



INSTITUTIONEN FÖR DATA- OCH INFORMATIONSTEKNIK

TIA108 Prototyping in Interaction design, 7,5 högskolepoäng

Prototyping in Interaction design, 7.5 credits

Avancerad nivå / Second Cycle

Fastställande

Kursplanen är fastställd av IT-fakultetsnämnden 2010-12-21 och senast reviderad 2018-02-09 av Institutionen för data- och informationsteknik. Den reviderade kursplanen gäller från och med 2018-08-19, höstterminen 2018.

Utbildningsområde: Design 50 % och Naturvetenskapligt 50 %

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

Computer Science-Interaction Design

Fördjupning

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

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

Förkunskapskrav

För att vara behörig till kursen som fristående kurs och som kurs inom Computer Science, Master's Programme N2COS måste studenten ha en kandidatexamen om 180 hp. Dessutom krävs avklarad kurs TIG095 Människa-datorinteraktion 7.5 hp, eller motsvarande.

För att vara behörig till kursen som programstudent inom Datavetenskapligt program N1COS, måste studenten ha avklarat minst 90 hp av programmets kurser inklusive

kursen TIG095 Människa-datorinteraktion 7.5 hp.

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 enklare illustrationer och utföra enklare bildbehandling.
- Skapa skärmgränssnitt med användning av mockup-verktyg.
- 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.
- Utvärdera en prototyp.
- 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 (skissa, koda, design av interaktiva prototyper, video-prototyper). Kursen ger också en förståelse för vad man kan testa med olika prototyper, och när.

Former för undervisning

Undervisningen består av föreläsningar, workshops och praktiska laborationer.

Undervisningsspråk: engelska

Former för bedömning

Kursen examineras genom två moment:

1. Deltagande i workshops och muntlig och skriftlig presentation av dessa (4 hp) samt
2. Skriftlig hemtentamen (3,5 hp).

Om student som underkänts två gånger på samma examinerande moment önskar byte av examinerator 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 Väl godkänd (VG), Godkänd (G) och Underkänd (U).

Betyget Godkänd betyder att studenten uppvisar grundläggande färdigheter och förståelse för såväl fysiska som skärmbaserade prototyper. Betyget Väl godkänd kräver förutom fördjupade kunskaper och tekniska färdigheter även att studenten uppvisar kritiska och reflekterande förmågor.

På momenten workshops ges betyget Godkänd eller Underkänd. Momentet hemtentamen ges betyget Väl godkänd, Godkänd eller Underkänd.

För betyget Godkänd på hela kursen krävs minst Godkänd på kursens båda moment. För betyget Väl Godkänd krävs Godkänd på workshops och Väl godkänd på hemtentamen.

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.