

Lekt	uge	dato	lærer	indhold	Litt/materiale	Eksempel	øvelse	Design Projekt
1	36	3/9	LM + TS +++	Intro til Interaktions Design , feltet, kurset, underviserne, eksamensform etc Hva' er en computer? (tænk, tal og tegn) Foto af alle i pausen	S1 + video Crampton smith , Verplank		Rapid design øvelse	Gruppe inddeling Hjemme opgave: hvem er de ældre ?
2	36	5/9		Intro til Ældre, IT og velfærdsteknologi projektet (Rikke Kbh.Kom. 10-11) Intro til projektarbejde og eksempler på Stud. Projekter (11-12)	Materiale fra Rikke udleveres ved lektionen. Txt. Om seniorer (Informed Anecdotes 1+2: supplerende litteratur på blog)	Eksempel projekter (kuben , førerhunden, ægget ...)	Vox-pop	Hvem er de ældre ?
3	37	10/9	LM	Om Etnografi Observation, interview	Blomberg, Hughes, S7		Lav 'præsentations' materiale	Forberede kontakt med informanter
4	37	12/9	TS	IAD Process	S9			Første tur i feltet
5	38	17/9	LM	Grænseflade og interaktion, + historie	S6 , D1 , Weiser		Brainstorm	Begynd udkast til vision
6	38	19/9	TS	Om Prototyping og sketching	S11 , Buxton, HH		vejledning	Første vision
7	39	24/9	NJ / TS	Workshop	Etno og Hardware sketching		Workshop	
8	39	26/9	NJ / TS	Workshop	Etno og Hardware sketching		Workshop	
9	40	1/10	NJ / TS	Workshop	Etno og Hardware sketching		Workshop	
10	40	3/10	NJ / TS	Workshop	Etno og Hardware sketching		Workshop	
11	41	8/10	NJ / TS	Workshop	Fælles		Workshop	
12	41	10/10	NJ / TS	Workshop	Fælles		Workshop	
13	42	15/10		Efterårsferie				
14	42	17/10		Efterårsferie				