

Danmarks Medie- og Journalisthøjskole
VK - Interaktivt Design
Fagbeskrivelse
Forår 2016

4. semester

Innovation, Designresearch og Interaktiv Produktudvikling

Varighed: 10 ects

Formål

Den studerende skal kende, forstå og anvende de metoder og principper, der tilsammen gør det muligt at arbejde innovativt med interaktive produkter med udgangspunkt i designresearch. Den studerende vil oparbejde rutine i at identificere, udtænke, beskrive, tilrettelægge og udvikle kreative interaktive produkter der afhjælper konkrete problemstillinger.

Modulets centrale fagelementer er:

- Innovation
- Designresearch
- Antropologisk metode
- Gameification og spilteori
- Interaktionsdesign
- Prototyping

De studerende skal:

- Indsamle og analysere observationer gennem feltarbejde
- Identificere synlige og skjulte problemstillinger
- Arbejde med innovationsmetoder
- Arbejde med motivationsfaktorer
- Udvikle et konkret produkt- eller servicedesign der afhjælper en identificeret problemstilling
- Fremstille interaktive prototyper

Egenskaber

Arbejdsdisciplin, samarbejdsvillighed, læringslyst, åbenhed, nysgerrighed, research-villighed, forestillingsevne, planlægningssevne, kreativitet.

Metoder

Forløbet er en kombination af forelæsninger, holdundervisning, gruppearbejde, selvstudium, samt løsning af én større opgave. Opgaven løses i grupper. I forløbet lægges der vægt på analyse og refleksion og feedback på egne og andres produkter og proces.

Redskaber

Antropologisk metode, innovation, spilteori, teknologiforståelse, brugervenlighed, wireframing, prototyping, mundtlig og skriftlig argumentation, præsentationsteknik.

Læringsmål:

Efter forløbet skal de studerende have indsigt i og viden om:

- Hvordan designresearch udføres, og hvordan de indsamlede resultater anvendes i den efterfølgende innovations- og designproces
- Vigtigheden af at tage udgangspunkt i menneskelige behov fremfor teknologiske muligheder
- Koblingen af antropologisk metode med den studerendes eksisterende viden om visuel formidling
- Designprocessen fra indledende problem til færdig løsning

kunne

- Tilrettelægge, udføre og anvende resultaterne af designresearch
- Arbejde struktureret og målrettet med innovation
- Indtænke *cutting edge* teknologi i udformningen af et interaktivt produkt- eller servicedesign
- Udarbejde konkrete konkrete løsningsforslag, der afhjælper et identificeret problem
- Visualisere og præsentere deres løsningsforslag

Læremidler

Bøger:

- "Design Research Through Practice" (2011), Ilpo Kalevi Koskinen, Elsevier Science & Technology
- "A Designer's Research Manual" (2009), Jennifer + Kenketh Visocky O'Grady, Rockport Publishers Inc.
- "The principles and processes of interactive design" (2014), Jamie Steane, Required Reading Range
- "101 Design Methods: A Structured Approach for Driving Innovation in Your Organization" (2012), Vijay Kumar, Wiley
- "Sketching User Experiences" (2011), Saul Greenberg et al., Morgan Kaufmann

Online-tutorials:

Lynda.com

Mødepligt/deltagelsespligt

Der er mødepligt til alle skemalagte undervisningstimer. Der er deltagelsespligt i øvelser, gruppearbejde, fælles feedback og opsamlinger.

Prøveform

Forløbet bedømmes bestået/ikke-bestået, intern censur. Forløbet afsluttes med en samlende opgave. For at bestå skal forløbets opgaver være rettidigt afleveret og godkendt, den afsluttende opgave være bestået, og den studerende skal have været aktiv og have opfyldt kravene om møde- og deltagelsespligt. Se afsnit om møde- og deltagelsespligt.

Studieaktivitetsmodel:

