

MUNI
ARTS

Research through Design

Introduction

Ladka Zbiejczuk Suchá

Organizační pokyny

- September 26th
- October 10th
- October 24th
- November 7th
- November 21st
- December 5th
- December 19th

Organizační pokyny

- September 26th
- October 10th
- October 24th
- November 7th
- November 21st
- December 5th
- December 19th

Osnova

1. What is Research through Design? [CZ]
2. Research through Design in Information Science: Perspectives, Opportunities, and Limitations [CZ]
3. Case Study I of Research through Design (Guest Lecture + Discussion) [EN]
4. Case Study II of Research through Design (Guest Lecture + Discussion) [EN]
5. Case Study III of Research through Design (Guest Lecture + Discussion) [EN]
6. Case Study IV of Research through Design (Guest Lecture + Discussion) [EN]
7. Discussion and Ideas for Final Essay Presentations [CZ + EN]

Logika kurzu

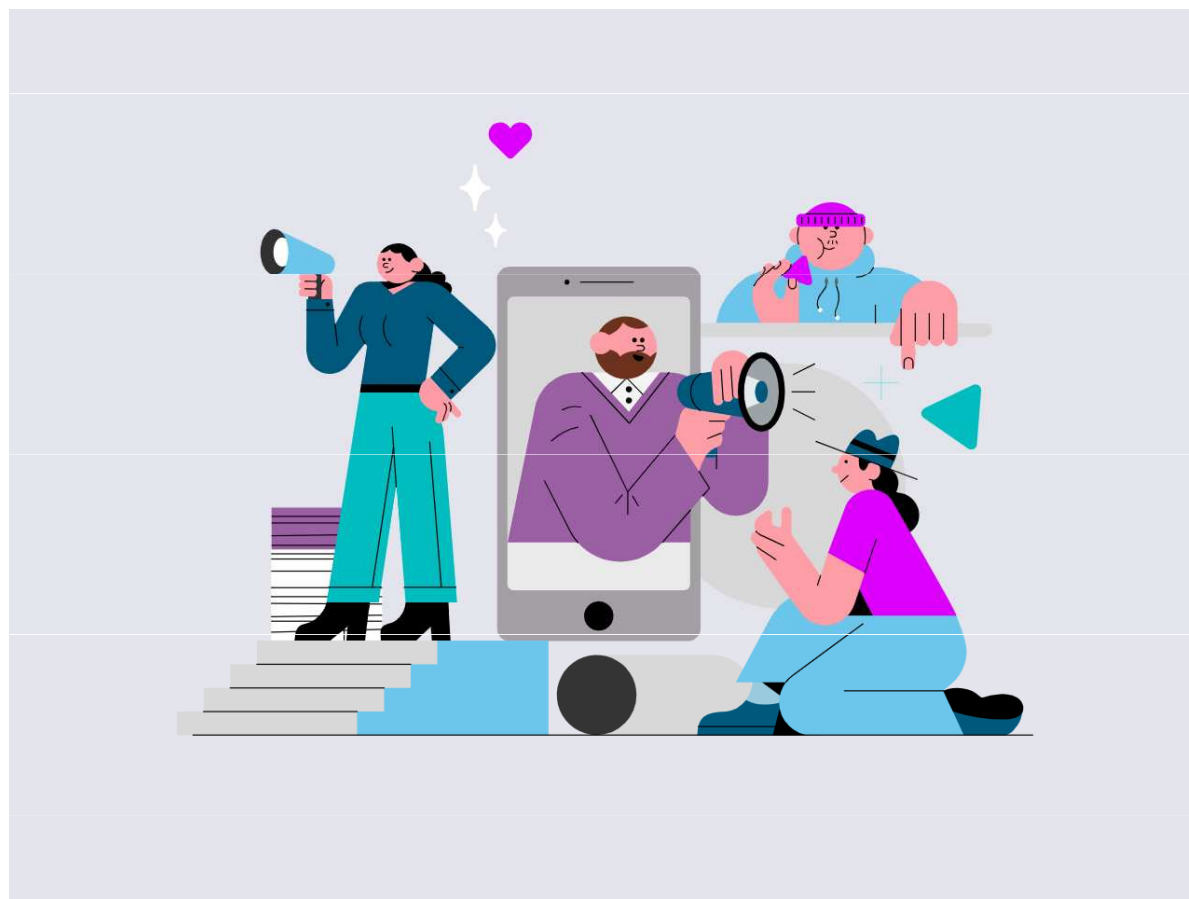
- Malá skupinka
- Aktivní diskuze
- Přípravy na hodiny
- Vztahování tématu k vlastním projektům (rozpracování metodologie pro projekt, pro diplomovou práci)
- Setkání s designery z akademické sféry ze zahraničí a možnost diskutovat s nimi vlastní nápady a projekty

Ukončení kurzu

- Aktivní účast na hodinách (5 ze sedmi)
- Přípravy na hodiny (5 ze šesti)
 - Povinnou přípravou je ta poslední (předběžný návrh závěrečné práce)
 - Zároveň na vaši přípravu poskytnete a dostanete 2 konstruktivní zpětné vazby
- Závěrečná práce a její prezentace (individuální)
- Hodnocení:
 - Průběžné přípravy: max. 5 bodů za každou (30 bodů)
 - Konstruktivní zpětná vazba: 10 bodů za každou (20 bodů)
 - Závěrečná práce + prezentace: max. 30 bodů (30 bodů)

- **A:** 73-80 bodů
- **B:** 66-72 bodů
- **C:** 59-65 bodů
- **D:** 52-58 bodů
- **E:** 45-51 bodů

Očekávání od kurzu?

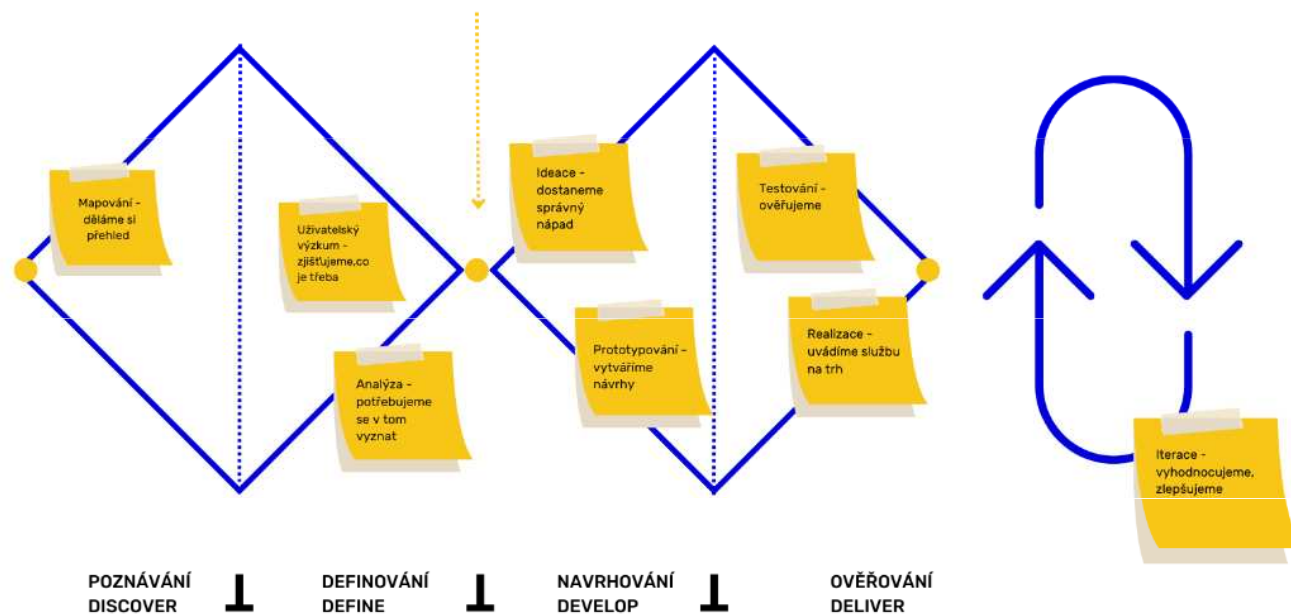


Proč Research through Design?

hledáme ten pravý problém

jsme si jisti, že máme ten pravý problém

hledáme to pravé řešení

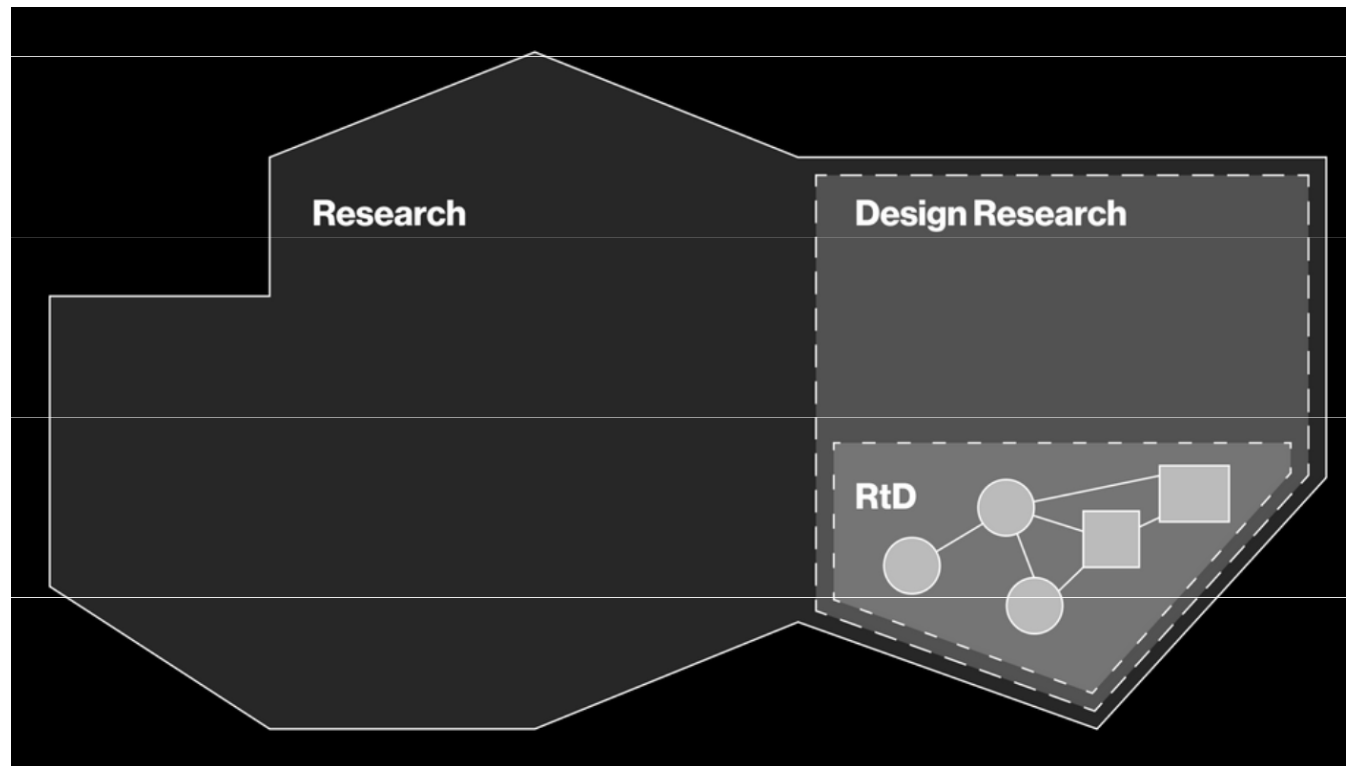


Tradiční metodologické přístupy a design

Question	Quantitative	Qualitative	Design
Ontology: What is the nature of reality?	Reality is objective and singular, apart from the researcher.	Reality is subjective and multiple as seen by participants in a study.	Reality is practical and imaginative as seen by the designer through the process, and from the objects created
Epistemology: What is the relationship of the researcher to that being researched?	Researcher is independent from that being researched.	Researcher interacts with that being researched	Researcher and the objects created are entwined and cannot be separated, the process of inquiry is as important if not more important than the final product
Methodology: What is the process of research?	Deductive process: cause and effect.	Inductive process: Mutual simultaneous shaping of factors.	Design process: reflective synthesis of the creation of material objects

Figure 3: Paradigm Assumption, based on (Groar&Wang, 2013, p.71)

Tradiční metodologické přístupy a design



Zdroj: <https://www.designdisciplin.com/crash-course-in-rtd/>

Research through Design

- Odpověď na odlišnosti logiky designového výzkumu a „akademického“ výzkumu
- Hlavním nástrojem designového výzkumu jsou artefakty (Zimmerman, 2008)
- Kromě designerské metodologie vyžaduje i znalosti teorie z dalších oborů (antropologie, sociologie, psychologie, pedagogiky, ...)
- Principy RtD jsou užitečné nejen v akademickém prostředí

Čtení na příští hodinu

- Frayling, C. (1993). *Research in art and design*. Royal College of Art. (5p.)
- Stappers, P. J., & Giaccardi, E. (2020). Research through Design. In *The Encyclopedia of Human-Computer Interaction* (2.). Interaction Design Foundation. <https://www.interaction-design.org/literature/book/the-encyclopedia-of-human-computer-interaction-2nd-ed/research-through-design>. (only chapters 43 a 43.1)
- Clarke, R. I. (2018). How we done it good: Research through design as a legitimate methodology for librarianship. *Library & Information Science Research*, 40(3–4), 255–261. <https://doi.org/10.1016/j.lisr.2018.09.007> (7p.)

MUNI
ARTS

Díky za pozornost
a těším se příště

sucha@phil.muni.cz

