

Seminarium: Olika gränssnittsdesign

Daniel Bosk*

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

Innehåll

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

1 Introduktion

Det finns många olika användargränssnitt, flera av vilka som löser samma problem för användaren. Detta kan naturligtvis göras olika väl för olika användare. I denna uppgift ska vi titta närmare på tre olika gränssnitt för mobiltelefoner; nämligen Android, Meego och iOS.

2 Syfte

Syftet med uppgiften är att diskutera de olika aspekterna av användargränssnittet hos Android, Meego och iOS, att få en insikt i hur de är designade och varför, samt hur skillnaderna påverkar användbarheten hos systemen.

3 Läsanvisningar

Du bör först ha läst kapitlen 1–6 i *Interaction Design* (Sharp, Rogers och Preece, 2011).

För att delta i seminariet ska du ha läst dokumentationen med riktlinjer för användargränssnitt och -upplevelse för de olika mobila plattformarna Meego

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

(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.

4 Genomförande

Läs igenom dokumenten och reflektera över din erfarenhet med system av denna typ, särskilt om du har erfarenhet av något utav dessa system. Försök att koppla detta till det du läst i *Interaction design : beyond human-computer interaction* (Sharp, Rogers och Preece, 2011). Anteckna dina tankar och ta med dem till seminariet. Samtliga deltagare ska presentera en fråga relaterad till innehållet som de vill diskutera under seminariet.

5 Examination

Aktivt deltagande vid seminariet fordras för godkänt resultat.

Referenser

- Android Open Source Project (2012). *Android Design*. URL: <https://developer.android.com/design/index.htm>
- Apple Inc. (2012). *iOS Human Interface Guidelines*. URL: <https://developer.apple.com/library/ios/#documentation/UserExperience/Conceptual/MobileHIG/>.
- Nokia Corp. (2011). *Nokia N9 UX Guidelines*. URL: <http://harmattan-dev.nokia.com/docs/ux/>.
- Sharp, Helen, Yvonne Rogers och Jennifer Preece (2011). *Interaction design : beyond human-computer interaction*. 3:e. Chichester: Wiley. ISBN: 978-0-470-66576-3.