Tidslinje

I dag	Velge gruppe
22.10	Velge tema
27.11 23:59	Innlevering
3-4.desember	Eksamen

Prosjektoppgave

Prosjektoppgaven utfører i grupper på 3 (eventuelt 2) der alle er studenter på samme nivå (IN3220 eller IN4220). Velg ett av temaene i emnet, det kan være et større tematisk område eller et begrep eller en teori. Fordyp dere i temaet ved å lese ekstra artikler. Bruk artiklene til å:

1. Forklare det valgte temaet / begrepet / området mer presist, og
2. Bruk begrepet på et praktisk eksempel der begrepet bidrar til å øke forståelsen av eksemplet.
    a. Eksemplet kan være et hverdagslig eksempel.
3. Diskuter hvordan artiklene til sammen gir en bedre (?) forklaring på temaet / begrepet / området.

Tema



Prosjektoppgave

Pensumet i IN3220/4220 handler om å forstå bruk og brukere, og om dilemmaer knyttet til bruk.

1. Grunnleggende begreper for å forstå og beskrive bruk og brukere
   - bruk er alltid bruk av noe: om tingene vi bruker (5/11)
   - bruk er noe man kan: kunnskap & digital kompetanse (12/11, med Jo Herstad)
   - bruk er noe man gjør: aktivitet & arbeid (19/11)
   - bruk foregår i en omgivelse: kontekst og situasjon (1/10)
   - bruk inngår i komplekse økologier & systemer (8/10)

2. Problemer og dilemmaer knyttet til bruk (av IT). Nedenfor er en liste over tema:
   - trøbbel: individuelle problemer & samfunnsproblemer (intro 3/9)
   - ikke-bruk, lav-bruk, tvungen bruk & kreativ bruk (10/9)
   - automatisering & autonom teknologi (17/9, med Guri Verne)
   - rasjonalitet, effekter & performativitet (22/10)
   - representasjoner & målinger, data & indikatorer (29/10)
   - reparasjon & mestring, gjenbruk, bærekraft (15/10)
   - demokrati, makt og deltakelse (24/9, hyttetur & Demokrati-symposium)
   - gjenstridige problemer & entanglement (litt om disse på oppsummeringen 26/11)

Krav til prosjektoppgave for in3220 (bachelor)
Fordypningen skal omfatte minst én artikkel fra pensum og minst 2 ekstra artikler om temaet fra artikkelens referanseliste eller fra ekstra-pensum.

Prosjektet skal resultere i
1) en skriftlig rapport som beskriver temaet slik det er belyst i artiklene dere har valgt og der dere diskuterer de viktigste poengene dere er kommet fram til. Rapporten skal være på 5-7 sider.
2) en muntlig presentasjon på eksamensdagen på maks 10 minutter.

Rapporten skal leveres i Devilry innen 27. november kl. 23:59.

Krav til prosjektoppgave for in4220 (master)
Fordypningen skal ta utgangspunkt i en artikkel fra pensum (eller fra ekstra-artiklene) og inkludere minst 4 andre artikler som utdyper temaet. De 4 artiklene kan være blant ekstra-pensum eller de kan finnes ved å se i artiklenes referanselister.

Master-studentene har ca. dobbelt så stort pensum som bachelor-studentene og vi forventer at større deler av pensum benyttes. Eksemplene som brukes kan være fra en eller flere masteroppgaver.

Prosjektet skal resultere i
1) en skriftlig rapport som beskriver temaet slik det er belyst i artiklene dere har valgt og der dere diskuterer de viktigste poengene dere er kommet fram til. Rapporten skal være på 7-10 sider.
2) en muntlig presentasjon på eksamensdagen på maks 10 minutter.

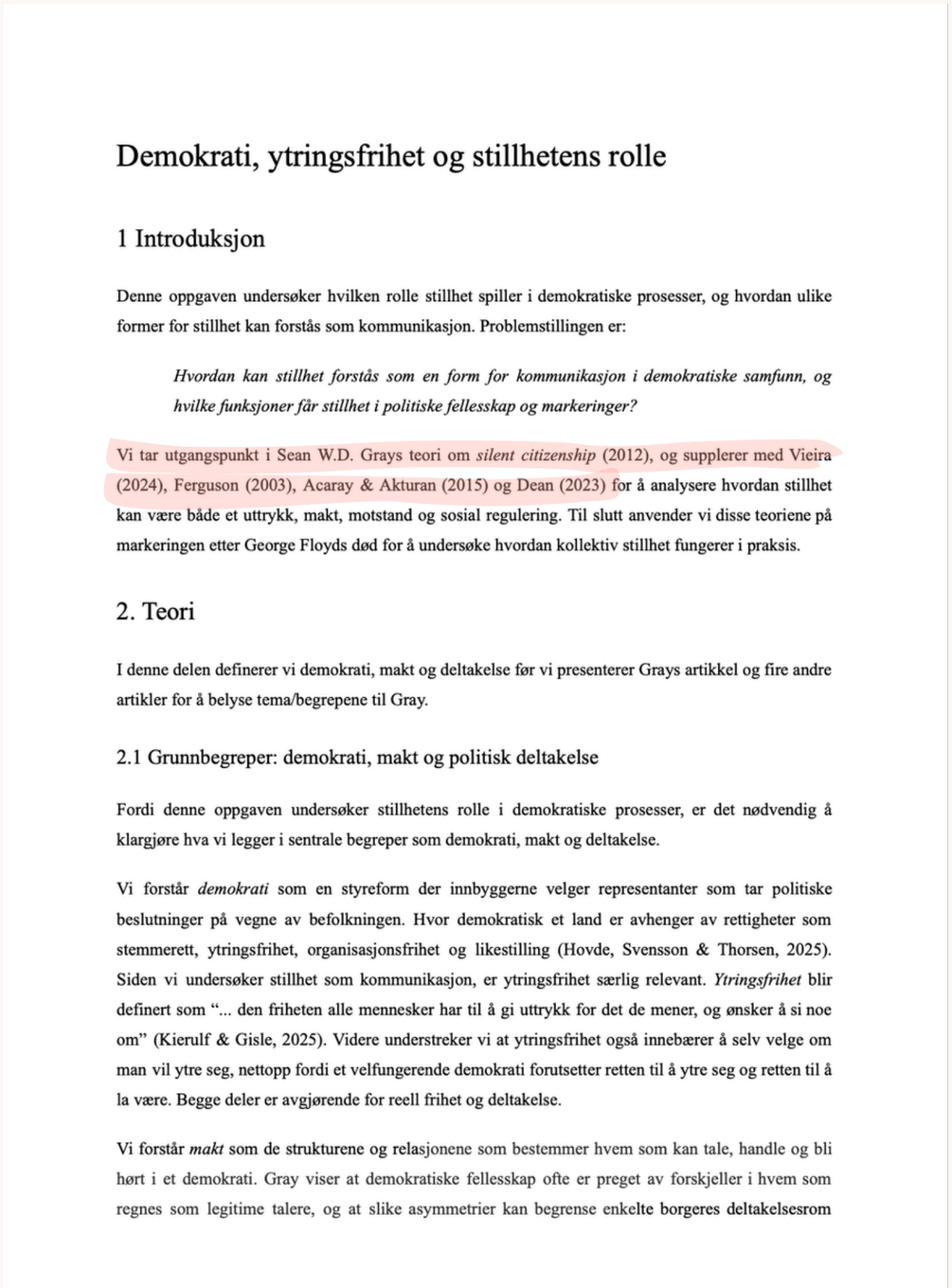
Rapporten skal leveres i Devilry innen 27. november kl. 23:59.

Eksempel

- Problemstilling
- Grunnleggende teori om tema og presentere hovedartikkel
  - Sean Gray om Silent citizenship
  - Fire supplerende syn på tema (fire artikler utenfor pensum)

- Presentere og diskutere et eksempel
  - George Floyd og Black Lives Matter
  - Koble det opp mot teorien
  - Kritiske perspektiver

- Refleksjon og kobling til andre tema i faget
- Konklusjon



Demokrati, ytringsfrihet og stillhetens rolle

1 Introduksjon

Denne oppgaven undersøker hvilken rolle stillhet spiller i demokratiske prosesser, og hvordan ulike former for stillhet kan forstås som kommunikasjon. Problemstillingen er:

> *Hvordan kan stillhet forstås som en form for kommunikasjon i demokratiske samfunn, og hvilke funksjoner får stillhet i politiske fellesskap og markeringer?*

Vi tar utgangspunkt i Sean W.D. Grays teori om *silent citizenship* (2012), og supplerer med Vieira (2024), Ferguson (2003), Acaray & Akturan (2015) og Dean (2023) for å analysere hvordan stillhet kan være både et uttrykk, makt, motstand og sosial regulering. Til slutt anvender vi disse teoriene på markeringen etter George Floyds død for å undersøke hvordan kollektiv stillhet fungerer i praksis.

2. Teori

I denne delen definerer vi demokrati, makt og deltakelse før vi presenterer Grays artikkel og fire andre artikler for å belyse tema/begrepene til Gray.

2.1 Grunnbegreper: demokrati, makt og politisk deltakelse

Fordi denne oppgaven undersøker stillhetens rolle i demokratiske prosesser, er det nødvendig å klargjøre hva vi legger i sentrale begreper som demokrati, makt og deltakelse.

Vi forstår *demokrati* som en styreform der innbyggerne velger representanter som tar politiske beslutninger på vegne av befolkningen. Hvor demokratisk et land er avhenger av rettigheter som stemmerett, ytringsfrihet, organisasjonsfrihet og likestilling (Hovde, Svensson & Thorsen, 2025). Siden vi undersøker stillhet som kommunikasjon, er ytringsfrihet særlig relevant. *Ytringsfrihet* blir definert som "... den friheten alle mennesker har til å gi uttrykk for det de mener, og ønsker å si noe om" (Kierulf & Gisle, 2025). Videre understreker vi at ytringsfrihet også innebærer å selv velge om man vil ytre seg, nettopp fordi et velfungerende demokrati forutsetter retten til å ytre seg og retten til å la være. Begge deler er avgjørende for reell frihet og deltakelse.

Vi forstår *makt* som de strukturene og relasjonene som bestemmer hvem som kan tale, handle og bli hørt i et demokrati. Gray viser at demokratiske fellesskap ofte er preget av forskjeller i hvem som regnes som legitime talere, og at slike asymmetrier kan begrense enkelte borgeres deltakelsesrom

Eksamen

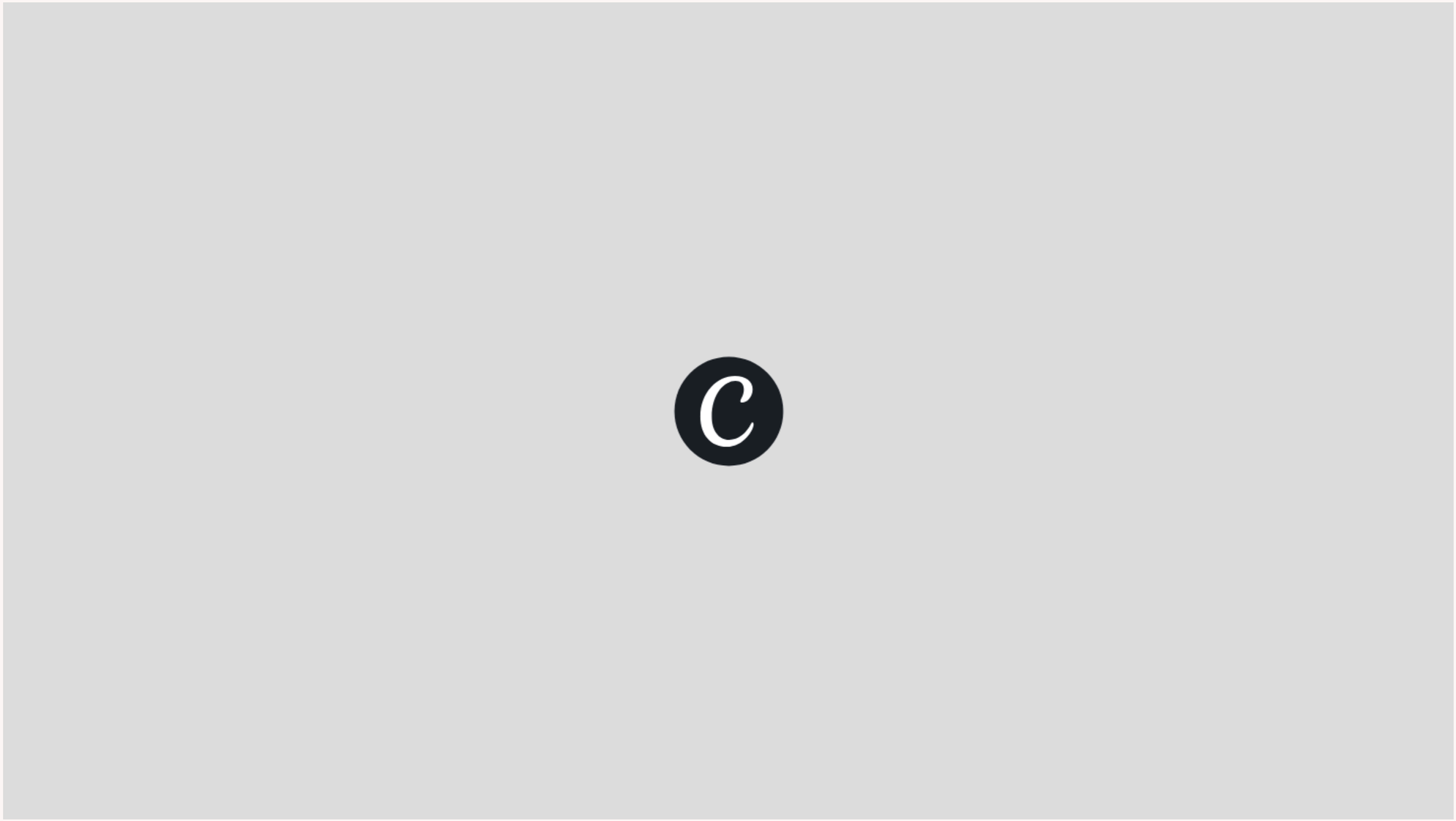
Muntlig eksamen 3. eller 4. desember

- Dere har eksamen i de samme gruppene som til prosjektoppgaven
- Vurderingen er individuell
- Bestått/ikke-bestått

Gruppa presenterer prosjektet (10 minutter) og får spørsmål til dette. Deretter blir det spørsmål om pensum fra eksaminator og sensor. Spørsmål kan stilles til gruppa som helhet og individuelt.

Vi regner 10 min med spørsmål for hver person, dvs 40 min for en gruppe på 3 pers

Eksempel



Tid for å sette sammen grupper

Tenk gjennom

- Hvilket tema ønsker du/dere å skrive om?
- Er alle på samme nivå (bachelor og master hver for seg)?
- Passer datoene 3-4.desember for alle?

Send inn gruppe eller om du trenger gruppe

Send inn:

- Master eller bachelor
- Fullt navn (uio brukernavn)
- Fullt navn (uio brukernavn)
- Fullt navn (uio brukernavn)
- Evt velg et tema (om dere vet allerede i dag)

Send inn en pr gruppe

Reparasjon & mestring, gjenbruk, bærekraft

Understanding why we preserve some things and discard others in the context of interaction design

«Why do we preserve some things passionately and discard others without thought?»

Understanding why we preserve some things and discard others in the context of interaction design

- Vi lever i en bruk-og-kast kultur
- Bærekraft handler om å designe ting folk vil beholde
- Mål: forstå hva som skaper sterk tilknytning, så vi kan designe ting som varer lenger

Teoretisk rammeverk (Verbeek)

- Funksjon: hva objektet gjør
- Symbolikk: hva objektet betyr
- Materielle kvaliteter: hva obvjektet er laget av og hvordan vi opplever det
    - Materialer er mediatorer





Metode - personlig inventar

- Besøkte 32 hjem
- Spørsmålene skulle starte satmler om grad av tilknytning
- Hvert objekt ble analysert ut fra funksjon, symbolikk og materielle kvaliteter

Funn

- Ting med høy tilknytning var nesten alltid ikke-digitale
- Sterk tilknytning oppstår når funksjon, symbolikk og det materielle forsterker hverandre
- Materielle kvaliteter spiller en særlig viktig rolle

Fire egenskaper som skaper tilknytning

- Engagement
  - verktøy som krever en ferdighet og direkte fysisk engasjering
- Histories
  - Arvegods som har lang historie gjennom å sendes mellom folk, tid og sted
- Augmentation
  - Tilpassning av tingen utover hva som var tiltenkt
- Perceived durability
  - Ting som oppfattes som langvarige og som bruker har tro på at vil vare

Forslag: modulære produkter, solide materialer, universelle standarder

Diskusjon

- Engagement
  - Hvordan kan vi skape en dypere og mer fysisk involvering med digitale og interaktive produkter?
- Histories
  - Hvordan kan unike historier utvikle seg over tid og knyttes til et objekt?
- Augmentation
  - Hvordan kan digitale produkter promotere tilpasning med respekt for gjenbruk, reparasjonog tilpasning?
- Perceived durability
  - Hvordan kan vi designe digitale produkter som oppfattes å klare funksjonen sin over tid?
  - Hvordan kan vi gi mennesker kontroll over reparasjon, vedlikehold og tilpasning av deres digitale artefakter?

Oppgave

Hvilke ting eier du som du ville prøvd å reparere uansett hvor upraktisk det var, og hvorfor akkurat den?

Hvordan kan kvalitetene som får oss til å ta vare på eller reparere fysiske ting (funksjon, symbolikk og materielle kvaliteter) overføres til digitale og tekniske artefakter?

Hvordan kan vi unngå å designe for bruk og kast? Har vi som designere mer ansvar en forbrukerne?

Når «virker» teknologi egentlig?

- Kan du komme på noen eksempler hvor produsenten definerer når noe ikke lenger virker?

Om det å ha gammel/slitt/ødelagt elektronik ble kult (slik som det er kult å gå med vintage klær) hadde det redusert forbruk?

IN4220

Unmaking and HCI: Techniques, Technologies, Materials, and Philosophies beyond Making

- Design har vært for opptatt av å lage nye ting.
- Unmaking handler om å se på hele livsløpet og stille oss kritiske til hva vi lager og ønsker å bevare.
  - Å ta noe fra hverandre
    - Demontere en mobil, rive en bygning, bryte ned hierarkier og vaner, stille spørsmål og utfordre antakelser
  - Å verdsette at noe går i oppløsning
    - En hage som gror igjen

Å lage noe er ikke bare et øyeblikk

- Vi må se på produkter sin levetid, ikke bare skapelsesprossen.
- Unmaking skal åpne for nye måter å se ting på → Hjelper oss å ta klimakrisen på alvor
  - HCI er selv viklet inn i miljøproblemene

- Et kritisk poeng: Bærekraft betyr å opprettholde noe, men hva er det vi egentlig opprettholder, og vil vi at dette skal fortsette?

Flere perspektiver

- Unmaking er både et verktøy og en posisjon
- Flere grener av HCI har allerede fokusert på unmaking
  - Partcipatory design → bryter ned maktforhold
  - Bærekraftsforskning i HCI → bryter ned pg bygger opp igjen forholdet mellom teknologi og planeten



Diskusjon

- Har du noe med wabi sabi?
  - Typisk noe andre ville kastet eller ikke ser verdien i

- Burde noen systemer, vaner eller teknologier avvikles istedenfor å gjøres bærekraftige?

- Har du noen gang fått lyst til å avinstallere noe fra livet ditt, en app, en plattform eller en vane, men ikke klart det? Hva holdt deg igjen?

- Er det å slutte å bruke noe et aktivt valg eller bare fravær av handling? Gjelder det samme for teknologi som for stillhet i et demokrati, der det å ikke delta også kan være et budskap?

- Gjør automatisering det enklere eller vanskeligere å reparere, forstå og ta vare på teknologien vi omgir oss med?

Spørsmål?