



LUNDS UNIVERSITET
Lunds Tekniska Högskola

Kursplan för

Interaktionsdesign Interaction Design

MAMN25, 7,5 högskolepoäng, A (Avancerad nivå)

Gäller för: Läsåret 2016/17

Beslutad av: Utbildningsnämnd E

Beslutsdatum: 2016-04-04

Allmänna uppgifter

Obligatorisk för: MD5

Valfri för: BME5-br, D4-bg, D4-se, F4, L5-gi

Undervisningsspråk: Kursen ges på svenska

Syfte

Kursen syftar till att ge förståelse för grundläggande tekniker inom interaktionsdesign, samt förmåga att utforma interaktiva produkter och system, med hänsyn till olika intressenters behov och villkor.

Mål

Kunskap och förståelse

För godkänd kurs skall studenten

Definiera och diskutera ämnesområdet interaktionsdesign med dess centrala begrepp.

Färdighet och förmåga

För godkänd kurs skall studenten

- Genomföra ett iterativt projektarbete med IT-stöd.
- Utveckla och presentera en prototyp för en interaktiv produkt eller tjänst.
- Sammanfatta och analysera designprocessen samt prototypens egenskaper i en artikel med stöd av centrala begrepp.
- Visuellt presentera och muntligen redovisa projektarbetet inför publik.

Värderingsförmåga och förhållningssätt

För godkänd kurs skall studenten

- Föreslå och motivera förändringar av interaktiva produkter och tjänster.
- Värdera ett projektarbets designprocess samt dess interaktiva produkt eller tjänst med hjälp av grundläggande begrepp och principer inom området interaktionsdesign.

Kursinnehåll

I kursen presenteras teorier, metoder och tekniker som behandlar såväl den övergripande designprocessen, som den mer specifika utformningen av interaktiva produkter.

Centrala begrepp och moment i kursen: Interaktionsdesign, designverktyg & prototyper, samverkan i projekt, MDI (Människa-datorinteraktion), produkter & system, användbarhet, innovation, visualisering.

Kursens examination

Betygsskala: TH

Prestationsbedömning: Projektarbete som resulterar i prototyp och redovisning av denna. Individuell uppgift i form av skriftlig artikel på vetenskapligt format. Övrigt:

Obligatoriska moment: introduktionsföreläsning, projektpresentation(er), skriftlig artikel.

Antagningsuppgifter

Förutsatta förkunskaper: MAMA11 Belastnings- och kognitionsergonomi, MAMF30 Ergonomi, TEK210 Kognition el. motsvarande.

Begränsat antal platser: Nej

Kurslitteratur

- Preece, J, Rogers, Y. & Sharp, H.: Interaction design: Beyond human-computer interaction, (3rd edition). John Wiley & Sons, 2011. Eller ev. översatt version (om den finns). Alternativobligatorisk bok. Välj minst en av böckerna.
- Mattias Arvola: Interaktionsdesign och UX. Studentlitteratur, 2014. Alternativobligatorisk bok. Välj minst en av böckerna.
- Kim Goodwin: Designing for the Digital Age. Wiley & Sons, 2009. Alternativobligatorisk bok. Välj minst en av böckerna.
- Övrig litteratur - länkar eller utdelat material. Projektbeskrivning. Aktuella forskningspublikationer: vetenskapliga artiklar, offentliga föreläsningar och interaktivt utbildningsmaterial finns tillgängligt på kursens hemsida.

Kontaktinfo och övrigt

Kursansvarig: Kirsten Rasmus-Gröhn, kirre@certec.lth.se

Lärare: Johanna Persson, johanna.persson@design.lth.se

Examinator: Gerd Johansson, gerd.johansson@design.lth.se

Hemsida: <http://www.eat.lth.se>