



DH2628 Metoder för interaktionsdesign 7,5 hp

Interaction Design Methods

När kurs inte längre ges har student möjlighet att examineras under ytterligare två läsår.

Fastställande

Kursplan för DH2628 gäller från och med VT19

Betygsskala

P, F

Utbildningsnivå

Avancerad nivå

Huvudområden

Datalogi och datateknik, Informations- och kommunikationsteknik, Informationsteknik

Särskild behörighet

Undervisningsspråk

Undervisningsspråk anges i kurstillfällesinformationen i kurs- och programkatalogen.

Lärandemål

Efter avslutad kurs ska deltagarna kunna:

- självständigt välja och tillämpa metoder inom ramen för aktiviteter som utforskande av en designrymd, konceptuell design, prototyping och presentation av interaktiva system,
- med hänvisning till akademisk forskning diskutera hur olika designmetoder kan stödja utformning och teknisk realisering av interaktiva system,
- redogöra för och argumentera kring metodval givet tekniska begränsningar och möjligheter, användningskontext, samt kunskap och resurser i projektgruppen
- självständigt välja och använda tekniska verktyg för interaktionsdesign.

Kursinnehåll

Kursen är uppbyggd efter en serie designövningar tillsammans med litteratureseminarier för att ge praktisk erfarenhet av etablerade metoder inom området interaktionsdesign:

- metoder för att utforska en designrymd: studier av befintlig interaktion, utforskning av tekniska designverktyg, state-of-the-art analys, mood boards med användare,
- metoder för att stödja designbeslut: interaktionskritik, parallelldesign, personas, strukturerad brainstorming,
- metoder för att utveckla alternativ: scenarier, skisser, lo-fi prototyper, videoprototyper, prototyper med moderna programvaror och toolkits,
- metoder för sammansättning och presentation: finjustering och testning av fungerande prototyper med och utan användare, presentation av slutlig design online med text, bilder och video.

Alla övningar utförs genom konkreta designprojekt i grupper om 2-3, i kombination med individuella uppgifter.

Kurslitteratur

About Face: The Essentials of Interaction Design 4th Edition (2014). by Alan Cooper, Robert Reimann, David Cronin, Christopher Noessel.

Selected chapters from Interaction-design.org.

Students are also expected to search and select additional materials, e.g. to support project work.

Examination

- PRO1 - Projekt, 7,5 hp, betygsskala: P, F

Examinator beslutar, baserat på rekommendation från KTH:s handläggare av stöd till studenter med funktionsnedsättning, om eventuell anpassad examination för studenter med dokumenterad, varaktig funktionsnedsättning.

Examinator får medge annan examinationsform vid omexamination av enstaka studenter.

I denna kurs tillämpas skolans hederskodex, se: <http://www.kth.se/csc/student/hederskodex>.

Övriga krav för slutbetyg

För godkänt måste du:

- genomföra alla uppgifter och presentera dem i klassen och online
- vara närvarande och aktiv vid seminarierna (du får missa två seminarier)
- uppdatera en individuell studielogg som kortfattat dokumenterar varje projekt som genomförts i kursen.

Etiskt förhållningsätt

- Vid grupparbete har alla i gruppen ansvar för gruppens arbete.
- Vid examination ska varje student ärligt redovisa hjälp som erhållits och källor som använts.
- Vid muntlig examination ska varje student kunna redogöra för hela uppgiften och hela lösningen.