



# Linnéuniversitetet

Kalmar Växjö

## Kursplan

Fakultetsnämnden för ekonomi och design  
Institutionen för design

1DI232 Interaktiv design, 7 högskolepoäng  
Interactive Design, 7 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 använda och dra nytta av sina erfarenheter, kunna uttrycka och göra kritiska bedömningar av det egna arbetet, samt praktiskt tillämpa sina kunskaper inom interaktion och utformning av ett gränssnitt som ska grundas i en förståelse av (det tänkta) sammanhanget och användningen av (den framtida) artefakten eller tjänsten.

### Kunskap och förståelse

Student 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 visa på kunskap om olika publiceringskanaler.
- reflektera över den egna arbetsprocessen
- kritiskt granska det egna arbetet.

## **Färdighet och förmåga**

Student ska:

- kunna skapa sig 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 tänkta användare
- kunna välja publiceringskanaler utifrån tänkt användare och produkt eller tjänst.
- kunna redovisa sina reflektioner i workbook utifrån olika perspektiv.
- kunna redovisa sina reflektioner i ett paper.

## **Värderingsförmåga och förhållningssätt**

Student ska:

- kunna granska och reflektera över befintliga gränssnitt utifrån ett användarcentrerat perspektiv.
- kunna kritiskt granska kopplingen mellan teori och tillämpning och visuellt kommunicera och motivera sina iakttagelser i sin workbook.
- kunna värdera olika publiceringskanaler relevans för olika sammanhang med tanke på produkt/tjänst och tänkta användare.

## **Innehåll**

Kursen omfattar grundläggande principer och metoder för att möjliggöra interaktion med inslag av etnologi, designmetodik och design/grafisk gestaltning med medieproduktion som huvudämne. Stor vikt läggs på de olika metoderna som används för att förstå olika användares behov, upplevelse och förståelse av artefakten och tjänsten. Kursen tar upp användarens interaktion med betoning på tidsbaserade upplevelser som rytm, tempo, kontinuitet, tillgängligheten och användarens förståelse av artefakten och tjänsten.

Kursen består av tre delkurser:

### ***Delkurs 1 Digitala publiceringsformer och kanaler 2 högskolepoäng***

Delkursen har fokus på användarens interaktion med betoning på tidsbaserade upplevelser som rytm, tempo, kontinuitet, tillgängligheten och användarens förståelse av artefakten och tjänsten. Skillnader och likheter mellan olika publiceringsformer och kanaler.

### ***Delkurs 2 Metoder och processer för att utföra interaktionsdesignarb 3 högskolepoäng***

Delkursen har fokus på grundläggande principer och metoder för att stödja interaktion med designmetodik och design/grafisk gestaltning med medieproduktion som huvudämne. Stor vikt läggs på de olika metoderna som används för att förstå olika användares behov, upplevelse och förståelse av artefakten och tjänsten.

### ***Delkurs 3 Kulturstudier/etnologi, metoder 2 högskolepoäng***

Delkursen har fokus på metoder för att förstå olika användares behov, upplevelse samt förståelse av artefakten och tjänsten.

## **Undervisningsformer**

Undervisningen sker genom föreläsningar, övningar, workshops och 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 artefakt och redovisning i seminarier.

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

## Kursvärdering

I 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*. Taylor & Francis.

ISBN 0 415 32220. Kapitel 3.

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

Valda delar ur följande litteratur:

Stenroos, Anne (2006) *Design Revolution*.

Cooper, Rachel (1997) *The Design Agenda*.

Gripsrud, Jostein (2001) *Mediekultur, mediasamhälle*.

*Med reservation för ändringar i litteraturförteckningen.*