



Velkommen til in1060:«Bruksorientert design»

våren 2025

Vi ønsker velkommen til in1060

<u>forelesere</u>	Tone Bratteteig Jasmin Niess	<i>(tirsdag 10.15-12, KN Store aud.)</i>
<u>fellesøvinger</u>	Knut Holtet	<i>(onsdag 12.15-14, OJD Smalltalk)</i> <i>starter 29. januar</i>
<u>gruppelærere</u>		
gruppe 1	Tone Brubakken	<i>(mandag 12.15-14, Pascal)</i>
gruppe 2	Hilde Holm-Hansen	<i>(onsdag 10.15-12, C)</i>
gruppe 3	Milla Løvstad Solberg	<i>(torsdag 14.15-16, Python)</i>
gruppe 4	Mathea Heen Berge	<i>(fredag 12.15-14, Python)</i> <i>starter 29. januar</i>

I dag

Informasjon om in1060

- hva skal dere lære?
- hvordan har vi lagt opp emnet?
- hva kan dere vente av oss?
- hva venter vi av dere?

Eksempler på prosjekter fra tidligere år

Litt om bakgrunnen for dette emnet

Læringsmål

Formålet med in1060 er å lære å designe gode, brukbare IT-systemer for andre gjennom å

- 1) forstå teknologiens muligheter og
- 2) forstå hva brukerne gjør og sier og
- 3) bruke denne forståelsen i design

IN1060 – Bruksorientert design

IN1060

Nivå: Bachelor Studiepoeng: 10

Undervisning: Vår Eksamen: Vår Undervisningsspråk: Norsk

Kort om emnet

I dette emnet vil du lære **hvordan forståelse av brukernes behov gir grunnlag for design**, og hvordan prototyper og designforslag kan gi brukerne bedre grunnlag for å formulere sine behov. Du kommer til å planlegge og gjennomføre et prosjekt hvor du skal designe og bygge en digital prototype for og med en valgt brukergruppe. Prosjektet skal presenteres muntlig, skriftlig og gjennom demonstrasjoner. Det legges vekt på hensiktsmessig valg og bruk av metoder og teknikker, samarbeid i prosjekter og evaluering av prosesser og resultater.

Læringsmål

Formålet med in1060 er å lære å designe gode, brukbare IT-systemer for andre gjennom å

- 1) forstå teknologiens muligheter og
- 2) forstå hva brukerne gjør og sier og
- 3) bruke denne forståelsen i design
- 4) lære brukerne om teknologiens muligheter så de kan være med og designe

IN1060 – Bruksorientert design

IN1060

Nivå: Bachelor Studiepoeng: 10

Undervisning: Vår Eksamen: Vår Undervisningsspråk: Norsk

Kort om emnet

I dette emnet vil du lære **hvordan forståelse av brukernes behov gir grunnlag for design, og hvordan prototyper og designforslag kan gi brukerne bedre grunnlag for å formulere sine behov**. Du kommer til å planlegge og gjennomføre et prosjekt hvor du skal designe og bygge en digital prototype for og med en valgt brukergruppe. Prosjektet skal presenteres muntlig, skriftlig og gjennom demonstrasjoner. Det legges vekt på hensiktsmessig valg og bruk av metoder og teknikker, samarbeid i prosjekter og evaluering av prosesser og resultater.

Læringsmål

for in1060 er å bli bedre til å

- 1) kunne gjøre design med brukere
= planlegge og gjennomføre et prosjekt
og
- 2) tenke & snakke profesjonelt om design
& bruksorientert design

«Teori uten empirisk forskning er tom,
empirisk forskning uten teori er blind»

(sitat av Prieur & Sestoft s. 11 i læreboka)

Kort om emnet

I dette emnet vil du lære **hvordan forståelse av brukernes behov gir grunnlag for design, og hvordan prototyper og designforslag kan gi brukerne bedre grunnlag for å formulere sine behov**. Du kommer til å planlegge og gjennomføre et prosjekt hvor du skal designe og bygge en digital prototype for og med en valgt brukergruppe. Prosjektet skal presenteres muntlig, skriftlig og gjennom demonstrasjoner. Det legges vekt på hensiktsmessig valg og bruk av metoder og teknikker, samarbeid i prosjekter og evaluering av prosesser og resultater.

Hva lærer du?

Etter å ha fullført IN1060 kan du:

- planlegge, gjennomføre og evaluere et designprosjekt som involverer brukere
- planlegge og gjennomføre flere typer undersøkelser av brukskontekst
- formulere designkrav basert på egne bruksundersøkelser
- samarbeide med brukere om design-forslag, prototyper og evaluering gjennom hele designprosessen
- karakterisere og evaluere hva og hvordan brukerne har påvirket i design-resultatet

Læringsmål

for in1060 er å bli bedre til å

- 1) kunne gjøre design med brukere
= planlegge og gjennomføre et prosjekt
og
- 2) tenke & snakke profesjonelt om design
& bruksorientert design

«Teori uten empirisk forskning er tom,
empirisk forskning uten teori er blind»

(sitat av Prieur & Sestoft s. 11 i læreboka)

Gjennomføre designprosjekt med brukere

- identifisere behov og ønsker hos bruker
- generere designideer
- utvikle teknisk løsning: prototype
- utnytte teknologiens muligheter (Arduino)
- evaluere prototypen i reell kontekst
- samarbeide med brukere og medstudenter

Trene på å tenke: analyse & refleksjon

- kunne reflektere over prosjektarbeidet
- utvikle teoretisk forståelse for design, bruk og brukervedvirkning i design

in1060 er ikke in1050

- bare kvalitative, ikke kvantitative metoder
- toveis læring om bruk/brukere og teknologi
- brukere er med-designere

Hvordan undervisningen er lagt opp

Alle lærer forskjellig -> ulike læringsformer

forelesninger

- introduserer pensum, gir flere forklaringer og andre eksempler, diskuterer og setter pensum i en større sammenheng
- introduserer Arduino
- forsøker å være et tillegg til lærebok og artikler

fellesøvinger

først og fremst ment som

- veiledning i Arduino
- hjelp til obliger

øvingsgrupper

- diskusjon av pensum
- veiledning i prosjektet
- oblig. presentasjoner

prosjektarbeid

- bruk teori i praksis
- øve på metoder og teknikker for å undersøke bruk
- planlegge og gjennomføre design for og med brukere
- gjennomføre gruppeobliger

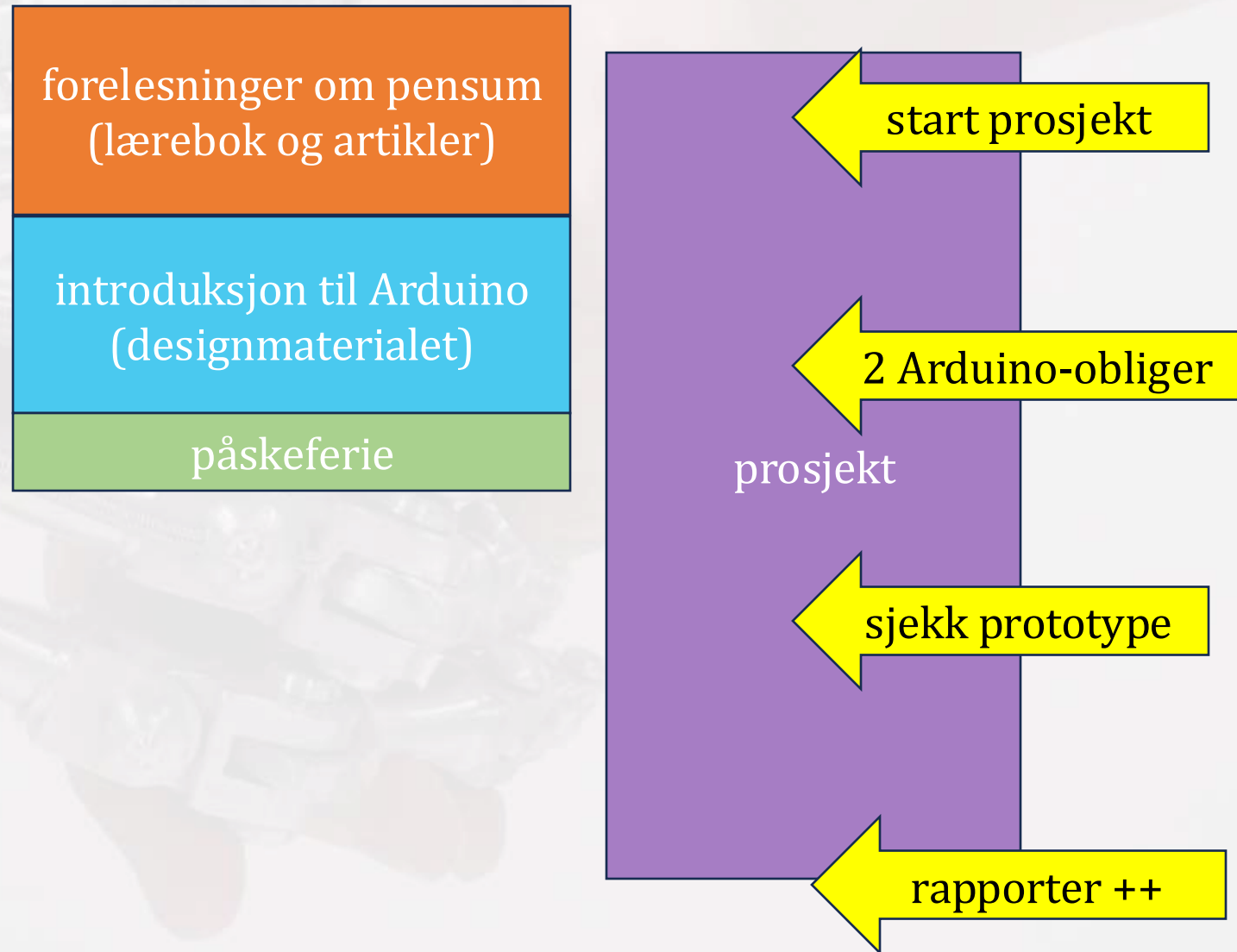
individuellt arbeid

- lese & lære begreper & teori
- gjøre oppgaver
- lære & øve på metoder og teknikker
- gjøre prosjektarbeid, samarbeide
- gjennomføre individuelle obliger

Plan for semesteret

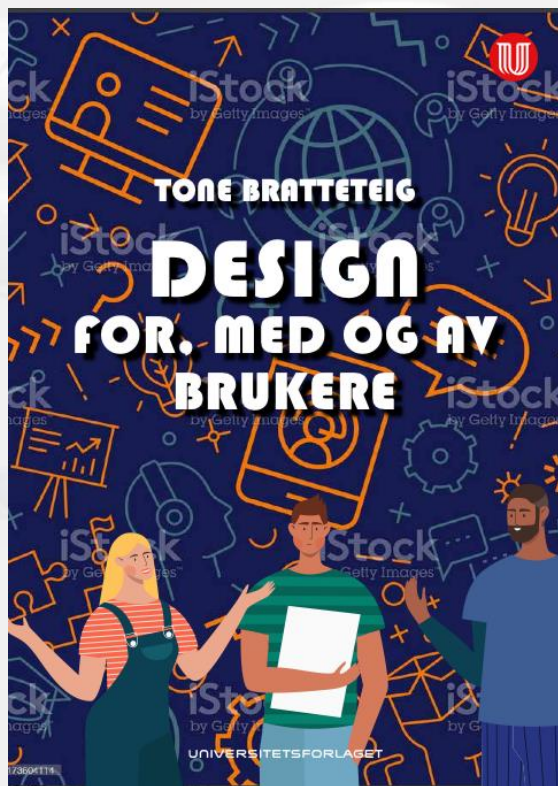
Teori og praksis

- mest begreper & teori i starten
- mest praksis på slutten
- starte prosjektet tidlig
- fokus på 1. bruk og 2. teknologi



Pensum

lærebok & artikler



INNHOLDSFORTEGNELSE

Forord

Innledning

1. Design for, med og av brukere
2. Design og designarbeid
3. Interaksjon
4. Bruk i kontekst
5. Å designe med brukere
6. Å undersøke bruk før bruk
7. Å lage og konkretisere ideer
8. Tverrfaglig samarbeid som arbeidsform

Avslutning

Stikkordsregister

Referanser

- Tone Bratteteig og Ina Wagner. **Design decisions and the sharing of power in PD**
- Margot Brereton. **Habituated Objects. Everyday Tangibles That Foster the Independent Living of an Elderly Woman**
- Heidi Bråthen, Harald Maartmann-Moe & Trenton Schulz. **The Role of Physical Prototyping in Participatory Design with Older Adults**
- Eva Hornecker og Jacob Buur. **Getting a Grip on Tangible Interaction: A Framework on Physical Space and Social Interaction**
- Stephanie Houde og Charles Hill. **What Do Prototypes Prototype?**
- Harald Maartmann-Moe, Heidi Bråthen, Suhas Joshi og Tone Bratteteig. **Design Decision Competence: Supporting user participation in design decisions**
- Donald A. Schön. **Designing as reflective conversation with the materials of a design situation.**
- Jasmin Niess & Pawel Wozniak. **No Hidden Catch, No Strings Attached: Twelve Steps to Cross-Disciplinary Conversations about Technology**

Prosjekt: design for og med brukere

Generelt tema: interaksjon uten skjerm

dvs.

- «tangible interaction» (håndfast) eller
- interaksjon gjennom bevegelse i
 - «wearable computing» (bærbar)
 - «embedded computing» (innbakt)
 - «ubiquitous computing» (allestedsnærværende)



IN1060 - Bruksorientert design

kjøp av Arduino-sett.

Vis undermeny



I in1060 skal alle lære seg Arduino og må kjøpe et Arduino-sett. Arduino er en plattform for elektronikkprosjekter, og Arduinosettet inneholder et kretskort med mikrokontroller + komponenter. Ifi har en avtale med **Akademika Frydenlund** (i Pilestredet 50 / Oslo Met).

Settet heter **Arduino student kit** og koster 1129. På nettet kan du søke på Arduino student kit eller ISBN/EAN nummer 200900217144 for klikk og hent eller fraktfritt tilsendt.

Vi har ikke noe opplegg for å kjøpe brukte Arduino-sett.

--Tone

Prosjekt: design for og med brukere

Design av «velferdsteknologi», dvs. teknologi som kan utvide menneskers evner og handlingsrom slik at de kan delta i samfunnet slik de ønsker.

Vi tenker særlig på design av teknologi for eldre mennesker som kan forlenge og utvide deres evne til å klare seg selv når aldersrelaterte kroppslige endringer gjør aktiviteter vanskelige å gjennomføre. Hvordan kan eldre fortsette å leve det livet de ønsker når kroppens aldring reduserer deres evner («capabilities»)? Teknologi kan både forlenge og støtte folks evner.

Prosjektet kan ta utgangspunkt i teknologi som de eldre bruker, men synes er vanskelig å bruke pga. kroppslige endringer (f.eks. dårligere syn eller motorikk). Eller det kan være teknologi de har sluttet å bruke fordi det ble for vanskelig eller teknologi de ikke får til å bruke, men ønsker å bruke. Eller det kan være teknologi de er veldig glade for som kan inspirere til design av andre, nyttige teknologier som vil være til hjelp i hverdagen.

harc
ram
enn

Marlin Au
Camilla G

17 år, får ikk
egen bursd
venner. Ute
dette innaf
De klager
tilbringe ov
første skole
nett. De kla
avstand og
mens vi ikk
noen. De kl
karantene,
spill.
Blir livet
rammet en
Vi får be
om å holde
De ber oss
ungdomst
man kan h
strasjon m
stranter?
Blir vi n
holde en
bursdagen
ytringsfril
men er ik
De skri
er vi også
bryte alle
grunn. Je
er klar ov
ligner de
barn som
får kake.

Skal ikke de digitale dupperne gjøre hverdagen enklere? spør Ingrid Marie Hauge Fossnes (21). Foto: Privat

Farfar har kjøpt ny radio, men han får ikke til å bruke den

Dagens
Ingrid Marie Hauge Fossnes, 21 år

Farfar har kjøpt seg en ny radio. En kjapp liten sak med elegant design. Den har mange små knapper i symmetriske formasjoner, og de har enkle navn. Det er bare et problem: Han får ikke til å bruke den.

Farfars hender er gamle og ustue. Nå har de begynt å skjelve. Hver ryste kostet litt av tinnmotorikken. Synet er heller ikke slik det engang var. Men i hodet er farfar helt med. Han må alltid få med seg siste nytt. Derfor har han alltid hørt på nyhetene på radioen.

Mange knapper
Den nye radioen med elegant design viser seg å være for liten og avansert for de gamle og ustuede hendene. Farfar får ikke til å bruke den. Den er for teknisk med for mange knapper.

Det samme opplever mormor. I motsetning til farfar mestrer hun det meste av digitale dupper i stor grad. Men igjen er det radioen hun trenger hjelp med.

Farfar og mormor er en av mange digitale innflyttere som ikke finner en brukervennlig radio. Det er en betydelig mengde kunder som savner et idiosyntetisk alternativ, uten alle innstillingene, kanalene og knappene.

I butikken finner vi ingen slike radioer. I butikken får farfar beskjed om å kjøpe en ny radio nesten uten noen knapper.

Hva gjør andre beste foreldre? Det får meg til å tenke på hva andre beste foreldre gjør. Hindrer ikke den teknologiske kunnskapen eller den reduserte motorikken dem? Dette må vel også være utfordrende for de med nedsatt funksjonsevne, med ulike former av sykdommer eller hemninger.

Jeg synes det er vanskelig å tro at alminnelige eldre ikke skal høre på radio. Er selkapene blitt for opptatt av å konkurrere om å være mest mulig teknisk, nytenkende og avansert?

For var de digitale dupperne til stor hjelp for å gjøre hverdagen enklere for flere. Men i dag må flere ha hjelp for å bruke de digitale dupperne.

Vi kan vel ikke snevre inn teknologien så mye slik at det er en, og kun én løsning, som må gjelde for alle. I hvert fall ikke for radioene som har en stor brukerskare av eldre, svaksynte eller de med redusert motorikk. De trenger å få med seg nyhetene og henge med de også.

Radioen burde jo tross alt være den dupperen som de eldre opplever som enklest og mest gjennnelig i den store digitale jungelen vi kaller vår digitale verden. De veletablerte selkapene eliminerer her en stor målgruppe.

Er ikke dette markedet interessant?

Besteforeldre våre blir glemt i jaget etter avansert teknologi

Si ;D - for deg mellom 13 og 21 år

Si ;D-ansvarlig
Ellen Eriksen

Send innlegg eller tegning til
sid@aftenposten.no

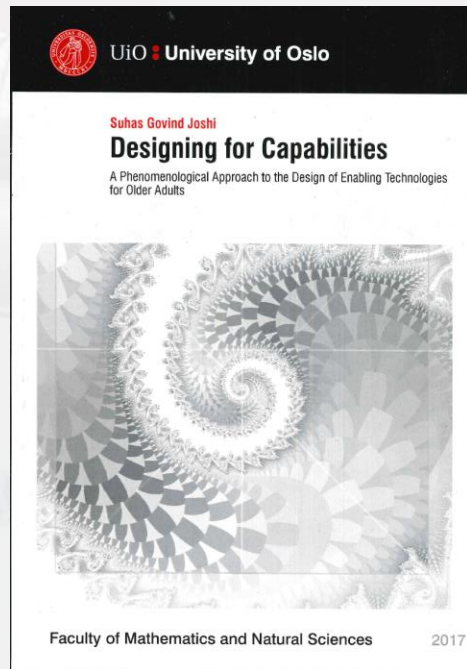
Legg ved fullt navn, adresse,
fødselsdato og mobil.

Instagram: aftenposten_sid
Facebook: Aftenposten Si ;D

Camilla
Marlin A
på en d
koronar
Storting

Prosjekt: design for og med brukere

Design av «velferdsteknologi», dvs. teknologi som kan utvide menneskers evner og handlingsrom slik at de kan delta i samfunnet slik de ønsker.



Suhas Joshi, Espen Johnsen



til å bruke, men ønsket
veldig glade for som kan inspirere til design av andre, nyttige
teknologier som vil være til hjelp i hverdagen.

Tone Bratteteig, 21. januar 2025



Prosjekt: design for og med brukere

Design av «velferdsteknologi», dvs. teknologi som kan utvide menneskers evner og handlingsrom slik at de kan delta i samfunnet slik de ønsker.

Heidi Bråthen



teknologier som vil være til hjelp i hverdagen.

nologi for eldre mennesker som
g selv når
viteter vanskelige å
ve det livet de ønsker
«capabilities»)?
ner.

n de eldre bruker,
e endringer (f.eks.
re teknologi de har
teknologi de ikke får
være teknologi de er
r andre, nyttige

harc
ram
enn

Marlin Au
Camilla G

17 år, får ikk
egen bursd
venner. Ute
dette innaf
De klagen
tilbringe ov
første skole
nett. De kla
avstand og
mens vi ikk
noen. De kl
karantene,
spill.
Blir livet
rammet en
Vi får be
om å holde
De ber oss
ungdomst
man kan h
strasjon m
stranter?
Blir vi n
holde en
bursdagen
ytringsfril
men er ik
De skri
er vi også
bryte alle
grunn. Je
er klar ov
ligner de
barn som
får kake.

Skal ikke de digitale dupperdittene gjøre hverdagen enklere? spør Ingrid Marie Hauge Fosnes (21). Foto: Privat

Farfar har kjøpt ny radio, men han får ikke til å bruke den

Dagens
Ingrid Marie Hauge Fosnes, 21 år

Farfar har kjøpt seg en ny radio. En kjapp liten sak med elegant design. Den har mange små knapper i symmetriske formasjoner, og de har engelske navn. Det er bare et problem: Han får ikke til å bruke den.

Farfars hender er gamle og ustø. Nå har de begynt å skjelve. Hver rymke koster litt av tinnmotorikken. Synet er heller ikke slik det engang var. Men i hodet er farfar helt med. Han må alltid få med seg siste nytt. Derfor har han alltid hørt på nyhetene på radioen.

Mange knapper
Den nye radioen med elegant design viser seg å være for liten og avansert for de gamle og ustøle hendene. Farfar får ikke til å bruke den. Den er for teknisk med for mange knapper.

Det samme opplever mormor. I motsetning til farfar mestrer hun det meste av digitale dupperdittene stor grad. Men igjen er det radioen hun trenger hjelp med.

Farfar og mormor er en av mange digitale innflyttere som ikke finner en brukervennlig radio. Det er en betydelig mengde kunder som savner et idiosyntetisk alternativ, uten alle innstillingene, kanalene og knappene.

I butikkene finner vi ingen slike radioer. I butikken får farfar beskjed om å kjøpe en ny radio nesten uten noen knapper.

«Den kobler du bare til smarttelefonen din. Superenkelt!» sier selgeren. Smarttelefon, ja.

Farfar må bare koble mobilen til et trådløst nett, så laste ned en app, for å bruke bluetooth for å søke seg frem til høyttaleren. Dette bare for å høre på nyhetssendingen. Superenkelt.

Hva gjør andre besteforeldre?
Det får meg til å tenke på hva andre besteforeldre gjør. Hindrer ikke den teknologiske kunnskapen eller den reduserte motorikken dem? Dette må vel også være utfordrende for de med nedsatt funksjonsevne, med ulike former av sykdommer eller hemninger.

Jeg synes det er vanskelig å tro at alminnelige eldre ikke skal høre på radio. Er selkapene blitt for opptatt av å konkurrere om å være mest mulig teknisk, nytenkende og avansert?

For var de digitale dupperdittene til stor hjelp for å gjøre hverdagen enklere for flere. Men i dag må flere ha hjelp for å bruke de digitale dupperdittene.

Vi kan da vel ikke snevre inn teknologien så mye slik at det er en, og kun én løsning, som må gjelde for alle. I hvert fall ikke for radioene som har en stor brukerskare av eldre, svaksynete eller de med redusert motorikk. De trenger å få med seg nyhetene og henge med de også.

Radioen burde jo tross alt være den dupperditt som de eldre opplever som enklest og mest gjenkjennelig i den store digitale jungelen vi kaller vår digitale verden. De veletablerte selkapene eliminerer her en stor målgruppe.

Er ikke dette markedet interessant?

Si ;D

Ingrid Marie Hauge Fosnes

Besteforeldrene våre blir glemt i jaget etter avansert teknologi

Si ;D - for deg mellom 13 og 21 år

Si ;D-ansvarlig
Ellen Eriksen

Send innlegg eller tegning til
sid@aftenposten.no

Legg ved fullt navn, adresse,
fødselsdato og mobil.

Instagram: aftenposten_sid
Facebook: Aftenposten Si ;D

Prosjekt: design for og med brukere

Design av «velferdsteknologi», dvs. teknologi som kan utvide menneskers evner og handlingsrom slik at de kan delta i samfunnet slik de ønsker.

Vi tenker særlig på design av teknologi for eldre mennesker som kan forlenge og utvide deres evne til å klare seg selv når aldersrelaterte kroppslige endringer gjør aktiviteter vanskelige å gjennomføre. Hvordan kan eldre fortsette å leve det livet de ønsker når kroppens aldring reduserer deres evner («capabilities»)? Teknologi kan både forlenge og støtte folks evner.

Prosjektet kan ta utgangspunkt i teknologi som de eldre bruker, men synes er vanskelig å bruke pga. kroppslige endringer (f.eks. dårligere syn eller motorikk). Eller det kan være teknologi de har sluttet å bruke fordi det ble for vanskelig eller teknologi de ikke får til å bruke, men ønsker å bruke. Eller det kan være teknologi de er veldig glade for som kan inspirere til design av andre, nyttige teknologier som vil være til hjelp i hverdagen.



*David Coates
Høyskolen Kristiania*

Prosjekt: design for og med brukere

Generelt tema: interaksjon uten skjerm

Tema 2025

Velferdsteknologi: teknologi kan forlenge eller utvide menneskets evner og handlingsrom, spesielt eldre mennesker der kroppslige forandringer gjør at de kan miste noen evner og ferdigheter

Krav til prosjektet

- 1) Arduino skal være kjernen i den tekniske løsningen
- 2) Brukerne skal ikke være studenter (helst 3 brukere)
- 3) Prosjektet skal baseres på intervju og observasjon
- 4) Brukerne skal være med i hele prosjektet (minst 3 møtepunkter)



Hva kan dere vente av oss?

Holde forelesninger

- introduserer læreboka og artiklene
- med flere forklaringer og eksempler
- se på tekstene før forelesningen
- les teksten etter forelesningen, før gruppetimen

Holde gruppetimer

- svare på spørsmål og diskutere pensum
- oppgaver relevante for prosjektet, veiledning

Holde fellesøvinger

= orakel, dvs. svare på spørsmål

Veiledning

av prosjektet, særlig mot slutten av semesteret

Valg av prosjekt-tema etter interesse
(innenfor de gitte rammene)

Legge til rette for forskjellige
læringsformer for forskjellige folk

Hva venter vi av dere?

ChatbotGPT: Generative Pre-trained Transformer chatbot by OpenAI

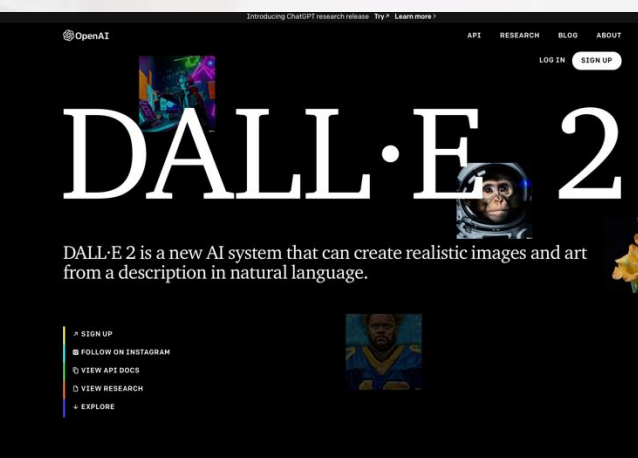
Chatbot løste eksamensoppgave på få sekunder. Fikk karakter B

22.01.2023, 21:47

at dere ikke jukser
eller er gratispassasjerer

hva med verktøy som:

- ChatGPT
- DALL-E



42 Kunstig intelligens

Kultur

Film

Familiefilmen «Dancing Queen» til Berlin

Aurora Gossel får en stor start for sin regidebut: Hennes familiefilm «Dancing Queen» skal ha verdenspremiere i konkurranseklassen for barnfilmer i Berlin. «Dancing Queen» skal konkurrere om den gylne Kamera-prisen i Competition Kids-konkurransen på filmfestivalen i Berlin, en av de viktigste internasjonale arenaene for barnfilmer i verden.



Nytt verktøy kan avsløre elever som jukser med chatbot

Synes du det er umulig å se om en tekst er skrevet av kunstig intelligens (KI)? Trust deg med at maskinene har bedre rett enn deg.

Per Kristian Bjørkeng

Chatboten ChatGPT har rømmet det beste utdanningssektoren til å stå på hodet. Over natten har elevene fått tilgang til en maskin som kan løse oppgaver i de fleste fag, og som gjør det bedre enn ferdigstilt av elevene. Utdanningsdirektoratet har reagert med å legge ned forbud mot bruk av internett på eksamen. Allerede første uundervisningsstrategier drevet av ChatGPT har vist seg å være gode. Men siden ChatGPT produserer slike tekster har det vært en del spenning om hva som er et faktisk, tradisjonelt fagdetektorer ubrukelige. Eller? Ekspertene er allerede i gang for å bruke den samme teknologien for å utvikle bedre tekster drevet av kunstig intelligens (KI). Verktøyet GPTZero skal kunne avsløre maskintekster. Det er allerede gratis tilgjengelig for lærere som lærer på en elevens barne- og ungdomsskole. ChatGPT har gjort en håndfull oppgaver. De viser at GPTZero faktisk varer over tid på tilfelle på om tekster er laget av mennesker eller skapet av maskiner. På vår første fagdetektorer GPTZero alle de kunstig genererte tekstene som maskinene (maskinen) var sett som 90 prosent sikker på sin svar.

Fakta: OpenAI og ChatGPT

Selskapet OpenAI lanserte i november chatbotten ChatGPT.

Den skriver flyende norsk og engelsk på oppdrag.

Tekstene inneholder også ofte felles som er vanskelig å oppdage.

Tekster skrevet av ChatGPT har fått gode karakterer både på videregående, bachelor- og master.

Utdanningsdirektoratet har som et strategisk utvalg av fagdetektorer til internett under en rekke eksamener på videregående nivå.

ChatGPT har gjort en håndfull oppgaver. De viser at GPTZero faktisk varer over tid på tilfelle på om tekster er laget av mennesker eller skapet av maskiner. På vår første fagdetektorer GPTZero alle de kunstig genererte tekstene som maskinene (maskinen) var sett som 90 prosent sikker på sin svar.



Disse detektorene kan ikke benyttes i noen absolutt forstand til å avgjøre om en tekst er skrevet av en maskin

Lilla Øverlid, KI-professor

Magasinet New Scientist opplyste om en metode for å avsløre ChatGPT på hele 90 prosent. AI-eksperter opplyste tidligere i januar. Muligens kan ChatGPT brukes på eksamen.

Er det forsikring? Professor Lilla Øverlid leder gruppen for språkstudier ved UiB. Hun jobber blant annet med å finne og bruke språkmodeller for norsk. Øverlid forteller at metoden for å avsløre maskintekster ikke er helt ny. Disse detektorene kan ikke benyttes i noen absolutt forstand til å avgjøre om en tekst er skrevet av en maskin. De gir bare en

visn sannsynlighet, og det er ikke nok til å benytte en elev for å ta jukset. Men de kan kanskje brukes som en av flere indikatorer, forteller hun via en videoboks fra Spania.

Men hvordan er det egentlig mulig å oppdage at en tekst er skrevet av en maskin? Forskningsgruppen viser at strenge maskinlærte systemer maskintekster forteller seg som mer menneskelige enn ekte menneskelige tekster. Selv ekspertene som er mest trent opp til å finne typiske trekk ved AI-tekster, er svært dårlige enn maskinene selv til å utpeke oppgaver. Mens maskiner tilhører Lilla Ø-

KUNSTIG INTELLIGENS

Chatbot løste eksamensoppgave på få sekunder. Fikk karakter B

En test viser at chatboten ChatGPT kan gi svar som løser oppgaver på høghskolenivå til ståkarakter. Prorektor Pinar Heggernes tror nye måter å gjennomføre eksamener på vil tvinge seg fram.



UiBs prorektor og algoritme-ekspert Pinar Heggernes tror ChatGPT og andre lignende verktøy vil endre måten eksamener gjennomføres på. Tor Farstad

Hva venter vi av dere?

- Hovedregel for bruk av digitale verktøy til oppgave- og rapportskriving er at det skal være tydelig hva som er ditt bidrag og hva du har fått fra andre, enten det er andre forfattere eller generativ Kunstig Intelligens (KI). Det er viktig at du refererer til andre forfatters verk hvis du henter poenger fra dem, og for bruk av generativ KI er det viktig at du oppgir hva du har brukt og hvordan. Du kan bruke generativ KI til f.eks.
 - få ideer / idemyldring
 - finne mer litteratur
 - analysere en tekst (eller bilde)
 - finne poenger i en tekst
 - oppsummere eller lage sammenfatning
 - språkvask
- og da må du oppgi i rapporten hva du har brukt og hvordan. Dette er spesielt viktig hvis ideer og/eller analyser er sentrale for vurderingen av rapporten. NB Hvis rapporten inneholder ideer eller analyser, bilder eller tekst-biter som er laget av generativ KI må dette oppgis spesielt. Husk at det er du som er ansvarlig for innholdet i oppgaver og rapporter du leverer, og at respons fra generativ KI kan inneholde feil og tull.

**at dere ikke jukser
eller er gratispassasjerer**

**at alle lærer det de skal og
leverer selvstendige bidrag**

How users see the programmers



How programmers see the users



fellesøving og gruppetimer
starter 28. januar

Lykke til!

Tone Bratteteig, 21. januar 2025