



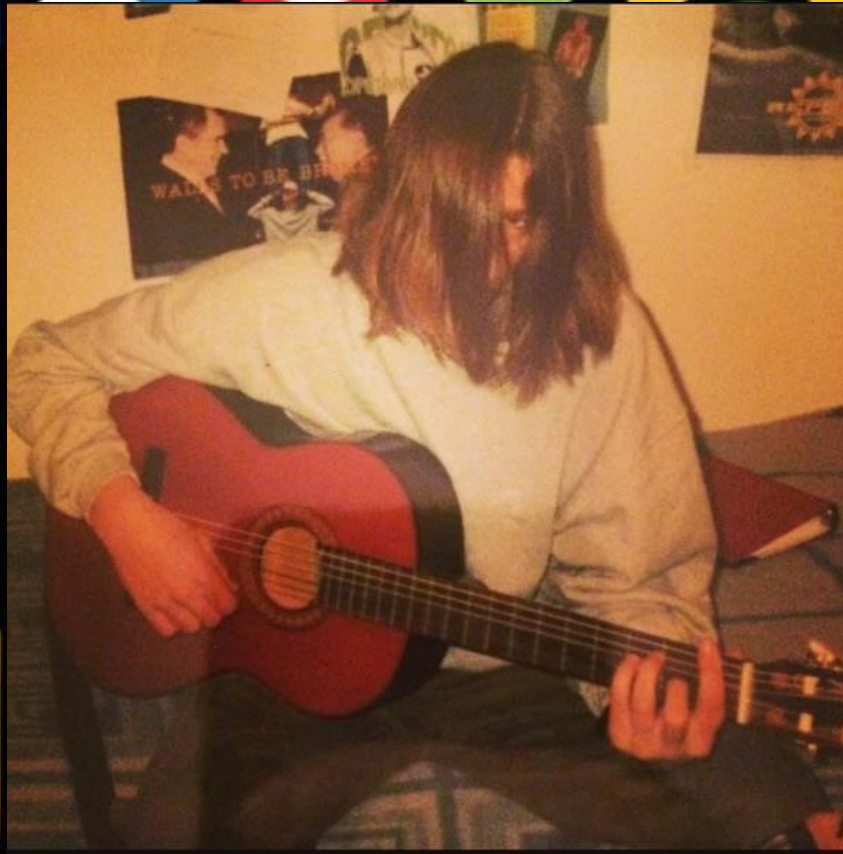
Hvordan sker det, der sker?

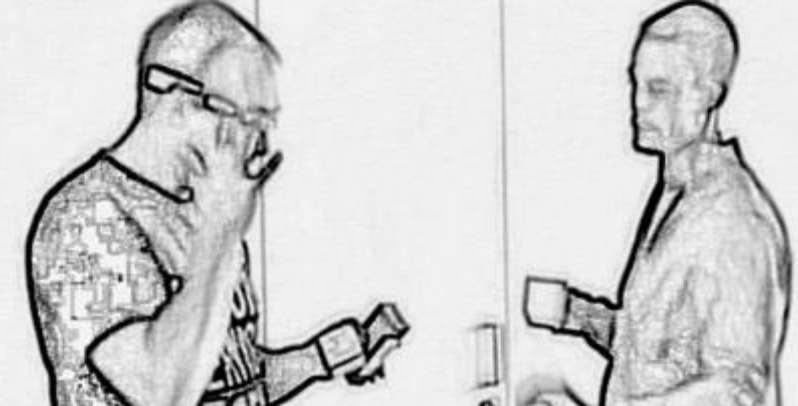
Brian L. Due
Tiltrædelsesforelæsning

UNIVERSITY OF COPENHAGEN



Hvordan i alverden blev en skoletræt Kurt Cobain-wannabe professor?





Hvordan sker det der sker?

- 1) Hvorfor er det et relevant spørgsmål?
- 2) Hvad kan vi bruge den tilgang og viden til?



Hvordan sker det der sker?

Hvorfor er det et relevant
spørgsmål?

Vi fødes, vi lever, vi dør i helt konkrete situationer i tid og rum. Det sker. Men hvordan?



Det grundvidenskabelige spørgsmål om tilblivelse (genesis)

- **Fysik:** Hvordan opstår universet og orden af kaos? (kosmologi)
- **Biologi:** Hvordan bliver liv til? (evolution)
- **Social/kommunikationsvidenskab:** Hvordan bliver det sociale til? (socialitet)

"The well-formulated question must deal with the how of relations, not their existence"

- Isabelle Stengers, Thinking with Whitehead: A Free and Wild Creation of Concepts, p. 149

Hvordan

|
|
|
|
|
|

Ontologisk
funktionalisme



Hvordan sker



Ontologisk
funktionalisme

Agentisk
realisme



Hvordan sker det



Ontologisk
funktionalisme

Agential
realisme

Situeret singularitet



Hvordan sker det der sker?



Ontologisk
funktionalisme

Agential
realisme

Situeret singularitet

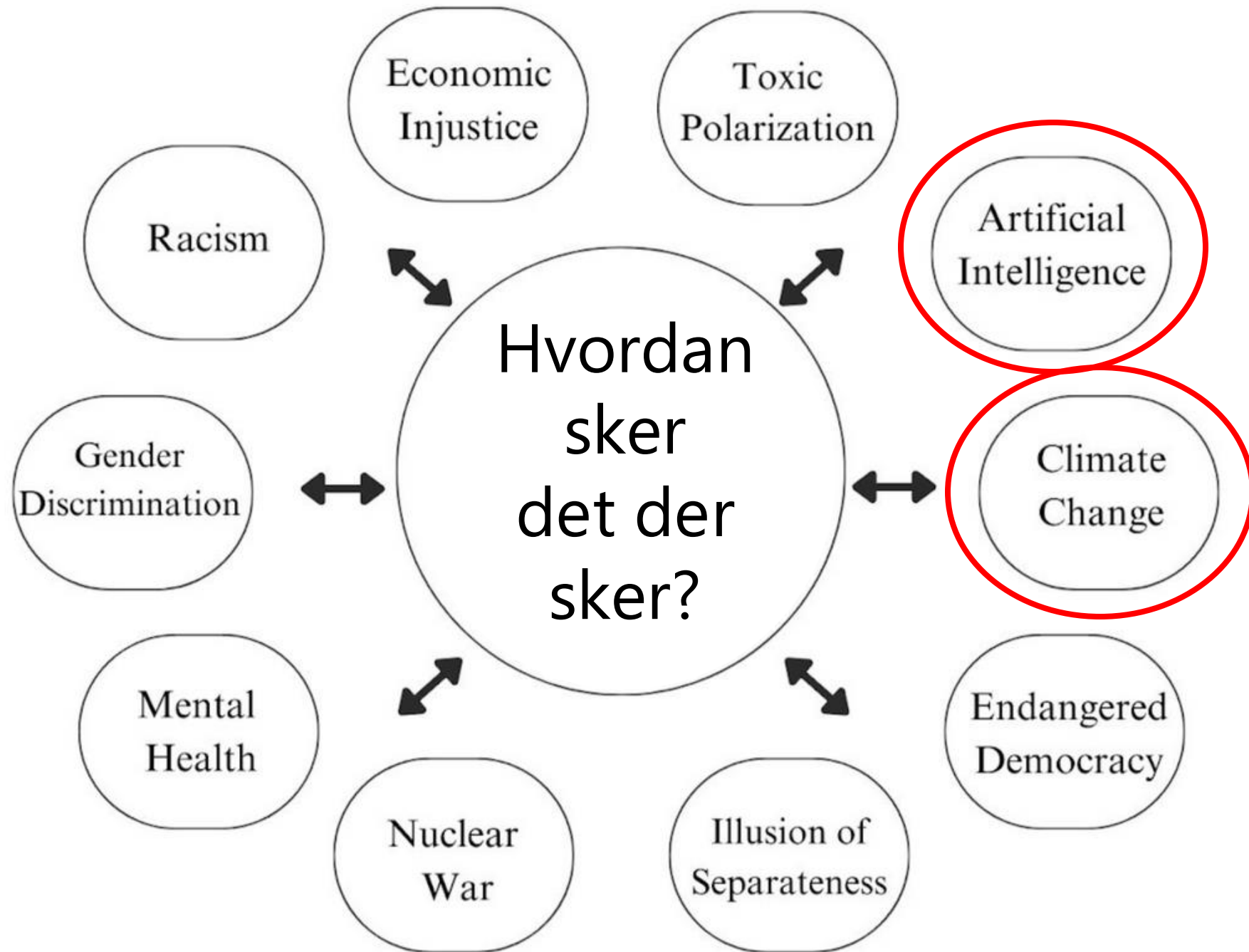
Spatiotemporalitet



Hvorfor er det et relevant spørgsmål?

Vi står med mange store udfordringer. De kan hver beskrives udefra med en meget lang liste af karakteristika.

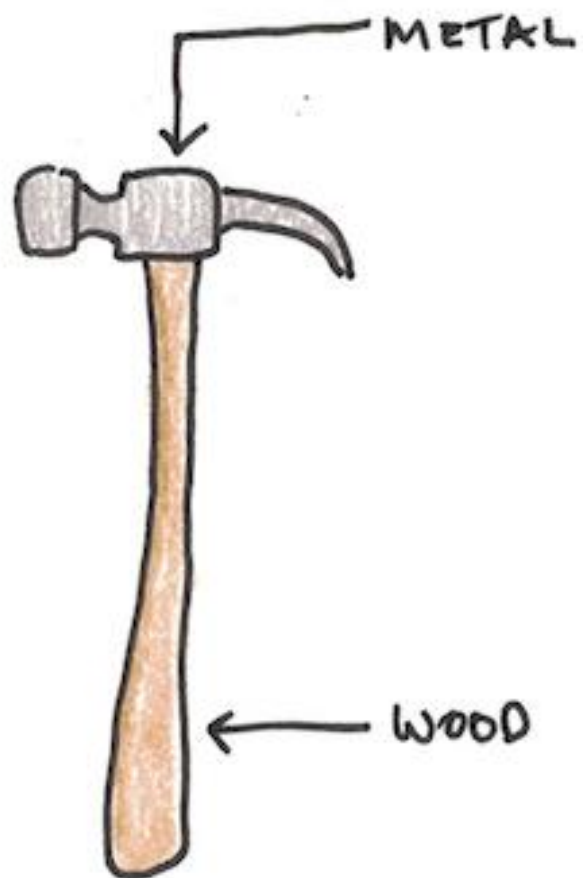
Men vi kan også zoome ind...



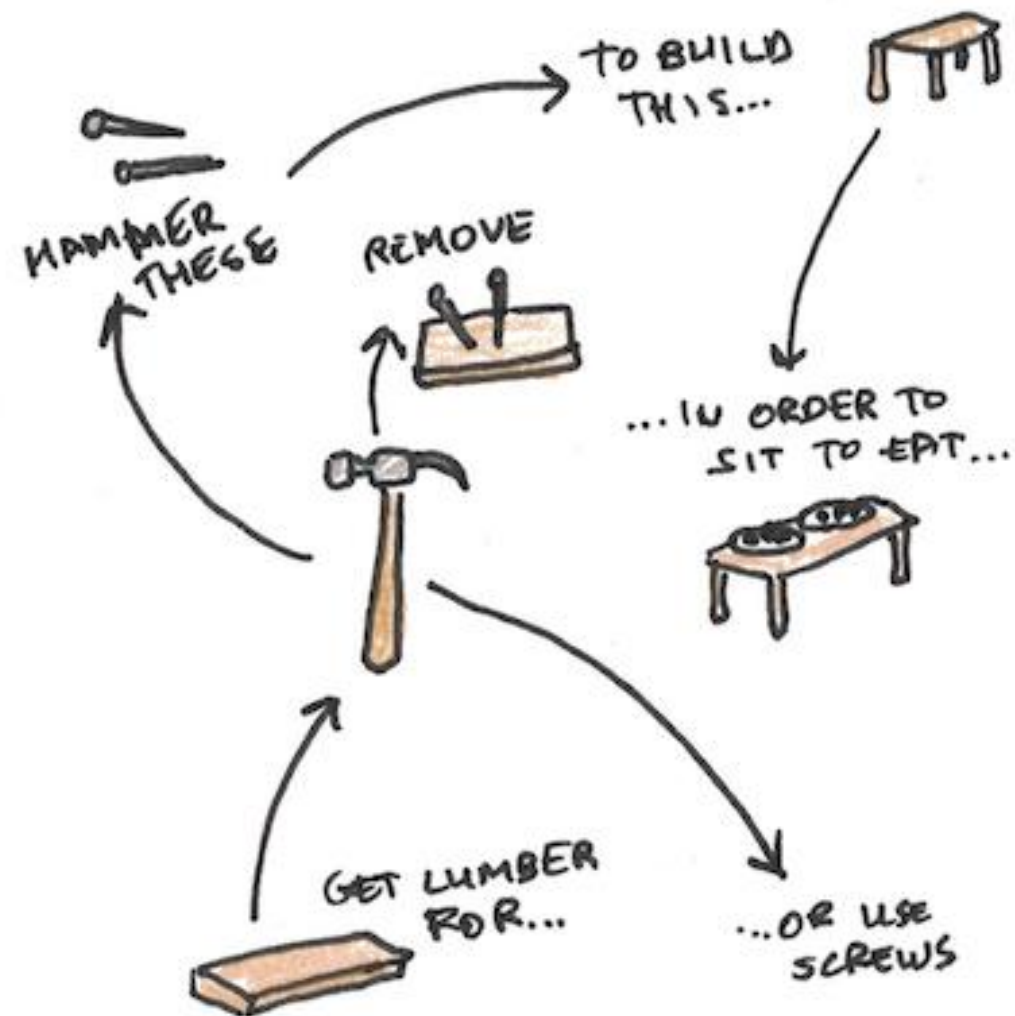
De store temaer (helheder) består af mange små delelementer der spiller sammen og emergent selvorganiserer. Hvordan?



Hvad er en hammer?



VS





For at forstå et "stort" tema
som fx biodiversitetskrise og økokollaps...



... så har vi brug for videnskab der undersøger

- den biologiske udvikling
- de politiske beslutninger
- de økonomiske rationaler
- de kulturelle, geografiske og historiske årsager og konsekvenser
- de sproglige diskurser
- sammenhæng til den internationale udvikling
- den poetiske gendigtning
- osv. osv.





... og vi har brug for videnskab der afdækker hvordan biodiversitet kan se ud i det konkrete. Fx hvordan sker det der sker på et regenerativt landbrug?





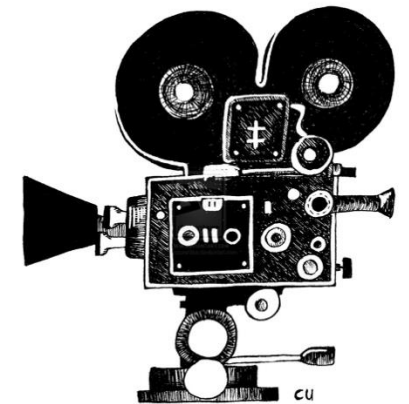
Når vi spørger "hvordan sker det" så zoomer vi helt ind på detaljerne



Hvordan sker beplantning i et regenerativt landbrug?



Feltarbejde
på et
regenerativt
landbrug i
Danmark
2024



Due, B. L. (2024a). Assemmethodology: A third way between anthropocentrism and non-anthropocentrism. *Magazin 3/4*.

what should your project be about or is what is it about

01 RES hvad skulle dit projekt# handle om eller handler
what should your project be about or is
 fig #1
 02 LIS hvad handler det om#
what is it about
 fig #fig2






Figure 1

figure 2

03 hmm det haandler o:::m# mm hvordan# at den måde vi
hmm it is a::bou::t mm about the way we
 Fig #fig3 #fig4






Figure 3

figure 4

04 forvalter jorden relaterer# til den måde jorden har#
manage the earth relates to the way the earth has it
 Fig #fig5 #fig6






Figure 5

figure 6

05 det nede i sig
down in itself

06 RES ja#
 DOG Walks towards LIS
 fig #fig7






figure 7

figure 8

07 LIS og: #(2.0) °hej søde hej°
and: °hi sweet hi°
 DOG Face to face contact with LIS
 Fig #fig8

08 BO mm

09 2.0

10 #ehmm sådan egentlig sán'os# (de to ting smelter sammen) ik
ehmm like actually lik's (the two things melt together) not
 Fig #fig9 #fig10






figure 9

figure 10

11 kun# fra et forvaltningsperspektiv men# os sådn fra
just from a management perspective but [also] like from
 BO [psych]

DOG

fig Tail hits Bo face

#fig11

#fig12



figure 11

figure 12

12 (det der foregår nede i jorden# som inspiration)
(what goes on in the soil as inspiration)
 fig #fig13

Hvad lærer vi om klima og biodiversitet fra sådan et studie?

- **Hverdag.** Regenerativt landbrug er ikke abstrakt miljøpolitisk aktivisme men en hverdag et konkret sted med nogle medarbejdere og gøremål. Hverdagens dilemmaer: fx plastik-dække er et nødvendigt onde
- **Samtaler.** Sproglig interaktion om natur og miljø opstår naturligt i miljøet sekventielt tilpasset fysiske handlinger og kropslige orienteringer. De er koblet til stedet.
- **Den sansende krop:** håndtering af redskaber, plastikdække, jord og plante sker via hænder der sanser materien og kroppene der skal positionere sig i rette vinkler
- **Stedet.** Beplantning sker gennem distribueret agens mellem plastikhuller, jord, plantens skrøbelighed og menneskets brug af arbejdsredskaber og krop. Aktiviteten skabes gennem kreative tilpasninger.



Hvad vi lærer: Regenerativt landbrug sker i situation efter situation via detaljerede måder menneske-natur indfiltres. (*natureculture* (Haraway)). Klima og biodiversitet-initiativer faciliterer socialitet, kropslig sanselighed, fællesskab men også dilemmaer. Omsorg overfor hver eneste sårbare plante.

For at forstå et "stort" tema
som fx kunstig intelligens ...



... så har vi brug for videnskab der undersøger

- udviklingen i computere, regnekraft, algoritmer
- de politiske beslutninger
- de økonomiske rationaler
- de kulturelle, geografiske og historiske årsager og konsekvenser
- de sproglige diskurser
- sammenhæng til den internationale udvikling
- den poetiske gendigtning
- osv. osv.



... og vi har brug for videnskab der zoomer helt ind og afdækker hvordan kunstig intelligens kan se ud i det konkrete. Fx hvordan sker det der sker når mennesker med synsnedsettelse bruger AI?



Computer vision. Google Glass

1 Bo: okay glass (1.1) recognise this (2.6) recognize this

2 Hans: do you write this

3 Tim: yes

((people talking in the background))

4 Bo: .h h. (5.2)

5 Ib: what do you think is wrong with her↑

6 Bo: okay glass (1.1) recognize this (.)

7 Bo: yes bu:t (.) now we just have to look at her (.) right

8 Bo: [then]then we will surely find out↑ (.)

9 Ib: yes

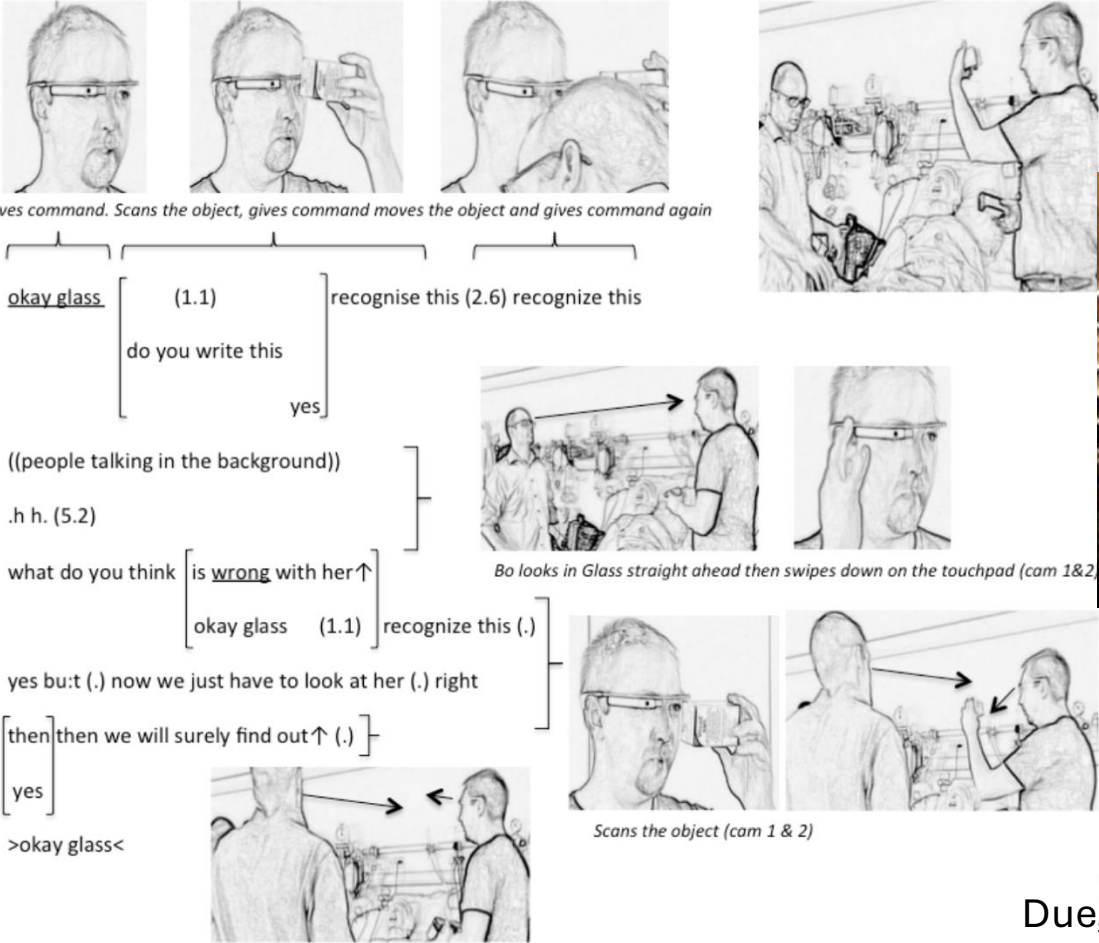
10 Bo: >okay glass<

Gives command. Scans the object, gives command moves the object and gives command again

Bo looks in Glass straight ahead then swipes down on the touchpad (cam 1&2)

Scans the object (cam 1 & 2)

Looks in Glass straight ahead



Due, B. L. (2015). The social construction of a Glasshole: Google Glass and multiactivity in social interaction. *PsychNology*, 13(2–3), 149–178.

En case for computer vision er smartglasses for mennesker med synsnedsættelse

Hvordan sker det der sker når mennesker med synsnedsættelser bruger computer vision og AI i en hverdagskontekst?



Due, B. L. (2024). Computer vision in situ: A 'video-based contextual inquiry' with blind people shopping using smart glasses. *Journal of Interactional Research in Communication Disorders*. <https://doi.org/10.1558/jircd.27885>

Tak til Rikke Nielsen for dataindsamling



```

1  RES1  %jaer#      %
      yeah
vip    %Rh touch bag%
fig:   fig#1
      
      figure 1
      
      figure 2
      
      figure 3
2  vip    % (1.5)      * (0.1) # %
res1   %move further tw. left%
fig:   %reach Lh tw price tag-->7
      fig#2
3  vip    % (0.1)      %% (0.5) # %
vip    %move up tw bag%
vip    %take bag%
fig:   fig#3
4  RES1  %>der<      %
      there
vip    %puts bag back%
5  VIP   %Δ[(°helt over°)]      Δ
      all the way over
      %puts hand on shelf-->
      Δmove body further tw resΔ
6  RES1  der er faktisk et prisskilt %%helt herover%
      there is actually a price tag all the way over here
      %move tw tag %
7  vip    % (1.4) #
vip    %points finger at price tag-->
fig:   fig#4
      
      figure 4
      
      figure 5
      
      figure 6
8  SAG   >bibip<%%
vip    %move Rh back tw body-->
9  vip    (1.0) %% (0.5)
vip    %move forward tw shelf-->
10 SAG   >bip<%(.) >bip< %
vip    %grab shelf%
11 vip    (4.0) #
fig:   fig#5
12 vip    Δ(1.1)      Δ
vip    Δmove upper body upwardsΔ

```

27

```

13 vip    %+(0.4) %
vip    %move Rh uw%
vip    +move Lh tw right+
14 VIP   %+nå::      +%
      oh
vip    %grab bag      %
vip    +let go of bag+
15 vip    (0.3) %      (.) %
vip    %place bag on shelf%
16 vip    +% Δ(1.0) #      Δ+
vip    +move left tw tag+
vip    %grab shelf-->22
vip    Δturn tw leftΔ
fig:   fig#6
17 vip    +(0.3) #      +
fig:   +tilts price tag+
      fig#7
      
      figure 7
      
      figure 8
      
      figure 9
18 VIP   +Δsider for ↑skævt#+Δ
      sitting too crooked
      +move Lh backwards +
      Δturn body tw left Δ
      fig#8
19 VIP   Δ.h:      Δ
      .h:
vip    Δstands upΔ
20 vip    Δ(0.2) #      Δ
vip    Δtake a step tw leftΔ
fig:   fig#9
21 VIP   Δfor h.      Δ
      for h.
vip    Δsquats turning face tw tagΔ
22 vip    % (0.5) #      %
vip    %Rh points tw tag-->24
fig:   fig#10
      
      figure 10
      
      figure 11
      
      figure 12
23 SAG   >bibip<
24 vip    (0.1) % (2.0) %
vip    %move hand down tw body%
25 SAG   >bip< (.) %>bip< %
vip    %move Rh to thigh%
26 SAG   cafe (.) (-----)
      café (-----)
      (1.0)

```

Hvad lærer vi om teknologi og AI fra sådanne studier?

- **"Særtilfælde"**: Brugere med særlige behov giver indsigt i det vi ellers tager for givet (taken-for-granted / perspecious settings). Fx design af prisskilte med glitrede overflader eller placering af produkter forskellige steder.
- **Ocularcentrisme**: verden er designet af og for seende mennesker; teknologier kan være en hjælp til at "se".
- **Distribueret perception**: deler evnen til sansemæssig perception med teknologien.
- **Multimodal ressourcer**: teknologi er ikke noget i sig selv men indgå i en sammenhæng med stedet, materialiter, sproglige italesættelser, kropslige sansninger og handlinger.
- **Mobilitet**: at være i bevægelse, og teknologiens betydning for bevægelse, er grundlæggende. At være mobil: krop, hænder, mv. i en kontekst af materielle strukturer.



Hvad vi lærer: AI teknologi er ikke bare et abstrakt gode eller onde (typisk mediediskussion) men indlejret i hverdagens (trivielle) handlinger (finde et produkt). Det er ikke enten mennesket eller teknologien der styrer: aktiviteten sker i et samlet arrangement med kreative tilpasninger.

**Hvordan kan vi forstå udviklingen mod et robotificeret samfund?
/ Hvordan sker navigation med en guide-robothund?**



**Hvordan kan vi forstå menneske-dyr interaktioner?/
hvordan sker navigation med en førerhund?**



Hvordan behandles humanoide robotter?



**Hvordan kan vi forstå følesansernes funktion? /
hvordan sker måltider for blinde mennesker**



Hvordan kan vi forstå udviklingen af menneskers økonomiske adfærd / Hvordan sker et brillekøb?



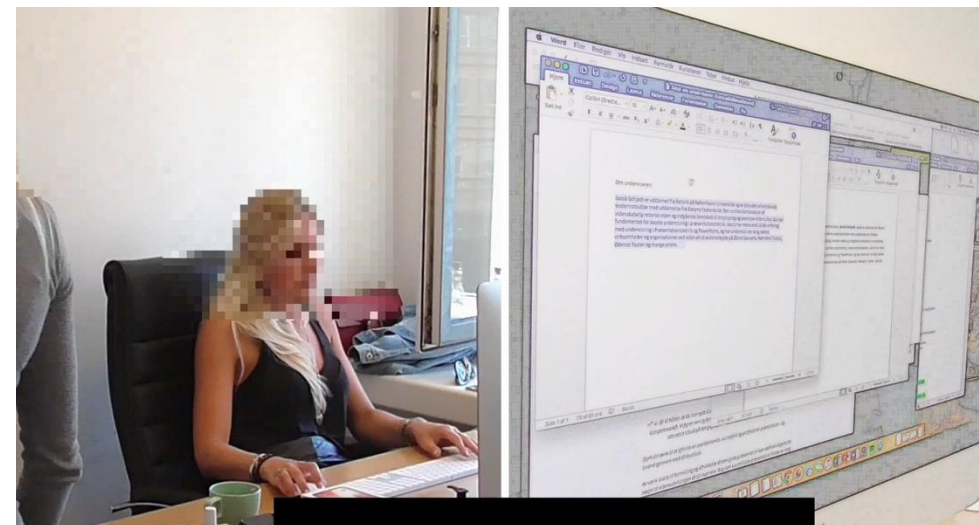
Hvordan kan vi forstå hverdagens problemløsning / Hvordan sker video-medieret sårpleje?



Hvordan kan vi forstå udviklingen af sundhedssektoren og de "varme hænder" / Hvordan sker et robotmedieret lægebesøg?



Hvordan kan vi forstå kontorarbejdets værdi (vs. Pseudo-arbejde) / Hvordan sker samskabelsen af en tekst?



Hvordan kan vi forstå det inkluderende klasseværelse? / hvordan får blinde hjælp i en kemitime?



TEA: good

Hvordan kan vi forstå holdsport som samfunds-opbyggende? / hvordan sker en børnefodboldkamp som praksis?



Hvordan opnås erfaring af verden via kroppen? / hvordan afsøger blinde via berøring materialers form?



Hvordan kan vi forstå organisationers innovation? / hvordan udvikles ideer på et møde?



Tak til Louise Lüchow, Rikke Nielsen, Thomas Toft, Simon Lange, Johan Trærup, Sebastian Simonsen, Hanna Nilsson for hjælp med dataindsamling mv

- Due, B. og Trærup, J. (2018) Passing Glasses: Accomplishing Deontic Stance at the Optician. *Social Interaction. Video-Based Studies of Human Sociality*
- Due, Brian L. 2021. "RoboDoc: Semiotic Resources for Achieving Face-to-Screenface Formation with a Telepresence Robot". *Semiotica* (238):253–78. doi: <https://doi.org/10.1515/sem-2018-0148>.
- Due, Brian L. 2022. "Situated Co-Operative Creativity". *Pragmatics and Society* 13(4):684–702. doi: 10.1075/ps.20031.due.
- Due, Brian L. 2023a. "A Walk in the Park With Robodog: Navigating Around Pedestrians Using a Spot Robot as a 'Guide Dog'". *Space and Culture*.
- Due, Brian L. 2023b. "Guide dog versus robot dog: assembling visually impaired people with non-human agents and achieving assisted mobility through distributed co-constructed perception". *Mobilities* 18(1):148–66. doi: 10.1080/17450101.2022.2086059.
- Due, Brian L., og Simon Bierring Lange. 2018. "Semiotic resources for navigation: A video ethnographic study of blind people's uses of the white cane and a guide dog for navigating in urban areas". *Semiotica* 2018(222):287–312. doi: 10.1515/sem-2016-0196.
- Due, Brian L., og Simon Bierring Lange. 2020. "Body Part Highlighting: Exploring two types of embodied practices in two sub-types of showing sequences in video-mediated consultations". *Social Interaction. Video-Based Studies of Human Sociality* 3(3).
- Due, Brian L., Simon Bierring Lange, Mie Femø Nielsen, Thomas L. W. Toft, Jeanette Landgrebe, Rikke Nielsen, og Liv Sassert. 2019. "Den andens ansigt: Afdækning af deltagerorientering via multimodal interaktionsanalyse". *NyS, Nydanske Sprogstudier* (56):10–51.
- Due, Brian L., og Louise Lüchow. 2023. "The Intelligibility of Haptic Perception in Instructional Sequences: When Visually Impaired People Achieve Object Understanding". *Human Studies*.
- Due, Brian L., og Thomas L. W. Toft. 2021. "Phygital Highlighting: Achieving Joint Visual Attention When Physically Co-Editing a Digital Text". *Journal of Pragmatics* 177:1–17.
- Lüchow, Louise, Brian L. Due, og Ann Merrit Rikke Nielsen. 2023. "Smartphone tooling: Achieving perception by positioning a smartphone for object scanning". S. 250–73 i *People, Technology, and Social Organization*. Routledge.
- Nielsen, Ann Merrit Rikke. 2020. "Co-Constructing the Video Consultation-Competent Patient". *Social Interaction. Video-Based Studies of Human Sociality* 3(3). doi: 10.7146/si.v3i3.122708.
- Nielsen, Ann Merrit Rikke, Brian L. Due, og Louise Lüchow. 2024. "The Eye at Hand: When Visually Impaired People Distribute 'Seeing' with Sensing AI". *Visual Communication* 14703572241227517.
- Sandersen, Julie Hammer Eisenreich, Thomas L. W. Toft, Brian L. Due, og HOLGER Juul. 2022. *Unge med blindheds brug og oplevelse af elektroniske punktnotatapparater*. Centre for Interaction Research and Communication Design.
- Toft, Thomas L. W., og Brian L. Due. 2024. "Material Constraints for Assistant-supported Learning: The Case of a Visually Impaired Student in Classroom Interaction". *Social Interaction. Video-Based Studies of Human Sociality*.
- Due, B., Sakaida, R., Yuki, N.H., Minami, Y (2024): From embodied scanning to tactile inspections: when visually impaired people exhibit object understanding. (ed. Due) *Everyday Without Sight: The practical accomplishment of ordinary activities when having a visual impairment*

Metodologi+ontologi

Det handler ikke bare om at zoome i det der findes (metodologi)



Det handler også om hvad der antages at findes i første omgang (ontologi)



Men hvad er da hans forskningsgenstand?



Situationers multiplicitet i space-time (spatiotemporalitet)

The philosopher keeps watch over unforeseeable and fragile conditions, his position is unstable, mobile, suspended, the philosopher seeks to leave ramifications and bifurcations open, in opposition to the confluences that connect them or close them [...] The multiplicity of the possible is here, it is now. (Serres, 1995, p. 23 i *Genesis*)

Situationers mange elementer (sociomaterialitet)

"bodies enhance their power in or as a heterogeneous assemblage. What this suggests for the concept of agency is that the efficacy or effectivity to which that term has traditionally referred becomes distributed across an ontologically heterogeneous field, rather than being a capacity localized in a human body or in a collective produced (only) by human efforts" (Bennet, 2010, p. 23-24 i *Vibrant Matter*)

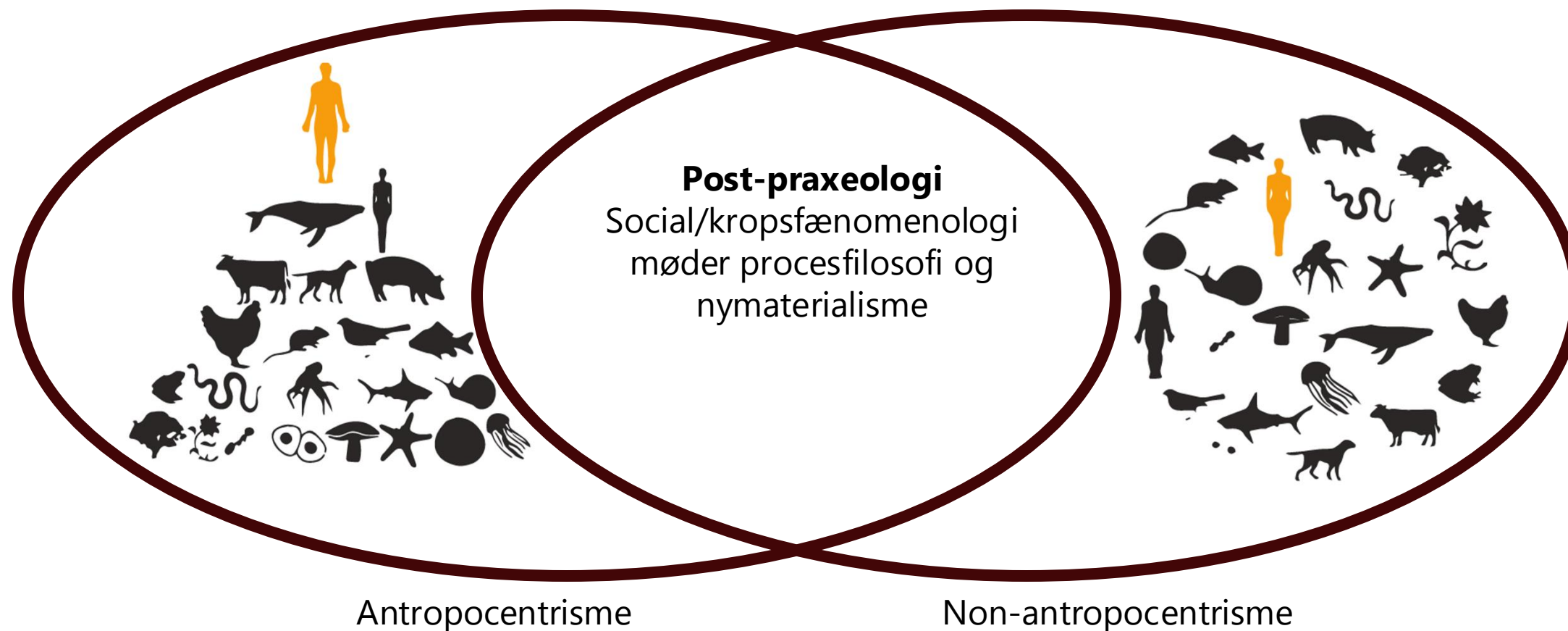
Situationers praktiske virkelighed (praxeology)

For ethnomethodology the objective reality of social facts, in that, and just how, it is every society's locally, endogenously produced, naturally organised, reflexively accountable, ongoing, practical achievement, being everywhere, always, only, exactly and entirely, members' work, with no time out, and with no possibility of evasion, hiding out, passing, postponement, or buy-outs, is thereby sociology's fundamental phenomenon. (Garfinkel, 1991, p. 11 i *Respecification...*)

Situationers kreative forvandlinger (skabelse)

"I believe that it is of man's essence to create materially and morally, to fabricate things and to fabricate himself. Homo faber is the definition I propose". (Bergson, 1946, p. 84 i *The Creative Mind*)

Fra praxeologi til post-praxeologi



Post-praxeologiske projekter de næste 3-4 år: fra kørestole til robotter til kirkegårde

- **Assemmethodology** (Carlsberg monografistipendie, 850.000 kr.): *hvordan kan en detaljeret EMCA-metode blive beriget af procesfilosofi?*
- **NewWorkTech** (EU Horizon, 9 EU-lande, 21 mio. kr.): *Helt tæt på det levede liv med handicap på arbejdspladsen.*
- **Making hybrid senses** (Villum Synergy, DIKU, 4 mio. kr.): *Helt tæt på udviklingen af robotter*
- **Sorgens Sted** (Velux HumPraxis, Helsingør Stift, Forum for mænds sundhed, Nationale Sorgcenter, fase 1, 100.000 kr.): *Helt tæt på livet, døden og følelsernes materialisering*



Jeg bestemmer ikke hvad der findes. Det, der sker, findes i tilblivelsen. Post-praxeologiske studier af den sociale verdens multiplicitet

**De virkelige forbindelser i det der "naturligt" finder sted og som kan beskrives empirisk.
Agens i naturens elementer – agens i åndelige og spirituelle virkeligheder – agens i infiltrering med tech**



En note om kreativitet (fra latin *creatio* afledt af *creare* 'skabe')



Fase 3: Grundlæggelse af teoretisk position om det sammenfildrede homo faber

Due, B. L. (2022). Situated co-operative creativity: *Pragmatics and Society*, 13(4), 684–702

Fase 2: Anvendelse af empiriske indsigter til kreativ udvikling og innovation

Due, B. L. (2017). Respecifying the information sheet: An interactional resource for decision-making in optician shops. *Journal of Applied Linguistics and Professional Practice*, 14(2),

Fase 1: Studier i måder mennesker er kreative på

Due, B. L. (2014). *Ideudvikling. En multimodal tilgang til innovationens kreative faser*. Samfundslitteratur.

Hvordan sker det der sker?

Hvad kan vi bruge den
tilgang og viden til?

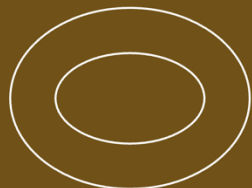
Socialontologier har virkelige konsekvenser. Forskellige verdenssyn giver forskellige forståelser

Verdenssyn 1



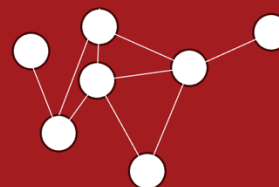
Det stærke, rationelle,
singulære individ
(Det lineære
kommunikationssyn og
aktørperspektivet)

Verdenssyn 2

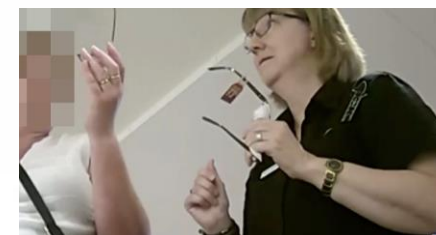
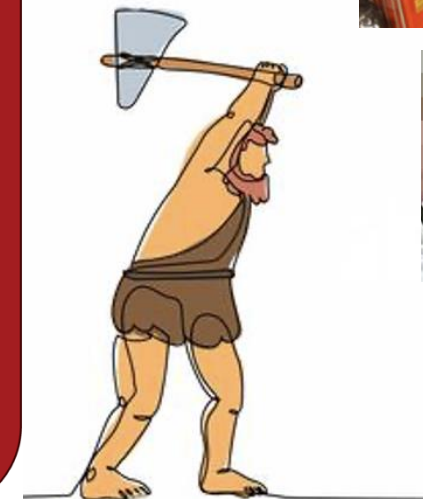


Det strukturelt
determinerede individ
(Det cirkulære
kommunikationssyn og
strukturperspektivet)

Verdenssyn 3



Det forbundne individ i
en proces
(Det horisontale
kommunikationssyn og
netværksperspektivet)



Socialontologier har virkelige konsekvenser.

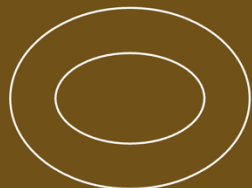
Forskellige verdenssyn giver forskellige forståelser af tidens diskussioner, fx om AI og Big Tech

Verdenssyn 1



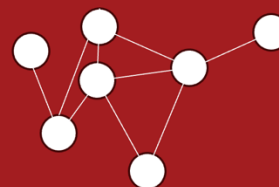
Det stærke, rationelle, singulære individ
(Det lineære kommunikationssyn og aktørperspektivet)

Verdenssyn 2

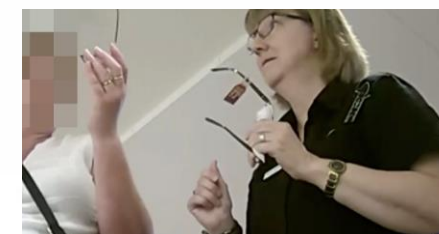


Det strukturelt determinerede individ
(Det cirkulære kommunikationssyn og strukturperspektivet)

Verdenssyn 3



Det forbundne individ i en proces
(Det horisontale kommunikationssyn og netværksperspektivet)



Individer kan anvende AI eller lade være. AI er et eksternt redskab som mulighed og som problem.

Vi er fanget i Big Techs forretningsmodeller og systemer. De magtstrukturer former eller begrænse handlemuligheder. Behov for regulering, overvågning og magtkritik.

AI er ikke et neutralt værktøj, men en aktiv aktør, der deltager i, former og formes af relationerne i netværket. Mennesket har altid været forbundet i netværk.

Ikke hvad kroppen *er* men hvad den kan *gøre*

De kreative forvandlinger og tilpasninger af kroppe og ting

"What can a body do? A body's structure is the composition of its relation. What a body can do corresponds to the nature and limits of its capacity to be affected." Deleuze i *Expressionism in Philosophy: Spinoza*, p. 218



**En krop kan have
perception selvom
øjnene ikke kan se**



**En krop kan bevæge
sig selvom benene
ikke kan gå**



**En krop kan være i
frostvejr selvom
kroppen ikke kan
tåle frost**

Der findes ingen perfekt krop eller model over det perfekte. Vi er alle disabled/abled i forskellige situationer → design situationer (materialer, tech, assistance, steder, mv.) så alle kan være med

- Due, B. L. (2024). The practical accomplishment of living with visual impairment: An EM/CA approach. I B. L. Due (Red.), *The Practical Accomplishment of Everyday Activities Without Sight* (s. 1–26). Routledge.
- Due, B. L., & Rasmussen, G. (2024). An ethnomethodological approach to the study of impairment: The case of people with visual impairment in social interaction. *Journal of Interactional Research in Communication Disorders*.

Hvad kan det bruges til?

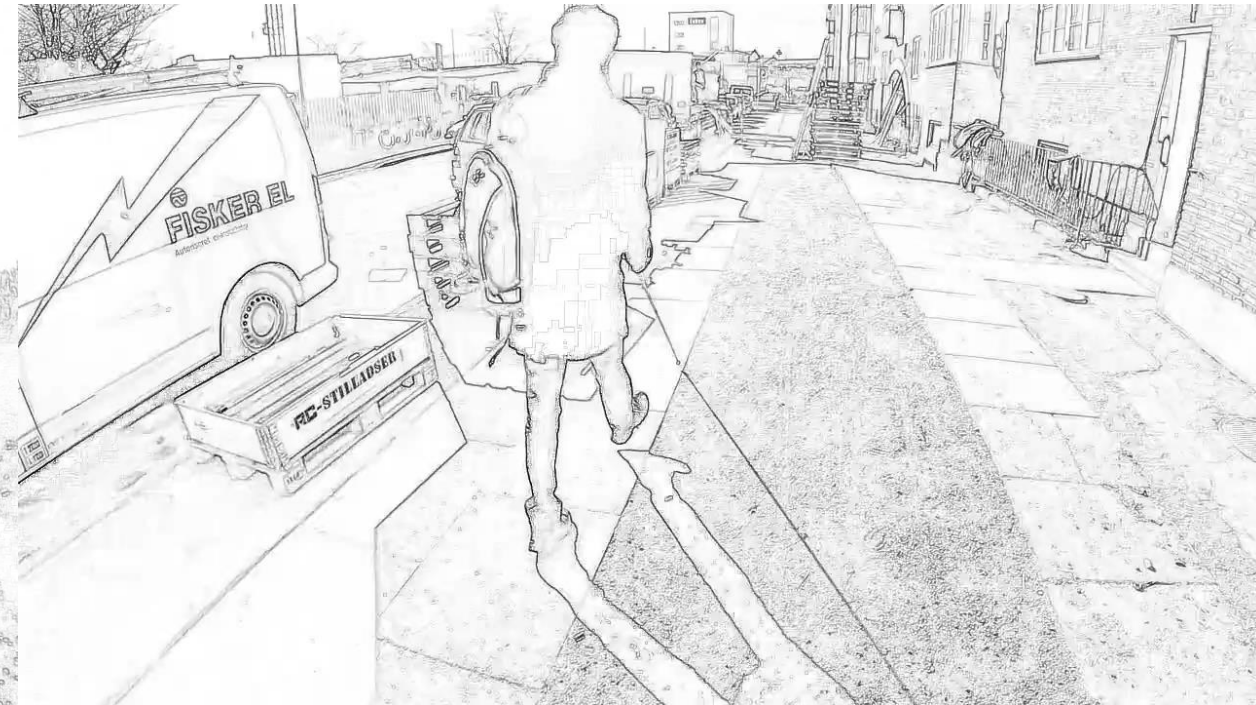
- Produktinnovation
- Social innovation
- Procesinnovation



1. Produktinnovation: Teknologiudvikling

Hvad skal en device kunne for at hjælpe med navigation for blinde?

Hvad kan vi lære fra anvendelsen af guidehunde og blindestokken?



Due, B. L., & Lange, S. B. (2018). Semiotic resources for navigation: A video ethnographic study of blind people's uses of the white cane and a guide dog for navigating in urban areas. *Semiotica*, 2018(222), 287–312. <https://doi.org/10.1515/sem-2016-0196>

Tværfaglig workshops og udvikling



SIGNAL GARDEN

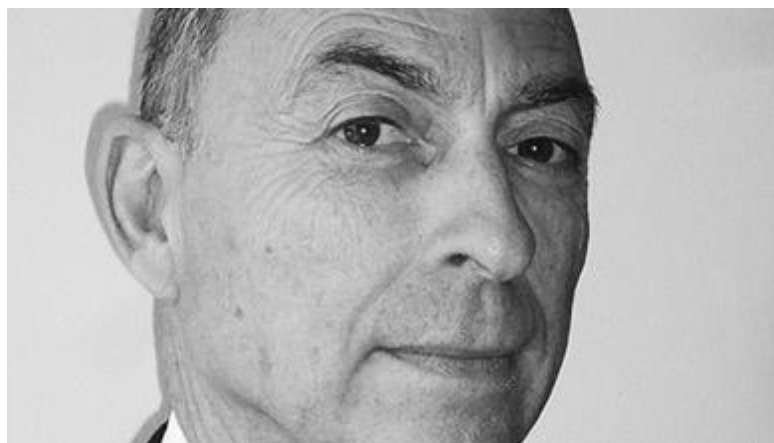


Ron Kupers

Maurice Ptito

Jakob Funch

Simon Lange



Due, B. L., Kupers, R., Lange, S. B., & Ptito, M. (2017). Technology Enhanced Vision in Blind and Visually Impaired Individuals. Synoptik Foundation research project. *Circd working papers in social interaction*, 3(1), 1–31.

Udvikling og prototypetest



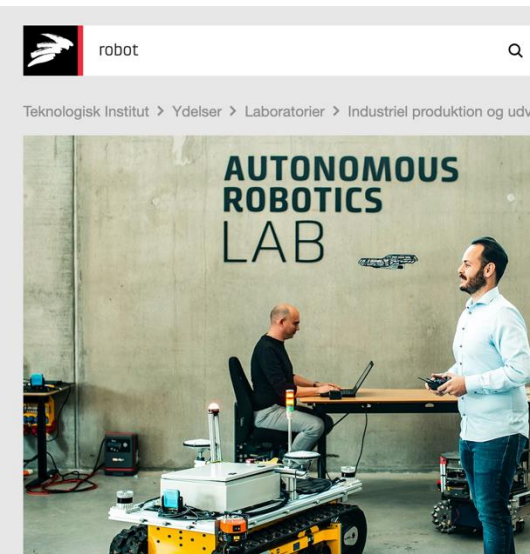
Udvikling og prototypetest



Jonas Bæch



Lars Dalgaard



Due, B. L. (2023). A Walk in the Park With Robodog: Navigating Around Pedestrians Using a Spot Robot as a “Guide Dog”. *Space and Culture*.

Due, B. L. (2023). Guide dog versus robot dog: Assembling visually impaired people with non-human agents and achieving assisted mobility through distributed co-constructed perception. *Mobilities*, 18(1), 148–166.

2. *Social innovation*: Læringsmaterialer

Hvad skal instruktører/konsulenter vide/kunne for at hjælpe med anvendelsen af ny tech?

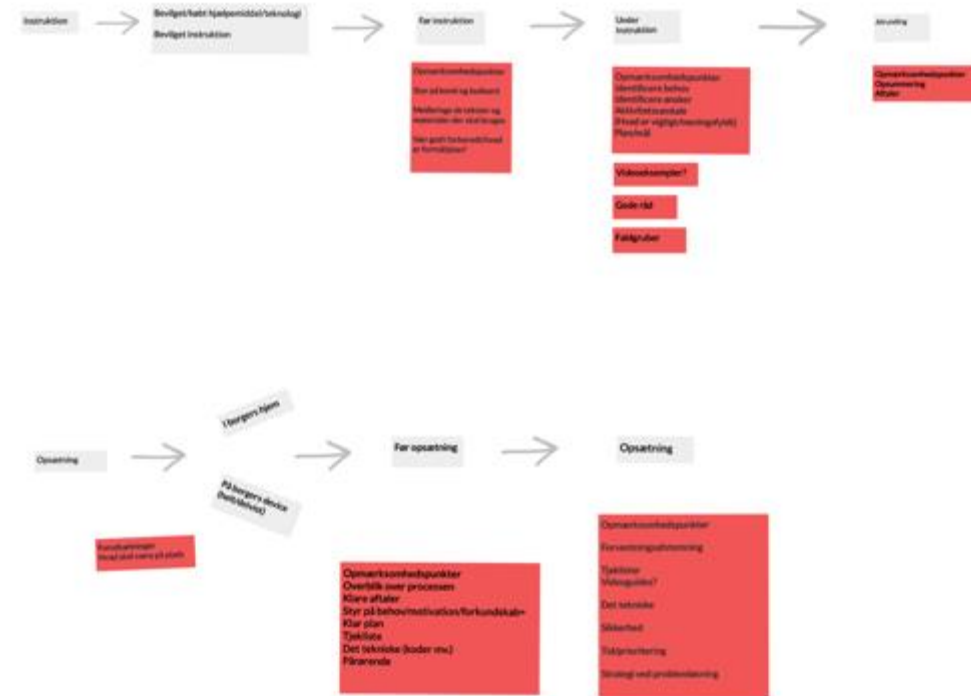
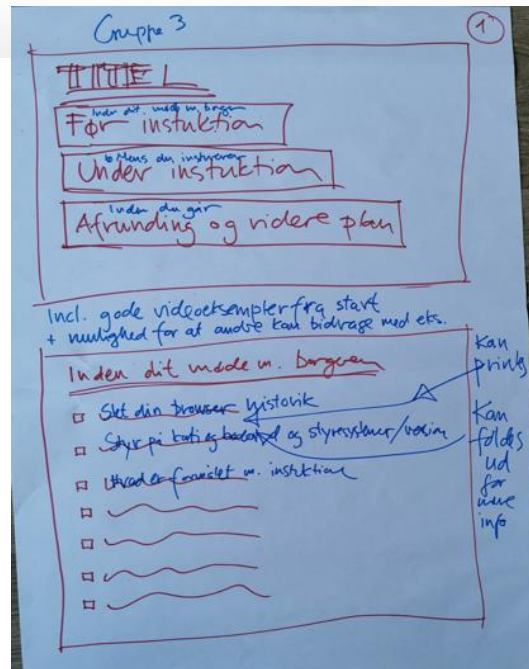
Hvordan instrueres der i ny tech i hverdagen?



Due, B. L., & Lüchow, L. (2023). The Intelligibility of Haptic Perception in Instructional Sequences: When Visually Impaired People Achieve Object Understanding. *Human Studies*.

<https://doi.org/10.1007/s10746-023-09664-8>

Workshops



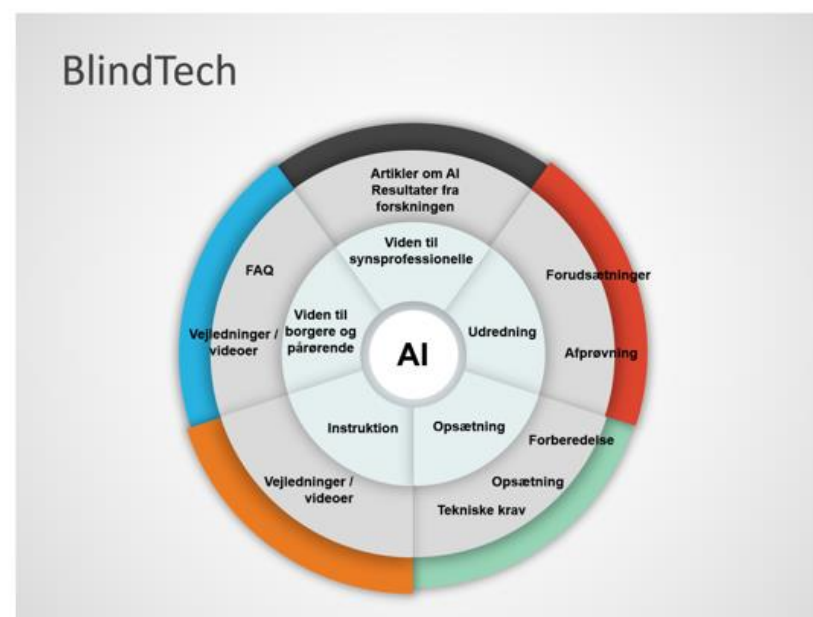
Materialer på hjemmeside

- ▼ Introduktion til BlindTec...
- ▼ Indhold - få et overblik
- ▼ Hvem er din borger?
- Personaer
- ▼ Udredning - om at sikre ...
- Udredningssamtalen
- Flowchart over udredning...
- Skema til evaluering af be...
- ▼ Instruktion - om at fort...
- Videoer af instruktion
- ▼ Opsætning - om tech-ø...
- Guide til opsætning af Go...
- Guide til måling af WiFi-st...
- ▼ Vidensbank til synsprof...
- Hvad er kunstig intelligens
- Hvad er Smart Home tekn...
- Computer Vision - når co...
- NLP - når du taler med di...
- ▼ Vidensbank til borgere

▼ Indhold - få et overblik

Modellen

Vi har lavet en model, for at skabe et overblik over materialets indhold. Modellen fungerer som arbejdsredskab og ændrer sig derfor undervejs i forløbet.



Instituttet for Blinde og Svagsynede

Home Dashboard My courses Kursuskategorier

AN

x

▼ Introduktion til BlindTec...

▼ Indhold - få et overblik

▼ Hvem er din borger?

Personaer

▼ Udredning - om at sikre ...

Udredningssamtalen

Flowchart over udredning...

Skema til evaluering af be...

▼ Instruktion - om at fort...

Videoer af instruktion

▼ Opsætning - om tech-ø...

Guide til opsætning af Go...

Guide til måling af WiFi-st...

▼ Vidensbank til synsprof...

Hvad er kunstig intelligens

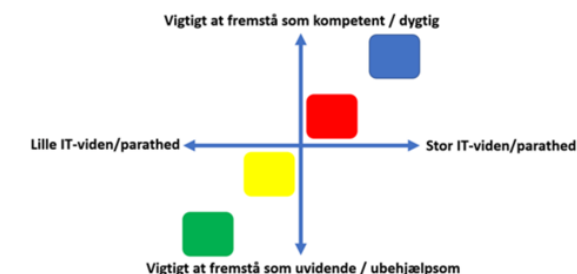
Hvad er Smart Home tekn...

Synsprofessionelle / IKT / BlindTech / Personaer



Personaer

De Fire Personaer:



Den teknisk-sikre

Om personaen:

- Arbejder ofte med teknologi/IT eller har brugt det intensivt
- Er bange for at fremstå 'uvidende' og 'inkompetent' og tabe ansigt
- At være 'teknisk kyndig' er vigtigt for deres selvforståelse
- Skyder skylden på teknologien, i stedet for egne fejl/udfordringer når noget ikke fungerer

Due, B. L., Nielsen, A. M. R., Lüchow, L., Christensen, B., & Jørgensen, R. F. (2023). *BlindTech. En praksisrettet undersøgelse af hvordan mennesker med blindhed bliver instrueret i og interagerer med ny mainstream AI teknologi*. Københavns Universitet.

3. Procesinnovation: Nye sociale arbejdspraksisser (video learning)

Problem identificeret i data



Praktikere gennemarbejder på workshops



Praktikere udvikler løsninger



Løsninger implementeres

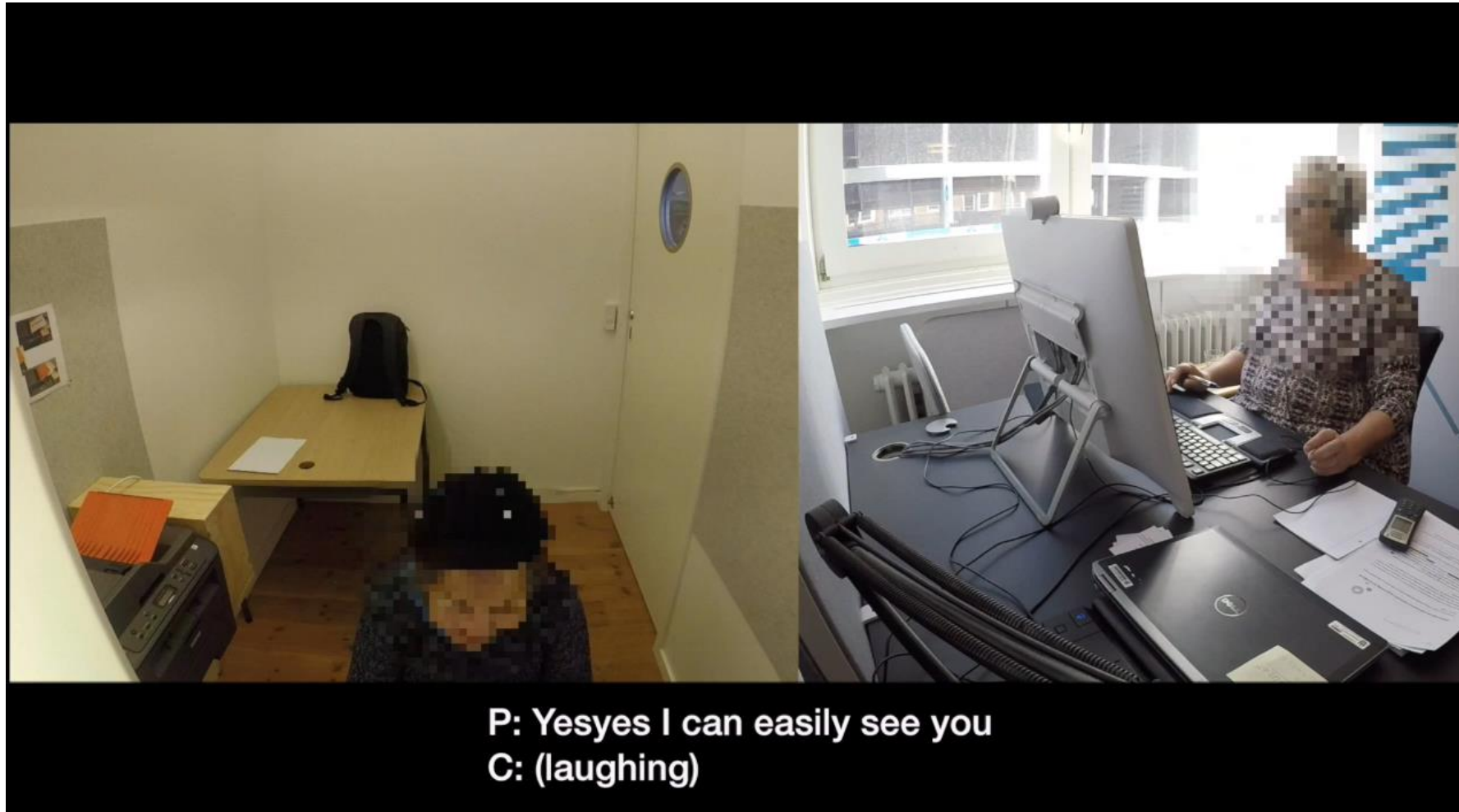


Due, B. L., Lange, S. B., & Trærup, J. (2018). Video learning: En videobaseret læringsmetode. I M. Kjær & J. Davidsen (Red.), *Perspektiver på videoanalyse Introduktion til metode og teori i praksis*. Samfundslitteratur.

Due, B. L., & Lange, S. B. (2015). Videobased Reflection on Team and employee Interaction. *Circd working papers in social interaction*, 1 (3), 1–38.

Tak til Simon Lange og Johan Trærup for samarbejdet

Problem



Due, B. L., Lange, S. B., Nielsen, M. F., & Jarlskov, C. (2019). Mimicable embodied demonstration in a decomposed sequence: Two aspects of recipient design in professionals' video-mediated encounters. *Journal of Pragmatics*, 152, 13–27.

Praktikere bearbejder problem og finder på løsninger



Implementering af nye løsninger



Det multimodale læringsrum og fremtidens kommunikatører

Kurser:

Kommunikations- og organisationsteori, ledelse, innovation, trends i samfund og teknologi. Analysemetoder.

Undervisningsform:

Casebaseret. Praksisintegration med organisationer. Problemløsende og udviklende. Design thinking processer. Multimodal læring.

Kompetencer:

Analysere og udvikle. Kritisk refleksion. Resilience. Samskabelse. Videnskabsteoretisk bevidsthed.



Rådgivning og formidling



ESSAY



ESSAY

"Jeg glemmer, ergo er jeg" versus AI's evige hukommelse

Nye AI-produkter kan optage dine samtaler i løbet af en dag og forvandle dem til en database over det, der er sket. Du behøver ikke længere at glemme noget. AI'en har styr på det. Men uden evnen til at glemme ville livet kvæles af en overdosis af historisk bevidsthed.

af Brian Due marts 18, 2025



ESSAY





Dem skal jeg spille med de næste 3-4 år

(DK, Finland, Italien, Spanien, Frankrig, Tyskland, England)



Barry Brown



Maija Hirvonen



Jarkko Toikkanen



Sara Merlino



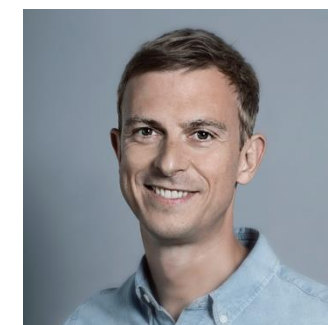
Keith Hyams



Dorothee schulz-budick



Niina Lilja



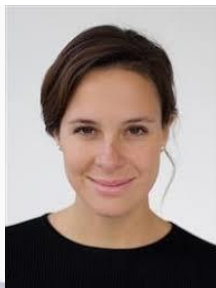
Allan Køster



Damien Rudaz



Lise Plagborg



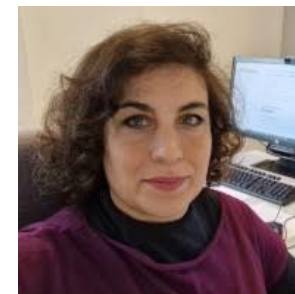
Barbara Nino



Roope Raisamo



Ella Wiberg



Mariachiara Caschera



Annamari Korhonen



Jens Fogh

NewWorkTech (EU Horizon). *Making hybrid senses* (Villum Synergy). *Sorgens Sted* (Velux HumPraxis).



Tak for opmærksomheden

