

Danmarks Medie- og Journalisthøjskole
Visuel Kommunikation – studieretning: Interaktivt Design
Fagbeskrivelse
Efterår 2019

3. semester

Forløb: Service Design

Varighed: 5 ECTS

Formål

Den studerende skal opnå indsigt og praktisk erfaring med relevante teorier, metoder og principper knyttet til udvikling af koncepter inden for service design; herunder undersøge et problemfelt, analysere data, samt udvikle og præsentere et koncept på baggrund opnåede indsigter. Der arbejdes med at identificere problematikker i brugerrejser, oplevelser eller adfærd og omsætte det til innovative løsninger.

Forløbets centrale fagelementer er:

- Brugerrejser
- Sprint
- Design til adfærd
- Målgruppeforståelse
- Prototyper

De studerende skal:

- Blive bekendt med metoden Sprint
- Arbejde med omsætning af research og indsigt til brugerrejser
- Arbejde med test af service-koncepter på brugere
- Undersøge og forstå konteksten for den service, der udgør løsningen

Læringsmål

- Efter forløbet skal de studerende have indsigt i og viden om:
- Brugere og målgrupper
- Valg af prototype

kunne

- Arbejde struktureret i en styret proces (Sprint)
- Kortlægge og forstå en eksisterende brugerrejse
- Argumentere for designvalg ved brugerrejser
- Designe og teste prototyper på brugere fra målgruppen
- Arbejde iterativt med konceptudvikling og afprøvning

Redskaber

Analyse, skitseringsteknik, idegenereringsteknikker og -metoder, udarbejdelse af designvarianter/løsningsforslag.

Egenskaber

Læringslyst, åbenhed og eksperimenterende.

Metoder

Forløbet er en kombination af forelæsninger, holdundervisning, gruppearbejde, selvstudium, tutorials, løsning af øvelser og opgaver. Opgaver og øvelser løses individuelt eller i grupper. I forløbet lægges der vægt på analyse og refleksion og feedback på egne og andres produkter og proces. Forløbet er delvist samlæst med nogle af de andre studieretninger på Visuel Kommunikation.

Læremidler

Bøger:

- Knapp, J. (2016) "Sprint: How to Solve Big Problems(...)"
- Jacobsen, J. J (2011) "29 spørgsmål"
- Shove, Watson, Han and Ingram: The Design of Everyday Life (2008)
- IDEO: The Field Guide to Human-Centered Design (2015)
-

Online læremidler:

- Lynda.com
- www.designkit.org/methods
- <https://innovation.sites.ku.dk/>

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. For at bestå skal forløbets opgaver være rettidigt afleveret og godkendt og den studerende skal have været aktiv og have opfyldt kravene om møde- og deltagelsespligt. Se afsnit om møde- og deltagelsespligt i studieordningen.

STUDIEAKTIVITETSMODEL

