

Interaktionsdesign

Interaction Design

Högskolepoäng: 7,5

Kurskod: 2IN028

Ansvarig institution: Informatik

Ämne: Informatik

Nivå: Grund

Betygsgrader: Väl godkänd, godkänd eller underkänd

Utbildningsområde: Samhällsvetenskapligt

Kursen kan ingå i det samhällsvetenskapliga programmet eller läsas som fristående kurs och ingå i annan kandidat- eller magisterexamen.

1. Beslut om fastställande

Kursen är inrättad av samhällsvetenskapliga fakultetsnämnden vid Umeå universitet. Kursplanen har fastställts av styrelsen för institutionen för informatik 2007-08-31 att gälla från 2007-09-03.

2. Innehåll

Kursen avser att ge förståelse för, och praktisk kunskap i interaktionsdesign. Kursen tar sin utgångspunkt i de senaste trenderna inom interaktionsdesign, bl.a. *ubiquitous computing*, *tangible user interfaces* (TUIs), *speech interfaces*, *haptic feedback*, informationsvisualisering och avancerad gestaltningsteknik. Detta görs med utgångspunkt i relationen mellan människa, teknik och kontext. Forskningsområdena *Interaktionsdesign*, *Människa-Dator Interaktion* och *Användarcentrerad Design* ägnas härvidlag särskilt intresse. Kursen lägger stor vikt vid de frågor av social, politiskt och estetisk karaktär som aktualiseras i samband med interaktionsdesign, exempelvis interaktion, innovation och upplevelse. Den behandlar särskilt olika former av tekniska artefakter och applikationer, till exempel mobila tekniker, datorstöd för arbete, hemsidor samt datorspel. Syftet med kursen är att ge den studerande en uppsättning verktyg och metoder som ger möjlighet att experimentera med innovativa sätt att skapa

interaktiv teknik. Kursen ger även den studerande en begreppsmässig bas för interaktionsdesign som möjliggör för den studerande att kunna uttrycka en design i skrift utifrån internationellt vedertagna termer.

3. Förväntade studieresultat

Efter avslutad kurs ska studenten kunna:

beskriva och förklara de grundläggande teoretiska utgångspunkterna för interaktionsdesign, samt

förstå och beskriva design och utvärdering av interaktionstekniker.

4. Förkunskapskrav

För att antas till kursen krävs grundläggande behörighet.

5. Undervisningens uppläggning

Undervisningen bedrivs nätbaserat via en lärmiljö som tillhandahålls av institutionen. Undervisningen kan ges på engelska. Under kursen introduceras och tillhandahålls nödvändiga datortillämpningar vilka studenterna ska använda på egen hand. Viss handledning ges i samband med användning av dessa tillämpningar. Goda kunskaper i skriftlig framställning och engelska är viktiga för att kunna tillgodogöra sig kursen.

6. Examination

Examinationen sker normalt genom skriftliga prov, aktivt deltagande i seminarier och/eller datorlaborationer och andra former av inlämningsuppgifter. Som betyg ges väl godkänd, godkänd eller underkänd. För studerande som inte godkänns vid det ordinarie provtillfället anordnas normalt ytterligare ett provtillfälle i nära anslutning härtill. För den som ej är godkänd efter två provtillfällen, ges normalt möjlighet att delta i tre särskilda därpå följande uppsamlingstillfällen. En förutsättning för deltagande är att den studerande omregistrerar sig på aktuell kurs den termin provet anordnas. För provtillfällen därutöver erfordras särskild dispens av studievägledare eller studierektor.

Studerande som utan godkänt resultat har genomgått två prov för en kurs eller en del av en kurs, har rätt att få en annan examinator utsedd, om inte särskilda skäl talar emot det. Begäran om byte av examinator handläggs av studierektor vid Institutionen för informatik.

7. Tillgodoräknande

Studierektor vid institutionen för informatik beslutar om tillgodoräknande på moment/kurs efter skriftlig ansökan. I ansökan ska anges vilket moment eller vilken kurs som ansökan avser. Bestyrkta kopior av kursbevis eller motsvarande, där det framgår lärosäte, tidpunkt, ämnestillhörighet, nivå, poängomfattning och betyg skall bifogas. Dessutom skall kursplan inklusive litteraturlista för de kurser som avses samt i förekommande fall uppsatsarbete bifogas.

8. Kurslitteratur

Benyon, D., Turner, P. & Turner, S. (2005). *Designing Interactive Systems. People, Activities, Contexts, Technologies*. Harlow, England: Addison-Wesley.

Artiklar, forskningsrapporter och utdrag ur tidskrifter och dylikt (tillhandahålls av institutionen).

