

Danmarks Medie- og Journalisthøjskole
VK - Interaktivt Design
Fagbeskrivelse
Forår 2018

4. semester

Forløb: Interaktiv produktudvikling

Varighed: 10 ECTS

Formål

Den studerende skal have indsigt i de metoder og principper, der tilsammen gør det muligt at arbejde innovativt med interaktive produkter baseret på en nysgerrig men kritisk undersøgelse af potentialerne i samtidens kommunikationsteknologi. 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
- Gameification og spilteori
- Interaktionsdesign
- Prototyping

De studerende skal:

- 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, planlægningsevne, 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

Innovationsmetoder, spilteori, teknologiforståelse, brugervenlighed, wireframing, prototyping, mundtlig og skriftlig argumentation, præsentationsteknik.

Læringsmål:

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

- Kritisk udforskning af samtidens teknologi
- Innovationsmetoder - typer, formål, praktisk anvendelse

- Designprocessen fra indledende problem til færdig løsning
- Vigtigheden af at tage udgangspunkt i menneskelige behov frem for teknologiske muligheder

kunne

- Arbejde struktureret og målrettet med innovation
- Indtænke samtidens 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:

- "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.

Studieaktivitetsmodel:

