



Interaktionsdesign 2

Interaction Design 2

7,5 högskolepoäng

7,5 credits

Ladokkod: NID023

Version: 2.0

Fastställd av: Utbildningsutskottet 2011-09-13

Gäller från: HT 2011

Nivå: Avancerad nivå

Huvudområde (successiv fördjupning): Informatik (A1F)

Utbildningsområde: Naturvetenskap

Ämnesgrupp: Informatik/Data- och systemvetenskap

Förkunskapskrav: Grundläggande behörighet samt avklarade kurser om minst 30 högskolepoäng i informatik varav Interaktionsdesign 7,5 högskolepoäng eller motsvarande. Dessutom krävs förkunskaper i engelska motsvarande Engelska B.

Betygsskala: Underkänd, Godkänd eller Väl godkänd

Innehåll

- Relationen mellan interaktionsdesign – användarerfarenheter – informationsarkitektur
- Teorier kring användarerfarenheter i flerkanalsmiljöer
- Aktuell forskning inom området, vetenskapligt och professionellt
- Tekniker, metoder och verktyg för interaktionsdesign i flerkanalsmiljöer
- Teorier för gränssnittsdesign, beteendedesign, konceptuell design
- Praktiska designtillämpningar

Efter de inledande föreläsningarna delas studenterna in i grupper och tilldelas en designuppgift för flerkanalsmiljö. Målet med övningen är att kritiskt förstå och föreslå en lösning på de utmaningar och svårigheter att utforma komplexa artefakter som spänner över olika miljöer som webben, mobila plattformar och fysiskt utrymme. Grupperna skall leverera resultat och korta presentationer för att synliggöra sin progression vid givna tidpunkter under kursen, för löpande utvärdering.

Mål

Kursens övergripande mål är att studenterna ska tillägna sig en fördjupad förmåga att analysera interaktionsdesigner i flerkanalsmiljöer och kritiskt bedöma egna och andras arbeten inom kursens vetenskapsområde, samt kunna använda en sund designpraxis för att tillämpa design av digitala och digitala/fysiska artefakter.

Kunskaper och förståelse

Efter avslutad kurs förväntas studenten kunna:

- redogöra för principer, tekniker, metoder och verktyg som kan appliceras på området interaktionsdesign och användarupplevelser i flerkanalsmiljöer,
- förklara huvuddragen i människans kognitiva och sociala processer i relation till designkriterier,
- praktisera tillämpningar i flerkanalsmiljöer med en helhetssyn på design av digitala eller digitala/fysiska artefakter och
- kommunicera teorier med anknytning till kursens vetenskapsområde även till människor utan specialkunskaper inom området.

Färdigheter och förmågor

Efter avslutad kurs förväntas studenten kunna:

- analysera tekniker, metoder och verktyg för interaktionsdesign i flerkanalsmiljöer,

- använda sunda och väldokumenterade tekniker, metoder och verktyg för att skapa, kvalificerad design i flerkanalsmiljöer,
- kritiskt analysera och bedöma forskning, tekniker, metoder och verktyg för att kunna använda det mest lämpliga för en viss uppgift och
- genomföra en designuppgift för interaktionsdesign i en flerkanalsmiljö.

Värderingsförmåga och förhållningssätt

Efter avslutad kurs förväntas studenten kunna:

- reflektera över en egen design med utgångspunkt från tidigare identifierade kriterier,
- värdera effekterna av designresultat och
- designa en tillräckligt detaljerad strategi för tillämpning av digitala och digitala/fysiska artefakter i flerkanalsmiljö.

Undervisningsformer

Undervisningen består av föreläsningar, laborationer, handledning och seminarier. Undervisningen bedrivs på engelska. Litteraturen är på engelska.

Examinationsformer

Examinationen på kursen består av följande obligatoriska moment:

- Laborationsuppgift i grupp
- Skriftlig tentamen

För slutbetyget på hel kurs viktas laborationsuppgiften och den skriftliga tentamen med 45 % respektive 55 %, där betyget sätts enligt följande modell i ECTS-skalan:

E: 60%

D: 65%

C: 70%

B: 80%

A: 90%

För Godkänt betyg på hel kurs (E eller högre) krävs godkänt betyg på samtliga moment.

För betyget Väl Godkänd på hel kurs krävs B eller högre enligt ECTS-skalan.

Studentens rättigheter och skyldigheter vid examinationen 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., & Cronin, D. (2007). *About face 3 : the essentials of interaction design*. Hoboken, N.J.: Wiley

Lidwell, W., Holden, K., & Butler, J. (2003). *Universal Principles of Design*. Rockport Publishers

Resmini, A., & Rosati, L. (2011). *Pervasive Information Architecture*. Morgan Kauffman

Vetenskapliga artiklar i samråd med lärare

Föreläsningsanteckningar och kompendiematerial.

Studentinflytande och utvärdering

Efter avslutad kurs genomförs en kursvärdering genom en enkät. Kursansvarig sammanställer enkäterna. Utvärderingen sammanställs och offentliggörs i enlighet med institutionens bestämmelser.

Övrigt

Kursen ges på Interaktions- och Kommunikationsdesignerutbildningen, Magister- och Masterutbildningarna i informatik, samt för internationella studenter och som fristående kurs.