



Interaktionsdesign: Process och metod Interaction design: Process and method

7,5 högskolepoäng

7,5 credits

Ladokkod: C3FID1

Version: 1.0

Fastställt av: Utskottet för utbildningar inom bibliotek, information och IT 2022-09-05

Gäller från: VT 2023

Nivå: Avancerad nivå

Huvudområde (successiv fördjupning): Informationsvetenskap (A1N)

Utbildningsområde: Naturvetenskap

Ämnesgrupp: Informatik/Data- och systemvetenskap

Förkunskapskrav: Kandidatexamen

Betygsskala: Sjugradig betygsskala (A-F)

Innehåll

Interaktionsdesign är en användarcentrerad process där det handlar om att skapa förutsättningar för interaktion med och genom interaktiva produkter och tjänster. I fokus för designarbetet står användaren och dennes upplevelse. Syftet med denna praktiktäta kurs är att ge studenten möjlighet att utveckla teoretisk och praktisk kompetens inom design med fokus på användarupplevelsen av interaktion med olika typer av gränssnitt. Kursen handlar särskilt om att planera och genomföra en användarcentrerad designprocess för en interaktiv produkt eller tjänst. Målet är att ge studenten en förståelse för användningen av, och tanken bakom skissning och prototypning i denna process.

Ämnen som behandlas är:

- Begrepp, metoder och verktyg inom interaktionsdesign
- Designprinciper och riktlinjer för användargränssnitt
- Skissning av idékoncept
- Prototypning i ett digitalt prototypverktyg
- Metoder för utvärdering av användarupplevelse och användbarhet.

Mål

Efter avslutad kurs ska studenten kunna, med avseende på,

Kunskap och förståelse

- 1.1 redogöra för utgångspunkter för och begrepp inom interaktionsdesign,
- 1.2 redogöra för och förklara grundläggande förutsättningar för människors interaktion med digitala och fysiska artefakter,
- 1.3 redogöra för val av lämpliga metoder och designverktyg i olika designfaser och sammanhang.

Färdighet och förmåga

- 2.1 planera och genomföra grundläggande undersökningar av målgruppers behov,
- 2.2 använda sig av skissning för att reflektera, dela och värdera olika designförslag
- 2.3 utveckla prototyper av interaktiva produkter och tjänster,
- 2.4 planera och genomföra grundläggande utvärdering av användares interaktion och upplevelse av den interaktiva produkten eller tjänsten,
- 2.5 dokumentera mätbara användar- och verksamhetskrav samt slutlig design i form av designspecifikation.

Värderingsförmåga och förhållningssätt

- 3.1 motivera, argumentera för och reflektera kring det egna designförslaget.

Undervisningsformer

Undervisningen i kursen består av:

- Föreläsningar
- Workshops
- Seminarier
- Handledning

Undervisningen bedrivs på engelska.

Examinationsformer

Kursen examineras genom följande examinationsmoment:

Seminarium: Presentation av projektidé i grupp

Lärandemål: 2.1, 2.2

Högskolepoäng: 1 hp

Betygsskala: UG

Projektrapport: Projektarbete i grupp

Lärandemål: 1.1-1.3, 2.1-2.5, 3.1

Högskolepoäng: 4,5 hp

Betygsskala: Sjugradig betygsskala (A-F)

Seminarium: Slutpresentation av projekt i grupp

Lärandemål: 3.1

Högskolepoäng: 2 hp

Betygsskala: UG

För ett godkänt betyg (A-E) på hel kurs krävs minst betyget E på *Projektrapport: Projektarbete i grupp* samt betyget G på övriga examinationsmoment. Ett högre betyg på hel kurs baseras därefter på *Projektrapport: Projektarbete i grupp*.

Examinator kan besluta att seminarium kan ersättas med annan i kursplanen angiven examinations- och arbetsform om studenten underkänts på eller inte deltagit i detta moment under kursens gång. Den som godkänts i prov får ej delta i förnyat prov för högre betyg.

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 engelska.

Greenberg,S., Carpendale, S., Marquardt, N. & Buxton, B. (2011). Sketching User Experiences: The Workbook. Morgan Kaufmann. (272 sidor) [Tillgänglig elektroniskt]

McElroy, K. (2017). Prototyping for Designers: Developing the best digital & physical products. O'Reilly. (326 sidor) [Tillgänglig elektroniskt].

Sharp, H., Preece, J. & Rogers, Y. (2019) Interaction design - Beyond human-computer interaction (5th ed.). John Wiley & Sons. (659 sidor) [Tillgänglig elektroniskt]

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 som en fristående kurs