## Interaktionsdesign vid Malmö högskola

Interaktionsdesign är en växande arbetsmarknad som förändras i takt med teknikens utveckling. Du lär dig olika arbetssätt, metoder och teknik för att kunna förhålla dig till olika områden av interaktionsdesign till exempel mobila applikationer, spelutveckling, physical computing och tjänstedesign.

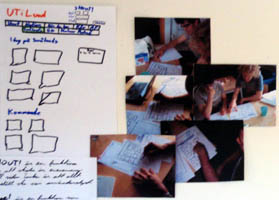


*Figur 1: Utveckling av ett digitalt Twister spel. Bilden visar hur en prototyp testas och utvärderas.*

## Vad lär jag mig?

Du lär dig att arbeta efter en interaktionsdesignprocess för att utveckla produkter och lösningar för en specifik målgrupp och sammanhang där produkten ska användas i. Utbildningen riktar sig inte mot ett specifikt område utan de metoder och verktyg som du lär anpassas efter produkt, system eller tjänst som ska designas.

Utbildningen bygger på de teoretiska grunderna för interaktionsdesign och en interaktionsdesigners praktiska arbete med ex. fältstudier, konceptdesign, prototyping, användbarhetstest och att presentera lo-fi eller hi-fi designkoncept.



*Figur 2: Studenter utvecklar en digital event-kalender. Bilderna visar delar ur deras designprocess.*

## Vad innehåller utbildningen?

Under utbildningen arbetar du med projekt med stor verklighetsförankring och ofta i samarbete med företag, organisationer och forskningsprojekt. Många projekt bedrivs i grupp för att lära sig samarbeta, ta olika roller och ansvar för att nå en slutprodukt, vilket är något som värderas högt i arbetslivet. Vårt mål är att du ska få den kunskap och kompetens som dagens arbetsmarknad kräver och förväntar sig av en interaktionsdesigner.

<<ha bild på då studenter jobbar i grupp och utvecklar koncept, (Amanda Bergknut har)>>

**SPELUTVECKLING**

Kursen Mediadesign 3 är en introduktion till speldesignens grundläggande principer. En stor del av kursen består av praktisk träning. Studenterna använder såväl fysiska som digitala tekniker för att skapa egna spel. De lär sig att analysera spelupplevelser och förstå hur man kan optimera dessa. Kursen innefattar både kunskap till de som vill arbeta specifikt med spel, och de som vill utveckla andra system med kvalitéer bortom de rent funktionella.

Text till filmklippet: Mitos är ett studentprojekt från kursen där spelaren kontrollerar spelet med sin andning. <<ha filmen embedded så spelar från sidan>>

**PHYSICAL COMPUTING**

I kursen Physical Prototyping 2 fokusera vi på design med utgångs punkt i den verkliga fysiska världen. Kursen har 3D världar som fokus och går ut på att på ett nyskapande sätt navigera i en 3D värld. Physical Prototyping 2 är en vidare utveckling av kursen Physical Prototyping 1 där man som student får lära sig att använda elektronik som designmaterial för att på ett snabbt sätt kunna utveckla sin design i fysisk form. Vi studera hur man kontrollera allt från ljud, ljus och motorer m.m. för att kunna använd denna teknik för att designa interaktiva spel, kläder och andra "smarta" vardagsobjekt.  Studenten får en god förståelse för teknik vilket är en användbar kunskap för framtida yrkeslivet.

*Exempel på studentprojekt i kursen:*

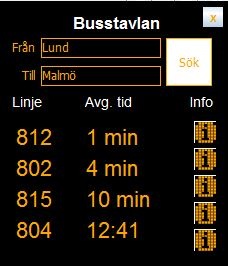
YesBox utforskar hur det fungera med en virtuell 3D värld i en fysisk låda. Av Liv Clark, Peter Höglund, Johannes Nilsson, Filip Ivansson  <https://vimeo.com/groups/110286/videos/29731046> <<ha filmen embedded så spelar från sidan>>

**GRUNDLÄGGANDE PROGRAMMERING**

I programmet ingår tre programmeringskurser; första är introducerande, andra fokuserar på objektorienterad programmering och i den tredje gör vi mobila applikationer för Smartphones. Målet med kurserna är att studenterna skall lära sig bygga prototyper som kan testas. Inom interaktionsdesign är det viktigt att testa och utvärdera sin design med tänkta användare för att på så vis utveckla en optimal slutprodukt. I kurserna arbetar vi med professionella verktyg som Eclipse, programspråket Java samt projektmetoden SCRUM. En viktig del i utbildningen som hehet är att lära studenterna metoder och verktyg som de förväntas kunna när de ger sig ut på arbetsmarknaden.

*Exempel på studentprojekt i kursen*:

En studentgrupp använde sig av data från Skånetrafiken för att göra en tidtabellsapplikation. Under utvecklingen testade de olika lösningar med personer som pendlar mycket vilket var den tänkta målgruppen.



*Figur 1: Den slutliga applikationen öppnas på användarens dator desktop. Applikationen uppdateras automatiskt med bussavgångar från Skånetrafiken, samt att man kan söka efter en specifik rutt.* Ha bild där den visas i en desktop?

**TEORETISK FÖRANKRING**

Kursen Forskning i Interaktionsdesign 1 har förhållandet mellan Interaktionsdesign och Vetenskapsteori som ämne. Vetenskapsteori är en disciplin som många inte direkt kopplar till designämnen, men är av stort värde för interaktionsdesigner, inte bara för en eventuell framtida akademisk karriär, utan även för en professionell karriär. Att förhålla sig akademiskt till sin utbildning är självklart på en högskola. Men även rent professionellt är kunskapsprocesserna inom interaktionsdesign av betydelse. På kursen förhåller vi oss till den nuvarande forskningsfronten inom interaktionsdesign. Studenterna läser artiklar, analyserar designexempel, metodfrågor och underliggande resonemang av vikt för utveckling av interaktiva artefakter samt skriver egna essäer inom området. Allt detta är stöd för att själv sätta upp, organisera och driva designprojekt.

<<Som exempel hade Per Linde tänkt att vi frågar, i fallande ordning: Anders Larm, Liv Clark, Petter Lundahl om text exempel att ladda ner>>

## Studera utomlands eller valbara kurser hemma

Om du vill kan du studera utomlands termin 5. Institutionen Konst, kultur och kommunikation (K3) och Malmö högskola har avtal med ett flertal universitet över hela världen.   
[Läs mer om vilka länder och universitet du kan söka till](http://mah.se/Ar-student/Studera-utomlands/Studier-utomlands/Vart-kan-jag-aka/Studera-utomlands-KS1/)  
Vill du inte åka utomlands är alternativet att du väljer en eller flera av K3s valbara kurser eller kurser på andra universitet/högskolor i Sverige under termin 5. De valbara kurserna ges även för gästande studenter och är därför på engelska.

## Examensprojekt

Den sista terminen utgörs av ett examensarbete var syfte är att ge dig en teoretisk och praktisk fördjupning inom interaktionsdesign. Du kommer att genomföra ett större självständigt arbete vars innehåll och kvalitet motsvarar ingångsnivå för magisterstudier eller professionell yrkeskarriär.

Exempel här?????

[Anmälan Interaktionsdesign 180 högskolepoäng](http://www.mah.se/fakulteter-och-omraden/Kultur-och-samhalle/Institutioner-och-centrum/Konst-kultur-och-kommunikation-K3/Vill-studera-pa-K3-1/Anmalan/Anmalan-och-arbetsprov-Grafisk-design-180-hogskolepoang/)