

Interaktionsdesign

E2008

Lektion 2: introduktion til projekt
Tomas Sokoler og Lone Malmborg

Læringsmål

- Få en første forståelse af genstandsfeltet: ældre og social interaktion
- At komme i gang med designprojektet

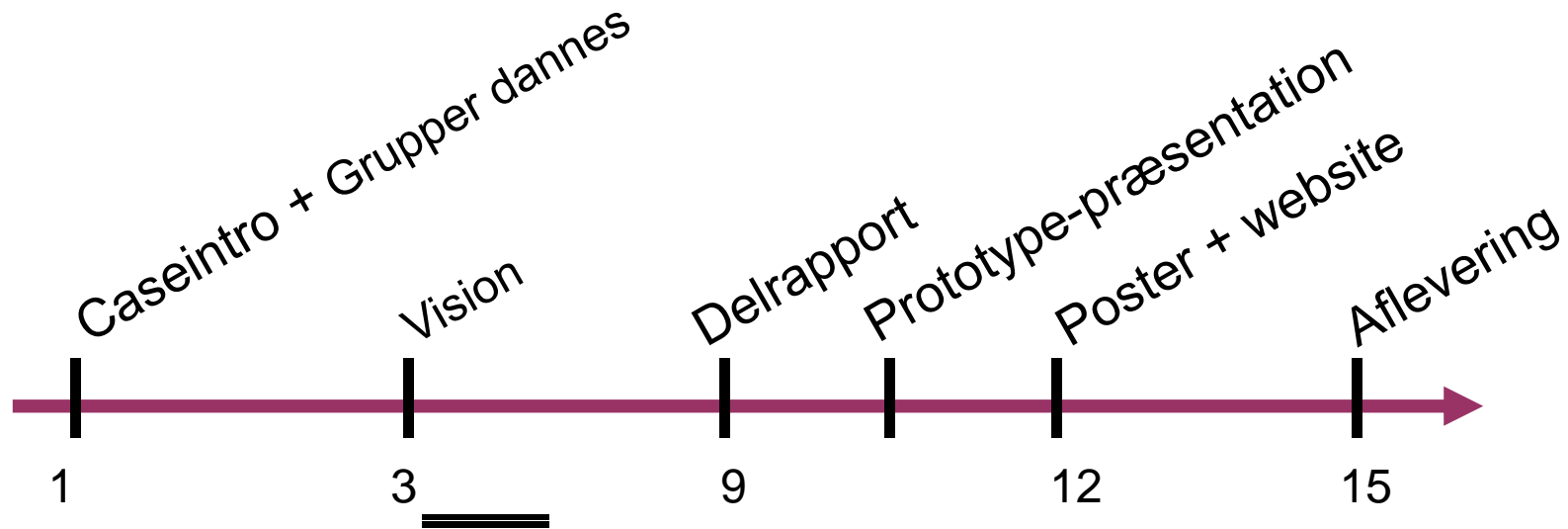
Indhold

- Besøg fra Københavns Kommune
 - Rikke Sølvsten, Aase Sand, Peder B. Grau
- Introduktion til ældre-problemstillinger i Kbh Kommune
- Pause
- Projekteksempler
- Intro til øvelse
- (Hvad er interaktionsdesign – hvis vi når det!)

Plan for kurset

- Kurset varer 15 uger, der er organiseret som følger (OBS! Aflevering skubbet en uge).
 - I de første 12 uger er der to ugentlige forelæsninger og to ugentlige øvelsesgange, hvor designprojektet kører parallelt med forelæsninger og øvelser (dog er uge 42 eget projektarbejde uden forelæsninger og øvelser).
 - Efter 3 uger aflever hver gruppe en vision for designprojektet
 - Efter ca 9 uger afleverer hver gruppe en delrapport for designprojektet, indeholdende en beskrivelse af problemområdet, en problemformulering og en skitse af det planlagte koncept/produkt.
 - Efter 12 uger præsenterer hver gruppe designprojektet mundtligt, og hver gruppe afleverer en poster om designprojektet, der udstilles i ITUs atrium. Samtidig oprettes et website, der præsenterer alle gruppernes designprojekter.
 - I de sidste 3 uger er der vejledning en gang om ugen i gruppernes reflektionsrapporter
 - Efter 15 uger afleverer hver gruppe reflektionsrapporten på maksimalt 8 sider.

Plan for kurset



Workshop

- Sketching in hardware/ Arduino
- Etnografiske metoder

Pause



Projekteksempler

- Tingfinderen (Birgitte)
- [Isense](#)
- Rapporter

Øvelse 2 – Vox populi

Vox populi - Folkets stemme



En rundspørge med få spørgsmål, der giver mulighed for at få overfladisk føling med et givent område.

Der stilles som regel de samme spørgsmål til alle interviewede om et aktuelt emne, som interviewpersonerne, ofte folk på gaden, kan forventes at have en kvalificeret mening og udtrykke sig kortfattet om.

Kan give en pejling på, hvor en dybere analyse skal rettes, ligesom den kan give større bredde til de kvalitative analyser.

- Opstil to-fire hypoteser om ældre mennesker.
- På baggrund af disse skal I udforme tre spørgsmål som I gerne vil have besvaret.
- Tag ud og spørg!
- Vær kreative! Dokumenter jeres data på flest mulige måder. Det kan blive guld værd senere.
- God fornøjelse.