

Projekt: Utveckling av ett användargränssnitt

Daniel Bosk*

project.tex 1232 2013-08-29 14:39:35Z danbos

Innehåll

1	Introduktion	1
2	Syfte	1
3	Läsanvisningar	2
4	Genomförande	2
5	Examination	2

1 Introduktion

Interaktionsdesign fokuserar på utvecklingen av system som ska stödja användaren i dess vardagliga kommunikation och interaktion, oavsett om det är kommunikation mellan människa–dator eller människa–människa via dator. Det resulterande systemet ska vara optimerat för användbarhet och användarupplevelse.

Genom åren av forskning inom området människa–datorinteraktion har det tagits fram olika metoder för att underlätta utvecklingen av användargränssnitt. De metoder som används är användarcentrerade och fokuserar på användarens mål med användningen av systemet. Det har tagits fram generella mål för användbarhet och användarupplevelse, olika designprinciper och kunskap från andra forskningsområden, såsom kognitiv psykologi, har integrerats inom området.

2 Syfte

Syftet med detta projekt är att ni ska öva på arbetssätten inom människa–datorinteraktion, och interaktionsdesign generellt. Det vill säga arbeta användarcentrerat från ursprungsidé till ett färdigt designförslag.

Därutöver ska projektet examinera att ni kan:

*E-post: daniel.bosk@miun.se.

- 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.

3 Läsanvisningar

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).

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).

4 Genomförande

Ni ska ta fram en design för ett interaktivt gränssnitt. Målgruppen får ni själva, inom designteamet, välja.

Projektets arbetsgång kommer översiktligt att följa dessa steg:

1. målanalys,
2. ta fram designalternativ,
3. utvärdera med målgruppen, och till sist
4. ge ett slutgiltigt förslag.

Detaljerna för varje steg, eventuella mellansteg och iterationer, lämnas till litteraturen. Anledningen är att ni ska få välja de metoder i litteraturen som ni finner bäst lämpade för just ert projekt¹.

5 Examination

Projektet får genomföras i grupper om tre till fyra personer. Det redovisas både muntligt och skriftligt.

Projektet redovisas först muntligen vid ett presentationstillfälle inför helklass. Presentationens omfattning bör vara mellan 15 och 20 minuter. Samtliga

¹På så vis kommer det sannolikt att bli intressantare som lyssnare vid presentationerna om inte alla gjort exakt samma sak.

gruppmedlemmar ska kunna genomföra den muntliga presentationen av projektet utan övriga medlemmars hjälp, se därför till att samtliga medlemmar är väl insatta i alla delar av projektet – arbeta tillsammans, dela inte upp arbetet! Examinator utser vid presentationstillfället vem av medlemmarna som presenterar, kom därför väl förberedda.

Vid presentationstillfället får ni frågor, kommentarer och inspiration från övriga presentationer som kan hjälpa er till ett djupare diskussionsavsnitt för rapporten. Projektet redovisas därefter med en skriftlig rapport enligt utformande av en akademisk rapport; det vill säga med huvudavsnitten introduktion, teori, metod, resultat, analys och diskussion. (Givetvis även korrekta referenser.) Observera att det i rapporten tydligt ska framgå vilka avväganden och hänsynstaganden till de forskningsetiska principerna ni gjort. En riktlinje för rapportens omfattning är cirka 10 till 20 sidor exklusive bilagor, men det är kvaliteten på innehållet och inte antalet sidor som är väsentligt.

Referenser

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>.