HÖGSKOLAN I BORÅS

Interaktionsdesign
Interaction Design
7,5 högskolepoäng
7,5 credits

Ladokkod: 21ID2B
Version: 1.0
Fastställd av: Utbildningsutskottet 2013-12-11
Gäller från: HT 2013

Nivå: Grundnivå
Huvudområde (successiv fördjupning): Informatik (G1F)
Utbildningsområde: Naturvetenskap
Ämnesgrupp: Informatik/Data- och systemvetenskap
Förkunskapskrav: Avklarade kurser om minst 7,5 högskolepoäng inom informatik.
Betygsskala: ECTS-betygsskala

Innehåll

- Människa – datorinteraktion
- Användarupplevelsedesign
- Designteori och metoder
- Användare
- Leverabler och prototyper
- Scenarier, personas, och storyboards
- Interaktiv designprocess
- Datainsamlingsmetoder och utvärderingsmetoder
- Designverktyg
- Kommunikation och presentation
- Kreativitet i designprocessen

Mål
Kursens övergripande mål är att studenterna ska tillägna sig en förmåga att diskutera och argumentera för olika sätt att närma sig design av digitala artefakter ur perspektivet användarupplevelsedesign. Studenterna ska också kunna genomföra ett komplett designprojekt från bedömning av problem till lösning.

Efter avklarad kurs förväntas studenten kunna:
Kunskaper och förståelse
1. diskutera väsentliga egenskaper hos människa – datorinteraktion från perspektivet användarupplevelsedesign.
2. förstå sambandet mellan interaktionsdesign, människa-dator-interaktion, användbarhet, användarupplevelse och informationsarkitektur,
3. diskutera interaktionsdesigners medverkan i utformningen av digitala artefakter, tjänster och upplevelser,
4. förstå konsekvenserna av olika designperspektiv på design av digitala artefakter
5. beskriva de olika grundprinciperna för användarbaserade metoder såsom användarcentrerad design eller co-design,
6. redogöra för grundläggande designpraktik
7. ha goda kunskaper i grundläggande projektledning ur ett designperspektiv
8. ha kunskaper om designorienterade utvecklingsmetoder
9. ha detaljerade kunskaper om resultat, tekniker och prototyper för kommunikation av projekt såväl inom som utom arbetsgrupper,

Färdigheter och förmågor
10. analysera en situation för att fastställa lämplig designprocess och designförfarande utifrån användare, uppgifter och berörda artefakter,
11. identifiera vilka leverabler som är nödvändiga i denna process,
12. demonstrera praktisk problemlösningsförmåga och förmågan att designa lösningar med hjälp av forskning, metoder, leverabler och tekniker, och

Värderingsförmåga och förhållningssätt
13. visa en förståelse för vad interaktionsdesign är, vad dess bidrag till design av digitala artefakter kan vara, och vilka allmänna frågor användarna kan uppleva när de interagerar med digitala system som kan lösas genom en mer användarcentrerad, mindre teknikdriven ansats.

Undervisningsformer

Undervisningen består av föreläsningar, workshops, grupparbeten, grupphandledning och presentationer. Undervisningen bedrivs på engelska.

Examinationsformer

Examinationen består av tre moment:

- ett obligatoriskt designprojekt som löses i grupp, dokumenterat i en skriftlig rapport och i lämpliga leverabler som presenteras vid seminarier med obligatorisk närvaro (lärandemål 6-13), och
- kontinuerligt bloggande samt presentationer av bloggar (lärandemål 1-9 och 13), samt
- en skriftlig tentamen som behandlar de begrepp och teorier som tas upp i föreläsningar, handledningar och kurslitteratur (lärandemål 1-6, 8-9 och 13).

  Grupparbeten kommer att stå för 55% av den slutgiltiga bedömningen medan individuell skriftlig tentamen står för resterande 45%.

  Den kombinerade poängen ger följande betyg på hel kurs:
- Högre än eller lika med 60% men mindre än 67% ger betyget E
- Högre än eller lika med 67% men mindre än 73% ger betyget D
- Högre än eller lika med 73% men mindre än 80% ger betyget C
- Högre än eller lika med 80% men mindre än 90% ger betyget B
- Högre än eller lika med 90% ger betyget A

  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

Preece, J, Rogers, Y., & Sharp H. (2011) *Interaction Design: Beyond Human - Computer Interaction,* 3rd Edition John Wiley & Sons.

Föreläsningsanteckningar och kompendiematerial tillkommer.

Studentinflytande och utvärdering

Kursen utvärderas i enlighet med institutionens riktlinjer, där studenternas synpunkter skall inhämtas. Resultatet av utvärderingen publiceras och återkopplas till deltagande och blivande studenter i enlighet med institutionens riktlinjer, och ligger till grund för framtida kurs- och utbildningsutveckling.

Övrigt

Kursen ges på Systemvetarutbildningen samt som fristående kurs.