IN1050: Obligatoriske oppgaver

I IN1050 (høsten 2026) skal du gjennomføre fire obligatoriske oppgaver (obliger), der du anvender pensum som nylig er gjennomgått i undervisningen. Disse oppgavene må leveres og bestås for å kunne gå opp til eksamen. Oppgavene er tett koblet til begrepene fra forelesningene og tar deg gjennom et prosjekt som er strukturert etter de fire fasene i designprosessen. Som årets prosjekttema kan du velge mellom (1) **fellesskap**, (2) **bærekraft** eller (3) **selvutvikling**.

Alle obligene vil bestå av to deler: del A og del B. **Del A** er frivillig og består av korte begrepsrelaterte spørsmål samt refleksjons- og diskusjonsspørsmål. Denne delen tar utgangspunkt i relevant pensum og benytter en spørsmålsform som ligner den som brukes på eksamen i IN1050. Vi anbefaler derfor at du leverer den, slik at du kan få formativ tilbakemelding på din pensumforståelse som trening inn mot eksamen. **Del B** er obligatorisk og fokuserer på gjennomføring og rapportering fra prosjektet ditt. Oppgavene i denne delen bygger på hverandre gjennom de fire obligene og vil 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 personen skal delta i et fysisk pilotintervju i oblig 1, mens den andre blir en del av hovedintervjuet som kommer i oblig 2.

- I **oblig 2** skal du gjennomføre hovedintervjuet fysisk med en av de to personene du fant i 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 behovene du ønsker å jobbe videre med i neste oblig. Videre skal du formulere krav til designalternativene, som 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. Det ene forslaget skal være skjermbasert, mens det andre skal ta utgangspunkt i et ikke-skjermbasert grensesnitt. Du skal utvikle en lavoppløselig prototype for hver av løsningene. Begge prototypene skal representere teknologiske løsninger (ikke analoge løsninger). Til slutt skal du videreutvikle den skjermbaserte løsningen til en høyoppløselig prototype ved hjelp av Figma, videoprototyping eller en bildeserie.

- I **oblig 4** skal du planlegge, gjennomføre og rapportere fra en evaluering. Du skal benytte brukertesting med think-aloud i et kontrollert miljø.

Gjennom de fire obligene vil du få praktisk trening i å anvende pensum samt i å reflektere over utfordringer vi typisk møter i en designprosess. 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.

De fire obligene 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 kan oppleves som tidkrevende hvis man ikke starter i tide. Du må også forholde deg til andre mennesker i arbeidet, noe som 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 obligene. Alt som kreves for å besvare oppgavene vil være dekket av relevante pensumkapitler tilhørende hver oppgave, og nødvendig pensum vil i tillegg bli gjennomgått på forelesninger, plenumstimer og i gruppetimer.

Del B er obligatorisk, og alle deloppgaver må være besvart på et faglig tilstrekkelig nivå for at obligen kan godkjennes. Husk at KI-verktøy som UiOGPT ofte genererer svar som inneholder mye riktig, men som samtidig ikke forholder seg til pensum i dette emnet. Vi minner også om at det ikke vil være tillatt å bruke noen hjelpemidler under eksamen. I henhold til det som ble sagt på første forelesning om bruk av KI i dette emnet, er det ditt ansvar å sette deg inn i det generelle reglementet for fusk ved UiO og IFIs retningslinjer for obligatoriske oppgaver før du tar i bruk noen form for KI.

I oblig 3 vil de som ønsker det få muligheten til å jobbe med Figma, som er et svært arbeidslivsrelevant verktøy for prototyping, og som vi anbefaler at dere blir kjent med tidlig i studiene. Gjennom plenumstimer vil vi gå gjennom grunnleggende bruk av verktøyet, og vi har laget guider og maler som du finner øverst i oppgaveteksten for oblig 3. Det er frivillig å bruke Figma, så oblig 3 kan fint løses uten Figma, f.eks. gjennom videoprototyping.

Det er helt vanlig at man lurer på ting underveis, og det er fint å få en oppklaring så tidlig som mulig. Det anbefales derfor at du deltar aktivt i all undervisning, slik at du kan få svar på spørsmål du måtte ha fortløpende, fremfor å samle alt opp til slutt. I gruppetimene vil det også være flere praktiske oppgaver som er tett knyttet til gjennomføringen av obligene. Dersom du trenger hjelp med obligarbeidet ditt, eller har spørsmål knyttet til en tilbakemelding du har fått på tidligere leverte obliger, kan du benytte deg av oblighjelp, hvor gruppelærere vil være tilgjengelige for å svare på spørsmålene dine. Vi kan dessverre ikke hjelpe til med obliger via e-post.

Inntil endelig innleveringsfrist kan du be om inntil tre dagers utsettelse ved å fylle ut nettskjemaet. Etter at fristen er ute, vil nettskjemaet automatisk stenges, og du må henvende deg til studieinfo@ifi.uio.no med en gyldig grunn for å få gjenåpnet innleveringsmuligheten.

Lykke til!

IN1050, høsten 2026

Årets prosjekttema for obligatoriske oppgaver

Som årets prosjekttema skal du velge ett av temaene som du skal benytte gjennom alle de fire obligene. De tre ulike temaene er (1) **fellesskap**, (2) **bærekraft** og (3) **selvutvikling**.

Fellesskap

Mennesker er sosiale av natur, og følelsen av å høre til kan ha stor betydning for trivsel, motivasjon og livskvalitet. Teknologi påvirker hvordan vi kommuniserer, samarbeider og bygger relasjoner, både i digitale og fysiske omgivelser. Digitale løsninger kan bidra til å styrke fellesskap, senke terskelen for deltakelse og hjelpe mennesker med å finne andre med felles interesser eller behov. Samtidig reiser teknologien spørsmål om inkludering, utenforskap, tilhørighet og hvordan vi skaper meningsfulle sosiale opplevelser.

Inspirasjon til fokusområder du kan undersøke videre: sosial inkludering, frivillighet, lokalsamfunn, naboskap, vennskap, møteplasser, samarbeid, gruppeaktiviteter, kulturell deltakelse, generasjonsmøter, mangfold, deling av kunnskap og erfaring, og mennesker med felles interesser eller utfordringer.

Bærekraft

Bærekraft handler om hvordan vi kan møte dagens behov uten å redusere mulighetene for fremtidige generasjoner. Teknologi kan bidra til mer bærekraftige valg og vaner, men også skape nye utfordringer knyttet til ressursbruk, forbruk og miljøpåvirkning. Gjennom design og teknologiutvikling kan vi utforske hvordan digitale løsninger kan støtte mennesker, organisasjoner og samfunn i arbeidet med en mer bærekraftig fremtid.

Inspirasjon til fokusområder du kan undersøke videre: gjenbruk og deling, bærekraftig transport, energiforbruk, miljøbevisste hverdagsvalg, lokalt engasjement og ansvarlig forbruk.

Selvutvikling

Selvutvikling handler om å lære, vokse og utvikle ferdigheter, vaner og egenskaper som er viktige for den enkelte. Teknologi kan gi støtte, struktur, tilbakemeldinger og nye muligheter for læring og personlig utvikling. Samtidig er det viktig å reflektere over hvordan teknologi påvirker motivasjon, mestring, selvstendighet og balansen mellom støtte og kontroll.

Inspirasjon til fokusområder du kan undersøke videre: tidsstyring, målsetting, kreativitet, ferdighetsutvikling, vaneendring, produktivitet, stressmestring, personlig økonomi og sparing, refleksjon og opplevelse av mestring.

Viktige merknader ang. valg av prosjekttema og fokusområde:

- Unngå temaer og fokusområder som krever innhenting av helseopplysninger (røde data), som f.eks. fysiske eller psykiske lidelser. Unngå også andre opplysninger som kan identifisere sensitive forhold knyttet til en person, f.eks. politiske holdninger.
- Sørg for at du har tilgang til noen du kan intervjue fysisk. Dette er viktigere enn å finne de «ideelle» intervjuobjektene.
- Intervju heller ikke barn under 18 år, da det krever samtykke fra foresatte. Hvis oppgaven din handler om barn, må du i stedet planlegge å intervjue voksne med domenekunnskap, f.eks. lærere eller spesialpedagoger.
- Unngå tidlig idéfiksering, f.eks. ved å låse deg til å gjenskape en løsning som allerede finnes. Det er viktig i dette emnet å prøve å tenke bredere. Det er derimot lov å designe en løsning som gjør større funksjonelle endringer i et eksisterende design, dersom du mener at dette gjør designet bedre for deltakerne. Henvis i så fall til den eksisterende løsningen og påpek endringene dine.