HÖGSKOLAN I BORÅS

UX- och interaktionsdesign
UX and interaction design
7,5 högskolepoäng
7,5 credits

Ladokkod: C1UX1A
Version: 1.0
Fastställd av: Utskottet för utbildningar inom bibliotek, information och IT 2021-12-27
Gäller från: VT 2022

Nivå: Grundnivå
Huvudområde (successiv fördjupning): Informatik (G1N)
Utbildningsområde: Naturvetenskap
Ämnesgrupp: Informatik/Data- och systemvetenskap
Förkunskapskrav: Grundläggande behörighet.
Betygsskala: Underkänd, Godkänd eller Väl godkänd

Innehåll
Kursen behandlar User Experience- (UX) och interaktionsdesign som handlar om att utforma interaktiva artefakter med god användarupplevelse. Interaktionsdesign fokuserar på interaktionen mellan en artefakt och dess användare, medan UX-design ser till den övergripande användarupplevelsen med en artefakt. Kursen utgår från ett användarcentrerat perspektiv, där användarna och deras behov står i centrum. För att få en bättre förståelse för de användare vi designar för beaktas relevanta aspekter inom kognitionspsykologin. I syfte att skapa en god förståelse för användarupplevelse beskrivs designprinciper avseende presentation och kommunikation av innehåll.

Mål
Efter avklarad kurs ska studenten kunna, med avseende på:

Kunskap och förståelse
1.1 Redogöra för UX- och interaktionsdesign och dess relation till närliggande designdiscipliner
1.2 Redogöra för teorier, metoder och begrepp inom UX- och interaktionsdesign
1.3 Redogöra för interaktionsdesignprocessen - från idé och grundkrav till accepterad design
1.4 Redogöra för olika sorters interaktion och gränssnitt och vilka krav de ställer på design
1.5 Redogöra för datainsamlingens och utvärderingens roll i interaktionsdesignprocessen
1.6 Visa förståelse för att information som förmedlas via designade gränssnitt ska präglas av tydlighet och relevans hos den information som förmedlas
1.7 Visa förståelse för aspekter inom kognitionspsykologin relevanta för UX- och interaktionsdesign

Färdighet och förmåga
2.1 Skapa personas, scenarios och storyboards
2.2 Skapa prototyper, både low och high fidelity
2.3 Skapa dokumentation som beskriver det som utförs i de olika stegen i interaktionsdesignprocessen
2.4 Visa förmåga att designa lösningar utifrån tillämpning av kunskaper om teorier och metoder

Värderingsförmåga och förhållningssätt
3.1 Reflektera och problematisera över en designs påverkan på samhället och dess medborgare
3.2 Reflektera över kulturella aspekters påverkan på design

Undervisningsformer
Undervisningen i kursen består av föreläsningar, workshops och handledning.

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

Examinationsformer

Kursen examineras genom följande examinationsmoment:

Inlämning 1: Leverabler i interaktionsdesignprocessen (gruppuppgift)
Lärandemål: 1.5, 2.1–2.4
Högskolepoäng: 3,5
Betygsskala: U/G

Tentamen: Skriftlig individuell tentamen
Lärandemål 1.1–1.4, 1.6, 1.7, 3.1,3.2
Högskolepoäng: 4
Betygsskala: U/G/VG

För betyget Godkänd på hel kurs krävs godkänt betyg på samtliga examinationsmoment. För betyget Väl Godkänd på hel kurs krävs dessutom Väl godkänd på Tentamen: Skriftlig individuell tentamen.

Examinator kan besluta att inlämning 1 kan ersättas med annan examinations- och arbetsform om studenten underkänts på eller inte deltagit i gruppuppgift under kursens gång.

Då kursplanen ändras kommer student som önskar slutföra rester från ett kurstillfälle att examineras utifrån kursens nya innehåll och upplägg. Då kursen har upphört kan student som önskar slutföra rester följa hela eller delar av annan likvärdig kurs.

Om studenten har ett beslut/rekommendation om särskilt pedagogiskt stöd från Högskolan i Borås på grund av funktionsnedsättning, har examinator rätt att anpassa examinationen. Examinator har att utifrån kursplanens mål avgöra om examinationen kan anpassas i enlighet med beslutet/rekommendationen.

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

Kurslitteratur och övriga läromedel

Kurslitteraturen är i huvudsak på engelska.

Preece, J. et al. (2019). Interaction Design?: Beyond Human-Computer Interaction. Fifth edition. Indianapolis, IN: Wiley. (656 s.)

Susan M. Weinschenk (2020). 100 Things Every Designer Needs to Know About People, 2nd Edition. New Riders. (256 s.)

Föreläsningsmaterial samt eventuella ytterligare texter som anvisas under kursens gång.

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 och Kandidatprogram i Internationell Handel och IT.