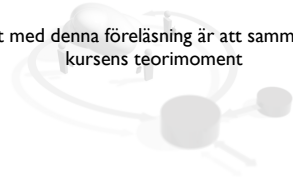


Repetition

Målet med denna föreläsning är att sammanfatta kursens teorimoment



Målen med kursen

- Från Ax till ogräddad limpa
 - Få en första erfarenhet från att jobba i ett större designprojekt med fokus på ett komplext interaktionssystem
- Bredda sin designteoretiska kompetens
- Fördjupa sina kunskaper inom centrala områden för Samverkande System (Emergenta interaktionssystem)

Kursen



Implementation

- Ett stort designprojektet i centrum för kursen
- Designarbetet i fokus
- Vag idé på ett tema som förfinas genom designarbetet
 - Förstudier, brainstorming, scenariokonstruktion, prototyper, etc
- Mycket grupparbete, med olika konstellationer
- Kontinuerliga projektmöten & teammöten
- Krav på kontinuerlig dokumentation av processen
- Redovisning av grupparbeten och projektet i stort
- Behovsorienterade föreläsningar och fördjupningsstudier
- Föreläsningar runt design och interaktionsdesign

Kursen



Genomförande

Kursen

- Designföreläsningar i början av kursen
 - Den reflekterande designern
- Introduktion till Samverkande system
 - Vad det är och vad man kan tänka sig "ha dom till"
- Start av projektarbetet
- Behovsorienterade föreläsningar
 - Lärare, Gästföreläsare och studentledda
- Designföreläsningar i slutet av kursen som bygger på erfarenheter från projektarbete



Teoridelen

Kursen

- "Obligatoriskt"
 - En kursbok + kompendie
- Antal artiklar
- Föreläsningmaterial
 - Det sagda och skrivna...
- Material från studentseminarier
- Individuellt fördjupningsmaterial
- Referenslitteratur



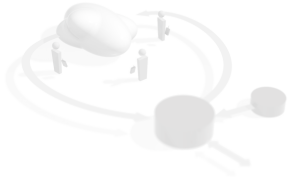
Repetition

- Områden
 - Design
 - Den reflekterande designern
 - Designmetoder och tekniker
 - Design av komplexa system
 - Space, place and location
 - Design och anti-mönster
 - Brukskvaliteter hos samverkande system
 - Samverkande system
 - Introduktion
 - Applikationsområden
 - Spel och emergent interaktion
 - Tekniska aspekter
 - Systemarkitektur
 - Web-services och service detection
 - Interaktion
 - Sakers karaktär
 - Gestaltning av komplexa fenomen
 - Osynliga system
 - Sociala aspekter
 - Privathet och integritet
 - Communities (gemenskaper) och kollektivt agerande
 - Beräkningsaspekter
 - Modellering och matchning av informationsobjekt
 - Bra och ha algoritmer för klustring och mönsterigenkänning



Design

- Den reflekterande designern



Repetition

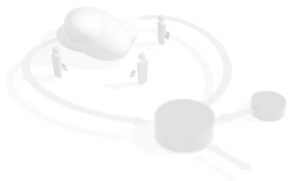


— Design av Samverkande System —

7

Design

- Designmetoder och tekniker



Repetition

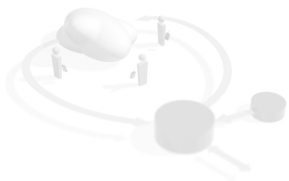


— Design av Samverkande System —

8

Design

- Space, place and location



Repetition

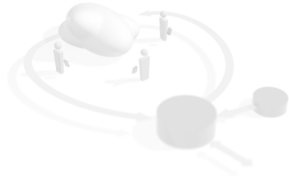


— Design av Samverkande System —

9

Design

- Design och anti-mönster

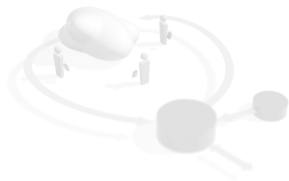


Repetition



Design

- Design av komplexa system

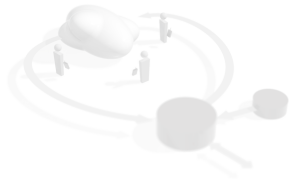


Repetition



Design

- Brukskvaliteter hos samverkande system

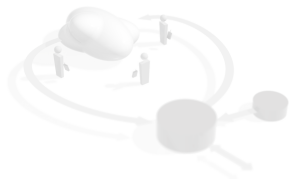


Repetition



Interaktion

- Sakers karaktär

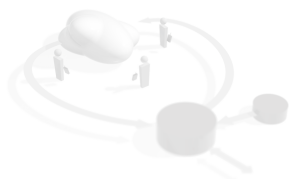


Repetition



Interaktion

- Gestaltning av komplexa fenomen

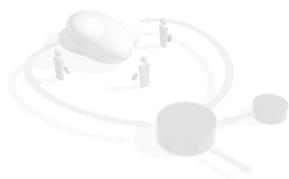


Repetition



Interaktion

- Osynliga system



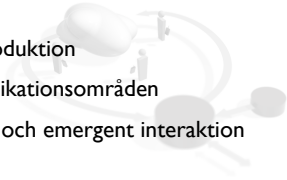
Repetition



Emergenta interaktionssystem

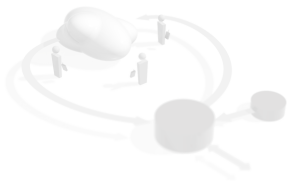
Repetition

- Introduktion
- Applikationsområden
- Spel och emergent interaktion



Sociala aspekter

- Privathet och integritet

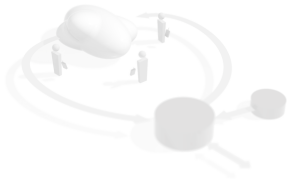


Repetition



Sociala aspekter

- Gemenskaper & kollektivt agerande

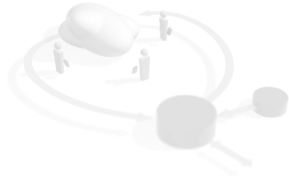


Repetition



Tekniska aspekter

- Systemarkitektur

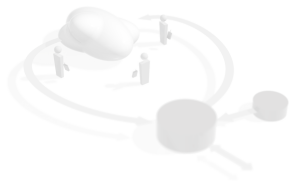


Repetition



Tekniska aspekter

- Web-services och service detection

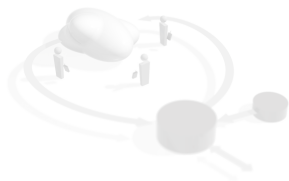


Repetition



Beräkningsaspekter

- Bra och ha algoritmer för klustring och mönsterigenkänning

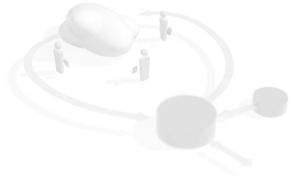


Repetition



Beräkningsaspekter

- Modellering och matchning av informationsobjekt



Repetition

