



INSTITUTIONEN FÖR DATA- OCH INFORMATIONSTEKNIK

DIT666 Koncept-driven interaktionsdesign, 7,5 högskolepoäng

Concept-Driven Interaction Design, 7.5 credits

Avancerad nivå / Second Cycle

Fastställande

Kursplanen är fastställd av Institutionen för data- och informationsteknik 2022-12-09 att gälla från och med 2024-01-15, vårterminen 2024.

Utbildningsområde: Teknik 50 % och Design 50 %

Ansvarig institution: Institutionen för data- och informationsteknik

Inplacering

Kursen ges även som fristående kurs

Kursen kan ingå i följande program: 1) Computer Science, Master's Programme (N2COS), 2) Software Engineering and Management masterprogram (N2SOF) och 3) Game Design & Technology masterprogram (N2GDT)

Huvudområde

Interaktionsdesign

Fördjupning

A1F, Avancerad nivå, har kurs/er på avancerad nivå som förkunskapskrav

Förkunskapskrav

Kandidatexamen om minst 180 hp samt avklarade kurser DIT095

Människadatorinteraktion, 7,5 hp och DIT104 Interaktionsdesignmetodologi 7,5 hp eller motsvarande.

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

Lärandemål

Efter godkänd kurs ska studenten kunna:

Kunskap och förståelse

- Förklara vad som menas med "konceptdriven interaktionsdesign" och redogöra för de alternativa teorierna och synsätten inom området.
- Redogöra för designmetoder som syftar till att utveckla konceptet av en design, samt de underliggande teorierna.
- Analysera och diskutera en viss design i relation till konceptet.

Färdigheter och förmåga

- Analysera upplevelser genom ett konceptuellt ramverk av interaktivasystem eller artefakt.
- Välja och tillämpa lämpliga designmetoder, grundat i teori och kontext.
- Formge en artefakt med ett specifikt koncept i åtanke.
- Motivera sin design i relation till det konceptet man siktede på.
- Ge och ta konstruktiv kritik gällande konceptdriven design.

Värderingsförmåga och förhållningssätt

- Tillämpa relaterade teorier och synsätt vid diskussion kring, eller design av konceptdrivna artefakter.
- Förutse och diskutera de etiska och samhällsliga aspekterna av att formge ett koncept.

Innehåll

Efter fullgjord kurs ska studenten ha en tydlig uppfattning om några konceptuella och estetiska ideal och hur man designar och motiverar enligt dem. Att formge interaktiva system handlar ofta, men inte alltid, om att designa effektiva system på ett användarcentrerat sätt. I den här kursen utforskar vi teorier och alternativa förhållningssätt till interaktionsdesign som ett komplement till användarcentrerad design. Förutom att sikta på effektivitet kan vi också designa för upplevelser som är lekfulla, tar hela kroppen i anspråk, får användaren att haka till och tänka efter, eller som väcker vissa känslor hos användaren (som skräck, förtjusning eller välbehag) med stöd av designens konceptuella inramning. I den här kursen undersöker vi olika design teorier inom interaktionsdesign, samt diskutera och övar hur man designar med dem genom analys och utveckling av designkoncept.

Kursen går bland annat igenom följande:

- Vad konceptdriven design innebär och hur vi kan designa med ett koncept som huvudmotivator.
- Alternativa teorier och metoder inom interaktionsdesign och hur de relaterar till och kompletterar mer vanliga förhållningssätt.
- Analys av koncepten bakom interaktiva system av artefakter.

Delkurser

1. Projekt (*Project*), 3,5 hp

Betygsskala: Mycket väl godkänd (5), Väl godkänd (4), Godkänd (3) och Underkänd (U)

2. Litteraturseminarier (*Literature seminars*), 2 hp

Betygsskala: Godkänd (G) och Underkänd (U)

3. Övningar (*Exercises*), 2 hp

Betygsskala: Godkänd (G) och Underkänd (U)

Former för undervisning

Kursen har både teoretiska och praktiska moment, liksom arbete i grupp och individuellt. Föreläsningar och litteraturseminarier ger en teoretisk grund, vilken omedelbart omsätts i praktik. Fokus är att använda analys och reflektion som bas för praktiken. Fokus ligger också på ett utbyte av tankar, idéer, funderingar och designidéer. Följaktligen kräver kursen ett aktivt deltagande.

Undervisningsspråk: engelska

Former för bedömning

Kursen examineras genom tre moduler;

1. Litteraturseminarier där litteratur presenteras tillsammans med en frågeställning och diskuteras (2 hp).
2. Övningar där olika designmetoder som fokuserar på design konceptet i en designprocess övas. I övningarna ges även träning på att ge och ta konstruktiv kritik (2 hp).
3. Ett individuellt projekt (3,5 hp).

Om student som underkänts två gånger på samma examinerande moment önskar byte av examinator inför nästa examinationstillfälle, ska sådan begäran inlämnas skriftligt till kursansvarig institution 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 studenten i normalfallet garanteras tillgång till minst tre provtillfällen (inklusive ordinarie provtillfälle) under en tid av åtminstone ett år med utgångspunkt i kursens tidigare uppläggning.

Betyg

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

För att bli godkänd på kursen krävs att alla modulerna är godkända. Betyget för hela kursen avgörs av projektet.

Kursvärdering

Studenterna ska ges möjlighet att redovisa erfarenheter och synpunkter på kursen i en anonym kursvärdering. Resultatet och eventuella förändringar i kursens upplägg ska förmedlas både till de studenter som genomförde värderingen och till de studenter som ska påbörja kursen.

Övrigt

Kursen är samläst med Chalmers.

Kurslitteratur kommer att publiceras senast 8 veckor innan kursstart.

Kursen ersätter kursen DIT157, 7,5 hp. Den här kursen kan inte ingå i en examen som innehåller DIT157. Den kan inte heller ingå i en examen som bygger på en annan examen där DIT157 ingår.