



KURSPLAN

Användbarhet och interaktionsdesign

Usability and Interaction Design

6 högskolepoäng (6 credits)

Kurskod: DVI601

Huvudområde: Datavetenskap

Utbildningsområde: Teknik

Utbildningsnivå: Grundnivå

Fördjupning: GIF - Grundnivå, har mindre än 60 hp
kurs/er på grundnivå som förkunskapskrav

Undervisningsspråk: Engelska

Gäller från: 2022-01-17

Fastställd: 2021-09-01

1. Beslut

Denna kurs är inrättad av dekan 2018-05-23. Kursplanen är fastställd av prefekten vid institutionen för datavetenskap 2021-09-01 och gäller från 2022-01-17.

2. Förkunskapskrav

För tillträde till kursen krävs att studenten har avklarat 6 hp inom huvudområdet datavetenskap eller programvaruteknik.

3. Syfte och innehåll

3.1 Syfte

Kursen syftar till att ge kunskap om design av interaktionssystem för ökad användbarhet och stöd för användarens behov. Kursen lyfter fram tillvägagångssätt och begrepp inom bedömning av användbarhet och interaktionsdesign. Vidare introducerar kursen till området människa-datorinteraktion (HCI) och olika utvecklingsmetoder.

3.2 Innehåll

- Användares mentala modeller (kognition, lärande m.m)
- Metoder för behovsanalys
- Principer för interaktionsdesign av grafiska användargränssnitt och utvärdering av användbarhet
- Utvecklingsmetoder

4. Lärandemål

Följande lärandemål examineras i kursen:

4.1 Kunskap och förståelse

Efter genomförd kurs ska studenten kunna:

- redogöra för grundläggande begrepp inom användbarhet och interaktionsdesign
- redogöra för olika utvecklingsmetoder som används vid design och användbarhetstester

4.2 Färdighet och förmåga

Efter genomförd kurs ska studenten kunna:

- utföra ett projekt med tillämpning av användbarhets och interaktionsdesigns principer för att utforma olika typer användargränssnitt

4.3 Värderingsförmåga och förhållningssätt

Efter genomförd kurs ska studenten kunna:

- utvärdera olika typer användargränssnitt
- förstå och kommunicera (skriftligt och muntligt) användbarhet och interaktionsdesign

5. Läraaktiviteter

Undervisning sker genom föreläsningar och seminarier där studenterna tillägnar sig en teoretisk grund. Studenterna genomför också ett projektarbete i grupp där användbarhet utvärderas och designas för ett

befintligt interaktivt system. Det teoretiska momentet redovisas individuellt i en skriftlig rapport och projektet redovisas i grupp genom en skriftlig rapport och en muntlig tentamen.

6. Bedömning och examination

Examinationsmoment för kursen

Kod	Benämning	Omfattning	Betyg
2205	Projekttuppgift	4 hp	AF
2215	Rapport	2 hp	AF

Kursen bedöms med betygen A Utmärkt, B Mycket bra, C Bra, D Tillfredsställande, E Tillräckligt, FX Underkänd, något mer arbete krävs, F Underkänd.

I kurstillfällets information inför kursstart framgår i vilka examinationsmoment som kursens lärandemål examineras samt gällande bedömningsgrunder.

Examinator kan, efter samråd med högskolans FUNKA-samordnare, fatta beslut om anpassad examinationsform för att en student med varaktig funktionsvariation ska ges en likvärdig examination jämfört med en student utan funktionsvariation.

7. Kursvärdering

Kursvärdering ska göras i enlighet med BTH:s beslut om frågeställning i kursvärderingar och beslut om process för hantering och uppföljning av kursvärderingar.

8. Begränsningar i examen

Kursen kan ingå i examen men inte tillsammans med annan kurs vars innehåll, helt eller delvis, överensstämmer med innehållet i denna kurs.

9. Kurslitteratur och övriga lärresurser

Kurslitteratur

Titel: Designing interactive systems (2014), (Third edition)

Författare: David Benyon,

Förlag: Pearson Education Ltd.UK.

ISBN13: 9781447920113

Referenslitteratur

Titel: Interaction Design: Beyond Human- Computer Interaction (2014), (Third Edition)

Författare: Helen Sharp, Yvonne Rogers and Jenny Preece

Förlag: John Wiley&Sons Ltd.

ISBN: 9780470665763

Övriga lärresurser

Interaction Design Foundation: <https://www.interaction-design.org> (cited 2020.01.31)