

Oppgave 1 - Rike bilder

A. Skriv en sammenhengende tekst om en sluttbruker av systemet du har valgt. Det kan for eksempel være deg selv eller noen du kjenner. Beskrivelsen skal inneholde:

- Hvor ofte vedkommende bruker systemet.
- Fra hvilke terminaler (smarttelefon, laptop, nettbrett, klokke, o.l.) systemet brukes.
- Hvilke motivasjoner sluttbrukeren har for å anvende systemet.
- Hva som er viktige funksjoner for brukeren.

Per bruker Spotify daglig for å oppdage nye artister og lytte til favorittsangene sine. Han bruker plattformen både på smarttelefonen og laptopen, avhengig av hvor han befinner seg. På vei til universitetet eller når han er på farten, bruker han hovedsakelig Spotify på smarttelefonen sin. Men når han er hjemme, foretrekker han å bruke laptopen.

Motivasjonen for å bruke Spotify varierer. For Per er det viktig å ha tilgang til et stort og variert musikkbibliotek som gir ham muligheten til å utforske forskjellige sjangere. I tillegg setter han pris på Spotifys algoritme, som kontinuerlig foreslår nye sanger basert på lytتهistorikken hans, noe som gir ham en god brukeropplevelse.

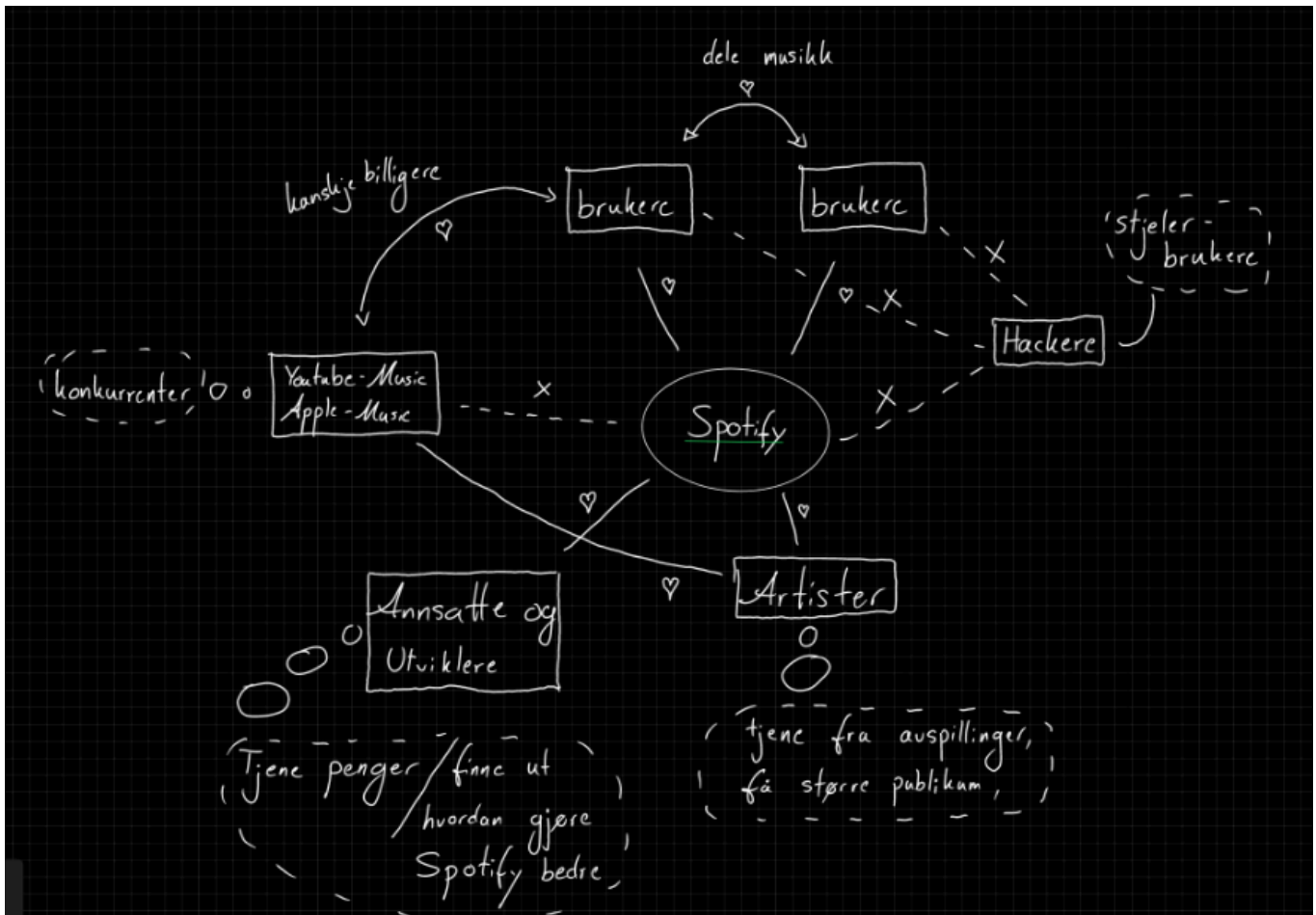
For Per er viktige funksjoner blant annet muligheten til å lage personlige spillelister og offline-modus (for musikkstrømming uten nettverk). Musikkens kvalitet og flyt er også viktig, og derfor er han glad for at Spotify tilbyr høy lydkvalitet. Til slutt er det essensielt med muligheten til å avspille musikk på forskjellige enheter, noe som gjør Spotify til et godt verktøy i Pers hverdagsliv.

B. Utover sluttbrukeren beskrevet i oppgave 1a, beskriv i tekst hvem du antar er interessenter til systemet. Få med både individer, grupper og organisasjoner samt hvilke interesser disse har i utviklingen og bruken av systemet.

Musikere og plateselskaper er sentrale interessenter som ønsker å få musikken sin ut til et større publikum. Deres mål er å tjene inntekter fra avspillinger og å bli oppdaget av nytt publikum. Spotify-ansatte og utviklere jobber kontinuerlig med å forbedre appen. De fokuserer på å lage nye funksjoner, løse tekniske utfordringer, og sikre at brukerne har en god opplevelse. Annonsører ser på Spotify som en plattform for å vise reklame. De kan da bruke Spotify for å annonsene imot riktig publikum og generere flere kunder for deres produkter og tjenester.

C. Tegn et rikt bilde for systemet du har valgt. Det rike bildet skal inkludere interessentene fra oppgave 1b. Det rike bildet skal illustrere de ulike interessentenes interesser (eng. concerns, intensjoner) samt relasjonene mellom interessentene og systemet. Bruk hjerter for å illustrere

positive relasjoner. Eventuelle konflikter illustrert med kryssede klinger. Interessentenes interesser oppsummerer du i tankebobler. Se notatet om rike bilder - eller i artikkelen om rike bilder for eksempler



D. Rike bilder kan brukes til å identifisere konflikter og/eller motsetninger mellom interessentenes ulike perspektiver. Med utgangspunkt i interessentene og deres interesser som du beskrev i oppgave 1b, samt det rike bildet du tegnet i oppgave 1c, svar på følgende:

- Med egne ord, beskriv de positive relasjonene du har identifisert.
- Med egne ord, beskriv de konfliktene eller motsetningene du eventuelt har identifisert.
- Hvordan tror du dette kan påvirke systemutviklingsprosessen og/eller bruken av systemet?
- **Positive relasjoner:**
 - Musikerne og Spotify-ansatte har en felles interesse i å tiltrekke flere brukere til plattformen. Gode funksjoner og en brukervennlig app kan bidra til økt avspilling av musikk, som er positivt for begge parter.
 - Gjennom Spotifys evne til å nå et bredt publikum, kan annonsører ta nytte av muligheten til å få tilgang til flere potensielle kunder.
- **Konflikter eller motsetninger:**
 - Hackere utgjør en trussel mot sikkerheten og personvernet til Spotifys brukere og deres data. Dette kan skade Spotify og føre til mistillit blant brukere. Hackere kan også

forsøke å få tilgang til brukere, som kan skade relasjoner med musikere og brukere.

- Konkurrenter: Andre strømmetjenester (som Apple-Music og YouTube-Music) konkurrerer om det samme publikummet. I tillegg kan konkurrenter forsøke å tiltrekke seg artister ved å tilby bedre kompensasjon
- **Påvirkning på systemutviklingsprosessen og/eller bruk:**
 - For mye reklame kan føre til klager blant brukere, noe som kan påvirke veksten og konkurranseevnen til Spotify negativt. Å finne en balanse vil være viktig for langvarig suksess.
 - Hvis musikerne opplever at kompensasjonen for avspillinger ikke er rettferdig. Kan det føre til at de søker alternative eller konkurrerende plattformer, noe som påvirker Spotifys musikktilbud og dermed også brukerbasen.

E. Formuler to spørsmål til artikkelen "The Rich Picture: A Tool for Reasoning About Work Context":

1. Finnes det noen situasjoner hvor det ikke er effektivt å bruke 'The Rich Picture,' og hvilke andre metoder kan man bruke i stedet?
2. Har bruken av 'The Rich Picture' endret seg fra tidligere tider da den først ble introdusert, til dagens moderne samfunn?

Oppgave 2 - Samspill

A. Les notatet Samspill som du finner i pensum. Velg én av de ti påstandene i dette notatet, og argumenter for og/eller imot påstanden med minst tre eksempler, gjerne basert på egne erfaringer med bruk av teknologi.

- ("Samspillet endrer samfunns- og levestandard på måter som har store konsekvenser.")

En av de mest sentrale teknologiske sakene vi mennesker snakker om i moderne tid, er AI-teknologi. Samspillet mellom mennesker og AI har ført til betydelige fremskritt og effektivisering av arbeidsprosesser.

AI gir oss ulike nye muligheter vi ikke hadde før, for eksempel innen selvstudie, hvor AI kan hjelpe til med å forklare spesifikke temaer. Selvfølgelig medfører en så kraftig ressurs også noen negative aspekter.

Når informasjon er så lett tilgjengelig, kan man lett bli fristet til å bruke AI til å forklare alle mulige emner og oppgaver. Til og med de oppgavene hvor man er ment å bruke sin egen kritiske tenkning for å utvikle problemløsningsevner. AI kan dermed hemme utviklingen av nyttige ferdigheter. Det er derfor viktig å huske å bruke AI forsiktig bare som et hjelpemiddel.

B. Kunnskap om hvordan teknologi har utviklet seg over tid kan være nyttig når man skal løse eksisterende eller nye utfordringer. De siste årene har det blitt vanligere med netthandel og strømmetjenester for både musikk og video. Dette endrer adferdsmønstrene våre og vår forståelse av det å handle eller konsumere. Diskuter hvordan digital teknologi kan påvirke hverdagen vår og dermed endre samfunnet. Diskuter gjerne problemstillingen ut fra flere perspektiver og bruk eksempler.

Teknologi har endret hverdagen vår drastisk sammenlignet med for 30 år siden. Nå kan vi endelig handle på nettet og strøme musikk med en gang, noe som gjør livet enklere og raskere. Dette påvirker og endrer adferdsmønstrene våre. For eksempel handler vi kanskje mindre i fysiske butikker og bruker mer tid bak skjermer. Dette har selvfølgelig skapt nye muligheter for større bedrifter, men kan også føre til mindre fysisk sosial kontakt og mer digital kontakt. Digital teknologi gir oss mange gode nye muligheter som løser problemer, men skaper også nye utfordringer. Fordi vi er hjemme mer, bruker vi kanskje mindre bensin (i forhold til å kjøre bil). Men det kan også føre til at datasentrene vi benytter oss av, bruker mer strøm.

C. Hvorfor mener du det er viktig å kunne drøfte samspillet mellom teknologi og individer, organisasjon og samfunn? Begrunn minst tre argumenter.

Teknologi har en enorm innvirkning på hvordan vi lever, jobber og oppfører med hverandre. Ved å drøfte samspillet mellom teknologi og samfunnet kan vi identifisere hvordan det endrer adferdsmønstre og kommunikasjon vår. For eksempel har sosiale medier endret måten vi kommuniserer på. Å forstå disse endringene hjelper oss å tilpasse oss og utnytte teknologi på en bedre måte.

Diskusjoner om samspillet mellom teknologi og samfunn er avgjørende for å identifisere og håndtere ulike etiske dilemmaer. For eksempel når vi reiser bruken av teknologi i overvåking eller kunstig intelligens er det stort spørsmål om personvern og integritet. Det er ofte mange situasjoner hvor brukere har gitt ut mer sensitive informasjon enn de egentlig viste om. Ved å engasjere oss i slike debatter kan vi sikre en balansert tilnærming som fremmer ansvarlig teknologiutvikling.

Å diskutere samspillet mellom teknologi og samfunnet hjelper oss å vurdere teknologiens rolle i å fremme bærekraft og samfunnsansvar. For eksempel kan teknologi bidra til å redusere klimagassutslipp gjennom smarte løsninger som energieffektive bygninger eller elektrifisering av offentlig/privat transport. Samtidig må vi også vurdere miljøkostnadene ved produksjon og avfallshåndtering av teknologiske enheter.

Oppgave 3 - Refleksjon

A. Hvilke verktøy har du brukt for å lære om samspillet mellom digital teknologi og individer, organisasjoner og samfunnet? Eksempler på verktøy kan være GPT UiO, Grammarly, Google

Scholar, Search, Word, Figma, Zotero, penn, papir, tavle, podcast, etc. Beskriv kort verktøyene som er brukt.

For å lære om samspillet mellom digital teknologi og individer, organisasjoner og samfunnet, har jeg brukt flere verktøy som har bidratt til både forståelse og inspirasjon. Under gruppetimene fikk jeg god hjelp og innsikt gjennom diskusjoner og presentasjoner. PowerPoint-presentasjonene som ble delt, var svært nyttige for å forstå temaet bedre, spesielt i forhold til bildeanalysen, som ble mye enklere takket være disse. I tillegg har jeg brukt Obsidian, et skriveprogram som bruker Markdown-filer, til å organisere tekstene mine. Der jeg har hatt utfordringer med å formulere meg tydelig, har jeg brukt GPT UiO for å presisere og omformulere noen setninger.

B. Hvilke verktøy har du brukt for å lage besvarelsen til Oblig 1, altså verktøy for å lage tekst og bilder? Beskriv kort de verktøyene du har brukt.

For å lage besvarelsen til Oblig 1 har jeg hovedsakelig brukt Obsidian som mitt primære verktøy for tekstskriving. Dette programmet er svært nyttig for å skrive og strukturere besvarelsen min. Den har en god egenskap som gjør det enkelt å konvertere dokumenter til PDF-filer. Som nevnt tidligere har jeg brukt GPT UiO for å omformulere enkelte setninger der jeg følte det var nødvendig. For rike-bilder oppgaven har jeg stort sett brukt de presentasjonene som ble delt under gruppetimene, da disse hadde relevant informasjon og gode eksempler som gjorde oppgaven enklere å utføre.

C. Reflekter over hvordan ett av disse verktøyene påvirker hvordan du lærer - og hvordan du formidler. Hvem er det du formidler og skriver til? Hva har du tenkt om tilgjengeligheten av dokumentet ditt?

Obsidian har hjulpet meg med å holde tekstene mine mer strukturerte. PowerPoint presentasjonene har veiledet meg godt og hjulpet meg med å forstå ting mye enklere. Når det gjelder GPT UiO, er at den er en utrolig sterkt hjelpemiddel. Utfordringen er fristelsen til å bare la den gjøre for mye arbeidet. Derfor prøver jeg å være ekstra bevisst på å bruke den for å inspirere hvordan jeg skal strukturere besvarelsen min, bruke det mer som en støtte. Jeg prøver å formidle besvarelsene mine så tydelige så mulig for retterne.

D. Skriv noen setninger om hva du har lært gjennom å jobbe med denne innleveringen. Var det noe som var tankevekkende eller engasjerende?

Gjennom arbeidet med denne innleveringen har jeg fått en bedre generell forståelse av hvordan digital teknologi påvirker oss som individer, organisasjoner og som et samfunn. Det har vært interessant å arbeide med "The Rich Picture" som ga en meg en bedre helhetlig forståelse av komplekse systemer fungerer.