IN1030 - Systemer, krav og konsekvenser - våren 2026

Obligatorisk oppgave 1: Samspill og interessenter

Nøkkelord: Samspill, rike bilder, interessenter, sosio tekniske systemer,

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: Onsdag 4. februar, kl 23:59 - lokal Oslo tid.

Instruksjoner for innlevering
For å tilrettelegge for ryddig og effektiv retting av innleveringene, pass på at følgende krav er oppfylt:

- Dokumenttype: PDF
- Filnavn: brukernavn.pdf (brukernavn = ditt UiO-brukernavn)
- Innleveringsplattform: Devilry
- Navn på dokument: Skriv navnet ditt på første side i dokumentet.
- Maks lengde: 7 sider. Om du vil skrive mer; legg det i et appendix. (ca 15.000 tegn)

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

1. FINN
2. Mine studier
3. Ruter
4. Vipps
5. Spotify
6. Klokke, brille eller annen kroppsbåren teknologi som registrerer og viser noe. For dette trenger du også et "system", for eksempel en helseapp, tale-til-tekst tjeneste eller annet.

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

Oppgave 1 - Rike bilder

A. Skriv en sammenhengende tekst om en sluttbruker av systemet du har valgt. Det kan for eksempel være deg selv eller noen du kjenner. Beskrivelsen skal inneholde:
   - Hvor ofte vedkommende bruker systemet.
   - Fra hvilke terminaler (smarttelefon, laptop, nettbrett, klokke, o.l.) systemet brukes.
   - Hvilke motivasjoner sluttbrukeren har for å anvende systemet.

- Hva som er viktige funksjoner for brukeren.

B. Utover sluttbrukeren beskrevet i oppgave 1a, beskriv i tekst hvem du antar er interessenter til systemet. 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, intensjoner) 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. Se notatet om rike bilder - eller i artikkelen om rike bilder for eksempler.

D. Rike bilder kan brukes til å identifisere konflikter og/eller motsetninger mellom interessentenes ulike perspektiver. Med utgangspunkt i interessentene og deres interesser som du beskrev i oppgave 1b, samt det rike bildet du tegnet i oppgave 1c, svar på følgende:

- Med egne ord, beskriv de positive relasjonene du har identifisert.
- Med egne ord, beskriv 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* som du finner i pensum. Velg <u>én av de t</u>i påstandene i dette notatet, og argumenter for og/eller imot påstanden med <u>minst tre eksempler</u>, 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. De siste årene har det blitt vanligere med netthandel og strømmetjenester for både musikk og video. Dette endrer adferdsmønstrene våre og vår forståelse av det å handle eller konsumere.

Diskuter hvordan digital teknologi kan påvirke hverdagen vår 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? Begrunn <u>minst tre argumenter.</u>

Oppgave 3 - Refleksjon

A. Hvilke verktøy har du brukt for å lære om samspillet mellom digital teknologi og individer, organisasjoner og samfunnet? Eksempler på verktøy kan være GPT UiO, Grammarly, Google Scholar, Search, Word, Figma, Zotero, penn, papir, tavle, podcast, etc. Beskriv kort verktøyene som er brukt.

B. Hvilke verktøy har du brukt for å lage besvarelsen til Oblig 1, altså verktøy for å lage tekst og bilder? Beskriv kort de verktøyene du har brukt.

C. Reflekter over hvordan ett av disse verktøyene påvirker hvordan du lærer - og hvordan du formidler. Hvem er det du formidler og skriver til? Hva har du tenkt om tilgjengeligheten av dokumentet ditt?

D. 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 medstudentene dine.

Lykke til!