



Kursplan

Fakulteten för teknik
Institutionen för informatik

1IK433 Metoder för interaktionsdesign II, 15 högskolepoäng
Methodology of Interaction Design II, 15 credits

Huvudområde

Informatik

Ämnesgrupp

Informatik/data- och systemvetenskap

Nivå

Grundnivå

Fördjupning

G1F

Fastställande

Fastställd 2013-08-19.

Reviderad 2024-12-05. Revidering av litteraturen.

Kursplanen gäller från och med vårtermin 2025.

Förkunskaper

1IK422 Metoder för interaktionsdesign I, 15 hp eller motsvarande.

Mål

Kursen är en fördjupnings och breddningskurs inom området interaktionsdesign och fokuserar på att ge en fördjupad förståelse för nutida metoder och teori. Fokus för denna fördjupade förståelse ligger på förståelse och utformande av designprocesser utifrån ett användarcentrerat perspektiv.

Efter genomgången kurs förväntas studenten:

- ha god kännedom om olika metoder för processer för att skapa

användarcentrerad design

- kunna resonera kring användarcentrerad design både utifrån ett produkt- och interaktionsdesignsperspektiv
- självständigt kunna bedriva designarbete och kritiskt kunna granska sitt eget och andras designprocesser och produkter

I övrigt gäller de förväntade studieresultaten enligt nedan.

Delkurs 1 Designmetoder och processer; 5 hp

Efter avslutad delkurs skall den studerande:

- ha grundläggande kunskaper i de olika stegen i designprocessen och olika designmetoder
- visa på goda kunskaper och insikt om olika designmetoders betydelse i skilda faser av en designprocess
- kunna utforma en väl fungerande designprocess innehållande olika designmetoder utifrån ett specifikt problem
- ha utvecklat sådan kunskap om ämnet designprocessen som krävs för att kunna värdera denna utifrån vetenskapligt och metodiskt perspektiv på grundnivå

Delkurs 2 Användarcentrerad design; 5 hp

Efter avslutad delkurs skall den studerande:

- kunna granska och reflektera över befintliga produkter utifrån ett användarcentrerat perspektiv
- kunna använda olika begrepp för att beskriva olika typer av prototyper
- kunna redogöra för möjligheter och begränsningar med interaktionsdesign avseende gestaltning av produkter och miljöer i förhållande till människans upplevelser och behov
- väl känna till de metoder och processer som kan identifiera framtida användning och användare av slutprodukten genom att skapa sig kunskap om dess aktiviteter och sammanhang
- kunna redogöra för möjligheter och begränsningar med interaktionsdesign avseende gestaltning av produkter och miljöer i förhållande till människans upplevelser och behov

Delkurs 3 Individuellt projektarbete; 5 hp

Efter avslutad delkurs skall den studerande:

- kunna självständigt driva designarbete
- kunna tillämpa sina kunskaper i designprocesser och designmetoder på produktdesign

- kunna reflektera över och kritiskt granska den egna designprocessen ur olika perspektiv
- ha utvecklat sådan kunskap om ämnet designprocessen som krävs för att kunna värdera denna utifrån vetenskapligt och metodiskt perspektiv på grundnivå

Innehåll

Kursen behandlar designprocessen utifrån ett teoretiskt och metodologiskt perspektiv. Genom föreläsningar och uppgifter kring användarcentrerad design och produktdesign skapas en djupare förståelse kring hur man skapar en produkt utifrån en viss användningskontext och användare. Denna kunskap omsätts sedan praktiskt i ett antal praktiska övningar som belyser det praktiska arbetet med att arbeta med design från tanke till färdigt produktkoncept. Kursen avslutas med ett individuellt projektarbete där ovanstående delar vävs in. Studenten skall i detta projekt kunna visa på erhållen kunskap och att denne kan omsätta detta i praktik utifrån en individuellt framtagen designprocess.

Delkurs 1: Designmetoder och processer

Föreläsningar och uppgifter kring olika typer av designmetoder och processer med fokus på produktdesign, från idé till färdigt koncept. I kursmomentet beskrivs designprocessen samt genomgång av olika typer av metoder och synsätt som påverkar denna.

Delkurs 2 Användarcentrerad design

Föreläsningar och uppgifter kring användarcentrerad design med fokus på användarkontext och interaktionsdesign som grundläggande synsätt i designprocessen. Utöver detta läggs även fokus på att utveckla en förmåga att kritiskt granska sitt egna och andras produkter och processer.

Delkurs 3 Individuellt projektarbete

Projektuppgiften syftar till att knyta ihop föregående delkurser och praktiskt tillämpa dessa. Under projektets gång skall studenten individuellt föra en workbook där samtliga delar redovisas. I sin workbook skall studenten både visa praktiska resultat och reflektion över dessa.

Undervisningsformer

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

På campus består undervisningen av nätbaserat material samt föreläsningar och handledning på plats. 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 skriftliga och muntliga prov och/eller redovisning av obligatoriska uppgifter. Examination av varje delkurs sker genom presentation och redovisning av de uppgifter som ingår i kursen i en fysisk eller digital workbook. Bedömningen utgår från workbookens fem dimensioner där varje dimension kan ge 1-7 poäng.

För att få betyget 3 krävs att de förväntade studieresultaten är uppfyllda. För att få betyget 4 eller 5 krävs 4 eller 5 på samtliga delkurser samt motsvarande betyg på delkurs 3 som är betygsgrundande.

För studerande som inte blivit godkänd vid ordinarie provtillfälle anordnas förnyad prövning inom ramen för ordinarie terminsstider. Antalet examinationstillfällen är begränsat till fem gånger.

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 litteratur

Norman, D. A. (2023). *Design for a better world: Meaningful, sustainable, humanity centered*. MIT Press. 376 pages [LNU OneSearch](#)

Referenslitteratur

Arvola, Mattias. Interaktionsdesign och UX: om att skapa en god användarupplevelse. Studentlitteratur AB. 2020. ISBN: 9789144122991. 264 sidor

Saffer, Dan. Designing for interaction. New Riders / AIGA Berkeley. Senaste upplagan

Löwgren, Jonas & Stolterman, Erik. Design av Informationsteknik, Materialet utan egenskaper. Studentlitteratur, Lund. Senaste upplagan.