Prosjekter in1060

Nedenfor er de fleste prosjektene i in1060 listet opp med noen stikkord om hva de handler om: sted, brukergruppe, aktivitet eller tema. Flere av disse kan overlappe, f.eks. vil stedet skole ofte innebære barn som brukergruppe. Jeg har også tatt med prosjekter fra inf1510, som var betegnelsen på in1060 til 2017. På emnesiden finnes liste over alle prosjektene, og i listen nedenfor har jeg brukt navn/årstall slik at dere kan finne prosjektene på emnets hjemmeside for det aktuelle året. Nedenfor er en oversikt over temaer (mer om disse på de aktuelle hjemmesidene) og antall prosjekter. Dessverre har UiO avpublisert gamle sider og dessuten har noen av gruppene avpublisert sin video eller rapport, men mange av prosjektene har fremdeles gode beskrivelser av sitt prosjekt på sin hjemmeside.

I in1060 har det vært ulike temaer, noen ganger åpne og andre ganger mer lukkede temaer. Nedenfor er en liste over temaer:

in1060
2026: 21 prosjekter. Tema: sted. Årets prosjekter er ikke med på denne listen
2025: 26 prosjekter. Tema: velferdsteknologi.
2024: 25 prosjekter. Tema: på og av.
2023: 29 prosjekter. Tema: utvide menneskers evne og handlingsrom i 1) velferdsteknologi som forlenger og støtter folks evner (capabilities), 2) å sanse det mennesker ikke kan sanse, f.eks. for bærekraft eller for «a more than human world»)
2022: 22 prosjekter. Tema: forholdet mellom form og funksjon
2021: 22 prosjekter. Tema: opplevd isolasjon og ensomhet (Covid-pandemi, tillatt med bare én bruker)
2020: 20 prosjekter. Tema: velferdsteknologi
2019: 16 prosjekter. Tema: interaksjon uten skjerm
2018: 17 prosjekter. Tema: interaksjon uten skjerm
inf1510
2017: 29 prosjekter. Tema: interaksjon uten skjerm
2016: 24 prosjekter. Tema: interaksjon uten skjerm

Nettsidene er
- in1060: https://www.uio.no/studier/emner/matnat/ifi/IN1060/
- inf1510: https://www.uio.no/studier/emner/matnat/ifi/INF1510/

Noen av prosjektene / årene er dessverre fjernet fra nettsidene av UiO.

Nedenfor en liste hvor jeg har forsøkt å sortere prosjektene etter hva de handlet om: sted, brukergruppe, aktivitet og tema. Noen av prosjektene passer i flere kategorier, men er plassert bare under den som virker mest viktig.

Sted

Bar:
Skaperne/2022 (armbånd som støtter kommunikasjon mellom ansatte)
Blikkbox/2017 (oversikt over arbeidsoppgaver for de ansatte)

Badstue:
Baduino/2022 (varm oppbevaring av klær for isbadere)

Barnehage:
Goal Diggers/2018 (oversikt over sovetid for de ulike barna)
Kappa Jr. /2018 (spill for å øve på inkluderende samarbeid)
Uno Mas/2017 (for barn på tur med teddybjørn som lyser hos seg og turpartner)
Kappa/2017 (spill basert på hviskeleken for å trene empati (med kua Empathea))
FEM/2017 (interaktivt fortellingsspill som skal oppfylle læringsmål i barnehagen)

GrønnKopp/2025 (knapp for barnehageansatte for oppmerksomhet, barn med spesielle behov)
Bubo Bubo/2016 (labyrint som skal trene barn i motoriske ferdigheter)

Bibliotek:
Svakeste LED/2022 (utlånsautomat)
Spade/2018 (hyllesystem der lånere kan finne sin reserverte bok lettere)

Bil:
Dezignerz in da Hood/2020 (underholdningsboks for små barn i bil)
Unicode/2024 (boks for mobil, sprer beroligende duft (med vifte) og spiller pusteøvelser)

Boligblokk:
Diseñadores/2021 (spill for beboere der alle kan delta på forskjellig tidspunkt)

Butikk:
VIFT/2020 (system for bedre kundeservice)
boks/2019 (system for å varsle butikkansatte om kunder i kassen)

Eldresenter:
Designerne.ino/2023 (musikkspiller med pianoform)
GelaTeam/2022 (triviaspill med fysiske knapper for fire deltakere)
PIVOT/2019 (hjernetrim for eldre med kort og interaktiv boks)
A-laget/2025 (rekkevidde: legotog som sender et fat rundt bordet)

Gård:
Garduino/2022 (boks som måler og varsler om temperatur i kompost)

Helsesenter:
ifibabez/2022 (køordning ved vaksinasjon under Covid-pandemien)

Hjemme (covid):
Resten Academy/2021 (boks som foreslår aktivitet)
Snacks/2021 (spill for å være med i aktivitet)
Ripples/2020 (lys som skal hjelpe en med å stå opp om morgenen)
usabilitech/2020 (familiespill med kort og digital spillboks)

Hjemmekontor:
Kamerat/2021 (drikkebrikke som varsler om kaffepause (over avstand))
Flersom/2021 (drikkebrikke som varsler om kaffepause (over avstand))
iSolution/2021 (boks med vifte som signaliserer at en har sittet for lenge)
Spark/2024 (lampe som lyser i ulike farger for arbeid og fritid)
CHAV/2020 (struktur og oversikt over arbeidsdagen)

Institusjon:
Juvo/2025 (Mestring, Aktivitet og Samspill-senter: digital tekstilkutter til lappesømkurs)
iBakhodet/2019 (tilkalling av personale + lysbehandling for klienter)

Kafé:
Evim/2017 (tilbakemelding fra kundene)

Kaffebar:
Kaffegjengen/2022 (bokser i baren som barista bruker til å si fra at kaffen er klar)
InnoTink/2024 (stor melkekartong som viser beholdningen av ulike typer melk)
Kaffekartet/2016 (interaktivt bord med verdenskart for å bestille kaffe + få info)

Kantine:
UnNamed/2018 (registrere tomme matfat i kantina, signal til kjøkkenet)

Kjøkken:
BRiGHT/2024 (deighever til eldre dame)

Kollektiv:
reSisters & the Ohmies/2023 (belønningssystem for å tømme søppel)
QuaranTEAM/2021 (tavle for å planlegge og registrere aktiviteter)
Creat(ifi)ty/2018 (adresserer kø på badet, viser tid)
Mandatorias/2018 (kontroll og oversikt over økonomi)
No Name/2017 (boks for å kunne klage på støy i kollektiv)
FlipFive/2024 (lykkehjul som samler pantelapper og foreslår aktiviteter)
JACH/2017 (påminner om arbeidsoppgaver og rutiner)

Kontoret:
Dalias/2019 (potte med tre til å ha på pulten, signaliserer om stillesitting)

Kontorlandskap:
Den sjette sans/2023 (signalisere tilgjengelighet for kontakt)

Legekontor:
MedTek/2024 (sikker kasting av brukte sprøyter)
Splidd/2017 (køsystem med ventetid)

Lærereværelset:
Store Variabler/2024 (en tavle for å vise tilgjengelighet og kontakte lærere i lærerværelset)

Museum:
HVASS/2019 (omgivelse (telt) for historiefortelling i Vikingskipsmuseet)
Protorama/2018 (trylletegning-maskin for Barnemuseet)

Skole:
Ohmtanke/2023 (elever kan si fra til lærer om de ikke forstår)
Magma/2018 (spill for tilfeldig inndeling i grupper i VGS for økt sosialisering)
Reunited/2018 (quiz-spill for tilrettelagt opplæring i skolen)
Oniudra/2017 (gulvspill for læring av programmering)
Life/2017 (lære gangetabellen)
Capsa/2017 (boks for oppbevaring av iPad)
007/2017 (system for tilbakemelding og belønning i barneskolen)
Doctrina Horreum/2016 (samarbeidsspill for repetisjon av pensum)
Designbuddies/2016 (system for registrering av elev-svar på spørsmål)

Språkkafé:
InTouch/2021 (tre med aktive blader der bladet tas med og aktiveres på språkkafé)
ZOMY/2020 (spill inspirert av story-cubes for å øve i språkkafeen)
NEO/2018 (spill for å øke ordforråd)

Stellebord for baby:
Abstract/2025 (vekt integrert i stellebord)

Telt:
BoxOffice/2024 (sammenleggbar vifte for vond lukt i telt)

Brukergruppe

Barn:
Eple/2022 (lekehest som interagerer med barnet og lyser om natten)
BOP/2022 (leke-pyramide med utfordringer for små barn)
SafariSitters/2024 (lekekube der barn kan krabbe inn og leke safari (med lys og lyd))
Gruppe B/2021 (robot av lego med skjerm, kan bygges på og interageres med)
LearninLab/2024 (hukommelses-spill for to barn)
Void/2019 (fleip eller fakta-spill for to med kort, interaksjon med lyd og lys)
Karoshi/2016 (teddybjørn som hjelper barn å lese, sier om riktig, retter på uttale)
Gruppen – The Five Years Old Club/2016 (lære barn tidsforståelse)
Divergent/2016 (samarbeidsspill – samarbeide om å finne objekter)

Barnefamilier:
Unlock 6.sense/2023 (automatisk vugge)
Açai/2022 (armband som registrerer om barnet går ut av hagen)
Gatitos/2018 (sensorteppe til barnevogn, registrerer bevegelser og temperatur)
Tidstyvene/2016 (belønningssystem for å bygge rutiner hos barn)
OrgaNice/2016 (motivere barn til å gjøre oppgaver)
Kake - Foreldrehjelpen/2016 (system for å gi barn poeng ved god oppførsel)
Den kuleste gruppen/2016 (motivasjon for å pusse tenner for småbarn)

Beboere i tilrettelagt bolig:
Kobra/2017 (system for å motivere til å utføre daglige gjøremål)

Birøktere:
BusyBee/2020 (system som varsler om sverming til birøkteren)

Blinde:
THNS/2019 (boks for å skanne vaskelapp i klesplagg, gir info om plagget)
Hubbub/2017 (system for å varsle blinde om hvilken buss som kommer)
Zenseor/2016 (system for å skanne matvarer)

Brettseilere:
Seilergruppa på IFI/2017 (vind/værvarsler + kompass til seiler, festet til mast)

Brettspillere:
HCS/2019 (koffert med lydbilde passet til Secret Hitler-stemning)
E4/2017 (sjakkbrett med klokke og tilbakemelding på stillingen)

Bueskyttere:
TeamTrøkk/2019 (konkurransetrening med støy og forstyrrelse under trening)

Dansere:
DigiDans/2024 (vest med sensorer og ledlys til danser, registrerer puls med blinkende effekt)

Dysleksi/dyskalkuli:
One in a millis()/2022 (lampe som alarm + nedtelling)

Døvblinde:
B-gjengen/2023 (gi informasjon og oversikt ved hjelp av plantegning)

Eldre:
Pentagon/2018 (eldre med finmotorikk-problemer, enkel spiller for musikk (CD))

Smartness Overload/2017 (spiller sanger fra gamle dager, input telefon-tallskive)
Velferdsforeningen/2016 (enklere avspilling av podkast for eldre)
WeConnect/2021 (enkel telefon for eldre)
Kontekst/2025 (enklere fjernkontroll (som virker))
easyTalk/2016 (enkel interaksjon for å ringe med familien (Skype))
Adelaide/2016 (enkelt system med kort for å handle hjemmefra)
Livli/2025 (lokkåpner, tvinge / skiftenøkkel)
Viva/2025 (bærbar krage med leseslys)
Watts Up/2023 (armbånd signaliserer til sjåfør at en eldre person skal gå av buss)
Innovi5/2025 (boks til å feste i beltet som gir signal ved fall)
grandpa&me/2023 (sosial trim med paradisform)
Caring Brothers/2025 (utfellbare brodder integrert i vanlige sko)
Den Digitale Meteren/2021 (informasjon om aktiviteter i nærområdet)
Aasen/2021 (gjøremålsboks)
SenioSync/2025 (lykkehjul for å foreslå forskjellige aktiviteter)
Sparkle Motion/2017 (bilderamme for enkel visning av bilder)
Half&Halv – Memini Cube/2016 (boks for å skru av all strøm hjemme)
Samtek/2025 (brettspill med knapper for å øve hukommelsen)
MotivAID/2016 (motivasjon for å gjøre fysioterapi-trening hjemme)
Kosegruppa – KEEP/2020 (kontakt med andre eldre / frivillige)
Skapertrio/2023 (for å avtale turpartner på kort varsel)

Forfatter:
Pseudonym/2019 (giraff-formet registrering av jobbetimer, med lyssignal)

Gamere:
Lorem Ipsum/2022 (støtte til spillet Dungeons & Dragons, innlevelse)
@Override/2024 (gamere og vanninntak)
CAPY/2022 (diskret varsling om tid / leggetid)
Stang Inn/2020 (kotroll av tidsbruk, varsler om tidsfrister)

Gravide:
smilr/2020 (søt dings som registrerer og presenterer fosterbevegelser)

Hobbykokker:
On Time/2022 (kart for å utforske/finne på nye matretter å prøve)

Hundeeiere:
Future Design/2023 (hundeleke)
Vivat Innovation/2023 (avansert hundeleke)
101/2019 (hundetrenings-tracker)
Yacht/2017 (meldingssystem for temperatur for hund i bil)
.(punktum)/2016 (hundebånd med innebygget signal til andre hundeeiere for kontakt)

Hørselshemmede:
ICU/2023 (boks for å være stille)
cFire/2017 (brannvarsler med vibrasjon)

Kaffeentusiaster:
BY4 Innovations/2022 (vekt for å støtte det å lage perfekt kaffe)

Katteeiere:
Pawtential/2024 (bevegelig leke for katter)
Duppio/2017 (alarm-boks for å holde katten unna et område)

Musikere:
Femklang/2022 («robot»-publikummer man kan øve til konsert med)
ButtonBuds/2024 (artefakt som blar notene for pianospillere)
Mindspace/2021 (spille musikk sammen over avstand)
5Sound/2024 (forebygge hørselsskader hos musikere, varsle om høy lyd)
AHAAR/2019 (for DJ: varsling av for høy lyd)

Natteravner:
uRo/2019 (boks for rask loggføring for natteravner)

Nikotinavhengige:
Loop/2022 (interaktiv kunstinstallasjon av lunger, med pust input og lys output)

Nyansatte:
Singulariteten/2021 (spill / samhandling med kolleger (elektrikere))

Par:
Sagas/2022 (lampe som skal hjelpe i vanskelig kommunikasjon)

Rullatorbruker:
TekVel(d)/2025 (rullatorbingo for turgåere med rullator)

Rullestolbruker:
techCare/2025 (lysbryter for rullestolbruker - lampe som slår seg på ved klapping)

Sjåfører:
Indigo/2019 (fremme passiv sikkerhet for unge sjåfører i gamle biler)
Automobil/2016 (for nye sjåfører, sier fra om for høy fart)

Slagpasienter (unge):
ClearCognition/2025 (lampe som endrer farge etter lydnivå, terskel settes av bruker)

Syklister:
Nygaards disipler/2020 (for økt sikkerhet: detekterer og signaliserer i trafikken)

Trafikanter:
Millis & Mikros/2023 (registrering av bevegelse rundt en sving)

Turgåere:
SMAGS/2019 (3D kartmodell for turplanlegging, med lys for forskjellige turer)

Volleyballspillere:
.bravnie/2018 (tilbakemeldinger på trening)

Aktivitet

Avslapning / avstressing:
JAQZ/2022 (plante som varsler om pauser og avslapningsøvelser)
Ladybugs/2024 (blomst som minner om pauser)
Connection/2022 (lysende ball som minner om / støtter pust og meditasjon)
Ottar/2021 (tre som tar tid og minner om tilstedeværelse)
Unge voksne/2016 (system for å legge bort mobilen og koble av fra mail)

Dating:
ABAKE/2018 (boks for enklere samtale på første date)

Fugletitting:
Spire/2023 (fuglekasse som varsler ved aktivitet)

Førstehjelp:
HTM-EL/2020 (dukke som man kan øve riktig førstehjelp)

Fysisk aktivitet:
De Fem/2016 (reaksjonsspill montert på 3 vegger i et rom)

Konsentrasjon / uten forstyrrelser:
SwitchSquad/2024 (fokusring som teller ned arbeidsøkt, settes av lærer)
Unity/2022 (boks som skal hjelpe folk med ADHD med konsentrasjon)
Enable/2025 (fokusring for å øve fokus for personer med ADHD)
Vitalis/2025 (nedtelling for konsentrasjonsøkter (for nevrodivergente))
VitalCare/2025 (nedtelling for konsentrasjonsøkter (for folk med dysleksi))
Amadeus/2021 (boks med tidslås for mobiltelefon for skuespillere)

Lesing:
Lumina/2024 (artefakt for å sette leseperiode og som registrerer at man blar i bok)

Matlaging / handling:
404/2017 (planlegge middag basert på innskannede varer, for barnefamilie)
LCD - Handlehjelpen/2016 (planlegge middagshandling)

Påminnelser:
InnovAge/2025 (påminnelser, krittavle som huskeliste for oppgaver)
+HP/2025 (påminnelser v. døra: Forglemmegei (a la airtag))
Rotfast/2025 (boks for tilgang til airtag-kontakt)
MEDhjelp/2025 (påminnelse kalender / trygghetsalarm)
NeatHeat/2025 (påminner for å gå fra tente stearinlys)
Quadra/2025 (påminner drikke, måler vekt på drikke)
Proto/2023 (påminne om å drikke nok)
Vi Glemte/2025 (påminnelse, medisindosett med varsling)
Oniudra/2023 (huske bursdag: familietre der bilder lyser)
Kantinegruppa/2025 (påminnelse, T-banevogn som skal vise tid til neste T-bane)

Registrering av folk:
Arduinnovate/2023 (registrere ut og inn av eldresenter)
Sensomatic/2023 (registrere ut og inn av utested)
Safe'R'Uss/2017 (oversikt over russ i russebuss)
@end/2017 (registrering av elever i klasserommet i VGS)

Skjermbruk:
ArtiFakt /2024 (redusere øyebelastning ved skjermbruk, Computer Vision Syndrome)

Soling:
korts/utning/2023 (UV-måler i solbriller)

Språkopplæring:
Saga/2018 (praktisere norsk med lyd og tekst hjemme)

Strikking:
Spenst/2024 (en garnsnurrer som gjør at en ikke trenger å stoppe strikkingen)

Søvn:
Eureka! /2023 (varsler om luft og temperatur, soloppgangslys ved oppvåkning)

Terrengsykling:
DarkMode/2023 (registrerer luft i demper på sykkel)

Trening:
Kretsologene/2024 (caps med pulsmåler og vibrasjonsssensor for intervalløkter)
Be Strong/2021 (hjemmetrening, telle push-ups)
Brogrammers/2020 (treningsspill på dansematte / fit-pad + telle push-ups)
Interlinked/2020 (boks som veileder treningsøkt, for eldre)
mjess/2020 (boks for motivasjon av eldre til å bevege seg, med lys & lyd)
Askeladden/2018 (telle repetisjoner på treningsenter)
Super Circuit/2023 (tidtaking ute for sprint- og hekketrening)
Tilstand/2024 (armbånd til å sette intervaller, som varsler med vibrering og lyd)
Luna/2018 (sensor for riktig trening av markløft)

Vanne planter:
LARS/2023 (fukt og temperaturmåler i jord)
Rød traktor/2023 (potte som sier fra når planten trenger vann)
Ifi Solution/2022 (utstyr til potte som varsler om at planten trenger vann)

Tema

Dyrepåkjørsler:
Veles/2023 (registrering av elg i veien fra bil)

Ensomhet:
Anemone/2021 (robot som må mates og klappes og stelles med)

Kontakt over avstand:
Solo/2021 (tavle som barn kan trykke på i samtale over avstand)
ITworks/2025 (tenker på deg blomst, blomsterpotter sender melding til hverandre)
Public Static Void/2021(datingspill for å finne hva man har felles)
Dørstokkmila/2021 (myk ball som kommuniserer til andre baller hos andre)
Kunsten å være ensom/2021 (bok-form som viser prosjekt og tilgjengelighet)
Fused/2020 (blomst med kronblader for å signalisere til venner om kontakt)
Matkvalitet: Syvende sans/2023 (sjekk av temperatur i mat i Mathallen)

Matsvinn:
Symbiose/2023 (boks til kjøleskapet som varsler om utløpsdato på mat)
#tyggepåden/2020 (matboks med vekt i kjøleskap, varsler om matpakke)
teamUino/2020 (boks i matvarebutikk for å hente «too good to go»-poser)
EcoTeko/2019 (matklokke for restemat)

Miljø / klima:
Interra/2020 (kartbasert system med oppgaver som reduserer fotavtrykk)
Khloron/2020 (utstillingsmodell av miljøvennlig hage, med spill og info)
Veiviserne/2016 (panteboks)

Stille ut gjenstander:

Erstatterne/2024 (liggende bilderamme med lys til å stille ut ting i bokhylla hjemme)

Stillesitting:
Ergon/2022 (trekk til stol som skal måler sittestilling / holdning)

Valgdeltakelse:
No Limits Ltd. /2017 (kunnskapsspill for læring og diskusjon)

--Tone