# in1060: eksamensinnlevering

## individuell besvarelse

Innlevering i Devilry senest fredag 12/6 2026 før kl 23:59.

I denne eksamensoppgaven skal studentene dokumentere hva de **individuelt** har lært om bruks-orientert design i løpet av våren gjennom prosjektarbeid, lesing og diskusjon av pensum.

Eksamensoppgaven har 2 deler. Den inneholder detaljerte spørsmål om prosjektarbeidet som eksempel på et Design-Med-Brukere-prosjekt og på arbeidsformen prosjektarbeid. Eksamen skal dokumentere **hva du har lært** av å lese teori om DMB og gjennomføre et DMB-prosjekt i praksis.

⇒ **Del 1** har som hensikt å finne ut hvordan du kobler sammen det du har lest: begreper og teori, med praksis i eget prosjekt. Husk at sensor nettopp har lest grupperapporten og du derfor kan henvise til det som står i grupperapporten. Bruk denne delen av eksamen til å beskrive **dine refleksjoner** over pensum og prosjekt.

⇒ **Del 2** handler om hva du har lært om selve prosjektarbeidet ved å gjennomføre ditt prosjekt: hva tar du med deg til senere prosjekter? Også her kan du referere til grupperapporten.

Alle spørsmålene må besvares! Hvis spørsmålene ikke passer til ditt prosjekt og du ikke kan svare, forklar hvorfor.

### *DEL 1: teori og praksis / teori i praksis*

A. I in1060 denne våren leste dere pensum før prosjektet startet. Her vil vi vite hvordan dere brukte teori.

1. Brukte dere teori / begreper til å planlegge prosjektet? Eller brukte dere dem underveis eller i etterkant av prosjektarbeidet?
2. Nevn minst ett begrep fra hver av teori-kapitlene (dvs. kapittel 1-5) som du/dere kunne bruke i ditt prosjekt, og beskriv hvordan dere brukte dem.
3. De åtte artiklene inneholder både eksempler og begreper. Nevn minst tre artikler du/dere kunne bruke i ditt prosjekt, og beskriv hvordan dere brukte dem.

B. I *in1060* er målet å gjennomføre et prosjekt der dere designer for og med brukere. I dette spørsmålet vil vi vite hvordan ditt prosjekt håndterte de tre prinsippene for brukermedvirkning i design.

1. at brukene får ta design-beslutninger:
    i. Hvilke designbeslutninger var brukerne i ditt prosjekt med på?
    ii. Hvilke designbeslutninger tok brukerne i ditt prosjekt? Var disse beslutningene valg mellom alternativer som dere presenterte eller ideer / forslag brukerne kom med?
2. at dere fikk til gjensidig læring i prosjektet:
    i. Hva lærte dere av brukerne?
    ii. Hva lærte brukerne av dere?
    iii. Fikk dere ny innsikt i prosessen som skyldtes at begge parter lærte av hverandre?
    iv. Hvordan designet dere design-prosessen for å få til gjensidig læring?

3. at dere fikk til samskaping:
    i. Hvilke konkrete designaktiviteter deltok brukerne i? Hvordan deltok de?
    ii. Hvilke deler av løsningen ble designet av brukerne? Kunne brukerne kjenne igjen sine bidrag i den tekniske løsningen?

C. Læreboken i *in1060* foreslår å se designprosessen som en serie designeksperimenter.

1. Dette perspektivet bygger på Schöns teori om design. Her vil vi vite hvordan disse begrepene ble brukt i ditt prosjekt.
    i. Beskriv designprosessen i ditt prosjekt med begrepene fra læreboken. Var begrepene nyttige?
    ii. Er begrepene best for å forstå hver iterasjon eller prosessen som helhet? Forklar hvorfor.
    iii. Har disse begrepene gitt deg en annen forståelse av design enn den du hadde før du tok in1060? Var det å lese teorien eller å gjennomføre prosjektet som lærte deg mest?
2. Her vil vi vite om begrepene konsept og formkonsept kom til nytte i ditt prosjekt og hvordan.
    i. Hvordan kom dere fram til konseptene?
    ii. Var begrepene nyttige i ditt prosjekt? Når og hvordan var de nyttige?
    iii. Hvis dere brukte begrepene visjon og målbilde i stedet: forklar hvorfor.
3. Her vil vi vite om dere brukte begrepene fra Houde og Hill's artikkel i deres prototyping.
    i. Hvordan / når brukte dere begrepene fra Houde og Hill's artikkel i deres prototyping?
    ii. Houde & Hill sier at prototyping svarer på ulike spørsmål. Hvilke spørsmål brukte dere prototypene til å svare på?

D. Her vil vi at du gir en beskrivelse av stedet og aktiviteten som prototypen dere har designet skal inngå i.

1. Hva er stedet og hvilke karakteristika ved stedet la dere vekt på?
2. Var skillet mellom «space» og «place» nyttig i deres designprosess? Forklar hvorfor (eller hvorfor ikke).
3. Beskriv og forklar hvordan dere avgrenset dere konteksten i ditt prosjekt. Hvilke elementer i brukskonteksten var viktige for bruken?
4. Forklar begrepet brukssituasjon slik det er definert i læreboken.
5. Hvilke egenskaper ved elementene i brukssituasjonen tok dere særlig hensyn til i designarbeidet?
6. Hvilke sider ved brukernes aktivitet brukte dere mest tid på å forstå?
7. Hvilke nivåer i bruksaktiviteten fokuserte dere mest på? Hvorfor dette / disse nivåene?
8. Hvilke nivåer i bruksaktiviteten brukte dere mest tid på i prototypingen?

E. Her vil vi se dine refleksjoner over interaksjon (teori og praksis).

1. Læreboka skiller mellom funksjon i prototypen og i dens interaksjons-mekanismer. Var disse begrepene nyttige i ditt prosjekt? Hvordan?
2. Beskriv kort interaksjonsmekanismer og grensesnitt i prototypen i ditt prosjekt. Forklar hvordan disse ble formet av a) stedet, b) brukssituasjonen, c) konseptene, d) brukerdeltakelsen, og e) designmaterialet i ditt prosjekt.
3. Forklar hvordan formgivingen dere valgte i ditt prosjekt hjelper brukeren til å forstå og bruke grensesnittet og interaksjonsmekanismene og prototypens funksjon.
4. Brukte dere Suchmans tabell over interaksjon som vekslinger i prosjektet ditt? Hvorfor (hvorfor ikke)?

***DEL 2: refleksjon over praksis***

F. Ta utgangspunkt i dine egne erfaringer med intervju og observasjon i prosjektet.

1. Intervju:
   i. Hvor mange intervjuer gjorde du i prosjektet? Beskriv kort din erfaring.
   ii. Hva mener du er viktig for å gjøre et godt intervju? Klarte du å forbedre deg i løpet av prosjektet? Hvordan?
2. Observasjon:
   i. Hvor mange observasjoner og «feltbesøk» var du med på? Beskriv kort din erfaring.
   ii. Hva mener du skal til for å bli en bedre observatør? La du f.eks. merke til nye ting ved senere observasjoner? Var begrepet «habituated objects» nyttig?
3. Hvordan tilpasset dere metodene til brukskonteksten?
4. Hvilke andre undersøkelsesmetoder brukte dere eller kunne dere brukt i prosjektet?

G. Her vil vi at du skal reflektere over hvilke kunnskaper og ferdigheter du har fått i prosjektarbeidet.

i. Hva er du blitt bedre på og hva har du blitt god på? Hva trenger du å øve deg mer på?
ii. Klarte du å balansere samarbeidet i gruppa med å ivareta dine egne interesser i prosjektarbeidet? Beskriv hvordan og hva du eventuelt kan gjøre bedre neste gang.

H. Hvilke prosjektaktiviteter likte du best, og hvilke prosjektaktiviteter likte du minst? Forklar.

I. De aller fleste prosjekter opplever små eller store problemer i løpet av prosjektarbeidet.

i. Hva var problematisk i ditt prosjektarbeid?
ii. Hvordan løste dere problemene?
iii. Hvordan kan du gjenkjenne og unngå slike problemer i fremtiden? Hva vil du gjøre annerledes i neste prosjekt?

J. Her vil vi at du vurderer din egen innsats i prosjektet.

i. Hvor mange timer har du brukt på prosjektet i in1060 pr. uke i gjennomsnitt?
ii. Forklar hvordan du og ditt prosjekt balanserte tid, kostnad (ressurser) og omfang i prosjektet for å få den kvaliteten dere ville.

K. Hva tar du med deg fra dette prosjektet til ditt neste prosjekt?

Den individuelle rapporten skal være på minst 2500 og maks 4000 ord. Husk å gjøre teksten lett å lese ved å merke den med navn og prosjektgruppe, god linjeavstand (1,2-1,5) og font 11 eller 12.

Hensikten med den individuelle rapporten er å forklare og diskutere bruksorientert design (eller DMB) ut fra dine egne erfaringer og det du har tilegnet deg av kunnskaper fra eget prosjekt og pensum. Rapporten skal demonstrere at 1) du har lært det du skal i in1060, og 2) du har bidratt likeverdig i prosjektet.

Vurderingen av rapporten legger mest vekt på kunnskapen og ferdighetene du har tilegnet deg, og at du kan reflektere (tenke) og bruke teorien og begrepene fra litteraturen på din egen praksis. Husk at dette ikke er en eksamensoppgave i in1050, og at det er pensum i in1060 som er viktig å bruke.

Husk også at sensor har lest grupperapporten så du kan henvise til kapitler og sider i rapporten i stedet for å gjenta alt som står der.

Husk å oppgi om og eventuelt hvordan du har brukt digitale hjelpemidler i besvarelsen.

Innlevering i Devilry innen fredag 12. juni før kl. 23.59.

***Lykke til!***