

User Interaction

Studiehandleiding

Studielaat	: 3 ec's (84 studiebelastinguren)
Datum van uitgave	: 13-11-2017
Cursusjaar	: 2017 - 2018
Leerroute(s)	: Game Development
Studiejaar	: jaar 1 (blok 2)

Inhoudsopgave

1	Inleiding	2
2	Leerdoelen	2
3	Programma	3
3.1	Inhoud	3
3.2	Werkwijze	3
3.3	Leermiddelen	3
3.4	Vakevaluatie	3
3.5	Planning	5
3.6	Betrokken docenten en bereikbaarheid	6
4	Toetsing en beoordeling	7
4.1	Toetsen en toetsmomenten	7
4.2	Producten	7
4.3	Beoordeling	8
4.4	Toetsresultaten, inzage en bezwaar	9

1 Inleiding

User interaction is het eerste design vak dat je krijgt bij de opleiding HBO-ICT. Hier maak je kennis met User Centered Design, Prototyping en de ontwerpcyclus die wij gebruiken binnen HBO ICT. Gedurende dit vak werk je in groepsverband aan een opdracht. Je maakt meerdere prototypes om te komen tot een ontwerp dat aansluit bij de doelgroep. Dit proces wordt vastgelegd in een individueel verslag.

2 Leerdoelen

Tijdens dit vak leert de student:

- de stappen van de ontwerpcyclus zelfstandig en in groep uitvoeren.
- user centered design gebruiken als uitgangspunt van het ontwerpproces en het analyseren van de genomen stappen.
- Kent meerdere prototyping methodes en past deze toe in het ontwerpproces om vragen te beantwoorden en het product te verbeteren.

Dit met dit vak werk je aan de ICT beroepstaken:

- Gebruikersinteractie analyseren

- Gebruikersinteractie adviseren
- Gebruikersinteractie ontwerpen
- Gebruikersinteractie realiseren

Studiegids: <https://studiegids.hva.nl/studiegids?edu=hbo-ict-gd-vt&acy=2017-2018&phase=1.%20Basisfase&path=https%3A%2F%2Fstudiedelen.mijnhva.nl%2Fmetadata%2Fdmci%2FLists%2FDraftMetadata%2FDispForm.aspx%3FID%3D4263>

3 Programma

3.1 Inhoud

ICT is aanwezig in veel aspecten van onze maatschappij. Mensen maken gebruik van ICT voor: hun beroep, privéleven, entertainment etc. Steeds meer moeten mensen in de samenleving met ICT kunnen werken, ongeacht opleiding of beroep. Bij het vak User Interaction leer je hoe je dit soort ICT-systemen ontwerpt zodat ze maximaal aansluiten bij de doelen van de gebruiker, terwijl je de mogelijkheden die ICT in 2016 biedt maximaal probeert te benutten om de gebruiker van dienst te zijn.

Tijdens de lessen ga je met een groep en later individueel aan de slag om een ICT-systeem te ontwerpen. Hierbij volg je het proces van de Lean UX-cyclus: Think, Make, Check. Gedurende het vak krijg je technieken en methodes aangereikt die je helpen om de stappen uit de cyclus te voltooien. Hierbij kun je denken aan: interviewtechnieken, een persona en scenario schrijven, het maken van prototypes, evaluatie en testmethoden.

In vakken van verschillende themasemesters bouw je voort op dit vak. In deze vakken zal de ontwerpcyclus verder worden uitgebreid. Ook wordt uitgebreider ingegaan op methodes.

3.2 Werkwijze

De lessen van dit vak zijn vooral praktisch. Tijdens de lessen ga je hands-on aan de slag met prototypes en soms naar buiten om prototypes te testen en mensen te interviewen. De docent geeft soms les, maar is meestal bezig met vragen stellen en feedback geven.

3.3 Leermiddelen

Lesmaterialen worden beschikbaar gesteld via de user interaction cursus op de VLO (<https://vlo.informatica.hva.nl>).

Voor digitale prototypes maken we gebruik van de software Balsamiq Mockups (<https://balsamiq.com/>). Een licentiesleutel die geldig is voor het hele studiejaar wordt beschikbaar gesteld via de VLO.

3.4 Vakevaluatie

In studiejaar 2016-2017 is met een compleet nieuwe variant van het vak gestart. Uit studentevaluaties bleek dat het vak vooral heel wisselend is ontvangen in verschillende klassen, maar over alle klassen heen beter dan de jaren ervoor. Ook vonden een grote

meerderheid van studenten dit vak nuttig voor hun toekomstige beroep als ICT-er in hun leerroute. Om dit in 2017-2018 beter te doen zijn een aantal kleinere veranderingen doorgevoerd zoals het beter opschrijven van stappen in de verschillende cycli en vaker overleg tussen docenten. We verwachten dat dit meer duidelijkheid schept naar studenten toe.

3.5 Planning

Wee k	Thema bijeenkomst	Leerdoelen, te bestuderen theorie, opdrachten
1	Introductie	Introductie van het vakgebied en de opzet van het vak Lezen studiehandleiding
2	Team - Think-Make-Check oefenen	Hands-on kennis maken met de TMC-cyclus Geen
3	Team - Think - Doelgroep	Think: hoe leer ik de doelgroep kennen? Interviewen, Persona's, Scenario's Groep: Maak scenario's, zoek inspiratiemateriaal en maak de eerste schetsen
4	Team - Make – Prototype maken	Introductie digitale prototypes en Balsamiq Mockups Groep: Maak het digitale prototype waarmee in de les begonnen is af.
5	Team - Check – Testen	Introductie over gebruikerstesten Testen met studenten op de Amstelcampus Individueel: Werk testresultaten uit in het teamdocument en inventariseer tenminste 6 verbeterpunten van het prototype, bereid een presentatie voor aan de hand van dit document.
6	Indiv. - Think, Make	In de les bespreken van problemen en potentiële oplossingen, introduceren guidelines Individueel: prototype maken
-	25-12-2017 t/m 5-1-2018	Kerstvakantie
7	Indiv. - Make, Check	Testen en demonstreren van het prototype in de les Individueel: afmaken en inleveren procesboek
8	-	-
9		Inleveren procesboek
10		

3.6 Betrokken docenten en bereikbaarheid

Klas	Docent	Email
IG101	Wally de Munk	w.e.de.munk@hva.nl
IG102	Alexander Mulder	A.P.Mulder@hva.nl
IG103	Remco van Swieten	r.van.swieten@hva.nl
IG104	Theo Ris	t.p.j.ris@hva.nl
IG105	Theo Ris	t.p.j.ris@hva.nl

Modulecoördinator is Remco van Swieten (r.van.swieten@hva.nl) aanwezig op maandag t/m donderdag, kantoor TTH 03A23.

4 Toetsing en beoordeling

4.1 Toetsen en toetsmomenten

Onderdeel	Deadline/ Datum	Datum bekend- making resultaten	Cesuur	Weging	Minimum- eisen	Compen- seerbaar	Herkansings- mogelijkheid
Scenario (team)	Les 4	Controle in de les		Voldaan/ Niet voldaan	Voldoende uitgewerkt mee in de les	Nee	Nee
Prototype (groep)	Les 5	Controle in de les		Voldaan/ Niet voldaan	Voldoende uitgewerkt mee in de les	Nee	Nee
Presentatie groepsverslag	Les 6	Controle in de les		10% van eindcijfer	Presentatie gehouden, verslag conform beoordelings model	Nee	Presentatie in les of verbeterd teamgedeelte procesboek
Procesboek (individueel)	22-1-2018 23:59	9-2-2018 in SIS	$\geq 5,5$	100%	Ingeleverd conform instructie, beoordeeld conform beoordelings model (4.3)	Nee	Ja, cijfer vervalt bij herkansing
Herkansing procesboek	Herkansings week blok 3, nadere info volgt	Info volgt.	$\geq 5,5$	100%	Ingeleverd conform instructie, beoordeeld conform beoordelings model (4.3)	Nee	Nee

4.2 Producten

De producten die door de groepen als huiswerk gemaakt worden, worden in de les door de docent gecontroleerd. Het procesboek wordt ingeleverd via het onderdeel Assignments op de VLO. Elke klas heeft een eigen Assignments onderdeel.

Je levert 1 (één) .zip bestand met daarin het document als pdf en andere bestanden zoals het balsamiq prototype en foto's / filmpjes. Indien meerdere losse bestanden worden geleverd en iets anders dan zip en pdf wordt het werk als niet ingeleverd beschouwd.

4.3 Beoordeling

Onderdeel	Leerdoel	0	0,5	1
Team TMC	TMC	Geen resultaten van team TMC of onvolledig of onvoldoende.	Alle in de les voorgeschreven onderdelen van het team TMC zijn opgenomen in het verslag.	Bij alle onderdelen is een korte toelichting en verantwoording van gemaakte keuzes beschreven.
		0 tot 1	1 tot 2	2 tot 3
Individueel Think	UCD	Werk niet aanwezig of van onvoldoende niveau.	Er zijn twee problemen gekozen uit de check van het teamwerk. Per probleem zijn 2 mogelijke oplossingen beschreven aan de hand van voorbeelden (screenshots) uit bestaande systemen.	Er is voor elke oplossing beschreven welke voor- en nadelen er zijn voor gebruik in het eigen prototype. Er is een conclusie met een keuze voor 1 oplossing per probleem.
Individueel Make	Prototyping	Werk niet aanwezig of van onvoldoende niveau.	Er is zelfstandig een nieuw prototype gemaakt waarin minimaal 2 guidelines uit de les zijn verwerkt. Beide gekozen oplossingen uit "Individueel Think" zijn verwerkt. Alle aanpassingen zijn duidelijk aangegeven in het verslag en prototype.	Er is zelfstandig gezocht naar alternatieve theorie of guidelines. Hiervan zijn 2 verwerkt in het prototype en besproken in het verslag inclusief bronvermelding.
Individueel Check	UCD	Werk niet aanwezig of van onvoldoende niveau.	Er is volgens de test stappen van de team check getest met 3 personen. Van elke test is een video van maximaal 30 seconden.	Er is een conclusie die antwoord geeft op de volgende vragen: <ul style="list-style-type: none"> - Hoe werken de gekozen oplossingen op de 2 problemen? - Wat zouden verbeteringen voor een volgende TMC?

Voor de beschreven onderdelen voor sprint 2 kan maximaal 1 punt gehaald worden van het eindcijfer, voor elk onderdeel Think 3, Make 3, Check 2, kan 1,5 of 3 punten gehaald worden van het eindcijfer.

4.4 Toetsresultaten, inzage en bezwaar

Cijfers worden bekendgemaakt via SiS. Er wordt op de volgende manier de kans geboden om het tentamen in te zien: De vakdocent voor User Interaction van de klas organiseert in de week na bekendmaking van het cijfer een inloopspreekuur voor inzage.

Je kunt bezwaar aantekenen tegen het cijfer door contact op te nemen met de docent. Dit moet binnen een termijn 25 werkdagen na de bekendmaking van het cijfer. Na deze termijn vervalt deze mogelijkheid om het cijfer te wijzigen en dien je opnieuw aan het tentamen deel te nemen (zie OER, artikel 5.13 lid 3).