



Kursplan

Fakultetsnämnden för naturvetenskap och teknik
Institutionen för datavetenskap, fysik och matematik

1IK420 Ämnesintroduktion till interaktionsdesign, 15 högskolepoäng
Subject introduction to interaction design, 15 credits

Huvudområde

Informatik

Ämnesgrupp

Informatik/Data- och systemvetenskap

Nivå

Grundnivå

Fördjupning

G1F

Fastställande

Fastställd av institutionsstyrelsen vid Institutionen för datavetenskap, fysik och matematik 2011-12-09

Kursplanen gäller från och med höstterminen 2012

Förkunskaper

Grundläggande behörighet.

Mål

Kursen är en introduktionskurs till utbildningsprogrammet interaktionsdesigner, NGIAC, och syftar till att ge grundläggande kunskap och förståelse för interaktionsdesign som ämne, i form av historisk bakgrund och nutida forskning, och profession samt visa hur det förhåller sig till ämnesområdet informatik. Den syftar även till att ge studenten en överblick och historisk bakgrund till användarcentrerad design som begrepp och dess historiska utveckling utifrån områden såsom människa - dator interaktion.

Efter genomgången kurs skall studenten:

- Kunna beskriva de ämnen och kurser som ingår i programmet interaktionsdesigner samt ha en förståelse för i vilket syfte programmets olika kurser ges
- Kunna göra en beskrivning över de olika branscher som relaterar till yrkesrollen interaktionsdesigner. Studenten skall dessutom kunna redogöra för specifika kunskaper som behövs för att både kommunicera med relaterade yrkesgrupper samt producera grafiskt material i användargränssnitt
- Ha en övergripande bild av vilka metoder en interaktionsdesigner använder i sin yrkesroll
- Ha en övergripande förståelse för begreppet användarcentrerad design samt kunna beskriva vilka metoder som kan användas för att skapa design mot en viss användare

- Kunna redogöra för aktuella forskningsområden och operationalisering av dessa inom interaktionsdesign
- Ha en övergripande bild kring begreppet vetenskapsteori samt fördjupade förståelse för tvärvetenskap med inriktning mot IT och design
- Planera, genomföra och presentera ett mindre projektarbete

Innehåll

Kursen behandlar interaktionsdesign som akademiskt ämne och som profession. Med avstamp i allmän vetenskapsteori fördjupas sedan denna förståelse genom en genomgång av vad tvärvetenskap är samt hur forskning kan bedrivas inom IT- och designområden. Detta görs bland annat genom genomgång av vetenskapliga artiklar och föreläsningar om forskningsområden kring nutida ämnen.

Detta sätts sedan i relation till ämnet interaktionsdesign där både ämnesområdet i sig presenteras samt som profession. Som ett led i detta ges en överblick i programmets kurser samt förklaring kring hur dessa hör hemma i den kommande yrkesrollen.

En fördjupning av förståelsen av interaktionsdesign fås därefter genom föreläsningar och övningar kring vad en interaktionsdesigner gör, både i form av metoder och praktiska tillämpningar samt de kunskaper som behövs. Detta görs främst genom teori och laborationer kring användarcentrerad design där studenten får en förståelse för hur man kan anpassa och designa ett gränssnitt för en viss grupp av användare.

Kursen avslutas med ett mindre projekt, ett individuellt arbete, där studenten skapar layout och design av ett gränssnitt mot en tänkt målgrupp. Detta genom att använda sig av teori tagen både från vetenskapliga artiklar samt litteratur och metoder kring användarcentrerad design.

Delkurs 1 Ämnesintroduktion 3 högskolepoäng

Presentation av ämnesområdet informatik samt utbildningsprogrammet interaktionsdesigner samt de kurser som ingår i detta. Detta förankras mot den kommande yrkesrollen genom att visa syftet till att varje kurs finns i programmet. Genom seminarier diskuteras hur ämnesområdet informatik förhåller sig till interaktionsdesign. Det förs även seminarier kring hur interaktionsdesign som akademiskt ämne förhåller sig till den kommande yrkesrollen.

Delkurs 2 Vetenskapsteori 3 högskolepoäng

Grundläggande kurs inom vetenskapsteori med fördjupning inom tvärvetenskaplig forskning. Detta görs främst med föreläsningar inriktade mot forskning inom IT och design. Genom genomgång av vetenskapliga artiklar samt kurslitteratur ges en successivt bredare bild av hur interaktionsdesign i den akademiska världsbilden.

Delkurs 3 Forskning inom interaktionsdesign 2 högskolepoäng

I denna delkurs läggs fokus på föreläsningar och artiklar kring nutida forskning inom ämnesområdet informatik med interaktionsdesign som fokus. Relevanta områden kan vara CSCW, participatory design eller skandinavisk design. Innehållet examineras genom seminarier och inlämningsuppgifter där varje område förklaras utifrån rollen som interaktionsdesigner.

Delkurs 4 Interaktionsdesign som profession 2,5 högskolepoäng

Genom föreläsningar, seminarier och uppsatser ges en övergripande bild kring vilka olika yrkesområden en interaktionsdesigner arbetar samt vilka yrkesgrupper denna kan arbeta tillsammans med. Det ges även en övergripande bild av vilken typ av metoder som används av en interaktionsdesigner samt vilken typ av kunskap och egenskaper denna bör ha. Innehållet examineras genom praktiska laborationer och seminarier.

Delkurs 5 Användarcentrerad design 2 högskolepoäng

I denna delkurs ges en bild av vad användarcentrerad design är samt vilka metoder en

interaktionsdesigner använder sig av för att skapa design mot en viss målgrupp. Ett större fokus läggs på praktisk tillämpning av teori och insamling och analys av data. I huvudsak ligger detta fokus på att skapa och använda sig av personaprocessen. Förståelse och färdighet examineras genom seminarier och praktiska laborationer.

Delkurs 6 Individuellt arbete 2,5 högskolepoäng

Det individuella arbetet fokuserar på att låta studenten skapa design och layout av ett gränssnitt mot en specifik målgrupp. Genom användning av litteratur, datainsamlingsmetoder och designarbete syftar denna delkurs till att samla ihop kunskap från föregående delkurser. Fokus ligger här på att planera, genomföra och presentera ett projekt där användarens behov hela tiden ligger i centrum.

Undervisningsformer

Kursupplägget använder internet som distributionsform och kan läsas antingen på campus eller på distans via internet.

På campus består undervisningen av nätbaserat material samt föreläsningar. I distansundervisningen består undervisningen av nätbaserat material och handledning via videokonferens.

Material distribueras och redovisas med internet som distributionsform. Återkopplingen på inlämnat material sker på samma väg.

Examinationsformer

Kursen bedöms med betygen U,3,4 eller 5.

För betyget 3 ska de förväntade studieresultaten vara uppnådda.

På begäran kan den studerande få sitt betyg översatt enligt ECTS-skalan. En sådan begäran skall ha inkommit till examinator före betygssättningen.

Betyg sätts efter avslutad kurs och grundas på resultat från inlämningsuppgifter, seminarier, laborationer samt det individuella arbetet. För att erhålla slutbetyg krävs lägst 3 på samtliga moment.

Omexamination erbjuds inom ramen för ordinarie terminstider. Antalet examinationstillfällen är begränsat till fem gånger.

Kursvärdering

I samband med kursavslutningen genomförs en kursvärdering enligt universitetets riktlinjer. Resultatet av kursvärderingen arkiveras på institutionen. Resultatet av utvärderingen och eventuellt vidtagna åtgärder kommuniceras med kursansvarig och presenteras vid nästa kurstillfälle.

Kurslitteratur och övriga läromedel

Obligatorisk kurslitteratur

- Goodwin, Kim. (2009)*Designing for the digital age - how to create human-centered products and services*. Wiley (senaste upplagan)
- Öberg, Gunilla. (2010)*Praktisk tvärvetenskap*. Studentlitteratur AB,(senaste upplagan)