

	Lekt	Dato	Lærer lokale	Indhold	Litteratur/materiale	Øvelse/designopgave
I. Fundament og historie	1	2/9	LM Aud1 +DL	Hvad er Interaktionsdesign? Kurset, undervisere, litteratur, eksamensform Design som fanger vores drømme Designprocessen <i>Intro til exemplarium</i>	* Löwgren 2002 (4s) Buxton (s. 27-39, 72-83: 25s)	Gruppeinddeling (16 grupper) Diskussionsøvelse 1: Fra ingeniør til designer
	2	9/9	LM Aud1	Tema Seniorinteraktion Intro til designopgave Eksempler fra tidligere projekter Københavns Kommune (SUF): Pernille Mortensen	* Östlund (15s) Buxton (143, 1s)	Øvelse 2: Fotoobservation Planlægning af fotoobservation Hvem er de ældre? Hvordan ser ældre hverdag ud? Hvad er ældre sammen om? Er ældre enlige / ensomme?
	3	16/9	LM Aud1	<i>Exemplarium 1+2+3+4</i> Teoretisk grund, historiske perspektiver Sketching interaction <i>Startevaluering</i>	Dourish: kap 1 (25s) Buxton (95-137, 207-19, 55s)	Øvelse 3: Præsentation af fotoobservation Udpegning af to vigtige aha-oplevelser: a) en 'enabler' og b) en forhindring for det sociale møde
	4	23/9	MJ Aud1	<i>Exemplarium 5+6+7+8</i> Tangible computing - getting in touch	Dourish: kap 2 (30s) * Weiser (1999) (9s)	Øvelse 4: Oplev teknologien når sanserne svigter Gå i gang med at finde en ældre for hver gruppe i jeres eget netværk
II. At undersøge og formidle verden	5	30/9	LM Aud3	<i>Exemplarium 9+10+11+12</i> Etnografi At forundres Det etnografiske kamera	*Blomberg et al (2002) (24s) * Ylirisku & Buur (2007), uddrag kap 2 (12s)	Øvelse 5: Første etnografiske undersøgelse af ældre, etnografi + dokumentation.
	6	7/10	MJ Aud3	<i>Exemplarium 13+14+15+16</i> Ideation At få ideer At sortere sine ideer og indtryk	Buxton (144-204, 51s)	Øvelse 6: Brainstorm, matrix, Ideo´s idekort eller andre metoder Vision; arbejde med scrap-bøger, -video m.m. fra genstandsfeltet <i>I. Upload vision (13/10)</i>
	7	14/10	MJ Aud3	Personas og scenarier (Gæst: Lene Nielsen) Visuelle fortællinger Forberede øvelse	* Nielsen (2010, 26s) Buxton (277-307, 30s)	Øvelse 7: Quick and dirty personas og scenarier, udarbejdes i pap, modellervoks, "rigtige mennesker". Dokumenteres og præsenteres via: video, foto, papir m.m.
		21/10		Efterårsferie		
III. Sketching & enacting	8	28/10	MJ Aud1	Sketching and faking Forberede øvelse	Buxton (138-41, 4s) Buxton (229-51, 261-76, 48s)	Øvelse 8: Genere designideer, vælg en af disse og skitser den med storyboard og persona. <i>II. Præsenter designskitse og storyboard med brugsscenario for øvelshold.</i>
	9	4/11	MJ Aud3	Designskitsen i kontekst Skitser og afprøve ideer (video, animation, papir, rollespil) Forberede øvelse	Buxton (309-29, 349-69, 41s)	Eget designarbejde: arbejde med fysisk gestaltning af designkoncept
	10	11/11 10-18:30	LM Aud1	At øve sig på fremtiden Teater, dukker, props, video Forberede øvelse	* Ylirisku & Buur (2007), uddrag kap 4 (23s)	<i>III. Præsenter fysisk gestaltning af designkoncept for øvelshold (Præsentation for DMDhold 14-16:45, Georgia Tech 17-18:30)</i>
IV. Perspektiver	11	18/11	MJ Aud3	Social computing sociologisk forståelse af interaktivt design Forberede øvelse	Dourish: kap 3 (44s) Cramer (2003, 7s)	Eget designarbejde: forberedelse af panelpræsentation
	12	25/11	LM Aud3	Æstetisk interaktion (Gæster: Marianne Graves+Peter Krogh) Forberede panelpræsentation	* Löwgren (2008, 8s) * Krogh & Petersen (2009, 11s)	<i>IV. Præsenter valgt design (fysisk gestaltning og brugoplevelse) for hele holdet + panel (12-17)</i>
		6/12		14:00 Upload disposition for refleksionsrapport		
		9/12		Vejledning gruppevis		<i>Kritiksession med Georgia Tech 17-18:30</i>
		15/12		Samlet aflevering til eksamenskontor og på portfolio		<i>Va. Visuelt materiale fra gruppen Vb. Refleksionsrapport fra hver studerende</i>