INSTITUTIONEN FÖR DATA- OCH INFORMATIONSTEKNIK

TIA104 Interaktionsdesignmetodologi, 7,5 högskolepoäng

Interaction Design Methodology, 7.5 credits

Avancerad nivå / Second Cycle

Fastställande

Kursplanen är fastställd av IT-fakultetsnämnden 2011-02-22 och senast reviderad 2019-11-19 av Institutionen för data- och informationsteknik. Den reviderade kursplanen gäller från och med 2020-08-31, höstterminen 2020.

Utbildningsområde: Design 50 % och Naturvetenskapligt 50 %
Ansvarig institution: Institutionen för data- och informationsteknik

Inplacering

Kursen erbjuds inom flera utbildningsprogram. Den ges även som fristående kurs vid Göteborgs universitet.

Kursen kan ingå i följande program: 1) Computer Science, Master's Programme (N2COS), 2) Applied Data Science masterprogram (N2ADS) och 3) Game Design & Technology masterprogram (N2GDT)

Huvudområde	*Fördjupning*
Interaktionsdesign	A1N, Avancerad nivå, har endast kurs/er på grundnivå som förkunskapskrav
Computer Science-Interaction Design	A1N, Avancerad nivå, har endast kurs/er på grundnivå som förkunskapskrav

Förkunskapskrav

För att vara behörig på kursen behöver studenten avklarat en kandidatprojektkurs, exempelvis DIT561. Dessutom ska studenten ha avklarat 7,5 hp inom människa-dator-interaktion, exempelvis TIG095 eller TIG091.

Lärandemål

Efter godkänd kurs ska studenten kunna:

Kunskap och förståelse

- Beskriva faser av designprocessen
- Beskriva metoder för att arbeta med interaktionsdesign
- Beskriv likheter och skillnader i olika designmetoder
- Beskriv överväganden för att involvera användare i designprocessen
- Förklara skillnaden mellan metoder som används inom hantverk, traditionell design, och modern design

Färdigheter och förmåga

- Designa teknik med hänsyn till användare
- Ändra designmetoder för att passa användarens kontext och behov
- Identifiera användarnas behov och krav
- Utveckla och beskriva nya designmetoder
- Planera designprojekt med avseende på att utforma mål, krav, tillgängliga resurser och expertis
- Arbeta i interkulturella miljöer (avseende både skillnader i kultur och utbildningsbakgrund)

Värderingsförmåga och förhållningssätt

- Analysera design som tar hänsyn till användarnas behov
- Göra en välgrundat utvärdering av de etiska och samhälleliga konsekvenserna av en design
- Kritisera design och designprocesser med avseende på de metoder som används
- Identifiera etiska och sociala dilemman inom interaktionsdesigns för både forskning och praktik
- Reflektera över din egen designprocess objektivt
- Designa med hänsyn till estetiska frågor rörande interaktion

Innehåll

Kursens syfte introducerar grundläggande designmetodik inom interaktionsdesign med fokus på designfrågor som rör estetik och användarupplevelser.

Kursen består av flera mindre övningar, ett grupprojekt, och en individuell examination. Teori kombineras med praktik, för att ge studenterna träning i att arbeta systematiskt med design av interaktiva system i heterogena grupper. Träning inom specifika metoder ges genom övningar och grupprojektet, medan metametoder som tex iterativ design är aspekter av grupprojektet.

Delkurser

1. **Hemtentamen** *(Written take-home exam),* 4 hp
   Betygsskala: Väl godkänd (VG), Godkänd (G) och Underkänd (U)
2. **Projekt** *(Project),* 3,5 hp
   Betygsskala: Godkänd (G) och Underkänd (U)

Former för undervisning

Kursen är uppbyggd av en serie föreläsningar i kombination med övningar och projekt.

Undervisningsspråk: engelska

Former för bedömning

Studenten examineras genom projektarbete i grupp (3 hp) och en individuell skriftlig hemtentamen (4,5 hp). Hemtentamen omfattar en skriftlig uppgift och tre övningar.

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 uppläggning.

Betyg

På kursen ges något av betygen Väl godkänd (VG), Godkänd (G) och Underkänd (U). Betygskalan är: Väl godkänd (VG), Godkänd (G) och Underkänd (U).

För godkänt betyg på kursen krävs godkänt betyg på både projekarbetet och hemtentamen. För betyget Väl godkänd (VG) på kursen krävs, betyget Väl godkänt (VG) på hemtentamen och minst Godkänd (G) på projektarbetet.

Kursvärdering

Kursen utvärderas genom möten både under och efter kursen mellan lärare och studentrepresentanter. Därutöver används en anonym enkät för att få skriftlig information. Resultatet av utvärderingen används för att förbättra kursen genom att

visa på delar som kan läggas till, förbättras, ändras eller tas bort.

Övrigt

Kursen är samläst med Chalmers.

Kurslitteratur kommer att publiceras senast 8 veckor innan kursstart.