



Linnéuniversitetet

Kalmar Växjö

Kursplan

Fakulteten för konst och humaniora

Institutionen för design

1DI232 Interaktiv design, 7 högskolepoäng

1DI232 Interactive Design, 7 credits

Huvudområde

Design

Ämnesgrupp

Design

Nivå

Grundnivå

Fördjupning

G1F

Fastställande

Fastställd 2009-11-19

Senast reviderad 2013-11-05 av Fakulteten för konst och humaniora. Uppdaterat examinationsformer och kursvärderingstext.

Kursplanen gäller från och med vårterminen 2014

Förkunskaper

30 hp i design eller motsvarande.

Mål

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.

Examination

Kursen bedöms med betygen Underkänd, Godkänd eller Väl godkänd.

För betyget godkänd ska de förväntade studieresultaten vara uppnådda.

Examinationen sker genom presentation av project och redovisning i seminarier.

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

Kursvärdering

Efter avslutad kurs genomförs en kursvärdering som sammanställs skriftligt och återkopplas till studenterna. Sammanställningen redovisas för aktuella organ samt arkiveras av kursansvarig institution.

Kurslitteratur och övriga läromedel

Obligatorisk litteratur

Krippendorff, Klaus (2005) *The Semantic Turn – A New Foundation for Design*. Taylor & Francis.

ISBN 9780415322201. Kapitel 3.

Saffer, Dan (2009) *Designing for Interaction (2nd edition)*. Berkeley: New Riders.
ISBN 9780321643391

Med reservation för ändringar i litteraturförteckningen.

Referenslitteratur

Lowgren, J. & Stolterman, E. (2007) *Thoughtful Interaction Design*. MIT Press, ISBN 9780262622097