

# Seminarium: Designprinciper för de olika smarttelefonsystemen

Daniel Bosk

Avdelningen för informations- och kommunikationssystem (IKS),  
Mittuniversitetet, Sundsvall.

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

# Litteratur

Du bör först ha läst kapitlen 1–5 i *Interaction Design* [SRP11]. För att delta i semnariet ska du ha läst dokumentationen med riktlinjer för användargränssnitt och -upplevelse för de olika mobila plattformerna Android [And16] och iOS [App16]. Dokumentationerna är omfattande och inkluderar många underkategorier. De behöver inte läsas noggrant utan det räcker med en översikt för att orientera sig i de riktlinjer som ges.

# Agenda

- ① Öppen diskussion om samtliga deltagares reflektioner efter att ha läst [Nok11], [And16] och [App16].
- ② Inspirationsfrågor för fördjupande diskussion:
  - Vad är bra?
  - Vad är dåligt?
  - Varför har de valt att göra så här?
- ③ Hur förhåller sig dessa riktlinjer till teorin i litteraturen [SRP11]?

# Referenser

- [And16] Android Open Source Project. *Android Design*, 2016.
- [App16] Apple Inc. *iOS Human Interface Guidelines*, 2016.
- [Nok11] Nokia Corp. *Nokia N9 UX Guidelines*, 2011. Tillgänglig via lärplattformen.
- [SRP11] Helen Sharp, Yvonne Rogers och Jennifer Preece. *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction*. Wiley, Chichester, 3:e utgåvan, 2011.