

Innhold

Forord	13
Innledning: Metodemangfoldets muligheter	15
HANS ERIK NÆSS OG LENE PETTERSEN	
Hva er metode – egentlig?	15
Avslutning	18
Referanser	19
Kapittel 1 Forskningsetikk – prinsipper og praksis	20
HANS ERIK NÆSS	
Overordnede prinsipper	20
Forskningsetikk i praksis	22
Forskningsetikk i et samfunnsmessig perspektiv	26
Avsluttende bemerkninger	28
Referanser	28
Kapittel 2 Informasjonskompetanse	30
DIDRIK TELLE-WERNERSEN	
Kildesøk	31
AND	32
OR	32
NOT	33
Kildekritikk	33
Kildehenvisninger	35
Oppsummering	37
Referanser	38

Kapittel 3 Medietekster og metode	39
SYNNE SKJULSTAD	
Tekst og analyse	40
Teoritradisjoner	41
Kvantitativ og kvalitativ tekstanalyse	42
Tekstanalyse i praksis	44
Avslutning	49
Referanser	50
Kapittel 4 Diskursanalyse som tilnæringsmåte	52
TROND HØIÅS	
Diskursens betydning	53
Makt, mening og identitet	55
Praksis	57
Avslutning	62
Referanser	62
Kapittel 5 Casestudier. En introduksjon til metodepraksis innen informatikk og ledelsesfag	64
KNUT H. ROLLAND	
Casestudier i praksis	65
Å velge case	66
Datainnsamling	68
Analyse	70
Systematikk og generalisering	72
Avslutning	74
Referanser	74
Kapittel 6 Intervju som metode	76
UNN CONRADI ANDERSEN OG ARNE H. KRUMSVIK	
Historisk bakgrunn	77
Skilnader til journalistikken: Objekt og subjekt	79
Etikken: Om nærleik og distanse	80
Slik gjennomfører du intervjuet	81
Eksempel 1: Det personlege intervjuet	82
Eksempel 2: Elite-intervjuet	83
Kunsten å høyre data	85

Avslutning	86
Referansar	86
Kapittel 7 På rett sted til rett tid. Kunsten å gjøre feltarbeid	88
HANS ERIK NÆSS OG LENE PETTERSEN	
Fra oppdagelsesferder til systematisert feltarbeid	89
Å få tilgang til feltet	91
Hvordan framstå når du gjør deltakende observasjon?	92
Hvordan gjøre deltakende observasjon?	93
Feltnotater som data	94
Dataanalyse	95
Fra feltnotater og analyse til funn og ferdigstilling	96
Avslutning	98
Referanser	98
Kapittel 8 Onlineetnografi	100
FALTIN KARLSEN	
Utviklingen av onlineetnografi	101
Deltagende observasjon	102
Intervjuer	104
Andre onlinekilder	105
Prosjektforløpet	106
Organisering og systematisering av data	107
Anonymisering og informert samtykke	108
Avslutning	108
Referanser	109
Kapittel 9 Statistikk	110
LARS SYDNES	
Statistikk – venn og fiende	110
Grunnbegreper i statistikk	112
Mål for sentraltendens	112
Mål for spredning	113
Populasjoner og utvalg	114
Usikre anslag	115
Introduksjon til eksemplet	116
Forsøksplanlegging	117

Deskriptiv statistikk	119
Forsinkelseeffekten	119
Klikkefrekvensen	121
Hva kom ut av dette eksperimentet?	122
Avslutning	123
Referanser	123
Kapittel 10 Som man spør, får man svar. Strukturerede spørreundersøkelser i praksis	124
ANDERS OLOF LARSSON	
Forberedelser	125
Å formulere forståelige spørsmål	126
Ledende spørsmål og målenivå	127
Hva skal man svare på et slikt spørsmål?	130
Å gjennomføre undersøkelsen	132
Avsluttende bemerkninger	134
Referanser	135
Kapittel 11 Big Data. Hvordan finne relevant beslutningsgrunnlag i store informasjonsmengder?	136
MOUTAZ HADDARA OG ANDERS OLOF LARSSON	
Hva er store data?	137
Hva er analyse av store data?	140
To eksempler på store data i praksis	141
Datavitenskap – store data som forskningsdisiplin	142
Datavitenskap som forskningsprosess	143
Teoriens rolle	145
Kompetansen til datavitere og forskere på store data	146
Konklusjon	147
Referanser	147
Kapittel 12 Eksperiment som metode	149
ASLE FAGERSTRØM	
Årsakssammenhenger	150
Hva går egentlig et eksperiment ut på?	150
Grunnleggende design	151
One-Shot design	152

Én gruppe, pre-post design	152
Statisk gruppedesign	152
Randomisert gruppedesign.	152
Pre-post randomisert gruppedesign	153
Solomon 4-gruppe design	153
Hvordan gjennomføre eksperimenter?	153
1. Definer forskningsspørsmålet	154
2. Formuler påstander	154
3. Velg variabler som skal være med i eksperimentet	154
4. Kontroll	154
5. Gjennomføre eksperimentet og samle data	155
6. Analyse av resultatene	155
I hvilken grad kan vi påstå at det er en årsakssammenheng?	156
Statistisk validitet	156
Begrepsvaliditet	156
Indre validitet	157
Ekstern validitet	157
Litt om kontrollerte eksperiment og felteksperiment	157
Avslutning.	158
Referanser	159

Kapittel 13 Spekulativt design – scenarier for diskusjon, refleksjon og endring 160

MARGARET RYNNING OG SYNNE SKJULSTAD

Et spekulasjonsscenario	160
Spekulativt design – tradisjoner og tilnærminger	162
Å designe spekulativt i praksis	164
1. Finne et problem	165
2. Research. Still spørsmål	165
3. Konseptutvikling	166
4. Utforming	166
5. Skape troverdighet	167
6. Etikk. Jeg kan gjøre det, men bør jeg?	169
Avslutning.	170
Referanser	171

Kapittel 14 Design som fortelling. Merkevarerhistorier fortalt med interiørdesign og arkitektur	173
VESMA KONTERE MCQUILLAN	
Fire metodiske elementer.	174
1. Modul: Arketyper og symbol	175
2. Syntaks: Allegorier og metaforer.	176
3. Fortelling: Handling og plottvri.	177
4. Struktur: Tidslinje	178
Konklusjon	181
Referanser	182
Kapittel 15 Tilskuerens teaterhistorie	183
LIV SANDVIK	
Betingelser for mening i teateropplevelsen.	184
Verden	184
Agenter	185
Resepsjon.	185
Kunstneriske tradisjoner.	186
Tilskueren i teaterrommet og verden.	187
Tilskueren i teksten.	188
Forskerens og scenekunstnerens posisjoner	189
Metoden i praksis: Shakespeares <i>Hamlet</i>	191
Avslutning.	194
Referanser	194
Kapittel 16 SPINN – en metode for idéutvikling	195
CHAMILLA NATASHA M. SKJELSTAD	
SPINN – en metode for idéutvikling.	196
Å komme i flyt	196
Spinn er erfaringsbasert, strukturert og teambasert.	197
1. Problemstilling:	197
2. Fakta:	198
3. Retning:	201
4. Idé:	201
5. Løsning:	202
Oppmuntring og hindringer	205
Jakten på de gode ideene.	206
Referanser	207

Kapittel 17 Auditiv analyse av popmusikk	208
AUDUN MOLDE	
Metodiske refleksjoner om musikk	209
Seks grep for analytisk lytting	213
Avslutning	218
Referanser	218
Kapittel 18 Å planlegge for gode brukeropplevelser	219
STURLA BAKKE	
Hva er brukeropplevelse (UX), og hvor kommer det fra?	220
Hvordan utvikle brukervennlige løsninger?	222
Hvilke typer data samler vi inn?	222
Konseptmodeller	225
Brukersentrert design – design av brukeropplevelse	226
Strategi	227
Omfang	227
Struktur	227
Rammeverk	228
Overflate	228
Avslutning	228
Referanser	229
Kapittel 19 Artefaktutvikling og problemløsning i IT	230
TOR-MORTEN GRØNLI	
Kontekst	231
Vaishnavis og Kuechlers rammeverk	231
Prosessmodellen til Hevner et al. (2004)	233
Peppers prosessmodell	234
Design Science Research i praksis	235
1: Design en artefakt	235
2: Relevans for problemet	235
3: Evaluering av prosess og produkt	236
4 og 5: Forskningsbidrag og forskningsforankring	236
6: Søk er førende for designprosessen	236
7: Kommunikasjon av funn	236

Evaluering.....	236
Avslutning.....	237
Referanser.....	238
Om forfatterne.....	239