



## Kursplan

Fakultetsnämnden för ekonomi och design

Institutionen för design

4DI411 Human Centered Design, processer, metodologi, 7,5  
högskolepoäng

Human Centered Design, Processes, Methodology, 7.5 credits

### Huvudområde

Design

### Ämnesgrupp

Design

### Nivå

Avancerad nivå

### Fördjupning

A1N

### Fastställande

Fastställd av institutionsstyrelsen vid Institutionen för design 2009-11-19

Senast reviderad 2011-06-14. Info om ECTS borttaget.

Kursplanen gäller från och med höstterminen 2011

### Förkunskaper

Grundläggande behörighet för studier på avancerad nivå samt särskild behörighet:

- 90 hp i huvudområdet design (inklusive ett självständigt arbete omfattande minst 15 hp) eller motsvarande
- Engelska B eller motsvarande.

### Förväntade studieresultat

Efter genomgången kurs förväntas studenten ha kunskap om en bred och djup repertoar av ansatser, metoder och tekniker att välja bland för att kunna skapa relevanta designprocesser och genomföra lärande prototyparbete.

### Kunskap och förståelse

Studenten ska:

- kunna beskriva och genomföra designmässiga ansatser, metoder och tekniker.
- kunna beskriva i vilka komplexa och begränsade sammanhang det kan vara lämpligt att använda olika designmässiga ansatser, metoder och tekniker.
- kunna beskriva hur användares och andra intressenters kunskaper och intressen kan tillvaratas med hjälp av dessa olika designmässiga ansatser, metoder och tekniker.
- kunna beskriva hur artefakter kan användas i designarbete.

## **Färdighet och förmåga**

Studenten ska:

- kunna skapa designprocesser vilka är relevanta i komplexa sammanhang.
- kunna använda olika ansatser och metoder för att skapa artikulerade designförslag för angivna komplexa och begränsade sammanhang.
- kunna visa en väl utvecklad förmåga att självständigt genomföra kreativa designprocesser utifrån ofullständig information.
- tydligt kunna kommunicera sina slutsatser, den underliggande kunskapen och grunden för specialister och personer inte insatta i designfältet
- kunna studera på ett självständigt sätt.

## **Värderingsförmåga och förhållningssätt**

Studenten ska:

- kritiskt kunna granska och bedöma användningen av designansatser, metoder- och tekniker i relation till olika uppdrag och sammanhang i stort.
- kritiskt kunna diskutera olika designansatser, metoder- och tekniker i relation till individer och samhället i stort.
- kunna visa en avancerad förmåga att reflektera över sitt eget designarbete.

## **Innehåll**

Studenten får erfarenhet av ett flertal möjliga designansatser, -metoder och -tekniker. Därmed skapas en förståelse för för- respektive nackdelar med olika ansatser, metoder och tekniker i skiftande och komplexa sammanhang. Sammanhangen som behandlas skiljer sig åt avseende den roll som designern förväntas ha, fältet som designarbetet sker inom och de begränsningar som finns. Syftet är att studenten efter kursen har tillgång till en bred och djup repertoar av ansatser, metoder och tekniker att välja bland för att kunna skapa en relevant designprocess och genomföra ett lärande prototyparbete.

Kursen är ett komplement till kurserna *Gestaltning, fördjupning I och II*.

## **Undervisningsformer**

Undervisningen består av övningar, workshops, seminarier, föreläsningar 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; produktion, perception, reflektion, arbetssätt och komplexitet. Vid betygssättningen används betygen Väl godkänd, Godkänd, eller Underkänd.

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 artiklar, papers och utdrag.

### Referenslitteratur

- Aagaard Nielsen, Kurt and Svensson, Lennart (Eds.) (2006) *Action Research and Interactive Research, Beyond practice and theory*, Maastricht: Shaker Publishing.
- Buxton, Bill (2007) *Sketching User Experiences, getting the design right and the right design*, Morgan Kaufmann.
- Cagan, J. & Vogel, C. M. (2002) *Creating breakthrough products: innovation from product planning to program approval*, Upper Saddle River, N.J., Financial Times/Prentice Hall.
- Dunne, Anthony and Raby, Fiona (2001) *Design noir : the secret life of electronic objects* Basel: Birkhäuser.
- Gedenryd, H. (1998) *How Designers Work. Making Sense of Authentic Cognitive Activities*. Lund University Cognitive Studies [No.] 75. Lund
- Krippendorff, K. (2006) *The semantic turn: new foundations for design*, Boca Raton, Fla.; London, CRC
- Laurell, Brenda (ed) (2003) *Design research: methods and perspectives*, Cambridge, MA: MIT Press.
- Lawson, Bryan (2006) *What designers think, the design process demystified*, 4th ed. Oxford, UK: Architectural Press.
- Lawson, Bryan (2004) *What designers know*, Oxford: Architectural Press.
- Nelson, H & Stolterman, E. (2003) *The Design Way: intentional change in an unpredictable world*, New Jersey: Educational Technology Publications.
- Sanders, Elisabeth and Stappers, Pieter Jan (2008) *Co-creation and the new landscapes of design, CoDesign*, Taylor & Francis.
- Thackara, John (2005) *In the Bubble, Designing in a Complex World*, Cambridge, MA: The MIT Press.
- Ulrich, K. T. & Eppinger, S. D. (1995) *Product design and development*, New York: McGraw-Hill.
- Utterback, J. M. (2006) *Design-inspired innovation*, Singapore: World Scientific Publishing.
- Ylirisku, Salu and Buur, Jacob. (2007) *Designing with Video, Focusing the User-centred Design Process*, London: Springer Verlag.

### 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 litteraturförteckningen.*