

Læseseddel, uge 9

Pensum:

- Hartman, 2009
- Mooggride, 2007, kap 10. *Side 661-681 (side 21-43 i pdf) er repetition og skimmes.*
- Greenberg et al, 2011. *(Læs indtil Design Challenge 2).*

Formål: Stifte bekendtskab med prototyper, design og designprocesser.

Mandag:

- Hartmann (2009) refererer til Cross, som definerer 4 kerneegenskaber (core abilities) ved design. Hvilke 4 kerneegenskaber er der tale om; hvad indebærer de hver især? *(side 2 i pdf).*
- Hartmann (2009) kortlægger 4 kernestrategier for designprocesser. Hvilke 4 strategier er dette? *(side 3 i pdf).*
- Hartmann (2009) giver flere eksempler på, hvordan andre i litteraturen har defineret prototyper. På baggrund af disse, prøv at formulere din egen definition af en prototype *(side 5 i pdf, skim side 6-15 i pdf).* Tænk over, hvad du får med, og hvad du ikke får med i din definition.

Onsdag:

- Mooggride (2007) fokuserer på design. Tænk over, hvordan definition af design i Mooggride (2007), adskiller sig fra definitionerne fra Hartmann (2009)? Hvilke ligheder er der? *(side 647-649)*
- Mooggride (2007) identificerer 51 måder at lære om mennesker på. Hvilke 4 kategorier/overskrifter inddeler han disse 51 måder i? *(side 667, 671-681).*
- Hvilke 3 hovedkategorier opdeles interaktionsdesign i? *(Mooggride, 2007, s.702 og 703-723)*
- Hvilke 11 elementer af en design process er der ifølge Mooggride (2007)? *(side 730 og 729-735).*
- Hvad er 10 + 10 metoden i Greenberg et al. (2011)? *(s.17-18).*
- Skim design challenge 1 i Greenberg et al. *(s. 18-26).*