



LUNDS UNIVERSITET
Lunds Tekniska Högskola

Kursplan för

Interaktionsdesign **Interaction Design**

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

Gäller för: Läsåret 2021/22

Fakultet: Lunds tekniska högskola

Beslutad av: Programledning C/D

Beslutsdatum: 2021-04-20

Allmänna uppgifter

Huvudområde: Virtuellt verklighet och förstärkt verklighet.

Obligatorisk för: MD5, MVAR1

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

Undervisningsspråk: Kursen ges på begäran på engelska

Syfte

Kursen syftar till att ge en övergripande förståelse för ämnesområdet interaktionsdesign med dess centrala begrepp, teorier och metoder. Fokus ligger både på en användarcentrerad designprocess och konkret utformning av digital teknik. Kunskapen inhämtas både genom teoretiska och praktiska moment.

Kunskap i interaktionsdesign bidrar till en hållbar utveckling av och attityd till samspelet mellan människa och teknik i samhället.

Mål

Kunskap och förståelse

För godkänd kurs skall studenten

- Definiera och diskutera ämnesområdet interaktionsdesign med dess centrala begrepp, teorier och metoder.
- Visa på god förståelse för den praktiska tillämpningen av interaktionsdesign, både självständigt och i grupp.

Färdighet och förmåga

För godkänd kurs skall studenten

- Kunna redogöra för koncept, teorier och metoder i ämnesområdet interaktionsdesign.
- Genomföra ett grupprojeckt med en användarcentrerad designprocess.
- Utveckla och presentera en prototyp för en interaktiv, digital produkt/tjänst.
- Sammanfatta och analysera designprocessen samt prototypens egenskaper med stöd av centrala begrepp från teorin.
- Visuellt presentera och muntligen redovisa projektarbetet.

Värderingsförmåga och förhållningssätt

För godkänd kurs skall studenten

- Föreslå och motivera förändringar av interaktiva, digitala produkter/tjänster.
- Värdera projektarbetets designprocess samt den skapade interaktiva produkten/tjänsten.

Kursinnehåll

I kursen presenteras begrepp, teorier och metoder som behandlar såväl den övergripande designprocessen, som den konkreta utformningen av interaktiva, digitala produkter.

Centrala begrepp och moment i kursen: Interaktionsdesign, användbarhet och användarupplevelse, MDI (Människa-datorinteraktion), interaktionsmodeller, designprinciper, prototyper och prototypverktyg, samverkan i projekt.

Kursens examination

Betygsskala: TH - (U,3,4,5) - (Underkänd, Tre, Fyra, Fem)

Prestationsbedömning: Grupprojeckt samt individuell uppgift i form av en skriftlig hemtentamen. Deltagande i obligatoriska moment.

Om så krävs för att en student med varaktig funktionsnedsättning ska ges ett likvärdigt examinationsalternativ jämfört med en student utan funktionsnedsättning, så kan examinator efter samråd med universitetets avdelning för pedagogiskt stöd fatta beslut om alternativ examinationsform för berörd student.

Delmoment

Kod: 0118. **Benämning:** Individuell uppgift.

Antal högskolepoäng: 4,5. **Betygsskala:** TH. **Prestationsbedömning:** Godkänd hemtentamen. **Delmomentet omfattar:** Skriftlig enskild hemtentamen.

Kod: 0218. **Benämning:** Projektarbete i grupp.

Antal högskolepoäng: 3. **Betygsskala:** TH. **Prestationsbedömning:** Godkänt projektarbete.

Antagningsuppgifter

Förutsatta förkunskaper: MAMA11 Belastnings- och kognitionsergonomi, MAMF30 Ergonomi, EXTA65 Kognition, ETIF20 E-hälsa el. motsvarande.

Begränsat antal platser: Nej

Kursen överlappar följande kurser: MAMA15

Kurslitteratur

- Sharp, H., Preece, J, Rogers, Y. : Interaction design: beyond human-computer interaction. John Wiley & Sons, 2019, ISBN: 9781119547259.

- Övrig litteratur - länkar eller utdelat material. Projektbeskrivning. Aktuella forskningspublikationer i form av ex. vetenskapliga artiklar, offentliga föreläsningar och interaktivt utbildningsmaterial finns tillgängligt på kursens hemsida.

Kontaktinfo och övrigt

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

Examinator: Christofer Rydenfält, christofer.rydenfalt@design.lth.se

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