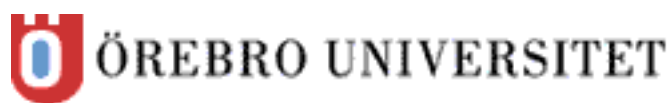


**Denna kursplan har ersatts av en nyare version.  
Den nya versionen gäller fr.o.m. Vårterminen 2019**



ÖREBRO UNIVERSITET

## Kursplan

Handelshögskolan vid Örebro universitet

### Informatik, Interaktionsdesign, fortsättningskurs, 7,5 högskolepoäng Informatics, Interaction Design, Intermediate Course, 7.5 Credits

<b>Kurskod:</b>	IK208G	<b>Utbildningsområde:</b>	Tekniska området
<b>Huvudområde:</b>	Informatik	<b>Högskolepoäng:</b>	7,5
<b>Utbildningsnivå:</b>	Grundnivå	<b>Ämnesgrupp (SCB):</b>	Informatik/Data- och systemvetenskap
<b>Inrättad:</b>	2015-11-20	<b>Fördjupning:</b>	G1F
<b>Giltig fr.o.m.:</b>	Vårterminen 2018	<b>Senast ändrad:</b>	2017-09-28
		<b>Beslutad av:</b>	Prefekt

## Mål

### Mål för utbildning på grundnivå

Utbildning på grundnivå ska utveckla studenternas

- förmåga att göra självständiga och kritiska bedömningar,
- förmåga att självständigt urskilja, formulera och lösa problem, och
- beredskap att möta förändringar i arbetslivet.

Inom det område som utbildningen avser ska studenterna, utöver kunskaper och färdigheter, utveckla förmåga att

- söka och värdera kunskap på vetenskaplig nivå,
- följa kunskapsutvecklingen, och
- utbyta kunskaper även med personer utan specialkunskaper inom området.

(1 kap. 8 § högskolelagen)

### Kursens mål

Efter kursen skall studenten

- ha kännedom om standarder och interaktionsprinciper för design och grafisk formgivning av IT-baserade informationssystem
- kunna tillämpa standarder och interaktionsprinciper för design och grafisk formgivning av IT-baserade informationssystem
- kunna förstå och tillämpa användarcentrerad- och målbaserad design
- ha förståelse för kreativitet i designprocesser
- praktiskt kunna tillämpa utvärderingsmetoder för användbarhet och ha kännedom om teorigrunderna för sådana metoder
- ha kännedom om och praktiskt kunna tillämpa prototyping.

### Kursens huvudsakliga innehåll

1. Interaktionsdesign och Användarcentrerad design:

- Perspektiv på design, MDI, användbarhet, kreativitet och den användarcentrerade designprocessen.

2. Projektarbete - projektet omfattar:

- Att utveckla IT-system med hjälp av en användarcentrerad ansats
- Designa och utvärdera prototyper i en utvecklingsprocess
- Att beakta användbarhets- och interaktionsdesignsaspekter i utvecklingsarbetet.

## Studieformer

Undervisningen består av föreläsningar, lektioner, laborationer samt praktikfall.

Den som antagits till och registrerats på en kurs har rätt att erhålla undervisning och/eller handledning under den tid som angavs för kurstillfället som den sökande blivit antagen till (se universitetets antagningsordning). Därefter upphör rätten till undervisning och/eller handledning.

## Examinationsformer

*Projektarbete*, 3 högskolepoäng. (Provkod: 0201)

Projektarbetet examineras genom aktivt deltagande på designstudios, utvecklande av prototyper, muntlig redovisning av skriftliga rapporter och prototyper samt opposition av en annan grupps genomförda arbete.

Om studenten ej kan närvara vid designstudios skall detta kompletteras med en skriftlig uppgift per missad designstudio.

*Interaktionsdesign och användarcentrerad design*, 4,5 högskolepoäng. (Provkod: 0200)

Examineras genom en individuell hemtentamen.

För ytterligare information se universitetets regler för examination inom utbildning på grundnivå och avancerad nivå.

## Betyg

Enligt 6 kap. 18 § högskoleförordningen ska betyg sättas på en genomgången kurs om inte universitetet föreskriver något annat. Universitetet får föreskriva vilket betygssystem som ska användas. Betyget ska beslutas av en av universitetet särskilt utsedd lärare (examinator).

Enligt föreskrifter om betygssystem för utbildning på grundnivå och avancerad nivå (rektors beslut 2010-10-19, dnr CF 12-540/2010) ska som betyg användas något av uttrycken underkänd, godkänd eller väl godkänd. Rektor eller den rektor bestämmer får besluta om undantag från denna bestämmelse för en viss kurs om det finns särskilda skäl.

Som betyg på kursen används Underkänd (U), Godkänd (G) eller Väl Godkänd (VG).

*Projektarbete*

Som betyg används Underkänd (U) eller Godkänd (G).

*Interaktionsdesign och användarcentrerad design*

Som betyg används Underkänd (U), Godkänd (G) eller Väl Godkänd (VG).

För att erhålla betyget Godkänd på kursen skall tentamen och projektarbetet ha betyget Godkänd. För att erhålla betyget Väl Godkänd på kursen som helhet skall tentamen ha betyget Väl Godkänd och projektarbetet betyget Godkänd.

För ytterligare information se universitetets regler för examination inom utbildning på grundnivå och avancerad nivå.

## Särskild behörighet och andra villkor

Godkända resultat om minst 21 högskolepoäng från Informatik med systemvetenskaplig inriktning, grundkurs, 30 högskolepoäng som ska innehålla introduktion till systemutveckling och datalogi, datamodellering och databassystem samt objektorienterad programmering och problemlösning.

För ytterligare information se universitetets antagningsordning.

## **Tillgodoräknande av tidigare utbildning**

Student som tidigare genomgått utbildning eller fullgjort annan verksamhet ska enligt högskoleförordningen tillgodoräknas detta som en del av den aktuella utbildningen under förutsättning att den tidigare utbildningen eller verksamheten uppfyller vissa krav.

För ytterligare information se universitetets lokala regler för tillgodoräkningen.

## **Övriga föreskrifter**

Restuppgifter ska fullgöras snarast enligt lärares anvisning och i normalfallet senast inom 10 arbetsdagar efter meddelat resultat.

Omexamination av vårterminens sista delkurs infaller i augusti och ersätter då uppsamlingsexaminationen.

## **Kurslitteratur och övriga läromedel**

### **Obligatorisk litteratur**

Preece, Jenny et al. (2015)  
*Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction*  
New York: Wiley, 584 sidor

## **Tillägg och kommentarer till litteraturlistan**

Aktuella artiklar om ca 100 sidor tillkommer.