

Design tänkande 7,5 hp

Design Thinking 7.5 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 vad design-tänkande innebär. Målet med kursen är att studenten ska få en förståelse för grunderna till design i teori och praktik. Det innebär bland annat att förstå vad en designprocess innebär, och få en förståelse för grundläggande och kritiska perspektiv på design. Kursens mål är vidare att studenten ska genomföra grundläggande designaktiviteter med hjälp av olika designmetoder.

Efter avslutad kurs ska studenten kunna:

Kunskap och förståelse

- redogöra för historiska grunder för designdisciplinen
- redogöra för och förklara teoretiska grunder för designtänkande
- redogöra för grundläggande begrepp och termer inom designmetodik

Färdighet och förmåga

- välja och använda metoder för att lösa designproblem
- planera och anpassa en designprocess utifrån ett designproblem
- dokumentera och redogöra för val rörande designmetodik och designprocesser

Värderingsförmåga och förhållningssätt

- problematisera lämpligheten av olika designmetoder med grund i perspektiv på användare och samhälle
- värdera och kritiskt reflektera över designkompetens kopplat till en professionell designpraktik

- värdera och argumentera för och emot designbeslut kontinuerligt under en designprocess

Kursens huvudsakliga innehåll

Kursen introducerar designdisciplinens grunder från ett teoretiskt och historiskt perspektiv, samt grundläggande färdigheter för design. Olika fält inom design, som till exempel service design och interaktionsdesign introduceras. Under kursens gång genomförs kontinuerligt strukturerad designkritik och reflektion över den framtagna lösningens effekter på användare och samhälle i en relevant användningskontext.

Undervisning

Undervisningen består av föreläsningar, övningar och projektarbete. 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.

Kursen examineras genom aktivt deltagande på designkritik och en reflektion som genomförs individuellt, samt en skriftlig arbetsbok som genomförs i grupp. För att uppnå betyget Väl godkänd (VG) på hel kurs krävs VG på examinationsmomentet: Reflektion (3,5 hp).

Examinationsmoment		Betyg
Designkritik	1 hp	U/G
Skriftlig arbetsbok	3 hp	U/G
Reflektion	3,5 hp	U/G/VG

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 kombinationen 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

Rogers, Y., Sharp, H., & Preece, J. *Interaction Design: Beyond Human Computer Interaction*. John Wiley & Sons Inc. Senaste upplagan

Ett digitalt kompendium som tillgängliggörs via högskolans lärplattform.

Referenslitteratur

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