



## Introduktion till informationsvetenskap och informationsdesign Introduction to Information Science and Information Design

15 högskolepoäng

15 credits

---

**Ladokkod:** C3AIII

**Version:** 1.0

**Fastställd av:** Utskottet för utbildningar inom bibliotek, information och IT 2022-12-13

**Gäller från:** HT 2023

**Nivå:** Grundnivå

**Huvudområde (successiv fördjupning):** Informationsvetenskap (GIN)

**Utbildningsområde:** Samhällsvetenskap 50%, Övrigt 50%

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

**Förkunskapskrav:** Grundläggande behörighet.

**Betygsskala:** Underkänd eller Godkänd

---

### Innehåll

Syftet med kursen är att introducera programmets innehåll, såväl dess teoretiska och vetenskapliga perspektiv som till några av utbildningens tillämplande delar med relevans för informationsdesign. Kursen behandlar närmare bestämt grundläggande a) utgångspunkter, b) begrepp och c) tillämpningsområden inom huvudområdet informationsvetenskap. Särskild vikt läggs vid informationsvetenskapens betydelse i en digitaliserad samtid. Informationsvetenskapens teorier och metoder är hämtade från en rad forskningstraditioner som sträcker sig från teknologi till samhällsvetenskap och humaniora, med den gemensamma nämnaren att intressera sig för hur människan interagerar med information av olika slag. Centrala begrepp på utbildningen är information, data, informationsmiljöer, informationsprodukter, informationsanvändning och användare. Med utgångspunkt i informationsvetenskapliga metoder tillägnar sig studenten såväl kritiska perspektiv som kompetenser för utveckling av hållbara informationsprodukter och tjänster i specifika informationsmiljöer. Under kursen utvecklar studenten därigenom färdigheter i att identifiera, resonera kring, planera för och använda informationsvetenskapliga metoder och verktyg för en designprocess med användaren i centrum. Tillämpningsområden som behandlas i kursen är: informationsdesign, interaktionsdesign och användarupplevelse (UX), samt närliggande områden.

Kursen behandlar och introducerar också vanligt förekommande arbetsformer i programmet såsom inlämningsuppgifter, grupparbeten i projektform och seminarier. Studenten ges även en grundläggande kunskap i akademiskt skrivande och informationsökning samt principer för hur man granskar, värderar och refererar till olika källor på ett standardiserat sätt.

### Mål

Efter avslutad kurs ska studenten kunna, med avseende på,

#### *Kunskap och förståelse*

- 1.1 beskriva centrala begrepp och teorier inom informationsvetenskap och informationsdesign,
- 1.2 visa grundläggande kunskap om informationsvetenskapliga metoder av relevans för digitala informationsmiljöer,
- 1.3 beskriva grundläggande definitioner, principer och teorier inom informationsdesign och användarcentrerad design,
- 1.4 redogöra för val av lämpliga metoder och designverktyg i olika designutvecklingsfaser och -sammanhang,
- 1.5 beskriva centrala aspekter av projektkompetens och projektarbete som arbetsform, samt
- 1.6 visa grundläggande kunskap om akademiskt skrivande.

#### *Färdighet och förmåga*

- 2.1 tillämpa vedertagna principer för informationsdesign och användarcentrerad design,
- 2.2 skriftligt och muntligt presentera och diskutera ett projektarbete,
- 2.3 tillämpa etablerade konventioner för projektarbete som arbetsform,
- 2.4 visa grundläggande färdighet i att referera till källor och att använda ett akademiskt språk, samt
- 2.5 söka information i databaser av relevans för informationsvetenskapliga ämnesområden.

### *Värderingsförmåga och förhållningssätt*

- 3.1 identifiera och värdera etiska, sociala och integritetsmässiga aspekter vid användarcenterad design,
- 3.2 söka och värdera information i relevanta databaser och andra typer av källor, samt
- 3.3 utvärdera ett designprojekt med avseende på användbarhet.

### **Undervisningsformer**

Undervisningen sker i form av föreläsningar, seminarier, inlämningsuppgifter, handledning, workshoppar, övningar och grupparbeten. Studenterna förutsätts att delta aktivt i grupparbeten och i samband med schemalagd undervisning.

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

### **Examinationsformer**

Kursen examineras genom följande examinationsmoment:

#### *Seminarium: Centrala begrepp*

Lärandemål: 1.1, 1.3, 2.5.

Högskolepoäng: 2

Betygsskala: Underkänd eller Godkänd

#### *Tentamen: Hemtentamen*

Lärandemål: 1.1, 1.2, 1.3.

Högskolepoäng: 2

Betygsskala: Underkänd eller Godkänd

#### *Inlämningsuppgift: Vetenskapligt skrivande*

Lärandemål: 1.6, 2.4, 2.5, 3.2.

Högskolepoäng: 4,5

Betygsskala: Underkänd eller Godkänd

#### *Projekt: Utvecklingsprojekt i grupp*

Lärandemål: 1.3, 1.4, 2.1, 2.3, 3.1.

Högskolepoäng: 4,5

Betygsskala: Underkänd eller Godkänd

#### *Gruppseminarium: Projektarbete*

Lärandemål: 2.2.

Högskolepoäng: 1

Betygsskala: Underkänd eller Godkänd

#### *Inlämningsuppgift: Individuell projektreflektion*

Lärandemål: 2.2, 3.3.

Högskolepoäng: 1

Betygsskala: Underkänd eller Godkänd

För betyget Godkänd på hel kurs krävs betyget Godkänd på samtliga moment.

Examinator kan besluta att seminarium kan ersättas med annan examinationsform om studenten underkänts på seminarium eller inte varit närvarande vid seminarium 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 på svenska och engelska.

Arvola, M. (2020). Interaktionsdesign och UX: om att skapa en god användarupplevelse (2 uppl. eller senare). Studentlitteratur. (ca. 160 s.)

Bawden, D. & Robinson, L. (2022). Introduction to information science. Second edition. Facet Publishing. (Valda delar, ca 130 s.)

Coates, K. & Ellison, A. (2014). Introduction to Information Design. Laurence King Publishing. (Valda delar, ca 130 s.)

Karlsson, Å., & Marttala, A. (2011). Projektboken: metod och styrning för lyckade projekt (3 uppl. eller senare). Studentlitteratur.

Schött, K. (2007). Studentens skrivhandbok (2. uppl.). Liber. (Valda delar, ca 50 s.)

Tillkommer diskussionsunderlag och egensökta artiklar om ca 100 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 ingår i Kandidatprogram i Digital informationsdesign och utveckling, 180 hp.