

IN1050: Obligatoriske oppgaver

I IN1050 (høsten 2025) skal du gjennomføre fire obligatoriske oppgaver (obliger) hvor du anvender pensum som nylig har blitt gjennomgått i undervisningen. Oppgavene er koblet til begrepene fra forelesningene og tar deg gjennom et prosjekt som er strukturert etter de fire fasene i designprosessen. Årets prosjekttema er **teknologistøttet motivasjon**.

Alle obligene vil bestå av to deler: Del A og B. Del A er korte begrepsrelaterte pensumspørsmål, mens Del B handler om gjennomføring og rapportering av fra ditt prosjekt og utgjør hoveddelen av obligen. Oppgavene i Del B bygger på hverandre gjennom oblig 1-4, og vil til sammen ta deg gjennom en typisk iterasjon i en designprosess:

- I **oblig 1** skal du definere en målgruppe. Du skal finne to personer som passer inn i denne målgruppen, og det kan gjerne være noen du kjenner fra før. Den ene skal delta i et pilotintervju i oblig 1, mens den andre blir en del av hovedintervjuet i oblig 2.
- I **oblig 2** skal du gjennomføre hovedintervjuet med en av de to personene du fant fra målgruppen din. Dette skal tas opp med appen [Nettskjema-diktafon](#), som også vil gi deg en transkripsjon av intervjuet. Transkripsjonen skal analyseres og du skal basert på intervjuet utlede behov du ønsker å jobbe videre med i neste oblig. Videre skal du formulere krav til designalternativene du senere skal prototype i oblig 3.
- I **oblig 3** skal du presentere to forslag til designløsninger som imøtekommer behovene og følger kravene du kom frem til i oblig 2. Et av forslagene skal være skjermbasert og den andre skal ta utgangspunkt i et ikke-skjermbasert grensesnitt. Deretter skal du prototype en lavoppløselig prototype til hver av løsningene og så avslutte med en høyoppløselig versjon av den skjermbaserte prototypen.
- I **oblig 4** skal du jobbe med evaluering ved å planlegge en brukbarhetstesting av den høyoppløselige versjonen av prototypen fra oblig 3.

Gjennom de fire obligatoriske oppgavene vil du få praktisk trening i å anvende pensum, samt i å reflektere over utfordringer vi typisk møter på i en designprosess. Noen av oppgavene vil også være formulert likt som spørsmålene du vil få på eksamen, slik at du også får god eksamenstrening underveis. For å bestå obligene er det viktig at du følger de formelle kravene som er angitt øverst i hver oppgavetekst, samt at du bruker pensum aktivt, formulerer egne svar på spørsmålene, og følger oppgaveteksten nøye. Oppgavetekstene gir indikasjoner på hvor mye du bør skrive.

De fire obligatoriske oppgavene er laget for å jobbes med over en periode på 1-2 uker. Oppgavene er ikke vanskelige, men det vil være mange deloppgaver som til sammen vil kunne oppleves som tidkrevende. Du må også forholde deg til andre mennesker gjennom arbeidet, hvilket ofte krever god planlegging i forkant. Det er derfor veldig viktig for å lykkes i dette emnet at du klarer å sette av god tid til arbeidet med de obligatoriske oppgavene. Alt som kreves for å besvare oppgavene vil være dekket av de relevante pensumkapitler tilhørende hver oppgave, og det vil i tillegg bli gjennomgått på forelesning, plenumstimer og gruppetimer.

Med mindre noe annet er oppgitt, må alle deloppgaver besvares for at obligen kan godkjennes. Husk at AI-verktøy som ChatGPT ofte genererer svar som inneholder mye riktig, men som samtidig ikke forholder seg til pensum i dette emnet. Det vil vi være oppmerksomme på under retting. Vi minner også om at det ikke vil være tillatt med noen hjelpemidler på eksamen.

Alle obligene kan løses uten bruk av verktøyet Figma, men vi har lagt opp til at de som ønsker kan ta i bruk enkle Figma-maler vi har laget til å hjelpe til med å organisere arbeidet som uansett skal gjøres underveis i obligene. Det vil være lenker i toppen av obligetekstene til aktuelle Figma-maler dere kan ta i bruk. Figma brukes mye ute i arbeidslivet blant designere, og det kan være fint å bli kjent med det tidlig i studiene, men det er som sagt ingen krav om å måtte bruke det for å løse obligene.

Det er vanlig at man lurer på ting underveis, og det er fint å få oppklart tidligst mulig. Så det anbefales at du deltar aktivt i all undervisning slik at du kan få svar på spørsmål du måtte ha. Har du behov for mer aktiv veiledning anbefales det at du deltar på gruppetimene.

Lykke til!

Teknologistøttet motivasjon

Motivasjon kan være lett å finne når alt går bra, og vanskelig å opprettholde når det buttrer imot. Enten det gjelder læring, helse, bærekraft, kreativitet eller andre temaer som opptar og omgir oss, kan digitale løsninger hjelpe oss å holde på gnisten i hverdagen. I dag omgir vi oss med teknologi som kan gi støtte, oppmuntring og tilbakemeldinger på måter som tidligere var umulige: fra smarte apper som kjenner våre vaner, til nye grensesnitt og opplevelser som åpner for andre måter å oppleve mestring på. Men om teknologien skal tiltenkes en mer aktiv rolle i livene våre, så må vi også kunne ta stilling til en rekke spørsmål og dilemmaer som dukker opp:

- Hvordan kan teknologi støtte oss i å bygge gode vaner?
- Hva får oss til å føle at fremgangen er vår egen?
- Hvor mye kan og bør teknologien styre før den begynner å ta fra oss eierskapet til motivasjonen?
- Hvordan finner vi balansen mellom motiverende påminnelser og stressende varsler?
- Hvordan kan teknologi inspirere til handling uten å skape press eller mase?
- Hvordan kan teknologi tilpasses slik at den faktisk møter behovene våre som individer?

Ved å utforske hva som motiverer mennesker med ulike mål, ferdigheter, erfaringer og preferanser, kan vi avdekke deres reelle behov og utfordringer. Denne forståelsen gir et solid grunnlag for å prøve ut ideer gjennom enkle prototyper, teste dem i praksis og lære hvilke løsninger som faktisk skaper engasjement, opprettholder interesse og bidrar til meningsfull fremgang.

Inspirasjon til fokusområder du kan undersøke videre: ta mer bærekraftige valg i hverdagen, utvikle effektive studie- og læringsvaner, trene jevnlig og holde seg fysisk aktiv, utforske og dyrke kreativitet, delta i og styrke sosiale fellesskap, organisere og prioritere tid bedre, følge opp og nå egne mål, styrke opplevelsen av mestring, bidra i frivillige eller samfunnsnyttige aktiviteter, redusere digital distraksjon, fremme mental balanse og stressmestring, opprettholde motivasjon i langvarige prosjekter, engasjere seg i lokal deltakelse eller nabolagsprosjekter, og utvikle ferdigheter gjennom lek og utforskning.