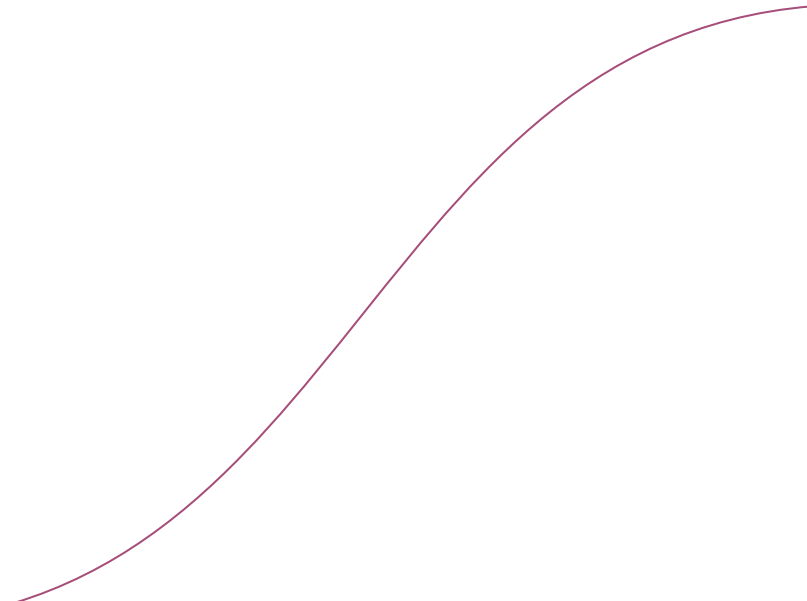


VELKOMMEN!

IN2020 Gruppe 3

Dagens plan

- Bli kjent!
- Introduksjon til IN2020
 - Om emnet
 - Litt praktisk
- Forsiktig start på teorien



Litt om meg

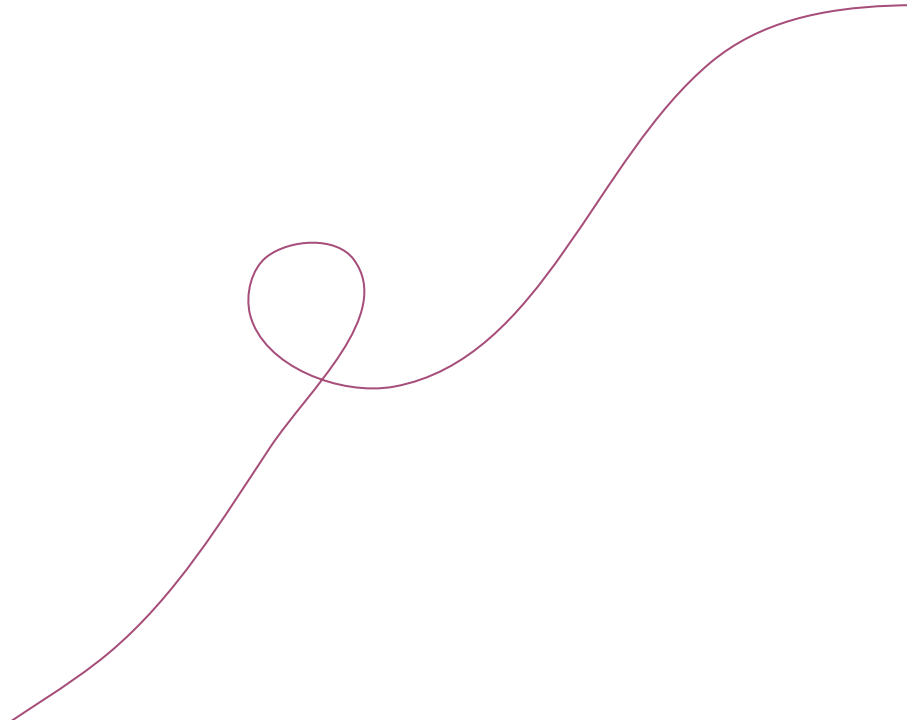
- Sara, 26 år
- Går 5. året på master i Design
- Internship som UX-designer sommer 2023
- Mail: sarapk@uio.no
 - evt. bare å ta kontakt på Teams :)



Navnerunde!

Hvordan blir gruppetimene?

- Repetisjon av pensum
- Diskusjonsoppgaver
- Praktiske oppgaver
- Oblighjelp
- Annet?



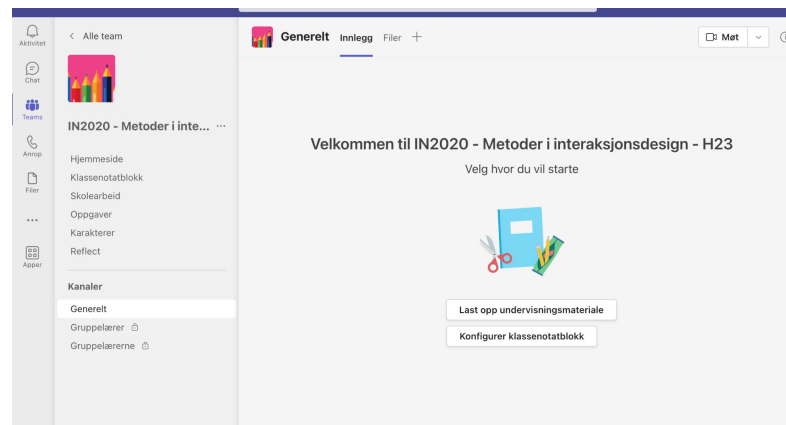
Hva lærer du? - fra emnesiden

Etter å ha fullført IN2020:

- Har du en meget god forståelse av **forskningsmetoder** i HCI
- kan du anvende HCI forskningsmetoder og **redegjøre for dine valg** av tilnærming til problemet og valg av metoder, verktøy og teknikker
- kan du **design**e HCI-eksperimenter
- **behersker du grunnleggende statistisk analyse**
- kan du gjennomføre både **kvalitativ og kvantitativ analyse av data**
- kan du **reflektere** over sentrale **etiske, samfunnsmessige og faglige problemstillinger** i forhold til eget og andres arbeid

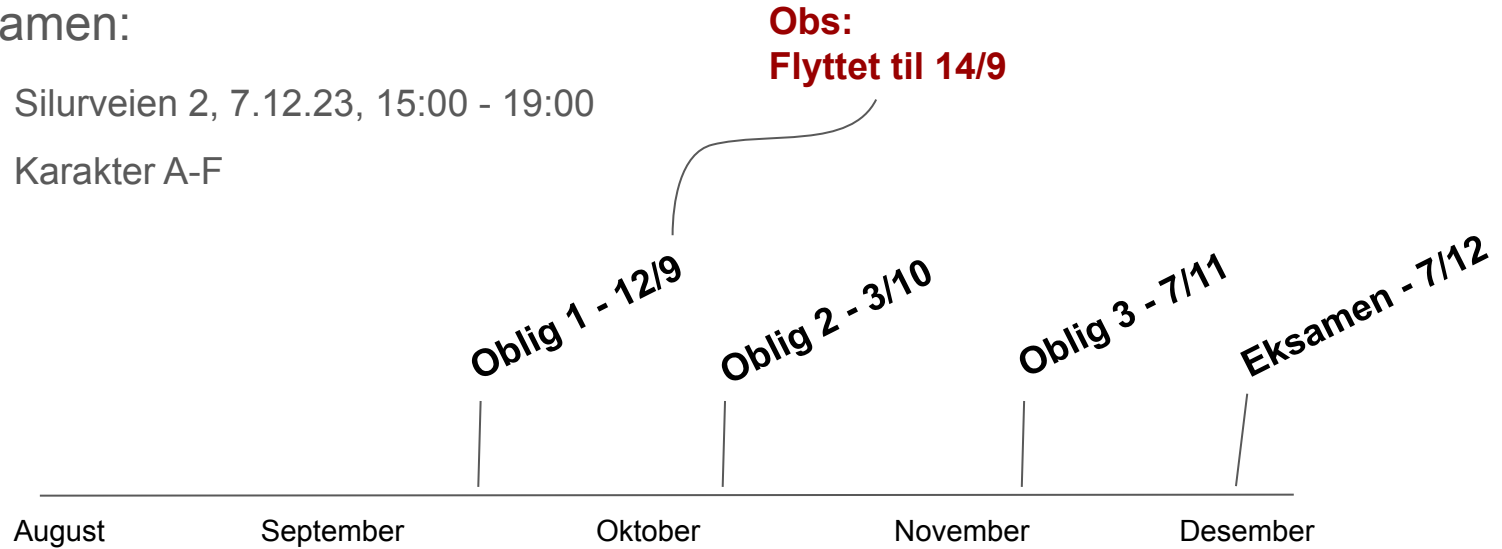
Teams

- Viktig informasjon gjennom semesteret blir publisert her
 - Logg på med uio-brukeren deres
 - Obs: Slå på varsler i kanalen
- Ikke blitt lagt til? Si ifra så fikser vi det!
- Følg også alltid med på emnesiden :)



Hvordan ser semesteret ut?

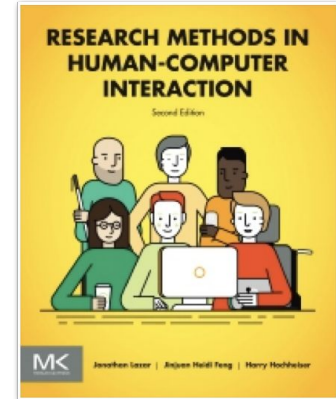
- 3 obligatoriske oppgaver
- Eksamen:
 - Silurveien 2, 7.12.23, 15:00 - 19:00
 - Karakter A-F



Hvordan lykkes i IN2020?

- Gå i forelesninger! Slidsene er viktig pensum
- Les boka → den er lettlest og gir en fin oversikt
- Møt opp og delta i gruppetimer

- Tankekart!



Hvorfor er dette emnet viktig?

- For å forstå metoder, og deres styrker og svakheter
 - Å kunne argumentere for metodevalg
 - Å kunne designe sitt eget studie
 - Å kunne mikse og matche metoder på en god måte
-
- + Relevant for senere emner (IN2000, IN2150 ++)
 - + Relevant dersom dere skal ta en master
 - + Relevant ut i arbeidslivet!

Diskusjon

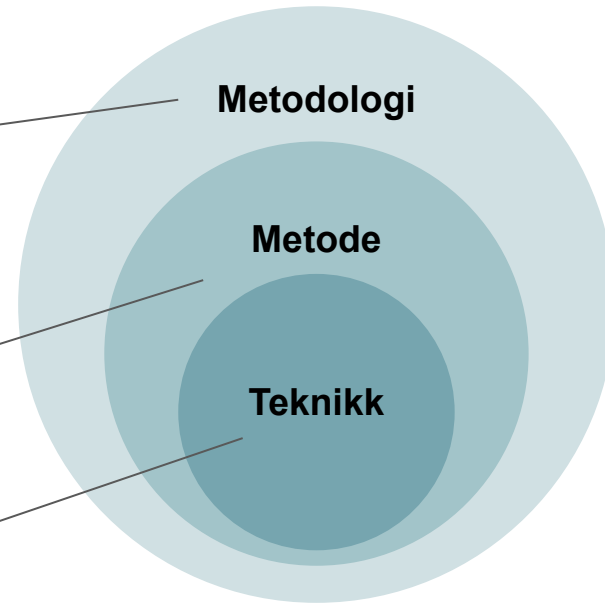
- Hva er metode?
- Har dere noen eksempler på vanlige metoder innen HCI?

Metode

En pakke med metoder, prinsipper og retningslinjer satt sammen på en meningsfylt måte

Måter å samle inn og analysere data på. Ulike metoder har ulike formål

En variasjon av hvordan man kan utføre en metode



Kvantitativ vs. kvalitativ forskning

| Kvantitativ forskning | Kvalitativ forskning |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none">• Bredder og generalisering• Fokus på populasjonstall og statistikk• Ønsker å generalisere påstander og hypoteser om visse ting, fenomener eller mennesker | <ul style="list-style-type: none">• Dybdeforståelse• Fokus på subjektive opplevelser og forståelse av fenomener• Målet er ikke å generalisere, men å lære i dybden |

Usability vs. user experience

- Usability (brukbarhet): Hvor enkelt er det å bruke en tjeneste/løsning?
 - Målbarhet: Hvor lang tid tar en oppgave? Hvor mange feilklikk?
 - Kvalitet og effektivitet

- User experience (brukeropplevelse): Hvordan opplever brukeren tjenesten/løsningen?

Iboende konflikter i HCI

- Optimalt grensesnitt vs. brukervennlighet:
 - F.eks. DVORAK vs. QWERTY → usability vs. user experience
- Finnes ikke en optimal løsning for alle på en gang → vanskelig å treffe på alle aktører/stakeholders/brukeres ønsker
- Brukbarhet vs. sikkerhet:
 - F.eks. passordkrav → nødvendig, men vanskelig å huske?
- Bærekraft:
 - Ny teknologi → bedre og mer energieffektivt?
 - Bruk og kast mentalitet?

Takk for i dag!

