

## Seminarieanvisningar

Design av interaktiv multimedia, IK2048

Till varje enskilt seminarium ska varje student individuellt sammanställa ett referat på det material som ligger till grund för seminariet samt presentera 3-5 relevanta diskussionsfrågor. Dessa frågor kommer sedan ligga till grund för att driva seminariet. Det krävs alltså att studenterna tar ansvar för att driva seminarierna och är väl förberedda till varje seminarium. Referatet lämnas in vid varje tillfälle och bör omfatta ca 1 sida referat och 1 sida reflektion. I denna sammanställning summeras huvudpunkterna i materialet som sedan mynnar ut i diskussionsfrågorna.

Om en student inte kan närvara vid ett seminarium, ges möjligheten till att lämna in en utförligare skriftlig diskussion som komplettering.

Samtliga artiklar finns tillgängliga i elektronisk form via Högskolans databaser och/eller Google Scholar.

### Stödfrågor inför varje seminarie

Vad är de centrala frågeställningarna i artiklarna? Varför är frågeställningarna författarna tar upp viktiga? Försök placera de olika författarnas åsikter i relation till varandra: vilka är likheterna? finns det motsättningar? kan man skapa en syntes utifrån materialet? Håller du som läsare med om stoffet i artiklarna? Finns där tekniker, metoder eller teorier du skulle kunna använda i design av interaktiva artefakter? På vilket sätt?

### Seminarie 1 – Experience Design

Följande artiklar gäller som utgångspunkt för seminarie 1.

- [Forlizzi and Ford 2000]
- [Oppelaar et al. 2008]

### Seminarie 2 – Narrativitet

Följande artiklar gäller som utgångspunkt för seminarie 2:

- [Tanenbaum and Bizzocchi 2009]
- [Wright and McCarthy 2008]

### Seminarie 3 – Game Design

Följande artiklar gäller som utgångspunkt för seminarie 3:

- [Porter 2009]
- [Wilson and Sicart 2010]

### Referenser

- FORLIZZI, J. AND FORD, S. 2000. The building blocks of experience: an early framework for interaction designers. In *Proceedings of the 3rd conference on Designing interactive systems: processes, practices, methods, and techniques*. DIS '00. ACM, New York, NY, USA, 419-423.
- OPPELAAR, E.-J. R. G., HENNIPMAN, E.-J., AND VAN DER VEER, G. C. 2008. Experience design for dummies. In *Proceedings of the 15th European conference on Cognitive ergonomics: the ergonomics of cool interaction*. ECCE '08. ACM, New York, NY, USA, 27:1-27:8.
- PORTER, J. 2009. Game mechanics for interaction design: An interview with amy jo kim. <http://bokardo.com/archives/game-mechanics-for-interaction-design-an-interview-with-amy-jo-kim/>.
- TANENBAUM, J. AND BIZZOCCHI, J. 2009. Rock band: a case study in the design of embodied interface experience. In *Proceedings of the 2009 ACM SIGGRAPH Symposium on Video Games*. Sandbox '09. ACM, New York, NY, USA, 127-134.
- WILSON, D. AND SICART, M. 2010. Now it's personal: on abusive game design. In *Proceedings of the International Academic Conference on the Future of Game Design and Technology*. Futureplay '10. ACM, New York, NY, USA, 40-47.

WRIGHT, P. AND MCCARTHY, J. 2008. Empathy and experience in hci. In *Proceeding of the twenty-sixth annual SIGCHI conference on Human factors in computing systems*. CHI '08. ACM, New York, NY, USA, 637–646.