

Seminarium: Olika gränssnittsdesign

Daniel Bosk*

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

Innehåll

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

1 Introduktion

Det finns många ansatser till interaktiva mobila gränssnitt. Vi har redan sett att de olika mobila operativsystemen har riktlinjer för hur gränssnitten ska struktureras Android Open Source Project, 2012; Apple Inc., 2012; Nokia Corp., 2011, men det finns fortfarande viss frihet för appdesign. Under detta seminarium ska vi diskutera hur denna frihet bör användas, vad designern bör tänka på.

2 Syfte

Syftet med uppgiften är att ta del av resultaten från några omfattande studier av användbarhet för mobila enheter, diskutera några konkreta fall och vad en appdesigner bör tänka på.

3 Läsanvisningar

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

*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/>.

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

4 Genomförande

Läs igenom litteraturen, stryk under eller anteckna medan du läser. 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. Seminariet kommer att hålla följande struktur:

- Öppen diskussion om samtliga deltagares reflektioner efter att ha läst boken Nielsen och Budiu, 2013.
- Vad är bokens huvudpunkter?
- Vad säger er egen erfarenhet?

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 Budiu (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.