

Prosjekter in1060

Nedenfor er de fleste prosjektene i in1060 listet opp med noen stikkord om hva de handler om: sted, brukergruppe, aktivitet eller tema. Flere av disse kan overlape, f.eks. vil stedet skole ofte innebære barn som brukergruppe. Jeg har også tatt med prosjekter fra inf1510, som var den betegnelsen in1060 hadde til 2017. På emnesiden finnes liste over alle prosjektene, og i listen nedenfor har jeg brukt navn/årstall slik at dere kan finne prosjektene på emnets hjemmeside for det aktuelle året. Nedenfor er en oversikt over temaer (mer om disse på de aktuelle hjemmesidene) og antall prosjekter. Dessverre har noen av gruppene avpublisert sin video eller rapport, men de fleste har fremdeles gode beskrivelser av sitt prosjekt på sin hjemmeside.

- 2024: 25 prosjekter. Tema: på og av. Årets prosjekter er ikke med på denne listen
 - 2023: 29 prosjekter. Tema: utvide menneskers evne og handlingsrom i 1) velferdsteknologi som forlenger og støtter folks evner (capabilities), 2) å sanse det mennesker ikke kan sanse, f.eks. for bærekraft eller for «a more than human world»)
 - 2022: 22 prosjekter. Tema: forholdet mellom form og funksjon
 - 2021: 22 prosjekter. Tema: opplevd isolasjon og ensomhet (Covid-pandemi, én bruker tillatt)
 - 2020: 20 prosjekter. Tema: velferdsteknologi
 - 2019: 16 prosjekter. Tema: interaksjon uten skjerm
 - 2018: 17 prosjekter. Tema: interaksjon uten skjerm
- inf1510**
- 2017: 29 prosjekter. Tema: interaksjon uten skjerm
 - 2016: 24 prosjekter. Tema: interaksjon uten skjerm

in1060: <https://www.uio.no/studier/emner/matnat/ifi/IN1060/>

inf1510: <https://www.uio.no/studier/emner/matnat/ifi/INF1510/>

Sted

Badstue: Baduino/2022 (varm oppbevaring av klær for isbadere)

Bar:

Skaperne/2022 (armbånd som støtter kommunikasjon mellom ansatte)

Blikkbox/2017 (oversikt over arbeidsoppgaver for de ansatte)

Barnehage:

Goal Diggers/2018 (oversikt over sovetid for de ulike barna)

Kappa Jr. /2018 (spill for å øve på inkluderende samarbeid)

Uno Mas/2017 (for barn på tur med teddybjørn som lyser hos seg og turpartner)

Kappa/2017 (spill basert på hviskeleken for å trene empati (med kua Empathea))

FEM/2017 (interaktivt fortellingsspill som skal oppfylle læringsmål i barnehagen)

Bubo Bubo/2016 (labyrint som skal trene barn i motoriske ferdigheter)

Bibliotek:

Svakeste LED/2022 (utlånsautomat)

Spade/2018 (hyllesystem der lånere kan finne sin reserverte bok lettere)

Bil med småbarn: Dezipnerz in da Hood/2020 (underholdningsboks)

Boligblokk: Diseñadores/2021 (spill for beboere der alle kan delta på forskjellig tidspunkt)

Butikk:

VIFT/2020 (system for bedre kundeservice)

boks/2019 (system for å varsle butikkansatte om kunder i kassen)

Eldresenter:

Designerne.ino/2023 (musikkspiller med pianoform)
GelaTeam/2022 (triviaspill med fysiske knapper for fire deltakere)
PIVOT/2019 (hjernetrin for eldre med kort og interaktiv boks)
Gård: Garduino/2022 (boks som måler og varsler om temperatur i kompost)
Helsesenter: ifibabez/2022 (køordning ved vaksinasjon under Covid-pandemien)
Hjemme (covid):
Resten Academy/2021 (boks som foreslår aktivitet)
Snacks/2021 (spill for å være med i aktivitet)
Ripples/2020 (lys som skal hjelpe en med å stå opp om morgenen)
usabilitech/2020 (familiespill med kort og digital spillboks)
Hjemmekontor:
Kamerat/2021 (drikkebrikke som varsler om kaffepause (over avstand))
Flersom/2021 (drikkebrikke som varsler om kaffepause (over avstand))
iSolution/2021 (boks med vifte som signaliserer at en har sittet for lenge)
CHAV/2020 (struktur og oversikt over arbeidsdagen)
Institusjon: iBakhodet/2019 (tilkalling av personale + lysbehandling for klienter)
Kafé: Evim/2017 (tilbakemelding fra kundene)
Kaffebar:
Kaffegjengen/2022 (bokser i baren som barista bruker til å si fra at kaffen er klar)
Kaffekartet/2016 (interaktivt bord med verdenskart for å bestille kaffe + få info)
Kantine: UnNamed/2018 (registrere tomme matfat i kantina, signal til kjøkkenet)
Kollektiv:
reSisters & the Ohmies/2023 (belønningssystem for å tømme søppel)
QuaranTEAM/2021 (tavle for å planlegge og registrere aktiviteter)
Creat(ifi)ty/2018 (adresserer kø på badet, viser tid)
Mandatorias/2018 (kontroll og oversikt over økonomi)
No Name/2017 (boks for å kunne klage på støy i kollektiv)
JACH/2017 (påminner om arbeidsoppgaver og rutiner)
Kontoret: Dalias/2019 (potte med tre til å ha på pulten, signaliserer om stillesitting)
Kontorlandskap: Den sjette sans/2023 (signalisere tilgjengelighet for kontakt)
Legekantor: Splidd/2017 (køsystem med ventetid)
Museum:
HVASS/2019 (omgivelse (telt) for historiefortelling i Vikingskipsmuseet)
Protorama/2018 (trylletegning-maskin for Barnemuseet)
Skole:
Ohmtanke/2023 (elever kan si fra til lærer om de ikke forstår)
Magma/2018 (spill for tilfeldig inndeling i grupper i VGS for økt sosialisering)
Reunited/2018 (quiz-spill for tilrettelagt opplæring i skolen)
Oniudra/2017 (gulvspill for læring av programmering)
Life/2017 (lære gangetabellen)
Capsa/2017 (boks for oppbevaring av iPad)
007/2017 (system for tilbakemelding og belønning i barneskolen)
Doctrina Horreum/2016 (samarbeidsspill for repetisjon av pensum)
Designbuddies/2016 (system for registrering av elev-svar på spørsmål)
Språkkafé:
InTouch/2021 (tre med aktive blader der bladet tas med og aktiveres på språkkafé)
ZOMY/2020 (spill inspirert av story-cubes for å øve i språkkafeen)
NEO/2018 (spill for å øke ordforråd)

Brukergruppe

Barn:

Eple/2022 (lekehest som interagerer med barnet og lyser om natten)
BOP/2022 (leke-pyramide med utfordringer for små barn)
Gruppe B/2021 (robot av lego med skjerm, kan bygges på og interageres med)
Void/2019 (fleip eller fakta-spill for to med kort, interaksjon med lyd og lys)
Karoshi/2016 (teddybjørn som hjelper barn å lese, sier om riktig, retter på uttale)
Gruppen – The Five Years Old Club/2016 (lære barn tidsforståelse)
Divergent/2016 (samarbeidsspill – samarbeide om å finne objekter)

Barnefamilier:

Unlock 6.sense/2023 (automatisk vugge)
Açai/2022 (armband som registrerer om barnet går ut av hagen)
Gatitos/2018 (sensortepe til barnevogn, registrerer bevegelser og temperatur)
Tidstyvne/2016 (belønningssystem for å bygge rutiner hos barn)
OrgaNice/2016 (motivere barn til å gjøre oppgaver)
Kake - Foreldrehjelpen/2016 (system for å gi barn poeng ved god oppførsel)
Den kuleste gruppen/2016 (motivasjon for å pusse tenner for småbarn)

Beboere i tilrettelagt bolig: Kobra/2017 (system for å motivere til å utføre daglige gjøremål)

Birøktere: BusyBee/2020 (system som varsler om sverming til birøkteren)

Blinde:

THNS/2019 (boks for å skanne vaskelapp i klesplagg, gir info om plagget)
Hubbub/2017 (system for å varsle blinde om hvilken buss som kommer)
Zenseor/2016 (system for å skanne matvarer)

Brettseilere: Seilergruppa på IFI/2017 (vind/værvarsler + kompass til seiler, festet til mast)

Brettspillere:

HCS/2019 (koffert med lydbilde passet til Secret Hitler-stemming)
E4/2017 (sjakkbrett med klokke og tilbakemelding på stillingen)

Bueskyttere: TeamTrøkk/2019 (konkurransetrening med støy og forstyrrelse under trening)

Dysleksi/dyskalkuli: One in a millis()/2022 (lampe som alarm + nedtelling)

Døvblinde: B-gjengen/2023 (gi informasjon og oversikt ved hjelp av plantegning)

Eldre:

grandpa&me/2023 (sosial trim med paradiform)
Oniudra/2023 (huske bursdag: familietre der bilder lyser)
Proto/2023 (påminne om å drikke nok)
Watts Up/2023 (armbånd signaliserer til sjåfør at en eldre person skal gå av buss)
Den Digitale Meteren/2021 (informasjon om aktiviteter i nærområdet)
WeConnect/2021 (enkel telefon for eldre)
Aasen/2021 (gjøremålsboks)
Kosegruppa – KEEP/2020 (kontakt med andre eldre / frivillige)
Pentagon/2018 (eldre med finmotorikk-problemer, enkel spiller for musikk (CD))
Sparkle Motion/2017 (bilderamme for enkel visning av bilder)
Smartness Overload/2017 (spiller sanger fra gamle dager, input telefon-tallskive)
Velferdsforeningen/2016 (enklere avspilling av podkast for eldre)
MotivAID/2016 (motivasjon for å gjøre fysioterapi-trening hjemme)
Half&Halv – Memini Cube/2016 (boks for å skru av all strøm hjemme)
easyTalk/2016 (enkel interaksjon for å ringe med familien (Skype))
Adelaide/2016 (enkelt system med kort for å handle hjemmefra)
Skapertrio/2023 (for å avtale turpartner på kort varsel)

Forfatter: Pseudonym/2019 (giraff-formet registrering av jobbetimer, med lyssignal)

Gamere:

Lorem Ipsum/2022 (støtte til spillet Dungeons & Dragons, innlevelse)

CAPY/2022 (diskret varsling om tid / leggetid)
Stang Inn/2020 (kotroll av tidsbruk, varsler om tidsfrister)
Gravide: smilr/2020 (søt dings som registrerer og presenterer fosterbevegelser)
Hobbykokker: On Time/2022 (kart for å utforske/finne på nye matretter å prøve)
Hundeeiere:
Future Design/2023 (hundeleke)
Vivat Innovation/2023 (avansert hundeleke)
101/2019 (hundetrenings-tracker)
Yacht/2017 (meldingssystem for temperatur for hund i bil)
. (punktum)/2016 (hundebånd med innebygget signal til andre hundeeiere for kontakt)
Hørselshemmede:
ICU/2023 (boks for å være stille)
cFire/2017 (brannvarsler med vibrasjon)
Kaffeentusiaster: BY4 Innovations/2022 (vekt for å støtte det å lage perfekt kaffe)
Katteiere: Duppio/2017 (alarm-boks for å holde katten unna et område)
Musikere:
Femklang/2022 («robot»-publikummer man kan øve til konsert med)
Mindspace/2021 (spille musikk sammen over avstand)
AHAAR/2019 (for DJ: varsling av for høy lyd)
Natteravnere: uRo/2019 (boks for rask loggføring for natteravnere)
Nyansatte: Singulariteten/2021 (spill / samhandling med kolleger (elektrikere))
Par: Sagas/2022 (lampe som skal hjelpe i vanskelig kommunikasjon)
Sjåførere:
Indigo/2019 (fremme passiv sikkerhet for unge sjåførere i gamle biler)
Automobil/2016 (for nye sjåførere, sier fra om for høy fart)
Syklister: Nygaards disipler/2020 (for økt sikkerhet: detekterer og signaliserer i trafikken)
Trafikanter: Millis & Mikros/2023 (registrering av bevegelse rundt en sving)
Turgåere: SMAGS/2019 (3D kartmodell for turplanlegging, med lys for forskjellige turer)
Volleybakkspillere: .bravnie/2018 (tilbakemeldinger på trening)

Aktivitet

Avslapning / avstressing:

JAQZ/2022 (plante som varsler om pauser og avslapningsøvelser)
Connection/2022 (lysende ball som minner om / støtter pust og meditasjon)
Ottar/2021 (tre som tar tid og minner om tilstedeværelse)
Unge voksne/2016 (system for å legge bort mobilen og koble av fra mail)

Dating: ABAKE/2018 (boks for enklere samtale på første date)

Fugletitting: Spire/2023 (fuglekasse som varsler ved aktivitet)

Førstehjelp: HTM-EL/2020 (dukke som man kan øve riktig førstehjelp)

Fysisk aktivitet: De Fem/2016 (reaksjonsspill montert på 3 vegger i et rom)

Konsentrasjon / uten forstyrrelser:

Unity/2022 (boks som skal hjelpe folk med ADHD med konsentrasjon)
Amadeus/2021 (boks med tidslås for mobiltelefon for skuespillere)

Matlaging / handling:

404/2017 (planlegge middag basert på innskannede varer, for barnefamilie)
LCD - Handlehjelpen/2016 (planlegge middagshandling)

Registrering av folk:

Arduinnovate/2023 (registrere ut og inn av eldresenter)
Sensomatic/2023 (registrere ut og inn av utested)
Safe'R'Uss/2017 (oversikt over russ i russebuss)

@end/2017 (registrering av elever i klasserommet i VGS)
Soling: korts/utning/2023 (UV-måler i solbriller)
Sprint- og hekketrening: Super Circuit/2023 (tidtaking ute)
Språkopplæring: Saga/2018 (praktisere norsk med lyd og tekst hjemme)
Søvn: Eureka! /2023 (varsler om luft og temperatur, soloppgangsllys ved oppvåkning)
Terrensykling: DarkMode/2023 (registrerer luft i demper på sykkel)
Trening:
 Be Strong/2021 (hjemmetrening, telle push-ups)
 Brogrammers/2020 (treningsspill på dansematte / fit-pad + telle push-ups)
 Interlinked/2020 (boks som veileder treningsøkt, for eldre)
 mjess/2020 (boks for motivasjon av eldre til å bevege seg, med lys & lyd)
 Askeladden/2018 (telle repetisjoner på treningsenter)
 Luna/2018 (sensor for riktig trening av markløft)
Vanne planter:
 LARS/2023 (fukt og temperaturmåler i jord)
 Rød traktor/2023 (potte som sier fra når planten trenger vann)
 Ifi Solution/2022 (utstyr til potte som varsler om at planten trenger vann)

Tema

Dyrepåkjørsler: Veles/2023 (registrering av elg i veien fra bil)
Ensomhet: Anemone/2021 (robot som må mates og klappes og stelles med)
Kontakt over avstand:
 Solo/2021 (tavle som barn kan trykke på i samtale over avstand)
 Public Static Void/2021 (datingspill for å finne hva man har felles)
 Dørstokkmila/2021 (myk ball som kommuniserer til andre baller hos andre)
 Kunsten å være ensom/2021 (bok-form som viser prosjekt og tilgjengelighet)
 Fused/2020 (blomst med kronblader for å signalisere til venner om kontakt)
Matkvalitet: Syvende sans/2023 (sjekk av temperatur i mat i Mathallen)
Matsvinn:
 Symbiose/2023 (boks til kjøleskapet som varsler om utløpsdato på mat)
 #tyggepåden/2020 (matboks med vekt i kjøleskap, varsler om matpakke)
 teamUino/2020 (boks i matvarebutikk for å hente «too good to go»-poser)
 EcoTeko/2019 (matklokke for restemat)
Miljø / klima:
 Interra/2020 (kartbasert system med oppgaver som reduserer fotavtrykk)
 Khloron/2020 (utstillingsmodell av miljøvennlig hage, med spill og info)
 Veiviserne/2016 (panteboks)
Stillesitting: Ergon/2022 (trekk til stol som skal måler sittestilling / holdning)
Valgdeltakelse: No Limits Ltd. /2017 (kunnskapsspill for læring og diskusjon)

--Tone