

Den kompletta studiehandedningen för kursen DT126G Användbarhet för mobila enheter

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	2
2.4	Föreläsning om kognition	3
2.5	Föreläsning om social interaktion	3
2.6	Föreläsning om emotionell interaktion	3
2.7	Seminarium om designprinciper	3
2.8	Seminarium om mobilanvändbarhet	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	4
2.13	Övning om utvärdering	4
2.14	Projektet	4
3	Examination	4
4	Vad händer om jag ej blir klar i tid?	5

1 Mål

Interaktiva mobilsystem 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?

Kursen syftar till att introducera dig till ämnet interaktionsdesign med inriktning mot utveckling och utvärdering av interaktiva mobila system. Förståelsen

*Detta verk är tillgängliggjort 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/>.

om människans kognitiva förmågor vid utformning av dessa system är förutsättningen för att skapa användbara mobilsystem.

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

För kursen används två böcker; *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction* Sharp, Rogers och Preece, 2011 och *Mobile usability* Nielsen och Budiu, 2013. *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction* behandlar interaktionsdesign (ID) och går lite djupare än enbart människa-datorinteraktion (MDI) traditionellt gör, MDI är ett delområde inom ID. Boken går igenom grundläggande teori och metod.

Mobile usability fokuserar på mobilanvändbarhet. Den sammanfattar resultaten från många års studier av användbarhet för mobila enheter. Denna bok innehåller således mer konkreta riktlinjer för design av mobilapplikationer.

Därutöver tillkommer en kort text om etik vid forskning med människor publicerad av Vetenskapsrådet (2002) 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* (Sharp, Rogers och Preece, 2011).

2.3 Föreläsning om konceptualisering

Föreläsningen går igenom innehållet i kapitel 2, *Understanding and conceptualizing interaction*, i boken *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction* (Sharp, Rogers och Preece, 2011).

Kursvecka	Moment
1	Kursstart/Introduktionsföreläsning
2	Föreläsning om konceptualisering Föreläsning om kognition
3	Föreläsning om social interaktion Föreläsning om emotionell interaktion
4	Seminarium om designprinciper Inledande övning om metod
5	Seminarium om mobilanvändbarhet Övning om datainsamling och -analys Handledning
6	Övning om att fastställa mål
7	Övning om design och prototypning
8	Övning om utvärdering
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.

2.4 Föreläsning om kognition

Föreläsningen går igenom innehållet i kapitel 3, *Cognitive aspects*, i boken *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction* (Sharp, Rogers och Preece, 2011).

2.5 Föreläsning om social interaktion

Föreläsningen täcker innehållet i kapitel 4, *Social interaction*, i boken *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction* (Sharp, Rogers och Preece, 2011).

2.6 Föreläsning om emotionell interaktion

Föreläsningen behandlar innehållet i kapitel 5, *Emotional interaction*, i boken *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction* (Sharp, Rogers och Preece, 2011).

2.7 Seminarium om designprinciper

Du bör först ha läst kapitlen 1–5 i *Interaction Design* (Sharp, Rogers och Preece, 2011).

För att delta i semnariet ska du ha läst dokumentationen med riktlinjer för användargränssnitt och -upplevelse för de olika mobila plattformerna MeeGo (Nokia Corp., 2011), Android (Android Open Source Project, 2012) och iOS (Apple Inc., 2012). 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.

2.8 Seminarium om mobilanvändbarhet

Du bör först ha läst kapitlen 1–5 i *Interaction Design* (Sharp, Rogers och Preece, 2011).

För att delta i seminariet ska du ha läst boken *Mobile Usability* Nielsen och Budiu, 2013.

2.9 Inledande övning om metod

Du ska inför övningen ha läst kapitel 9, ”The process of interaction design”, i *Interaction Design* (Sharp, Rogers och Preece, 2011).

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* (Sharp, Rogers och Preece, 2011).

2.11 Övning om att fastställa mål

Du ska inför denna övning ha läst kapitel 10, ”Establishing requirements”, i *Interaction Design* (Sharp, Rogers och Preece, 2011).

2.12 Övning om design och prototypning

Du ska inför denna övning ha läst kapitel 11, ”Design, prototyping, and construction”, i *Interaction Design* (Sharp, Rogers och Preece, 2011).

2.13 Övning om utvärdering

Du ska inför denna övning ha läst kapitlen 12–15, som handlar om utvärdering, i *Interaction Design* (Sharp, Rogers och Preece, 2011).

2.14 Projektet

För att påbörja projektet ska du ha läst samtliga kapitel (1–15) i boken *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction* (Sharp, Rogers och Preece, 2011) och *Mobile usability* Nielsen och Budiu, 2013.

Eftersom att ni i projektet kommer att arbeta med och göra undersökningar med människor ska ni även ha läst om Vetenskapsrådets forskningsetiska principer (Vetenskapsrådet, 2002).

3 Examination

Kursen examineras med två seminarier och ett projekt. Seminarierna examineras muntligen och betygsätts med *pass* (*P*) för godkänt betyg eller *fail* (*F*) för

underkänt betyg. Projektet betygsätts med betygen A–E för godkänt, F eller Fx för underkänt. För detaljer, se lydelsen för respektive uppgift.

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. Denna komplettering ska göras inom en vecka. Utebliven komplettering resulterar i F och du hänvisas till nästa tillfälle.

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.

4 Vad händer om jag ej blir klar i tid?

För examinationen på kursen kommer det för redovisningar och seminarier att ges ett tillfälle under kursens gång. Därefter ges ytterligare två redovisningstillfällen, dessa förläggs inom ett år. Alla dessa tillfällen kommer att finnas i kursens schema (i studentportalen).

De slutdatum som finns för dessa tillfällen är strikta. Om du missar slutdatumet för ett tillfälle hänvisas du till nästa redovisningstillfälle. Efter det tredje redovisningstillfället 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 i de kommande omtentamensperioderna. Totalt erbjuds tre försök per år. Därefter hänvisas du till nästa kursomgång. Sent inlämnade uppgifter underkänns och hänvisas till nästa tillfälle. 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. Om du inte hinner bli klar med uppgifterna inom kursens tidsramar och du vill vara garanterad handledning av lärare krävs att du omregistrerar dig på nästa kurstillfälle. Omregistrering på kurstillfälle sker i mån om plats, alla förstagångssökande och reserver kommer att prioriteras.

Om du vid kursslut har majoriteten av kursens moment kvar att göra hänvisas du direkt till nästa kursomgång, då krävs omregistrering. Huruvida din prestation är tillräcklig för att enbart komplettera eller om omregistrering krävs bedöms av ansvarig lärare.

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

- Android Open Source Project (2012). *Android Design*. URL: <https://developer.android.com/design/index.html>.
- Apple Inc. (2012). *iOS Human Interface Guidelines*. URL: <https://developer.apple.com/library/ios/documentation/UserExperience/Conceptual/MobileHIG/>.
- Nielsen, Jakob och Raluca Budi (2013). *Mobile usability*. Berkeley, Calif.: New Riders. ISBN: 9780321884480 (Paper).
- Nokia Corp. (2011). *Nokia N9 UX Guidelines*. Tillgänglig via lärplattformen.
- Sharp, Helen, Yvonne Rogers och Jennifer Preece (2011). *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction*. 3:e. Chichester: Wiley. ISBN: 978-0-470-66576-3.
- Vetenskapsrådet (2002). *Forskningsetiska principer inom humanistisk-samhällsvetenskaplig forskning*. Stockholm. URL: <http://www.codex.vr.se/texts/HSFR.pdf>.