



Kursplan

Fakulteten för teknik

Institutionen för datavetenskap och medieteknik

4UT40E Innovation och design. Projekt och praktik i samarbete med företag och organisationer (magisterexamen), 15 högskolepoäng

Innovation and Design. Project and Practice in Collaboration with Companies and Organisations (one-year-master), 15 credits

Huvudområde

Utbildningsteknologi

Ämnesgrupp

Informatik/data- och systemvetenskap

Nivå

Avancerad nivå

Fördjupning

A1E

Fastställande

Fastställd 2022-06-27.

Reviderad 2024-09-30. Revidering av litteraturen.

Kursplanen gäller från och med vårtermin 2025.

Förkunskaper

Grundläggande behörighet för studier på avancerad nivå, samt särskild behörighet enligt följande: kunskap och erfarenhet från ett eller flera av följande områden: informations- och kommunikationsteknik, design och innovation, undervisning och lärande, organisation och ledarskap eller motsvarande, samt

Svenska B och Engelska A, eller motsvarande, samt

Godkänt resultat på följande programkurser: 4UT405 Digitaltransformation i samhälle, skola och utbildning, 5 hp; 4UT410 Att leda digital transformation. Beställarkompetens och systematisk implementation i lärandeorganisationer, 5 hp; samt 4UT415

Vetenskaplig teori, metod och analys, 5 hp.

Mål

A. Kunskap och förståelse

Efter avslutad kurs ska studenten kunna:

1. förstå och applicera designprocesser i ett projekt kring digitalisering i samarbete med ett EdTech-partnerföretag, eller motsvarande inom offentlig sektor.

B. Färdighet och förmåga

Efter avslutad kurs ska studenten kunna:

1. undersöka, tillvarata och prioritera krav och utmaningar från olika stakeholders i ett projekt, samt förstå de iterativa faser som ett utvecklingsprojekt omfattar
1. analysera och redogöra för hur man med stöd av designmetoder som t.ex. tjänstedesign kan skapa funktionella digitaliseringstjänster och/eller produkter.

C. Värderingsförmåga och förhållningssätt

Efter avslutad kurs ska studenten kunna:

1. analysera, värdera och reflektera över kopplingen mellan olika beställares behov, idéer, prototyp, affärsmodell och verksamhetsutveckling
1. utifrån ett vetenskapligt förhållningssätt presentera sina resultat på ett akademiskt korrekt, stringent och intresseväckande sätt i ett självständigt arbete, samt genomföra ett opponentskap.

Innehåll

I ett projektbaserat arbete ska de studerande samarbeta med ett design-, programmerings-, utvecklings- eller innovationsteam hos en av masterprogrammets EdTech-organisationer eller företag, verksamt inom näringsliv eller offentlig sektor. De studerande skall i samråd med EdTech-partnern svara på ett verkligt utbildningsteknologiskt innovationsbehov utifrån tjänstedesignprinciper. Tjänstedesign (Service Design) är en självklar metod inom det utbildningsteknologiska fältet för att arbeta kundfokuserat och för att vidareutveckla och förbättra nyttan av en tjänst eller produkt.

Följande moment behandlas

Del 1 Centrala koncept och metoder

Första delen av kursen introducerar tjänstedesign som begrepp och praktisk metod samt behandlar teoretiska utgångspunkter ur såväl ett design- som ett innovationsperspektiv. Momentet omfattar kunskap i flera delmetoder och verktyg, exempelvis: dubbeldiamanten, blueprint, kundresa, persona och aktörskartor.

Del 2 Praktisk kompetens

Andra delen av kursen fokuserar på projektarbete där metoderna appliceras enskilt och i samråd med en EdTechpartner. De studerande kommer att delta i partners aktiviteter kring gällande att utforska kundbehov, visualisera behoven i exempelvis kundresor och personas, skapa och testa prototyper, samt säkerställa att den nya tjänsten eller produkten backas upp av partners affärs- eller innovationsmodell och interna processer.

Del 3 Självständigt arbete

I ett självständigt arbete (t.ex. i form av en vetenskaplig rapport eller video) redogör den studerande för sina erfarenheter, resultat och reflektioner av genomfört arbete.

Undervisningsformer

Undervisningen bedrivs online i form av gemensamma föreläsningar och seminarier med fråge- och diskussionsstunder, samt med enskild handledning. Den praktiska delen av undervisningen sker i hands-on-format i nära samarbete med EdTech-partnern. Det förekommer därmed fysiska träffar på plats hos respektive EdTech-partner. Datum och andra praktiska detaljer för samarbetet med EdTech-partnern bestäms i samråd med kursansvarig och respektive mottagande enhet. Kursen avslutas med att den studerande genomför ett självständigt arbete som redovisas på ett slutseminarium med försvar och opponering. Formatet för arbetet avgörs i samråd med kursledningen och redovisas endera i form av en vetenskaplig rapport eller en vetenskapligt utformad video. Närvaro på kursens samtliga träffar samt slutseminarium är obligatorisk.

Examination

Kursen bedöms med betygen A, B, C, D, E eller F.

Betyget A utgör det högsta betygssteget, resterande betyg följer i fallande ordning där betyget E utgör det lägsta betygssteget för att vara godkänd. Betyget F innebär att studentens prestationer bedömts som underkända.

Bedömning av de studerandes prestationer sker genom ett självständigt arbete. För godkänt betyg på kursen krävs lägst betyget E.

Förnyad examination ges i enlighet med Lokala regler för kurs och examination på grundnivå och avancerad nivå vid Linnéuniversitetet. Om universitetet beslutat att en student har rätt till särskilt pedagogiskt stöd på grund av funktionsnedsättning, har examinator rätt att ge ett anpassat prov, eller att studenten genomför provet på ett alternativt sätt.

Kursvärdering

Under kursens genomförande eller i nära anslutning till kursen genomförs en kursvärdering. Resultat och analys av kursvärderingen ska återkopplas till de studenter som genomfört kursen och de studenter som deltar vid nästa kurstillfälle. Kursvärderingen genomförs anonymt.

Kurslitteratur och övriga läromedel

Obligatorisk litteratur

- Lewrick, Michael; Linck, Patrick; & Leiter, Larry (2020 eller senaste utgåva). *The Design Thinking Toolbox*. Wiley. 320 sidor. ISBN: 9781119629191
- Lewrick, Michael; Linck, Patrick; & Leiter, Larry (2018 senaste utgåva). *The Design Thinking Playbook*. Wiley. 352 sidor. ISBN: 9781119467472

Referenslitteratur

- Alexander, Bryan. (2017 eller senaste utgåva). *The New Digital Storytelling. Creating Narratives with New Media*. Praeger Publishers Inc. 291 sidor. ISBN: 9781440849602
- Nordmark, Susanna (2024) [Guide för digitala berättare v.4](#)