



LUNDS UNIVERSITET  
Lunds Tekniska Högskola

Kursplan för läsåret 2010/2011  
(Genererad 2010-06-28.)

---

## DET SOCIALA MEDVETANDET OCH DESIGN Philosophy of Mind and Design

EXTF75

**Antal högskolepoäng: 5. Betygsskala: TH. Nivå: G2 (Grundnivå, fördjupad).**

**Huvudområde: Industridesign. Obligatorisk för: MID1. Kursansvarig: Professor Christian Balkenius, christian.balkenius@lucs.lu.se och Universitetslektor Annika Wallin, annika.wallin@lucs.lu.se, Filosofiska inst.**

### Syfte

Att förstå social interaktion är viktigt för alla former av design eftersom olika typer av artefakter ofta används i sociala sammanhang eller för sociala syften. Ett syfte med kursen är att ge den blivande designern den grundläggande kunskap om användarperspektiv på design och social interaktion som är nödvändig för deras yrkesutövning. Ett andra syfte är att ge en fördjupning av förståelsen av människan som social varelse med begränsade kognitiva förmågor som bestämmer vår upplevelse av varandra och olika typer av föremål. Ett tredje syfte är att studenterna ska utveckla sin förmåga att analysera artefakter som delar av en social kontext som både påverkar och påverkas av dynamiken i detta sammanhang.

### Mål

#### *Kunskap och förståelse*

För godkänd kurs skall studenten

" visa en kvalificerad kännedom om dynamiken i social interaktion och hur den utvecklas över tiden samt hur artefakter och deras design påverkar dessa processer

" visa förståelse för vilka kognitiva och emotionella processer som ligger till grund för olika typer av beslut och hur de påverkas av egenskaperna hos olika objekt

" kunna redogöra för olika faktorer som påverkar upplevelsen och värderingen av olika alternativ

" visa en orientering om olika teorier om det sociala medvetandet

" visa en fördjupad insikt i aktuell forskning inom området

#### *Färdighet och förmåga*

För godkänd kurs skall studenten

" kunna ta hänsyn till en komplex social kontext i analysen av interaktion

" kunna diskutera och jämföra olika artefakter med avseende på deras roll i att påverka eller stödja olika kognitiva processer

" ha en beredskap att hantera den komplexitet som ofta finns kring människan som informations- och kunskapsvarelse

*Värderingsförmåga och förhållningssätt*

För godkänd kurs skall studenten

" förstå värdet i att analysera design i relation till ett socialt sammanhang

" ha insikt om de olika teoriernas begränsningar i att förklara det sociala medvetandet

" kunna resonera kring etiska aspekter av design och dess påverkan på människan

" kunna identifiera sitt behov av ytterligare kunskap om sociala kognition i specifika situationer

### **Innehåll**

Vi kommer att behandla socialt samspel från olika perspektiv, t ex barns utveckling, konsumentforskning och interaktion med hjälp av teknisk utrustning. Kursen tar upp flera komponenter som är centrala både för social interaktion och design och som sätter användarna i fokus:

1. Emotioner: Att kunna tolka andras emotioner är nödvändigt vid alla former av interaktion; de ger en kontext och hjälper oss att i samspelet mellan individer. Olika typer av föremål kan stödja interaktionen t ex när individer är långt ifrån varandra. Olika former av artefakter har olika möjligheter att förmedla emotionella reaktioner eller värderingar.

2. Uppmärksamhet: Gemensam uppmärksamhet stödjer interaktionsmöjligheterna på ett starkt sätt genom att den låter flera personer fokusera på samma sak eller händelse; den kan använda föremål för att hjälpa individer att dela uppmärksamheten på rätt sätt. T ex kan föremål stödja samarbete mellan individer som är på samma plats genom att bidra till en visualisering av information eller genom att utgöra en kontext för interaktionen mellan människor.

3. Avsikter: Att tolka andras avsikter och att förstå dem är en viktig faktor när gemensamma beslut ska fattas eller när man skall hjälpa någon annan att fatta beslut. Att förstå de olika deltagarnas avsikter är också nödvändigt för att samordna aktiviteter.

4. Förväntningar: Sista steget i det sociala samspelet är att förstå att en annan individ kan förstå världen på ett annorlunda sätt. Framgångsrik social interaktion bygger på att dessa skillnader mellan människor får påverka interaktionen. Förutom att vara grundläggande i vår förståelse av social interaktion är förväntningar ett begrepp som är viktigt i all form av interaktion.

Kursen kommer också att ta upp etiska aspekter av design som är relevanta för social interaktion.

### **Litteratur**

## Litteraturkompendium