

Seminarium: Olika gränssnittsdesign

Daniel Bosk*

design.tex 151 2016-09-27 17:32:58Z jimahl

Innehåll

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

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 två olika gränssnitt för mobiltelefoner; nämligen Android och iOS.

2 Syfte

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

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

3 Läsanvisningar

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.

4 Genomförande

Läs igenom dokumentationerna och reflektera över din erfarenhet med system av denna typ, särskilt om du har erfarenhet av något utav dessa system. Koppla detta till det du läst i *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction* [SRP11].

Anteckna dina tankar och ta med dem i **utskrivet format** till seminariet. Anteckningarna behöver inte nödvändigtvis vara akademiskt skrivna med korrekt källhantering utan fungerar mer som stödord med ett par understödjande meningar per punkt. De måste emellertid vara läsbara och fullt förståeliga, samt inkludera namn och personnummer. Maximal omfattning 1 A4.

Samtliga deltagare ska presentera minst en fråga eller diskussionsämne relaterat till innehållet som de vill diskutera under seminariet. Lyft fram de detaljerna ifrån dokumentationerna som intresserat just dig.

5 Examination

Aktivt deltagande vid seminariet fordras för godkänt resultat. Seminariet kommer att hålla följande struktur:

- Öppen diskussion om samtliga deltagares reflektioner efter att ha läst [And16] och [App16].
- Frågor för fördjupande diskussion:
 - Vad är bra?
 - Vad är dåligt?
 - Varför har de valt att göra så här?
 - Finns exempel på appar som följer respektive inte följer riktlinjerna?
 - Hur förhåller sig riktlinjerna till teorin i litteraturen [SRP11]?
- Vidare inspirationsfrågor som presenteras under seminariets gång.

Efter seminariet lämnar du *omedelbart* in dina utskrivna anteckningar.

6 Komplettering

Om du inte aktivt deltar vid seminariet under den utsatta tiden, inte lämnar in angivet dokument så som beskrivet, eller om dokumentet inte lever upp till ställda krav så erbjuds ett kompletteringstillfälle efter kursens slut.

Vid komplettering måste du alltid kontakta examinator i förväg för att meddela om din planerade närvaro.

Referenser

- [And16] Android Open Source Project. *Android Design*. 2016. URL: <https://developer.android.com/design/index.html>.
- [App16] Apple Inc. *iOS Human Interface Guidelines*. 2016. URL: <https://developer.apple.com/ios/human-interface-guidelines/>.
- [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.