



# 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 institutionsstyrelsen vid Institutionen för design 2009-11-19

Senast reviderad 2011-06-14. Info om ECTS borttaget. Kursplan översatt till engelska.

Kursplanen gäller från och med höstterminen 2011

### 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.

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.*