

# Repetition

Målet med denna föreläsning är att sammanfatta kursens teorimoment



# Målen med kursen

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)



# Implementation

Kursen

- 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



# 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

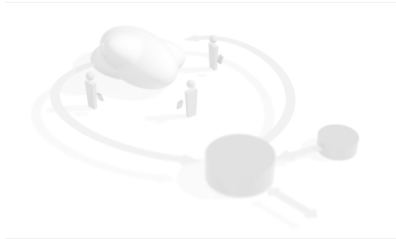
- Områden
  - Design
    - Den reflekterande designern
    - Designmetoder och tekniker
    - Design av komplexa system
    - Space, place and location
    - Design och anti-mönster
    - Brukskvaliteter hos samverkande system
  - Samverkande system
    - Introduktion
    - Applikationsområden
    -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



# Design

- Den reflekterande designern

Repetition



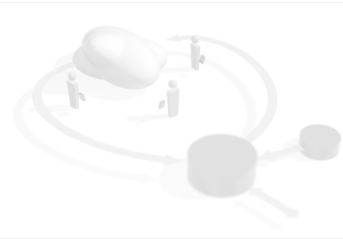
— Design av Samverkande System —

7

# Design

- Designmetoder och tekniker

Repetition



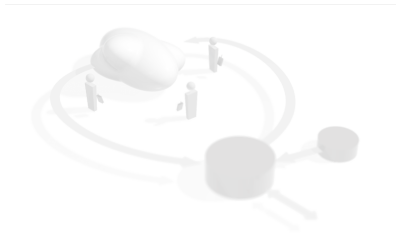
— Design av Samverkande System —

8

# Design

- Space, place and location

Repetition



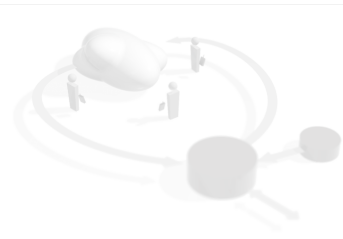
— Design av Samverkande System —

9

# Design

- Design och anti-mönster

Repetition



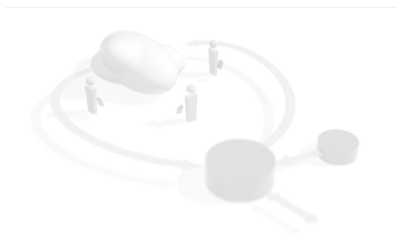
— Design av Samverkande System —

10

# Design

- Design av komplexa system

Repetition



— Design av Samverkande System —

11

# Design

- Brukskvaliteter hos samverkande system

Repetition



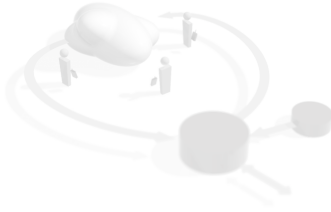
— Design av Samverkande System —

12

# Interaktion

- Sakers karaktär

Repetition



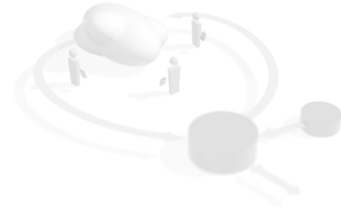
— Design av Samverkande System —

13

# Interaktion

- Gestaltning av komplexa fenomen

Repetition



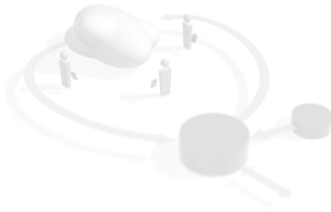
— Design av Samverkande System —

14

# Interaktion

- Osynliga system

Repetition



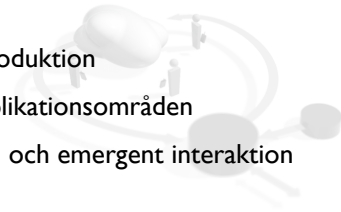
— Design av Samverkande System —

15

# Emergenta interaktionssystem

- Introduktion
- Applikationsområden
- Spel och emergent interaktion

Repetition



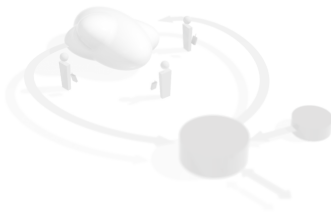
— Design av Samverkande System —

16

# Sociala aspekter

- Privathet och integritet

Repetition



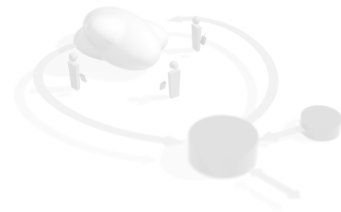
— Design av Samverkande System —

17

# Sociala aspekter

- Gemenskaper & kollektivt agerande

Repetition



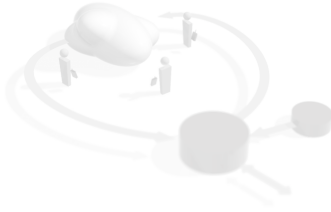
— Design av Samverkande System —

18

# Tekniska aspekter

- Systemarkitektur

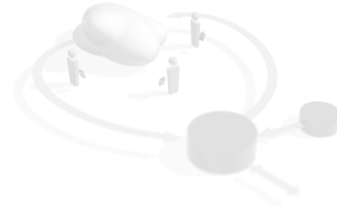
Repetition



# Tekniska aspekter

- Web-services och service detection

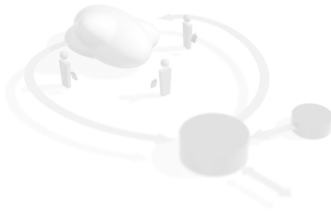
Repetition



# Beräkningsaspekter

- Bra och ha algoritmer för klustring och mönsterigenkänning

Repetition



# Beräkningsaspekter

- Modellering och matchning av informationsobjekt

Repetition

