kritikk
 Utålmodig
 Overtenker
 Sterke meninger
 Perfeksjonist
 Lite erfaring med teamarbeid

Styrker

Liker å jobbe
 Kreativ
 Direkte
 Motivert
 Ærlig
 Nysgjerrig
 Besluttsom
 Positiv



EIVIND ESFJ-A/T

Styrker

Lite stresset
 Hopper ut i nye utfordringer
 Kommunikasjon
 Sosiale egenskaper
 Fleksibel
 Positiv
 God til å se helhet

Erfaringer/interesser

Glad i teamarbeid
 Sosiale medier
 Redigering
 Militært - systematisk
 Trening
 Psykologi
 God med ulike PC-verktøy

Svakheter

Utålmodig
 Gir meg på standpunkter
 Kan føle meg inkompetent
 Tar på ansvar jeg ikke kan
 Dårlig til å si ifra
 Blir lost hvis det er mange baller i luften

Figur 2. Kompetanseprofil av gruppede medlemmer basert på SWOT-analyse (Scharning & Aakre, 2020, s.118) og personlighetstest. (<https://www.16personalities.com/no>)

Årets tema for prosjektarbeidet er “velferdsteknologi” med fokus på “opplevd ensomhet og isolasjon”. Våre tanker ved prosjektstart var at dette er sårt tema hvor vi må gå varsomt frem.

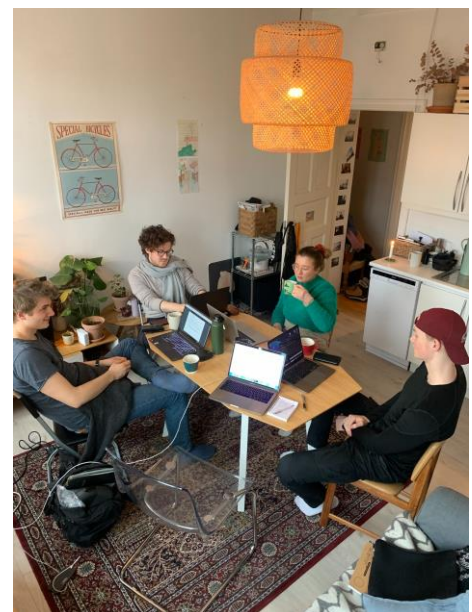
For å få til en prosess som faktisk er for, med og av brukere er det viktig å fokusere på tre prinsipper: medbestemmelse, gjensidig læring og samskaping (Bratteteig, 2021, s.19-24) Vi undret tidlig på hvordan vi kunne tilrettelegge for disse tre prinsippene, og hadde mange spørsmål knyttet til brukerinvolvering. Vil bruker i det hele tatt være interessert i gjensidig læring? Vil sluttresultatet være nyttig for bruker? Hva får bruker ut av å være med? Får vi mer ut av prosjektet enn bruker? Vi stiller også spørsmålstegn til om godt personvern er mulig å oppnå i et studentprosjekt - spesielt sett i lys av koronasituasjonen og årets sensitive tema.

3.0 Planlegging og organisering

For å planlegge og tilrettelegge for et godt samarbeid i gruppa gjorde vi en rekke organisatoriske og sosiale tiltak.

I begynnelsen av prosjektet gjorde vi forventningsavklaringer og ble enige om å ikke ha faste ansvarsområder som lederrollen. Dette var fordi vi ville ha større rom til å prøve oss i nye roller og utfordre oss med nye typer arbeidsoppgaver. Vi opprettet en Google Disk hvor vi lagde mappestrukturer for bla. møtereferater, intervjuer, research og media. Dette var for å gi alle lik tilgang og innsikt til de ulike delene av prosjektet.

For å gjøre hverdagen mer forutsigbar satte vi opp faste møter to ganger i uken. I begynnelsen hadde vi ingen stram struktur på møtene, men vi observerte at behovet for struktur og tydelige rammer økte ved bruk av digitale kommunikasjonsarenaer. Vi begynte derfor å skrive agenda og referat til alle møter, og vi rullerte fast på hvem som skulle være møteleder og referent. En positiv bivirkning av dette var at vi opplevde at vi fikk en “flatere” struktur og hierarki i samarbeidet vårt. Dette løste noen gnisninger gruppa kjente på etter at enkelte hadde en tendens til å styre og ta kontrollen.

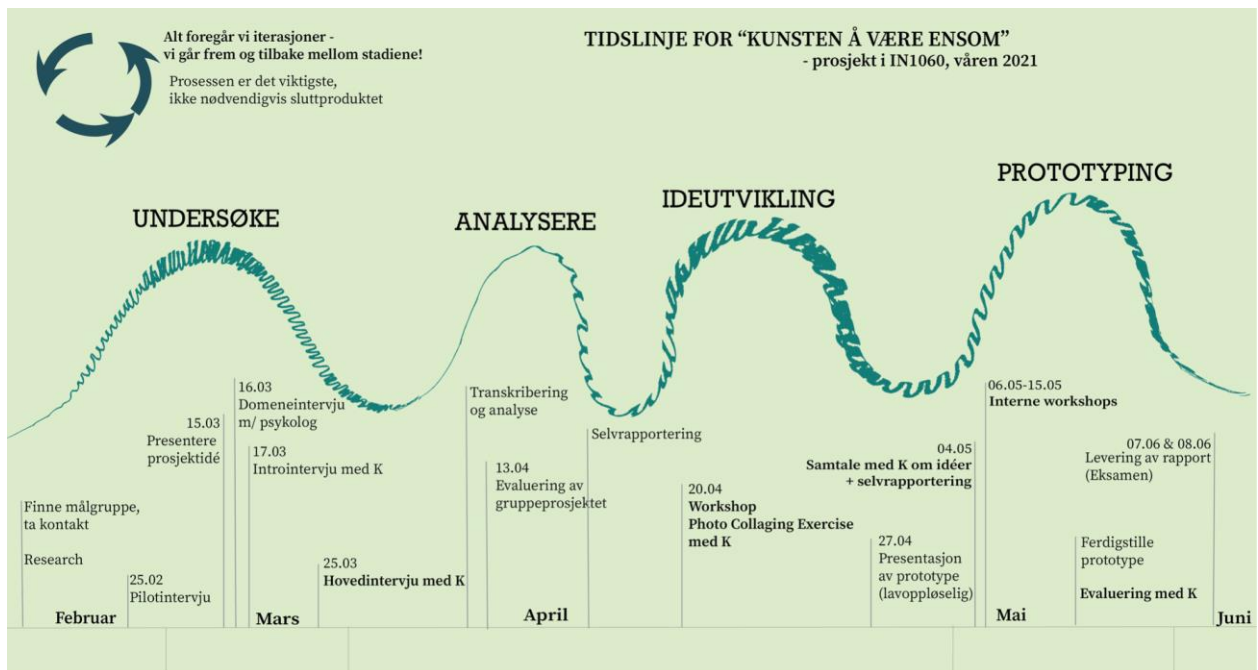


Figur 3. Gruppen i arbeid.

Det ble også klart for oss at en viktig del av designprosessen var dokumentasjon. Gjennom møtereferatene loggførte vi bla. oppgaver og “hjemmelekser” med frister som vi ga til oss selv og hverandre. Dette var for å tydelig ansvarliggjøre oss som gruppe-medlemmer.

En annen metode vi brukte for å dokumentere prosessen var refleksjonsnotater (Scharning & Aakre 2016, s.89). Refleksjonsnotatene inneholder tanker rundt valg og temaer vi opplevde som særlig utfordrende. For eksempel personvern, psykisk helse, ensomhet og isolasjon, bias og brukerinvolvering.

Selve planen for prosjektet - med viktige datoer og milepæler - organiserte vi i et felles regneark. Vi lagde også en visuell milepælsplan for å lettere kunne se hvor vi var i prosessen og videre retning.



Figur 4. Milepælsplan

Mot slutten av prosjektet opprettet vi et Kanban-board i Miro (Scharning & Aakre 2020, s.192-193), tydeliggjorde ansvarsområder og gjennomførte "stand-up"-møter (Scharning & Aakre 2020, s.266-267) flere ganger i uka for økt motivasjon og konkretisere fremgangen i prosjektet. Ansvarsområdene ble som følger; Jakob (teknisk ansvarlig), Ina (creative director og videoansvarlig), Eivind (teknisk- og videoansvarlig), Arman (pensum- og nettsideansvarlig) og Tone (pensum- og redaktøransvarlig). Alle fortsatte å bidra i de ulike aspektene ved prosjektet, og ansvarsområdene var ment som delegerende roller for å sørge for at oppgaver ble gjort.

Som en engasjert gjeng har det vært "kamp" om mange av oppgavene. Vi har alle lyst til å bidra og er kompetente på ulike områder. Dette har ført til at flere av oss har opplevd "bedragersyndromet" - den falske følelsen av å ikke bidra nok, og undervurdere egne bidrag. Dette har vi løst ved å luften tanker om egen innsats felles, og legge fokus på innsyn i de ulike delene. Gruppas engasjement har også gjort at vi har måttet bremse eget tempo for å ikke "løpe" fra pensum.

4.0 Korona-pandemien

Usikkerheten rundt korona og stadige endringer i smitteverntiltak gjorde det vanskelig å planlegge for fysiske møter med deltakere og gruppe-medlemmer. Dette satte en begrensning for hvilke metoder vi kunne velge, og påvirket datainnsamlingen. Mye av menneskelig kommunikasjon skjer non-verbalt. De digitale møtearenaer gjorde det derfor utfordrende å tolke kroppsspråket til deltakere. Med det såre temaet ensomhet var det viktig å møte deltakere med respekt. Vonde følelser og erfaringer kan fremkomme i samtale, og digitale plattformer minsker følelsen av trygghet og forståelse.



Figur 5. De fleste møter ble gjennomført digitalt på grunn av smittesituasjonen.

5.0 Datainnsamling:

5.1 Fase 1: Innledende datainnsamling

Som en innledende fase utforsket vi potensielle brukere i målgruppen, temaet og tilnærmingen vår. For å finne brukere tok vi utgangspunkt i nettverkene til gruppe-medlemmene. For å få bedre forståelse for problemområdet og for å bli bedre rustet til intervjuer og kommunikasjon med deltaker gjorde vi datainnsamling og brainstormet rundt tema. Vi leste artikler publisert av Norske Kunsthåndverkere (Krogh, 2020) om økonomien til kunstnere under korona-pandemien, og vi oppsøkte en psykolog for å snakke mer om temaet.



Figur 6. Gruppens første tanker rundt temaet.

5.1.1 Workshop: Brainstorming

Under workshopen satt vi hver for oss og reflekterte rundt egne assosiasjoner til temaet, og hvordan dette påvirket målgruppen. Deretter presenterte vi det vi hadde kommet frem til for hverandre, som resulterte i gode diskusjoner. Dette ble utgangspunktet for intervjuguiden. Vi ville fokusere på effekten isolasjon hadde på målgruppens arbeid, som inspirasjon og mangel på feedback. Vi ville også

unngå å snakke konkret om ensomhet, i frykt for å sette deltakere i en utsatt situasjon. I denne perioden var det i tillegg en forverring av smittetall som gjorde fysiske møter umulig.

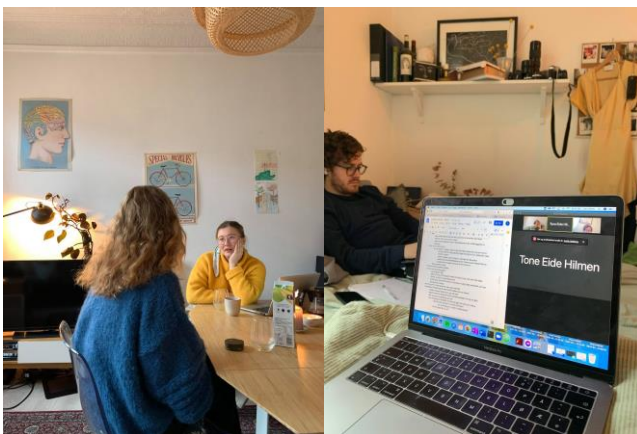
5.1.2 Gjesteforelesning om prosjekttema og ekspertintervju

Tidlig i semesteret hadde vi en gjesteforelesning om ensomhet og isolasjon (Villanger & Westgaard, 2021). Forelesningen bekreftet mange av våre initielle tanker og oppfatninger rundt temaet. Vi fikk ideer og råd til hvordan vi kunne kommunisere og utforske problemområdet med deltaker på en respektfull måte.

Da vi gjennomførte ekspertintervjuet oppdaget vi at psykologen vegret seg for å si for konkrete ting fordi hen var redd for å bli sitert og referert til i prosjektet vårt på feilaktig teorigrunnlag. Utbyttet fra intervjuet var derfor ikke like nyttig som vi hadde håpet. Psykologen bidro derimot til å gi oss mange gode referanser til videre lesning og research.



Figur 7. Brainstorming rundt årets tema og målgruppen.



Figur 8. Gjennomføring av fysisk pilotintervju.

5.1.3 Pilotintervju

Vi gjennomførte et pilotintervju med en venn av en på gruppen som falt inn under målgruppen. Intervjuet skjedde fysisk der én gjennomførte intervjuet, og to andre på gruppen satt i et annet rom og noterte. Piloten gjorde det klart at atmosfæren på stedet, og fortroligheten én til én-intervjuet ga, spilte inn på hvor åpen intervjuobjektet var om tema. Pilotintervjuet førte til viktige diskusjoner om hvorvidt vi kunne unngå å ta opp temaet "ensomhet" direkte.

5.1.4 Funn etter innledende datainnsamling

På grunn av pandemien, måtte store deler av prosjektet gjennomføres digitalt. Derfor valgte vi å kun involvere én bruker. Da fikk vi også muligheten til å utforske flere metoder for datainnsamling og brukerinvolvering. Brukeren vi endte på var en illustratør og barnebokforfatter som var i nettverk til en i gruppen.

Vi konkluderte med at det var viktig å ta opp ensomhet med deltaker, men at samtalen rundt temaet kunne styres av intervjuobjektet selv. At intervjuet gjøres på brukers premisser støtter prinsippet om medbestemmelse. På grunn av temaets sensitivitet ville vi sikre at deltakeren følte seg ivaretatt.

5.2 Fase 2: Utlede behov

5.2.1 Innledende møte med bruker

Vi innledet samarbeidet vårt med deltakeren med et introduksjonsmøte over Zoom. Her ble vi bedre kjent med hverandre, fikk snakket om de store trekkene i prosjektet, gjort forventningsavklaringer og pratet om hvilke former for kommunikasjon deltaker foretrekker.

For å legge til rette for gjensidig læring introduserte vi hverandre for våre respektive fagfelt; designprosessen som vårt felt, og illustrasjon og forfatterskap som deltakerens felt. Vi lærte at brukeren vår jobber mye prosjektbasert; både med egne, men også med prosjekter lyst ut av forlag. Det viste seg at vår bruker ikke var like økonomisk berørt som andre deler av kulturlivet. Deltakeren var også interessert i å lære mer om Arduino.



Figur 9. Første møte med bruker over Zoom.

Vi diskuterte også i hvilken grad deltaker ville anonymiseres i prosjektarbeidet, og hva personvern vil si for hen. Da fant vi ut at bruker var usikker på hva prosjektet ville bringe med seg. Vi ble derfor enige om en høy grad av anonymisering, noe som resulterte i at vi henviser til deltaker som K (for kunstner). Selvrapporterings-materialet som vises til senere i rapporten er ikke deltakers originale bidrag, men en rekonstruksjon. Dette er fordi illustrasjoner og bilder K har produsert kan være med på å identifisere hen. Det initielle møtet var viktig for å starte prosessen om gjensidig læring og medbestemmelse.

Personen i gruppa som kjente K ble ansvarlig for nærmere kontakt, oppfølging og kommunikasjon med hen. Vedkommende hadde flere “walk-and-talks” med K i løpet av designprosessen. Disse møtene var et forsøk på å skape en lavterskelarena der bruker kunne prate friere og ta opp eventuelle utfordringer, samt øke mengden og typen kontakt vi hadde med bruker i løpet av semesteret.

5.2.2 Selvrapportering

På grunn av koronasituasjonen innså vi at selvrapportering, en form for indirekte observasjon og “cultural probes”, var en hensiktsmessig måte å engasjere brukere på. Vår tanke var at ved å gi K en tegneoppgave ville vi både appellere til hens fag som illustratør, og kickstarte assosiasjoner og tanker rundt problemområdet.

Selvrapporteringen gjorde

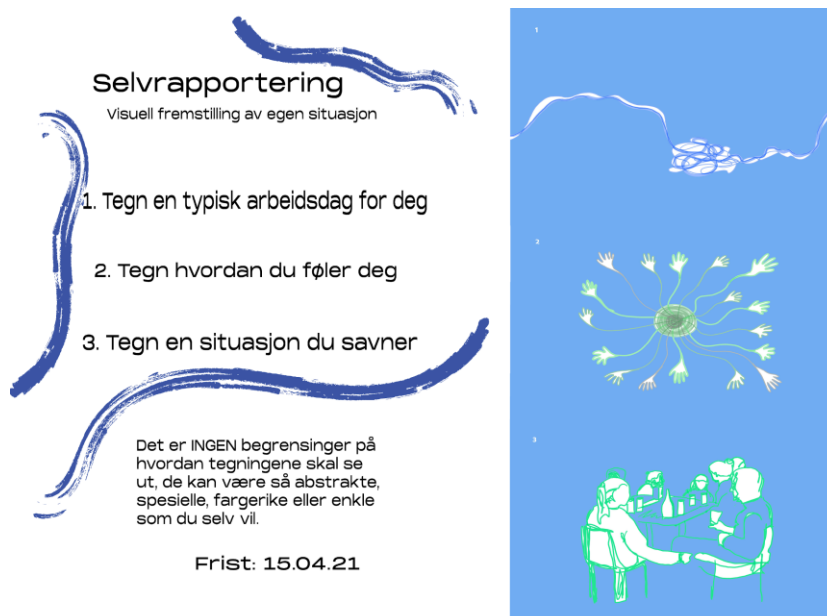
det mulig å få en bedre følelse av K sin hverdag og hva som motiverer hen både under og utenom pandemien. I tillegg gjorde oppgaven og engasjementet det førte med seg at K ble mer aktivt deltakende i intervjuet. (Gaver, et al, 1999, s 21-29).

5.2.3 Hovedintervju

For å kunne dypdykke i hverdagen og problemområdet til K, valgte vi intervju som datainnsamlingsmetode. Dette var også lett å gjennomføre digitalt. På grunnlag av tema og erfaringene fra pilotintervjuet falt vi på et semistrukturert intervju med revidert innhold fra pilot.

Vi gjennomførte intervjuet over Zoom, siden smittesituasjonen ikke tillot et fysisk intervju. Det var én i gruppen som var intervjuer, mens de andre i gruppen tok notater av det som ble sagt. Vi brukte Zooms innebygde spotlight-funksjon for å gjenskape følelsen av fortrolighet vi hadde i det fysiske pilotintervjuet. De andre hadde kameraene og mikrofoner slått av. Presentasjon av selvrapporteringsoppgaven innledet hovedintervjuet. I tillegg til notatene tatt underveis, transkriberte vi deler av intervjuet basert på lydopptak. Bratteteig mener at man kan komme langt med notater, og at det ikke alltid er behov for å gjøre fullstendige transkriberinger av intervju (Bratteteig, 2021, s.228).

Vi gjorde innholdsanalyse av transkriberingen og notatene. Gjennom åpen koding av intervjudata fant vi temaer for overordnede kategorier som utgangspunkt for et affinity diagram. Kategoriene vi kom frem til var: kunstbransjen, inspirasjon, arbeidsmåte, isolasjon/ensomhet, om K, tilbakemeldinger. Deretter gjennomførte vi en tematisk analyse ved å knytte sammen viktige sitater fra transkriberingen og notatene under kategoriene i diagrammet. (Bratteteig, 2021, s. 233)



Figur 10. Til venstre: Selvrapporteringsoppgaven. Til høyre: Rekonstruksjon av brukers svar på oppgaven.

Arbeidsmåte / hvordan K jobber

Alltid hatt
hjemmekontor

Høy frekvens/
jobber mye. Pga
prosjektbetalt
og ikke
timesbetalt

Skille på hvor
K fysisk jobber
og ikke.
Soverom og
stue f.eks.

Hvis sitter
fast:
- Går ut
- Spiser

Kategorisk

Lar ikke arbeid gå utover
sosiale ting. - Men er
likevel ofte sent ute. Er den
som finner de andre i en
park. Akseptert at K kan
jobbe mye og sent i
perioder

Jobber best alene - ikke
i åpent landskap. Får
ikke utnyttet det
sosiale. Hvis K har en
bra skrivepult føler han
seg litt rar og i seg selv

Jobber ofte
med flere
prosjekter
(noe solo, noe
samarbeid)

Jobber ofte bra etter
middag, da er det
lite avbrytelser fra
f.eks. redaktører. Da
de er ferdig på jobb

Jobber på en måte
ufrivillig kveldsskift.
Hva gjør det med
det sosiale når man
ikke jobber med
andre

Styrer mye av
hverdagen og
arbeidstiden
selv

Blandede følelser til
markedsføringen av
prosjektet. Tar mye tid,
men får
tilbakemeldinger. "Det
nærmeste man
kommer smalltalk nå"

Hamsterhjuls-
følelsen

Prosjekter i tillegg
kommer ting på
toppen:
- Litt fra eldre
prosjekter
- Litt pressegreier
- Promoteringsarbeid

Liker å ha to
prosjekter
gående
samtidig, kan
bytte i mellom.

Hva er en god
arbeidsdag? Setter
målsetninger:
- Antall ord
- Oppslag
- Fikse en side

Liten buffer i
arbeidsmengde
- lite å gå på

Lage lister
og dele inn
mindre
oppgaver

Tett
samarbeid
med en annen
kunstner

Få til en god
kommunikasjon.
Gir verdi
arbeidsmessig og
mer tid til sosiale
behov

Figur 11. Utdrag fra affinity diagram etter tematisk analyse av data knyttet til kategorien «arbeidsmåte».

5.2.4 Research - podkaster

Referansene vi fikk fra ekspertintervjuet førte oss til flere gode podcaster hvor temaer som ensomhet, isolasjon og

stressreaksjoner ble diskutert. Den ene podkasten var fra Sinnsyn hvor episode #247 - ung og ensom under Covid-19 var spesielt relevant (Liverød, 2021).



Figur 12. Podcast-episoden.

5.2.5 Funn - 6 behov

Vi lærte at det er overveldende mange fysiske og psykiske helseplager som kan knyttes direkte eller indirekte opp mot opplevd ensomhet. Sondre Liverød sier i podkasten Sinnsyn:

“[...]når vi kjenner på ensomhet aktiveres vår fryktrrespons, stresshormoner kobler seg på, og vi reagerer med tilbaketrekning på det vi opplever som en fare - altså ensomheten.”

(Liverød, 2021, 07:30)

Videre snakker han om hvordan mennesket ofte blir ute av stand til å ta gode valg for egen fysisk og psykisk helse når en opplever stress over lang tid. Han nevner også at vi under pandemien har måttet bruke mye energi på å ta større kontroll over egen hverdag, fordi den delen av samfunnet som stiller ytre krav til oss (oppmøte, avtaler, osv.) nå har vært nedstengt i lang tid. Denne innsikten gjorde at vi ble interessert i hvordan vi indirekte kan påvirke følelsen av ensomhet og isolasjon hos brukeren ved å se mer på stressreaksjoner. Kanskje vil vi - ved å senke deltakers stressnivå - klare å gjøre hen mer mentalt robust, og dermed i stand til å ta flere gode valg om trivsel i hverdagen.

Tegneoppgaven som K gjennomførte i kombinasjon med hovedintervjuet illustrerte ulike aspekter ved hverdagen hans. Skissene kombinert med brukers forklaring viste hvordan han opplevde stress i hverdagen, og hvordan dette hang sammen med en typisk arbeidsdag. Arbeidsformen til K hadde ikke endret seg drastisk etter pandemiens oppstart sammenliknet med folk som har en konkret arbeidsplass å dra til, men det var likevel noen ulikheter og nye forhold å vende seg til. Han jobbet på hjemmekontor “som vanlig” og styrte mesteparten av arbeidsdagen sin selv. Før pandemien fikk K stor glede av å sitte ulike steder å jobbe, som kafeer og parker. Her kunne vanlige arbeidsoppgaver innebære utvikling av karakterer, skrive på manuset til en bok, utvikle illustrasjoner til prosjekter eller være



Figur 13. Typisk arbeidsoppsett for K. Bildet er tatt av bruker, og gjengitt med tillatelse.

i møter med redaktør eller andre aktører fra forlaget. Essensielle arbeidsverktøy var iPaden med tegnepenn, Macen og diverse notatbøker. Ved pandemiens oppstart ble muligheten for mobilitet begrenset og K møtte forsøke å legge om til å jobbe mer hjemmefra i leiligheten sin. Først hadde K jobbet både på soverommet og stua, men dette viste seg å gjøre det vanskelig å skille mellom arbeid og fritid. Derfor forsøkte K nå å sitte så mye som mulig på det hen definerte som “kontoret sitt” på det store spisebordet på stua, og bryte opp arbeidsdagen sin med turer for å få noen avbrekk.

Noe annet som viste seg å være endret var omstendighetene rundt kommunikasjonen, samarbeid, kreativ input og networking. F.eks. foregikk alle møter med redaktører og samarbeidspartnere nå digitalt. Dette kunne by på utfordringer og utmattelse fordi det ble færre pauser og sosiale møter.

K var vant til å sanke inspirasjon til prosjektene sine fra en mengde kilder som f.eks. film, bøker, generell observasjon av andre mennesker og forfattermøter med barn og ungdom. Hen nevnte at det er essensielt å skape en bok som føles relevant og som treffer leserne for at den skal være vellykket. Dette var mer utfordrende å få til når mange av de vanlige inspirasjonskildene og kontakten med leserne forsvant. I tillegg var K vant til å være med på mange kulturarrangementer i Oslo som utvidet nettverket hens. Nettverket og arrangementene pleide å gi hen stor faglig input, utvikling og økte sjansen for å få flere prosjekter i fremtiden.

“Også er det jo å observere folk, som er viktig. [...] så det å enten observere gjennom liksom dokumentarisk, om det er film eller podcast eller, hvor du på en måte kan høre hvordan folk, eh, snakker.. på ekte’ når de snakker med hverandre, eller det å få vært ute og møtt folk og det kan være liksom gjennom helt vanlige interaksjoner eller anekdoter som man har liksom i samtaler, eller opplevelser eller reiser eller..”
(utdrag fra intervju)

Videre fikk vi et innblikk i situasjoner som K har savnet og som gir overskudd og inspirasjon i hverdagen. Nå følte hen på et generelt savn etter sosiale møter, med hyggelige aktiviteter.

“[...]og komme seg ut og liksom finne folk, hvor de enn har satt seg [...], ja, den følelsen av å liksom, “okei nå må jeg bli ferdig for nå skal jeg ut og treffe folk og ikke tenke på boka mi resten av kvelden.. det er vel noe av det jeg savner spesielt nå.”
(utdrag fra intervju)

K nevner at hen ofte blir stresset når hen opplever at det er en overveldende mengde gjøremål. Ofte kan dette skje i prosjektsammenheng og spesielt når deadline nærmer seg. Da er det både nyttig og motiverende å dele inn store arbeidsoppgaver i mindre deloppgaver. I tillegg nevner K at det er viktig å prioritere godt - hva må gjøres nå, hva kan vente?

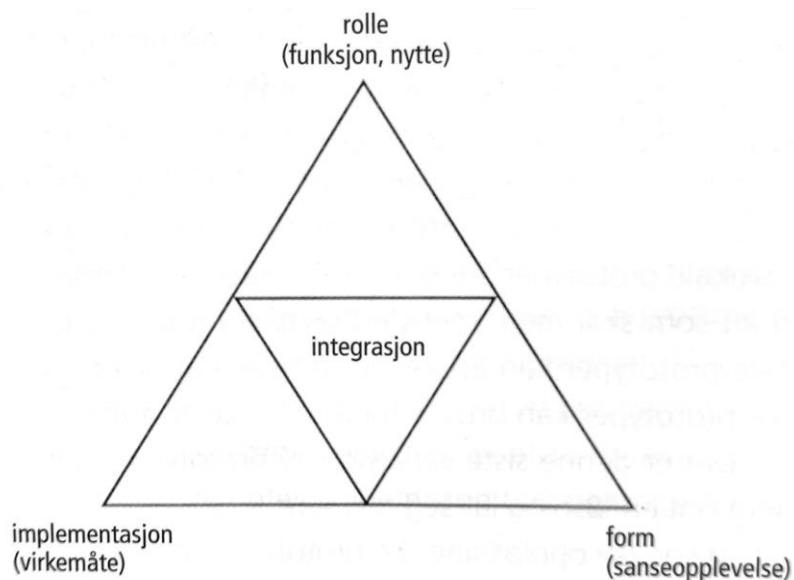
“Det er jo en sånn følelse av å bli overveldet av uspesifiserte ting jeg må gjøre, og da er det ofte masse små arbeidsoppgaver som må gjøres [...] da kan det føles ut som man ikke har oversikt, [...] også er det også det å se på hva jeg MÅ og hva jeg tenker at jeg BØR. for det er også en forskjell.”
(utdrag fra intervju)

Innsikten vi fikk fra hovedintervjuet, kombinert med analysen og podkasten gjorde at vi utledet disse seks behovene:

1. *Behov for spontan og planlagt kreativ input for økt inspirasjon.*
2. *Behov for god konsentrasjon for et mer effektivt arbeid.*
3. *Behov for å få tilstrekkelig tilbakemelding og anerkjennelse av arbeidet underveis i prosjekter for økt kvalitet og relevans på sluttprodukt.*
4. *Behov for godt samarbeid med samarbeidspartner i prosjekter for økt trivsel og effektivitet.*
5. *Behov for spontane samtaler og uformell småprat for en hyggeligere sosial hverdag.*
6. *Behov for tydelig skille mellom “business and pleasure” for en mer forutsigbar hverdag og økt trivsel.*

7.0 Design:

Gjennom hele designprosessen har vi tatt i bruk Houde & Hills begrepsapparat om dimensjoner i prototyping (Houde & Hill, s.1-16) Spesielt har modellen for dimensjoner i prototyping vært nyttig.



Figur 14. Gjengivelse av Houde og Hill sine dimensjoner i prototyping. Fra Design for, med og av brukere (s.268) av T. Bratteteig, 2021, Oslo: Universitetsforlaget.

FOKUS

DESIGN-PROSESSEN

ITERASJON 1

Kommunisere, lære mer, utforske, inspirere, definere

Rolle

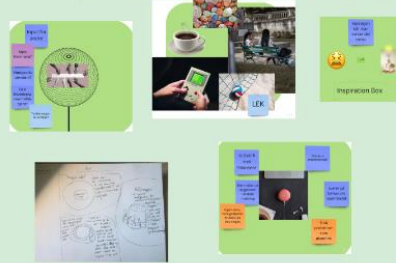
Utledede behov

Godt samarbeid med samarbeidspartner i prosjektet

Spontanitet - for økt inspirasjon og sosial hverdag



Få tilstrekkelig tilbakemelding og anerkjennelse for arbeidet underveis



ITERASJON 2

Utforske, konkretisere, verifisere

Konsept og visjon

Konsept: "Tilgjengelighet, motivasjon og samarbeid"

ITERASJON 3

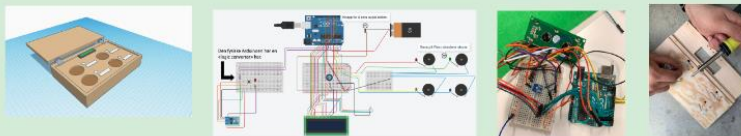
Utseende og følelse, fysisk utforming, romlig følelse, formkonsept, rolle



Formkonsept: "bok"

ITERASJON 4

Teknisk implementasjon, fysisk utforming



ITERASJON 5

Ferdigstilling

Teknisk implementasjon, rolle, formkonsept og fysisk utforming, utseende og



Figur 15. Visualiseringen design-prosessen i iterasjoner med fokus på dimensjoner og formål.

7.1 Iterasjon 1: Prototype problemområder og konsept

For å initiere design- og prototypingsfasen valgte vi å gjennomføre en workshop basert på øvelsen “picture collaging exercise”, en form for context-mapping (Johansson, M., personlig kommunikasjon, 23. mars 2021) (Visser et al., 2005). Vi valgte denne øvelsen av flere grunner. Den skaper en felles forståelse for problemområder og setter i gang kreative prosesser slik at alle blir mer engasjert og deltakende. Den lar seg også oversettes til et digitalt format. Vi valgte å ikke sette noen “realistiske” begrensninger i form av tekniske og økonomiske krav. Dette er fordi vi ville utvide idé-rommet så mye som mulig. Vi som designere og utviklere av løsningen må uansett forholde oss til virkeligheten til slutt. Denne måten å tenke “grenseløst” på i idéprosessen baserer seg på Edward de Bonos laterale tankegang (Cooper, 1999, s.187).



Figur 16. Utdrag fra Miroboard-et vi brukte under picture collaging exercise. De tre behovene K valgte å utforske.

Ved gjennomføring av workshopen kommuniserte vi til bruker at dette var en utforskende del av prototypingen. Målet var å å kickstarte den kreative prosessen og konkretisere noen løsningsforslag med fokus på rolle-dimensjonen. Vi gikk igjennom de seks behovene med brukeren for å verifisere at de stemte, noe bruker bekreftet. Deretter valgte K tre behov hen syntes var viktigst eller særlig interessante å utforske videre (se bilde av tre utvalgte behov, disse vi referer til fremover). Bruker foreslo å slå sammen to av våre tidligere behov til behov 2 fordi de handlet om det samme behovet for spontanitet. Vi gikk igjennom de tre utvalgte behovene og lot K styre samtalen og diskusjonen rundt disse for å få en felles forståelse for problemområdet.

Ved å prate om behov 1 fant vi ut at K pleide å samarbeide om prosjekter med en spesifikk person. Vi henviser til samarbeidspartner som I (for illustratør). Kommunikasjonen mellom dem hadde blitt mer utfordrende etter at I flyttet til utlandet, og på grunn av pandemien. De møttes ikke lenger fysisk og hadde ofte ulike arbeidsrytmer og timeplaner. Det var vanskelig å vite når de begge hadde kontortid samtidig og dermed også vanskelig å få snakket om og arbeidet med felles prosjekter. Dette kunne resultere i at begge trodde den andre tok seg av arbeidsoppgaver som i realiteten ikke var fordelt. K mente at manglende motivasjon i arbeidet sitt og usikkerhet rundt samarbeidet bidro til stress i hverdagen. Her var det interessant å se på muligheten til å bedre premissene for samarbeidet mellom K og I.

Ved behov 2 presiserte K at det spesielt var de små samtalene og avbrekkene som dukket opp når man fysisk kunne møtes om noe felles, som kaffe, eller en liten tur. Her ble det interessant å snakke om hvordan man kan skape flere kontaktpunkter med andre mennesker i hverdagen. K nevnte også at hen får faglig inspirasjon av å være på Instagram, men at det kan bli for “skrytete” og “perfeksjonistisk” innhold til tider. Derfor var det også interessant å se på muligheten til å skape et nettverk for illustratører og forfattere hvor fokuset var på faget og utveksling av erfaringer og råd.

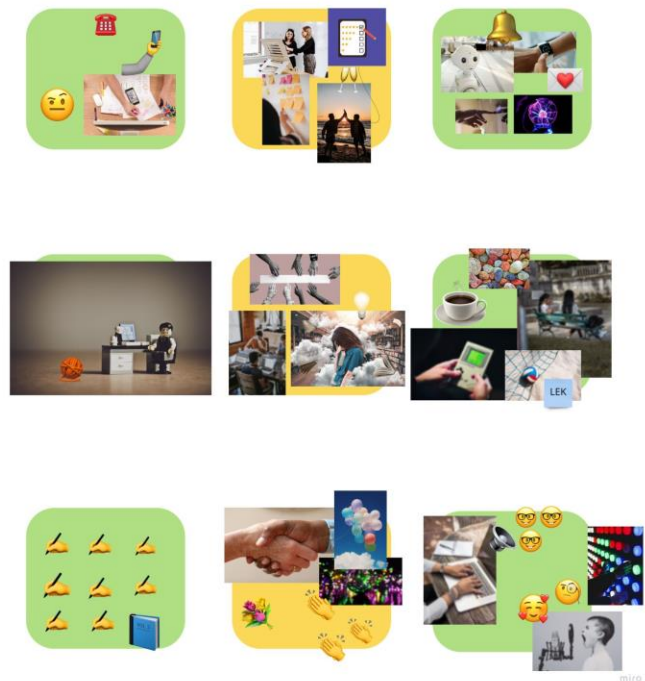
I samtalen om behov 3 snakket K om tanker rundt ideelle scenarier for feedback. Dette innebar bl.a. å kunne få mer kontinuerlig feedback fra bibliotekarer og lesere om hvilke bøker som appellerte til ulike barn og hvorfor. K var interessert i å vite hva drømmeboka til sin målgruppe var, slik at hen kunne lage nettopp den. Denne leser-feedbacken var også noe som bidro til å styrke K sin indre motivasjon til å være forfatter og illustratør. Her ble ideen om et fagnettverket for erfaringsutveksling delt igjen.

Som en del av workshopen satt vi hver for oss for å skissere og lage tre collager til hvert behov; én som illustrerte utfordringer og hindringer for å oppfylle behovet, én som illustrerte et ideal-scenarier, og én som illustrerte mulige løsninger på problemet. K sitt svar på oppgaven vises i figur 17.

Vi samlet oss til slutt for å diskutere alle ideene, tankene og løsningene våre. Noen av ideene til bruker var som følger; en robot som hjalp til med å forbedre kommunikasjonen og samarbeidet mellom K og I, et slags forum/app/nettside som samlet forfattere og illustratører for faglig utveksling, og et verktøy som kunne hjelpe barn og unge å bedre uttrykke tilbakemeldinger til forfattere, kanskje i samarbeid med biblioteker eller liknende.

Andre ideer som kom fram fra medlemmer i gruppa var; drømmebok-robot som kunne brukes i møte med klasser for å gi grunnlag for videre samtale, "nødknapp" for kunstnere og forfattere, inspirasjonsverktøy knyttet opp mot motivasjonsnivå og en teknisk løsning som visualiserte fullføring av oppgaver.

K

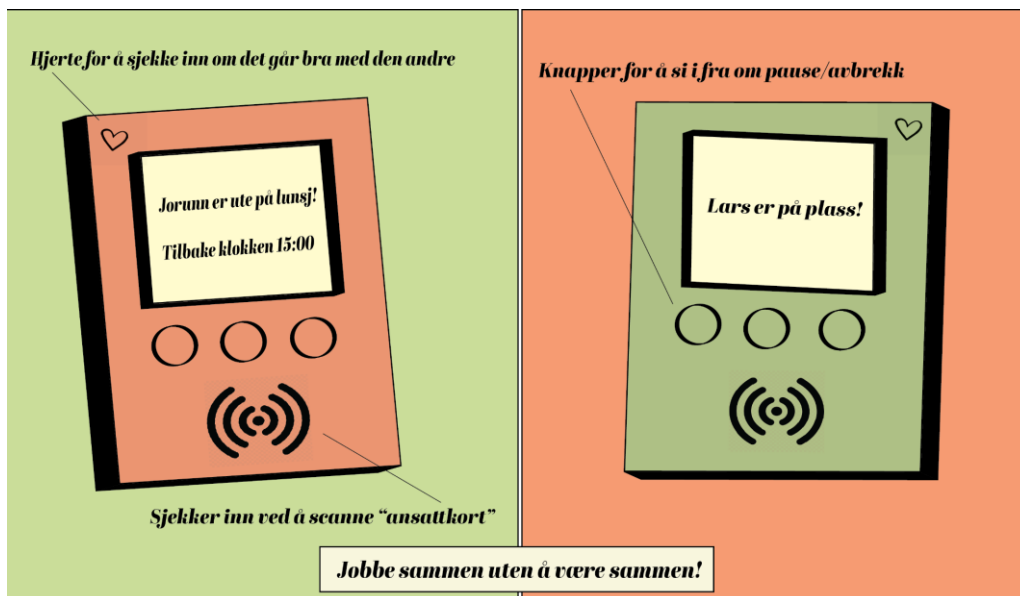


Figur 17. Utdrag fra Miroboard-et vi brukte under picture collaging exercise.. K sine kollasjer som representerer tanker om problemområdet. Hver rad representerer et behov.

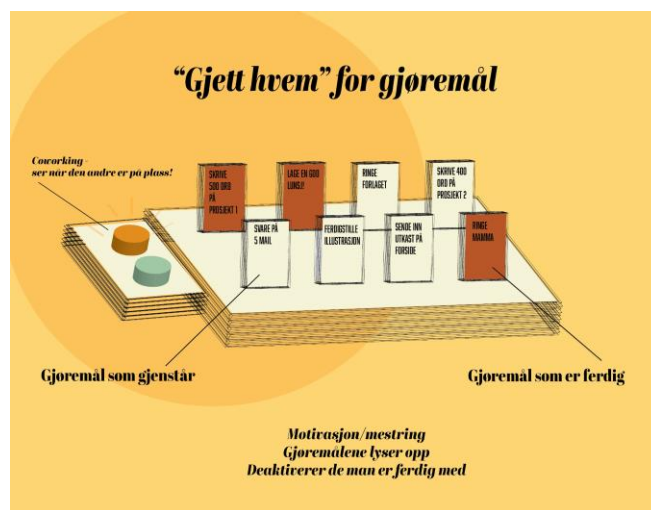
I etterkant av workshopen tok vi flere av ideene og forsøkte å jobbe videre med og konkretisere dem, fortsatt med fokus på rollen i brukers liv. Dette er de første og mest lavoppløselige prototypene vi utviklet. Vi så også på muligheten til å kombinere flere av ideene.



Figur 18. Konseptuell prototype av "Nødknapp" for illustratører og forfattere.



Figur 19. Prototype av kommunikasjonsverktøy for K og I.



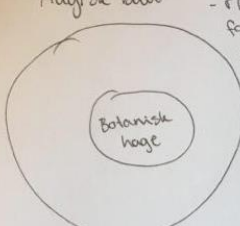
Figur 20. Til venstre: Fysisk prototype av oppgaverepresentasjon. Utforsker formdimensjon. Til høyre: Konseptuell prototype av oppgaverepresentasjon kombinert med kommunikasjon mellom samarbeidspartnere. Utforsker kombinasjoner av løsninger.




Figur 21. Prototypene utforsker muligheter for å gi brukere økt spontanitet og inspirasjon i hverdagen. Til venstre: "Inspirasjonsball" - ristes for å gi brukere spesialiserte tips. Til høyre: "inspirasjonsboks" - gir oppgaver basert på brukers motivasjonsnivå.

Ideer:

"Magisk ball" - rister den for å få forslag til noe man kan gjøre/et sted å gå/noen å ta kontakt med/møte



Kaffekoppen - et fysisk møtepunkt for kunstner/illustratorer



- digitale "lapper"?

- kan man ta med seg en "blank" bok (inspirert av deichmanns)

- deler ut til venner/de i sosiale medier - lett å sende i posten, sette sammen selv

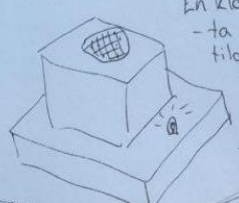
"Lapskive" - putter på navn på de som "er med i kretsen"

- trykker på sitt navn når man er i et sosialt humør - man kan da ringes eller og prate eller avtale å møtes - spørre om faglige ting osv

Løsninger?



En kloss på skrivebordet

- ta den på når du er tilgjengelig, ta den av når du ikke er det
- signaliserer med lys
- + whalke talle? speaker på toppen



Dele inn i alle oppgaver som må gjøres

- brikker? lys med skrift under?
- typ "gjett hem"
- "kalender" på veggen?
- man "deaktiverer" det man er ferdig med

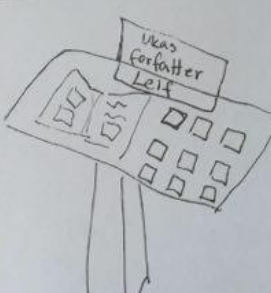



Humør og jobbavklaring på begynnelsen av dagen

På biblioteker: deichmannske?

- tilbakemelding til forfattere
- fange opp trender
- for barn spesifikt + bibliotekarar
- "min drømmebok"
 - ↳ interaktivt verktøy for å finne ut hva barn vil se og trenger mer av i bøker
- illustratør isolert fra leserne sine

Løsninger:



en "stand" på biblioteket med mulighet for å gi tilbakemeldinger til barnebokforfattere

• stand + "brett"

↓

på biblioteket ↓ til forfatter

• får opp tilbakemeldinger og kjærlighet på brettet

• sende tekstlige beskjeder til forfatter

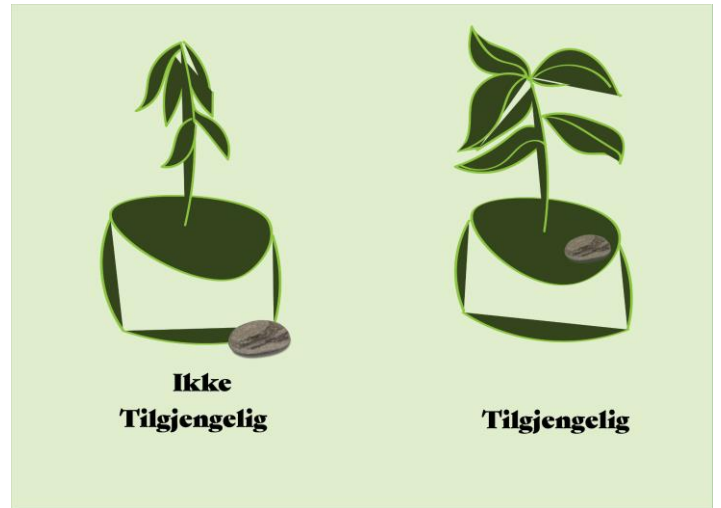
Min drømmebok

Tema	Fargepalett
Umrers	Gjenstand
♥ ☆	Konflikt

- til å ta med på skoler osv.
- skrive inn/utge ting man ville hatt med i en drømmebok → får krittning på dette
- K kan samle inspirasjon og spørre videre om disse temaene/punktene

Figur 22. Prototyper som utforsker konsepter. Nederst: Løsninger som forsøker å tilrettelegge for tilbakemeldinger til K fra biblioteker og lesere.

Bruker kommuniserte også til oss at hen var spesielt interessert i å finne en løsning på samarbeidsutfordringene med I. Da vi presenterte prototypene våre for faglærer og gruppelærere fokuserte vi derfor på den som handlet om oppgaveløsning, motivasjon og tilgjengelighet. Da fikk vi tilbakemelding om at vi burde se på alternative måter å representere oppgaver og tilgjengelighet på, f.eks. på en mer figurativ form. Dette gjorde at vi utviklet “plante-prototypen” fordi vi visste at K var glad i planter og vegetasjon.

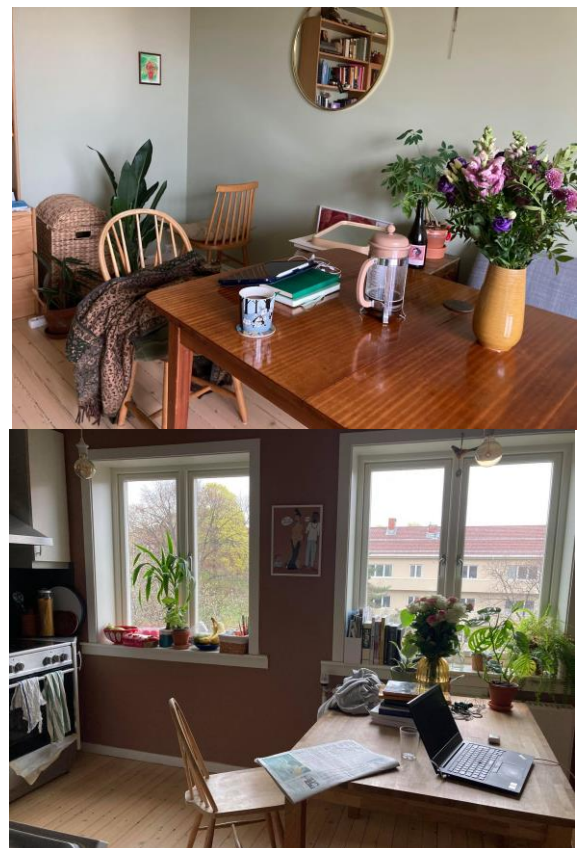


Figur 23. Prototype som utforsker alternative representasjoner for tilgjengelighet og oppgaveløsning. Planten kvikner til når samarbeidspartner er tilgjengelig og vokser ettersom oppgaver fullføres.

7.2 Iterasjon 2: Verifisering av prototyper og konsept, og forventningsavklaring

Det neste steget ble et møte der vi presenterte K for de prototypene vi hadde laget, snakket om konseptet og avklarte hva som faktisk var mulig å lage. I forkant av dette hadde vi et møte med orakel-Jakob om hvilke prototyper som var mulig å gjennomføre. Vi lærte at en WiFi-modul muliggjør kommunikasjon mellom to Arduinoer. Det viste seg at Arduino var uegnet til audio-kommunikasjon, derfor måtte vi forkaste ideer som baserte seg på det. For å få en idé om hvordan sluttproduktet skulle passe inn i arbeidsområdet til K, både med tanke på form og størrelse, fikk vi hen til å sende oss bilder av leiligheten sin som “cultural probes”. Dette ga oss også inspirasjon til estetisk utforming av prototypen, som bruker er opptatt av.

Under møtet med K presenterte vi konseptet “tilgjengelighet og motivasjon” som en mulighet, og prototypene vi mente var mest realistiske å få til. Vi kommuniserte til bruker at det hadde vært morsomt å utvikle tilbakemeldingsløsninger i samarbeid med et bibliotek, men at daværende smittesituasjon gjorde det vanskelig. Samtalen var ment som en forventningsavklaring til bruker slik at vi skulle få en



Figur 24. Typisk arbeidsoppsett for K. Bildene er tatt av bruker, og gjengitt med tillatelse.

felles forståelse for hva som var teknisk mulig å få til. K var rask med understreke at hen likte konseptet godt, men at samarbeidet med I burde være en utvidelse av “tilgjengelighet” og “motivasjon”. Bruker var også enig i at et tilbakemeldingsverktøy ville krevd veldig mye, og at hen syntes det var like nyttig og spennende å jobbe videre med det presenterte og utvidede konseptet. Derfor falt inspirasjonsballen, inspirasjonshjulet og ideene tilknyttet tilbakemeldinger vekk - fokuset rettet seg mot de oppgavebaserte prototypene med mulighet for kommunikasjon.

K var i utgangspunktet begeistret for en oversikt over mange oppgaver som måtte gjøres, men det var viktigere for hen å vite når I var tilgjengelig for samarbeid enn mengden detaljer rundt gjøremål. K mente at det *“trenger jo ikke være små oppgaver, kan jo være større kategorier eller prosjekter”*. Derfor forkastet vi prototypene “gjett hvem” for oppgaver og planten som la til rette for tilgjengelighet. Videre kommenterte hen at det hadde vært fint å holde styr på hvor lang tid man hadde brukt på ulike prosjekter eller oppgaver. Da kunne K finne potensielle tidstyver og omstrukturere arbeidsdagen. Ettersom prototypen skulle interageres med fysisk kom K på tanken om å legge en kule i et hull som indikerte for I hvilket prosjektet hen jobbet med.

Basert på dette møtet utvidet vi konseptet “tilgjengelighet og motivasjon” til også å inkludere “samarbeid”.

7.3 Iterasjon 3: Formkonsept: Bok

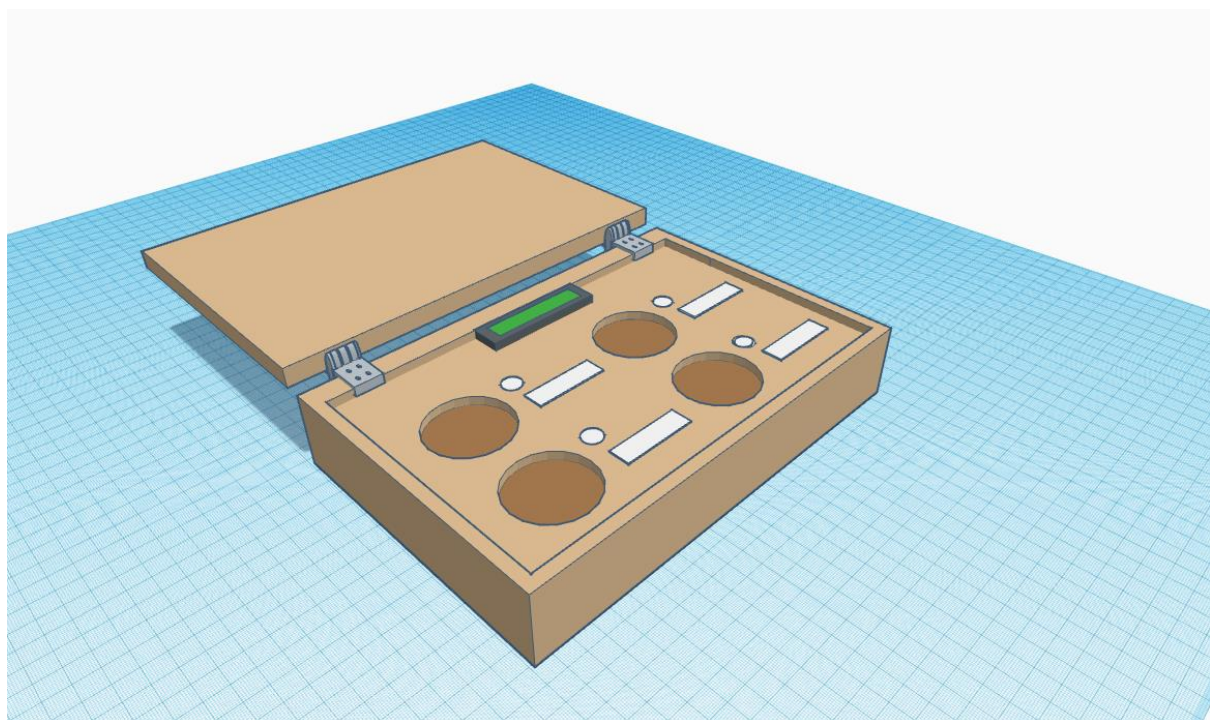
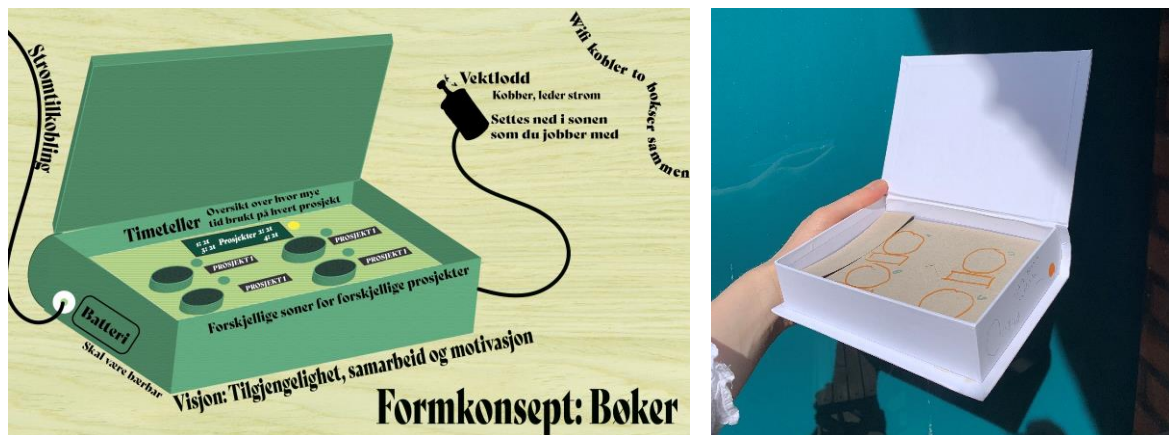
Basert på det vi nå visste om bruker, idemyldret vi om hva som kunne være et aktuelt formkonsept. Vi var innom bølger, galakser og skog, men landet til slutt på “bøker”. Dette var passende på grunn av K sitt virke som forfatter, i tillegg til at hen ofte hadde en stabel med bøker på arbeidsområdet sitt. Under iterasjon 2 nevnte K at hen ville ha en mobil løsning da hen ofte jobbet fra hytta. Størrelsen til en bok vil muliggjøre mobilitet.

Ansvarlig for kontakt med K hadde en walk and talk, og avklarte at “bøker” var et passende formkonsept som ga mening både med tanke på rolle og form. Vi valgte derfor å gå videre med dette da vi utformet den tekniske løsningen.



Figur 25. Moodboard som utforsker formkonseptet.

7.4 Iterasjon 4: Implementere teknisk løsning



Figur 26. Over til venstre: Prototype som viser hvordan den tekniske løsningen kan passe med fysisk utforming. Over til høyre: Lavoppløselig prototype som utforsker størrelseskompromiss mellom bærbart og teknisk funksjonalitet. Nederst: Tinkercad-prototype som definerer endelig mål på løsningen. Referanse for utskjæring i tre.

Basert på workshopen utformet vi en kravspesifikasjon og form-prototype for å tydeliggjøre krav K stilte til systemet og utformingen. Vi ønsket en gjennomgang av denne med K, men hen var ikke tilgjengelig i 3 uker av ulike årsaker. Vi valgte derfor å gå videre med den kravspesifikasjonen vi kom frem til og gjøre teknisk implementering.



Figur 26. Et veikart som viser utviklingen av løsningen.



Figur 27. Rollespill-evalueringen uten bruker..

Dette var ikke ideelt med tanke på å få til reell brukermedvirkning, men var likevel nyttig for gruppen når det gjelder håndtering av uforutsette hendelser. Vi bestemte oss for å gjøre en heuristisk evaluering (Bratteteig, 2021, s.203) av kravspesifikasjonen og den tidligste integrerte prototypen basert på Nielsens og Normans 10 heuristikker for design av brukergrensesnitt (Nielsen, 2020). Gjennomgangen ble utført av Jakob og Arman, som henholdsvis hadde jobbet mest og minst erfaring med den tekniske delen av prosjektet. Dette var nyttig for å forsterke "utenfra-perspektivet" vi prøvde å simulere uten bruker.

Basert på evalueringen kom vi frem til følgende:

- Det var utydelig hvordan man ser hva den andre jobber med, og om Wifi er tilkoblet. (Heuristikk 1, synligheten til systemstatus) Vi måtte derfor indikere dette ved hjelp av lys og symboler.

- Det var tydelig samsvar mellom loddets plassering og hvilket prosjekt det aktiverte (Heuristikk 2, samsvar mellom system og den virkelige verden). Derfor var utgangspunktet vårt godt.
- Systemet er vanskelig å utvide ved at man ikke uten videre kan legge til (eller fjerne) et prosjekt (Heuristikk 4, brukbarhet og fleksibilitet i bruk). Det er vanskelig å tilrettelegge for et fleksibelt antall prosjekter siden det fysiske designet er vanskelig å endre på. På den annen side kan man bruke kritt for å endre prosjektnavn.
- Blir valgene man har synlig nok for brukeren? (Heuristikk 8, estetikk og minimalistisk design) Dette utforsket vi videre da vi fikk på plass en integrert prototype.

Videre i evalueringen simulerte vi en brukbarhetstesting hvor vi rollespilte bruker i en tenkt brukskontekst. (Bratteteig, 2021, s.196) Eksempel på en av oppgave er “skru på BokSynk”. Vi benyttet oss av et evalueringsskjema fra Prosjekthåndboken (Aakre & Scharning, 2020, s.304-305) der man definerte styrker og svakheter ved løsningen som hjelpeverktøy. Basert på styrkene og svakhetene utledet vi konkrete ideer for videre arbeid. Vi fikk dessverre ikke mulighet til å gjennomføre flere møter med bruker.

Basert på evalueringen jobbet vi videre med disse punktene;

- Bedre feedback ved å:
 - bytte navn på prosjektene på LCD-skjermen fra tallrepresentasjon til farge på korresponderende LED.
 - Legge ved kritt som korresponderer med fargen på LED, slik at prosjektnavn kan skrives i samme farge som LED.
 - Indikere at Wifi er tilkoblet med et passende LED-lys (gul).
- Øke brukerfrihet ved å:
 - Gjøre det mulig å skifte strømforsyning mellom kabel og batteri.
 - Gjøre det mulig å bytte mellom ulike wifi, slik at løsningen blir mer mobil.

7.5 Iterasjon 5: Integrert prototype - BokSynk



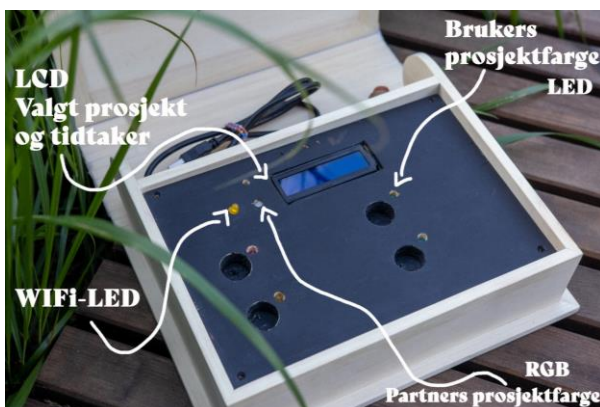
Figur 28. BokSynk

Justeringer av designet endte i den høyoppløselige og integrerte prototypen “BokSynk”. BokSynk ser ut som, kan åpnes som og fraktes som en bok. Selve funksjonaliteten vises når man åpner den. Her ser man et panel dekket i tavlemaling med en LCD-skjerm med to LED-lys til venstre, samt fire hull med tilhørende fargede LED-lys. I marginen på boka finner man en strømkabel, et lodd, kritt, samt en av- og påknapp. Løsningen kan brukes med kabelstrøm og batteri. BokSynk kan brukes av to personer, der hver person har én bok som kommuniserer med hverandre. Grunnet ressursbegrensninger har vi kun laget et artefakt. Navnene på de fire prosjektene bestemmes av bruker ved å skrive med kritt på panelet. Bruker man BokSynk sammen, må felles kategorier og prosjekter avklares på forhånd.



Figur 29. Margen muliggjør åpning og lukking BokSynk.

De tre funksjonalitetene BokSynk støtter er:



Figur 30. Ulike komponenter i grensesnittet.

1. Vise samarbeidspartner når man er tilgjengelig, og hvilket prosjekt man jobber med

Når bruker skrur på BokSynk kobler den seg på WiFi og signaliserer til samarbeidspartners enhet at bruker er tilgjengelig. Wi-Fi LED lyser opp når BokSynk er tilkoblet Internett. Ved å plassere vektloppet i et av de fire hullene vil den tilhørende LED-en lyse opp i sin farge. RGB-

lampen til samarbeidspartner vil endre farge til prosjektet vektloddet til bruker er plassert i.



Figur 31. BokSynk i bruk.

2. Definere at man arbeider, og hva man arbeider på

Det å åpne BokSynk og plassere vektloddet er en symbolsk handling som definerer at arbeidsdagen er i gang, og setter rammene for hva bruker skal jobbe med. Handlingen transformerer omgivelsene til et meningsfullt rom, hvor arbeid kan gjennomføres (Hornecker & Buur, 2006, s.441).

3. Vise hvor mye tid man har brukt på hvert prosjekt

Å plassere vektloddet i et av de fire hullene setter i gang en tidtaker som teller hvor mye tid man har brukt på den tilhørende kategorien. En femte kategori vil telle

om vektloddet ikke er plassert. Denne informasjonen kan brukes til å se hvilke kategorier som tar mye tid, og dermed føre til restrukturering av arbeidet for å effektivisere det eller tilpasse det bedre. Den kan også brukes til å sammenligne data med samarbeidspartner - utnytter de tiden ulikt?

Tekniske utfordringer ved implementasjon av funksjonalitetene utdyper vi i den tekniske dokumentasjonen, men utfordringene innebærer blant annet:

- Wifi-modul - oppsett
- teknisk usikkerhet/unøyaktighet og robusthet ved arduino
- trådløshet - kabel og batteri
- lagringskapasitet
- Kompromiss - bærbarhet vs. plass til komponenter

Vi ville også foreslått følgende utvidelser for bruker dersom vi hadde fått mer tid med K og prosjektet:

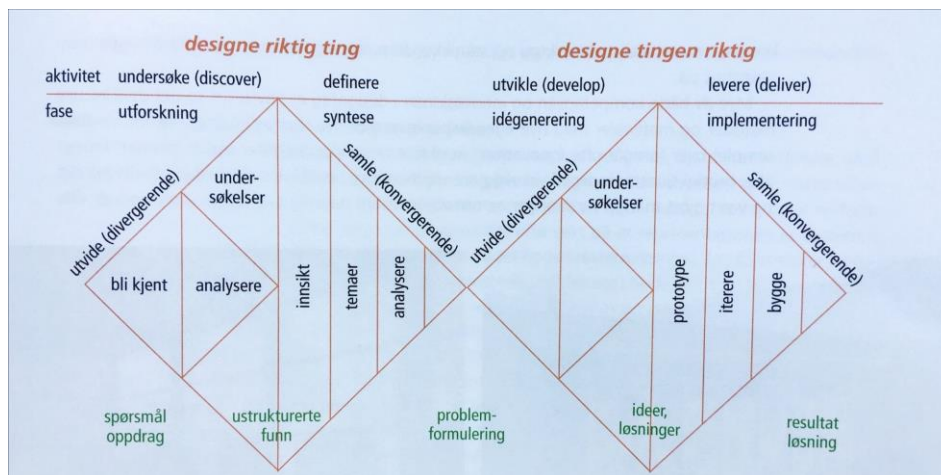
- Implementere en knapp som resetter timeren for enkelte prosjekter. Slik den er nå må vi manuelt resette systemet om tidtakerne skal begynne på nytt.
- Utvide feedback til bruker til å også innebære lyd - i en ekte brukskontekst hvor bruker jobber med arbeidet sitt vil det være flere distraksjoner og momenter som gjør at bruker kanskje ikke får med seg at lysene lyser eller skifter farge. Kanskje har bruker til og med lukket "boka" for

å være uforstyrret. Og hva skjer når den ene er tilgjengelig men ikke den andre? Kunne man sendt en push-varsel til samarbeidspartner?

8.0 Konklusjon og refleksjoner:

I artikkelen “Kinds of Seeing and their Function in Design” (Schön & Wiggins, 1992) kan vi lese om de bevisste og ubevisste valgene og endringene som foregår i en designprosess. Endringer og utvikling av designet skjer som reaksjoner på hverandre. «Seeing-moving-seeing» metoden gjør at man kan håndtere kompleksitet uten å ta stilling til alle mulige konsekvenser og utfall av et designvalg før det gjøres, men heller som en iterativ prosess av reaksjoner og motreaksjoner.

Underveis i prosjektet følte vi at vi levde i et designkaos, men opplevde mot slutten at vi kunne se tilbake på prosessen som mer ordnede og systematiske iterasjoner og hensiktsmessige designvalg. Abstrakte strømninger og designeksperimenter manifesterte seg som en mer konkret prosess. Vi la spesielt merke til hvordan enkelte faser passet “double diamond of design” -modellen, med tydelig bruk av divergerende og konvergerende aktiviteter. (Bratteteig, 2021, s.69)



Figur 32. Eksempel på double diamond of design. Fra Design for, med og av brukere (s.69) av T. Bratteteig, 2021, Oslo: Universitetsforlaget.

DMB handler om medbestemmelse, gjensidig læring og samskaping (Bratteteig, 2021, s.19-24), men dette forutsetter at bruker er interessert i produktet man skaper. I artikkelen Five Provocations for Ethical HCI problematiserer forfatterne aspekter ved tradisjonell brukermedvirkning ved blant annet å diskutere hvem som tjener på designprosjekter, er det vi designere eller brukeren? (Brown, Weilenmann, McMillan & Lampinen, 2016, s.855-860) Gitt at vi ikke fullstendig ferdigstiller et robust produkt som kan brukes over tid, setter vi spørsmålstegn ved om vi i det hele tatt kan rettferdiggjøre K sin involvering i prosjektet? Prosjektet gagnar oss mest da det bidrar mot

studieprogresjonen vår. Vi opplevde derimot at K viste større interesse for deltakelsen enn vi først antok. Det var gøy å se skaperglede hos K, og at vi ga en verdi vi ikke trodde vi hadde i form av læringsutbytte og sosial omgang.

Milepælsplanen ga oversikt over brukers direkte og indirekte involvering i prosjektet. Tanken var at den skulle gi K økt medbestemmelse å gi mulighet til å flytte aktiviteter som krasjet med brukers eget arbeid som forfatter. Det viste seg derimot at det var viktigere at kontaktpersonen til bruker var aktiv i kommunikasjonen med hen. Tilretteleggingen for mer uformell kommunikasjon fungerte som et godt supplement til den formelle kommunikasjonen digitalt vi ellers benyttet oss av pga. koronasituasjonen og var avgjørende for løsnings utvikling.

Av uforutsette grunner var ikke K tilgjengelig tre uker i mai, og vi fikk derfor ikke inkludert hen i den tekniske prototypingen. K hadde uttrykt klar begeistring over å lære mer om Arduino, og vi hadde sett frem til å gi hen innblikk i hva det ville si å jobbe som designer, og forstå tekniske muligheter og begrensninger. Dette var en måte vi hadde sett for oss å legge til rette for gjensidig læring (Bratteteig, 2021, s.21), men vi måtte dessverre se bort ifra dette. Den heuristiske evalueringen vi gjennomførte og rollespillet i brukbarhetstesting var vårt forsøk på å likevel ta hensyn til bruker ved designvalg.

Formålet med BokSynk er å tilrettelegge for samarbeidet mellom K og I, siden dette motiverer K og kunne minske stress i hverdagen. Samtidig var ikke I inkludert i designprosessen selv om vi i praksis også designer for hen. Dette tenkte vi ikke over før i slutfasen av prosjektet. Da var det dessverre for sent å involvere I, noe som hadde vært et naturlig neste steg. Kanskje opplever ikke I samme utfordringer med samarbeidet som K? Dette gjør i realiteten at vi har gjennomført et design med og av én bruker, for to brukere.

Prosessen vi har vært igjennom har ikke vært perfekt, men den har hjulpet oss å få større innsikt i hva designarbeid og brukerinvolvering innebærer. Vi klarer nå lettere å skille mellom de ulike fasene i et designprosjekt og utnytte ulike metoder og aktiviteter som hjelpeverktøy. Vi er svært stolte av egen innsats og sluttproduktet vi endte opp med.

Litteraturliste:

- 16Personalities (2011-2021). *Ta Testen*. <https://www.16personalities.com/no>.
- Bjørhovde, H. & Aasmundsen, J., (2021, 15. april). Kulturlivet fortviler. Halvparten fikk avslag på søknaden om koronastøtte. *Aftenposten*. Hentet fra: <https://www.aftenposten.no/kultur/i/VqJq1r/kulturlivet-fortviler-halvparten-fikk-avslag-paa-soeknaden-om-koronastoe>.
- Bratteteig, T. (2021). *Design for, med og av brukere* (1. utgave). Universitetsforlaget.
- Brown, B., Weilenmann, A., McMillan, D. & Lampinen, A. (2016). Five Provocations for Ethical HCI Research. *CHI '16: Proceedings of the 2016 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (2016). <https://dl.acm.org/doi/10.1145/2858036.2858313>.
- Cooper, A. (1999). *The Inmates are Running the Asylum*. (1. utg.). Indianapolis: Macmillan Computer Publishing.
- Gaver, B., Dunne, T. & Pacenti, E., (1999), Design: Cultural Probes. *ACM Interactions*, 1999/v1 21-29. <https://doi.org/10.1145/291224.291235>.
- Haagen Guttu (prosjektleder) og Øyvind Nygjerde (produksjonsleder). 2020. Korona dag 22 - Lars Ø Ramberg [episode fra tv-serie]. *Kunst under korona*. Oslo: NRK, <https://tv.nrk.no/serie/innestengt-kreativitet/2020/MKTV38000120/avspiller>.
- Hornecker, E. & Buur, J. (2006). Getting a Grip on Tangible Interaction: a Framework on Physical Space and Social Interaction. *CHI06, ACM*, 437 - 446. <https://doi.org/10.1145/1124772.1124838>
- Johansson, M. L. (23.03.2021) *Gruppetime 9 - 23.03.21: Design og deltakelse* [Lysarkpresentasjon]. Universitetet i Oslo. https://www.uio.no/studier/emner/matnat/ifi/IN1060/v21/timeplan/gruppetime-9_-design-og-deltakelse.pdf
- Krogh, N. (2020, 15. juni). *Markant inntektssvikt, lite kompensasjon*. <https://norskekunsthåndverkere.no/aktuelt/markant-inntektssvikt-lite-kompensasjon>.

- Liverød, S. (Programleder). (2021, 22. mars). #247 - Ung og ensom under Covid-19. [*Audio podkast episode*]. I *Sinnsyn*.
- Nielsen, J. (2020, 15. november). *10 Usability Heuristics for User Interface Design*. Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>
- Scharning, H. S. & Aakre J. D. (2020) *Prosjekthåndboka: Verktøykasse for kreative team* (3.utgave). Universitetsforlaget.
- Schön, D. A. & Wiggins, G., (1992), Kinds of Seeing in Designing. *Creativity and Innovation Management*, 1992/v1-2 68 - 74.
- Stray, V. (07.04.2021). *Daglige stand-up møter*[Lysarkpresentasjon]. Universitetet i Oslo. https://www.uio.no/studier/emner/matnat/ifi/IN1030/v21/forelesninger-modul-b/in1030_070421_del2standup.pdf
- Villanger, I. & Estgaard, L. (2021, februar). Ensomhet og isolasjon. Innlegg presentert undervisningsforedrag for faget IN1060 ved Universitetet i Oslo, Oslo, Norge.
- Visser, F. S., Stappers, P. J., van der Lugt, R., & Sanders, E. B.-N. (2005). Contextmapping: Experiences from practice. *CoDesign*, 1(2), 119–149. <https://doi.org/10.1080/15710880500135987>