

VELKOMMEN

IN2020 Gruppe 4

Hva skal vi i dag?

- Bli kjent :))
- Forventninger
- Litt praktisk og administrativt
- Tips og triks
- Forsiktig start på teorien

Hvem er jeg?

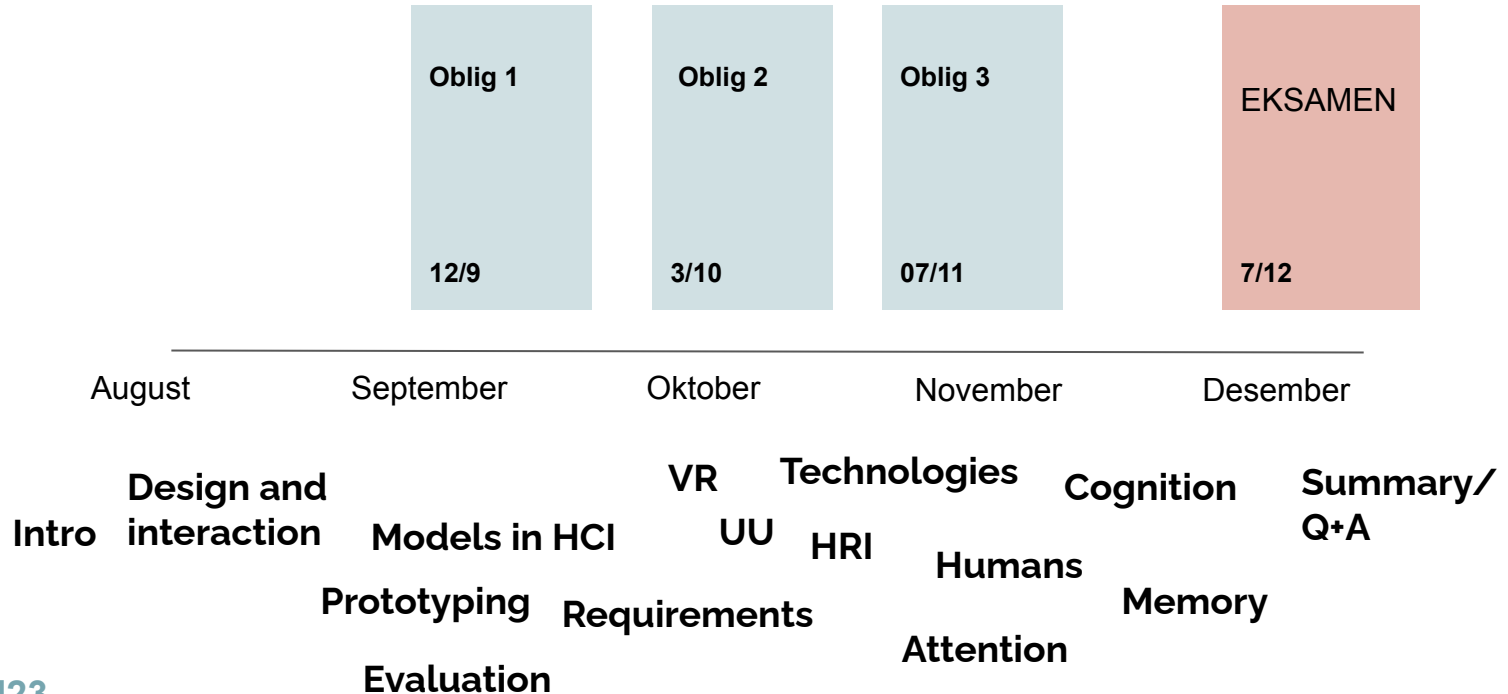
- Emma - 23 år
- Masterstudent i Design
- Gruppelærer i IN1030 V2021 - V2023
- Gruppelærer i IN2020 H2022
- Internship som UX-designer 2022 + 2023
- Kontakt meg gjerne på mail eller Teams

Min mail: emmatv@uio.no



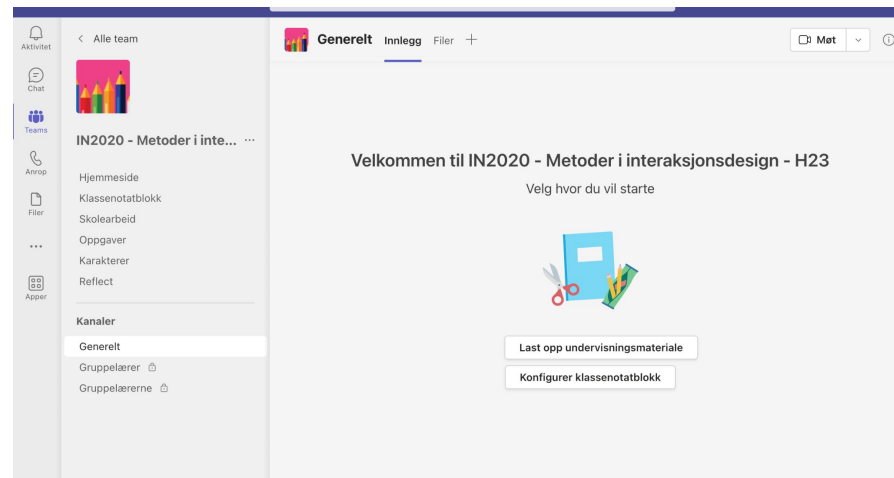
Navnerunde :-)

Oversikt høsten 2023



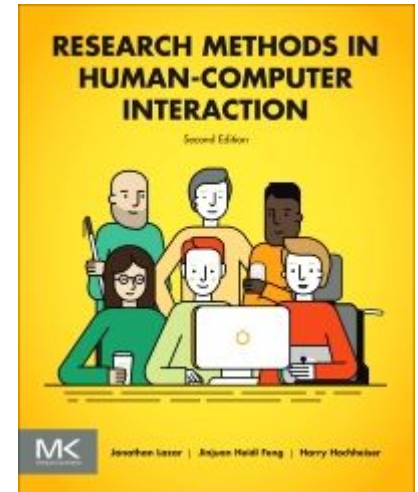
Beskjeder og spørsmål

- Hvordan få Teams?
 - Logg inn med UiO bruker for å få tilgang til kanalen i IN2020
 - Da bruker du [brukernavn]@uio.no + UiO passord
 - Se mer her: [Innlogging på Teams](#)
- Mail er alltid en god kanal :)
 - Jasmin eller Trenton
 - Gruppelærere



Praktisk om IN2020

- Forelesning tirsdag 10:15-12:00
- Gruppetime nå ;)
- 3 OBLIGER
- 1 bok + noen artikler (Leganto er ikke oppdatert enda)
- Er det noe dere lurer på?



Hvordan blir gruppetimene?

- Repetisjon av pensum
- Diskusjonsoppgaver:
- Praktiske oppgaver
- Mulighet for å jobbe med obliger
- Andre ting? Ønsker/tips? Send meg mail emmatv@uio.no

EKSAMEN

Tid: 7.desember, kl.15:00-19:00

Sted: Silurveien 2 (Sal 3C)

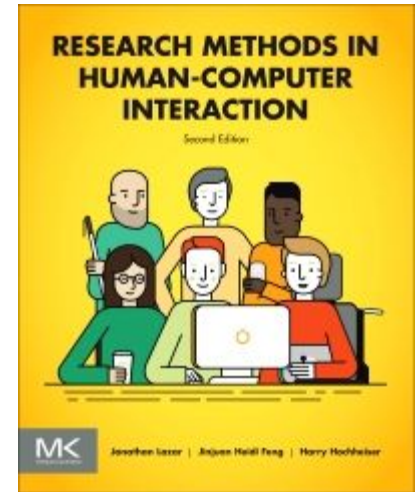
Hvordan nailer jeg IN2020?

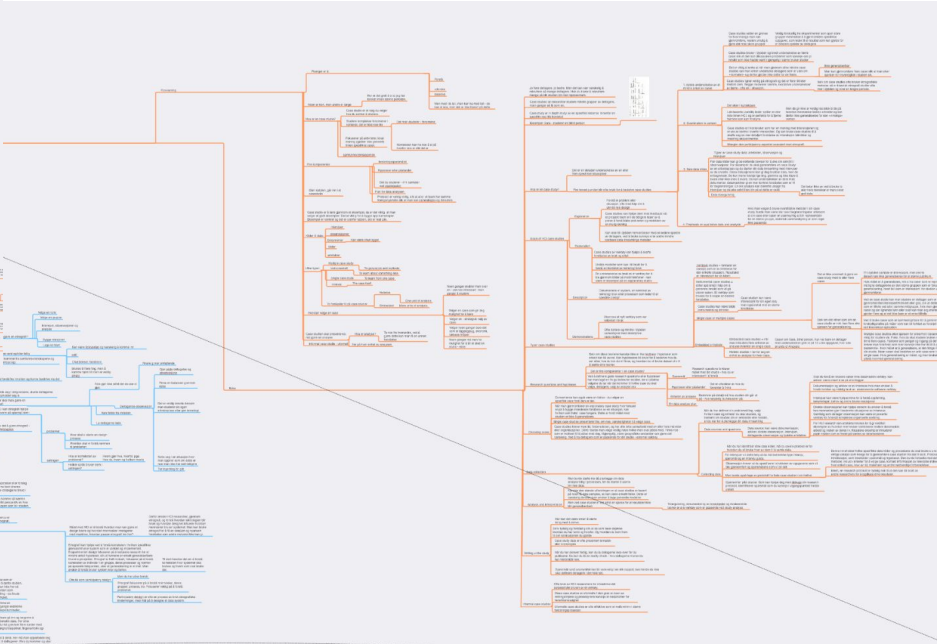
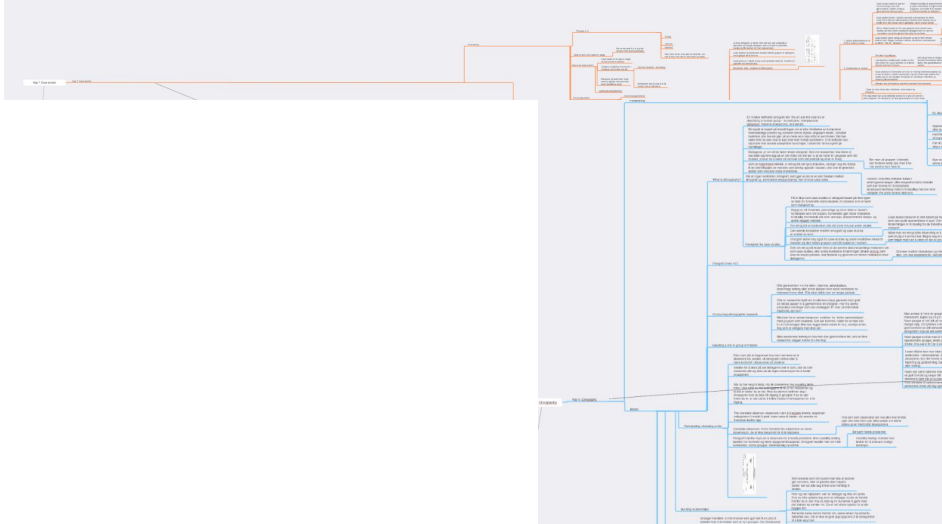
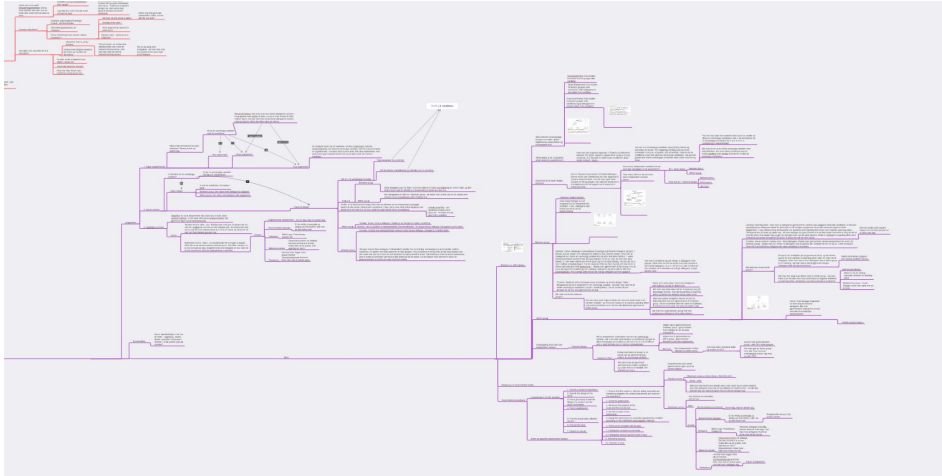
Jeg anbefaler dere å...

- LESE BOKA!
- Gå i forelesninger
- Gå i gruppetimer ;)

Min suksessoppskrift i 2019 var

- Alias kort for begrepene i hvert kapittel
- Lag tankekart (mindnode)





Hva?

- **IN2020** = Hvordan kan vi tilegne oss kunnskap om menneske - maskin interaksjon
- Hva er ulike tilnærminger (metoder/verktøy/teknikker) for dette
- Og hvordan påvirker valgte tilnærminger dataen vi samler inn

Hvorfor?

- For å få kunnskapen om metoder
- For å forstå styrker og svakheter ved ulike metoder
- For å kunne vurdere hvilke metoder som passer i en gitt situasjon, og argumentere for hvorfor den passer for din studie
- For å kunne designe sitt eget studie
- For å kunne mikse og matche metoder i tilfeller det er optimalt

Motivasjon for IN2020

- Det blir relevant videre i bacheloren deres:
 - IN2000, IN2150, IN3010 ...
- Det er relevant ved eventuelt videre studier
 - Masteremner, masteroppgave med selvstendig forskning
- Det blir relevant etter studier
 - Arbeidslivet: brukerundersøkelser etc.

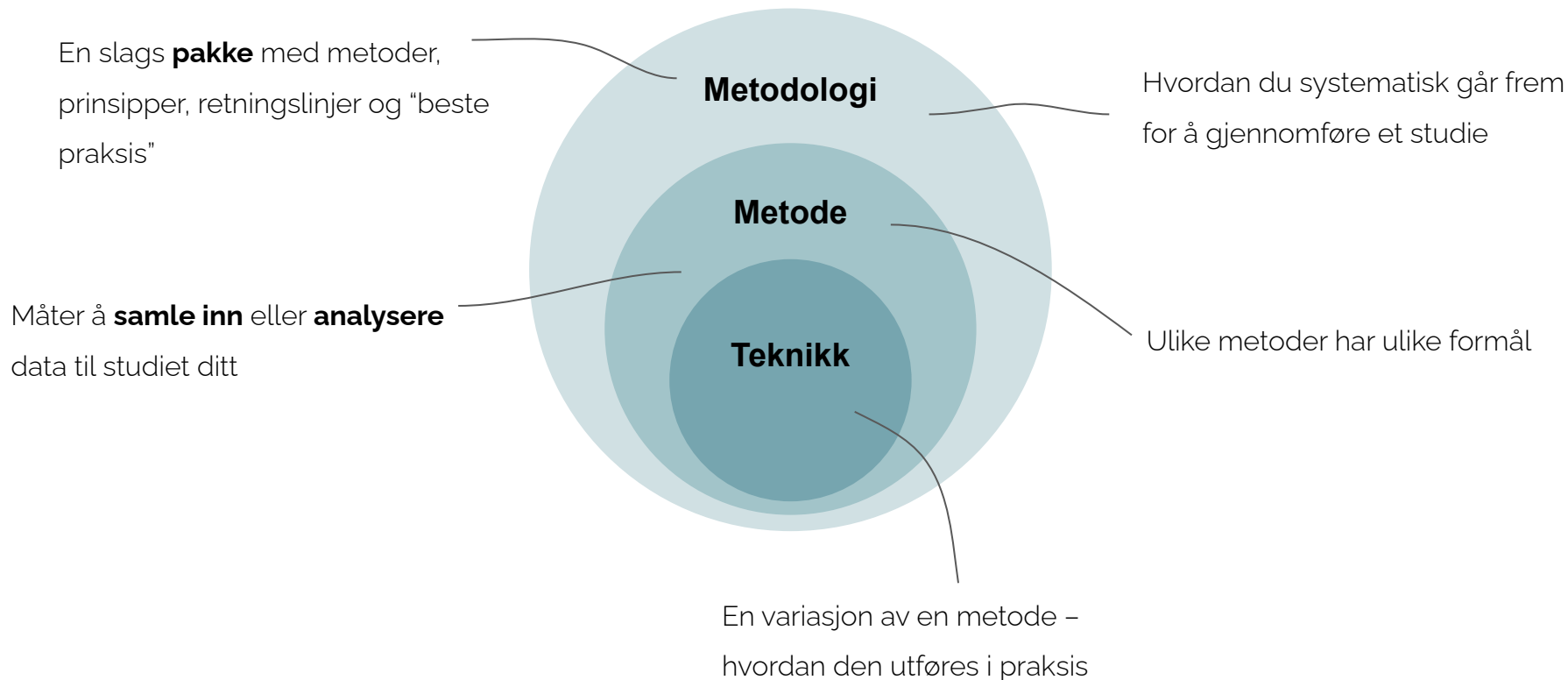
Hva skal vi lære i IN2020?

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 **designe** 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

Her er det endringer i år!!!

... men hva er en metode egentlig?



I IN2020 så vil dette være...

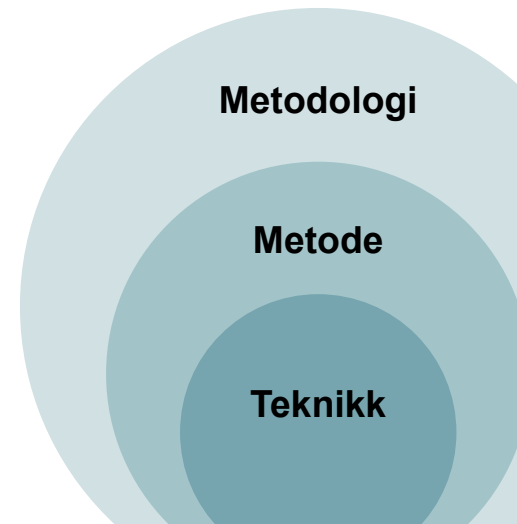
obs obs - dette kan endres...

Metodologier vi skal gjennom

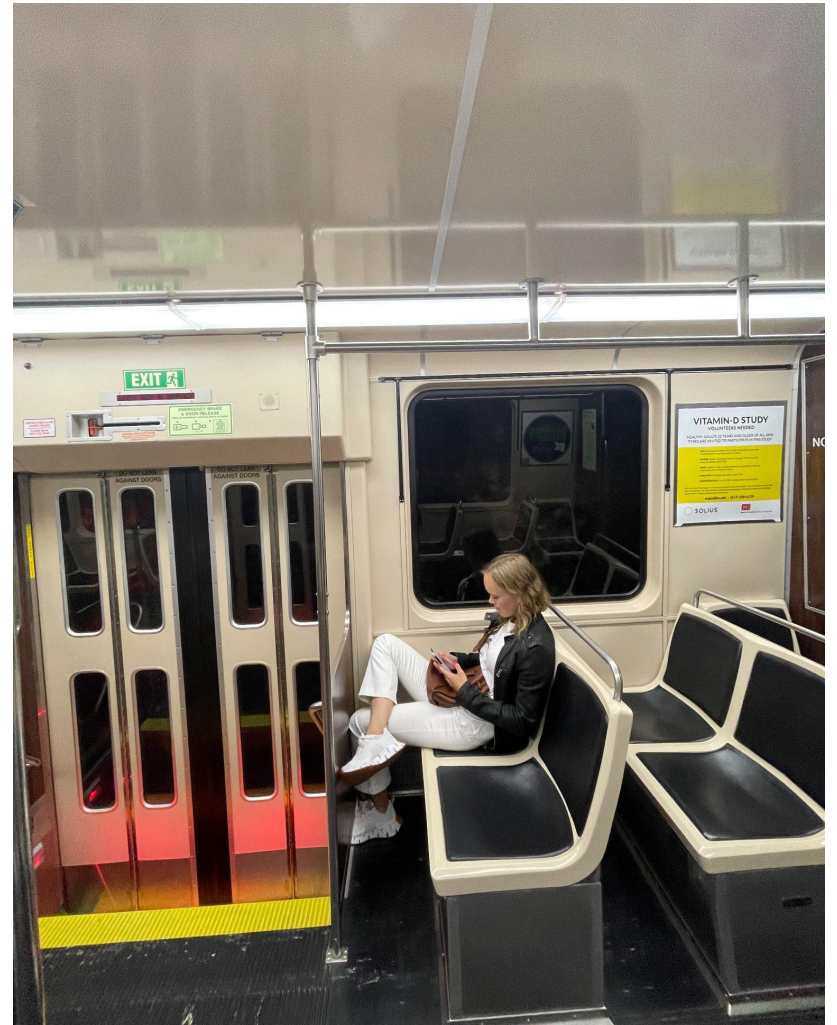
- Kvantitativ forskning
 - Eksperimentell forskning
- Kvalitativ forskning
 - Case studier
 - Etnografi
- *En blanding*
 - *(Survey studies)*
 - *(Usability studies)*

Metoder vi skal gjennom

- Eksperimenter
- Statistisk analyse
- Intervjuer / fokusgrupper
- Spørreundersøkelser
- Dagbøker
- Brukbarhetstesting
- Metoder for digital/online og automatisert forskning



Hvor er stopp knappen?





Usability (Brukervennlighet)

Hva måler vi?

Human performance: hvor raskt fullførte man, hvor mange oppgaver ble fullført riktig.

- **Learnability:** Hvor enkelt er det for bruker å gjennomføre en oppgave første gangen?
- **Efficiency:** Når bruker har lært seg systemet, hvor raskt kan de gjennomføre en oppgave?
- **Memorability:** Etter en stund, hvor enkelt kan bruker gjenopprette ferdigheter?
- **Errors:** Hvor mange feil gjør brukeren? Hvor alvorlig er feilene? Klarer bruker å fortsette?
- **Satisfaction:** Hvordan er det å bruke systemet?

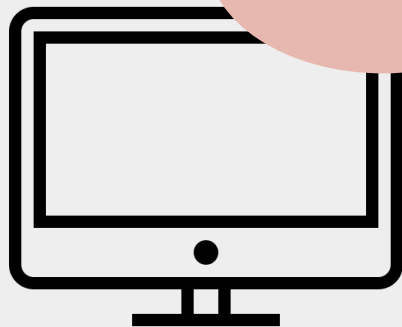
- **Learnability:** Hvor enkelt er det for bruker å gjennomføre en oppgave første gangen?
- **Efficiency:** Når bruker har lært seg systemet, hvor raskt kan de gjennomføre en oppgave?
- **Memorability:** Etter en stund, hvor enkelt kan bruker gjenopprette ferdigheter?
- **Errors:** Hvor mange feil gjør brukeren? Hvor alvorlig er feilene? Klarer bruker å fortsette?
- **Satisfaction:** Hvordan er det å bruke systemet?



Human-Computer Interaction

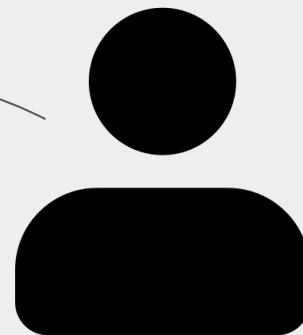
*Hvordan støtter maskinen/produktet brukeren til å nå målet sitt/gjennomføre en oppgave.
Hvor enkelt er grensesnittet å bruke?*

Usability



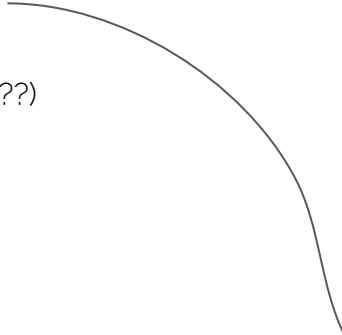
User Experience

*Oppstår gjennom interaksjonen.
Opplevs av bruker.*



Iboende konflikter i HCI-forskning

- Hvorfor ikke alltid velge optimale løsninger?
 - F.eks: QWERTY vs DVORAK-tastatur → komfort/vaner vs. ergonomi/effektivitet
- Brukbarhet vs sikkerhet
 - F.eks: brukerinlogging og passord (enklere men dårligere sikkerhet??)
- Bærekraft → ny teknologi → mer overforbruk og energibruk?
 - F.eks smarttelefoner → oppfordring til kast-og-bruk mentalitet?
 - Pris på reparasjon vs. kjøpe nye varer
- Teknologiens påvirkning på livskvalitet
 - Både psykisk og fysisk → mental helse, ergonomi



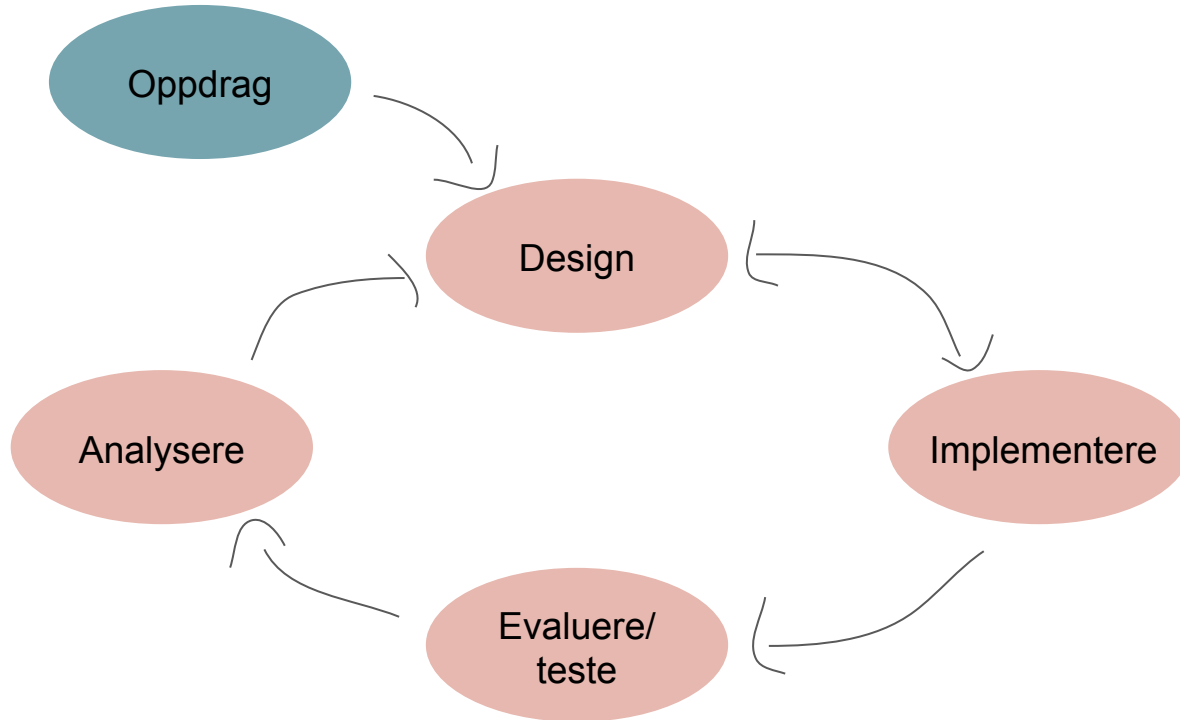
Usability vs. User Experience

Hvordan gjøre dette i praksis?

F.eks:

1. Du leser forskning og finner ut av mangel/problem
2. Du lager deg en plan på hvordan du kan få kunnskap om dette (metoder etc)
3. Du gjennomfører datainnsamlingen
4. Analyse
5. Skriver om det og bidrar med noe nytt til verden

Hvordan gjøre dette i praksis? i arbeidslivet

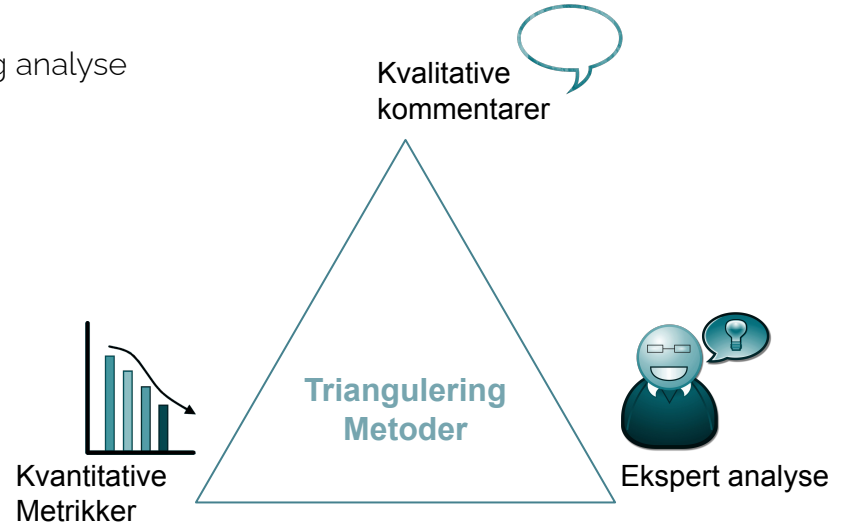


Bredde vs. dybde

Kvantitativ forskning	Kvalitativ forskning
<ul style="list-style-type: none">• Bredde 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

Triangulering


- INGEN perfekt forskningsmetodologi, metode eller teknikk
- Ulike problemer krever ulike former for undersøkelse og analyse
 - Her må man tenke på hva man er ute etter
 - Hvilke metoder vil hjelpe deg å oppnå dette?



Husk på!!

*Én metode eller metodologi er ikke **bedre** enn en annen – alt kommer an på hva som er formålet med studien din!*

Forskningsbidrag

- Forskning gir forskjellige bidrag til HCI-feltet:
 - **Empiriske bidrag** – kvalitativ eller kvantitativ data
 - **Artefakter** – (ofte) sammen med bruksdata
 - **Metodologiske bidrag** – nye tilnærminger til HCI som påvirker forskningspraksiser, f.eks nye metoder, nye metrikker, nye bruksområder
 - **Teoretiske bidrag** – konsepter, teoretiske rammeverk
 - **Datsett, survey-data, meningsbidrag**
- 
- Størst innen HCI

emmatv@uio.no