

**KURSPLAN**

# **Examensarbete Mediedesign - Design för interaktiva medier 30 högskolepoäng M0050F**

**Thesis Media Design - Design for Interactive Media**

**Kursplan antagna: Vår 2017 Lp 3 - Vår 2017 Lp 4**

**BESLUTSDATUM  
2016-02-15**

# Examensarbete Mediedesign - Design för interaktiva medier 30 högskolepoäng M0050F

## Thesis Media Design - Design for Interactive Media

### Grundnivå, M0050F

Utbildningsnivå	Fördjupningskod	Betygsskala	Ämne	Ämnesgrupp (SCB)
Grundnivå	G2E	U G VG	Mediedesign	Medieproduktion

## Behörighet

Grundläggande behörighet samt M0038F Interaktionsdesign 1:2 15 hp, M0042F Interaktionsdesign 2:A, 30 hp samt följande moment ur M0043F Metod och fördjupning: Metod, 15 hp, Fördjupning, 7.5 hp

## Urval

Urvalet grundas på 1-165 högskolepoäng.

## Examinator

Maria A Juhlin

## Mål/Förväntat studieresultat

Kursens mål är att visa på utvecklad förtrogenhet i att självständigt planera, strukturera och genomföra en designlösning av omfattande karaktär och utifrån tydlig frågeställning. I kursmålen ingår att klara av att reflektera och argumentera för valda metoder samt att kunna synliggöra de processer som förekommit resultatet i och med examensarbetets karaktär. Genom att kunna påvisa förtrogenhet att leda och genomföra processen med design för interaktiva medier d v s att kunna hantera både designprocess och -produkt med fokus på användarupplevelser och användbarhet, har värdefulla kunskaper och erfarenheter inför såväl en framtida designbransch som eventuellt konstnärligt utvecklingsarbete utvecklats.

Efter kursen kan studenten:

- självständigt, med en kombination av konstnärlig och vetenskaplig ansats och förhållningssätt, utforska en konkret, avgränsad frågeställning med tydlig koppling till ämnesområdet Mediedesign, inriktning Design för interaktiva medier,
- genomföra en studie, ett utredningsarbete, en produktion eller konceptutveckling som vilar på konstnärlig grund, värdera sina egna slutsatser och med skicklighet tillämpa under utbildningen förvärvade kunskaper, kompetenser och färdigheter,
- kommunicera arbetet skriftligt och muntligt, på ett professionellt sätt, tillgodogöra sig innehållet i relevant facklitteratur och relatera till sitt eget arbete,
- självständigt söka kunskap och handledning hos handledare eller andra experter,
- värdera annan designlösning än sin egen och kritisera denna på ett sakligt och professionellt sätt
- identifiera sitt behov av ytterligare kunskap.

## Kursinnehåll

- Seminarier
- Fördjupning
- Examensarbete

•

## Genomförande

Kursens undervisningsspråk samt undervisningsform anges för varje kurstillfälle och framgår av kursidan på Luleå tekniska universitets hemsida.

- Projektarbete
- Litteraturstudier
- Aktivt deltagande i obligatoriska moment
- Skriftliga, muntliga och visuella redovisningar
- Seminarier
- Opponering
- Artefakt, workbook och rapport

Undervisningen sker i form av individuell problemlösning av ett omfattande projektarbete med tydligt fokus på konstnärlig gestaltning av artefakt, mot inriktningen Design för interaktiva medier. Projektet inkluderar litteraturstudier, utifrån handledares rekommendationer, samt ett aktivt deltagande i obligatoriska moment såsom individuell handledning samt vid seminarier.

Seminarierna innefattar såväl skriftliga, muntliga som visuella redovisningar där problemlösningen presenteras och opponeras av kursens övriga studenter. Workbook-metod används som ett verktyg vid skrivandet av uppsatsen i examensarbetet, där såväl ett konstnärligt som ett vetenskapligt förhållningssätt ska vara tydligt reflekterat. Metoder, teorier och process reflekteras och argumenteras, som ett komplement till framtagna artefakt.

## Examination

Om det finns beslut om särskilt pedagogiskt stöd, i enlighet med Riktlinjen Studentens rättigheter och skyldigheter vid Luleå tekniska universitet, finns möjlighet till anpassad eller alternativ examinationsform. Se "prov" för examinationsform. För att få VG i kursen måste VG uppnås för "Examensarbete".

## Övrigt

Kursen M0050F (eller motsvarande kurs) ingår som obligatorisk kurs på grundnivå, inför en kandidatexamen i Mediedesign, Luleå tekniska universitet  
Obligatorisk närvaro vid kursstart och vid alla seminarier.

Kontakt: ETKS utbildningsadministration [eduetks@ltu.se](mailto:eduetks@ltu.se).

## Litteratur. Gäller från Vår 2015 Lp 3

Referenslitteratur

Visual Research – An Introduction to Research Methodologies in Graphic Design, Ian Noble, Russel Bestley, ISBN 9782884790499

Design Studies: Theory and Research in Graphic Design, Audrey Bennett, Steven Heller, 9781568985862

Under ytan - en antologi om designforskning, Raster förlag, 9789187215797

Universal Methods of Design, Bella Martin, Bruce Hanington, Rockport Publishers Inc., 9781592537563

Kompendier kommer även att delas ut inför vissa föreläsningar, seminarier och vid individuell handledning.

## Kursgivare

Institutionen för konst, kommunikation och lärande

## Prov

Provrnr	Typ	Hp	Betyg
0004	Seminarier: muntlig presentation och opponering	7,5	U G#
0005	Fördjupning: rapport och artefakt	7,5	U G VG
0006	Examensarbete: uppsats/rapport och artefakt	15	U G VG

## Revidering fastställd

av Patrik Häggqvist, huvudansvarig utbildningsledare vid Institutionen för konst, kommunikation och lärande 2016-02-15

## Kursplanen fastställd

av Monica Johansson, huvudansvarig utbildningsledare vid Institutionen för konst, kommunikation och lärande 2013-02-15