

Den kompletta studiehandledningen för kurserna DT157G/IG025G Människa–datorinteraktion och IU127G Interaktionsdesign

Daniel Bosk*

studyguide.tex 1914 2014-08-26 13:33:45Z danbos

Innehåll

1	Mål	1
2	Kursupplägg	2
2.1	Schema	2
2.2	Introduktionsföreläsning	2
2.3	Föreläsning om konceptualisering	4
2.4	Föreläsning om kognition	4
2.5	Föreläsning om social interaktion	4
2.6	Föreläsning om emotionell interaktion	4
2.7	Laboration om användbarhet	4
2.8	Seminarium om designprinciper	4
2.9	Inledande övning om metod	4
2.10	Övning om datainsamling och -analys	4
2.11	Övning om att fastställa mål	4
2.12	Övning om design och prototypning	5
2.13	Övning om utvärdering	5
2.14	Projektet	5
3	Examination	5
4	Vad händer om jag ej blir klar i tid?	5

1 Mål

Interaktiva IT-system finns överallt liksom svårigheterna för vanliga människor att hantera dem. Vad behöver vi veta för att människor ska lyckas att använda dessa system effektivt? Hur kan vi förbättra sättet de utformas på?

*Detta verk är tillgängligt under licensen Creative Commons Erkännande-DelaLika 2.5 Sverige (CC BY-SA 2.5 SE). För att se en sammanfattning och kopia av licenstexten besök URL <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.5/se/>.

Kursen syftar till att introducera dig till ämnet människa–maskininteraktion och interaktionsdesign med inriktning mot utveckling och utvärdering av digitala produkter och tjänster utifrån ett användarperspektiv. Förståelsen om människans kognitiva förmågor vid utformning av digitala produkter och tjänster är förutsättningen för att skapa användbara interaktiva system.

Du ska efter avslutad kurs med godkänt resultat kunna

- definiera grundläggande begrepp inom området interaktionsdesign.
- beskriva och tillämpa användarcentrerade metoder för utveckling och utvärdering av interaktiva system.
- analysera metoder utifrån olika teorier och modeller.
- kombinera olika metoder eller delar därutav för att nå egna uppställda mål.
- värdera sitt val av metod och föreslå eventuella förbättringar.
- ta hänsyn till etiska aspekter av forskningsarbete.

2 Kursupplägg

Boken som används som huvudlitteratur på kursen är *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction* av Sharp, Rogers och Preece [SRP11]. Boken behandlar interaktionsdesign (ID) och går lite djupare än enbart människa–datorinteraktion (MDI) traditionellt gör, MDI är ett delområde inom ID. Boken ska läsas i sin helhet. Boken *Measuring the User Experience: Collecting, Analyzing, and Presenting Usability Metrics* av Tullis och Albert [TA13] är ett bra komplement med fokus på undersökningsmetod. Därutöver tillkommer en kort text om etik vid forskning med människor publicerad av Vetenskapsrådet [Vet02] och annat litteratur (se nedan).

Kursens lärandemål examineras formativt genom ett antal seminarier och en laboration, därefter summativt med ett avslutande projekt. Se lydelsen för respektive uppgift för detaljer.

2.1 Schema

Du finner en sammanställning av kursens schema i tabell 1 på nästa sida. Det är naturligtvis fritt att följa detta sånär som på datum för exmination av uppgifter och föreläsningarna. Läsanvisningar för respektive moment följer i kommande avsnitt. Undervisningen kräver att du följer dessa anvisningar.

2.2 Introduktionsföreläsning

Föreläsningen går igenom kursens struktur och alla uppgifter. Utöver det går den även igenom kapitel 1, *What is interaction design?*, i boken *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction* [SRP11].

Kursvecka	Moment
1	Kursstart/Introduktionsföreläsning Föreläsning om konceptualisering
2	Föreläsning om kognition Föreläsning om social interaktion Laboration om användbarhet
3	Föreläsning om emotionell interaktion Inledande övning om metod Redovisning av laboration
4	Övning om datainsamling och -analys Handledning Övning om att fastställa mål Handledning Seminarium om designprinciper
5	Övning om design och prototypning Handledning Övning om utvärdering Handledning
6	Handledning Handledning
7	Handledning Handledning
8	Handledning
9	Handledning
10	Redovisning av projekt

Tabell 1: En sammanställning av kursens moment och när de kommer att genomföras. Tiden är anpassad efter en studietakt om halvfart.

2.3 Föreläsning om konceptualisering

Föreläsningen går igenom innehållet i kapitel 2, *Understanding and conceptualizing interaction*, i boken *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction* [SRP11].

2.4 Föreläsning om kognition

Föreläsningen går igenom innehållet i kapitel 3, *Cognitive aspects*, i boken *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction* [SRP11].

2.5 Föreläsning om social interaktion

Föreläsningen täcker innehållet i kapitel 4, *Social interaction*, i boken *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction* [SRP11].

2.6 Föreläsning om emotionell interaktion

Föreläsningen behandlar innehållet i kapitel 5, *Emotional interaction*, i boken *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction* [SRP11].

2.7 Laboration om användbarhet

För att börja med laborationen bör du ha läst kapitel 1–5 i *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction* [SRP11].

2.8 Seminarium om designprinciper

Du bör först ha läst kapitlen 1–5 i *Interaction Design* [SRP11].

För att delta i seminariet ska du ha läst dokumentationen med riktlinjer för användargränssnitt och -upplevelse för de olika mobila plattformerna Meego [Nok11], Android [And12] och iOS [App12]. Vissa av dessa dokument är stora, nästan 200 sidor, och behöver inte läsas noggrant utan det räcker med en översikt för att orientera sig i de riktlinjer som ges.

2.9 Inledande övning om metod

Du ska inför övningen ha läst kapitel 9, "The process of interaction design", i *Interaction Design* [SRP11].

2.10 Övning om datainsamling och -analys

Du ska inför övningen ha läst igenom kapitlen 7 och 8, "Data gathering" respektive "Data analysis, interpretation, and presentation", i *Interaction Design* [SRP11].

2.11 Övning om att fastställa mål

Du ska inför denna övning ha läst kapitel 10, "Establishing requirements", i *Interaction Design* [SRP11].

2.12 Övning om design och prototypning

Du ska inför denna övning ha läst kapitel 11, "Design, prototyping, and construction", i *Interaction Design* [SRP11].

2.13 Övning om utvärdering

Du ska inför denna övning ha läst kapitlen 12–15, som handlar om utvärdering, i *Interaction Design* [SRP11].

2.14 Projektet

För att påbörja projektet ska du ha läst samtliga kapitel (1–15) i boken *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction* [SRP11].

Eftersom att ni i projektet kommer att arbeta med och göra undersökningar med människor ska ni även ha läst om Vetenskapsrådets forskningsetiska principer [Vet02].

3 Examination

Kursen examineras med en laboration, ett seminarium och ett projekt. Laborationen och seminariet examineras muntligen och betygsätts med *pass* (*P*) för godkänt betyg eller *fail* (*F*) för underkänt betyg, detta motsvarar moment I101 i ladok. Projektet betygsätts med betygen A–E för godkänt, F eller Fx för underkänt. För detaljer, se lydelsen för respektive uppgift. Projektet motsvarar moment P101 i ladok.

Alla inlämningar och rapporter ska vara i "godkännbart" skick; det vill säga, vara välformulerade, grammatiskt korrekta och utan stavfel, ha korrekta referenser, samt uppfylla samtliga krav i lydelsen.

Betyget Fx innebär möjlighet till komplettering. I denna kurs ska komplettering göras inom en vecka från retur. Utebliven komplettering resulterar att du hänvisas till nästa rättningstillfälle.

Allt inlämnat material ska vara skapade av dig själv, eller vid gruppuppgifter, skapat av dig eller någon av dina gruppmedlemmar. När du refererar och citerar andra verk måste korrekta källhänvisningar finnas och i fallet citering måste den citerade texten måste vara tydligt markerad. Om plagiat finns i dokumentet riskerar du att stängas av från studier under bestämd tid, högst 6 månader på grund av disciplinförseelse. Vid gruppuppgift riskerar alla gruppmedlemmar att hållas ansvariga för disciplinförseelse om det av verket inte tydligt framgår vilka av medlemmarna som ansvarat för de plagierade delarna.

Om samarbete sker utan att detta har stöd i instruktionen för examinationen utgör det normalt en disciplinförseelse och studenterna riskerar att stängas av från studier under bestämd tid, högst sex månader. Om inget annat anges i lydelsen är uppgifterna individuella.

4 Vad händer om jag ej blir klar i tid?

Slutdatumena på denna kurs är av yttersta vikt.

De slutdatum som finns för dessa tillfällen är strikta. Om du missar slutdatumet för ett tillfälle hänvisas du till nästa tillfälle. Efter det tredje tillfället hänvisas du till tillfällena under nästkommande kursomgång.

För skriftliga inlämningsuppgifter gäller att dessa rättas en gång under kursens gång, senast i samband med slutdatum för inlämning, därefter ytterligare två gånger inom ett år. Totalt erbjuds tre rättningstillfällen per år. Därefter hänvisas du till nästa kursomgång. Sent inlämnade uppgifter underkänns. Möjlighet till förlängning kan ges, det ska dock finnas en mycket god anledning och förlängning ska anhållas om i god tid.

Ingen handledning planeras efter kursens slut, det vill säga efter det sista schemalagda handledningstillfället. Du rekommenderas därför starkt att följa kursens schema, tänk på att ha marginaler till slutdatum så att du hinner ta upp eventuellt problem vid ett handledningstillfälle. Vill du läsa om kursen kan du göra det genom att registrera om dig nästa gång kursen ges. Omregistrering på kurstillfälle sker i mån om plats, alla förstagångssökande och reserver kommer att prioriteras.

Om du känner att du inte kommer att hinna bli klar med kursen är det därför bättre att göra ett tidigt avbrott på kursen och söka om den inför nästa kurstillfälle. Tidigt avbrott kan registreras senast tre veckor från kursstart och då kommer du att räknas som en förstagångssökande nästa gång du söker kursen.

Referenser

- [And12] Android Open Source Project. *Android Design*. 2012. URL: <https://developer.android.com/design/index.html>.
- [App12] Apple Inc. *iOS Human Interface Guidelines*. 2012. URL: <https://developer.apple.com/library/ios/documentation/UserExperience/Conceptual/MobileHIG/>.
- [Nok11] Nokia Corp. *Nokia N9 UX Guidelines*. Tillgänglig via lärplattformen. 2011.
- [SRP11] Helen Sharp, Yvonne Rogers och Jennifer Preece. *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction*. 3:e. Chichester: Wiley, 2011. ISBN: 978-0-470-66576-3.
- [TA13] Thomas Tullis och Bill Albert. *Measuring the User Experience: Collecting, Analyzing, and Presenting Usability Metrics*. Morgan Kaufmann Publishers, 2013.
- [Vet02] Vetenskapsrådet. *Forskningsetiska principer inom humanistisk-samhällsvetenskaplig forskning*. Stockholm, 2002. URL: <http://www.codex.vr.se/texts/HSFR.pdf>.