

UiO • Universitetet i Oslo

Informatikk: design, bruk, interaksjon

40-gruppe: støttefag fra «HumSam»

Tone Bratteteig



7. mai 2024

oppbygging av Design-programmet

Informatikk: design, bruk, interaksjon (bachelor)

Oppbygging og gjennomføring

Bachelorprogrammet Informatikk: brukerorientert design er et fulltidsstudium over tre år som gir 180 studiepoeng. Programmet har følgende oppbygging:

- Obligatoriske fellesemner, 90 studiepoeng
- Obligatoriske fordypningsemner, 20 studiepoeng
- Valgfritt støttefag 40-gruppe, 40 studiepoeng
- Utviklingssemester/frie emner, 30 studiepoeng

6. semester	40-gruppe	Fritt emne/40-gruppe	40-gruppe
5. semester	Utviklingssemester/fritt emne/40-gruppe		
4. semester	<u>IN2000 – Software Engineering med prosjektarbeid</u>		<u>IN2150 – IT i organisasjoner</u>
3. semester	<u>EXPHIL03 – Examen philosophicum</u>	40-gruppe	<u>IN2020 – Metoder i interaksjonsdesign</u>
2. semester	<u>IN1010 – Objektorientert programmering</u>	<u>IN1030 – Systemer, krav og konsekvenser</u>	<u>IN1060 – Bruksorientert design</u>
1. semester	<u>IN1000 – Introduksjon til objektorientert programmering og HMS-emner</u>	<u>IN1020 – Introduksjon til data-teknologi</u>	<u>IN1050 – Introduksjon til design, bruk, interaksjon</u>
	10 studiepoeng	10 studiepoeng	10 studiepoeng

<https://www.uio.no/studier/program/inf-design/oppbygging/>

oppbygging av Design-programmet

Informatikk: design, bruk, interaksjon (bac

Oppbygging og gjen

Bachelorprogrammet Informatikk: brukerorientert desi
år som gir 180 studiepoeng. Programmet har følgende

- Obligatoriske fellesemner, 90 studiepoeng
- Obligatoriske fordypningsemner, 20 studiepoeng
- Valgfritt støttefag 40-gruppe, 40 studiepoeng
- Utviklingssemester/frie emner, 30 studiepoeng

	40-gruppe	40-gruppe / fritt emne	40-gruppe
6. sem	utviklingssemester / fritt emne / 40-gruppe		
5. sem	utviklingssemester / fritt emne / 40-gruppe		
4. sem	in2000 software engineering m. Prosjektarbeid		in2150 IT i organisasjoner
3. sem	exphil (examen philosophicum)	40-gruppe	in2020 metoder i interaksjonsdesign
2. sem	in1010 objekt-orientert programmering	in1030 systemer, krav og konsekvenser	in1060 bruksorientert design
1. sem	in1000 intro til objekt-orientert programmering	in1020 intro til datateknologi	in1050 intro til design, bruk, interaksjon
	10 poeng	10 poeng	10 poeng

oppbygging: valgfag

	40-gruppe	40-gruppe / fritt emne	40-gruppe
6. sem			
5. sem	utviklingssemester / fritt emne / 40-gruppe		
4. sem	in2000 software engineering m. Prosjektarbeid		in2150 IT i organisasjoner
3. sem	exphil (examen philosophicum)	40-gruppe	in2020 metoder i interaksjonsdesign
2. sem	in1010 objekt-orientert programmering	in1030 systemer, krav og konsekvenser	in1060 bruksorientert design
1. sem	in1000 intro til objekt-orientert programmering	in1020 intro til datateknologi	in1050 intro til design, bruk, interaksjon
	10 poeng	10 poeng	10 poeng

in1150 – logiske metoder
in2090 – databaser og datamodellering
in2010 – algoritmer og datastrukturer
in2120 – informasjonssikkerhet
in3240 – testing av programvare

in3010 – transformativt design
in3220/4220 Å forstå bruk før bruk
in3250 – prosjektoppgave i interaksjonsdesign

oppbygging: 40-gruppe i «HumSam»-fag

	40-gruppe	40-gruppe / fritt emne	40-gruppe
6. sem			
5. sem	utviklingssemester / fritt emne / 40-gruppe		
4. sem	in2000 software engineering m. Prosjektarbeid		in2150 IT i organisasjoner
3. sem	exphil (examen philosophicum)	40-gruppe	in2020 metoder i interaksjonsdesign
2. sem	in1010 objekt-orientert programmering	in1030 systemer, krav og konsekvenser	in1060 bruksorientert design
1. sem	in1000 intro til objekt-orientert programmering	in1020 intro til datateknologi	in1050 intro til design, bruk, interaksjon
	10 poeng	10 poeng	10 poeng

psykologi
sosiologi / org/ledelse/arbeid
pedagogikk
forvaltningsinformatikk
samfunnsøkonomi
medievitenskap
statsvitenskap
kjønnsstudier
 ++
(relevante fag for design)

- trene på å skifte perspektiv
- lære annet verdenssyn
- nyttig fagkunnskap
- tverrfaglighet
- lære om brukskontekst

40-gruppe: psykologi

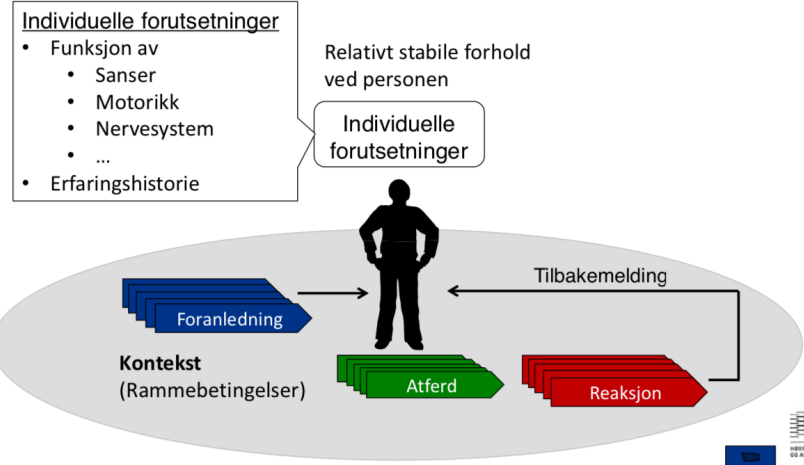
kilde: Nils-Øivind Offernes

Hva er psykologi?

- Psykologi = vitenskapen om menneskers atferd
 - I dag studerer vi menneskesinnet gjennom å observere menneskers atferd og mentale aktivitet.
 - Mål: Å forklare hvorfor mennesker handler som de gjør.
- Atferd = Alle observerbare handlinger som et menneske gjør
- Mental aktivitet = persepsjon, hukommelse, tanker og følelser.
 - Mental aktivitet er et resultat av biologiske prosesser i hjernen.

Screenshot

Utvikling skjer i et dynamisk samspill mellom person og miljø



40-gruppe: psykologi

kilde: Nils-Øivind Offernes

Kognitivt system

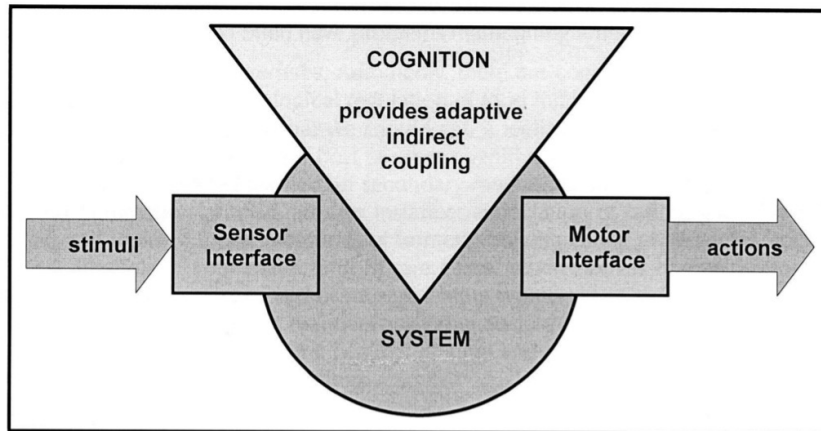


Figure 2b: A cognitive system.

Strube (1998)

Screenshot

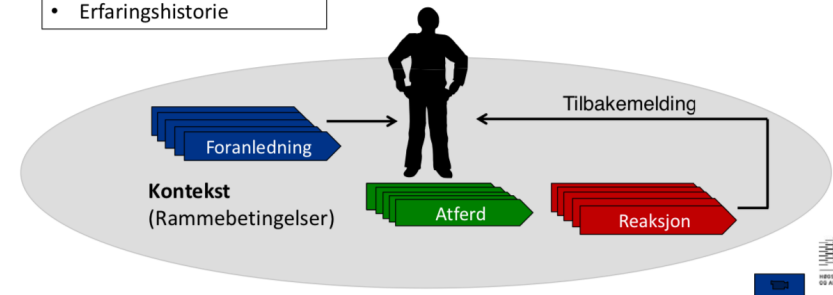
Utvikling skjer i et dynamisk samspill mellom person og miljø

Individuelle forutsetninger

- Funksjon av
 - Sanser
 - Motorikk
 - Nervesystem
 - ...
- Erfaringshistorie

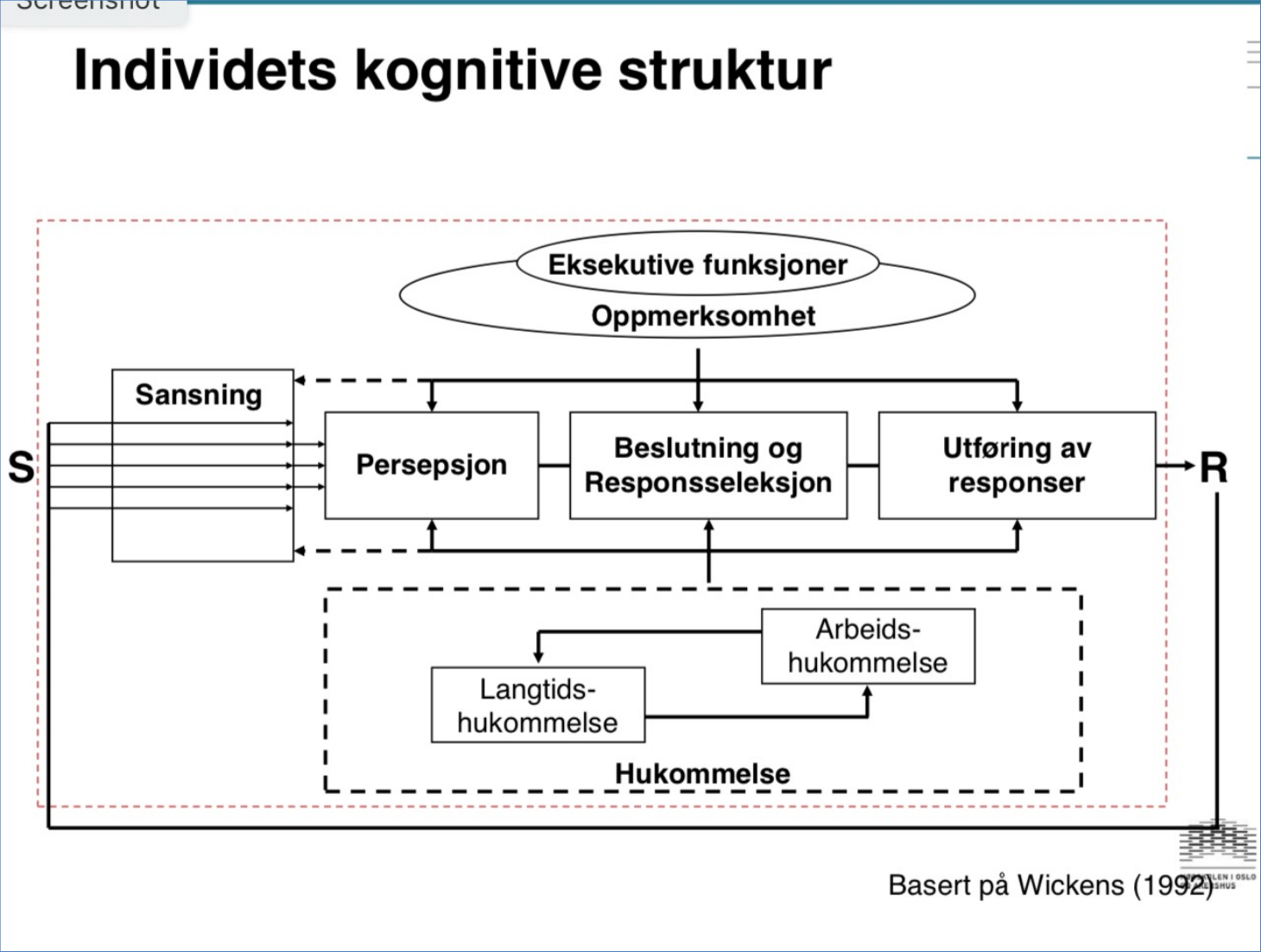
Relativt stabile forhold ved personen

Individuelle forutsetninger



40-gruppe: psykologi

kilde:
Nils-Øivind
Offernes

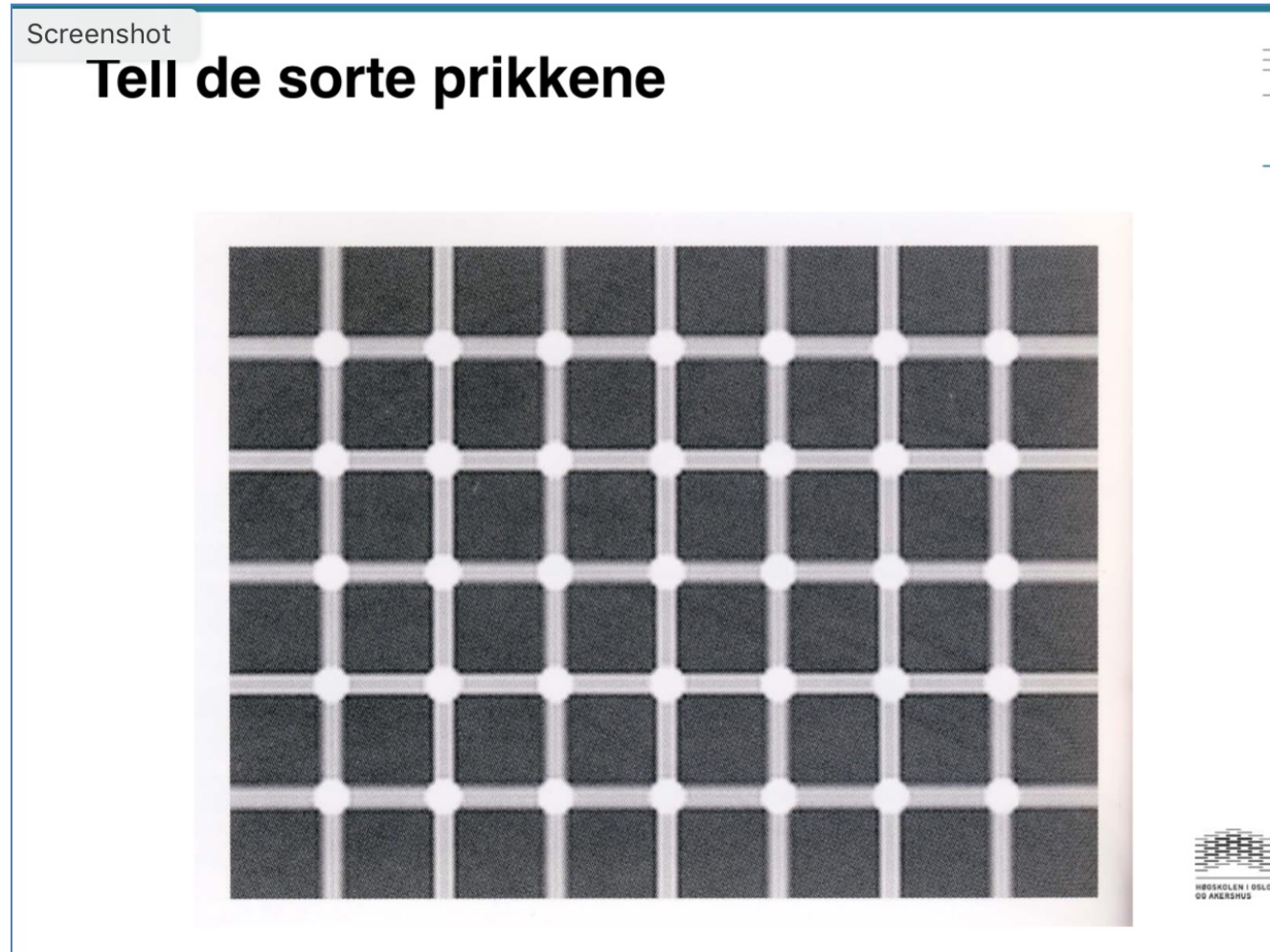


Basert på Wickens (1992)

40-gruppe: psykologi

kilde:

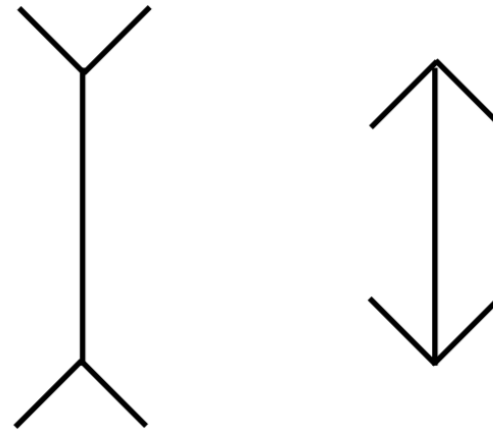
Nils-Øivind Offernes



40-gruppe: psykologi

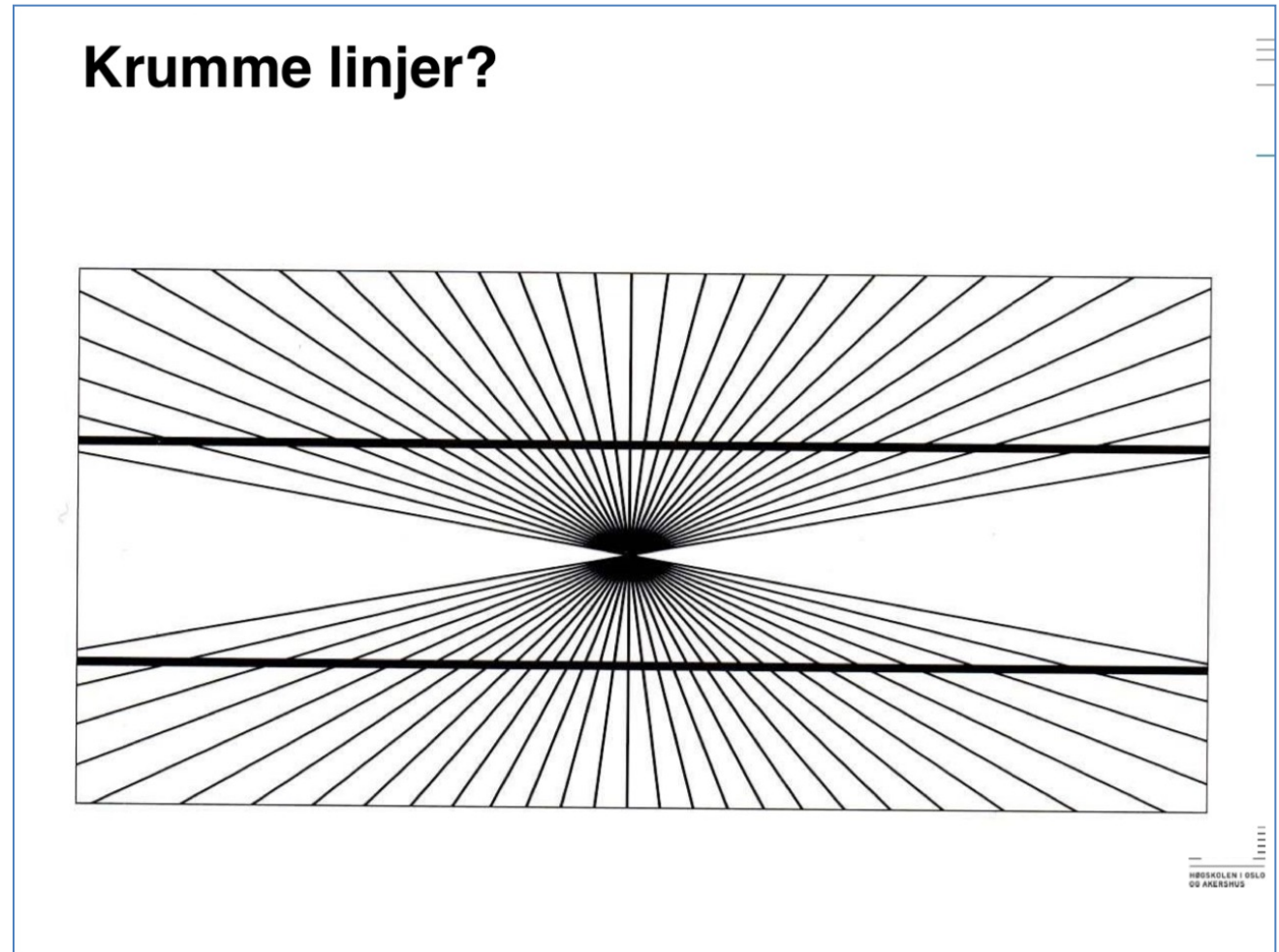
kilde:
Nils-Øivind Offernes

Müller-Lyer illusjonen



40-gruppe: psykologi

kilde:
Nils-Øivind Offernes



40-gruppe: psykologi

kilde:

Nils-Øivind Offernes

Screenshot

Figur - Grunn



Bev Doolittle (1985)
St. Pierre, Hofinger, Buerschaper (2008)

40-gruppe: sosiologi

kilde:

Svein Hovde



40-gruppe: sosiologi

kilde:

Svein Hovde

Screenshot

Hva er en hverdagssituasjon?

Bestemte, konkrete konstellasjoner

- av enkeltpersoner, folk i grupper, folkemasser som
- utfører oppgaver, gjøremål eller virksomheter
- har behov, interesser, verdier og identiteter
- mobiliserer makt/føler avmakt og kunnskap
- og samarbeider under bestemte forutsetninger
- i en sammenheng der de relaterer seg til, omgås eller gjør bruk av ting eller materiell
- som kan være ordinære og rutiniserte eller ha form av "unntak"

40-gruppe: sosiologi

kilde:
Svein Hovde

Makt

Evnen til å få andre til å gjøre noe de ellers ikke ville ha gjort

- Det folk gjør under påvirkning av makt må ikke nødvendigvis være i strid med deres interesser, behov eller identitet
- Hva gjør den (mot)makt som kan mobiliseres nedenfra via Internett og sosiale medier?
- Påvirkes maktforhold i økonomi og politikk av "the makers movement"?

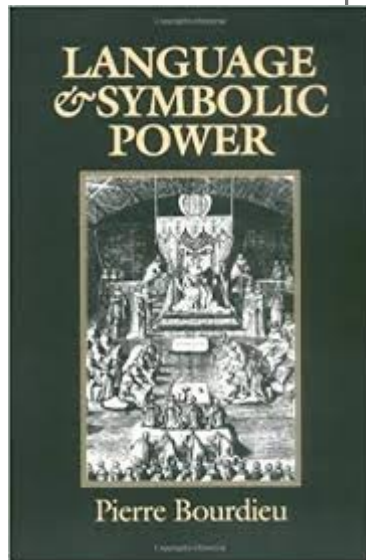
40-gruppe: sosiologi

kilde:
Svein Hovde

Makt

Evnen til å få andre til å gjøre noe de ellers ikke ville ha gjort

- Det folk gjør under påvirkning av makt må ikke nødvendigvis være i strid med deres interesser, behov eller identitet
- Hva gjør den (mot)makt som kan mobilisere mennesker via Internett og sosiale medier?
- Hvordan påvirker maktforhold i økonomi og politikk arbeidsmarkedet og "the movement"?



svein

40-gruppe: sosiologi

kilde: Svein Hovde:

Hvordan vi ordner oss når mye er ordnet på forhånd
 Hvordan vi velger under betingelser vi ikke selv har valgt



Effektive roboter frigjør mer tid til pasienter

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



Roboter på Ahus
 Ahus har 22 roboter som erstatte 30 ansatte.

00:35



Anette Holth Hi
 @AnetteHolth
 Journalist



Kalle Turkerud
 Journalist

Publisert 9. nov. 21



Artikkelen er mer enn to år gammel.

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

Tone Bratteteig, 7. mai 2024

Aftenposten

DNB gir opp å få de analoge kundene inn i nettbanken

Til tross for stigende gebyrer og færre filialer: Trolig er 200.000 norske bankkunder fortsatt analoge, og betaler tilsammen 350 millioner kroner i året i gebyrer for å betale regningene sine.



Arvid Isha (75) er ikke ukjent med databruk, men sier han fikk nok av det etter alle årene som regnskapsfører. Når han skal betale regninger, slår det fortsatt med telegiro, som er sveddig greit å forholde seg til». Kona Anne Lise hører litt dårlig og bruker derfor nettbank i blant. Foto: Olav Olsen

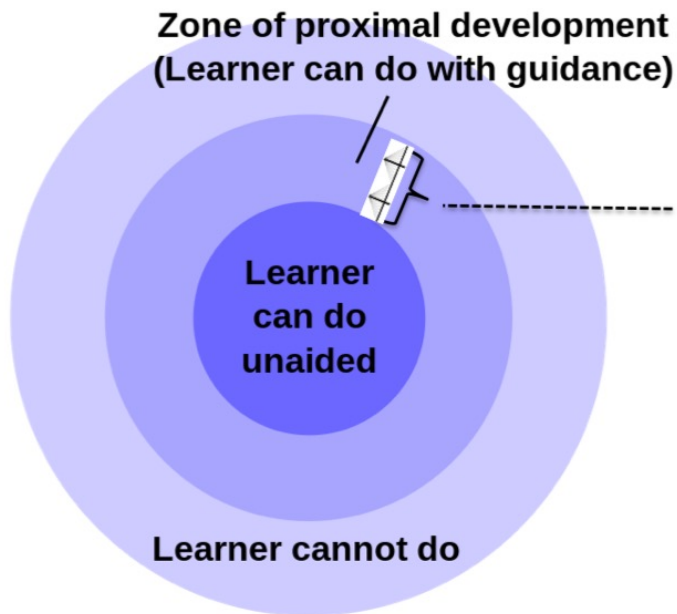
Carl Alfred Dahl
Christian Sørgjerd

Publisert: 29.01.2018 19:00 | Oppdatert: 30.01.2018 08:41

40-gruppe: pedagogikk

kilde:
Anders Mørch

Scaffolding: Pedagogisk rammeverk



Scaffolding betyr å lage en "bro" fra det man kan til det man ikke kan



40-gruppe: jus / forvaltningsinformatikk

kilde:
Dag Wiese Schartum



Forvaltningsinformatikk

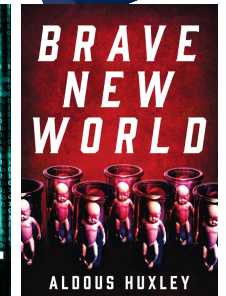
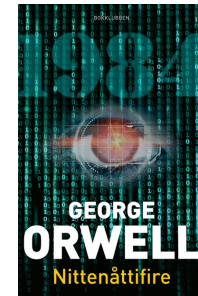
Studiepoeng: 120 Studiet varer: 2 år

Hvilken betydning har bruken av ny informasjons- og kommunikasjonsteknologi i offentlige organisasjoner for den enkelte? Programmet kombinerer juridiske, informatiske og samfunnsvitenskapelige innfallsvinkler for å belyse et stadig mer aktuelt tema.

Hva er personopplysninger?

Screenshot

Personopplysninger er alle typer informasjon som direkte eller indirekte kan identifisere en fysisk person som er i live.

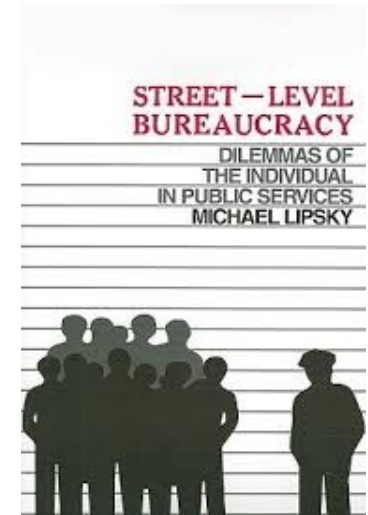


40-gruppe: statsvitenskap

Statsvitenskap (bachelor)

Studiepoeng: 180 Studiet varer: 3 år

Politikk er alle sosiale forhold som innebærer makt, styre og autoritet, nasjonalt eller internasjonalt. Hva er årsaker til krig innen og mellom land? Hva betyr demokrati? Hvorfor stemmer folk som de gjør? Hva kjennetegner maktforhold i samfunnet? Som statsviter får du unik innsikt i politiske prosesser og institusjoner i Norge og internasjonalt og du kan forstå og analysere begivenhetene bak nyhetsbildet.



40-gruppe: sosialøkonomi

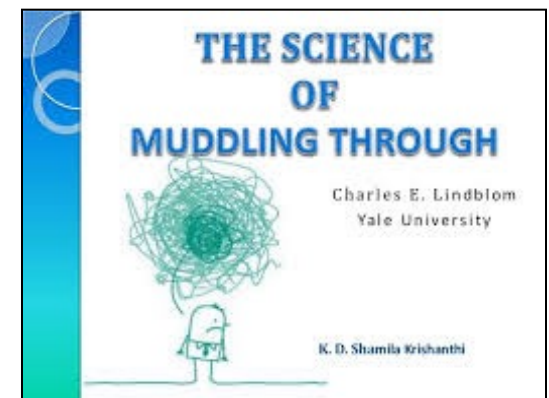
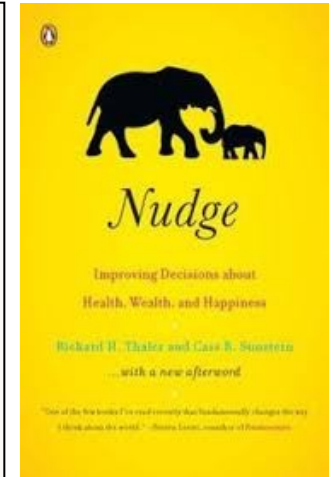
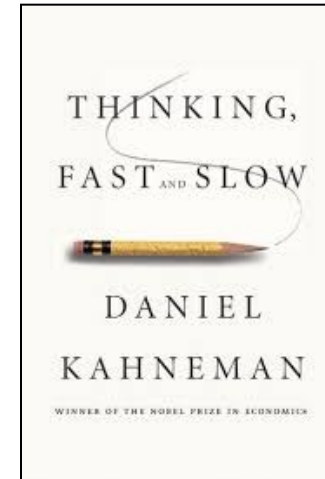
kilde: Cathrine Egeland



Samfunnsøkonomi

- Beskriver de økonomiske forholdene i samfunnet og forsøker å forklare sammenhengene
- Makroøkonomi
 - Omhandler forholdene i økonomien som helhet
- Mikroøkonomi
 - Omhandler de enkelte beslutningstageres adferd: hovedoppgaven er å studere hvordan pris, produksjon og omsetning bestemmes i markedet for hver vare

1



Informatikk: design, bruk, interaksjon (bachelor)

Studiepoeng: 180 Studiet varer: 3 år

For at digitale tjenester og systemer skal være tilgjengelige for alle i samfunnet, må utviklerne forstå både teknologien og brukernes behov. På dette studiet lærer du hva som skal til for å designe gode og brukervennlige digitale løsninger.

Karriereintervjuer



Hedda gjør tunge ekspertsystemer så forståelige og brukervennlige som mulig



Jakob er designer i NoA Ignite



Strømkrisen gjorde masteren ekstremt relevant

oppbygging av Design-programmet

	40-gruppe	40-gruppe / fritt emne	40-gruppe
6. sem			
5. sem	utviklingssemester / fritt emne / 40-gruppe		
4. sem	in2000 software engineering m. Prosjektarbeid		in2150 IT i organisasjoner
3. sem	exphil (examen philosophicum)	40-gruppe	in2020 metoder i interaksjonsdesign
2. sem	in1010 objekt-orientert programmering	in1030 systemer, krav og konsekvenser	in1060 bruksorientert design
1. sem	in1000 intro til objekt-orientert programmering	in1020 intro til datateknologi	in1050 intro til design, bruk, interaksjon
	10 poeng	10 poeng	10 poeng

psykologi
sosiologi
pedagogikk
forvaltningsinformatikk
samfunnsøkonomi
statsvitenskap
kjønnsstudier
 ++
(relevante fag for design)

in1150 – logiske metoder
in2090 – databaser og datamodellering
in2010 – algoritmer og datastrukturer
in2120 – informasjonssikkerhet
in3240 – testing av programvare

in3010 – transformativt design
in3220/4220 Å forstå bruk før bruk
in3250 – prosjektoppgave i interaksjonsdesign