



DM2601 Medieteknik och interaktionsdesign 7,5 hp

Media Technology and Interaction Design

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

Fastställande

Kursplan för DM2601 gäller från och med HT17

Betygsskala

P, F

Utbildningsnivå

Avancerad nivå

Huvudområden

Datalogi och datateknik

Särskild behörighet

Undervisningsspråk

Undervisningsspråk anges i kurstillfällesinformationen i kurs- och programkatalogen.

Lärandemål

Kursen introducerar metoder för interaktionsdesign med ett fokus på medieteknikområdet. Med utgångspunkt i frågeställningar kring interaktion med samtida och framtida medier genomför studenterna under kursens gång ett designprojekt där de stegvis går från idé till funktionell prototyp. I varje steg lär de sig om och tillämpar erkända metoder för typiska aktiviteter i steget t.ex. idégenerering, urval och utvärdering, samt olika typer av skiss- och prototypmetoder.

Studenten skall efter avslutad kurs kunna:

- använda metoder för design av interaktiv medieteknologi i designprocessens olika faser
- diskutera hur olika metoder kan bidra till framgångsrika lösningar med utgångspunkt i forskning och erfarenheter av användning inom industrin
- uppvisa förmåga att analysera styrkor, svagheter, och tillämplighet hos olika metoder
- uppvisa förmåga att förstå och utnyttja teknologiska egenskaper i design materialet för att skapa framgångsrika lösningar
- uppvisa förmåga att praktiskt tillämpa metoder för design av interaktiv mediateknologi
- uppvisa förmåga att använda moderna mjuk- och hårdvaruverktyg för interaktionsdesign

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.

Kurslitteratur

About Face: The Essentials of Interaction Design, 4th Edition

Alan Cooper, Robert Reimann, David Cronin, Christopher Noessel

ISBN: 978-1-118-76657-6

Samt forskningsartiklar och online material från bl.a www.interaction-design.org

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.

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.