



Linnéuniversitetet

Kalmar Växjö

Kursplan

Fakultetsnämnden för ekonomi och design
Institutionen för design

1DI227 Projekt III, 5 högskolepoäng
Project III, 5 credits

Huvudområde

Design

Ämnesgrupp

Design

Nivå

Grundnivå

Fördjupning

G1F

Fastställande

Fastställd av Organisationskommittén 2009-11-19

Kursplanen gäller från och med höstterminen 2010

Förkunskaper

30 hp i design eller motsvarande

Förväntade studieresultat

Efter genomgången kurs ska studenten ha utvecklat sin förmåga att på ett självständigt sätt kunna urskilja, visualisera, formulera, problematisera, ställa relevanta frågor samt skapa förslag till artefakter och tjänster som är relevanta för begreppet interaktion.

Studenten förväntas praktiskt kunna tillämpa sina kunskaper inom interaktion och utformningen av ett gränssnitt, och kunna skapa sig en förståelse för vad de tänkta användarna kommer att uppfatta som en meningsfull aktivitet.

Kunskap och förståelse

Studenten ska:

- kunna redogöra för möjligheter och begränsningar med interaktionsdesign avseende gestaltning av artefakter och tjänster i förhållande till människans upplevelse och behov.
- kunna visa på fördjupad kunskap om grafisk gestaltning kopplad till interaktion och användaren.
- kunna välja publiceringskanaler utifrån tänkt produkt eller tjänst.
- kunna reflektera över sin arbetsprocess.
- kritiskt kunna granska det egna arbetet.

Färdighet och förmåga

Studenten ska:

- kunna realisera, visualisera och kommunicera tänkt användning genom grafisk gestaltning.
- kunna visa på kunskap om människor och deras aktiviteter och sammanhang.
- kunna använda denna kunskap för att skapa förslag till produkter och tjänster.
- kunna prova dessa förslag (prototyper) på produkter och tjänster med tänkt användare.
- kunna välja publiceringskanaler utifrån tänkt användare och produkt/tjänst.
- kunna redovisa sina reflektioner i workbook utifrån olika perspektiv.

Värderingsförmåga och förhållningssätt

Studenten ska:

- kritiskt kunna granska och bedöma sitt eget arbete utifrån kopplingen mellan teori och metoder och tillämpningen av dessa med användare.
- kritiskt kunna granska och bedöma sitt eget arbete utifrån mottagare, användare och målgrupp, avsändare, interaktion och val av publiceringskanaler.
- kritiskt kunna granska och ge kritik utifrån ämnesområdenas terminologi.

Innehåll

Kursen har inriktning mot interaktiva medier och design med användarens, mottagarens och målgruppens behov, upplevelse och förståelse i centrum, och hur utformningen av interaktionen med artefakten kan stödja användningen av denna. En stor vikt läggs på tillämpning av de olika metoderna och hur grafisk design används för att utveckla god tillgänglighet och användbarhet av artefakten utifrån ett användar-, mottagar- och målgruppsperspektiv.

Undervisningsformer

Undervisningen består av föreläsningar, workshops, övningar, handledning och seminarier. Det är obligatorisk närvaro på schemalagda moment.

Examinationsformer

Kursen bedöms med betygen Underkänd, Godkänd eller Väl godkänd. För betyget godkänd ska de förväntade studieresultaten vara uppnådda.

Examinationen sker genom presentation av ett projektarbete och dokumentation i workbook.

Kursen bedöms också enligt den 7-gradiga ECTS-betygsskalan (European Credit Transfer System).

Omexamination erbjuds inom sex veckor, inom ramen för ordinarie terminstider. Antalet examinationstillfällen är begränsat till fem gånger.

Kursvärdering

Vid slutet av kursen genomförs en kursvärdering enligt Linnéuniversitetets riktlinjer. Utvärderingsresultatet sammanställs i en kursrapport vilken arkiveras hos institutionens administratör samt tas upp i programrådet. Resultatet av utvärderingen och eventuellt vidtagna åtgärder kommuniceras med kursansvarig och presenteras för studenterna vid nästa kurstillfälle.

Kurslitteratur och övriga läromedel

Obligatorisk litteratur

Krippendorff, Klaus (2006) *The Semantic Turn – A New Foundation for Design*. Kapitel 3. Taylor & Francis. ISBN 0 41532220.

Saffer, Dan (2007) *Designing for Intercation*. Berkeley: New Riders. ISBN 0 321 43206 1

Valda delar ur följande litteratur:

Stenros, Anne (2006) *Design Revolution*.

Kapferer, Jean-Noël (2000) *Strategic Brand Management*. Kogan Page Ltd.

Cooper, Rachel (1997) *The Design Agenda*. John Wiley And Sons Ltd.

Gripsrud, Jostein (2001) *Mediekultur, mediesamhälle*. Bokförlaget Daidalos.

Med reservation för ändringar i litteraturförteckningen.