

Eksamensveileder.

1) Diskuter påstanden ”Riktig handling utfra feil antakelser” utfra et menneske-teknologi-organisasjon (MTO) perspektiv. Eksemplifiser.

1) Discuss the claim ”Correct action from erroneous assumptions” from a human-technology-organisation (HTO) perspective. Exemplify.

Oppgaven sikter til en diskusjon og eksemplifisering av menneskelig feil (human error). Dette viser konkret til artikkelen av James Reason som er gjennomgått i forelesning 30.08.2019 utgangspunktet er hvordan forstå feilhandlinger. Det skilles der mellom et menneske vs system perspektiv. Oppgaven er best belyst utfra et menneske-perspektiv, dvs henvisning til kognisjon og da gjerne det kognitive perspektivet som i Wickens artikkel fra pensum. Der framgår det at mennesket agerer på verden slik vi forstår den og at den kognitive modellen er et utgangspunkt for dette. Videre kan oppgaven kobles til Endsely rammeverk for situasjonsforståelse som er en viderekommen vinkling. Det er også mulig å tenke design og vise hvordan utforming kan lede til feil oppfatning som gir en intendert riktig – feil faktisk feil – handling.

2) Hvordan kan en beskrivelse av hvordan en oppgave utføres brukes til forbedre et menneske-teknologi-organisasjon (MTO) system? Diskuter, eksemplifiser.

2) How can a description of how a task is executed be used to improve a Human-Technology-Organisation (HTO) system? Discuss, exemplify.

Dette er en henvising til oppgave-analyse slik i artikkelen fra Stanton et al. Deet betyr at en analyse av oppgaven kan avdekke vanskelig punkter som kan forbedres og dermed bidra til mer ønsket handling/mindre feilhandling. Det er ønskelig å se at de eksemplifiserer med tabell og nummerering slik at andre psykologiske konsepter kan knyttes til konkret steg i oppgaveanalysen. Dette er kommentert i Stanton. Det er også fint med en kobling til definisjonen av MTO faget (DUL et el/pensum) som gir ramme for hvordan forbedre et system. Viderekommen student vil også eksemplifisere hvordan oppgave analyse kan brukes retrospektivt/symptomatisk/proaktivt. Det er en naturlig kobling til design (MvGuire) som vil belønnes ekstra.