

Introduktion till digital design och innovation 15 hp

Introduction to Digital Design and Innovation 15 credits

Grundnivå

Huvudområde: Informatik, grundnivå, har endast gymnasiala förkunskapskrav (GIN)

Kursplanen är fastställd av Forsknings- och utbildningsnämnden (2024-06-13) och gäller studenter antagna höstterminen 2024.

Kursens inplacering i utbildningssystemet

Kursen ingår i programmet Digital design och innovation 180 hp.

Behörighetskrav

Grundläggande behörighet + Matematik 2a eller 2b eller 2c.

Kursens mål

Kursens övergripande syfte är att introducera informatik som designorienterat ämne samt hur grundläggande designarbete genomförs. Ett mål med kursen är att studenten ska orientera sig inom huvudområdet och tillägna sig grundläggande kunskap om informatik i forskning och praktik. Ett annat mål är att studenten ska tillägna sig grundläggande perspektiv på design och användning av informationsteknik kopplat till hållbarhet, etik och jämlikhet. Ett tredje mål är att studenten ska utveckla förmåga att skriftligt och muntligt, på grundläggande nivå förhålla sig vetenskapligt till frågor inom ämnet. Studenten ska vidare tillägna sig praktisk kunskap, börja problematisera och definiera problem som löses med design inom ramen för kursens praktiska moment.

Efter avslutad kurs ska studenten kunna:

Kunskap och förståelse

- på grundläggande nivå redogöra för centrala begrepp och teorier inom huvudområdet informatik
- på grundläggande nivå beskriva hur vetenskapliga frågeställningar identifieras, formuleras och undersöks
- beskriva design som handling, process och artefakt

Färdighet och förmåga

- genomföra en designprocess rörande en digital tjänst eller produkt
- tillämpa grundläggande designverktyg, som till exempel skisser, för att visualisera och lösa designproblem
- kommunicera genom avgränsade muntliga och skriftliga presentationer anpassade för mottagaren

- genomföra en uppsatsprocess inom given tidsram

Värderingsförmåga och förhållningssätt

- på grundläggande nivå värdera och konstruktivt kritisera olika typer av IT-artefakter utifrån ett hållbarhets-, jämställdhets-, och etiskt perspektiv

Kursens huvudsakliga innehåll

Kursen bedrivs genom att studenterna får arbeta praktiskt med design samt introduceras till informatik som designorienterad vetenskap. Studenterna får en introduktion till akademiska studier, det vill säga hur det går till att studera på ett högre lärosäte. Efter det presenteras informatik som vetenskap samt kritiska förhållningssätt som kan appliceras på digital design (etik, jämställdhet och hållbarhet). Studenterna introduceras även till att arbeta praktiskt med en designprocess där de både skapar och utvärderar digitala designlösningar. Avslutningsvis introduceras studenterna till aktuella forskningsfrågor inom informatik samt akademiskt skrivande där studenterna genom rapportskrivande tar sig an ett aktuellt och avgränsat kunskapsproblem.

Undervisning

Undervisningen består av föreläsningar, workshops och seminarier. Undervisningen bedrivs normalt på svenska men undervisning på engelska kan förekomma.

Examination

Som betyg för hel kurs används något av uttrycken Underkänd, Godkänd eller Väl godkänd.

Examinationen består av individuell skriftlig reflektion, muntlig projektredovisning, individuell skriftlig tentamen, individuell skriftlig dugga, rapport som skrivs parvis samt seminarier. För att uppnå betyget Väl godkänd (VG) på hel kurs krävs VG på examinationsmomentet: Individuell tentamen (5,0 hp).

Examinationsmoment		Betyg
Reflektion	1 hp	U/G
Projektredovisning	2 hp	U/G
Individuell tentamen	5 hp	U/G/VG
Dugga	2 hp	U/G
Akademiskt förhållningssätt – uppsatsprocess	2,5 hp	U/G
Seminarier	2,5 hp	U/G

Om särskilda skäl finns får examinator göra undantag från angiven examinationsform och medge att en student examineras på annat sätt. Särskilda skäl kan t.ex. vara beslut om särskilt pedagogiskt stöd.

För elitidrottande studenter enligt Riktlinjer för kombi-

nationen studier och elitidrott vid Högskolan i Halmstad, dnr: L 2018/177, har examinator rätt att besluta om ett anpassat examinationsmoment eller låta studenten genomföra examinationen på ett alternativt sätt.

Kursvärdering

I kursen ingår kursvärdering. Denna ska vara vägledande för utveckling och planering av kursen. Kursvärderingen ska dokumenteras och redovisas för studenterna.

Kurslitteratur och övriga läromedel

Böcker

Wikberg-Nilsson, Å., Ericson, Å., & Törlind, P. *Design: process och metod*. 2. uppl. Studentlitteratur, senaste upplagan.

Nehls, E. *Nyborjarens guide till vetenskapligt tänkande*. Studentlitteratur, 2021.

Polaine, A., Løvlie, L., & Reason, B. *Service design: From insight to inspiration* (Kap 2). Rosenfeld media, 2013.

Artiklar

Ehrnberger, K., Räsänen, M., & Ilstedt, S. Visualising Gender Norms in Design: Meet the Mega Hurricane Mixer and the Drill Dolphia. *International Journal of design*. Vol 6 (2012) nr 3.

Iivari, N. & Kuuti, K. Critical Design Research and Information Technology. Searching for Empowering Design. In *Proceedings of the 2017 Conference on Designing Interactive Systems (DIS '17)*. ACM, New York, NY, USA, 2017.

Lucas Jr, H. C., & Goh, J. M. Disruptive technology: How Kodak missed the digital photography revolution. *The Journal of Strategic Information Systems*. Vol 18 (2009) nr 1, s. 46-55.

Tilson, D., Sørensen, C., & Lyytinen, K. Platform Complexity: Lessons from the music industry. In *System Sciences (HICSS), 2013 46th Hawaii International Conference on*. s. 4625-4634. IEEE, 2013.

Vial, G. Understanding digital transformation: A review and a research agenda. *The Journal of Strategic Information Systems*. Vol 28 (2019) nr 2, s. 118-144.

Vetenskapliga artiklar och arbetsmaterial som väljs i samråd med lärarna.

Referenslitteratur

Holmlid, Stefan & Wetter Edman, Katarina. *Tjänstedesign, Principer och praktiker*. Studentlitteratur, 2021.