



Kursplan

Fakulteten för teknik

Institutionen för informatik

1IK418 Design och konceptvisualisering, 7,5 högskolepoäng

Design- and Concept Visualization, 7.5 credits

Huvudområde

Informatik

Ämnesgrupp

Informatik/Data- och systemvetenskap

Nivå

Grundnivå

Fördjupning

G1F

Fastställande

Fastställd 2011-08-20

Senast reviderad 2019-09-11 av Fakulteten för teknik. Revidering av provmoment, examinationsformer, litteraturlista, standardtexter har lagts till och justering av mål. Kursplanen gäller från och med vårterminen 2020

Förkunskaper

10 hp i informatik eller motsvarande.

Mål

Studenten förväntas tillägna sig grundläggande kunskap i hur man arbetar med visualisering av koncept- och designförslag av gränssnitt och produkter inom IT utifrån ett användarcentrerat perspektiv. Detta med målet att hitta rätt nivå både i språk och visuell presentation för att uppnå rätt feedback beroende på hur långt ett projekt är gången samt vilken typ av mottagare man har. Kursen ger också fördjupade kunskaper inom prototyping med fokus på användarvänlighet.

Student skall efter kursen kunna:

- förstå hur man kan kommunicera olika typer av design och koncept
- skapa prototyper utifrån specifik målgrupp och artefakt med ett användarcentrerat perspektiv
- förstå vilken typ av feedback som behövs beroende på vart i designprocessen man befinner sig
- ta fram och motivera för olika typer av visualiseringar i 2D och 3D beroende på tänkt mottagare
- visa god förståelse för begrepp inom visualisering och prototyping och kunna praktiskt tillämpa dessa i verkliga situationer

Innehåll

I kursen ingår hur man arbetar med framtagning av koncept och design ur ett användarcentrerat perspektiv. Det användarcentrerade perspektivet appliceras praktiskt genom föreläsningar och övningar i prototyping.

Kursen behandlar även hur människan tar till sig, lagrar och bearbetar visuell information i fysiska och digitala miljöer samt hur detta kan appliceras vid framtagandet av digitala gränssnitt. Grafisk visualisering och tillgänglighet är centrala begrepp.

Avslutningsvis examineras ovanstående områden genom en hemtentamen där teoretisk kunskap visas upp i tandem med praktiska och konkreta designlösningar.

Delkurs 1 Grafisk visualisering 2,5 högskolepoäng

Detta delmoment omfattar föreläsningar samt praktiska övningar i visualisering av digitala koncept och artefakter.

Delkurs 2 Prototyping 2,5 högskolepoäng

Detta delmoment omfattar föreläsningar samt praktiskaövningar i prototyping av digitala koncept och artefakter.

Delkurs 3 Hemtentamen 2,5 högskolepoäng

Detta delmoment omfattar en hemtentamen där definition och förståelse av centrala begrepp visas upp och tillämpas genom framställan av digital grafisk design.

Undervisningsformer

Kursupplägget använder Internet som distributionsforum och kan läsas antingen på campus eller distans.

På campus består undervisningen av föreläsningar, laborationer och en projektuppgift. I distansundervisningen består kursen av nätbaserat instuderingsmaterial, handledning via skype och/eller videokonferens vid fasta tider.

Examination

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

Bedömning av de studerandes prestationer sker genom skriftlig tentamen och obligatoriska praktiska uppgifter.

- Grafisk visualisering, 2,5 hp (U/G)
- Prototyping, 2,5 hp (U/G)
- Hemtentamen, 2,5 hp (U/G/VG)

Förnyad examination ges i enlighet med Lokala regler för kurs och examination på grundnivå och avancerad nivå vid Linnéuniversitetet.

Om universitetet beslutat att en student har rätt till särskilt pedagogiskt stöd på grund av funktionsnedsättning, har examinator rätt att ge ett anpassat prov eller att studenten genomför provet på ett alternativt sätt.

Kursvärdering

Under kursens genomförande eller i nära anslutning till kursen genomförs kursvärdering. Resultat och analys av genomförd kursvärdering ska skyndsamt återkopplas till de studenter som genomfört kursen. Studenter som deltar vid nästa kurstillfälle erhåller återkoppling vid kursstart. Kursvärdering genomförs anonymt.

Kurslitteratur och övriga läromedel

Obligatorisk litteratur

Obligatorisk litteratur

- Coleman, Ben och Goodwin Dan. Designing UX: Prototyping (senaste upplagan)

Referenslitteratur

- Ware, Colin (2004) Information Visualization: Perception for Design (senaste upplagan)

Nätbaserat material som anges på kursens webbstudieplats.