



Kursplan

Fakulteten för teknik

Institutionen för informatik

1IK422 Metoder för interaktionsdesign I, 15 högskolepoäng

Methodology of Interaction Design I, 15 credits

Huvudområde

Informatik

Ämnesgrupp

Informatik/Data- och systemvetenskap

Nivå

Grundnivå

Fördjupning

G1N

Fastställande

Fastställd 2012-08-17

Senast reviderad 2019-09-11 av Fakulteten för teknik. Revidering av innehåll, examinationsformer, litteraturlista, standardtexter har lagts in och målen är justerade. Kursplanen gäller från och med vårterminen 2020

Förkunskaper

Grundläggande behörighet.

Mål

Kursen är en grundläggande kurs inom användbarhetstestning och agil projektledning med inriktning mot utveckling av gränssnitt inom IT-området. Den syftar till att ge studenten en bred förståelse för användbarhetstestning och projektledning såväl som i teori och praktik. Den syftar även till att ge en fördjupade kunskap om SCRUM som projektmetodik. Slutligen skall den även ge studenten en god insyn i metoder för analys och utvärdering av digitala och fysiska gränssnitt utifrån ett användarcentrerat perspektiv.

Efter genomgången kurs skall studenten:

- visa goda kunskaper och praktiska erfarenheter av projektledning såväl som i teori och praktik
- uppvisa fördjupad förståelse för samt kunna tillämpa SCRUM som projektmetodik
- visa förståelse för användarcentrerade designperspektivet och tillämpa detta vid utvärdering och analys av digitala och fysiska gränssnitt
- visa god förståelse samt kunna diskutera och reflektera över olika typer av metoder för analys och utvärdering av gränssnitt beroende på efterfrågad produktfunktionalitet
- aktivt och självständigt kunna delta i och leda projekt
- kunna planera och genomföra ett projekt.

Innehåll

Kursen behandlar utveckling av digitala och fysiska gränssnitt med inriktning mot IT. I början av kursen genomförs föreläsningar med tillhörande seminarier samt inlämningsuppgifter kring projektledning med fördjupning mot SCRUM som projektmetodik.

Som andra del i kursen ges föreläsningar med tillhörande laborationer inom användbarhetsutvärdering av gränssnitt med fokus på kvalitativa och kvantitativa utvärderingsmetoder, användaranpassning mot en viss användargrupp samt testning av den framtagna produkten.

Kursen avslutas med en projektuppgift som genomförs i mindre grupper. Projektuppgiften bygger på kursens två första delkurser där dessa omsätts till praktik. I denna uppgift genomför studenten ett mindre projekt där kunskaper kring dokumentation och projektgenomförande ligger i fokus. I projektet används SCRUM som projektmetodik.

Delkurs 1 Projektledning 6 högskolepoäng

Grundläggande föreläsningar kring projektledning som teoretiskt ämne och praktisk applicering av detta. Dessa förankras i studentens kommande yrkesroll som interaktionsdesigner. Genom seminarier och inlämningsuppgifter fördjupas kunskapen och förståelsen ytterligare. Speciellt fokus läggs på förståelse och kunskap om SCRUM som projektmetodik.

Delkurs 2 Användbarhetsutvärdering 5 högskolepoäng

I denna delkurs ges föreläsningar kring analys och utvärdering av digitala och fysiska gränssnitts utifrån ett användarcentrerat designperspektiv. Vidare tas även olika typer av verktyg upp som kan användas för utvärdering av en digital artefakt för testning eller utvärdering. Seminarier och inlämningsuppgifter används för att skapa ett diskussionsunderlag för att fördjupa kunskap och förståelse.

Delkurs 3 Projektuppgift 4 högskolepoäng

Projektuppgiften syftar till att knyta ihop föregående delkurser och praktiskt tillämpa dessa. Under tiden som projektets genomförs anmodas studenten föra rätt dokumentation och sköta planering och implementering av sitt projektarbete utifrån de riktlinjer som tidigare ställts upp tidigare i kursen. Fokus ligger på att skapa en användarvänlig produkt som testas, utvärderas samt anpassas utifrån en viss användargrupp.

Undervisningsformer

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

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.

Examination

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

Bedömning av de studerandes prestationer sker genom obligatoriska praktiska uppgifter, seminarier och projektuppgift.

- Projektledning, 6 hp (U/G)
- Användbarhetsutvärdering, 5 hp (U/G)
- Projektuppgift, 4 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 en kursvärdering. Resultat och analys av kursvärderingen ska återkopplas till de studenter som genomfört kursen och de studenter som deltar vid nästa kurstillfälle. Kursvärderingen genomförs anonymt. Den sammanställda rapporten arkiveras vid fakulteten.

Kurslitteratur och övriga läromedel

Obligatorisk kurslitteratur

- Eklund, Sven. 2011, Arbeta i projekt – individen, gruppen, ledaren. Studentlitteratur AB (senaste upplagan)
- Schwaber, Ken. Agile project management with SCRUM. Microsoft Press (senaste upplagan)
- Rubin, Jeffrey och Chisnell, Dana. Handbook of Usability Testing - How to plan, design and conduct effective tests. Wiley Publishing (senaste upplagan)

Referenslitteratur

- Goodwin, Kim. Designing for the digital age how to create humancentered products and services. Wiley (senaste upplagan)