



INSTITUTIONEN FÖR TILLÄMPAD INFORMATIONSTEKNOLOGI

TIA243 Design av användarupplevelser, 7,5 högskolepoäng

Designing User Experiences, 7.5 higher education credits

Avancerad nivå / Second Cycle

Fastställande

Kursplanen är fastställd av Institutionen för tillämpad informationsteknologi 2016-02-24 och senast reviderad 2017-06-30 av Institutionen för data- och informationsteknik. Den reviderade kursplanen gäller från och med 2017-08-20, höstterminen 2017.

Utbildningsområde: Naturvetenskapligt 50 % och Design 50 %

Ansvarig institution: Institutionen för tillämpad informationsteknologi

Inplacering

Kursen ges som fristående kurs

Kursen kan ingå i följande program: 1) Computer Science, Master's Programme (N2COS), 2) Software Engineering and Management masterprogram (N2SOF) och 3) Game Design & Technology masterprogram (N2GDT)

Huvudområde

Interaktionsdesign

Fördjupning

A1F, Avancerad nivå, har kurs/er på avancerad nivå som förkunskapskrav

Computer Science-Interaction Design

A1F, Avancerad nivå, har kurs/er på avancerad nivå som förkunskapskrav

Förkunskapskrav

Kandidatexamen om minst 180 hp samt avklarade kurser TIG095 Människa-datorinteraktion, 7,5 hp och TIA104 Interaction design methodology 7,5 hp eller motsvarande.

Lärandemål

Efter godkänd kurs ska studenten kunna:

Kunskap och förståelse

- Förklara vad som menas med "user experience" och redogöra för de vanligaste teorierna och synsätten inom området.
- Redogöra för designmetoder som syftar till att designa upplevelseaspekten av en design, samt de underliggande teorierna.
- Analysera och diskutera en viss design i relation till användarens upplevelse och designerns mål.

Färdigheter och förmåga

- Analysera tänkbara användarupplevelser som ett visst gränssnitt eller en viss artefakt kan ge upphov till
- Välja och tillämpa lämpliga designmetoder.
- Formge en artefakt med en specifik användarupplevelse i åtanke.
- Motivera sin design i relation till den användarupplevelse man siktar på.
- Ge och ta konstruktiv kritik gällande design av användarupplevelser.

Värderingsförmåga och förhållningssätt

- Tillämpa relaterade teorier och synsätt vid diskussion kring, eller design av, en viss användarupplevelse.
- Förutse och diskutera de etiska och samhällseliga aspekterna av att formge en viss användarupplevelse.

Innehåll

Efter fullgjord kurs ska studenten kunna designa för en specifik typ av användarupplevelse, och kunna motivera sin design. Att formge interaktiva system handlar ofta, men inte alltid, om att designa effektiva system. Men det kan vara lika viktigt att försöka skapa en viss upplevelse för användarna, som att designa själva funktionen, även om dessa två förstås hänger samman. Förutom att sikta på effektivitet kan vi också designa för upplevelser som är lekfulla, tar hela kroppen i anspråk, får användaren att haka till och tänka efter, eller som väcker vissa känslor hos användaren (som skräck, förtjusning eller välbehag). I denna kurs undersöker vi olika typer av användarupplevelser och övar oss i att designa för dem. Kursen går bland annat igenom följande:

- Vad det innebär att designa för en användarupplevelse.
- Vanliga åsikter och ansatser inom design av användarupplevelser.
- Analys av möjliga användarupplevelser som en artefakt kan ge upphov till.
- Kopplingen mellan designmål, designval och designmotiveringar.

Former för undervisning

Kursen har både teoretiska och praktiska moment, liksom arbete i grupp och individuellt. Föreläsningar och litteraturseminarier ger en teoretisk grund, vilken omedelbart omsätts i praktik. Fokus är att använda analys och reflektion som bas för praktiken. Fokus ligger också på ett utbyte av tankar, idéer, funderingar och designidéer. Följaktligen kräver kursen ett aktivt deltagande.

Undervisningsspråk: engelska

Former för bedömning

Kursen examineras genom tre moment;

1. Fyra litteraturseminarier där litteratur presenteras tillsammans med en frågeställning och diskuteras (2 hp).
2. Fyra övningar där olika designmetoder som fokuserar på användarupplevelser i en designprocess övas. I övningarna ges även träning på att ge och ta konstruktiv kritik (2 hp).
3. Skriftlig hemtentamen (3,5 hp).

Om student som underkänts två gånger på samma examinerande moment önskar byte av examinator inför nästa examinationstillfälle, ska sådan begäran inlämnas skriftligt till kursansvarig institution och bifallas om det inte finns särskilda skäl däremot (HF 6 kap § 22).

I det fall en kurs har upphört eller genomgått större förändringar ska studenten i normalfallet garanteras tillgång till minst tre provtillfällen (inklusive ordinarie provtillfälle) under en tid av åtminstone ett år med utgångspunkt i kursens tidigare uppläggnings.

Betyg

På kursen ges något av betygen Väl godkänd (VG), Godkänd (G) och Underkänd (U). Övningar och Litteraturseminarium ges betyget Godkänd eller Underkänd. Skriftlig hemtentamen ges betyget Väl godkänd, Godkänd eller Underkänd.

För att få betyget Godkänd på kursen krävs betyg Godkänd på alla tre momenten. För att få betyget Väl godkänd på kursen krävs betyget Väl godkänd på skriftlig hemtentamen och betyget Godkänd på de övriga två momenten.

Kursvärdering

Studenterna ska ges möjlighet att redovisa erfarenheter och synpunkter på kursen i en anonym kursvärdering. Resultatet och eventuella förändringar i kursens upplägg ska förmedlas både till de studenter som genomförde värderingen och till de studenter som ska påbörja kursen.