



# Linnéuniversitetet

Kalmar Växjö

## Kursplan

Fakultetsnämnden för ekonomi och design  
Institutionen för design

4DI403 Interaktion i praktiken, 7,5 högskolepoäng  
Interaction in Practice, 7.5 credits

### Huvudområde

Design

### Ämnesgrupp

Design

### Nivå

Avancerad nivå

### Fördjupning

A1N

### Fastställande

Fastställd av Organisationskommittén 2009-06-24

Kursplanen gäller från och med vårterminen 2010

### Förkunskaper

Konstnärlig kandidatexamen eller filosofie kandidatexamen i design eller motsvarande.

## Förväntade studieresultat

### Kunskap och förståelse

Studenten ska kunna:

- visa en grundläggande förståelse för och kunskaper om samspelet mellan människor och teknik.
- förklara olika begrepp och teman inom forskningsområden som i relation till teknikdesign tar sin utgångspunkt i hur människor faktiskt använder och upplever teknik.

### Färdighet och förmåga

Studenten ska kunna:

- planera, genomföra och utvärdera en avgränsad etnografisk användarstudie självständigt.
- göra etnografiska beskrivningar och utföra enklare analyser baserade på insamlad data.

### Värderingsförmåga och förhållningssätt

Studenten ska:

- kritiskt kunna granska och bedöma samspel mellan människor och artefakter.
- kritiskt kunna granska och diskutera olika artefaktens relation till enskilda personer såväl som samhället i stort.
- kunna visa en utvecklad förmåga till reflektion över det egna arbetet.

## Innehåll

Översiktlig genomgång av hur samspelet mellan människor respektive artefakter och teknik tas upp inom olika tillämpnings- och forskningsområden. Genomgång och övningar i metoder för studier såsom observationer, intervjuer, fältanteckningar och videofilmning. Analysmetoder av empiriskt material.

## Undervisningsformer

Undervisningen består av workshops, projektarbete, seminarier, föreläsningar, övningar och handledning. 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 artefakter och redovisning i seminarier. Bedömningen utgår från workbookens fem dimensioner där varje dimension kan ge 1-7p. Vid betygssättningen används betygen Väl godkänd (28-35p.), Godkänd (13-27p.) eller Underkänd (0-12p.).

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

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

Kompendium med aktuella artiklar och utdrag.

### Referenslitteratur

- Attfield, J. (2000) *Wild Things, the material culture of everyday life*, Berg.
- Czarniawska, Barbara (2007) *Shadowing, and other techniques for doing fieldwork in modern societies*, Liber.
- Dourish, P. (2006) Implications for design, *Proceedings of CHI'2006*, ACM
- Gedenryd, H. (1998) *How Designers Work. Making Sense of Authentic Cognitive Activities*. Lund University Cognitive Studies [No.] 75. Lund
- Gell, A (1998) *Art and Agency*, Oxford University Press
- Krippendorff, K. (2005) *The semantic turn: new foundations for design*, Boca Raton, Fla.; London, CRC
- Lawson, B. (2004) *What designers know*, Oxford, Architectural Press.
- Nelson, H & Stolterman, E. (2003) *The Design Way: intentional change in an unpredictable world*, Educational Technology Publications, New Jersey.
- Suchman, Lucy (2008) *Human Machine Reconfigurations*,
- Verbeek, Peter-Paul (2005) *What Things Do, Philosophical Reflections on Technology, Agency, and Design*, PSU Press

## Övriga läromedel

Inom design är litteratur en av de viktiga källorna att ta del av kunskap och erfarenhet inom fältet. En annan mycket viktig källa är att få erfara en stor del av de artefakter som anses stilbildande, banbrytande, vardagliga, undermåliga, etc. i en mängd olika avseenden. Därför ingår en mängd olika studiebesök, m.m. under utbildningen i stort.

*Med reservation för ändringar i litteraturlistan.*