

om rapportering av prosjektet, om evalueringskriterier & eksamen

in1060 Bruksorientert design

Tone Bratteteig, 11. mail 2026

4 uker igjen til eksamen og innlevering

denne uka: praktisk info

- om prosjektrapport (eksamen)
- tips til rapporten
- + litt om video
- om analyse
- om evalueringskriterier

+

- litt om individuell rapport (eksamen)

in1060 våren 2026 v5

uke	pensum	forelesning mandag 12.15 - 14.00		fellesøv tir.10.15	tirsdag-mandag: øvingsgrupper		r & oppgaver		bolker	
4		19/1 Tone & Fabiano	intro til emnet: brukerorientert design om prosjektarbeidet, eksempler på prosjekter	ikke fellesøving	om prosjektet, idemyldring, bli kjent				pensum	prosjekt
5	kap 1 & art B	26/1 Tone	hvorfor brukermedvirkning? om prosjektet i emnet brukerorientert design	ikke fellesøving	diskusjon kap 1 & art B	tema & målgruppe				0
6	kap 4 + 6	2/2 Tone	hva trenger designere å forstå om bruk?	ikke fellesøving	diskusjon kap 4,6	tema & målgruppe + plan etabler prosjektgruppe				1
7	kap 2 & art B&W	9/2 Tone	hva er egentlig design? hvordan jobber designere?	kickoff til prosjektet	diskusjon kap 2 & art B&W	forbered presentasjon				2
8	kap 5 & art M+ vinterferie 16-20/2	16/2 Tone	design med brukere om prosjekt & obliger & designkritikk	mulig prosjekt-presentasjon	Gruppeoblig 1 presentasjon av prosjektideer		Grp. obl 1	øvinggrp 17-23/2 presenter prosjektidé		3
9	kap 7 & art H&H utstilling Tangible-kurs 27/2	23/2 Tone	hva er prototyping og hvordan inkluderer vi brukere i prototyping	ikke fellesøving	diskusjon kap 7 & art H&H	revurder, forfin prosjektidé, planlegg prosjekt				4
10		2/3 Nick	introduksjon til Arduino	ukeoppgaver Arduino	Arduino-jobbing		Grp. obl 2	prosjektplan tirsdag 3/3	Arduino	5
11		9/3 Nick	mer om Arduino, strøm mm	hjelp til Arduino oblig 1	Arduino-jobbing		Ind. obl 1	Arduino-oppgaver tirsdag 12/3		6
12	in1010 midtveis 20/3 kl 15	16/3 Nick	Arduino, sensorer og aktuatorer	ukeoppgaver Arduino	Arduino-jobbing		Grp. obl 3	intervjuplan + spørreskjema tirsdag 18/3		7
13		23/3 Nick	prototyping med Arduino	hjelp til Arduino oblig 2	Arduino-jobbing		Ind. obl 2	Arduino-oppgaver tirsdag 26/3		8
14 påskeferie		30/3	påskefri fra mandag 30/3 – mandag 6/4							
15	art B+	6/4		orakel	diskusjon art B+ & M+	revider prosjektidé,			prosjekt	9
16	kap 3 & H + S+	13/4 Tone	hva er egentlig interaksjon?	orakel	diskusjon kap 3 & art H + S+		Grp. obl 4	statusrapport tirsdag 16/4		10
17	kap 8 & N&W	20/4 Tone	å jobbe i team	orakel	Gruppeoblig 5 evaluere prosjektarbeidet		Grp. obl 5	evaluer prosjektarbeidet øvinggrp 21-27/4		11
18	Tone Dugstuhl hele uka fri fredag 1/5	27/4 gjest		orakel	diskusjon kap 8 & art N&W					12
19		4/5 Tone	orakel	mulig prosjekt-presentasjon	Gruppeoblig 6 presentasjon av prototyper		Grp. obl 6	presenter prototype [illegible]		13
20	fri torsdag 14/5	11/5 Tone	om rapportering av prosjektet om evalueringskriterier & eksamen	orakel		revider prototype	Grp. obl 7	rev. plan design & test tirsdag 14/5		14
21		[illegible] Tone & Fabiano	[illegible]	[illegible]	[illegible] eksamenstips		[illegible] obl 8	[illegible] tirsdag 21/5		15
22	fri mandag 25/5 in1010-eksamen fredag 29/5@15	25/5		orakel						16
23	in1030-eksamen fredag 5/6@9	1/6		orakel						17
24		tirsdag 9/6 onsdag 10/6 torsdag 11/6	presentasjon: presenter prosjekt presentasjon: presenter prosjekt presentasjon: presenter prosjekt		Muntlig eksamen: presenter prosjekt Muntlig eksamen: presenter prosjekt Muntlig eksamen: presenter prosjekt		 grp grp			18
		fredag 12/6	innlevering prosjektrapport & teknisk rapp innlevering individuell rapport		Skriftlig eksamen: prosjektrapp. + teknisk rapp. Skriftlig eksamen: individuell rapport		grp ind			

eksamen i in1060

skriftlig hjemmeeksamen av gruppa (frist 12. juni):

- sluttrapport fra prosjektet

+ teknisk dokumentasjon av prototypen

+ prosjektside på emnesiden

+ sterkt anbefalt:

en video som presenterer prototype
& prototypen i bruk

muntlig prosjekt-presentasjon av gruppa:

tirsdag 9., onsdag 10., eller torsdag 11. juni

skriftlig individuell hjemmeeksamen (frist 12. juni):

- refleksjonsrapport: spørsmålene publiseres 18. mai



in1060		vårsem 2026					v5
uke	pensum	forelesning mandag 12.15 - 14.00	følgeuv fr. 10.15	dirdag-mandag: øvingsgrupper		innleveringer & oppgaver	bidrar	
4		19/1 Tone & Fabiano	intro til emnet: brukerorientert design om prosjektarbeidet, eksempler på prosjektar	ikke fellesøving	om prosjektet, identyfdring, bli kjent		pen-sum	pro-sjekt
5	kap 1 & art B	26/1 Tone	hvorfor brukermedvirkning? om prosjektet i emnet brukerorientert design	ikke fellesøving	diskusjon: kap 1 & art B	tema & målgruppe		0
6	kap 4 + 6	2/2 Tone	hva trenger designere å forstå om bruk?	ikke fellesøving	diskusjon: kap 4,6	tema & målgruppe + plan etablere prosjektgruppe		1
7	kap 2 & art B&W	9/2 Tone	hva er egentlig design? hvordan jobber designere?	kickoff til prosjektet	diskusjon: kap 2 & art B&W	forbered presentasjon		2
8	kap 5 & art M+ vinterferie 16-20/2	16/2 Tone	design med brukere om prosjekt & obliger & designetikk	**mulig prosjekt-presentasjon**	**Gruppeoblig 1** **presentasjon av prosjektideer**	*Grp.* *øvingsgrp 17-20/2* *obl 1* *presenter prosjektidé*		3
9	kap 7 & art H&H utstilling Fangstlo-hors 27/2	23/2 Tone	hva er prototyping og hvordan inkluderer vi brukere i prototyping	ikke fellesøving	diskusjon: kap 7 & art H&H	rewarder, forfin prosjektidé, planlegg prosjekt		4
10		2/3 Nicli	introduksjon til Arduino	tiknoppgaver Arduino	Arduino-jobbing		*Grp.* *prosjektplan* *obl 2* *torsdag 5/3*	Ardu-ino	5
11		9/3 Nicli	mer om Arduino, utenn rom	hjelp til Arduino oblig 3	Arduino-jobbing		*Ind.* *Arduino-oppgaver* *obl 3* *torsdag 12/3*		6
12	in1010 midtveis 20/3 kl 13	16/3 Nicli	Arduino, sensorer og aktuatorer	tiknoppgaver Arduino	Arduino-jobbing		*Grp.* *interviplan + spørsmål* *obl 3* *torsdag 19/3*		7
13		23/3 Nicli	prototyping med Arduino	hjelp til Arduino oblig 2	Arduino-jobbing		*Ind.* *Arduino-oppgaver* *obl 2* *torsdag 26/3*		8
14 påskeferie		30/3 *påskeferie fra mandag 30/3 -- mandag 6/4*							
15	art B+	6/4		orakel	diskusjon: art B+ & M+	revider prosjektidé,		pro-sjekt	9
16	kap 3 & H + S+	13/4 Tone	hva er egentlig interaksjon?	orakel	diskusjon: kap 3 & art H + S+		*Grp.* *statusrapport* *obl 4* *torsdag 16/4*		10
17	kap 8 & N&W	20/4 Tone	å jobbe i team	orakel	**Gruppeoblig 5** **evaluere prosjektarbeidet**		*Grp.* *evaluer prosjektarbeidet* *obl 5* *øvingsgrp 21-27/4*		11
18	Tone Dagsturhi hele uka frå fredag 1/5	27/4 gjest		orakel	diskusjon: kap 8 & art N&W				12
19		4/5 Tone	orakel	**mulig prosjekt-presentasjon**	**Gruppeoblig 6** **presentasjon av prototyper**		*Grp.* *presenter prototype* *obl 6* *øvingsgrp 5-11/5*		13
20	frå torsdag 14/5	11/5 Tone	om rapportering av prosjektet om evalueringskriterier & eksamen	orakel		revider prototype	*Grp.* *rev. plan design & test* *obl 7* *torsdag 14/5*		14
21		18/5 Tone & Fabiano	oppsummering & eksamenstips	orakel	oppsummering & eksamenstips		*Grp.* *utkast prosjektrapport* *obl 8* *torsdag 21/5*		15
22	frå mandag 25/5 in1010-eksamen fredag 29/5@13	25/5		orakel					16
23	in1030-eksamen fredag 5/6@9	1/6		orakel					17
24		*tirsdag 9/6* *onsdag 10/6* *torsdag 11/6*	**presentasjon: presenter prosjekt** **presentasjon: presenter prosjekt** **presentasjon: presenter prosjekt**		Muntlig eksamen: presenter prosjekt Muntlig eksamen: presenter prosjekt Muntlig eksamen: presenter prosjekt	grp grp			18
		fredag 12/6	**innlevering prosjektrapport & teknisk rapp** **innlevering individuell rapport**		Skriftlig eksamen: prosjektrapp. + teknisk rapp. Skriftlig eksamen: individuell rapport	grp ind			

oppdraget

hva handler prosjektet om?

- interaksjon uten skjerm
- ved bruk av Arduino el.lign.
- prototypen kan være
  - en artefakt
  - flere artefakter
  - bærbar
  - bakt inn i omgivelsene
  - autonom
  - ...

19. januar 2026

Prosjektoppgave in1060, våren 2026

Mye av læringen og arbeidet i in1060 skjer gjennom et stort prosjekt, der studentene jobber i gruppe og planlegger og gjennomfører en designprosess med brukere. Her beskrives prosjektets tema og krav.

Overordnet tema for prosjektet

Interaksjon uten skjerm er det overordnede temaet for prosjektet. Arduino eller tilsvarende elektronikk skal være kjernen i prosjektets tekniske løsning. Interaksjon uten skjerm betyr at *input* skjer gjennom sensorer, dvs. berøring, lyd eller bevegelse, og at *output* både kan bestå av et digitalt signal og/eller en fysisk forandring, f.eks. start av en prosess.

Den tekniske løsningen kan være en konkret, fysisk *artefakt* som vi interagerer med, eller den kan være *bærbar* og integrert i klær eller andre ting vi bærer med oss eller være *bakt inn* i omgivelsene slik at vi interagerer ved å bevege oss eller røre ved ting i omgivelsene. Løsningen kan gjøre ting på egen hånd, etter gitte kriterier, og opptre *autonomt*, slik som f.eks. en termostat slår på varmen når temperaturen er under et visst, predefinert nivå. Den kan også være fordelt på flere artefakter som snakker sammen (*Internet of Things*, IoT).

Interaksjon uten skjerm betyr at brukerne interagerer fysisk med teknologien eller ved å bevege oss i det fysiske rommet. Vi finner interaksjon uten skjerm i fagområdene *tangible interaction* (håndfast interaksjon), *wearable computing* (bærbar teknologi), *embedded computing* (innbakt teknologi), og *ubiquitous computing* (allestedsnærværende teknologi).

oppdraget (2)

hva handler årets prosjekt om?

- sted (place, ikke bare space)
- og menneskene der

A. støtte en aktivitet på stedet

B. designe en kobling mellom steder

C. designe en utvid-else av stedet

D. designe ny mening til et sted

Årets tema

I 2026 skal prosjektet dreie seg om å *designe for mennesker på et sted*. In1060 handler alltid om å designe for og med mennesker, og i år er målet å designe for et sted som er viktig for dem, som de oppholder seg på eller besøker – eller ønsker seg. På engelsk skiller vi mellom "space" og "place", dvs. mellom det fysiske rommet og det som gjør at vi tenker på det som et sted som har betydning for oss. Et eksempel er forskjellen på et hus og et hjem.

De fysiske omgivelsene vi er omgitt av setter rammer for hva vi kan gjøre og hvordan. Noen ganger er rammene fysiske, men andre ganger er de sosiale og kulturelle. Et eksempel er at en teaterscene og et auditorium er ganske like rom, men vi oppfører oss forskjellig i dem. Vi organiserer ofte steder vi oppholder oss slik at de passer til det vi gjør eller skal gjøre, f.eks. at ting vi bruker ofte står framme eller er lett å få tak i.

I in1060 skal dere ta utgangspunkt i et sted som målgruppen deres foreslår og de aktivitetene de gjør der, eller dere kan starte med et sted og finne en målgruppe som bruker stedet og så fokusere på det de gjør der. Med utgangspunkt i stedet kan dere involvere målgruppen i design som f.eks.

oppdraget (3)

Krav til prosjektet
Prosjektene skal ende opp med en digital løsning (prototype) som skal være en del av et sted og dermed en del av målgruppens omgivelser, der den enten blir del av eksisterende aktivitet(er) eller bidrar til å realisere en ny, ønsket aktivitet.

1. *Arduino skal være kjernen* i den tekniske løsningen. Hvis løsningen like gjerne kunne ha vært en app er ikke mulighetene i Arduino utnyttet godt nok. Fokusér på *interaksjon uten skjerm*.
2. målgruppen skal ikke være medstudenter, men *folk som tenker og lever forskjellig fra studenter*. Mye av poenget i in1060 er å *forstå andre folks logikk* og prioriteringer og se hvor forskjellige de er.
3. rekrutter en målgruppe som dere kan samarbeide med under hele prosjektet. Vi anbefaler å finne *minst 3 deltakere* som kan delta i prosjektet og som dere kan treffe *minst 3 ganger* i løpet av prosjektet.
4. prosjektet skal være basert på *kvalitative metoder som intervju & observasjon*, ikke kvantitative metoder. Målet er at målgruppens ideer og meninger skal være viktige for design av løsningen. Det er også en ambisjon at deltakerne deres lærer nok underveis i prosjektet om de tekniske mulighetene til at de også kan komme med designforslag. Fokusér på *diskusjon med målgruppen om tekniske muligheter og begrensninger* der dere kommer fram til en løsning som både målgruppen / deltakerne og prosjektgruppen er enige om er ønsket og brukbar og vil bli brukt.

skriftlig eksamen: prosjektrapport

grupperapport

- hjemme-eksamen

dokumentasjon av

- prosessen
- resultatet

NB

begrunnelser, valg, argumentasjon,

Hva har dere lært?

våren 2026

Eksamen for prosjektgrupper i in1060: prosjektrapport

Prosjektrapporten skal dokumentere det dere har gjort og lært i in1060, og det er viktig å huske på at det som ikke er dokumentert, ikke kan vurderes. Rapporten skal dokumentere:

1) hvordan prosjektgruppa har jobbet med bruks-orientert design
2) resultatet av dette arbeidet. Det er viktig å få med begrunnelsene for hvorfor resultatet ble som det ble, dvs. at dere bør ta med valg og beslutninger underveis i designprosessen og begrunnelser for disse. Legg ekstra vekt på å få med valg og beslutninger som påvirket resultatet av prosjektet.

temaer som rapporten bør inneholde

NB: må ikke komme i denne rekkefølgen!

1. utgangspunktet for prosjektet: sted, målgruppe + gruppas medlemmer
2. plan for prosjektet + revideringer av planen, organisering & samarbeid
3. undersøkelse av sted & bruk og brukere: undersøkelsesmetodene. Gjensidig læring?
4. presentasjon av data: stedet, konteksten og aktiviteter på stedet
5. analyse: hva fant dere ut? Hvordan har dere analysert dataene? Hva har pensum gitt av innsikt?
6. design: konsept & form-konsept / visjon & målbilde. Designvalg og designforslag. Samskaping?
7. design/teknisk løsning: konkretiseringer: skisser og prototyper
8. evaluering: egen aktivitet eller integrert i design
9. konklusjon: hva fikk dere til? Hva har dere lært?

NB design med brukere i 3 - 5 og i 6 - 8

temaer som rapporten bør inneholde

NB: må ikke komme i denne rekkefølgen!

1. utgangspunktet for prosjektet: sted, målgruppe + gruppas medlemmer
2. plan for prosjektet + revideringer av planen, organisering & samarbeid
3. undersøkelse av sted & bruk og brukere: undersøkelsesmetodene. Gjensidig læring?
4. presentasjon av data: stedet, konteksten og aktiviteter på stedet
5. analyse: hva fant dere ut? Hvordan har dere analysert dataene? Hva har pensum gitt av innsikt?
6. design: konsept & form-kons
7. design/teknisk løsning: konk
8. evaluering: egen aktivitet elle
9. konklusjon: hva fikk dere til?

NB design med brukere i 3 - 5 og

Alternativ rekkefølge:

- kort oversikt over undersøkelse / data
- analyse-tema 1
  - detaljert presentasjon av data, analyse ...
- analyse-tema 2
  - detaljert presentasjon av data, analyse ...

... < samlet diskusjon og analyse>

temaer som rapporten bør inneholde

NB: må ikke komme i denne rekkefølgen!

1. utgangspunktet for prosjektet: sted, målgruppe + gruppas medlemmer
2. plan for prosjektet + revideringer av planen, organisering & samarbeid
3. undersøkelse av sted & bruk og
4. presentasjon av data: stedet, kor
5. analyse: hva fant dere ut? Hvord
6. design: konsept & form-kons
7. design/teknisk løsning: konk
8. evaluering: egen aktivitet elle
9. konklusjon: hva fikk dere til?

NB design med brukere i 3 - 5 og

Alternativ rekkefølge 2:

- kort oversikt over undersøk./data + helheten i prosjektet
- iterasjon 1
  - presentasjon av data, analyse, design , deltakelse, eval.
- iterasjon 2
  - presentasjon av data, analyse, design , deltakelse, eval.

…

- < samlet diskusjon og analyse>

Al

-
-
-
-

– detaljert presentasjon av data, analyse …

… < samlet diskusjon og analyse>

utgangspunktet er oppdraget

1. utgangspunktet for prosjektet: sted, målgruppe + gruppas medlemmer

Utgangspunktet for prosjektet

- utgangspunktet er oppdraget «sted»: hvilket sted / tema har dere valgt for prosjektet? Hvilken målgruppe har dere valgt?
- prosjektgruppa: hvem er medlemmer i gruppa? Hvilke kunnskaper og erfaringer har dere som er relevante i prosjektet? (kort kompetanseprofil i forhold til tema og målgruppe)

- sjekk oppgaveteksten
- sjekk med læringsmålene
- hvorfor ble dere interessert i dette?
- hvorfor er dette interessant for andre?

hvordan ble prosjektet planlagt og organisert?

2. plan for prosjektet + revideringer av planen, organisering & samarbeid

Plan for prosjektet

- milepælplan. Beskriv planen og viktige revideringer av planen dere har gjort underveis. Hva har dere lært om prosjektplanlegging og –styring?
- organisering av arbeidet (fordeling og koordinering)
- samarbeidet i prosjektgruppa

- hva dere har lært om planlegging og styring av prosjekter denne våren?
- hvordan påvirket det dere lærte underveis hvordan prosessen og resultatet ble?
- påvirket organiseringen resultatet?
- påvirket samarbeidet resultatet?
- ble prosjektets resultat mer enn summen av alles bidrag?

undersøkelse

3. undersøkelse av sted & bruk og brukere: undersøkelsesmetodene. Gjensidig læring?

Undersøkelse av sted og bruk (og brukere)

- undersøkelsesmetoder. Med utgangspunkt i hva dere ønsket å finne ut: hvilke metoder valgte dere for å finne ut det dere ville vite? Hvorfor valgte dere disse metodene?
  - hvordan gikk dere fram?
  - hva fant dere ut?
  - hva fant dere **ikke** ut av med de metodene dere valgte? Måtte dere bruke andre metoder?
  - hva lærte dere om metodene ved å bruke dem?

erfaringer med metodene:

- hvordan brukte dere dem?
- tilpasset dere dem? Hvordan?
- måtte dere supplere med flere metoder?

data

4. presentasjon av data: stedet, konteksten og aktiviteter på stedet

Presentasjon av data

- beskriv aktivitetene og konteksten dere har undersøkt slik at vi som lesere kan se dem for oss (en «rik» beskrivelse). Ta gjerne med bilder (husk personvern og ikke ta bilder som kan identifisere mennesker)
- beskriv data fra observasjoner og intervjuer. **NB** husk å skille mellom det dere faktisk har **sett og hørt** (og som andre også kunne ha hørt og sett) og det dere **tolker** (f.eks. hva dere tror er grunnen til at brukerne deres gjorde eller sa det de gjorde. Tolkninger bør kunne belegges med data).

- ikke tillegg folk motiver!
- **sitater**
- **kilder**

«Show not tell»

analyse

hvis dere bruker KI-baserte verktøy:

- fortell hvordan dere har brukt verktøyet i prosjektet
- tekst produsert av verktøy ses som sitat av andre

5. analyse: hva fant dere ut? Hvordan har dere analysert dataene? Hva har pensum gitt av innsikt?

Analyse

- hvordan har dere analysert dataene? Hvordan gikk dere fram for å ordne dataene i kategorier og temaer? Hvor mange analyse-runder hadde dere? Hvordan begrunner dere konklusjonene i data?
- bruk begreper fra pensum eller andre fagtekster i analysen. Ta med referanser til begreper, teorier og bakgrunnsstoff. Her venter vi å se at dere har forstått de viktigste temaene i pensum (lærebok og artikler) og at dere viser at dere kan bruke pensum og skrive profesjonelt om bruksorientert design.

forklar skrittene i analysen deres

- hva så dere etter og hvorfor? hvordan har dere analysert dataene = det dere tolker at dataene betyr
- hva fant dere ut? problemer / behov / ønsker ...
- begrunne funn (f.eks. sitater)
- overraskelser? ny innsikt?

analyse

bruk begreper fra pensum og forelesninger og/eller fra andre fagtekster som gir ny og mer innsikt.

- referanser til begreper, teorier og bakgrunnsstoff (fra pensum, forelesninger og annen litteratur).
- NB: Minst fem referanser er forventet

5. analyse: hva fant dere ut? Hvordan har dere analysert dataene? Hva har pensum gitt av innsikt?

Analyse

- hvordan har dere analysert dataene? Hvordan gikk dere fram for å ordne dataene i kategorier og temaer? Hvor mange analyse-runder hadde dere? Hvordan begrunner dere konklusjonene i data?
- bruk begreper fra pensum eller andre fagtekster i analysen. Ta med referanser til begreper, teorier og bakgrunnsstoff. Her venter vi å se at dere har forstått de viktigste temaene i pensum (lærebok og artikler) og at dere viser at dere kan bruke pensum og skrive profesjonelt om bruksorientert design.

1. analyse av dataene «i seg selv»
2. analyse av dataene med andres begreper

Kildebruk = bygge på andres arbeid

- begreper, teori (forklaringer)
- liknende studier & (andre) eksempler
- husk at sitater skal ha henvisning med sidetall
- husk: å kopiere uten å referere er plagiat og regnes som juks

design

6. design: konsept & form-konsept / visjon & målbilde. Designvalg og designforslag. Samskaping?

Design

- hvilket konsept og form-konsept (eller visjon og målbilde) kom dere fram til? Hvordan?
- designforslag. Hvordan jobbet dere med ideene deres? Hvilke designeksperimenter gjorde dere?
- beskriv kort designvalgene i designprosessen og hva dere prøvde ut, hva dere valgte, hva dere valgte bort, og hvorfor. Hvem tok hvilke designvalg (hvilke valg var brukerne deres med på)? Få med viktige ideer og løsningsforslag som var basert på undersøkelser og testing selv om de ble forkastet (og forklar hvorfor).
- presenter viktige skisser og prototyper. Hvordan jobbet dere med disse? Karakteriser prototypene
  - hva de skulle brukes til: kommunisere, utforske, samarbeide, lære mer, evaluere …?
  - hvilke aspekter de skulle adressere: rolle, form («look-and-feel») og/eller implementering?
  - hvilke valg dere gjorde mht. oppløsning og forseggjorthet?
  - hvilke materialer og former som egnet seg for hvilke prototypingsaktiviteter?
- hvilke design-vurderinger gjorde dere for å gjøre det fysiske rommet til et sted for brukerne?
- presenter sluttresultatet slik at vi tydelig kan forstå målet, at teknologien fungerer og hvordan, og hvordan sluttresultatet fungerer i bruk. Husk at i år er resultatet et sted, ikke bare en artefakt.
- brukernes design-ideer er ekstra interessant å få med! Hvilke ideer kom de med og hvordan la dere til rette for at de skulle kunne delta i designprosessen?
- samarbeid med brukerne om design. Beskriv samarbeidsaktivitetene i prosjektet, samt om og hvordan disse kan ses som undersøkelse, som design og som evaluering – eller alle tre på en gang.

design

6. design: konsept & form-konsept / visjon & målbilde. Designvalg og designforslag. Samskaping?

- hvordan jobbet dere fram konseptene?
- hvilken rolle spilte deltakerne / brukerne & undersøkelsene?
- hvilke konsepter forkastet dere og hvorfor?

- **show not tell**: vis konsept og form-konsept

ta med viktige skisser og prototyper + hvordan dere jobbet med dem

Design

- hvilket konsept og form-konsept (eller visjon og målbilde) kom dere fram til? Hvordan?
- designforslag. Hvordan jobbet dere med ideene deres? Hvilke designeksperimenter gjorde dere?
- beskriv kort designvalgene i designprosessen og hva dere prøvde ut, hva dere valgte, hva dere valgte bort, og hvorfor. Hvem tok hvilke designvalg (hvilke valg var brukerne deres med på)? Få med viktige ideer og løsningsforslag som var basert på undersøkelser og testing selv om de ble forkastet (og forklar hvorfor).
- presenter viktige skisser og prototyper. Hvordan jobbet dere med disse? Karakteriser prototypene
  - hva de skulle brukes til: kommunisere, utforske, samarbeide, lære mer, evaluere …?
  - hvilke aspekter de skulle adressere: rolle, form («look-and-feel») og/eller implementering?
  - hvilke valg dere gjorde mht. oppløsning og forseggjorthet?
  - hvilke materialer og former som egnet seg for hvilke prototypingsaktiviteter?
- hvilke design-vurderinger gjorde dere for å gjøre det fysiske rommet til et sted for brukerne?
- presenter sluttresultatet slik at vi tydelig kan forstå målet, at teknologien fungerer og hvordan, og hvordan sluttresultatet fungerer i bruk. Husk at i år er resultatet et sted, ikke bare en artefakt.
- brukernes design-ideer er ekstra interessant å få med! Hvilke ideer kom de med og hvordan la dere til rette for at de skulle kunne delta i designprosessen?
- samarbeid med brukerne om design. Beskriv samarbeidsaktivitetene i prosjektet, samt om og hvordan disse kan ses som undersøkelse, som design og som evaluering – eller alle tre på en gang.

design

6. design: konsept & form-konsept / visjon & målbilde. Designvalg og designforslag. Samskaping?

beskriv kort prototypene og argumenter for valgene

- hvilke valg tok dere? Hvorfor?
- fikk brukerne velge?
- hva og hvordan?

presenter prototypen slik at vi tydelig kan forstå:

- hva den gjør,
- at og hvordan den fungerer,
- hvordan den er tenkt å brukes

Design

- hvilket konsept og form-konsept (eller visjon og målbilde) kom dere fram til? Hvordan?
- designforslag. Hvordan jobbet dere med ideene deres? Hvilke designeksperimenter gjorde dere?
- beskriv kort designvalgene i designprosessen og hva dere prøvde ut, hva dere valgte, hva dere valgte bort, og hvorfor. Hvem tok hvilke designvalg (hvilke valg var brukerne deres med på)? Få med viktige ideer og løsningsforslag som var basert på undersøkelser og testing selv om de ble forkastet (og forklar hvorfor).
- presenter viktige skisser og prototyper. Hvordan jobbet dere med disse? Karakteriser prototypene
  - hva de skulle brukes til: kommunisere, utforske, samarbeide, lære mer, evaluere …?
  - hvilke aspekter de skulle adressere: rolle, form («look-and-feel») og/eller implementering?
  - hvilke valg dere gjorde mht. oppløsning og forseggjorthet?
  - hvilke materialer og former som egnet seg for hvilke prototypingsaktiviteter?
- hvilke design-vurderinger gjorde dere for å gjøre det fysiske rommet til et sted for brukerne?
- presenter sluttresultatet slik at vi tydelig kan forstå målet, at teknologien fungerer og hvordan, og hvordan sluttresultatet fungerer i bruk. Husk at i år er resultatet et sted, ikke bare en artefakt.
- brukernes design-ideer er ekstra interessant å få med! Hvilke ideer kom de med og hvordan la dere til rette for at de skulle kunne delta i designprosessen?
- samarbeid med brukerne om design. Beskriv samarbeidsaktivitetene i prosjektet, samt om og hvordan disse kan ses som undersøkelse, som design og som evaluering – eller alle tre på en gang.

design

6. design: konsept & form-konsept / visjon & målbilde. Designvalg og designforslag. Samskaping?

beskriv kort prototypene og argumenter for valgene

- hvilke valg tok dere? Hvorfor?
- fikk brukerne velge?
- hva og hvordan?

Design

- hvilket konsept og form-konsept (eller visjon og målbilde) kom dere fram til? Hvordan?
- designforslag. Hvordan jobbet dere med ideene deres? Hvilke designeksperimenter gjorde dere?
- beskriv kort designvalgene i designprosessen og hva dere prøvde ut, hva dere valgte, hva dere valgte bort, og hvorfor. Hvem tok hvilke designvalg (hvilke valg var brukerne deres med på)? Få med viktige ideer og løsningsforslag som var basert på undersøkelser og testing selv om de ble forkastet (og forklar hvorfor).
- presenter viktige skisser og prototyper. Hvordan jobbet dere med disse? Karakteriser prototypene
  - hva de skulle brukes til: kommunisere, utforske, samarbeide, lære mer, evaluere …?
  - hvilke aspekter de skulle adressere: rolle, form («look-and-feel») og/eller implementering?

- hva skulle prototypene brukes til: kommunisere, utforske, lære mer, samarbeide, evaluere?
- hvilke aspekter skulle de adressere: rolle, form («look-and-feel»), implementering?
- hvilke valg gjorde dere mht. oppløsning og forseggjorthet?
- hvilke materialer og former egnet seg for hvilke deler?

hvordan disse kan ses som undersøkelse, som design og som evaluering – eller alle tre på en gang.

design & teknisk løsning

7. design/teknisk løsning: konkretiseringer: skisser og prototyper

Teknisk løsning
Gi en **kort** oversikt over den tekniske løsningen. **NB**: detaljer av løsningen + kode vil vi at dere skal beskrive i en egen rapport: **Teknisk dokumentasjon av prototyper** (som beskrives nedenfor).
Det er ikke nødvendig å bruke plass i prosjektrapporten på ting som hører mer hjemme i den tekniske rapporten, men hvis det var noen aspekter med den tekniske løsningen som var spesielt utfordrende og som påvirket hele prosjektet, er det likevel nyttig å nevne det i prosjektrapporten.

den tekniske rapporten:
- detaljer i løsningen & kode
  - forklar koden
  - dokumenter vanskelighetsgrad
- lenke til video (hvis dere har laget en)

Les oppgaven!
Ta med det som skal være med

Video:
- konsept / problem –> konkret løsning
- hvordan virker løsningen i bruk?
- hvordan fungerer teknikken?

evaluering (& brukerdeltakelse)

8. evaluering: egen aktivitet eller integrert i design

Evaluering av løsningsforslag / prototyper bakt inn i andre aktiviteter,
ikke bare som egen aktivitet (som i in1050)

Evaluering

- hvordan foregikk evalueringen: var det en egen aktivitet eller foregikk evalueringen som en del av designarbeidet?
- hvilke prototyper / løsningsforslag fikk dere evaluert og hvordan? Hvem evaluerte hva? Legg særlig vekt på å presentere endringer i løsningen som ble begrunnet i evalueringene.

Hva har dere evaluert og hvordan?

- underveis? Hvem og hva? Kriterier?
- endringer begrunnet i evalueringene

kriterier for evaluering (f.eks. problem, behov, form / «look&feel»), hvilken aktivitet den inngår i …

Samarbeid med brukere om design & evaluering:

- hva var brukerne med på å bestemme?
- hadde dere dialog med brukere underveis om realistisk bruk?

Beskriv samarbeidsaktiviteter i prosjektet

- kan de ses som undersøkelse, design eller begge deler (+ hvordan)?
- hadde brukerne designideer (hvilke)? Ble de med videre?
- hvordan la dere til rette for deltakelse?

konklusjon

9. konklusjon: hva fikk dere til? Hva har dere lært?

Konklusjon
Konkluder med å vurdere deres eget arbeid, både prosess og resultat: hva har dere oppnådd? Nådde dere målet dere satte dere? Hvis ikke: hvorfor? Husk at prosjektet er et kurs-prosjekt slik at læring og feil også kan være positivt.

Husk at
1) i in1060-prosjektet er målet å lære om bruksorientert design (DMB)
2) i forskning er argumentasjon og begrunnelser viktigst

NB design med brukere i 3 - 5 (undersøkelse) og i 6 – 8 (design)

innholdet i rapporten

1. utgangspunktet for prosjektet
2. plan for prosjektet ++
3. undersøkelse av sted & bruk og brukere
4. presentasjon av data
5. analyse
6. design
7. design/teknisk løsning
8. evaluering
9. konklusjon

NB design med brukere

1) logisk struktur = rød tråd
2) gode begrunnelser – solid argumentasjon
3) god flyt i teksten
4) klar framstilling (presist språk, begreper)
5) «show not tell» (bidrar til argumentasjonen)

evaluer til slutt

- svarer dere på spørsmålet / når dere målet?
- har dere en rød tråd?
- er rapporten logisk for en ny leser?
- er språket riktig og flyter det bra?

innholdet i rapporten: eksempel

1) Utgangspunkt, mål: ca 1-2 sider
2) Plan + gruppe: ca 1-2 sider
3) Undersøkelse (og gjensidig læring): ca 4-6 sider
4) Presentasjon av data (fra undersøkelsene): ca 4-6 sider
5) Analyse (grunnlag for konsept & formkonsept): ca 4-6 sider
6) Design (og designsamarbeid): ca 5-7 sider (gjerne mye bilder her)
7) Evaluering (som egen aktivitet og innbakt i design): ca 3-5 sider (gjerne bilder her)
8) Konklusjon + egenevaluering (hva gruppa har lært): ca 2 sider.

- *Font*: Times New Roman, 11 punkt
- *Linjeavstand*: 1,5
- *Maks ord*: 6500 - innholdsfortegnelse, referanser & forside kommer i tillegg
- *Maks sider*: 30, med bilder & figurer, ingen ekstra vedlegg

tips til rapporten



sjekk nettstedet *sokogskriv.no*

- svar på oppgaven!
- lag en **rød tråd** gjennom oppgaven (= argumentasjon, logikk)
- bruk under-overskrifter mens dere skriver (stryk til slutt)
- skriv ned alt dere vil ha med – stryk og forkort til slutt
- diskuter og snakk dere gjennom rapporten i gruppa
- fordel skriving av utkast mellom dere, men NB! ikke la noen "eie tekst" – alle må kunne forandre alt
- bruk hverandre og gruppelærer til å lese utkast og foreslå forbedringer
- sjekk rettskriving og flyt til slutt, les teksten høyt

NB husk at gruppelærer trenger tid til å lese og gi tilbakemelding

tips til rapporten

- svar på oppgaven!
- lag en **rød tråd** gjennom oppgaven (= argumentasjon, logi
- bruk under-overskrifter mens dere skriver (stryk til slutt)
- skriv ned alt dere vil ha med – stryk og forkort til slutt
- diskuter og snakk dere gjennom rapporten i gruppa
- fordel skriving av utkast mellom dere, men NB! ikke la noe
- bruk hverandre og gruppelærer til å lese utkast og foreslå
- sjekk rettskriving og flyt til slutt, les teksten høyt

NB husk også:

- forside
- **husk alle navn** (gjerne alfabetisk)
  - gjerne bilde? Logo?
- husk innholdsfortegnelse
- referanseliste (bruk én standard)
  - NB pensum, **ikke google**!
- ha gjerne prosjekt/gruppenavn på individuell rapport også, men **husk eget navn** (og evt. brukernavn)!

en dårlig tekst er lettere å gjøre god enn ingen tekst!

NB husk at gruppelærer trenger tid til å lese og gi tilbakemelding

husk å sette av tid til å lese og rette etterpå!

litt om analyse (kapittel 6.3)

fra *ana*: gjennom, opp, bak og *lysis*: løsne

= dvs. å løse opp noe (komplekst) til enklere elementer

&

syntese: *syn*: sammen og *tese*: plassere, sette

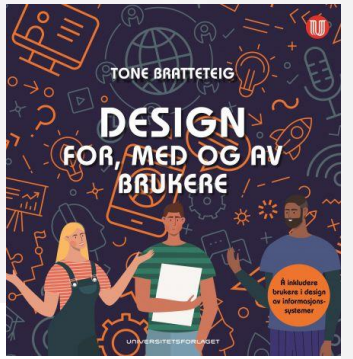
= dvs. sette sammen deler til en (ny) helhet

dele opp i mindre elementer, studere hver del nøye
-> kan endre forståelsen av både del og helhet

&

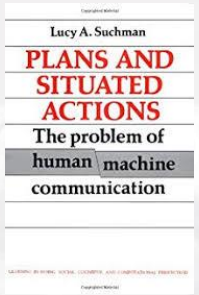
se etter måter å sette delene sammen på (ut fra ulike spørsmål)



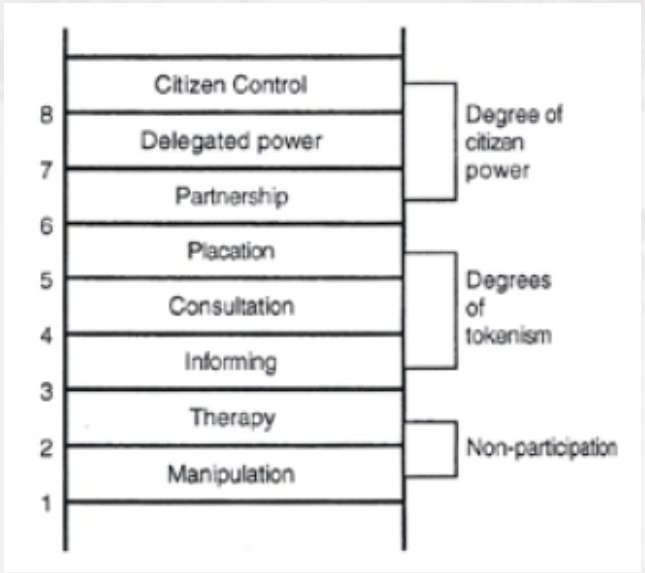


Kapittel 6
Å undersøke bruk før bruk 211
6.1 Å undersøke 212
6.1.1 Å finne spørsmål og svar 212
6.1.2 Grunnleggende antakelser om kunnskap 214
6.1.3 Tilnærminger til undersøkelser 216
6.2 Feltarbeid 222
6.2.1 Observasjon 222
6.3 Analyse 229
6.3.1 Å lage mening 230
6.3.2 Koding 231
6.3.3 Analytiske perspektiver 234
6.4 Ikke bare feltarbeid 235
6.4.1 Kart og rike bilder 235

analyse – eksempler fra pensum



brukeren		maskinen	
ikke synlig for maskinen	synlig for maskinen	synlig for brukeren	ikke synlig for brukeren
xx	xx	xx	xx



design-eksperimenter

- se an & foreslå ideer
- velge en idé
- konkretiser ideen
- evaluere design-skrittet



68 CREATIVITY AND INNOVATION MANAGEMENT

Kinds of Seeing in Designing

Donald A. Schön and Glenn Wiggins

How do architectural designers develop their ideas? By a kind of reflective conversation with the materials of a design situation. A workshop example of a first-year design project is used to illustrate the process, and to suggest some of the ways in which this sort of interaction works.

Introduction

We shall describe architectural designing as a kind of experimentation that consists of a reflective 'conversation' with the materials of a design situation. A designer sees, moves and sees again. Working in some visual medium (drawing, in our example) the designer sees what is 'there' in some representation of a site, draws in relation to it, and sees what has been drawn, thereby informing further designing.

In 'seeing' the designer not only visually registers information but also constructs its meaning

In all this 'seeing' the designer not only visually registers information but also constructs its meaning . . . identifies patterns and gives them meanings beyond themselves. Words like 'recognise', 'detect', 'discover' and 'appreciate' denote variants of seeing as do such terms as 'seeing that', 'seeing as' and 'seeing in'.

Our purpose here is to explore the kinds of seeing involved in designing and to describe their various functions. At local and global levels, and in many different ways, designing involves interactions among making and seeing, doing and discovering. Using a workshop illustration, we shall suggest some of the ways in which this sort of interaction works, and describe some conditions that *enable* it to work.

Quist and Petra: a microcosm

Imagine a first-year design studio in a department of architecture. The studio project is the design of a school, for which the students have been given both a programme and a site. They have been working on this project for about a month when the studio master, Quist, sits down next to one of the students, Petra, to conduct a design review[1]. Petra begins by describing how she has had 'trouble getting past the diagrammatic phase'. Then, in response to Quist's question, 'What other big problems?', she sets out the following account of her process to date:

'I had six of these classroom units but they were too small in scale to do much with. So I changed them to this more significant layout (the L-shapes). It relates grade one to two, three to four, and five to six grades, which is more what I wanted to do educationally anyway. What I have here is a space which is more of a home base. I'll have an outside/inside which can be used and an outside/outside which can be used – then that opens into your resource/library thing.'

Figure 1 displays Petra's drawing.

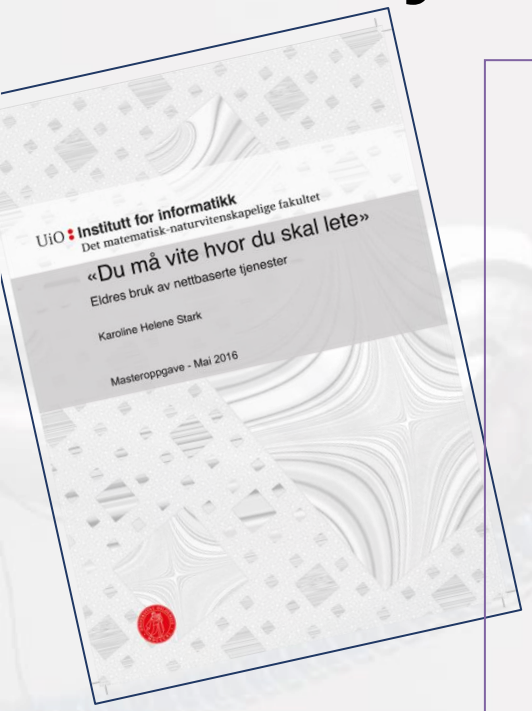
Let us assume for a moment that this snippet of drawing and description represents the *whole* of a design process. How shall we describe it?

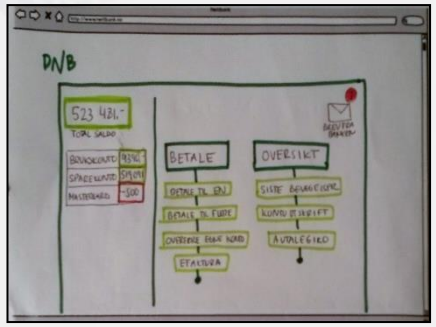
First of all, Petra describes a move she has made. Beginning with the 'six classroom units' (she does not tell us how she got them in the first place) she has found them 'too small in scale to do much with'

1. Quist and Petra are fictional names invented by Roger Simmonds who originally observed the studio in which this dialogue took place, as part of a study of architectural education directed in the mid-1970s by Dean Maurice Kilbridge of Harvard and Dean William Porter of MIT. This design review has been described and analysed at length in Schön (1983).

Volume 1 Number 2 June 1992

analyse – eksempler fra masteroppgaver



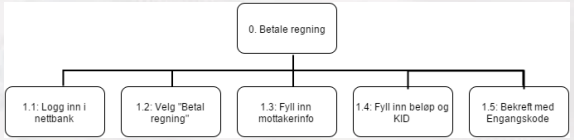


Hierarkisk oppgaveanalyse av innlogging i nettbanken og betale regning

1.0: Generelt om innlogging i nettbank og betaling av regninger

En generell modell på hvordan regningsbetaling foregår:

1.0 Betale regning
1.1 Logg inn i nettbank
1.2 Velg "betal regning" i meny
1.3 fyll inn mottakerinfo
1.4 Fyll inn beløp og KID
1.5 Bekreft med engangskode



Figur 1: Grafisk fremstilling av HTA av oppgaven "Å betale en Regning"

1.1: Innlogging i nettbanken i DNB

1.0: Innlogging i DNBs Nettbank

1.1: Tast inn fødselsnummer og trykk «Logg inn»

1.2: Velg innloggingsmetode: (BankID med kodebrikke velges)

1.3: Tast inn Engangskode fra kodebrikke og «blå pil»

1.4: Tast inn personlig passord og «blå pil»

1.2: Innlogging i nettbanken i Gjensidige

1.0: Innlogging i Gjensidiges nettbank

1.1: Trykk på «Logg inn»

1.2: Velg innloggingsmetode: «BankID med kodebrikke velges»

1.3: Tast inn Fødselsnummer og «blå pil»

	Fysisk bruk	Bruk av grensesnitt	Erfaringer med bruk	Ikke-bruk
Lett	Å bruke mus, Tv, radio, stasjonær pc, Snakke i telefonen, doro-telefon, å ta med iPad i veska, å ha passordet skrevet ned	Skype, værmelding, store knapper, nettbanken, iPad, avtalegiro	Når man kan det, har brukt pc på jobb, sitte i ro og mak, brevgiro,	
Vanskelig	Å bruke touchpad Å skrive melding på lite tastatur, Lukke programmer ved å dra ned vinduet med touch i W8, liten skjerm, å bære bærbar pc, skjelver på fingrene, , å sette papir i printern	Når man står uten hjelp, Finne krysset lukke progran finne riktig vi stoppe nyhetsvarsler, numre, å finn bildene på pc mappestruktu tingene er pla langt unna hverandre		
Lære	Må lære meg å trykke, må lære meg å logge på internett hjemme,	Man må lære det, vanskelig lære når det g fort, tar tid å l huske hva ma lært, Må lære det først, må l		

Kategori	Eksempler på bruk	Eksempel på ikke-bruk
Fysisk Bruk (tangible)	Beskrivelser av at det er vanskelig å trykke på iPaden, skjelvinger i fingrene, kjøp av i iPad fordi den bærbare pc-en er for tung til å ta med seg rundt, Holder telefonen med en hånd og trykker på den med motsatt pekefinger	Bruker ikke iPaden, Bruker ikke touch-pad Bruker ikke touch-skjerm Mangler nettverkskobling hjemme
Bruk av grensesnitt	Logger inn i nettbanken, leser avisen på nettbrett, spiller yatzy på smarttelefonen, forstå adressefeltet i nettleseren, lære seg nettbank, dele opp KID-nummeret	Bruker ikke touch-skjermen, skriveprogrammet på iPad, finner ikke appen som skal brukes
Erfaringer med bruk	Brukte pc på jobben, lærte å bruke pc på jobb, hatt hjemme pc-siden de kom, får hjelp av barnebarn når de er på besøk, tar med seg regningene til dataklubben for å få hjelp	Gikk sist over til epost fra faks, får hjelp til nye ting av barnebarn, Dataskrekk, føler man er for gammel, tenker at det er tungvint.

Kritikkfase	Drømmefase	Implementasjonsfase
Vanskelig å få oversikt Vanskelig å finne frem Vanskelig å finne brev Vanskelig at bankene er ulike Å lete i en liste (meny)	Bankene burde ha ett system for innlogging Bankene burde ha samme nettbank Ha faste knapper å gå inn på, alt bør synes med en gang.	Betale regning er primæroppgaven, Må ha med: Betale, saldo, kontoutskrift, overføre, eFaktura og avtalegiro

Tabell 11: FW-faser for «Startside»

analyse – eksempler fra masteroppgaver

UiO : Institutt for informatikk
Det matematisk-naturvitenskapelige fakultet

«Hæ? Hvorfor har ingen fortalt meg dette?»

En analyse av IT-løsningene ved UiO i et tjenestedesignperspektiv

Masteroppgave - Martine Birketvedt Eklund og Seline Tomt - 2016-08







tematisk analyse?

det er IKKE nødvendig å transkribere intervjuer

det er IKKE nødvendig å følge fasene i TA eller GT slavisk

bruk heller plass på å forklare analysen dere har gjort

www.QualResearchPsych.com *Qualitative Research in Psychology* 2006; **3:** 77–101

Using thematic analysis in psychology

Virginia Braun[1] **and Victoria Clarke**[2]

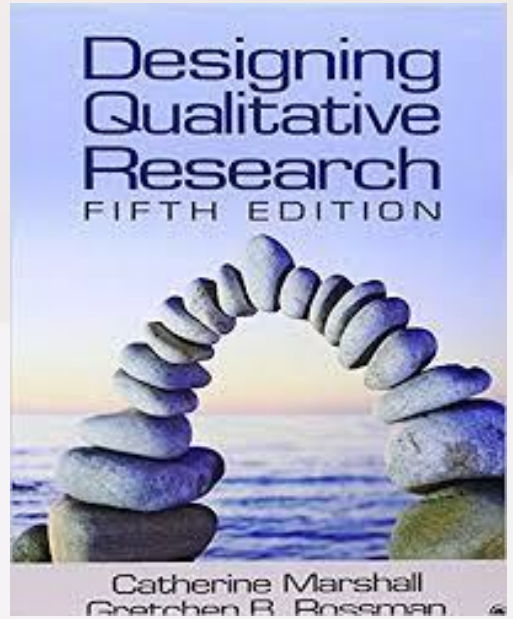
[1]*University of Auckland and* [2]*University of the West of England*

Thematic analysis is a poorly demarcated, rarely acknowledged, yet v
used qualitative analytic method within psychology. In this pap
argue that it offers an accessible and theoretically flexible appro
analysing qualitative data. We outline what thematic analysis is, loca
in relation to other qualitative analytic methods that search for the
patterns, and in relation to different epistemological and ontol
positions. We then provide clear guidelines to those wanting t
thematic analysis, or conduct it in a more deliberate and rigorous wa
consider potential pitfalls in conducting thematic analysis. Final
outline the disadvantages and advantages of thematic analysi
conclude by advocating thematic analysis as a useful and flexible m
for qualitative research in and beyond psychology. *Qualitative Resea
Psychology* 2006; **3:** 77–101

Table 1 Phases of thematic analysis

Phase	Description of the process
1. Familiarizing yourself with your data:	Transcribing data (if necessary), reading and re-reading the data, noting down initial ideas.
2. Generating initial codes:	Coding interesting features of the data in a systematic fashion across the entire data set, collating data relevant to each code.
3. Searching for themes:	Collating codes into potential themes, gathering all data relevant to each potential theme.
4. Reviewing themes:	Checking if the themes work in relation to the coded extracts (Level 1) and the entire data set (Level 2), generating a thematic 'map' of the analysis.
5. Defining and naming themes:	Ongoing analysis to refine the specifics of each theme, and the overall story the analysis tells, generating clear definitions and names for each theme.
6. Producing the report:	The final opportunity for analysis. Selection of vivid, compelling extract examples, final analysis of selected extracts, relating back of the analysis to the research question and literature, producing a scholarly report of the analysis.

kvalitet i kvalitative studier



- **troverdighet** (credibility, believability) i stedet for indre validitet
  - troverdighet betyr at leseren kan tro på datainnsamlingen og på analysen. God dokumentasjon av hva dere har undersøkt og hvordan + hva dere observerte og hørte gjør analysen deres mer troverdig
- **overførbarhet** (transferability) i stedet for ytre validitet / generalisering
  - kan det dere kom fram til overføres til andre, liknende eksempler? Hvis det dere har undersog analysert kan gjelde for andre, blir deres prosjekt mer interessant for flere. Men dere behøver ikke å vurdere dette i deres in1060-prosjekt
- **avhengighet** (dependability) av forskeren og situasjonen
  - hvilken rolle spilte dere som undersøkte og analyserte og designet for hvordan undersøkelsen og prototypen(e) ble? Her er det viktig at dere viser at dere er klar over hvilken påvirkning dere hadde (eller prosjektets rammer hadde) slik at det blir lettere for leseren å forstå og bruke prosjektets resultater
- **bekreftbarhet** (confirmability) i stedet for objektivitet
  - hvordan kan undersøkelsen og analysen deres bekreftes? Internt betyr dette at flere typer data kan bekrefte hverandre, f.eks. at flere sier det samme, og dette kan dere dokumentere i in1060. Eksternt betyr det at dere kan finne liknende ting i litteratur (andre eksempler) og i in1060 kan det betyr at dere bekrefter eksisterende forskning f.eks.

kritisk refleksjon

refleksjon: fra (*flechir*: snu/bøye tilbake til seg selv)– å kaste tilbake, gjenskinn
dvs. tenke om igjen, gå gjennom noe på nytt, re-vurdere

en forutsetning for å lære og forbedre seg (Schön m.fl.)

- reflection-in-action
- reflection-on-action

kritisk: stille spørsmåltegn ved vedtatte sannheter

- hvorfor ting er blitt som de er? Hvem har bestemt det? Hvorfor? Hvem tjener på dette? (beskrive makt)
- hvordan kan ting bli annerledes / bedre? (f.eks. hvordan kan de med lite makt også bestemme?)

litt om video

<u>Forberedelser</u>

- design fortellingen / lag synopsis / lag en “pitch”
- bestem hvor og hvordan fortellingen skal tas opp

<u>Planlegging</u>

- hvordan dere skal formidle fortellingen
- husk å planlegg tidsbruk
- konkret plan for innholdet i videoen (lag dreiebok)

<u>Opptak</u>

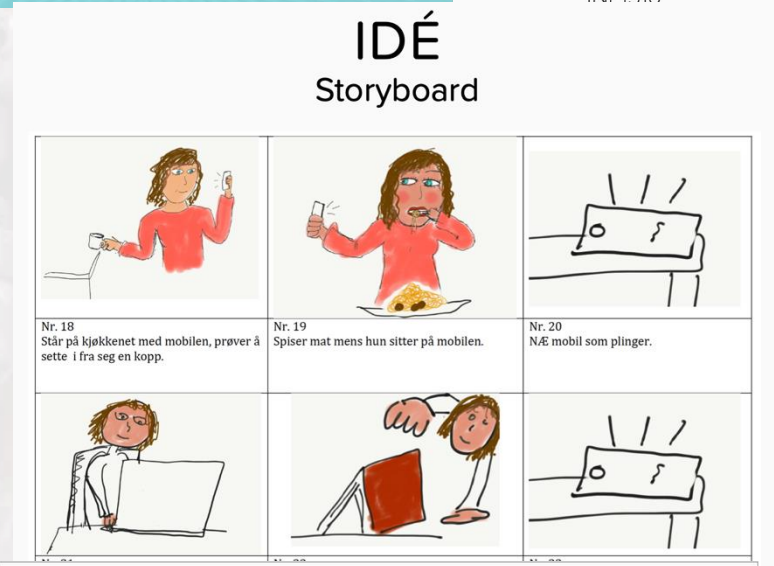
- mobil? kamera?
- ute / inne? Finn lokasjon
- utstyr, rekvisitter, statister?

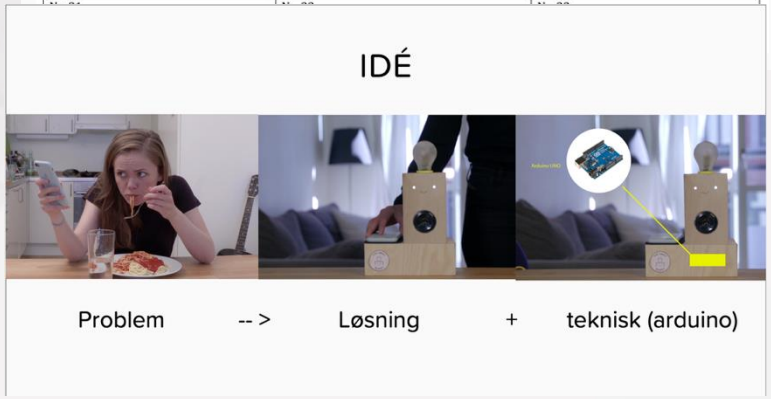
<u>Redigering</u>

- iMovie, Lightworks, Windows movie maker ...









forberedelser

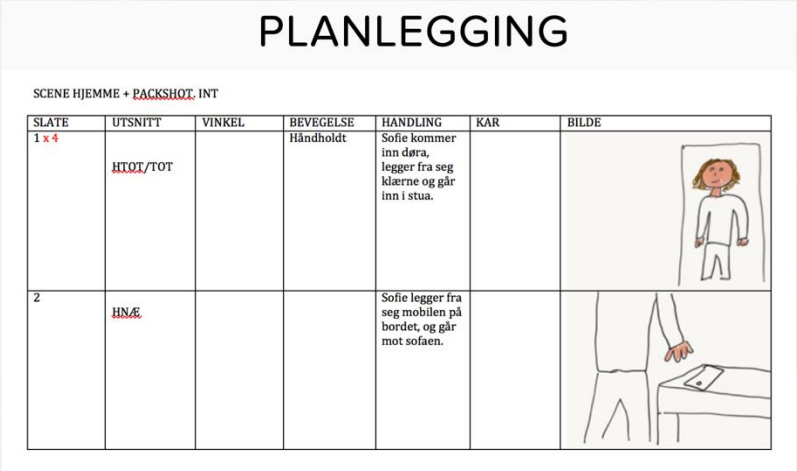
<u>Forberedelser</u>

- design fortellingen / lag synopsis / lag en “pitch”
- bestem hvor og hvordan fortellingen skal tas opp

<u>Planlegging</u>

- hvordan dere skal formidle fortellingen
- husk å planlegg tidsbruk
- konkret plan for innholdet i videoen (lag dreiebok)

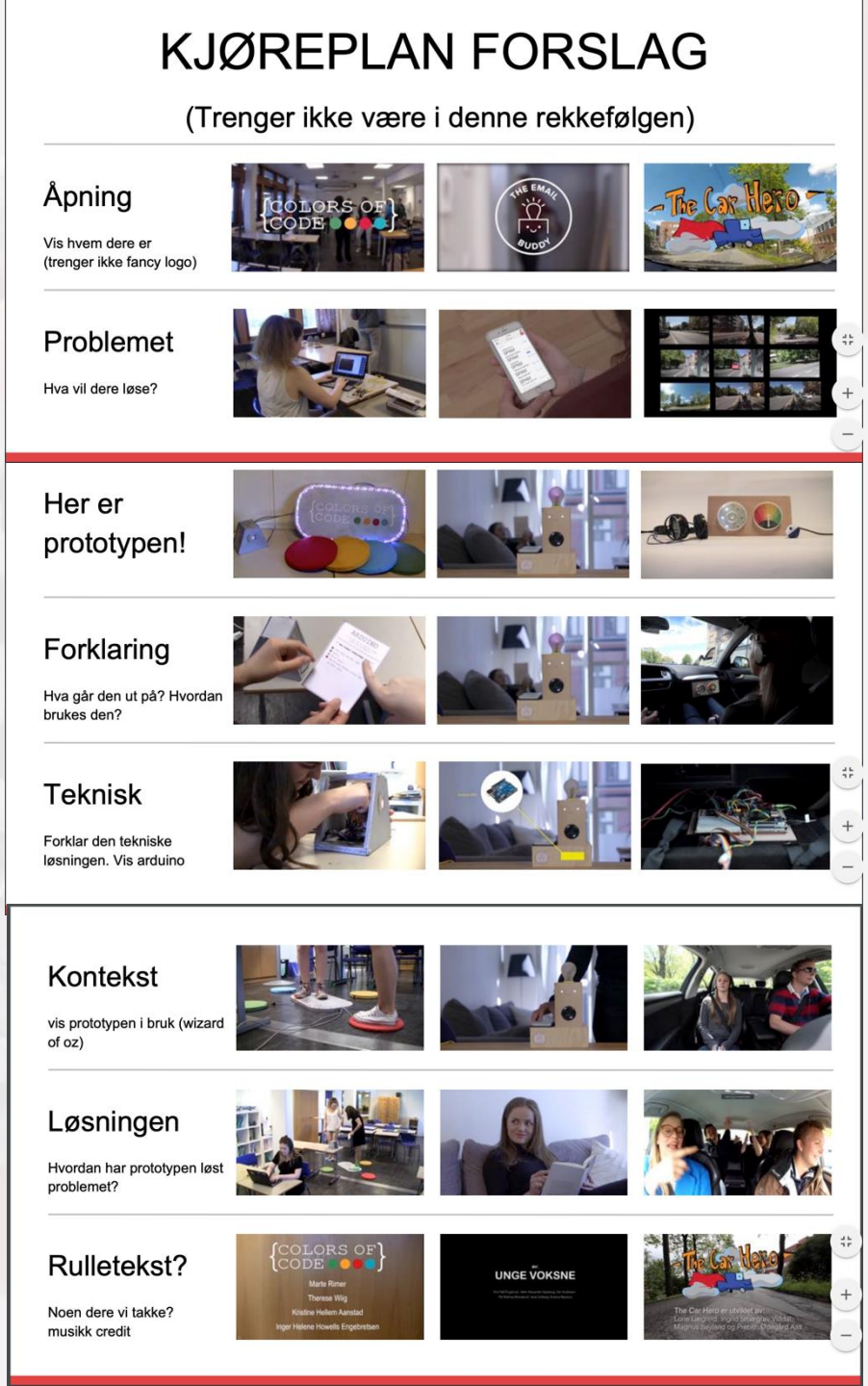
- lokasjon (tilgang)
- skyteliste
- utstyrsliste
- rekvisitter



PLANLEGGING

SCENE HJEMME + PACKSHOT, INT

SLATE	UTSNITT	VINKEL	BEVEGELSE	HANDLING	KAR	BILDE
1 x 4	HTOT/TOT		Håndholdt	Sofie kommer inn døra, legger fra seg klærne og går inn i stua.		
2	HNÆ			Sofie legger fra seg mobilen på bordet, og går mot sofaen.		



KJØREPLAN FORSLAG

(Trenger ikke være i denne rekkefølgen)

Åpning

Vis hvem dere er
(trenger ikke fancy logo)

Problemet

Hva vil dere løse?

Her er prototypen!

Forklaring

Hva går den ut på? Hvordan brukes den?

Teknisk

Forklar den tekniske løsningen. Vis arduino

Kontekst

vis prototypen i bruk (wizard of oz)

Løsningen

Hvordan har prototypen løst problemet?

Rulletekst?

Noen dere vi takke?
musikk credit

opptak

- husk å planlegg tidsbruk
- konkret plan for innholdet i videoen (lag dreiebok)

<u>Opptak</u>

- mobil? kamera?
- ute / inne? Finn lokasjon
- utstyr, rekvisitter, statister?

<u>Redigering</u>

- iMovie, Lightworks,
  Windows movie maker ...

- lag en plan B (f.eks. regnvær)
  - ekstra lader, sd-kort
- roller: innspillingsleder

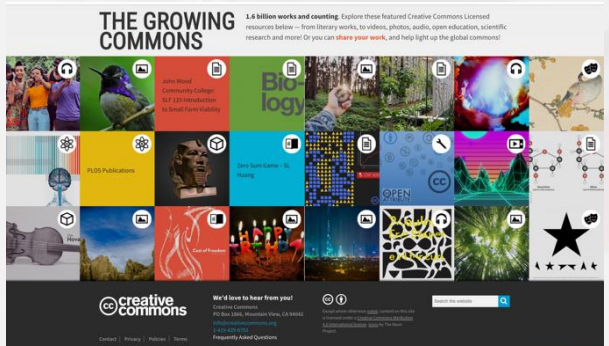
Planlegging:

- fokus i bildet
- utsnitt
- stativ? lys?
- flere tagninger

Lyd:

bakgrunnslyd, støy, lydnivå

- voice-over
- musikk (?)





opptak & redigering

- husk å planlegg tidsbruk
- konkret plan for innholdet i videoen (lag dreiebok)

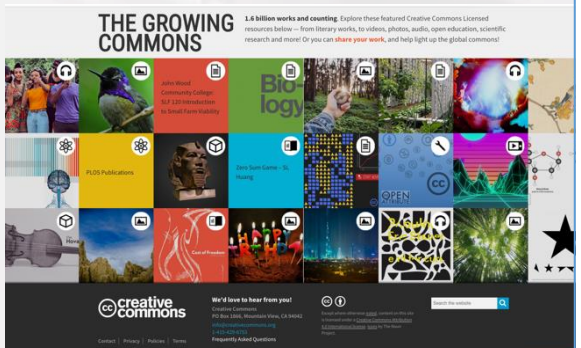
Opptak

- mobil? kamera?
- ute / inne? Finn lokasjon
- utstyr, rekvisitter, statister?

Redigering

- iMovie, Lightworks, Windows movie maker ...

Planleggin
- fokus i b
- utsnitt
- stativ? ly
- flere tag



07/05/2020 Opphavsrett og bruk av verk i undervisningssektoren | cc-arkiv

cc-arkiv
Arkiv av det tidligere nettstedet til Creative Commons Norge

Search

Hjem Forum Lisenser Informasjon FAQ/OSS Arkiv Lenker Designer-ressurser Ordliste

Blogs » Gisle Hannemyr's blog

Opphavsrett og bruk av verk i undervisningssektoren

av *Gisle Hannemyr* - 2018-07-01 09:13

Det er den enkelte lærers ansvar å sikre at det undervisningsmaterialet som gjøres tilgjengelig for elever og studenter brukes lovlig. Lærere må også påse at elever og studenters bruk av materiale i egne produksjoner skjer på lovlig måte.

Det er mange måter å bruke verk på i undervisningssektoren. For eksempel kan læreren framstille papirkopier av tekster hentet fra bøker og tidsskrifter, eller tekster kan skannes og gjøres tilgjengelig som digitale filer. Musikk, taleopptak, stillbilder og levende bilder kan både fremføres (spilles av eller vises) som et element i presentasjoner produsert av elever og studenter, og de kan legges ut som digitale kopier i læringsplattformer (for eksempel *Canvas*, *Fronter*, *It's learning*, *Moodle* og *NDLA*).

I denne artikkelen drøfter vi hva som er tillatt i en undervisningssituasjon i offentlige skoler, høyskoler og universiteter. For kommersiell undervisning (der studentene betaler for å bli undervist) kan det gjelde andre regler.

Vi lister først den bruk som er fri. Her tar vi med fri bruk som er tillatt fordi den er hjemlet i lov, og fri bruk med utgangspunkt i en spesifikk *lisens* som som rettighetshaver har utstyrt verket med. Deretter går vi gjennom bruk som kan finne sted med utgangspunkt i rammeavtaler som ulike vederlagsorganisasjoner tilbyr undervisningssektoren.

Uansett hva slags bruk det er snakk om er det viktig, også i en undervisningssituasjon, at man respekterer opphavspersonens ideelle rettigheter som er nedfelt i åndsverkloven § 5. Bestemmelsen innebærer at når du fremfører et verk, eller du framstiller fysiske eller digitale kopier av et verk, så skal du oppgi navnet på den som har skapt verket (opphavspersonen).

Fri bruk

Det finnes heldigvis etter hver ganske mye materiale som man kan bruke forholdsvis fritt til undervisning. I dette avsnittet tar vi for oss de ulike hjemler for fri bruk som finnes.

Bruk med hjemmel i lov

Dersom den som har skapt verket (kunstneren) har vært død i 70 år eller mer har verket falt i det fri, og da kan man fritt benytte materialet slik man ønsker.

cc-arkiv.ngoweb.no/node/33 1/8

planer videre

denne uka:

<u>øvingsgruppene:</u>

- diskusjon: feedback på prototyper
- obligatorisk gruppeoppgave #7 revidert plan for design & test (leveres torsdag 14. mai)

<u>fellesøving (orakel):</u>

neste uke:

<u>forelesning 18. mai</u>

- oppsummering & eksamenstips

<u>fellesøving (orakel)</u>

<u>øvingsgruppene:</u>

- diskusjon av hele in1060
- avtale innlevering av rapport-utkast med gruppelærer

