DM2601 Medieteknik och interaktionsdesign 7,5 hp

Media Technology and Interaction Design

Fastställande

Skolchef vid EECS-skolan har 2021-04-15 beslutat att fastställa denna kursplan att gälla från och med HT 2021, diarienummer: J-2021-0915.

Betygsskala

P, F

Utbildningsnivå

Avancerad nivå

Huvudområden

Datalogi och datateknik

Särskild behörighet

Slutförd kurs i människa-datorinteraktion motsvarande DH1620/DH1622.

Aktivt deltagande i kursomgång vars slutexamination ännu inte är Ladokrapporterad jämställs med slutförd kurs.

Den som är registrerad anses vara aktivt deltagande.

Med slutexamination avses både ordinarie examination och det första omexaminationstillfället.

Undervisningsspråk

Undervisningsspråk anges i kurstillfällesinformationen i kurs- och programkatalogen.

Lärandemål

Efter godkänd kurs ska studenten kunna

- redogöra för vanliga processmodeller inom interaktionsdesign
- redogöra för designmetoder i designprocessens olika faser
- diskutera hur olika metoder kan bidra till framgångsrika lösningar med utgångspunkt i forskning och erfarenheter av användning inom industrin
- analysera styrkor, svagheter och tillämplighet hos olika metoder
- redogöra för och utnyttja teknologiska egenskaper i olika designmaterial för att skapa framgångångsrika lösningar
- praktiskt tillämpa metoder för design av interaktiv mediateknologi
- använda moderna program- och maskinvaruverktyg för interaktionsdesign

i syfte att självständigt kunna driva framgångsrika designprocesser.

Kursinnehåll

En rad föreläsningar och seminarier som introducerar olika designmetoder kombinerat med designövningar som ger praktiskt erfarenhet. Samtliga övningar utförs inom ramen för det projektarbete som studenterna genomför under kursens gång. Metoder som tas upp inkluderar:

- metoder för att utforska en designrymd: studier av existerande interaktionsmodaliteter, utforskning av teknologier som design material, state of the art analyser, mood boards
- metoder för att stödja designomdömen: interaktionskritik, parallell design, personas, strukturerad brainstorming.
- metoder för att utveckla design alternativ: scenarios, lo-fi prototyper, video prototyper, prototypkonstruktion med moderna mjuk- och hårdvaruverktyg.
- metoder för komposition och presentation: finjustering och testning av lösningar, effektiva användartester, presentation av färdiga lösningar online m.h.a olika media.

Examination

- INL1 - Inlämningsuppgift, självreflektion, 2,5 hp, betygsskala: P, F
- PRO1 - Projektarbete inom interaktionsdesign för medieteknologi, 5,0 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.

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

Etiskt förhållningssätt

- 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.