IN1030 - Systemer, krav og konsekvenser - våren 2022

Obligatorisk oppgave 1: Samspill og interessenter

Nøkkelord: Samspill, rike bilder, interessenter.

Formål: Formålet med denne oppgaven er å få trening i å identifisere ulike interessenter og perspektiver i forbindelse med utvikling og bruk av digitale systemer. Denne innleveringen adresserer det første læringsmålet i Modul A; *du skal kunne drøfte samspillet mellom digital teknologi og individer, organisasjon og samfunn.*

Leveringsfrist: Mandag 7. februar, kl 23:59.

Innlevering: Besvarelsen leveres i Devilry, og skal bestå av kun én **PDF-fil** (Filnavn et skal være på formen **"brukernavn.pdf"**). Husk å skrive navnet ditt på første side i besvarelsen. Besvarelsen skal inneholde svar på alle oppgavene med deloppgaver.

Du kan velge et av følgende systemer som utgangspunkt for arbeidet med de tre obligatoriske oppgavene i modul A.

1. Vipps
2. Oda
3. Vy
4. Yr

Merk at det systemet du velger i obligatorisk oppgave 1 skal du fortsette med for obligatorisk oppgave 2 og 3.

Oppgave 1 - Rike bilder

a) Beskriv i tekst en sluttbruker av systemet du har valgt. Det kan være deg selv eller noen du kjenner. Beskriv hvor ofte vedkommende bruker systemet, fra hvilke terminaler (smarttelefon, bærbar PC, nettbrett, annet) systemet brukes, og hvilke motivasjoner sluttbrukeren har for å anvende systemet. Beskriv også hva som er viktige funksjoner for brukeren.

b) Beskriv i tekst hvem du antar er interessenter i systemet, utover sluttbrukeren fra oppgave 1a. Få med både individer, grupper og organisasjoner samt hvilke interesser disse har i utviklingen og bruken av systemet.

c) Tegn et rikt bilde for systemet du har valgt. Det rike bildet skal inkludere interessentene fra oppgave 1b. Det rike bildet skal illustrere de ulike interessentenes interesser (eng. concerns) samt relasjonene mellom interessentene (og systemet). Bruk hjerter for å illustrere positive

relasjoner. Eventuelle konflikter illustrert med kryssede klinger. Interessentenes interesser oppsummerer du i tankebobler.

d) Rike bilder kan brukes til å identifisere konflikter eller motsetninger mellom interessentenes ulike perspektiver. Ta utgangspunkt i interessentene og deres interesser som du beskrev i oppgave 1b, samt det rike bildet du tegnet i oppgave 1c. Beskriv med egne ord de positive relasjonene samt de konfliktene eller motsetningene du eventuelt har identifisert. Hvordan tror du dette kan påvirke systemutviklingsprosessen og/eller bruken av systemet?

e) Formuler to spørsmål til artikkelen The Rich Picture: A Tool for Reasoning About Work Context (se pensum). Dette kan være noe du lurer på, er usikker på, er kritisk til, eller gjerne ønsker å vite mer om.

Oppgave 2 - Samspill

a) Les notatet Samspill (se pensum). Velg én av de ti påstandene i dette notatet, og drøft dine tanker om samspill relatert til denne påstanden. *Argumenter for og/eller imot påstanden med minst tre eksempler, gjerne basert på egne erfaringer med bruk av teknologi.*

b) Kunnskap om hvordan teknologi har utviklet seg over tid kan være nyttig når man skal løse eksisterende eller nye utfordringer. Nyskapning gjennom det å kunne forestille seg hvordan noe kan være annerledes forutsetter ofte en fremtidsvisjon. De siste årene har det blitt vanligere med netthandel (Oda, Vy) samt strømmetjenester for både musikk og video. Dette endrer adferdsmønstrene våre og vår forståelse av det å handle eller konsumere underholdning. Diskuter hvordan digital teknologi kan påvirke hverdagen og dermed endre samfunnet. Diskuter gjerne problemstillingen ut fra flere perspektiver og bruk eksempler.

c) Hvorfor mener du det er viktig å kunne drøfte samspillet mellom teknologi og individer, organisasjon og samfunn? *Skriv minst tre argumenter.*

Oppgave 3 - Refleksjon

Skriv noen setninger om hva du har lært gjennom å jobbe med denne innleveringen. Var det noe som var tankevekkende eller engasjerende?

Ved spørsmål om den obligatoriske oppgaven er det bare å ta kontakt med gruppelærer eller foreleser.

Lykke til!