



## Interaktionsdesign 2

### Interaction Design 2

7,5 högskolepoäng

7,5 credits

---

**Ladokkod:** C1ID1C

**Revision:** 6.0

**Fastställt av:** Utskottet för utbildningar inom bibliotek, information och IT 2018-05-29

**Gäller från:** HT 2018

**Nivå:** Grundnivå

**Huvudområde (successiv fördjupning):** Informatik (G2F)

**Utbildningsområde:** Naturvetenskap

**Ämnesgrupp:** Informatik/Data- och systemvetenskap

**Förkunskapskrav:** Avklarade kurser om minst 60 högskolepoäng inom informatik, som inkluderar Interaktionsdesign 7,5 högskolepoäng eller motsvarande.

**Betygsskala:** Underkänd, Godkänd eller Väl godkänd

---

### Innehåll

I kursen ligger fokus på relationen mellan interaktionsdesign, användarupplevelser och informationsarkitektur. Kursen tar upp aktuell forskning inom området, vetenskapligt och professionellt.

Kursen behandlar:

- Tekniker, metoder och verktyg för interaktionsdesign i flerkanalsmiljöer
- Teorier för gränssnittsdesign, beteendedesign samt konceptuell design
- Datainsamlingsmetoder
- Utvärderingsmetoder
- Praktiska designtillämpningar

### Mål

Efter avklarad kurs ska studenten kunna, med avseende på,

#### *Kunskap och förståelse*

1.1 redogöra för principer, tekniker, metoder och verktyg som kan appliceras på området interaktionsdesign och användarupplevelser,

1.2 förklara huvuddragen i människans kognitiva och sociala processer i relation till designkriterier,

1.3 redogöra för en helhetssyn på design av digitala eller digitala/fysiska artefakter,

1.4 kommunicera teorier med anknytning till kursens vetenskapsområde även till människor utan specialkunskaper inom området,

1.5 redogöra för val av lämpliga utvärderingsmetoder i olika designfaser,

#### *Färdighet och förmåga*

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

2.2 använda sunda och väldokumenterade tekniker, metoder och verktyg för att skapa kvalificerad design,

2.3 kunna genomföra en designuppgift för interaktionsdesign,

#### *Värderingsförmåga och förhållningssätt*

3.1 reflektera över en egen design med utgångspunkt från tidigare identifierade kriterier,

3.2 värdera effekterna av designresultat och

3.3 designa en tillräckligt detaljerad strategi för utformning av digitala och digitala/fysiska artefakter

3.4 kritiskt analysera och bedöma forskning, tekniker, metoder och verktyg för att kunna använda det mest lämpliga för en viss uppgift,

### **Undervisningsformer**

Undervisningen består av föreläsningar, seminarier, projektarbete och handledning.

Undervisningen bedrivs på svenska, men undervisning på engelska kan förekomma.

### **Examinationsformer**

Kursen examineras genom följande examinationsmoment:

Projektarbete: Designprojekt, genomförs i grupp och redovisas genom skriftlig rapport

Lärandemål 1.4 - 1.5, 2.2 - 2.3, 3.1 - 3.4.

Högskolepoäng: 3,0

Betygsskala: UVG

Seminarium: "Project show case", gruppvis presentation av designprojekt

Lärandemål 1.4 - 1.5, 2.2 - 2.3, 3.1 - 3.4

Högskolepoäng: 0,5

Betygsskala: UG

Seminarium: Muntlig presentation och diskussion av utvalt ämne

Lärandemål: 1.1 - 1.3, 2.1 och 3.4.

Högskolepoäng: 2,0

Betygsskala: UG

Tentamen: Salstentamen

Lärandemål 1.1 - 1.3, 1.5, 2.1 - 2.2, och 3.1 - 3.4.

Högskolepoäng: 2,0

Betygsskala: UVG

För betyget Godkänd på hel kurs krävs minst godkänt betyg på samtliga moment. För betyget Väl Godkänd på hel kurs krävs dessutom Väl godkänd på *Projektarbete: Designprojekt* samt *Tentamen: Salstentamen*.

Examinator kan besluta att *Seminarium: Muntlig presentation och diskussion av utvalt ämne*, kan ersättas med en kompletterande skriftlig inlämningsuppgift om studenten underkänts på seminariet eller inte varit närvarande under examinationen. Denna skall göras tillgänglig för examinatorn på den plats och på det vis som examinator bestämmer.

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

### **Kurslitteratur och övriga läromedel**

Arvola, M. (2014), Interaktionsdesign och UX – om att skapa en god användarupplevelse. Studentlitteratur AB, Lund. (154 s.)

Egensökta vetenskapliga artiklar som bestäms i samråd med ansvarig lärare.

Lärarvalda vetenskapliga artiklar och material tillhandahålls via lärplattformen (max 150 sidor).

### **Studentinflytande och utvärdering**

Kursen utvärderas i enlighet med gällande riktlinjer för kursvärderingar vid Högskolan i Borås, där studenternas synpunkter ska inhämtas. Kursutvärderingsrapporten publiceras och återkopplas till deltagande och blivande studenter i enlighet med ovan nämnda riktlinjer, och ligger till grund för framtida utveckling av kurser och utbildningsprogram. Kursansvarig lärare ansvarar för att utvärdering enligt ovan genomförs.

### **Övrigt**

Kursen ges på Systemvetarutbildningen.