

Lekt	Dato	Lærer	Indhold	Litteratur/materiale	Øvelse/designopgave
1	26/8	LM/HL	Hvad er Interaktionsdesign, kurset, underviserne, litteraturen, eksamensform etc Design som fanger vores drømme Designprocessen (inkl Preece) <i>(intro til exemplarium)</i>	* Löwgren 2002 (4s) Buxton (s. 27-39, 72-83: 25s)	Gruppeinddeling
2	2/9	LM	Teoretisk grund Historiske perspektiver Sketching interaction <i>Exemplarium 1+2</i>	Dourish: kap 1 (25s) Buxton (95-137, 207-19, 55s) * Carlson & Wilmot (2006)(16s)	Rapid design øvelse <i>Exemplarium 3+4</i>
3	9/9	LM	Intro til Ældre, IT og velfærdsteknologi / 'mænd i bevægelse' Kbh.Kom. 10-11, Hans Bonde 11-12 Intro til designopgave og eks. fra tidl. projekter	*Britt Östlund (15s) Buxton (143, 1s)	<i>Exemplarium 5+6</i> Vox-pop i lokalområdet: Hvem er de ældre? Udarbejdelse af spørgeguide planlægning af interview
4	16/9	LM	At forundres - Om Etnografi Observation, interview <i>Exemplarium 7+8</i>	*Blomberg et al (2002) (24s) * Hastrup (2003) (25s) * Hastrup (1998) (8s) * Kvale (19s)	Hver gruppe finder en ældre mand, etnografi + dokumentation.
	23/9	LM	RUSKURSUS		
5	30/9	HL	At få ideer At sortere sine indtryk (Anni's portræksempel / minisociologisk studie) <i>Exemplarium 9+10</i>	Buxton (144-204, 51s)	Brainstorm, matrix, Ideo´s idekort Vision arbejde med skrap -bøger, -video m.m. fra genstandsfeltet <i>Exemplarium 11+12</i> <i>I. Upload vision</i>
6	7/10	LM	Tangible computing - getting in touch <i>Exemplarium 13+14</i> <i>Midtvejsevaluering</i>	Dourish: kap 2 (30s) * Weiser (1999) (9s)	<i>Exemplarium 15+16</i> Evt. arbejde med behandling af data fra genstandsfeltet? Hvordan bearbejdes og analyseres interview, fotos, video, m.m.?
	14/10		Efterårsferie		
7	22/10 !!	LM	Lene Nielsen om personas + scenarier Visuelle fortællinger	* Nielsen (2010, 26s) Buxton (277-307, 30s)	Quick and dirty personas og scenarier, udarbejdes i pap, modellervoks, "rigtige mennesker". Dokumenteres og præsenteres via: video, foto, papir m.m.
8	28/10	HL	Design for brug	* Norman (1990) (54s)	Genere designideer, vælg en af disse og skitser den med storyboard og persona. <i>II. Præsentere designskitse og storyboard med brugsscenario for øvelseshold.</i>
9	4/11	HL	Prototyper og sketching - af hvad, til hvad og hvordan?	* Houde & Hill (1997) (15s) Buxton (138-41, 4s)	Sketching & prototyping fra mockup til high-fi. Tegn i bevægelse, tændstiksmænd og "Fake it till you make it" anvend Houde & Hill i praksis
10	11/11	LM	Skitsere og afprøve ideer (video, animation, papir, rollespil ...) (videoaflevering: koordinere m. Ditte)	Buxton (229-51, 261-76, 48s)	13-15: arbejde videre på skitse/prototype 15-17: <i>III. Præsentere prototype for øvelseshold</i>
11	18/11	LM	Skitsere og afprøve ideer II At give kritik - æstetik og interaktionsdesign	Buxton (309-29, 349-69, 41s) * Löwgren (2008, 8s)	Prototypen I brug
12	25/11	LM	Social computing - sociologisk forståelse af interaktivt design Participatory design - den Skandinaviske tilgang	Dourish: kap 3 (44s) * Sundblad (30s)	<i>IV. Præsentere valgt design (prototype og brugsoplevelse) for hele holdet (12-17)</i>
					Vejledning
	16/12		Samlet aflevering Formidling... og interaktionsdesign		<i>Va. Visuelt materiale fra gruppen</i> <i>Vb. Refleksionsrapport fra hver studerende</i>