



INSTITUTIONEN FÖR DATA- OCH INFORMATIONSTEKNIK

DIT176 Prototyping för interaktionsdesign, 7,5 högskolepoäng

Prototyping in interaction design, 7.5 credits

Avancerad nivå / Second Cycle

Fastställande

Kursplanen är fastställd av Institutionen för data- och informationsteknik 2023-11-23 att gälla från och med 2024-09-02, höstterminen 2024.

Utbildningsområde: Naturvetenskapligt 100 %

Ansvarig institution: Institutionen för data- och informationsteknik

Inplacering

Kursen ges som fristående kurs.

Kursen kan ingå i följande program: 1) Datavetenskapligt program (N1COS), 2) Computer Science, Master's Programme (N2COS) och 3) Game Design & Technology masterprogram (N2GDT)

Huvudområde

Interaktionsdesign

Fördjupning

A1N, Avancerad nivå, har endast kurs/er på grundnivå som förkunskapskrav

Förkunskapskrav

För att vara behörig till kursen måste studenten ha en kandidatexamen om 180 högskolepoäng. Dessutom krävs en kurs i Människa-datorinteraktion, 7,5 högskolepoäng.

Följande kunskapsnivå i Engelska krävs; Engelska 6/Engelska B eller motsvarande från ett erkänt internationellt test, t.ex. TOELF, IELTS.

Lärandemål

Efter avslutad kurs ska studenten kunna:

Kunskap och förståelse

- Beskriva hur prototyper används inom interaktionsdesign.
- Redogöra för för- och nackdelar med olika typer av prototyper.
- Redogöra för vad som kan undersökas med en viss prototyp, och varför.
- Redogöra för vad som inte kan undersökas med en viss prototyp, och varför.

Färdigheter och förmåga

- skapa fysiska prototyper av olika slags material, med olika tekniker
- skapa video-prototyper som åskådliggör ett koncept eller förslag
- skapa prototyper med enklare skisser
- skapa digitala/fysiska prototyper
- utföra grundläggande programmering av mikrokontroller anslutna till olika former av komponenter
- programmera enkla interaktiva prototyper

Värderingsförmåga och förhållningssätt

- välja vilken form av prototyp som skall användas för att undersöka det man vill veta, med hänsyn tagen till eventuella begränsningar såsom tid eller pengar
- utföra tidiga utvärderingar av prototyper
- planera in lämpliga prototyper på rätt ställen i en designprocess

Innehåll

Kursen ger en inledning till, och övning i att skapa olika typer av prototyper inom interaktionsdesign. Innehållet täcker både fysiska prototyper (pappersprototyper, prototyper med mikrokontrollers och elektroniska material, fysisk modellering) och digitala skärmbaserade prototyper (med hjälp av skissmetoder och videoprototyper). Kursen ger också en förståelse för vad man kan testa med olika prototyper, och när.

Delkurser

- 1. Deltagande vid workshops samt genom muntliga och skriftliga presentationer**
(*Participation in workshops and oral and written presentation of these*), 4 hp
Betygsskala: Godkänd (G) och Underkänd (U)
- 2. Grupp-projekt med rapport** (*Group project report*), 3,5 hp
Betygsskala: Mycket väl godkänd (5), Väl godkänd (4), Godkänd (3) och Underkänd (U)

Former för undervisning

Undervisningen består av föreläsningar, workshops och praktiska laborationer.

Undervisningsspråk: engelska

Former för bedömning

Kursens examination sker i två moduler:

1. Deltagande vid workshops samt genom muntliga och skriftliga presentationer (4 poäng)
2. Grupp-projekt med rapport (3,5 poäng)

Om student som underkänts två gånger på samma examinerande moment önskar byte av examinerator inför nästa examinationstillfälle, ska sådan begäran inlämnas skriftligt till institutionen och bifallas om det inte finns särskilda skäl däremot (HF 6 kap § 22).

I det fall en kurs har upphört eller genomgått större förändringar ska student garanteras minst tre examinationstillfällen (inklusive ordinarie examinationstillfälle) under en tid av minst ett år, dock som längst två år efter det att kursen upphört/förändrats. Vad avser praktik och VFU gäller motsvarande, men med begränsning till endast ett ytterligare examinationstillfälle.

Betyg

På kursen ges något av betygen Mycket väl godkänd (5), Väl godkänd (4), Godkänd (3) och Underkänd (U).

För godkänt krävs godkänt på kursens båda moduler. Betyget 3 betyder att studenten uppvisar grundläggande färdigheter och förståelse för såväl fysiska som skärmbaserade prototyper. Betyget 5 kräver förutom fördjupade kunskaper och tekniska färdigheter även att studenten uppvisar kritiska och reflekterande förmågor.

Kursvärdering

Kursen utvärderas genom möten, både under och efter kursen, mellan lärare och studentrepresentanter. Ett anonymt skriftligt frågeformulär skickas även ut till studenterna efter kursens slut. Resultaten av utvärderingarna används för att förbättra kursinnehållet och som indikation till vilka delar som skulle kunna läggas till, tas bort, förbättras eller ändras.

Övrigt

Kursen är samläst med Chalmers.

Kurslitteratur kommer att publiceras senast 8 veckor innan kursstart.

Kursen ersätter kursen TIA108, 7,5 hp. Den här kursen kan inte ingå i en examen som innehåller TIA108. Den kan inte heller ingå i en examen som bygger på en annan examen där TIA108 ingår.