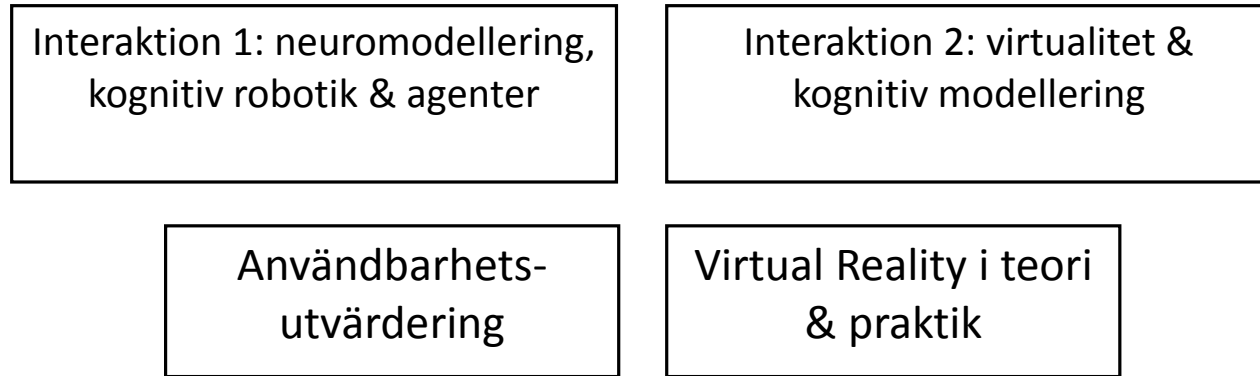


Kommande kurser om samspelet mellan människa och teknik

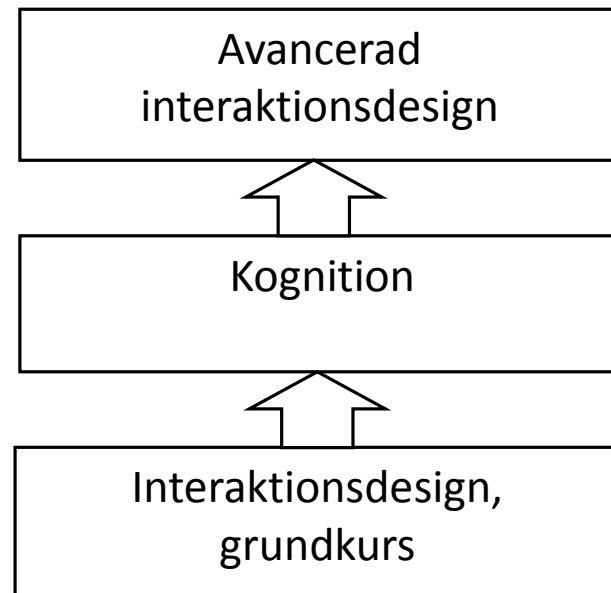
Mattias Wallergård

Institutionen för designvetenskaper

C-programmet



Obligatoriet



Specialiseringen
Bilder & Grafik

D-programmet

Avancerad
interaktionsdesign

Virtual Reality i teori
& praktik

Interaktionsdesign

Användbarhets-
utvärdering

Kognition

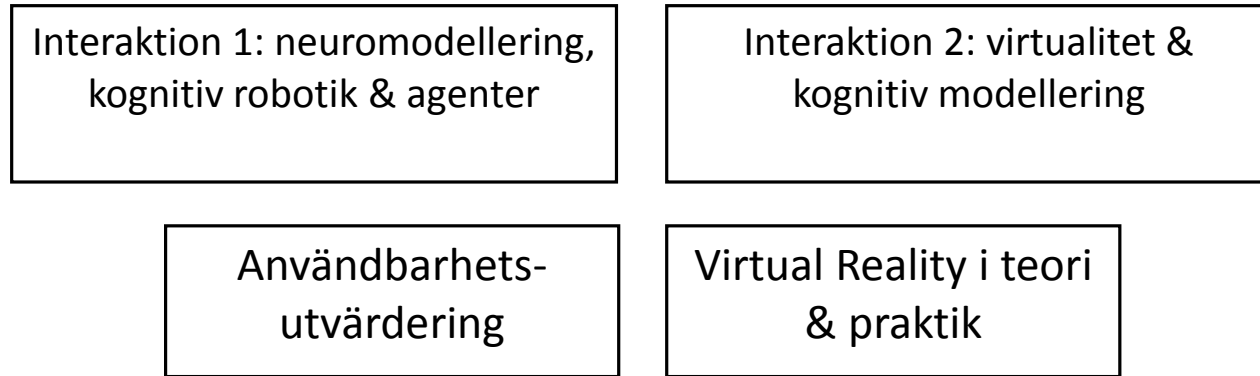
Obligatoriet

Avancerad interaktionsdesign

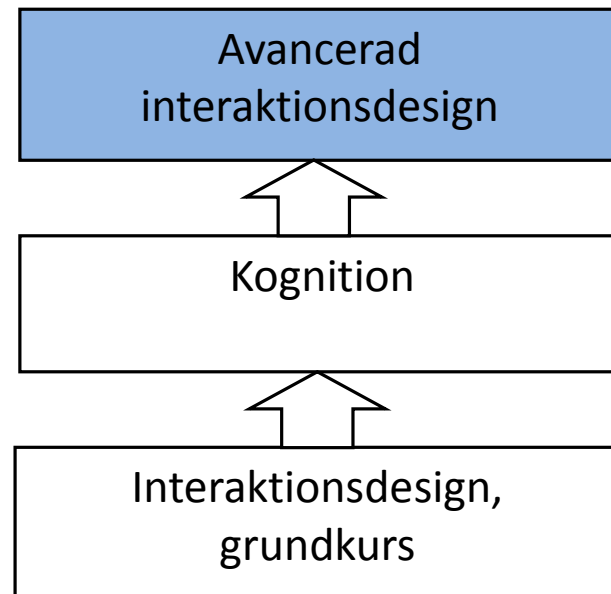


https://www.youtube.com/watch?v=zFAkdrw_RsQ

C-programmet



Obligatoriet



Specialiseringen
Bilder & Grafik

D-programmet

Avancerad
interaktionsdesign

Virtual Reality i teori
& praktik

Interaktionsdesign

Användbarhets-
utvärdering



Obligatoriet

Kognition

Avancerad interaktionsdesign

- Förmedlar kunskap om **interaktion och tekniker** för människonära design baserat på interaktion som sträcker sig bortom skärmen och tangentbordet
- Hur man **designar, prototyper och utvärderar** användargränssnitt som baserar sig på t ex gester, 3D, ljud och känsel
- Prototyp-verktyg: **Android-mobiler** innehåller en mängd olika sensorer och möjliga sätt att förmedla information till användaren

Avancerad interaktionsdesign

- **OBS!** Kursen är obligatorisk för C men det finns även plats för ett antal D-studenter. Antagning för D-studenter baseras på återstående poäng till examen.

Interaktionsdesign

- En introduktion för D till ämnet *interaktionsdesign*
- Bygger vidare på kursen *Kognition*
- Fokus på
 - Designprocessen
 - Prototyping
 - Interaktionstekniker
- Projektbaserad



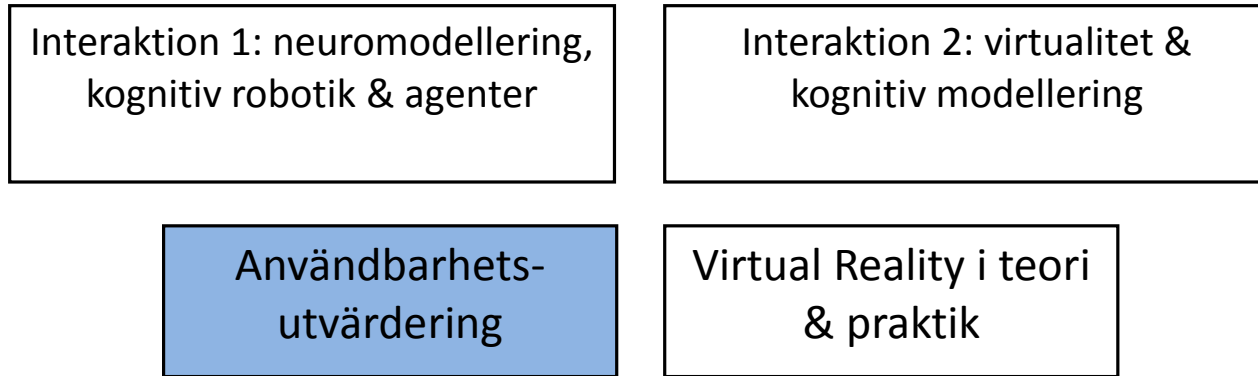
Interaktionsdesign

- OBS! Numera så finns kursen Interaktionsdesign även i D-specialiseringen Software engineering.

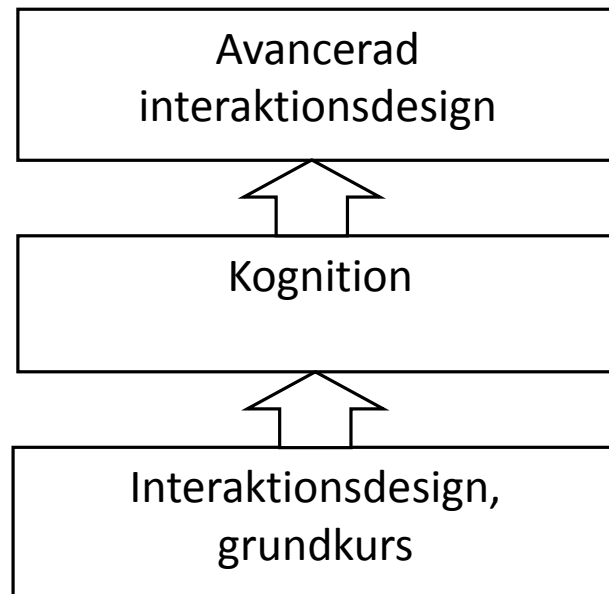
Användbarhetsutvärdering



C-programmet

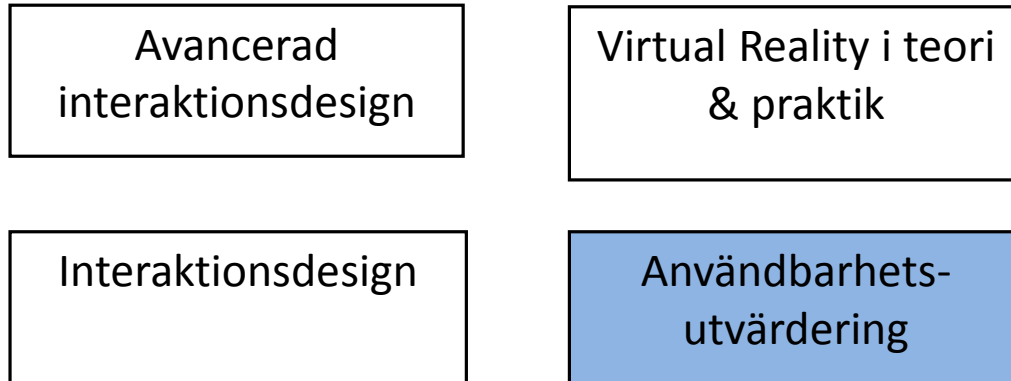


Obligatoriet

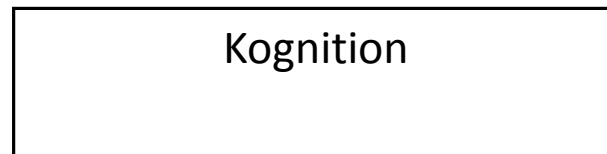


Specialiseringen
Bilder & Grafik

D-programmet



Obligatoriet



Användbarhetsutvärdering

- Fördjupningskurs om hur man planerar och genomför en användbarhetsutvärdering
- IKDC:s användbarhetslaboratorium



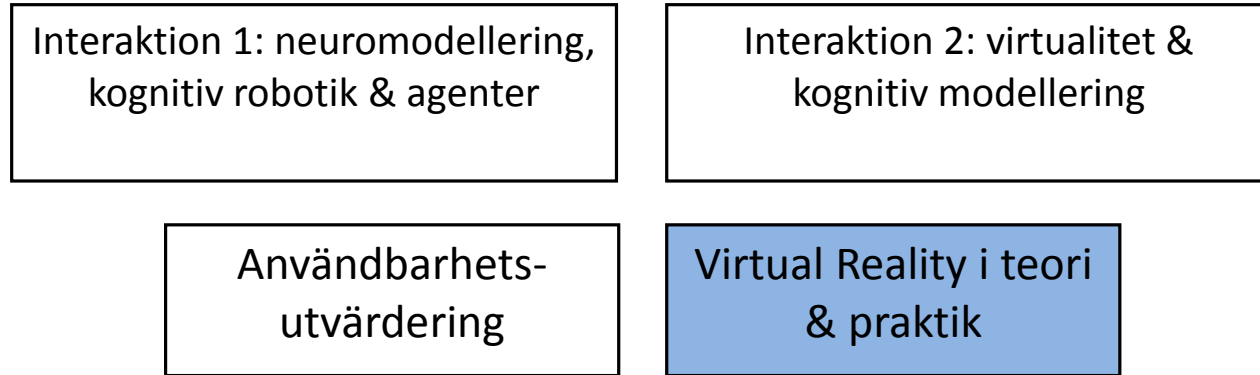
Användbarhetsutvärdering

- OBS! Numera så finns kursen Användbarhetsutvärdering även i D-specialiseringen Software engineering.

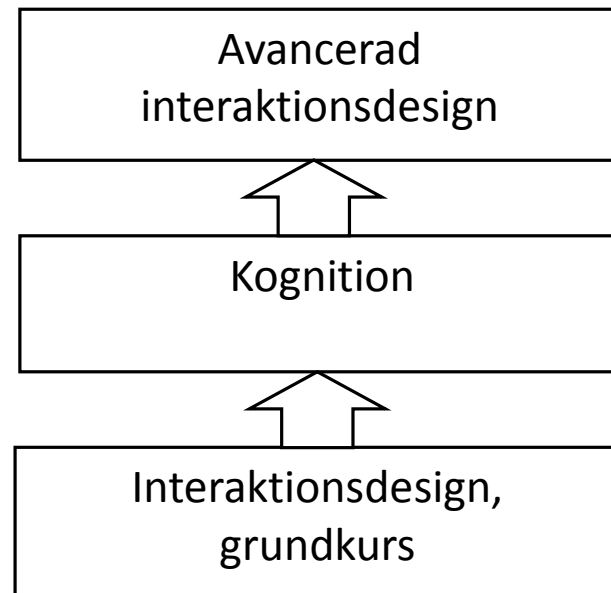
Virtual reality i teori och praktik



C-programmet

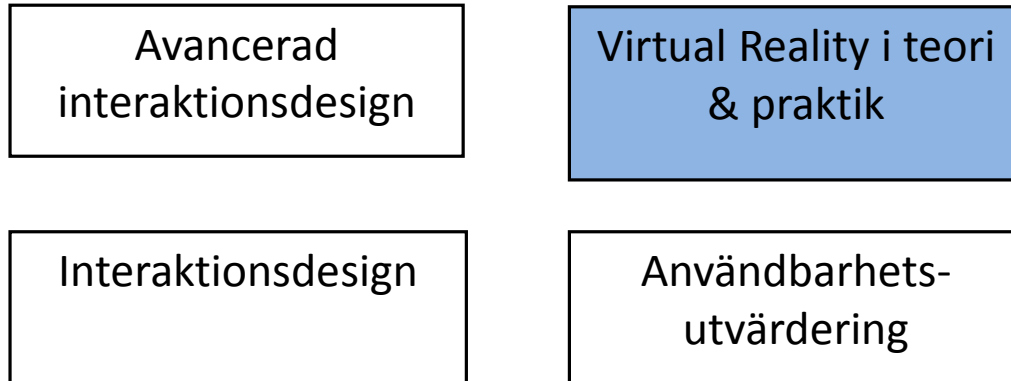


Obligatoriet

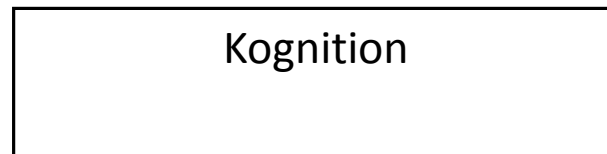


Specialiseringen
Bilder & Grafik

D-programmet



Obligatoriet



Virtual reality i teori och praktik

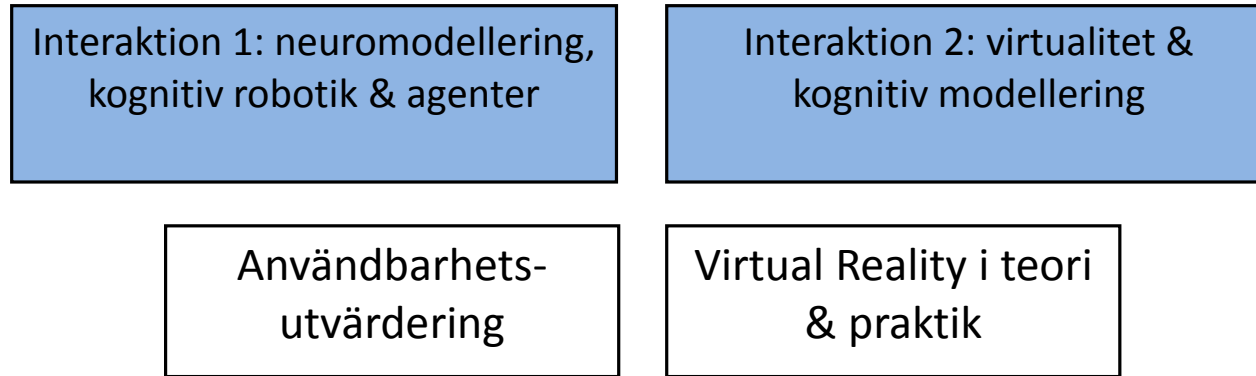
- 3D-displayer
- Rörelsesensorer
- Interaktionstekniker för virtuella världar
- Föreläsningar + projekt
- Virtual Reality Lab (IKDC)



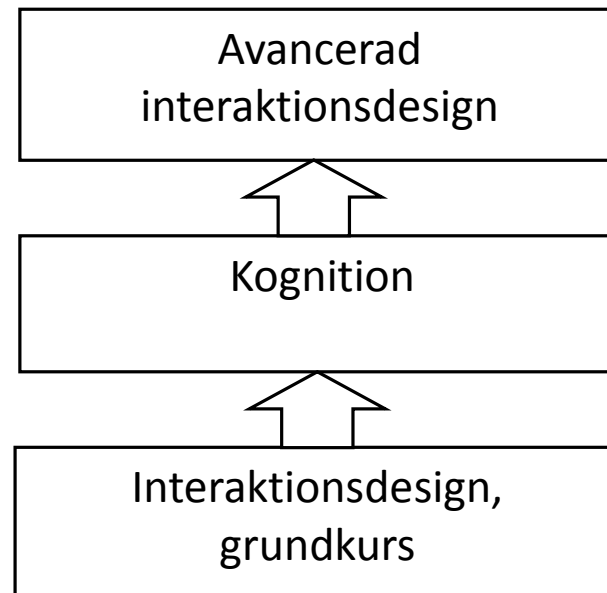
Interaktion 1 & Interaktion 2



C-programmet



Obligatoriet



D-programmet

- Interaktion 1 och Interaktion 2 finns som valfria kurser

Interaktion 1 & Interaktion 2

- Samarbete mellan LUCS och Designvetenskaper
- Utforska nya typer av interaktion
 - Människa-robotinteraktion
 - Lärandesystem
- Tillsammans med kognitionsmasterstudenter
- Forskningsnära projekt



Andra kurser om samspelet mellan människa och teknik

- Arbete, människa, teknik – projekt
- Människa, teknik, organisation och hantering av risker
- Rehabiliteringsteknik
- Rehabiliteringsteknik och design

Examensarbete



Examensarbete

- På företag eller inom forskningsprojekt
- Det finns primärt två ”examensarbeteskurser” med anknytning till människa-teknikinteraktion
 - Interaktionsdesign (MAMM01)
 - Rehabiliteringsteknik (TNS820)

Frågor?

www.eat.lth.se/kurser/
www.certec.lth.se/utbildning/