



Kursplan

Fakulteten för teknik

Institutionen för informatik

1IK414 Tillämpad interaktionsdesign, 15 högskolepoäng

Applied Interaction Design, 15 credits

Huvudområde

Informatik

Ämnesgrupp

Informatik/Data- och systemvetenskap

Nivå

Grundnivå

Fördjupning

G1F

Fastställande

Fastställd 2009-11-19

Senast reviderad 2015-02-09 av Fakulteten för teknik. Revidering av mål, innehåll, examination och litteratur.

Interaktionsdesign, 180 hp campus/distans.

Kursplanen gäller från och med vårterminen 2015

Förkunskaper

30 hp i informatik eller motsvarande

Mål

Kunskap och Förståelse

efter genomgången kurs ska studenten kunna:

- redogöra för interaktionsdesign och dess grundläggande teori och praktik
- redogöra för en användarcentrerad designprocess samt ha kunskaper om metoder och tekniker i designprocessen
- redogöra för användarupplevelser som fenomen - både i teori och praktik
- orientera sig inom området tjänstedesign

Färdigheter och Förmåga

efter genomgången kurs ska studenten kunna

- kartlägga och analysera ett användningsområde (brukskontext) med människan i centrum
- använda och anpassa metoder och tekniker till brukssituationen för att forma (gestalta) och förmedla designkoncept i olika faser
- samarbeta i grupp i designprocessens olika faser

Värderingsförmågor och Förhållningssätt
efter genomgången kurs ska studenten

- redogöra för hur digitala artefakter och tjänster kan skapa nytta och positiva upplevelser i ett användarsammanhang
- kunna beskriva, analysera och reflektera över sina och andras designbeslut, val av metoder och utformandet av designkoncept i en användarcentrerad design process

Innehåll

Interaktionsdesign handlar om att utforma interaktiva produkter och tjänster för att stödja människors upplevelser och aktiviteter i vardags- och i arbetsliv det vill säga i olika brukssituationer. De artefakter eller tjänster som designas ska underlätta och stödja människors samspel med andra människor, deras omgivningar samt artefakter. Digitala eller interaktiva artefakter har också introducerats inom tjänstedesign området och därigenom är gränser mellan interaktionsdesign och tjänstedesign stadda i förändring.

Kursen introducerar begrepp och metoder som ingår i interaktionsdesign med människan i centrum. De studerande får både teoretisk och praktisk kunskap om interaktionsdesign och hur människors upplevelser och aktiviteter samspelar med, genom och med hjälp av interaktiva produkter och tjänster. Kursen betonar också att design är en integrerad del av brukssituationen. Vidare betonas betydelsen av användarupplevelser för att utveckla (designa) interaktiva artefakter eller tjänster som erbjuder positiva och överraskande upplevelser för användare. Olika situationer och perspektiv kommer att behandlas och presenteras inklusive analys av brukskvaliteter. Studenterna får också en orientering om tjänstedesign och dess likheter och skillnader till interaktionsdesign.

Studenterna kommer också att i ett projekt utforma en interaktiv produkt eller tjänst för en brukssituation med ett specifikt fokus på användarupplevelser samt med val av metoder och tekniker inom användarcentrerad design.

Undervisningsformer

Undervisningen består av föreläsningar, seminarier och övningar.

Examinationsformer

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

Bedömning av de studerandes prestationer sker genom

1) en skriftlig rapport från projektarbetet som presenterar, analyserar och reflekterar över process och produkt

2) en individuell skriftlig reflektion inklusive reflektioner av att samarbeta i grupp – del i rapport under 1)

3) en muntlig examination av teori och praktik – kurslitteratur och projekt

De olika momenten viktas enligt följande 1) 50 % (gemensamt betyg för gruppdeltagare)

2) 10 % (individuellt betyg) och 3) 40 % (individuellt betyg)

För att erhålla slutbetyg krävs lägst 3 på samtliga moment.

Kursvärdering

I samband med kursavslutningen genomförs en kursvärdering enligt universitetets riktlinjer. Result

Kurslitteratur och övriga läromedel

Arvola, Mattias (2014) Interaktionsdesign och UX - om att skapa en god användarupplevelse. Lund: Studentlitteratur.

McCarthy, John & Wright, Peter (2004). Technology as Experience. Cambridge, Mass.:

MIT Press, [Elektronisk resurs]. Utvalda kapitel

Artiklar