

Lektionsplan for Interaktionsdesign efteråret 2007

Lone Malmborg og Anker Helms Jørgensen

| Fase | Lekt | Uge | Dato | Lærer | Indhold | Litteratur/materiale #s | Øvelse |
|-------------------------------|-------|-------|----------------|--|--|---|---|
| Getting started | 1 | 35 | 27/8 | AHJ LM | Intro ID & E Intro Preece Intro til undervisere | Sharp: kap. 1 + 9 (s. 412-448) * Löwgren (2002) 108 | Ingen øvelser |
| | 2 | | 29/8 | AHJ LM | Intro ID-projekter Intro til projekttema: ældre & design | Sharp: kap 2 48 | Ingen øvelser |
| | 3 | 36 | 3/9 | AHJ | Intro Dourish + hci-historie Intro kognition | Dourish: preface Dourish kap. 1 * Bannon (1991) 41 | Rapid design |
| 4 | 5/9 | | LM | Interfaces & Tangible computing Gruppeinddeling klar | Sharp kap 6 Dourish kap 2 104 | Rapid design | |
| On the runway | 5 | 37 | 10/9 | LM | Etnografi, organisation og social computing - intro & metode Cultural probes | Sharp: kap 4 * Blomberg et al (2002) * Hughes et al (1995) * Gaver et al (1999) * Hemmings et al (2002) 99 | Cultural probes |
| | 6 | | 12/9 | LM | Etnografi, organisation og social computing - teori Om designprocessen og projektorg. Design-virkomhed: IDEO Første kursusevaluering | Dourish: kap 3 Design video 44 | Cultural probes |
| | 7 | 38 | 17/9 | LM | Erling Björvinsson + Per-Anders Hillgren: Workplace studies | * Björvinsson & Hillgren (2004) 10 | Tilrettelægge design-proces & projektorganisation |
| | 8 | | 19/9 | LM | Mette Agger Eriksen: Material Matter - Om design materialer i tværfagligt design samarbejde Problemformulering / tema klar | * Eriksen (2006) * Frishberg (2006) * Sanders (2002) 12 | Tilrettelægge design-proces & projektorganisation |
| Flying | 9 | 39 | 24/9 | TS | Valg mellem to workshops: 1. Physical computing 2. Etnografiske metoder | Separat materiale | Øvelser i forbindelse med workshops |
| | 10 | | 26/9 | AV | | | |
| | 11 | 40 | 1/10 | AHJ | | | |
| | 12 | | 3/10 | LM | | | |
| | 13 | 41 | 8/10 | LM | Gæst: Schön and design reflections | * Schön (1992) 12 | |
| | 14 | | 10/10 | AHJ | Affective & emotional computing | * Norman kap 1 (2002) * Hook (2005) 54 | |
| | | 42 | 15/10 17/10 | | Efterårsferie | | |
| | 15 | 43 | 22/10 | AHJ | Dataindsamling og -analyse, kravspecifikation | Sharp kap 7, 10 120 | |
| | 16 | | 24/10 | LM | Personas og scenarier Aflever delrapport | * Nielsen (2002) * Nielsen (2004) 10 | |
| 17 | 44 | 29/10 | LM | Mock-ups og prototyping Jakob - modeller og prototyper | Sharp: kap 11 * Houde & Hill (1997) * Boucher & Gaver (2006) 77 | | |
| 18 | | 31/10 | AHJ LM | Prototypevejledning | | | |
| Coming home | 19 | 45 | 5/11 | AHJ LM | Præsentation af prototyper | | |
| | 20 | | 7/11 | AHJ | Evaluering / test | Sharp: kap 12, 13, 14.1-2, 15.1-2 99 | |
| | 21 | 46 | 12/11 | LM | Embodied interaction-fænomenologi | Dourish kap 4 28 | |
| | 22 | | 14/11 | AHJ | Interaktionsdesignområdets videnskabsteori | Dourish kap 5 28 | |
| | 23 | 47 | 19/11 | AHJ | Designkritik, refleksion og kvalitet | Dourish kap 6 + 7 55 | |
| 24 | 21/11 | | AHJ LM | Posterudstilling | | | |
| Vejledning & Rapportskrivning | 25 | 48 | 26/11 | AHJ LM | Vejledning | | |
| | 26 | | 28/11 | AHJ LM | Vejledning | | |
| | 27 | 49 | 3/12 | AHJ LM | Vejledning | | |
| | 28 | | 5/12 | AHJ LM | Vejledning | | |
| | 29 | 50 | 10/12 | | Projektarbejde | | |
| | 30 | | 12/12 | | Projektarbejde Aflever projekt | | |

