HÖGSKOLAN I BORÅS

Interaktionsdesign
Interaction Design
7,5 högskolepoäng
7,5 credits

Ladokkod: NID01C
Version: 2.0
Fastställd av: Institutionsstyrelsen 2010-02-18
Gäller från: VT 2010

Nivå: Grundnivå
Huvudområde (successiv fördjupning): Informatik (G2F)
Utbildningsområde: Naturvetenskap
Ämnesgrupp: Informatik/Data- och systemvetenskap
Förkunskapskrav: Grundläggande behörighet samt genomgångna kurser om 7,5 högskolepoäng inom informatik
Betygsskala: Underkänd, Godkänd eller Väl godkänd

Innehåll

- Människa – datorinteraktion
- Användbarhet och handlingbarhet
- Brukskvalitet
- Design av sociala handlingsutrymmen samt samhälle
- Designteori
- Olika perspektiv på datorsystemet under designprocessen
- Användarcentrerade systemutvecklingsmetoder
- Prototyper
- Scenarier, personas och storyboards
- Utvärderingsmetoder
- Urval av användare
- Designorienterade utvecklingsmetoder
- Designverktyg
- Kreativitet i designprocessen
- Praktiska tillämpningar

Kursen inleds med några grundläggande föreläsningar. Därefter presenteras några olika designuppgifter som löses i grupparbetsform. Designuppdragen presenteras och diskuteras på seminarier. Parallellt med designarbetet för studenterna enskilda designdagböcker där de reflekterar över designprocessen i relation till teori.

Mål

Kursens övergripande mål är att studenterna ska tillägna sig en förmåga att diskutera och argumentera för olika sätt att utforma designarbete för att stödja användarcentrerad systemutveckling. Studenterna skall också kunna tillämpa olika utvärderingsmetoder för interaktion mellan människa och artefakt.

Kunskaper och förståelse
Efter genomgången kurs förväntas studenten kunna

- diskutera väsentliga egenskaper hos människa – datorinteraktion
- diskutera interaktionsdesignerns medverkan i att designa såväl enskilda människors sociala handlingsutrymmen som samhället i stort
- redogöra för grundläggande designteori
- genomföra en problematisering av olika designperspektivs implikationer för den digitala artefakten

- redogöra för begreppen användbarhet, handlingsbarhet och brukskvalitet samt förklara hur dessa begrepp påverkar designarbetet
- redogöra för olika indelningsgrunder för prototyper samt avgöra vilka typer som med fördel kan användas som grund för utvärdering under olika faser av designarbetet
- beskriva olika principer, tekniker, metoder och verktyg för användarcentrerad systemdesign
- redogöra för principiell design, funktionell design samt detaljdesign
- redogöra för genomförande samt för- och nackdelar i samband med utvärderingsmetoderna; heuristiska användarutvärdering, heuristisk expertutvärdering, fältstudier, användningstest, labbtest och interaktionstest
- diskutera lämpligt urval av användare till ett designprojekt
- tillämpa designorienterade utvecklingsmetoder

Färdigheter och förmågor
Efter genomgången kurs förväntas studenten kunna
- analysera en situation för att fastställa lämplig systemdesign med hänsyn till användare, uppgift och artefakt
- välja ut användare som deltagare i ett designprojekt på ett adekvat sätt
- uppvisa praktisk designförmåga och genomföra principiell design, funktionell design samt detaljdesign
- skapa scenarier, personas samt storyboards som svarar mot de krav och behov som användarna har i en specifik situation

Värderingsförmåga och förhållningssätt
Efter genomgången kurs förväntas studenten kunna visa en förståelse för vilka problem som en användare kan uppleva om interaktionen med datorsystemet inte fungerar utifrån rimliga användbarhets- och handlingsbarhetsprinciper.

Undervisningsformer
Undervisningen består av föreläsningar, laborationer i form av designuppdrag, handledning och seminarier. Undervisningen bedrivs på engelska.

Examinationsformer
Examinationen på kursen består av obligatoriska designuppgifter som löses i form av grupparbeten och som dokumenteras i skriftliga rapporter och presenteras seminarier med obligatorisk närvaro. Den individuella kunskapsprövningen sker genom en obligatorisk reflekterande designdagbok som förs löpande under arbetet med designuppgifterna.

Resultatet på designdagboken styr betyget på hel kurs. Det vill säga för att erhålla kursbetyg Godkänd krävs betyget godkänd på designdagboken. För att erhålla kursbetyget Väl godkänd krävs betyget väl godkänd på designdagboken.

Studentens rättigheter och skyldigheter vid examination är enligt riktlinjer och regelverk vid Högskolan i Borås.

Studentens rättigheter och skyldigheter vid examination är enligt riktlinjer och regelverk vid Högskolan i Borås.

Kurslitteratur och övriga läromedel
Cooper, A & Reimann, R *About Face 2.0.* Wiley

Löwgren, J. & Stolterman, E. (2005). *Thoughtful interaction design*. MIT press
alternativt: Löwgren, J. & Stolterman, E. (1998 eller 2004). *Design av informationsteknik*. Studentlitteratur

Mullet, K. & Sano, D. (1994). *Designing visual interfaces* (1994). Prentice-Hall

Föreläsningsanteckningar och kompendiematerial tillkommer

Studentinflytande och utvärdering
Det är viktigt att studenterna får möjlighet att framföra sina synpunkter på kursen. Därför genomförs kursvärderingar dels genom muntliga gruppintervjuer under kursens gång, dels genom en anonym enkät efter genomförd kurs. Studenternas synpunkter utgör sedan en del i den kursutvärdering som sammanställs av kursansvarig lärare och som även innefattar de inblandade lärarnas synpunkter och examinationsresultat. Utvärderingen offentliggörs i enlighet med institutionens bestämmelser och kommer att ligga till grund för framtida kursplanering.

Övrigt
Kursen förekommer på Dataekonom- och Systemvetarutbildningen. Kursen ges även som fristående kurs.