

Å forstå bruk før bruk

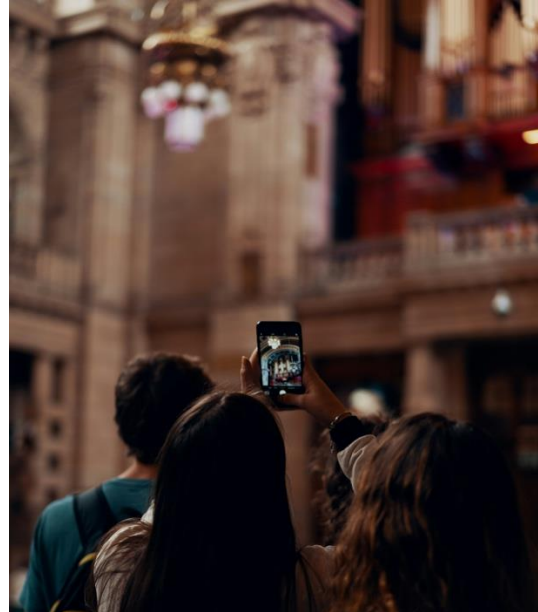
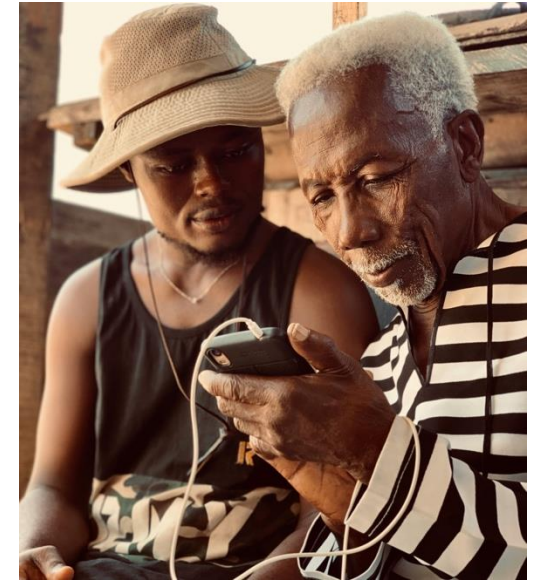
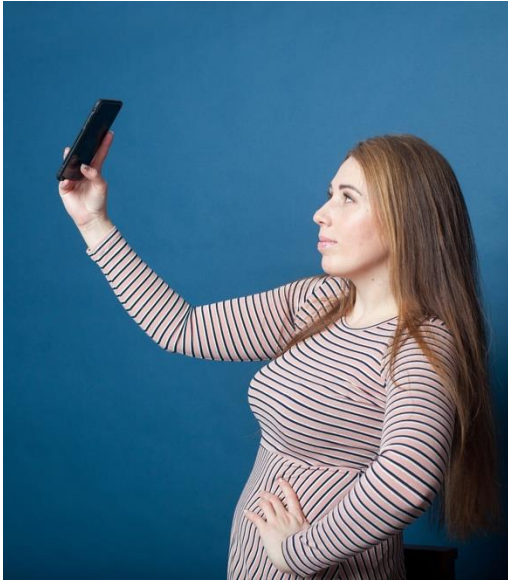
IFI 3220/4220

Intro til emnet

25.08.2025

I dagens

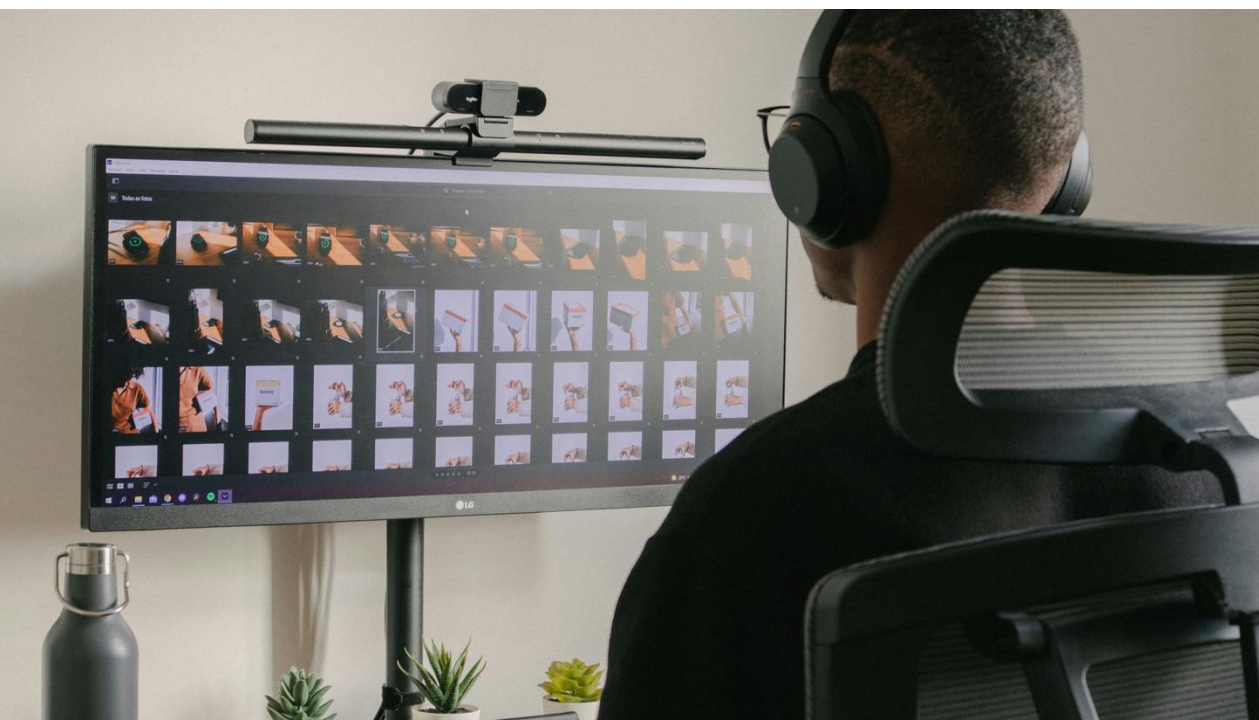
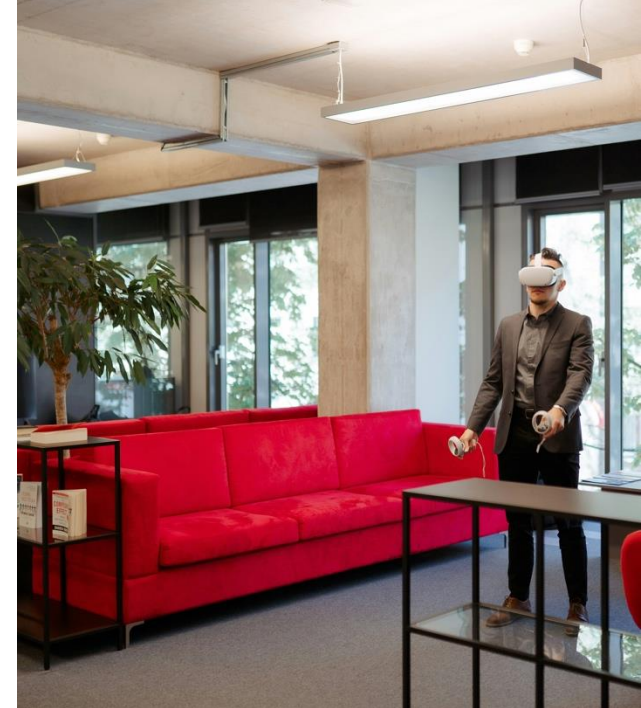
- Hvorfor «forstå bruk før bruk»
- Hva skal vi lære
- Forestillingsevne?
- Teorier og begreper
- Hvordan er kurset lagt opp
- Systemisk perspektiv
- Fenomenologisk relevans
- Hvordan vil (håper vi) kurset utfordre dere
- Praktisk



Hva skjer her?



-
- Hva skjer her?



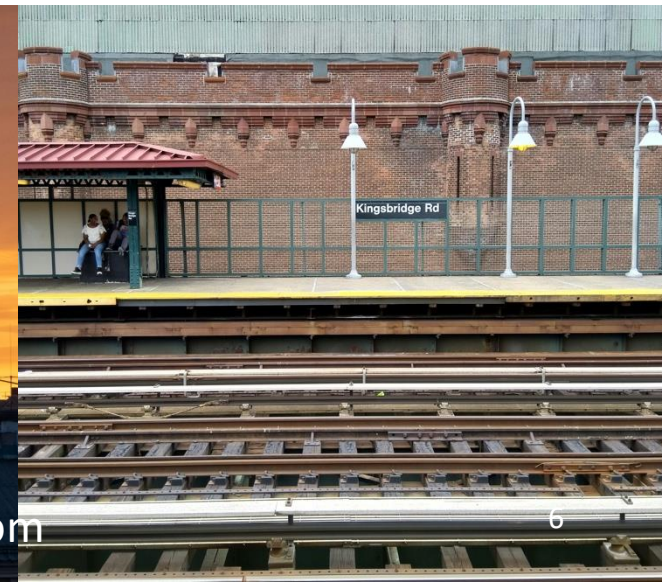
Hva skjer her?

Bilde hentet fra: unsplash.com

Hva skjer her?



Bilde hentet fra: unsplash.com



Systemisk design / helhet

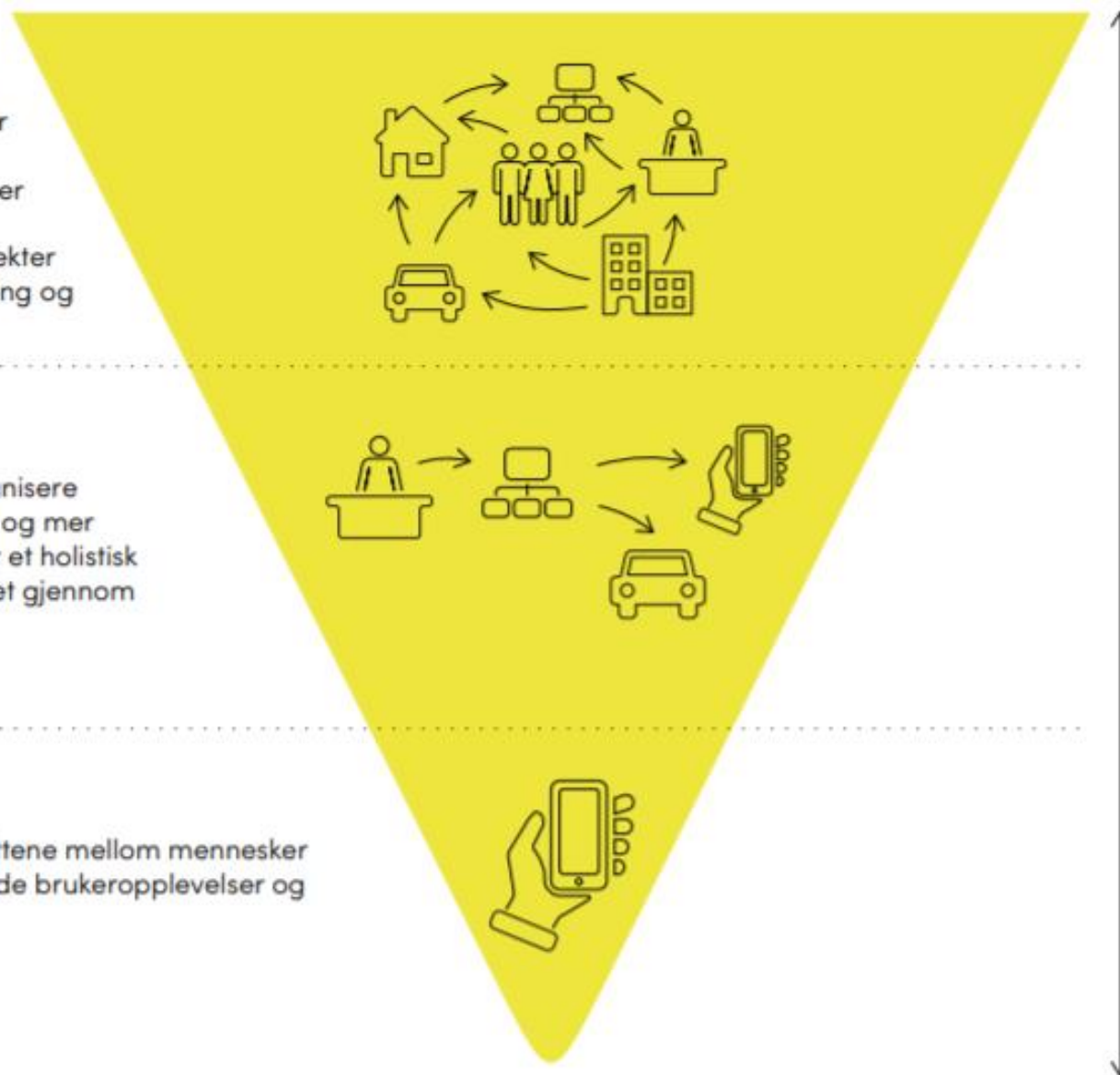
Systemisk design er en praktisk orientert designdisiplin som kombinerer systemtenkning og design. Den handler om å forstå sammenhenger og helheter i omfattende systemer for å komme fram til riktige problemdefinisjoner og bedre løsninger. Systemisk design tar brukernes perspektiv, men krever også forståelse for hvordan aspekter som økonomi, sikkerhet, kultur, etikk, bærekraft, lovgivning og teknologi spiller inn.

Tjenestedesign / prosess

Tjenestedesign handler om å utvikle, planlegge og organisere helhetlige tjenester som skaper gode brukeropplevelser og mer effektive prosesser for virksomheten. Tjenestedesign har et holistisk perspektiv med brukeren i sentrum. Løsninger blir utviklet gjennom samskaping og kontinuerlig testing.

Interaksjonsdesign / individ

Interaksjonsdesign handler om å tilrettelegge grensesnittene mellom mennesker og digitale produkter eller systemer slik at de skaper gode brukeropplevelser og er effektive å bruke.



Hvorfor «forstå bruk før bruk»?

- **Hva betyr “å forstå bruk før bruk”?**
- Teknologier blir alltid designet *før* de brukes, men vi må likevel forstå den fremtidige bruken, konteksten og brukernes perspektiv.
- Bruk er ikke bare “å trykke på knapper” → det er: læring, mestring, tilpasning, arbeid, sosial praksis, organisasjoner og økologier.
- Målet er å trene forestillingsevne: hvordan vil en teknologi *bli brukt, ikke brukt, misbrukt*, eller *få nye roller* i praksis?

Hva skal vi lære

I løpet av dette kurset skal vi utvikle evnen til å:

- **se verden fra brukernes perspektiv** – og beskrive det på en måte som er nyansert.
- **forstå bruk som prosess over tid** – med læring, mestring, og nye bruksmåter.
- **tenke på bruk som en del av større sammenhenger** – arbeid, organisasjoner, samfunn, teknologiske økologier.
- **diskutere etiske og politiske sider** – for eksempel varighet, bærekraft, tvungen bruk og omsorg.
- Men mer/overordnet handler kurset om å trene **forestillingsevnen**.
- Emnet skal trene studentenes forestillingsevne og evne til å tenke alternativt om menneskers relasjoner til digitale artefakter og systemer på kort og lang sikt.

Hva mener vi med forestillingsevne

Forestillingsevne er evnen til å **se for seg noe som ennå ikke finnes**.

- I vårt tilfelle: å forestille seg hvordan en teknologi *kan bli brukt, ikke brukt, eller brukt på nye måter*.
- Det er ikke fantasi i betydningen ren oppdiktning – men en evne til å tenke realistisk, kritisk og alternativt om fremtidig bruk.

En **mobiltelefon** ble først designet for å ringe. Vi vet alle at det er noe helt annet i dag – kamera, bank, kalender, sosial infrastruktur.

Å ha forestillingsevne betyr å kunne tenke: *Hva skjer når denne lille boksen flytter inn i folks liv? Hva gjør den med samarbeid, arbeid, politikk, eller med opplevelsen av tid og sted?*

Teorier og begreper

- **Uten teori → “naiv design”.**

- Teorier og begreper fungerer som linser → de gjør oss i stand til å se det vi ellers overser.

Eksempel:

- **Affordances (Gibson)** → hvordan objekter inviterer til handling?
- **Activity theory (Engeström)** → hvordan teknologi inngår i arbeidets større sammenheng?
- **Fenomenologi (van Grunsven, Dreyfus, Heidegger-inspirert)** → hvordan teknologi blir en del av menneskers kroppslige og hverdagslige erfaringer?

Teori og begreper

Forestillingsevne må ikke forveksles med antakelser om bruk.

- **Redström (2008)** minner oss på at bruk alltid er *bruk av noe* – det finnes ingen "ren" bruker atskilt fra teknologien.
- **Ingold (2011)** viser hvordan ferdigheter og bruk utvikles over tid, gjennom bevegelse og praksis.
- **Gibson (1977/79)** lærer oss om *affordances* – at objekter inviterer til bestemte handlinger.
- **Engeström (2000)** gir oss *activity theory* – som ser på bruk i sammenheng med arbeid, organisasjon og større systemer.
- **Fenomenologiske perspektiver** (for eksempel Dreyfus, van Grunsven) minner oss på at bruk er kroppslig, sanselig og eksistensielt – teknologi er aldri nøytral, men del av livsverden.
- Disse teoriene er **linser**. De hjelper oss å se ting vi ellers ikke ville lagt merke til. De utvider forestillingsevnen.

Hvordan er kurset lagt opp

- Uke 35–40: **Begreper om bruk** (bruk, kompetanse, kontekst, aktivitet, organisasjon, økologi).
- Uke 41–47: **Problematiseringer** (brudd, ikke-bruk, reparasjon, representasjoner, rasjonalitet, automatisering, makt/demokrati).

Oppbygging: Fra å *begripe bruk* til å *kritisk reflektere over konsekvensene av bruk*.

Systemiske perspektiv

- Bruk kan ikke forstås isolert – den hører til i systemer. Ennen nøkkel i kurset er å tenke **systemisk**.
- Personlige systemer (brukeren + verktøyet).
- Sosiale systemer (arbeid, organisasjon, politikk).
- Tekno-økologiske systemer (artefakter som virker sammen, over tid).
- Bruk skjer aldri i et vakuum.
 - En kaffekopp (Hovde) er ikke bare en kopp → den inngår i ritualer, arbeidspauser, hverdagslige praksiser.
 - En robotgressklipper (Verne) er ikke bare et redskap → den forandrer hva vi mener med å “stille hagen”, og skaper nye dilemmaer om autonomi og kontroll.
 - En app for helsedata er ikke bare programvare → den er del av medisinsk praksis, politikk, og folks forhold til kroppen sin.
- Når vi forstår bruk systemisk, kan vi begynne å se hvordan enkeltbeslutninger i design kan få uventede, vidtrekkende konsekvenser.

Fenomenologi

Fenomenologi er en gren av filosofien som studerer subjektive **erfaringer** – altså hvordan vi opplever oss selv i våre omgivelser, hvordan vi opplever våre relasjoner til andre mennesker, hvordan vi opplever våre relasjoner til teknologi, og så videre. I forsøket på å forstå menneskelig erfaring legger fenomenologien vekt på kroppslighetens rolle i menneskelig persepsjon og kognisjon. For designere er fenomenologien nyttig fordi artefaktene og verktøyene vi lager påvirker hvordan folk opplever seg selv og sine omgivelser. Fenomenologi gir oss en måte å forstå, beskrive og representere våre erfaringer med teknologi – både som designere og brukere.

- Teknologi oppleves kroppslig, sanselig, tidslig.

Viktig for informatikk fordi:

- Systemer og teknologi *brukes ikke i teorien, men i levd liv*.
- Når fungerer teknologien så sømløst at vi glemmer den?
- Hva skjer når teknologien *forsvinner i bakgrunnen*?
- Når *tvinger seg frem* (feil, tvungen bruk, “ikke-bruk”)
- Når blir vi plutselig blir hyperoppmerksomme på den
- Fenomenologien gir oss verktøy for å forstå **breakdown** (når teknologi feiler eller blir synlig).

Hjelper oss å stille spørsmål som:

- Fenomenologi gir oss verktøy for å forstå teknologi fra et **førstepersonsperspektiv**.
- Hvordan er det å *erfare* et system?

Fenomenologi hjelper oss å sette ord på disse erfaringene, slik at vi kan designe med større sensitivitet.

Hvordan kurset vil utfordre dere

- Fra å se teknologi som **maskiner og koder**, til å se teknologi som **deltakere i menneskelig livsverden**.
- Fra å tenke “bruker” som en entitet, til å tenke “bruk” som en prosess i kontekst.
- Fra å tenke lineært (“vi designer, de bruker”), til å tenke økologisk, systemisk og dynamisk.

Praktisk

- **Litteraturlesning:** Kortere og lengre artikler – vi skal bruke tid på å *pakke ut begrepene*.
- **Diskusjoner og eksempler:** Vi skal knytte teorier til hverdagslige eksempler (sykkel, kaffekopp, dørpumpe, app, robot).
- **Oppgaver:** Forestill dere et fremtidig artefakt – og bruk begrepene til å forstå hvordan det kan bli brukt (eller ikke brukt).

Refleksjon første forelesning

- *Hva er “bruk” for deg – i hverdagen?*
- *Kan du huske en teknologi du aldri lærte å bruke, eller sluttet å bruke?*
- To og to / i grupper → dele, bygge en første felles forståelse.