om rapportskriving mm

in1060 Bruksorientert design

Tone Bratteteig, 8. mai 2023

plan: 3 ½ uke igjen

denne uka: praktisk info

- litt om analyse
- tips til rapport
- tips til video
- om individuell eksamen

neste uke: siste forelesning

- oppsummering
- evalueringskriterier

gruppetimene = orakel

in1060 ***våren 2023***

uke	*pensum*	*mandag*	*forelesning*	*tirsdag-fredag: øvingsgrupper*	*oppgaver*
4		*23/1*	intro til emnet: bruksorientert design		
		Tone	oversikt + om prosjektarbeidet		
5	*kap 1*	*30/1*	design for og med brukere, **kap 1**	bli kjent, idemyldring om tema & målgruppe	*Ind. oblig lesenotat kap 1 (man 6/2-13.59)*
		Tone	om prosjektarbeidet	diskuter hva bruksorientert design går ut på	
6		*6/2*	introduksjon til Arduino	ukeoppgaver Arduino	
		Heidi			
7		*13/2*	mer om Arduino, strøm mm	Arduino-oblig 1	*Ind. fredag 17/2*
		Heidi			*obl 1 Arduino-oppgaver*
8		*20/2*	Arduino, sensorer og aktuatorer	ukeoppgaver Arduino	
vinter		*Heidi*			
9		*27/2*	prototyping med Arduino	Arduino-oblig 2	*Ind. fredag 3/3*
		Heidi			*obl 2 Arduino-oppgaver*
10	*kap 2, S&W*	*6/3*	design **kap 2 & S&W** & DMB **<kap 7>**	diskuter litteraturen for planlegg. designprosessen	*Ind. oblig lesenotat kap 2, S&W*
	<kap 7>	*Tone*	om prosjektarbeidet + designkritikk	presentasjon & begrunnelse for prosjektidé	*(man 13/3-13.59*
11	*kap 4, MB*	*13/3*	bruk **kap 4 & MB**	gruppeoblig 1: presentasjon av prosjektideer	*Grp. øvingsgrp 14-17/3*
	<kap 6>		& undersøkelse av bruk **<kap 6 & B&V>**	med feedback / designkritikk	*obl 1 presenter prosjekt-ide*
12	*kap 5, B&W*	*20/3*	brukermedvirkning **kap 5 & B&W**	diskuter litteraturen for planlegg. undersøkelsene	*Ind. oblig lesenotat kap 4, MB*
	<rep kap 6&7>	*Tone +*	gjesteforelesning: Astrid T. Larssen	revurder, forfin prosjektide	*(man 27/3-13.59*
13	*kap 8*	*27/3*	prosjektarbeid som arbeidsform **kap 8**	diskuter litteraturen for planlegg. brukermedvirkn	*Ind. oblig lesenotat kap 5, B&W*
		Tone +	gjesteforelesning: IKKE BEKREFTET	planlegg brukermedvirkning i design i prosjektet	*(man 3/4-13.5*
14		*3/4*	*påskefri fra mandag 3--mandag 10/4*		
påskeferie					
15	*fri mandag 10/4*	*10/4*	*fri mandag 10/4*	gruppeoblig 2: evaluere gruppearbeidet	*Grp. øvingsgrp 11-14/4*
					obl 2 evaluer samarbeidet i gruppa
16	*kap 7, H&H + B+*	*17/4*	prototyping **H&H & B+** <ref **kap 7**>	diskuter prototypingen i prosjektet	*Ind. oblig lesenotat kap 7, H&H, B+*
		T+Heidi	fysisk prototyping	forbered prototypepresentasjon	*(man 24/4-13.59*
17	*kap 3 &H&B,S+*	*24/4*	interaksjon, **kap 3 & H&B, S+**	gruppeoblig 3: presentasjon av prototyper	*Grp. øvingsgrp 25-28/4*
		Tone			*obl 3 pres. prototype*
18	*fri mandag 1/5*	*1/5*	*fri mandag 1/5*	oppsummer prototypetilbakemeldingene	*Ind. oblig lesenotat kap 3, H&B, S+*
				diskuter design av interaksjon i prosjektet	*(man 15/5-13.5*
19		*8/5*	Om rapportskriving, analyse, video, pitch	orakel	
		???			
20		*15/5*	oppsummering & eksamenstips	orakel	
		Tone		fri onsdag 17/5 og torsdag 18/5	
21		*22/5*		orakel	
22	*eksamen*	*29/5*		*onsdag 31/5 grupperapport & video + dok.*	
	fri mandag 29/5			*fredag 2/6 individuell rapport*	

litt om analyse (kapittel 6.3)

fra *ana*: gjennom, opp, bak og *lysis*: løsne

= dvs. å løse opp noe (komplekst) til enklere elementer

&

syntese: *syn*: sammen og *tese*: plassere, sette

= dvs. sette sammen deler til en (ny) helhet

dele opp i mindre elementer, studere hver del nøye
-> kan endre forståelsen av både del og helhet

&

se etter måter å sette delene sammen på (ut fra ulike spørsmål)

Kapittel 6
Å undersøke bruk før bruk 211
6.1 Å undersøke 212
6.1.1 Å finne spørsmål og svar 212
6.1.2 Grunnleggende antakelser om kunnskap 214
6.1.3 Tilnærminger til undersøkelser 216
6.2 Feltarbeid 222
6.2.1 Observasjon 222
6.3 Analyse 229
6.3.1 Å lage mening 230
6.3.2 Koding 231
6.3.3 Analytiske perspektiver 234
6.4 Ikke bare feltarbeid 235
6.4.1 Kart og rike bilder 235

tematisk analyse

www.QualResearchPsych.com *Qualitative Research in Psychology* 2006; **3**: 77–101

Using thematic analysis in psychology

Virginia Braun[1] and Victoria Clarke[2]

[1]University of Auckland and [2]University of the West of England

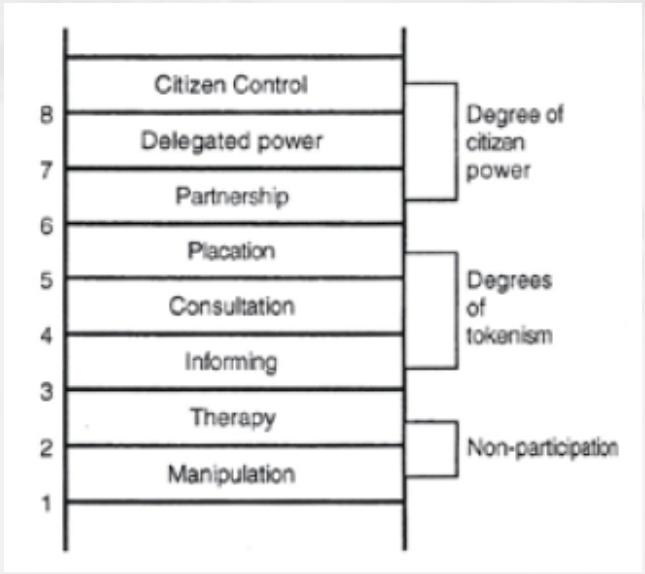
Thematic analysis is a poorly demarcated, rarely acknowledged, yet widely used qualitative analytic method within psychology. In this paper, we argue that it offers an accessible and theoretically flexible approach to analysing qualitative data. We outline what thematic analysis is, locating it
tive analytic methods that search for themes or
to different epistemological and ontological
de clear guidelines to those wanting to start
uct it in a more deliberate and rigorous way, and
in conducting thematic analysis. Finally, we
s and advantages of thematic analysis. We
ematic analysis as a useful and flexible method
and beyond psychology. *Qualitative Research in*
01

Table 1 Phases of thematic analysis

Phase	Description of the process
1. Familiarizing yourself with your data:	Transcribing data (if necessary), reading and re-reading the data, noting down initial ideas.
2. Generating initial codes:	Coding interesting features of the data in a systematic fashion across the entire data set, collating data relevant to each code.
3. Searching for themes:	Collating codes into potential themes, gathering all data relevant to each potential theme.
4. Reviewing themes:	Checking if the themes work in relation to the coded extracts (Level 1) and the entire data set (Level 2), generating a thematic 'map' of the analysis.
5. Defining and naming themes:	Ongoing analysis to refine the specifics of each theme, and the overall story the analysis tells, generating clear definitions and names for each theme.
6. Producing the report:	The final opportunity for analysis. Selection of vivid, compelling extract examples, final analysis of selected extracts, relating back of the analysis to the research question and literature, producing a scholarly report of the analysis.

analyse – eksempler fra pensum

brukeren		maskinen	
ikke synlig for maskinen	synlig for maskinen	synlig for brukeren	ikke synlig for brukeren
xx	xx	xx	xx



design-eksperimenter

- se an & foreslå ideer
- velge en idé
- konkretiser ideen
- evaluere design-skrittet

68 CREATIVITY AND INNOVATION MANAGEMENT

Kinds of Seeing in Designing

Donald A. Schön and Glenn Wiggins

How do architectural designers develop their ideas? By a kind of reflective conversation with the materials of a design situation. A workshop example of a first-year design project is used to illustrate the process, and to suggest some of the ways in which this sort of interaction works.

Introduction

We shall describe architectural designing as a kind of experimentation that consists of a reflective 'conversation' with the materials of a design situation. A designer sees, moves and sees again. Working in some visual medium (drawing, in our example) the designer sees what is 'there' in some representation of a site, draws in relation to it, and sees what has been drawn, thereby informing further designing.

In 'seeing' the designer not only visually registers information but also constructs its meaning

In all this 'seeing' the designer not only visually registers information but also constructs its meaning . . . identifies patterns and gives them meanings beyond themselves. Words like 'recognise', 'detect', 'discover' and 'appreciate' denote variants of seeing as do such terms as 'seeing that', 'seeing as' and 'seeing in'.

Our purpose here is to explore the kinds of seeing involved in designing and to describe their various functions. At local and global levels, and in many different ways, designing involves interactions among making and seeing, doing and discovering. Using a workshop illustration, we shall suggest some of the ways in which this sort of interaction works, and describe some conditions that *enable* it to work.

1. Quist and Petra are fictional names invented by Roger Simmonds who originally observed the studio in which this dialogue took place, as part of a study of architectural education directed in the mid-1970s by Dean Maurice Kilbridge of Harvard and Dean William Porter of MIT. This design review has been described and analysed at length in Schön (1983).

Quist and Petra: a microcosm

Imagine a first-year design studio in a department of architecture. The studio project is the design of a school, for which the students have been given both a programme and a site. They have been working on this project for about a month when the studio master, Quist, sits down next to one of the students, Petra, to conduct a design review[1]. Petra begins by describing how she has had 'trouble getting past the diagrammatic phase'. Then, in response to Quist's question, 'What other big problems?', she sets out the following account of her process to date:

'I had six of these classroom units but they were too small in scale to do much with. So I changed them to this more significant layout (the L-shapes). It relates grade one to two, three to four, and five to six grades, which is more what I wanted to do educationally anyway. What I have here is a space which is more of a home base. I'll have an outside/inside which can be used and an outside/outside which can be used – then that opens into your resource/library thing.'

Figure 1 displays Petra's drawing.

Let us assume for a moment that this snippet of drawing and description represents the *whole* of a design process. How shall we describe it?

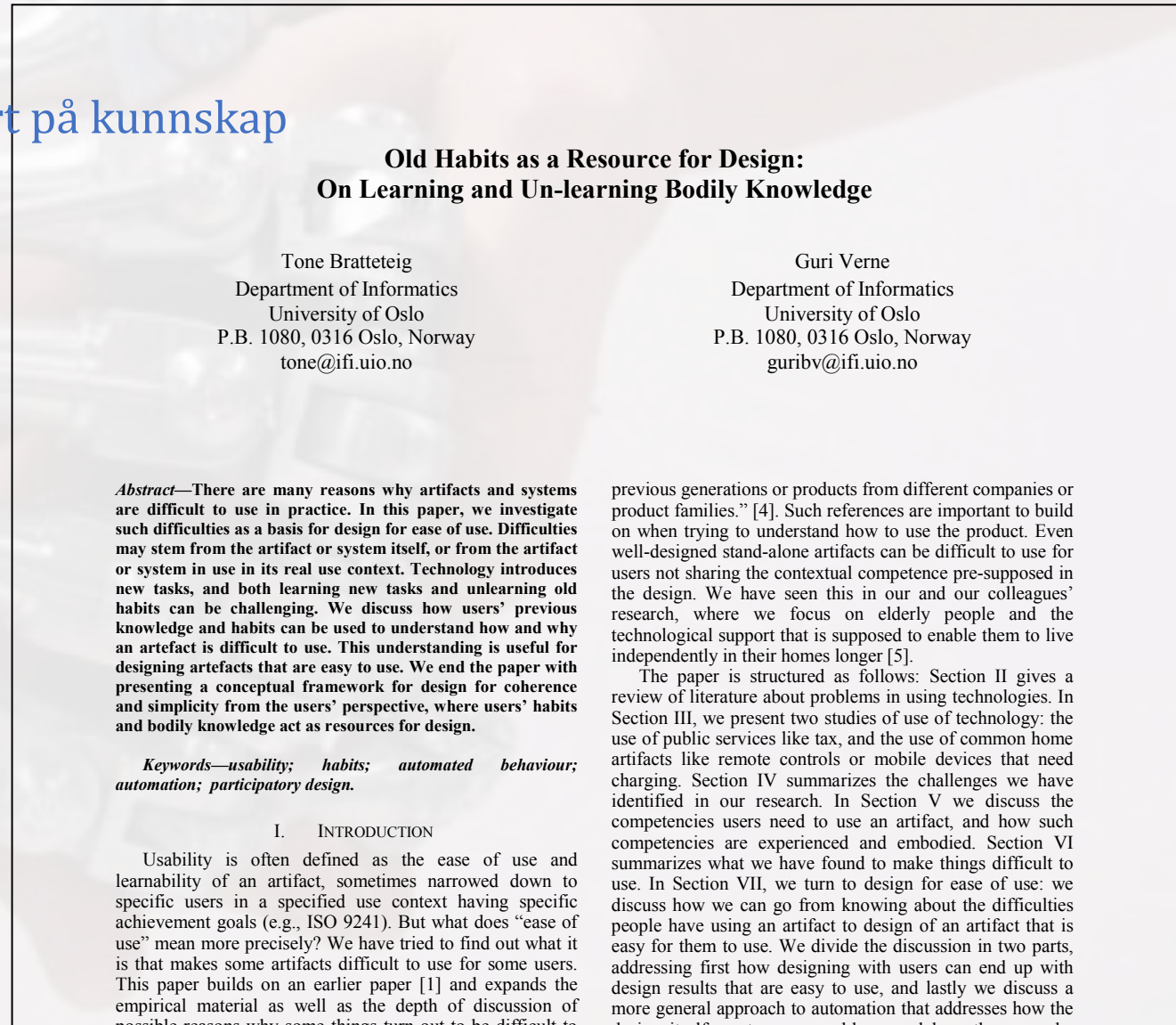
First of all, Petra describes a move she has made. Beginning with the 'six classroom units' (she does not tell us how she got them in the first place) she has found them 'too small in scale to do much with'

Volume 1 Number 2 June 1992

analyse – eksempel-artikkel (B&V)

hvordan designe noe som er lett å bruke basert på kunnskap om hva som er vanskelig å bruke?

- identifisere problemer med bruk
- hva gjør ting vanskelig å bruke?
  - dårlig design av system
  - systemet i bruk
  - andres handlinger
- gir ulike utfordringer
- kompetanse
  - hva vi vet
  - hvordan vi vet
  - læring & avlæring
- hva er vanskelig sett fra bruker
- design for "lett å bruke"



Old Habits as a Resource for Design:
On Learning and Un-learning Bodily Knowledge

Tone Bratteteig
Department of Informatics
University of Oslo
P.B. 1080, 0316 Oslo, Norway
tone@ifi.uio.no

Guri Verne
Department of Informatics
University of Oslo
P.B. 1080, 0316 Oslo, Norway
guribv@ifi.uio.no

***Abstract*—There are many reasons why artifacts and systems are difficult to use in practice. In this paper, we investigate such difficulties as a basis for design for ease of use. Difficulties may stem from the artifact or system itself, or from the artifact or system in use in its real use context. Technology introduces new tasks, and both learning new tasks and unlearning old habits can be challenging. We discuss how users' previous knowledge and habits can be used to understand how and why an artefact is difficult to use. This understanding is useful for designing artefacts that are easy to use. We end the paper with presenting a conceptual framework for design for coherence and simplicity from the users' perspective, where users' habits and bodily knowledge act as resources for design.**

Keywords—usability; habits; automated behaviour; automation; participatory design.

I. INTRODUCTION

Usability is often defined as the ease of use and learnability of an artifact, sometimes narrowed down to specific users in a specified use context having specific achievement goals (e.g., ISO 9241). But what does "ease of use" mean more precisely? We have tried to find out what it is that makes some artifacts difficult to use for some users. This paper builds on an earlier paper [1] and expands the empirical material as well as the depth of discussion of

previous generations or products from different companies or product families." [4]. Such references are important to build on when trying to understand how to use the product. Even well-designed stand-alone artifacts can be difficult to use for users not sharing the contextual competence pre-supposed in the design. We have seen this in our and our colleagues' research, where we focus on elderly people and the technological support that is supposed to enable them to live independently in their homes longer [5].

The paper is structured as follows: Section II gives a review of literature about problems in using technologies. In Section III, we present two studies of use of technology: the use of public services like tax, and the use of common home artifacts like remote controls or mobile devices that need charging. Section IV summarizes the challenges we have identified in our research. In Section V we discuss the competencies users need to use an artifact, and how such competencies are experienced and embodied. Section VI summarizes what we have found to make things difficult to use. In Section VII, we turn to design for ease of use: we discuss how we can go from knowing about the difficulties people have using an artifact to design of an artifact that is easy for them to use. We divide the discussion in two parts, addressing first how designing with users can end up with design results that are easy to use, and lastly we discuss a more general approach to automation that addresses how the

analyse – eksempel-artikkel (B&V)

hvordan designe noe som er lett å bruke basert på kunnskap om hva som er vanskelig å bruke?

- identifisere problemer med bruk
- hva gjør ting vanskelig å bruke?
  - dårlig design av system
  - systemet i bruk
  - andres handlinger
- gir ulike utfordringer

- kompetanse
  - hva vi vet
  - hvordan vi vet
  - læring & avlæring
- hva er vanskelig sett fra bruker
- design for "lett å bruke"

TABLE I. DIFFERENT KINDS OF DIFFICULTIES WITH ARTIFACTS AND SYSTEMS, AND THE CHALLENGES THEY POSE

What is difficult?	Kinds of difficulties		
	Artifact	*Context*	*Activities by others*
Examples:	Holding the turn-off switch. Positioning of the charger. Online tax self services	Personal economy when retiring. Tax deductions for renting out a house to family. Tax card when starting a new job	Bankrupcy by an employer. Welfare agency "tidies up their systems". Errors made by subcontractors.
Challenges:	Practical measures: moving a charger, teaching.	Matching artifact with own life situation or circumstances	Disentangling interactions and complexities

1. Welfare technology: Tablet charging (above), stove alarm (below).

analyse – eksempel-artikkel (B&V)

hvordan designe noe som er lett å bruke basert på kunnskap om hva som er vanskelig å bruke?

- identifisere problemer med bruk
- hva gjør ting vanskelig å bruke?
  - dårlig design av system
  - systemet i bruk
  - andres handlinger
- gir ulike utfordringer
- kompetanse
  - hva vi vet
  - hvordan vi vet
  - læring & avlæring
- hva er vanskelig sett fra bruker
- design for "lett å bruke"

TABLE II. WHAT IS DIFFICULT SEEN FROM THE USER

What is difficult	Kinds of difficulties		
	Artifact	*Context*	*Activities by others*
New tasks to learn	Holding the turn-off switch. Positioning of the charger. Online tax services.	Personal economy after retiring. Charge device after use. Check pre-completed form	Check and act if something unusual
Old tasks to unlearn	Handling paper forms. Putting kettle on stove.	Charge device before use. *Not* pushing the horse. Changed tax rules.	Need trust to stop doing.
Basic knowledge for the task	Understand tax and web pages. Understand a water boiler.	When does the new apply?	Understanding the ecology of humans and technology
Challenges:	Practical measures: moving a charger, teaching.	Matching artifact with own life situation or circumstances. Differentiating between old and new.	Disentangling interactions and complexities.

3 typer eksempler

ıre 2. A retired woman just laughed about using
-sized and simplified remote control for her TV
(normal remotes to the left).

analyse – eksempel-artikkel (B&V)

hvordan designe noe som er lett å bruke basert på kunnskap om hva som er vanskelig å bruke?

- identifisere problemer med bruk
- hva gjør ting vanskelig å bruke?
  - dårlig design av system
  - systemet i bruk
  - andres handlinger
- gir ulike utfordringer
- kompetanse
  - hva vi vet
  - hvordan vi vet
  - læring & avlæring
- hva er vanskelig sett fra bruker
- design for "lett å bruke"

Figure 4. Testing several different induction chargers. Photo: Iversen [42].

Figure 3. The prototypes for the knob (above) and the digital radio (below
Photo by Johnsen et al. [43].

analyse – eksempel-artikkel (B&V)

hvordan designe noe som er lett å bruke basert på kunnskap om hva som er vanskelig å bruke?

- identifisere problemer med bruk
- hva gjør ting vanskelig å bruke?
  - dårlig design av system
  - systemet i bruk
  - andres handlinger
- gir ulike utfordringer
- kompetanse
  - hva vi vet
  - hvordan vi vet
  - læring & avlæring
- hva er vanskelig sett fra bruker
- design for "lett å bruke"

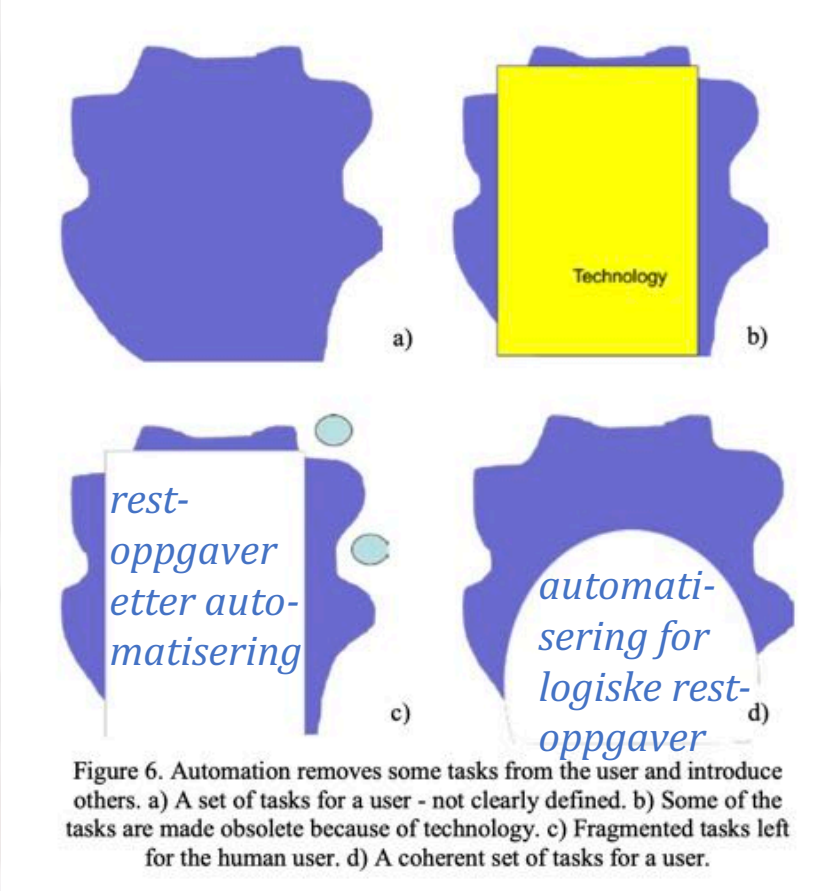


Figure 6. Automation removes some tasks from the user and introduce others. a) A set of tasks for a user - not clearly defined. b) Some of the tasks are made obsolete because of technology. c) Fragmented tasks left for the human user. d) A coherent set of tasks for a user.

analyse – eksempler fra masteroppgaver

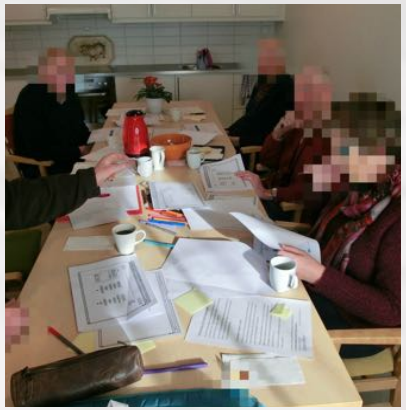
UiO : Institutt for informatikk
Det matematisk-naturvitenskapelige fakultet

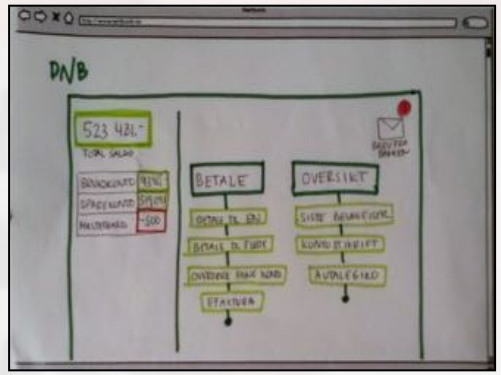
«Du må vite hvor du skal lete»

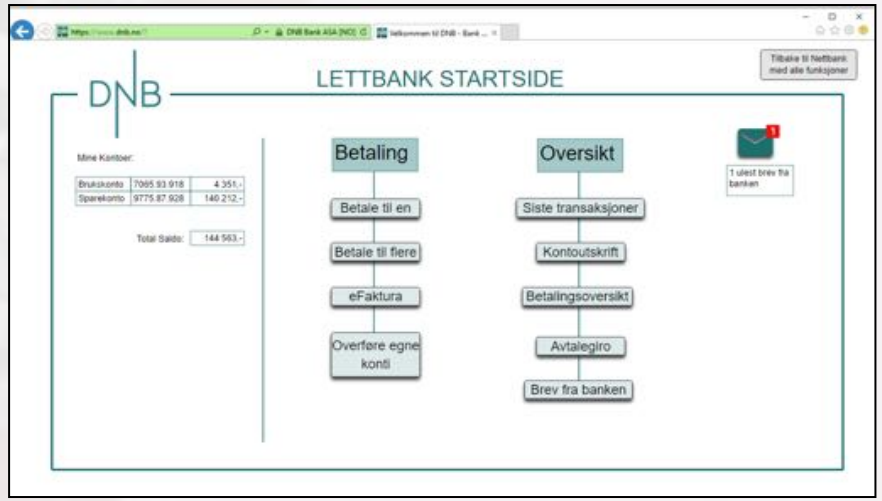
Eldres bruk av nettbaserte tjenester

Karoline Helene Stark

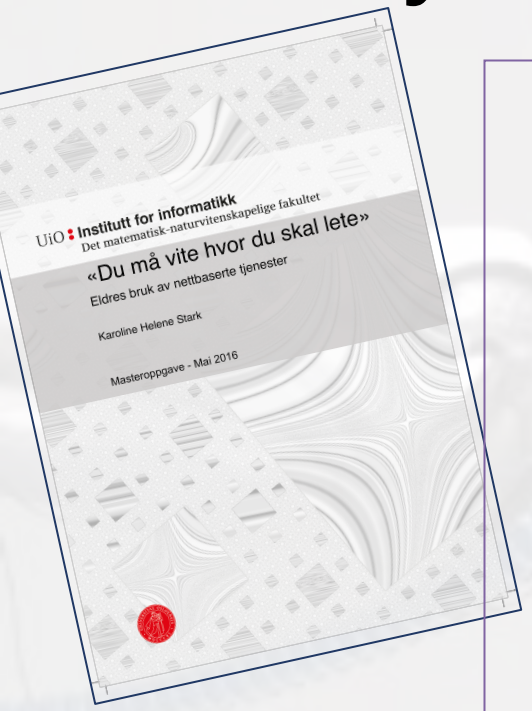
Masteroppgave - Mai 2016







analyse – eksempler fra masteroppgaver

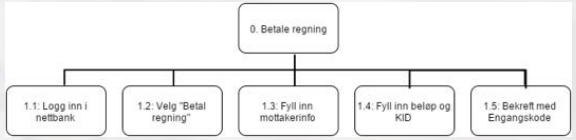


Hierarkisk oppgaveanalyse av innlogging i nettbanken og betale regning

1.0: Generelt om innlogging i nettbank og betaling av regninger

En generell modell på hvordan regningsbetaling foregår:

1.0 Betale regning
1.1 Logg inn i nettbank
1.2 Velg "betal regning" i meny
1.3 fyll inn mottakerinfo
1.4 Fyll inn beløp og KID
1.5 Bekreft med engangskode



Figur 1: Grafisk fremstilling av HTA av oppgaven "Å betale en Regning"

1.1: Innlogging i nettbanken i DNB

1.0: Innlogging i DNBs Nettbank

1.1: Tast inn fødselsnummer og trykk «Logg inn»

1.2: Velg innloggingsmetode: (BankID med kodebrikke velges)

1.3: Tast inn Engangskode fra kodebrikke og «blå pil»

1.4: Tast inn personlig passord og «blå pil»

1.2: Innlogging i nettbanken i Gjensidige

1.0: Innlogging i Gjensidiges nettbank

1.1: Trykk på «Logg inn»

1.2: Velg innloggingsmetode: «BankID med kodebrikke velges»

1.3: Tast inn Fødselsnummer og «blå pil»

	Fysisk bruk	Bruk av grensesnitt	Erfaringer med bruk	Ikke-bruk
Lett	Å bruke mus, Tv, radio, stasjonær pc, Snakke i telefonen, doro-telefon, å ta med iPad i veska, å ha passordet skrevet ned	Skype, værmelding, store knapper, nettbanken, iPad, avtalegiro	Når man kan det, har brukt pc på jobb, sitte i ro og mak, brevgiro,	
Vanskelig	Å bruke touchpad Å skrive melding på lite tastatur, Lukke programmer ved å dra ned vinduet med touch i W8, liten skjerm, å bære bærbar pc, skjelver på fingrene, , å sette papir i printern	Når man står f uten hjelp, Finne krysset lukke program finne riktig vi stoppe nyhetsvarsler, numre, å finne bildene på pc mappestruktur tingene er pla langt unna hverandre		
Lære	Må lære meg å trykke, må lære meg å logge på internett hjemme,	Man må lære det, vanskelig lære når det g fort, tar tid å l huske hva ma lært, Må lære det først, må l		

Kategori	Eksempler på bruk	Eksempel på ikke-bruk
Fysisk Bruk (tangible)	Beskrivelser av at det er vanskelig å trykke på iPaden, skjelvinger i fingrene, kjøp av i iPad fordi den bærbare pc-en er for tung til å ta med seg rundt, Holder telefonen med en hånd og trykker på den med motsatt pekefinger	Bruker ikke iPaden, Bruker ikke touch-pad Bruker ikke touch-skjerm Mangler nettverkskobling hjemme
Bruk av grensesnitt	Logger inn i nettbanken, leser avisen på nettbrett, spiller yatzy på smarttelefonen, forstå adressefeltet i nettleseren, lære seg nettbank, dele opp KID-nummeret	Bruker ikke touch-skjermen, skriveprogrammet på iPad, finner ikke appen som skal brukes
Erfaringer med bruk	Brukte pc på jobben, lærte å bruke pc på jobb, hatt hjemme pc-siden de kom, får hjelp av barnebarn når de er på besøk, tar med seg regningene til dataklubben for å få hjelp	Gikk sist over til epost fra faks, får hjelp til nye ting av barnebarn, Dataskrekk, føler man er for gammel, tenker at det er tungvint.

Kritikkfase	Drømmefase	Implementasjonsfase
Vanskelig å få oversikt Vanskelig å finne frem Vanskelig å finne brev Vanskelig at bankene er ulike Å lete i en liste (meny)	Bankene burde ha ett system for innlogging Bankene burde ha samme nettbank Ha faste knapper å gå inn på, alt bør synes med en gang.	Betale regning er primæroppgaven, Må ha med: Betale, saldo, kontoutskrift, overføre, eFaktura og avtalegiro

Tabell 11: FW-faser for «Startside»

analyse – eksempler fra masteroppgaver

UiO : Institutt for informatikk
Det matematisk-naturvitenskapelige fakultet

«Hæ? Hvorfor har ingen fortalt meg dette?»

En analyse av IT-løsningene ved UiO i et tjenestedesignperspektiv

Masteroppgave - Martine Birketvedt Eklund og Seline Tomt - 2016-08

analyse – eksempler fra masteroppgaver

UiO : Institutt for informatikk
Det matematisk-naturvitenskapelige fakultet

«Hæ? Hvorfor har ingen fortalt meg dette?»

En analyse av IT-løsningene ved UiO i et tjenestedesignperspektiv

Masteroppgave - Martine Birketvedt Eklund og Seline Tomt - 2016-08

analyse – eksempler fra masteroppgaver

UNIVERSITY OF OSLO
Department of Informatics

Filling the Holes with Workarounds:
Watching Maps Work in the Terrain

Master thesis

Wilhelm Arthur Sandberg Damsleth

Spring 2013

bruk av Grounded Theory

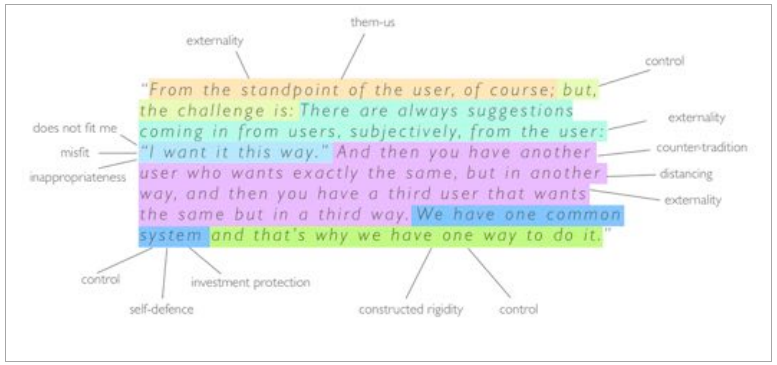


Figure 2.2 *An example of codes applied to an interview excerpt. Same data as Table 2.2.*

Figure 2.2 gives perhaps the most visual example of how open coding might look to the researcher

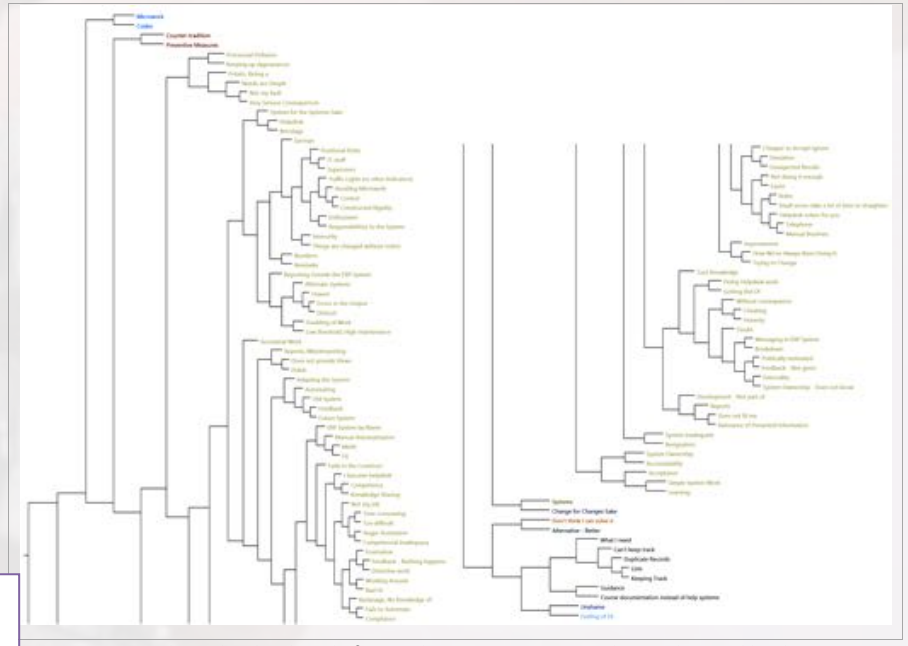


Figure 2.3 *The codes developed after analyzing interviews 7 and 8, as clustered by the application NVivo. A subselection is sorely needed. The dendrogram has been split in two to facilitate the page layout.*

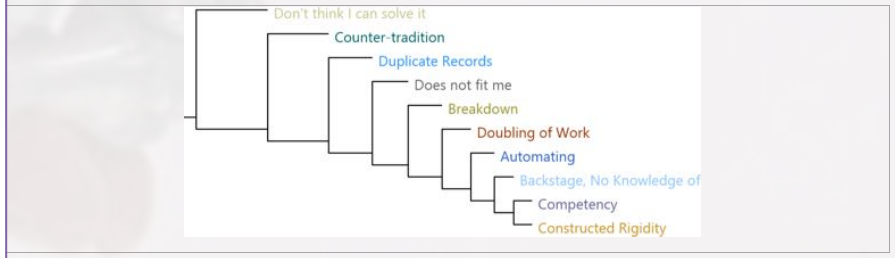


Figure 2.4 *A random selection of codes for analysis yields a very straightforwardly structured dendrogram.*

analyse – fokus på problemer

Human-supported robot work

A case study on mobile robots in hospital environments

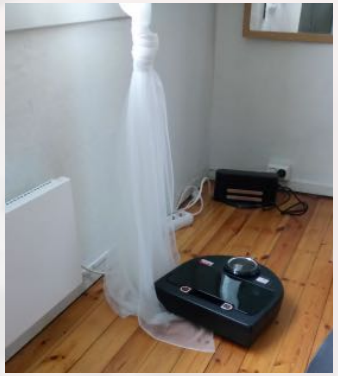
Johanne Svanes Oskarsen

Thesis submitted for
Master in Informatics: Des
60 cred

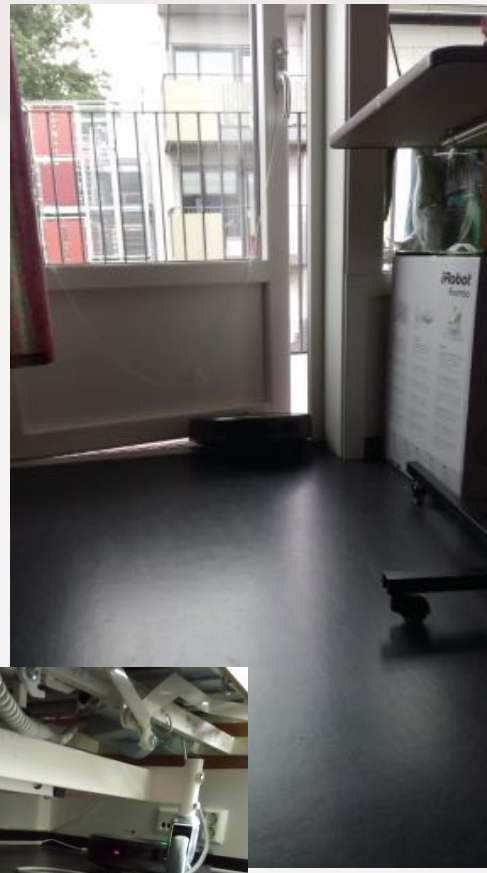
Department of
Faculty of mathematics

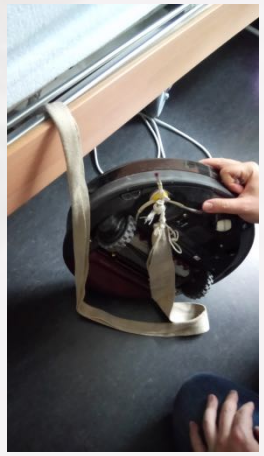
UNIVERSIT

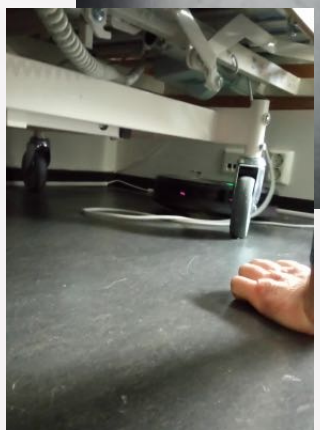
Sprin



Diana Saplacan (PhD)

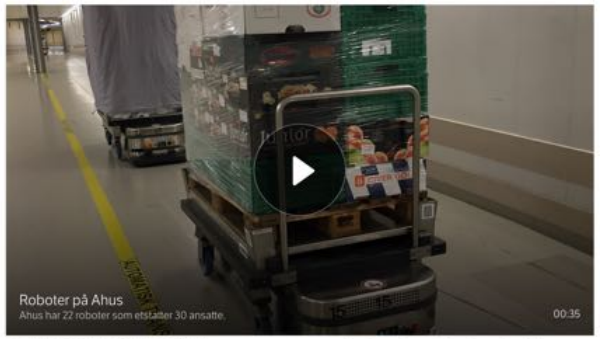






Effektive roboter frigjør mer tid til pasienter

Robotene på Akershus universitetssykehus er dobbelt så effektive som forventet. Robotene gjør jobben til 30 personer.



FINNER FREM PÅ EGEN HÅND: Gjennom magnetsensorer i gulvene finner 22 roboter frem i de endeløse sykehuskorridorene Ahus.

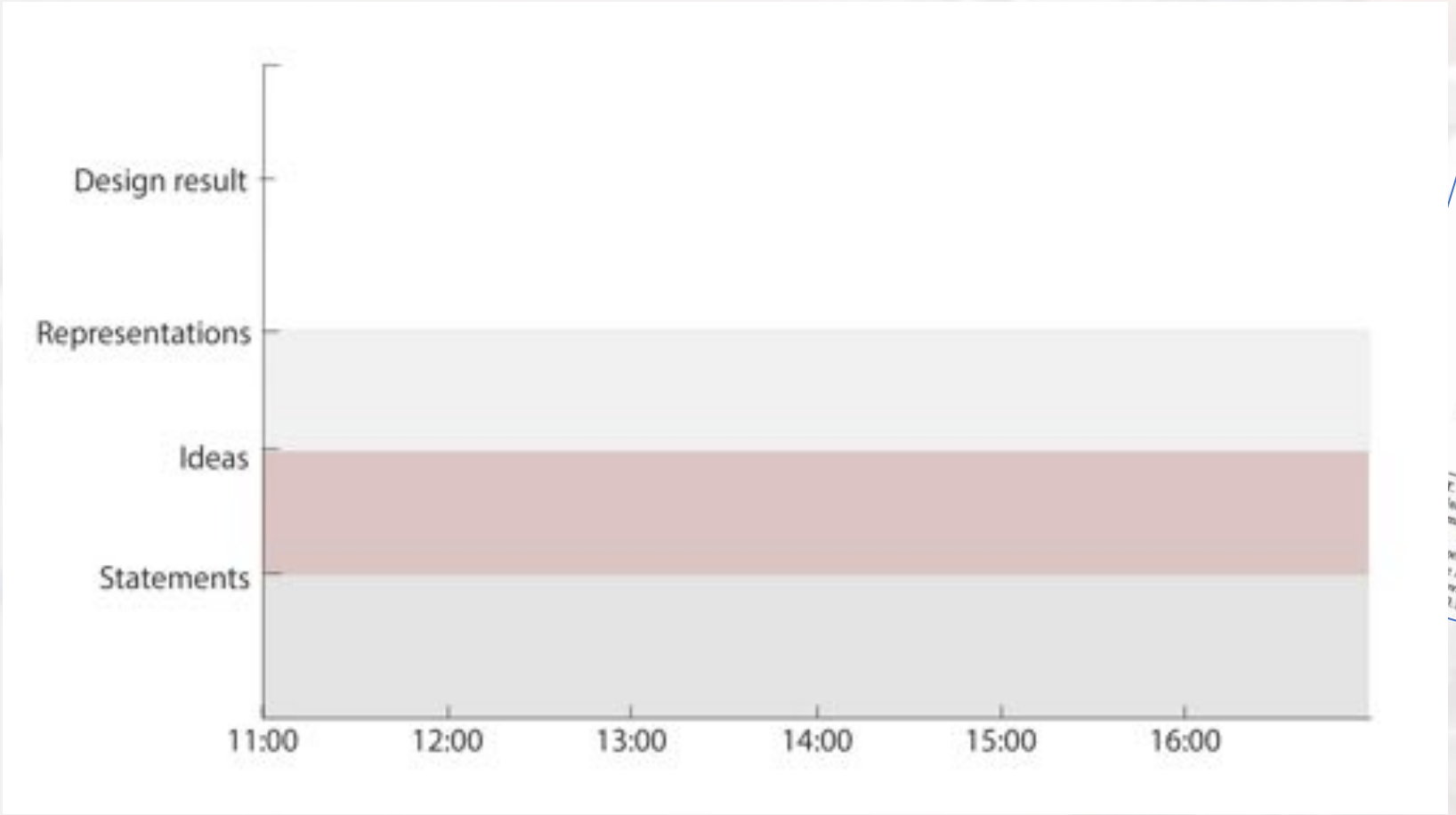
Figure 1: AGV delivering a cart in a buffer zone

Figure 2: AGV placing the cart in a niche

Figure 3: AGV delivering a cart to the Goods Reception

Figure 4: The conveyor belts in the Goods Reception

analyse – presentere resultat



Chapter 16
The Life and Death of Design Ideas

Tone Bratteteig, Ole Kristian Rolstad, and Ina Wagner

Abstract The paper explores the question why a design process ends up with a particular result. We analyze a collaborative design process where different stakeholders design an urban site using a participatory design tool. Our analysis is based on Schön's view of design as a process of 'seeing-moving-seeing' combined with the concept of choice from Schütz. Analyzing the case provides an understanding of the ways in which ideas 'move' a design. We describe the dynamics of collaborative design work where design ideas are moved forward or deliberately blocked from being pursued further. We point to how design decisions are interlinked, making it possible to see how some design decisions are more important than others. Our analysis is narrative in character, but we also present a technique for visualizing the 'life and death' of design ideas.

16.1 Introduction

Why does a design process end up with a particular result? Understanding how design ideas 'survive' and others just disappear during the design process is interesting for educators as well as for practitioners who are concerned with how design ideas are concretized to design? This paper provides an analysis of a collaborative design process for an urban site by means of a participatory design tool. We point to insights into the role of design ideas in decision-making and how power relations in the design team influence the design result. Design is often used as an 'umbrella term' for practices that are in fact quite diverse and varied. Common to all of them is that they deal with problems' [26], problems that are ill-defined and ill-structured.

Spaces for Participatory Creativity

Tone Bratteteig
Dept. of Informatics, U. of Oslo
POBox 1080 Blindern, 0316 Oslo, Norway
tone@ifi.uio.no

Ina Wagner
Informatics Faculty, Vienna U. of Technology
Argentinierstrasse 8, A-1040 Wien, Austria
ina.wagner@tuwien.ac.at

ABSTRACT
This paper compares participatory workshops with novel mixed reality tools in three different urban projects. It discusses differences of site and project, the role of representations, and of the participating stakeholders as crucial in shaping the space for design ideas; and draws conclusions as to the salient aspects of creative, explorative and imaginative exploration.

Author Keywords
Participatory design, urban planning, stakeholders, representation, inspiration, design ideas, creativity

ACM Classification Keywords
H5.m. Information interfaces and presentation (e.g., HCI): Miscellaneous.

INTRODUCTION
Participatory design (PD) aims to involve practitioners in expanding the space for design ideas, trusting that this will allow the design project to arrive not only at a functionally better but also a more 'creative' solution. As methods and techniques of PD are moving out from work organizations to other contexts of use, such as the home or public spaces, new challenges have to be addressed. These use contexts can be difficult to access but have dedicated users (like the home), or they are easily accessible, but with users who are not committed to any design initiative (like public spaces).

This paper examines the conditions for 'participa-

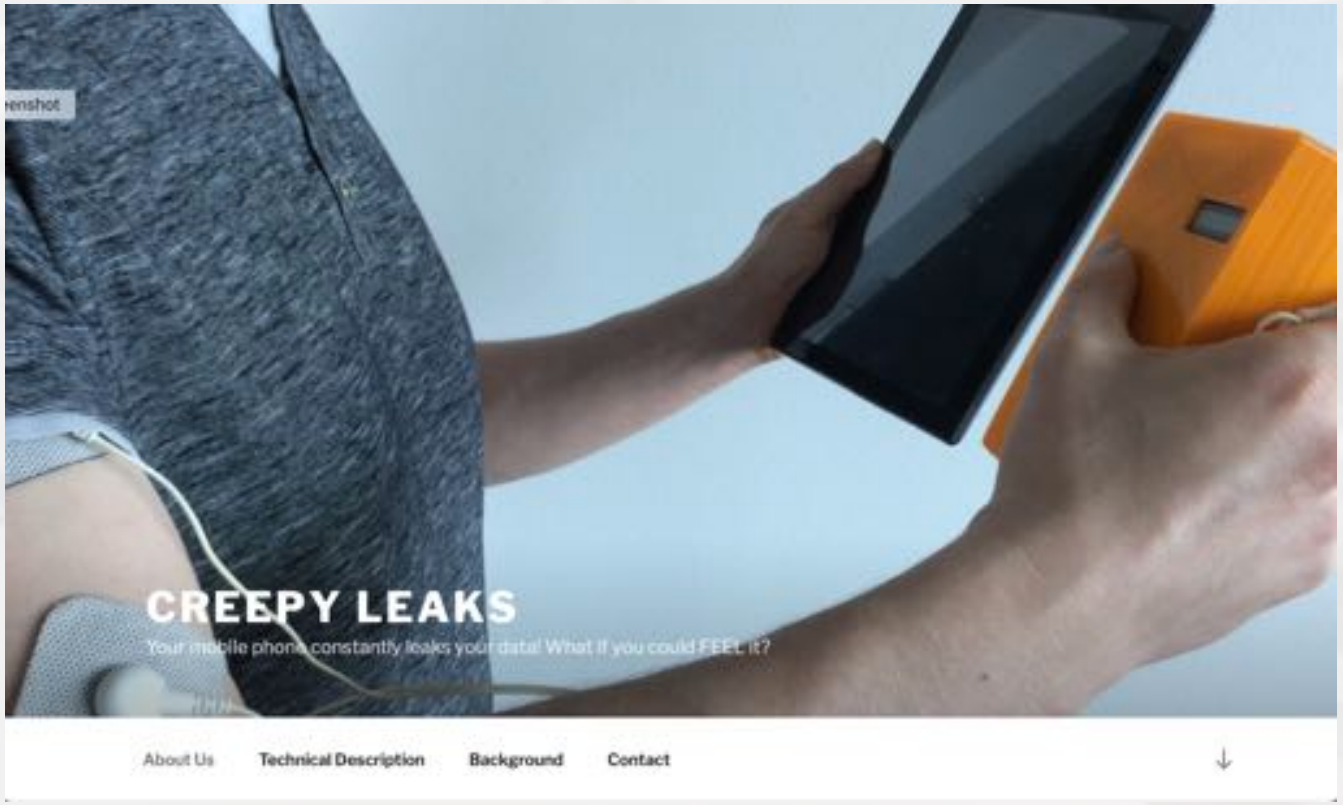
co-evolution of the problem space and the solution space throughout the design process as an important factor for designing a creative product (p. 11). Even if creativity is often linked to individuals, several studies of creative processes conclude that individual creativity is a socio-cultural activity (e.g. Amabile 1996). Also Fischer (2004) stresses that creative design is a social process, resulting from interaction and collaboration with other individuals. Arias et al. (2000) point to the importance of design artefacts or 'externalizations' in collaborative design. Csikszentmihalyi (1996) frames creativity as 'a system composed of three elements: a culture that contains symbolic rules, a person who brings novelty into the symbolic domain, and a field of experts who recognize and validate the innovation' (p. 6), including the evaluation of what is creative in his framework. Moreover, in the tradition of Dewey (1934/1980), we can say that a creative product achieves aesthetic qualities and experiential values. An aesthetic quality is something that we experience; it is bodily and sense anchored. Aesthetic experiences develop in the creative process over time and are both, intellectual and emotional. Jacucci and Wagner (2007) have taken up this notion by analyzing the role of materiality and performativity in creative design.

This paper examines the conditions for 'participa-

Figure 19. Sketching content and showing recording.

Ole Kristian Rolstad

analyse – presentere resultat



RESEARCH-ARTICLE

CreepyLeaks: Participatory Speculation Through Demos

Authors: Irina Shklovski, Erik Grönvall Authors Info & Claims

NordiCHI '20: Proceedings of the 11th Nordic Conference on Human-Computer Interaction: Shaping Experiences, Shaping Society • October 2020 • Article No.: 21 • Pages 1–12 • https://doi.org/10.1145/3419249.3420168

Online: 26 October 2020 Publication History

0 139

NordiCHI '20: Proceedings of... CreepyLeaks: Participatory... Pages 1–12

← Previous Next →

ABSTRACT
References
Index Terms
Comments

ABSTRACT

Data leakage and privacy are well known but
people a real-time and on-body experience o
CreepyLeaks. CreepyLeaks turns data leakage
augments visual information about what data
application. Conducting evaluations of Creepy
demonstrations over individual encounters w
inspiring the audience to think positively abo
became an opportunity to develop collective i
difficult to grasp individually. By conducting
semi-public events, we demonstrate how der
speculation – a practice involving a confluen
speculative experiences, acknowledging the p
collectively considering possible futures.

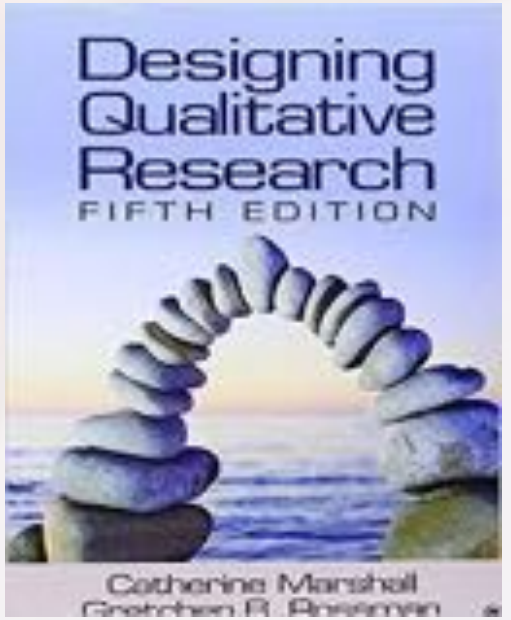
Figure 1: A person wearing FeltRadio on her arm (top), and two versions of FeltRadio, v1 (middle) and v2 (bottom) [2].

. To grant
e constructed
rience that
ch
the public
r than
e demo
that are
ublic and
articipatory
ctors in
design and

https://creepyleaks.itu.dk

kvalitet i kvalitative studier

- **troverdighet** (credibility, believability) i stedet for indre validitet
- **overførbarhet** (transferability) i stedet for ytre validitet / generalisering
- **avhengighet** (dependability) av forskeren og situasjonen
- **bekreftbarhet** (confirmability) i stedet for objektivitet



kritisk refleksjon

refleksjon: fra (*flechir*: snu/bøye tilbake til seg selv)– å kaste tilbake, gjenskinn
dvs. tenke om igjen, gå gjennom noe på nytt, re-vurdere

en forutsetning for å lære og forbedre seg (Schön m.fl.)

- reflection-in-action
- reflection-on-action

kritisk: stille spørsmåltegn ved vedtatte sannheter

- hvorfor ting er blitt som de er? Hvem har bestemt det? Hvorfor? Hvem tjener på dette? (beskrive makt)
- hvordan kan ting bli annerledes / bedre? (f.eks. hvordan kan de med lite makt også bestemme)

om eksamensinnleveringene i in1060

eksamen = 3 innleveringer

to gruppeinnleveringer:

1) sluttrapport fra prosjektet

   + prosjektside på emnesiden

2) video og dokumentasjon av prototype

   a) video: presenter løsning & løsningen i bruk

   b) rapport: dokumenter den tekniske løsningen

én individuell innlevering:

3) individuell rapport

in1060 *våren 2023* *versjon 5*

uke	*pensum*	*mandag*	*forelesning*	*tirsdag-fredag: øvingsgrupper*	*oppgaver*
4		*23/1*	intro til emnet: bruksorientert design		
		Tone	oversikt + om prosjektarbeidet		
5	*kap 1*	*30/1*	design for og med brukere, **kap 1**	bli kjent, idemyldring om tema & målgruppe	*Ind. oblig lesenotat kap 1 (man 6/2-13.59)*
		Tone	om prosjektarbeidet	diskuter hva bruksorientert design går ut på	
6		*6/2*	introduksjon til Arduino	ukeoppgaver Arduino	
		Heidi			
7		*13/2*	mer om Arduino, strøm mm	Arduino-oblig 1	*Ind. fredag 17/2*
		Heidi			*obl 1 Arduino-oppgaver*
8		*20/2*	Arduino, sensorer og aktuatorer	ukeoppgaver Arduino	
vinter		*Heidi*			
9		*27/2*	prototyping med Arduino	Arduino-oblig 2	*Ind. fredag 3/3*
		Heidi			*obl 2 Arduino-oppgaver*
10	*kap 2, S&W*	*6/3*	design **kap 2 & S&W** & DMB **<kap 7>**	diskuter litteraturen for planlegg. designprosessen	*Ind. oblig lesenotat kap 2, S&W*
	<kap 7>	*Tone*	om prosjektarbeidet + designkritikk	presentasjon & begrunnelse for prosjektidé	*(man 13/3-13.59*
11	*kap 4, MB*	*13/3*	bruk **kap 4 & MB**	gruppeoblig 1: presentasjon av prosjektideer	*Grp. øvingsgrp 14-17/3*
	<kap 6>		& undersøkelse av bruk **<kap 6 & B&V>**	med feedback / designkritikk	*obl 1 presenter prosjekt-ide*
12	*kap 5, B&W*	*20/3*	brukermedvirkning **kap 5 & B&W**	diskuter litteraturen for planlegg. undersøkelsene	*Ind. oblig lesenotat kap 4, MB*
	<rep kap 6&7>	*Tone +*	gjesteforelesning: Astrid T. Larssen	revurder, forfin prosjektide	*(man 27/3-13.59*
13	*kap 8*	*27/3*	prosjektarbeid som arbeidsform **kap 8**	diskuter litteraturen for planlegg. brukermedvirkn	*Ind. oblig lesenotat kap 5, B&W*
		Tone +	gjesteforelesning: IKKE BEKREFTET	planlegg brukermedvirkning i design i prosjektet	*(man 3/4-13.59*
14		*3/4*	*påskefri fra mandag 3--mandag 10/4*		
påskeferie					
15	*fri mandag 10/4*	*10/4*	*fri mandag 10/4*	gruppeoblig 2: evaluere gruppearbeidet	*Grp. øvingsgrp 11-14/4*
					obl 2 evaluer samarbeidet i gruppa
16	*kap 7, H&H + B+*	*17/4*	prototyping **H&H & B+** <ref **kap 7**>	diskuter prototypingen i prosjektet	*Ind. oblig lesenotat kap 7, H&H, B+*
		T+Heidi	fysisk prototyping	forbered prototypepresentasjon	*(man 24/4-13.59*
17	*kap 3 &H&B,S+*	*24/4*	interaksjon, **kap 3 & H&B, S+**	gruppeoblig 3: presentasjon av prototyper	*Grp. øvingsgrp 25-28/4*
		Tone			*obl 3 pres. prototype*
18	*fri mandag 1/5*	*1/5*	*fri mandag 1/5*	oppsummer prototypetilbakemeldingene	*Ind. oblig lesenotat kap 3, H&B, S+*
				diskuter design av interaksjon i prosjektet	*(man 15/5-13.59*
19		*8/5*	Om rapportskriving, analyse, video, pitch	orakel	
		???			
20		*15/5*	oppsummering & eksamenstips	orakel	
		Tone		fri onsdag 17/5 og torsdag 18/5	
21		*22/5*		orakel	
22	*eksamen*	*29/5*		*onsdag 31/5 grupperapport & video + dok.*	
	fri mandag 29/5			*fredag 2/6 individuell rapport*	

sluttrapport (gruppeinnlevering)

Målet med rapporten er å dokumentere hva dere har gjort og lært gjennom å gjennomføre prosjektet

NB NB: det som ikke er dokumentert blir ikke vurdert

Beskriv:

1. prosessen: hvordan dere jobbet
2. resultatet: og hva resultatet ble

Begrunn: hvorfor ble resultatet som det ble?

A. hvilke valg og beslutninger gjorde dere underveis
B. hvorfor (begrunnelser og argumenter)

Hensikten med prosjektet er å lære om bruksorientert design gjennom å gjennomføre bruksorientert design!

innholdet i rapporten: temaer

- Motivasjonen for prosjektet: mål + hvorfor er dette interessant?
- Plan for prosjektet + revideringer av planen
- Undersøkelse av bruk og brukere (alle metodene og hvorfor disse)
- Presentasjon av data: hva fant dere ut om bruk og brukere?
- Analyse: hva betyr dataene? Hva slutter dere av dem? Fant dere problemer?
- Design: hvordan designet dere konsept og form-konsept? Vis dem!
- Teknisk løsning: hvordan konkretiserte dere konseptet? Vis prototypen.
- Brukerdeltakelse: hva var brukerne med på å bestemme?
- Evaluering: hadde dere dialog med brukere underveis om realistisk bruk?
- Konklusjon: hva har dere fått til? Hva har dere lært?

NB: ikke nødvendigvis i denne rekkefølgen!

innholdet i rapporten:

- Motivasjonen for prosjektet: mål + hvorfor er de
- Plan for prosjektet + revideringer av planen
- Undersøkelse av bruk og brukere (alle metodene og hvorfor disse)
- Presentasjon av data: hva fant dere ut om bruk og brukere?
- Analyse: hva betyr dataene? Hva slutter dere av dem? Fant dere problemer?
- Design: hvordan designet dere konsept og form-konsept? Vis dem!
- Teknisk løsning: hvordan konkretiserte dere konseptet? Vis prototypen.
- Brukerdeltakelse: hva var brukerne med på å bestemme?
- Evaluering: hadde dere dialog med brukere underveis om realistisk bruk?
- Konklusjon: hva har dere fått til? Hva har dere lært?

NB: ikke nødvendigvis i denne rekkefølgen!

Alternativ rekkefølge:

- Kort oversikt over undersøkelse / data
- Analyse-tema 1
  - detaljert presentasjon av data, analyse ...
- - Analyse-tema 2
  - detaljert presentasjon av data, analyse ...

... < samlet diskusjon og analyse>

innholdet i rapporten:

- Motivasjonen for prosjektet: mål + hvorfor er de
- Plan for prosjektet + revideringer av planen
- Undersøkelse av bruk og brukere (alle metodene og hvorfor disse)
- Presentasjon av data: hva fant dere ut om bruk og brukere?
- Analyse: hva betyr dataene? Hva slutter dere av dem? Fant dere problemer?
- Design: hvordan designet dere konsept og form-konsept? Vis dem!
- Teknisk løsning: hvordan konkretiserte dere konseptet? Vis prototypen
- Brukerdeltakelse: hva var
- Evaluering: hadde dere di
- Konklusjon: hva har dere

NB: ikke nødvendigvis i denne

Alternativ rekkefølge:

- Kort oversikt over undersøkelse / data
- Analyse-tema 1
  - detaljert presentasjon av data, analyse ...
- - Analyse-tema 2
  - detaljert presentasjon av data, analyse ...

… < samlet diskusjon og analyse>

Alternativ rekkefølge 2:

- Kort oversikt over undersøk./data + helheten i prosjektet
- Iterasjon 1
  - Presentasjon av data, analyse, design , deltakelse, eval.
- Iterasjon 2
  - Presentasjon av data, analyse, design , deltakelse, eval.

… < samlet diskusjon og analyse>

innholdet i rapporten: temaer

- Motivasjonen for prosjektet: mål + hvorfor er dette interessant?
- Plan for prosjektet + revideringer av planen
- Undersøkelse av bruk og brukere (alle metodene og hvorfor disse)
- Presentasjon av data: hva fant dere ut om bruk og brukere?
- Analyse: hva betyr dataene? Hva slutter dere av dem? Fant dere problemer?
- Design: hvordan designet dere konsept og form-konsept? Vis dem!
- Teknisk løsning: hvordan konkretiserte dere konseptet? Vis prototypen.
- Brukerdeltakelse: hva var brukerne med på å bestemme?
- Evaluering: hadde dere dialog med brukere underveis om realistisk bruk?
- Konklusjon: hva har dere fått til? Hva har dere lært?

NB: ikke nødvendigvis i denne rekkefølgen!

innholdet i rapporten: temaer

- Motivasjonen for prosjektet: mål + hvorfor er dette interessant?
- Plan for p
- Undersøk
- Presentas
- Analyse: h
- Design: hv
- Teknisk lø
- Brukerdel
- Evaluerin
- Konklusjon: hva har dere fått til? Hva har dere lært?

NB: ikke nødvendigvis i denne rekkefølgen!

Motivasjonen for prosjektet

- innledning om temaet for prosjektet og prosjektgruppas tolkning
- målet for prosjektet, målgruppe
- prosjektgruppa: medlemmer, relevante kunnskaper og erfaringer (f.eks. egen kompetanse om problemområdet)

- sjekk oppgaveteksten
- sjekk med læringsmålene
- hvorfor ble dere interessert i dette? Hvorfor er dette interessant for andre?

innholdet i rapporten: temaer

- Motivasjonen for prosjektet: mål + hvorfor er dette interessant?
- Plan for prosjektet + revideringer av planen
- Undersøkelse av bruk og brukere (alle metodene og hvorfor disse)
- Presentasjon av data: hva fant dere ut om bruk og brukere?
- Analyse: hva betyr dataene? Hva slutter dere av dem? Fant dere problemer?
- Design: hvordan designet dere konsept og form-konsept? Vis dem!
- Teknisk løsning: hvordan konkretiserte dere konseptet? Vis prototypen.
- Brukerdeltakelse: hva var brukerne med på å bestemme?
- Evaluering: hadde dere dialog med brukere underveis om realistisk bruk?
- Konklusjon: hva har dere fått til? Hva har dere lært?

NB: ikke nødvendigvis i denne rekkefølgen!

innholdet i rapporten: temaer

- Motivasjonen for prosjektet: mål + hvorfor er dette interessant?
- Plan for prosjektet + revideringer av planen

Plan for prosjektet

- milepælsplan

+ revideringer underveis; hva dere har lært om planlegging og styring av prosjekter denne våren

- organisering av arbeidet
- samarbeidet i prosjektgruppa

- hvordan påvirket det dere lærte underveis hvordan prosessen og resultatet ble?
- påvirket organiseringen resultatet?
- påvirket samarbeidet resultatet?
- ble prosjektets resultat mer enn summen av alles bidrag?

NB: ikke nødvendigvis i denne rekkefølgen!

innholdet i rapporten: temaer

- Motivasjonen for prosjektet: mål + hvorfor er dette interessant?
- Plan for prosjektet + revideringer av planen
- Undersøkelse av bruk og brukere (alle metodene og hvorfor disse)
- Presentasjon av data: hva fant dere ut om bruk og brukere?
- Analyse: hva betyr dataene? Hva slutter dere av dem? Fant dere problemer?
- Design: hvordan designet dere konsept og form-konsept? Vis dem!
- Teknisk løsning: hvordan konkretiserte dere konseptet? Vis prototypen.
- Brukerdeltakelse: hva var brukerne med på å bestemme?
- Evaluering: hadde dere dialog med brukere underveis om realistisk bruk?
- Konklusjon: hva har dere fått til? Hva har dere lært?

NB: ikke nødvendigvis i denne rekkefølgen!

innholdet i rapporten: temaer

- Motivasjonen for prosjektet: mål + hvorfor er dette interessant?
- Plan for prosjektet + revideringer av planen
- Undersøkelse av bruk og brukere (alle metodene og hvorfor disse)

Undersøkelse av bruk og brukere

- hvilke undersøkelsesmetoder valgte dere for å finne ut det dere ville vite + hvorfor disse metodene?
- hvordan gikk det – hva fant dere ut?
- hva fant dere ikke ut av?
- hva lærte dere om metodene av å bruke dem?

erfaringer med metodene:

- hvordan brukte dere dem?
- tilpasset dere dem? Hvordan?
- måtte dere supplere med flere metoder?

NB

innholdet i rapporten: temaer

- Motivasjonen for prosjektet: mål + hvorfor er dette interessant?
- Plan for prosjektet + revideringer av planen
- Undersøkelse av bruk og brukere (alle metodene og hvorfor disse)
- Presentasjon av data: hva fant dere ut om bruk og brukere?
- Analyse: hva betyr dataene? Hva slutter dere av dem? Fant dere problemer?
- Design: hvordan designet dere konsept og form-konsept? Vis dem!
- Teknisk løsning: hvordan konkretiserte dere konseptet? Vis prototypen.
- Brukerdeltakelse: hva var brukerne med på å bestemme?
- Evaluering: hadde dere dialog med brukere underveis om realistisk bruk?
- Konklusjon: hva har dere fått til? Hva har dere lært?

NB: ikke nødvendigvis i denne rekkefølgen!

innholdet i rapporten: temaer

- Motivasjonen for prosjektet: mål + hvorfor er dette interessant?
- Plan for prosjektet + revideringer av planen
- Undersøkelse av bruk og brukere (alle metodene og hvorfor disse)
- Presentasjon av data: hva fant dere ut om bruk og brukere?

Presentasjon av data

- beskriv aktivitetene dere har undersøkt slik at leseren kan se det for seg
- skill mellom beskrivelse av
  - det dere har hørt og sett rent faktisk
  - det dere tolker at dataene betyr – ikke tillegg folk motiver!

- sitater
- kilder

NB

«Show not tell»

innholdet i rapporten: temaer

- Motivasjonen for prosjektet: mål + hvorfor er dette interessant?
- Plan for prosjektet + revideringer av planen
- Undersøkelse av bruk og brukere (alle metodene og hvorfor disse)
- Presentasjon av data: hva fant dere ut om bruk og brukere?
- Analyse: hva betyr dataene? Hva slutter dere av dem? Fant dere problemer?
- Design: hvordan designet dere konsept og form-konsept? Vis dem!
- Teknisk løsning: hvordan konkretiserte dere konseptet? Vis prototypen.
- Brukerdeltakelse: hva var brukerne med på å bestemme?
- Evaluering: hadde dere dialog med brukere underveis om realistisk bruk?
- Konklusjon: hva har dere fått til? Hva har dere lært?

NB: ikke nødvendigvis i denne rekkefølgen!

innholdet i rapporten: temaer

Analyse

- hvordan har dere analysert dataene = det dere tolker at dataene betyr
- hva har dere funnet ut? (problemer, behov, ønsker ...)
- hvordan begrunner dere dem med dataene? (f.eks. sitater)

- Analyse: hva betyr dataene? Hva slutter dere av dem? Fant dere problemer?

forklar skrittene i analysen deres

- hva så dere etter?
- hvorfor?
- overraskelser?
- ny innsikt?

bruk begreper fra pensum og forelesninger og/eller fra andre fagtekster som gir ny og mer innsikt.

- referanser til begreper, teorier og bakgrunnsstoff (fra pensum, forelesninger og annen litteratur).
- NB: Minst fem referanser er forventet

har dere lært?

- analyse av dataene «i seg selv»
- analyse av dataene med andres begreper

NB: ikke nødvendigvis i denne rekkefølgen!

innholdet i rapporten: temaer

Kildebruk: bygge på andres arbeid

- begreper, teori (forklaringer)
- liknende studier & (andre) eksempler
- husk at sitater skal ha henvisning med sidetall
- husk at å kopiere uten å referere er plagiat og regnes som juks

chatGPT er lov å bruke, men fortell hvordan dere har brukt dette verktøyet i prosjektet

problemer?

forklar skrittene i analysen deres

- hva så dere etter?
- hvorfor?
- overraskelser?
- ny innsikt?

bruk begreper fra pensum og forelesninger og/eller fra andre fagtekster som gir ny og mer innsikt.

- referanser til begreper, teorier og bakgrunnsstoff (fra pensum, forelesninger og annen litteratur).
- NB: Minst fem referanser er forventet

har dere lært?

- analyse av dataene «i seg selv»
- analyse av dataene med andres begreper

NB: ikke nødvendigvis i denne rekkefølgen!

innholdet i rapporten: temaer

- Motivasjonen for prosjektet: mål + hvorfor er dette interessant?
- Plan for prosjektet + revideringer av planen
- Undersøkelse av bruk og brukere (alle metodene og hvorfor disse)
- Presentasjon av data: hva fant dere ut om bruk og brukere?
- Analyse: hva betyr dataene? Hva slutter dere av dem? Fant dere problemer?
- Design: hvordan designet dere konsept og form-konsept? Vis dem!
- Teknisk løsning: hvordan konkretiserte dere konseptet? Vis prototypen.
- Brukerdeltakelse: hva var brukerne med på å bestemme?
- Evaluering: hadde dere dialog med brukere underveis om realistisk bruk?
- Konklusjon: hva har dere fått til? Hva har dere lært?

NB: ikke nødvendigvis i denne rekkefølgen!

innholdet i rapporten: temaer

Designforslag

- konsepter som dere baserte deres design på:

  både konsept (visjon) og form-konsept (eventuelt visjon og målbilder)
  - hvordan jobbet dere fram konseptene?
  - hvilken rolle spilte brukerne / undersøkelsene?
  - hvilke forkastet dere – og hvorfor?

- Design: hvordan designet dere konsept og form-konsept? Vis dem!
- Teknisk løsning: hvordan konkretiserte dere konseptet? Vis prototypen.

beskriv kort prototypene og argumenter for valgene

- hvilke valg tok dere? Hvorfor?
- fikk brukerne velge?
- hva og hvordan?

presenter prototypen slik at vi tydelig kan forstå:

- hva den gjør,
- at + hvordan den fungerer, og
- hvordan den er tenkt å brukes

ta med viktige skisser og prototyper
+ hvordan jobbet dere med disse?

innholdet i rapporten: temaer

Designforslag

- hva skulle prototypene brukes til: kommunisere, utforske, lære mer, samarbeide, evaluere?
- hvilke aspekter skulle de adressere: rolle, form («look-and-feel»), implementering?
- hvilke valg gjorde dere mht. oppløsning og forseggjorthet?
- hvilke materialer og former egnet seg for hvilke deler?

- Teknisk løsning: hvordan konkretiserte dere konseptet? Vis prototypen.

beskriv kort prototypene og argumenter for valgene

- hvilke valg tok dere? Hvorfor?
- fikk brukerne velge?
- hva og hvordan?

presenter prototypen slik at vi tydelig kan forstå:

- hva den gjør,
- at + hvordan den fungerer, og
- hvordan den er tenkt å brukes

ta med viktige skisser og prototyper
+ hvordan jobbet dere med disse?

innholdet i rapporten: temaer

kort beskrivelse av teknisk løsning / prototype

– tekniske detaljer i

den tekniske rapporten:

- detaljer i løsningen & kode
  - forklar koden
  - dokumenter vanskelighetsgrad
- lenke til video

Les oppgaven!

Ta med det som skal være med

- Teknisk løsning: hvordan konkretiserte dere konseptet? Vis prototypen.

Video:

- konsept / problem –> konkret løsning
- hvordan virker løsningen i bruk?
- hvordan fungerer teknikken?

å bestemme?

underveis om realistisk bruk?

ere lært?

innholdet i rapporten: temaer

- Motivasjonen for prosjektet: mål + hvorfor er dette interessant?
- Plan for prosjektet + revideringer av planen
- Undersøkelse av bruk og brukere (alle metodene og hvorfor disse)
- Presentasjon av data: hva fant dere ut om bruk og brukere?
- Analyse: hva betyr dataene? Hva slutter dere av dem? Fant dere problemer?
- Design: hvordan designet dere konsept og form-konsept? Vis dem!
- Teknisk løsning: hvordan konkretiserte dere konseptet? Vis prototypen.
- Brukerdeltakelse: hva var brukerne med på å bestemme?
- Evaluering: hadde dere dialog med brukere underveis om realistisk bruk?
- Konklusjon: hva har dere fått til? Hva har dere lært?

NB: ikke nødvendigvis i denne rekkefølgen!

innholdet i rapporten: temaer

Brukerdeltakelse og evaluering

- samarbeid med brukere om design & evaluering

Beskriv samarbeidsaktiviteter i prosjektet

- kan de ses som undersøkelse, design eller begge deler + hvordan?
- hadde brukerne designideer (hvilke)? Ble de med videre?
- hvordan la dere til rette for deltakelse?

Evaluering av løsningsforslag / prototyper
bakt inn i andre aktiviteter, ikke bare som egen aktivitet (som i in1050)

Hva har dere evaluert og hvordan?

- underveis? Hvem og hva? Kriterier?
- endringer begrunnet i evalueringene

- Brukerdeltakelse: hva var brukerne med på å bestemme?
- Evaluering: hadde dere dialog med brukere underveis om realistisk bruk?
- Konklusjon: hva har dere fått til? Hva har dere lært?

NB: ikke nødvendigvis i denne rekkefølgen!

kriterier for evaluering (f.eks. problem, behov, form / «look&feel») + hvilken aktivitet den inngår i …

innholdet i rapporten: temaer

- Motivasjonen for prosjektet: mål + hvorfor er dette interessant?
- Plan for prosjektet + revideringer av planen
- Undersøkelse av bruk og brukere (alle metodene og hvorfor disse)
- Presentasjon av data: hva fant dere ut om bruk og brukere?
- Analyse: hva betyr dataene? Hva slutter dere av dem? Fant dere problemer?
- Design: hvordan designet dere konsept og form-konsept? Vis dem!
- Teknisk løsning: hvordan konkretiserte dere konseptet? Vis prototypen.
- Brukerdeltakelse: hva var brukerne med på å bestemme?
- Evaluering: hadde dere dialog med brukere underveis om realistisk bruk?
- Konklusjon: hva har dere fått til? Hva har dere lært?

NB: ikke nødvendigvis i denne rekkefølgen!

innholdet i rapporten: temaer

Konklusjon

- Konkluder = oppsummer og vurder deres eget arbeid: prosess og resultat
- Hva har dere oppnådd?
- Nådde dere målet dere satte dere? Hvis ikke: hvorfor?

Kan kombineres med diskusjon av hva dere har lært av prosjektet om målet / temaet / problemet / DMB

Husk at

1) i in1060-prosjektet er målet å lære om bruksorientert design (DMB)
2) i forskning er argumentasjon og begrunnelser viktigst

- Konklusjon: hva har dere fått til? Hva har dere lært?

NB: ikke nødvendigvis i denne rekkefølgen!

litt om video

<u>Forberedelser</u>

- design fortellingen / lag synopsis / lag en “pitch”
- bestem hvor og hvordan fortellingen skal tas opp

<u>Planlegging</u>

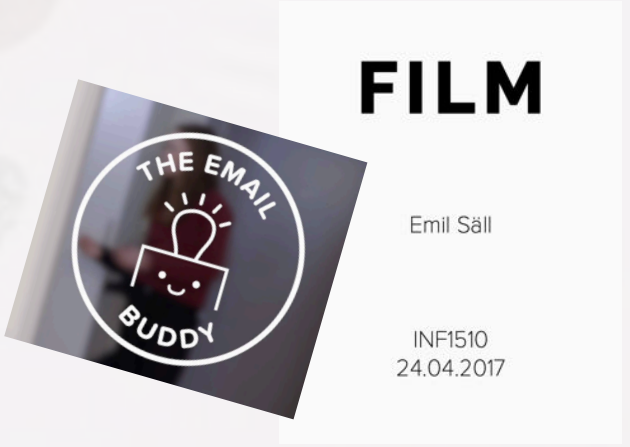
- hvordan dere skal formidle fortellingen
- husk å planlegg tidsbruk
- konkret plan for innholdet i videoen

<u>Opptak</u>

- mobil? kamera?
- ute / inne? Finn lokasjon
- utstyr, rekvisitter, statister?

<u>Redigering</u>

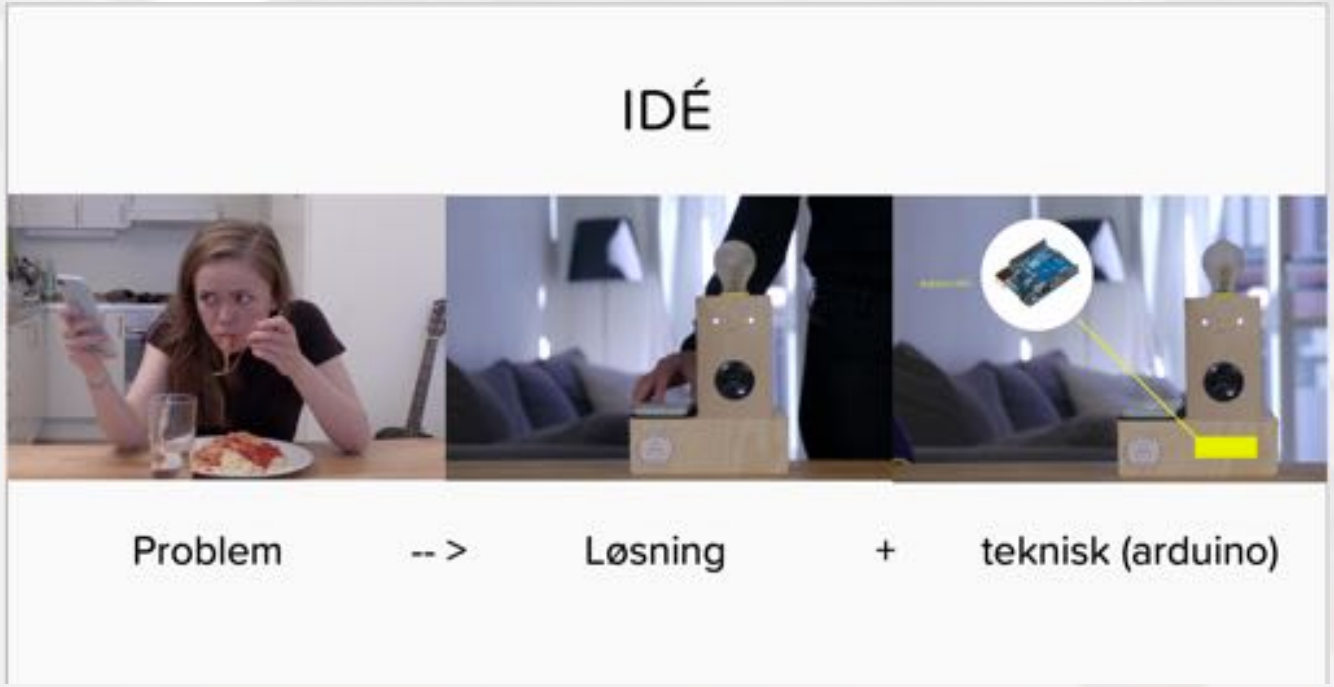
- iMovie, Lightworks, Windows movie maker ...

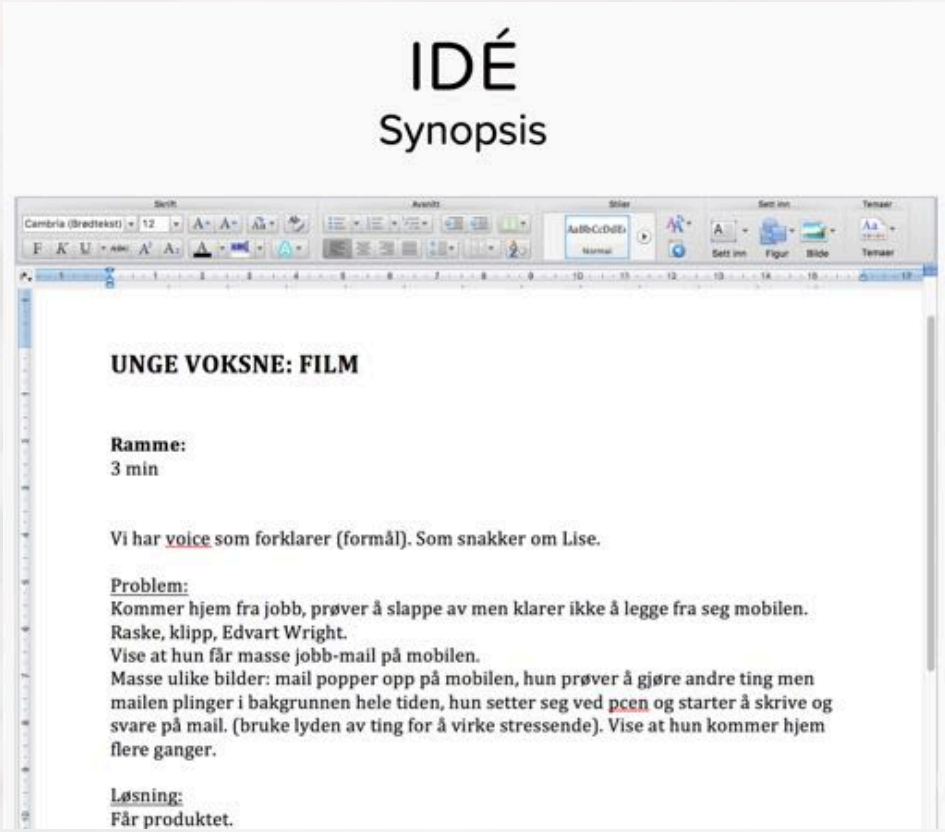


litt om video

<u>Forberedelser</u>

- design fortellingen / lag synopsis / lag en “pitch”
- bestem hvor og hvordan fortellingen skal tas opp



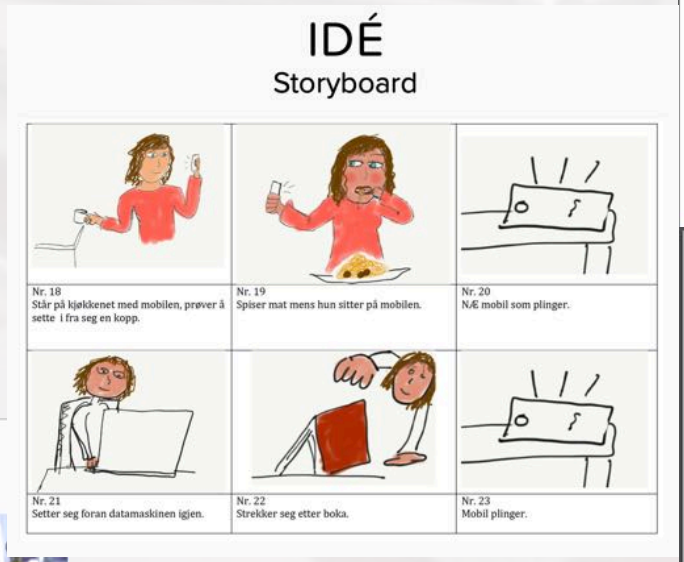


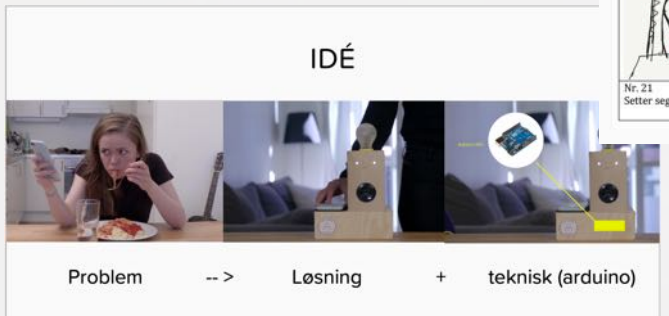
litt om video

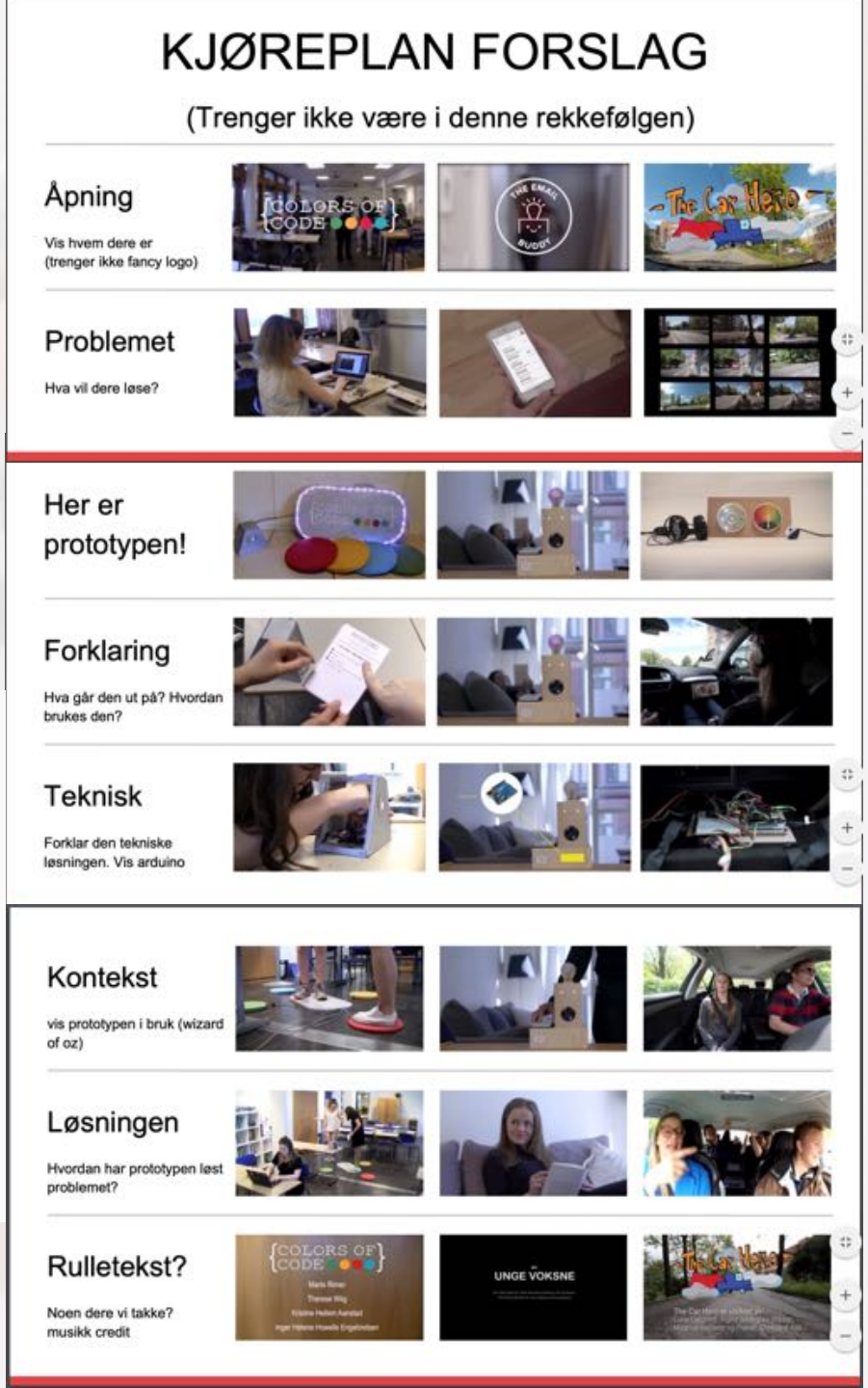
<u>Planlegging</u>

- hvordan dere skal formidle fortellingen
- husk å planlegg tidsbruk
- konkret plan for innholdet i videoen

- lag manus
- lag storyboard (dreiebok)





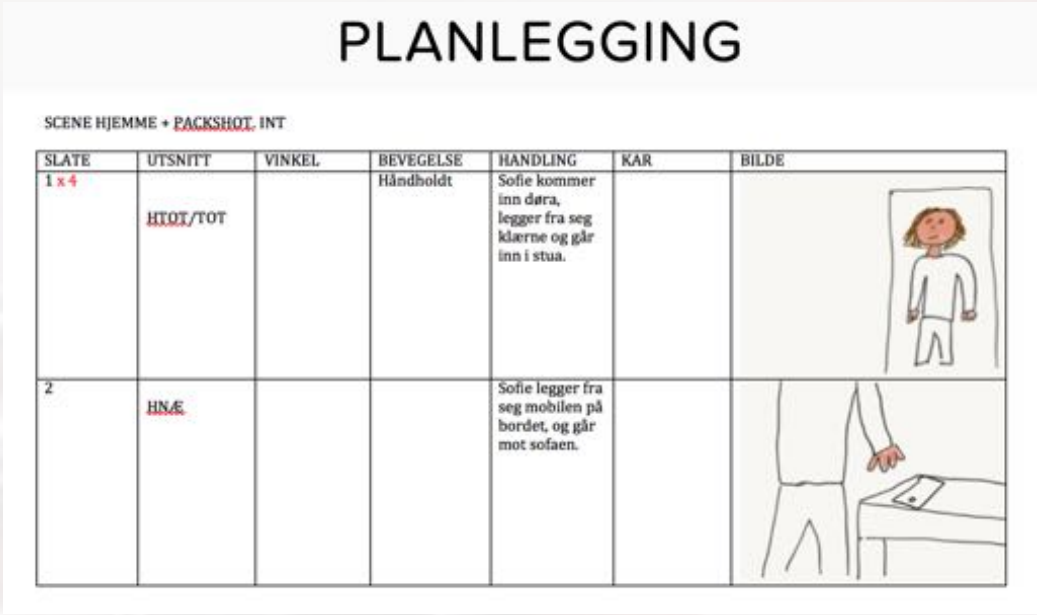


litt om video

Planlegging

- lag manus
- lag storyboard (dreiebok)

- lokasjon (tilgang)
- skyteliste
- utstyrsliste
- rekvisitter



PLANLEGGING

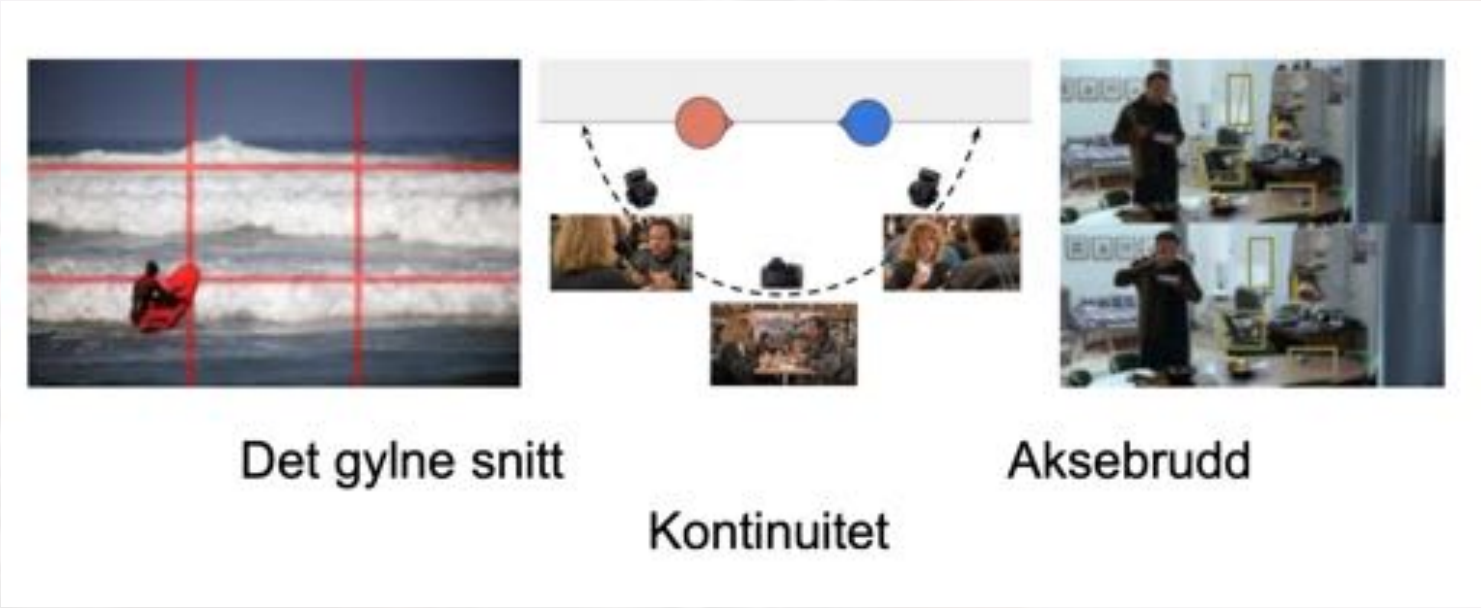
SCENE HJEMME + PACKSHOT. INT

SLATE	UTSNITT	VINKEL	BEVEGELSE	HANDLING	KAR	BILDE
1 x 4	HTOT/TOT		Håndholdt	Sofie kommer inn døra, legger fra seg klærne og går inn i stua.		
2	HNÆ			Sofie legger fra seg mobilen på bordet, og går mot sofaen.		

litt om video

<u>Planlegging</u>

- fokus i bildet
- utsnitt
- stativ? lys?
- flere tagninger



litt om video

<u>Opptak</u>

- mobil? kamera?
- ute / inne? Finn lokasjon
- utstyr, rekvisitter, statister?

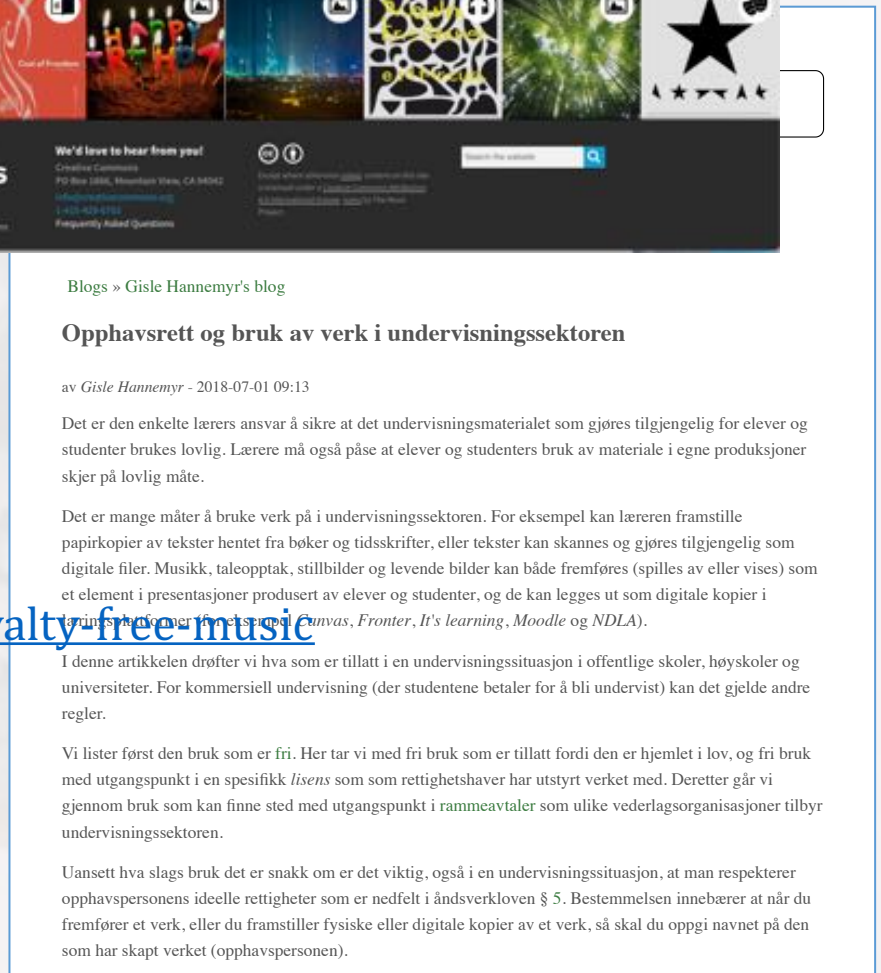
<u>Lyd</u>

bakgrunnslyd, støy, lydnivå

- voice-over
- musikk

<u>Redigering</u>

- iMovie, Lightworks, Windows movie maker ...



Blogs » Gisle Hannemyr's blog

Opphavsrett og bruk av verk i undervisningssektoren

av *Gisle Hannemyr* - 2018-07-01 09:13

Det er den enkelte lærers ansvar å sikre at det undervisningsmaterialet som gjøres tilgjengelig for elever og studenter brukes lovlig. Lærere må også påse at elever og studenters bruk av materiale i egne produksjoner skjer på lovlig måte.

Det er mange måter å bruke verk på i undervisningssektoren. For eksempel kan læreren framstille papirkopier av tekster hentet fra bøker og tidsskrifter, eller tekster kan skannes og gjøres tilgjengelig som digitale filer. Musikk, taleopptak, stillbilder og levende bilder kan både fremføres (spilles av eller vises) som et element i presentasjoner produsert av elever og studenter, og de kan legges ut som digitale kopier i læringsplattformer (for eksempel *Canvas*, *Fronter*, *It's learning*, *Moodle* og *NDLA*).

I denne artikkelen drøfter vi hva som er tillatt i en undervisningssituasjon i offentlige skoler, høyskoler og universiteter. For kommersiell undervisning (der studentene betaler for å bli undervist) kan det gjelde andre regler.

Vi lister først den bruk som er fri. Her tar vi med fri bruk som er tillatt fordi den er hjemlet i lov, og fri bruk med utgangspunkt i en spesifikk *lisens* som som rettighetshaver har utstyrt verket med. Deretter går vi gjennom bruk som kan finne sted med utgangspunkt i rammeavtaler som ulike vederlagsorganisasjoner tilbyr undervisningssektoren.

Uansett hva slags bruk det er snakk om er det viktig, også i en undervisningssituasjon, at man respekterer opphavspersonens ideelle rettigheter som er nedfelt i åndsverkloven § 5. Bestemmelsen innebærer at når du fremfører et verk, eller du framstiller fysiske eller digitale kopier av et verk, så skal du oppgi navnet på den som har skapt verket (opphavspersonen).

mobygratis.com
freesound.org/
bensound.com/royalty-free-music
Incompetech.com

litt om video

Forberedelser

- design historien / lag synopsis / lag en «pitch”
- bestem hvor og hvordan fortellingen skal tas opp

Planlegging

- hvordan dere skal fortelle historien
- husk å planlegg tidsbruk
- konkret plan for innholdet i videoen

Opptak

- mobil? kamera?
- ute / inne? Finn lokasjon
- utstyr, rekvisitter, statister?

Redigering

- iMovie, Lightworks, Windows movie maker ...

bilder

- fokus i bildet
- utsnitt
- stativ? lys?
- flere tagninger
- lyd
  - bakgrunnslyd, støy, lydnivå
  - voice-over
  - musikk

+

- lag en plan B (f.eks. regnvær)
  - ekstra lader, sd-kort
- roller: innspillingsleder

innholdet i rapporten: temaer

- Motivasjonen for prosjektet
- Plan for prosjektet
- Undersøkelse av bruk og brukere
- Presentasjon av data
- Analyse
- Design
- Teknisk løsning
- Brukerdeltakelse
- Evaluering
- Konklusjon

evaluer til slutt

- svarer dere på spørsmålet / når dere målet?
- har dere en rød tråd?
- er rapporten logisk for en ny leser?
- er språket riktig og flyter det bra?

1) logisk struktur = rød tråd
2) gode begrunnelser – solid argumentasjon
3) god flyt i teksten
4) klar framstilling (presist språk, begreper)
5) «show not tell» (bidrar til argumentasjonen)

innholdet i rapporten: eksempel

- Motivasjonen for prosjektet. ..... ca 1-2 sider
- Plan for prosjektet ..... ca 1-2 sider
- Undersøkelse av bruk og brukere .. ca 4-6 sider
- Presentasjon av data ..... ca 4-6 sider
- Analyse ..... ca 4-6 sider
- Design & teknisk løsning ..... ca 5-7 sider

  (gjerne mye bilder)
- Brukerdeltakelse & evaluering ..... ca 3-5 sider

  (gjerne mye bilder)
- Konklusjon ..... ca 2 sider + hva gruppa har lært

<u>totalt inntil 30 sider (6500 ord)</u>

- *Font*: Times New Roman, 11 punkt
- *Linjeavstand*: 1,5
- *Maks ord*: 6500, referanser & forside kommer i tillegg
- *Maks sider*: 30, med bilder & figurer & referanser MEN unntatt forside

innholdet i rapporten: eksempel

Alternativ struktur

• Motivasjon	ca 1-2 sider
• Plan	ca 1-2 sider
• Undersøkelse (oversikt)	ca 2-4 sider
• Iterasjon 1 / Tema 1 (data, analyse)	ca 4-6 sider
• Iterasjon 2 / Tema 2 (data, analyse)	ca 4-6 sider
• Design (gjerne mye bilder)	ca 5-7 sider
• Deltakelse & evaluering (gjerne mye bilder)	ca 3-5 sider
• Konklusjon	ca 2 sider + hva gruppa har lært

totalt inntil 30 sider (6500 ord)

totalt inntil 30 sider (6500 ord)

tips til rapporten

- svar på oppgaven!
- lag en **rød tråd** gjennom oppgaven (= argumentasjon, logikk)
- bruk under-overskrifter mens dere skriver (stryk til slutt)
- skriv ned alt dere vil ha med – stryk og forkort til slutt
- diskuter og snakk dere gjennom rapporten i gruppa
- fordel skriving av utkast mellom dere, men NB! ingen må ”eie en tekst”
- bruk hverandre og gruppelærer til å lese utkast og foreslå forbedringer
- sjekk rettskriving og flyt til slutt, les teksten høyt

sokogskriv.no

NB husk at gruppelærer trenger tid til å lese og gi tilbakemelding

tips til rapportskrivingen

- del teksten – alle må kunne skrive på alt
- husk versjonskontroll!
- en dårlig tekst er lettere å gjøre god enn ingen tekst
- les hverandres tekst og be gruppelærer lese utkast

NB HUSK Å SETTE AV TID TIL LESING

NB husk også:

- forside
- **husk alle navn** (f.eks. alfabetisk)
  - gjerne bilde? Logo?
- husk innholdsfortegnelse
- referanseliste (bruk én standard)
  - NB pensum, **ikke** google!
- ha gjerne prosjekt/gruppenavn på individuell rapport også, men **husk eget navn** (og evt. brukernavn)!

individuell eksamen / rapport

in1060: eksamensinnlevering

individuell besvarelse

Innlevering i Devilry senest fredag 2/6 2023 før kl 16:00.

I denne eksamensoppgaven skal studentene dokumentere hva de individuelt har lært om bruksorientert design i løpet av våren gjennom prosjektarbeid, lesing og diskusjon av pensum.

Eksamensoppgaven har 2 deler. Alle spørsmålene må besvares.

⇒ **Del 1** har som hensikt å finne ut hvordan du kobler sammen det du har lest: begreper og teori, med praksis i eget prosjekt. Husk at sensor nettopp har lest grupperapporten og du derfor kan henvise til det som står i grupperapporten. Bruk denne delen av eksamen til å beskrive *dine refleksjoner* over pensum og prosjekt.

⇒ **Del 2** handler om hva du har lært om prosjektarbeid ved å gjennomføre ditt prosjekt: hva tar du med deg til senere prosjekter? Også her kan du referere til grupperapporten.

DEL 1: teori og praksis

1. I *in1060* er målet å gjennomføre et prosjekt der dere designer for og med brukere. Hvordan håndterte ditt prosjekt de tre prinsippene for brukermedvirkning i design?
   a. at brukene får ta beslutninger: Hvilke designvalg var brukerne i ditt prosjekt med på?
   b. at dere fikk til gjensidig læring i prosjektet: Hva lærte dere & hva lærte brukerne? Hvordan?
   c. at dere fikk til samskaping: Hvilke konkrete designaktiviteter deltok brukerne i?
2. Læreboken foreslår å se designprosessen som en serie designeksperimenter.
   a. Hvordan passer disse begrepene til å beskrive designprosessen i ditt prosjekt?
   b. Hvordan knyttet dere konsept og formkonsept til bruksundersøkelsene i ditt prosjekt?
   c. Brukte dere begrepene fra Houde og Hill's artikkel i deres prototyping? Hvordan?
3. Beskriv aktiviteten der prototypen dere har designet skal inngå i som en brukssituasjon. Hva ved aktiviteten brukte dere mest tid på å forstå? (f.eks. hvilket nivå i aktiviteten: aktivitet, handling, operasjon, eller hvilke elementer i brukskonteksten som er viktige for (den framtidige) bruken)
4. Ta utgangspunkt i dine egne erfaringer med intervju og observasjon i prosjektet:
   a. Hva er viktig for å gjøre et godt intervju?
   b. Hvordan mener du at kan man bli en bedre observatør?
   c. Hvilke andre undersøkelsesmetoder brukte dere eller kunne dere brukt i prosjektet?
5. Reflekter over design av prototypens funksjon og interaksjonsmekanismer
   a. Hva var viktig i prosessen med å bestemme og lage form til funksjon og interaksjons-mekanismer i ditt prosjekt?
   b. Passer Hornecker & Buur's begrepsapparat om håndfast interaksjon til å karakterisere prototypen i ditt prosjekt? Hvilke dimensjoner passer og hvilke passer ikke?

DEL 2: refleksjon over praksis

1. Hvilke kunnskaper og ferdigheter har du fått gjennom prosjektarbeidet? Hva er du blitt bedre på eller god på?
2. Hvilke prosjektaktiviteter likte du best, og hvilke prosjektaktiviteter likte du minst? Begrunn.
3. De aller fleste prosjekter opplever små eller store problemer i løpet av prosjektarbeidet. Hva var problematisk i ditt prosjektarbeid? Hvordan løste dere problemene? Hvordan kan du gjenkjenne og unngå slike problemer i fremtiden? Hva vil du gjøre annerledes i neste prosjekt?
4. Hvordan har din innsats i prosjektet vært? Har du brukt ca. 1/3 ukeverk på in1060 hver uke? Hva tar du med deg fra dette prosjektet til planleggingen av neste prosjekt?
5. Hva er du fornøyd med i prosjektet ditt? Hva er du ikke så fornøyd med? Begrunn.

Den individuelle rapporten skal være på minst 1600 og maks 3200 ord. Husk å gjøre teksten lett å lese ved å merke den med navn og prosjektgruppe, god linjeavstand (1,2-1,5) og font 11 (eller større).

Hensikten med den individuelle rapporten er å forklare og diskutere bruksorientert design / DMB ut fra dine egne erfaringer og dine kunnskaper fra eget prosjekt og pensum. Rapporten skal demonstrere at 1) du har lært det du skal i in1060, og 2) du har bidratt likeverdig i prosjektet.

Vurderingen av rapporten legger mest vekt på kunnskapen og ferdighetene du har tilegnet deg, og at du kan reflektere (tenke) og bruke teorien og begrepene fra litteraturen på din egen praksis. Husk at dette ikke er en eksamensoppgave i in1050, og at det er pensum i in1060 som er viktigst å bruke.

Husk også at sensor har lest grupperapporten så du kan henvise til kapitler og sider i rapporten i stedet for å gjenta alt som står der.

Innlevering i Devilry innen fredag 2. juni før kl. 16.00.

Lykke til!

individuell eksamen / rapport

in1060: eksamensinnlevering

individuell besvarelse

Innlevering i Devilry senest fredag 2/6 2023 før kl 16:00.

I denne eksamensoppgaven skal studentene dokumentere hva de individuelt har lært om

bruk av teori i egen praksis
=> se prosjektet som eksempel

DEL 1: teori og praksis

1. I *in1060* er målet å gjennomføre et prosjekt der dere designer for og med brukere. Hvordan håndterte ditt prosjekt de tre prinsippene for brukermedvirkning i design?
   a. at brukene får ta beslutninger: Hvilke designvalg var brukerne i ditt prosjekt med på?
   b. at dere fikk til gjensidig læring i prosjektet: Hva lærte dere & hva lærte brukerne? Hvordan?
   c. at dere fikk til samskaping: Hvilke konkrete designaktiviteter deltok brukerne i?
2. Læreboken foreslår å se designprosessen som en serie designeksperimenter.
   a. Hvordan passer disse begrepene til å beskrive designprosessen i ditt prosjekt?
   b. Hvordan knyttet dere konsept og formkonsept til bruksundersøkelsene i ditt prosjekt?
   c. Brukte dere begrepene fra Houde og Hill's artikkel i deres prototyping? Hvordan?
3. Beskriv aktiviteten der prototypen dere har designet skal inngå i som en brukssituasjon. Hva ved aktiviteten brukte dere mest tid på å forstå? (f.eks. hvilket nivå i aktiviteten: aktivitet, handling, operasjon, eller hvilke elementer i brukskonteksten som er viktige for (den framtidige) bruken)
4. Ta utgangspunkt i dine egne erfaringer med intervju og observasjon i prosjektet:
   a. Hva er viktig for å gjøre det godt intervju?
   b. Hvordan [illegible] at [illegible] bli [illegible] observasjon
   c. Hvilke and[illegible]undersø[illegible]metode[illegible] dere kunne dere[illegible]rukt i [illegible]sjekt?
5. Re[illegible]ter[illegible]er de[illegible]n av pr[illegible]typ[illegible] fun[illegible]jon [illegible]nte[illegible]sjon[illegible]mekanis[illegible]r
   a. Hva var viktig i prosessen med å bestemme og lage form til funksjon og interaksjons-mekanismer i ditt prosjekt?
   b. Passer Hornecker & Buur's begrepsapparat om håndfast interaksjon til å karakterisere prototypen i ditt prosjekt? Hvilke dimensjoner passer og hvilke passer ikke?

Lykke til!

DEL 2: refleksjon over praksis

1. Hvilke kunnskaper og ferdigheter har du fått gjennom prosjektarbeidet? Hva er du blitt bedre på eller god på?
2. Hvilke prosjektaktiviteter likte du best, og hvilke prosjektaktiviteter likte du minst? Begrunn.
3. De aller fleste prosjekter opplever små eller store problemer i løpet av prosjektarbeidet. Hva var problematisk i ditt prosjektarbeid? Hvordan løste dere problemene? Hvordan kan du gjenkjenne og unngå slike problemer i fremtiden? Hva vil du gjøre annerledes i neste prosjekt?
4. Hvordan har din innsats i prosjektet vært? Har du brukt ca. 1/3 ukeverk på in1060 hver uke? Hva tar du med deg fra dette prosjektet til planleggingen av neste prosjekt?
5. Hva er du fornøyd med i prosjektet ditt? Hva er du ikke så fornøyd med? Begrunn.

refleksjon over egen praksis
=> vær en reflektert designer

dette ikke er en eksamensoppgave i in1050, og at det er pensum i in1060 som er viktigst å bruke.

Husk også at sensor har lest grupperapporten så du kan henvise til kapitler og sider i rapporten i stedet for å gjenta alt som står der.

Innlevering i Devilry innen fredag 2. juni før kl. 16.00.

Lykke til!

Lykke til!