



Communication & Multimedia Design

Designing User Experience

HCI, UX and Interaction Design Theory

CMIIED043T

Aantal studiepunten: 4 ECTS
Modulehouder: Jasper Schelling
Versie: 1 september 2021

Goedgekeurd door:

(namens toetscommissie)

Datum:

Korte Modulebeschrijving

Modulenaam:	Designing Digital Experiences I (praktijkgestuurd)
Modulecode:	CMIIED043T
Aantal studiepunten	4 ECTS
Studiebelastinguren en looptijd	<p>Dit studieonderdeel levert de student 4 studiepunten op, hetgeen overeenkomt met een studielast van 112 uren verdeeld over 1 kwartaal.</p> <p>De verdeling van deze 112 uren over de collegeweken is als volgt:</p> <p>Begeleid theorie seminar: gedurende 9 weken: 3 * 50 minuten 22, 5 uur</p> <p>Onbegeleide uren per week:</p> <p>Leesopdracht: gedurende 10 weken: 4,4 uur 44 uur</p> <p>Zelfstandig uitwerken Presentatieopdracht</p> <p>Presentatie ontwikkelen: 8 uur</p> <p>Overleggen: 6 uur</p> <p>Uitzoeken / Research 6 uur</p> <p>Toets</p> <p>Vorbereiden 9 uur</p> <p>Toets 9 uur</p> <p>Nabespreking 1 uur</p> <p>Ruis (5% conform HR studielastnormering) 6 uur</p> <p>Totaal 112 uur</p>
Relatie met andere onderwijs	<p>Deze module maakt deel uit van het minorprogramma Interface & User Experience Design. Tijdens het kwartaal dat deze module plaatsvindt, neem je eveneens deel aan de theoriemodule 'Becoming a Digital Designer I' en de praktijkmodule 'UX Studio I'. Kennis en inzichten uit dit vak pas je toe bij de uitwerking van je project tijdens dit praktijkvak.</p> <p>De minor Interface & User Experience Design bestaat uit de volgende vakken:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. UX Studio I (praktijkgestuurd) 2. Designing User Experience (kennisgestuurd) 3. Becoming a Digital Designer I (kennisgestuurd) 4. UX Studio II (kennisgestuurd) 5. Video Visualization (kennisgestuurd) 6. Becoming a Digital Designer II (kennisgestuurd)

Vereiste voorkennis:	Vakken in de minor Interface & User Experience Design gaan ervan uit dat je bekend bent met de basisbegrippen en principes van user-centered design en in staat bent jouw ontwerp-oplossingen te visualiseren, documenteren en te onderbouwen. Ook ben je in staat het ontwerpproces op methodische wijze aan te pakken. Je bent in staat om concepten te ontwikkelen, ideeën te visualiseren en je weet deze ideeën te onderbouwen en toe te lichten. Daarnaast ben je in staat om prototypes te ontwikkelen waarmee je je ideeën kunt communiceren naar mensen, zoals bijvoorbeeld ontwikkelaars of andere stakeholders.
Werkvormen:	Theorielessen in seminar-vorm.
Toetsing:	<p>De toetsing van deze module bestaat uit twee opdrachten, een leeshuiswerk opdracht en een presentatie opdracht. Het leeshuiswerk wordt wekelijks digitaal getoetst, met in totaal 8 toetsen van elk 20 multiple-choice vragen. Het cijfer voor deze opdracht bestaat uit het gemiddelde van de 6 hoogste resultaten voor de toetsen.</p> <p>De presentatie vindt afhankelijk van de planning in week 3 t/m week 9 plaats. Het eindcijfer komt tot stand met de volgende weging:</p> <p>66% Opdracht 1 - Leeshuiswerk 33% Opdracht 2 - Presentatie.</p>
Leermiddelen:	Designing User Experience, 4th Edition (2019). David Benyon. Pearson Education Limited. EAN: 9781292155517
Draagt bij aan competentie:	<p>Door succesvol deel te nemen aan deze module ontwikkel je de volgende van de drie minor competenties:</p> <p>Grensverleggende kwalificatie (3): Student heeft kennisgenomen van en geëxperimenteerd met inzichten en ontwikkelingen in het academische veld rondom user-experience design.</p>
Leerdoelen:	<p>Je kunt uitleggen wat User Experience Design is, wie erbij betrokken zijn en welke aspecten er allemaal bij komen kijken. Je begrijpt hoe je interactieve systemen ontwikkelt die 'human-centered' zijn en kent de grondbeginselen van user experience die ervoor zorgen dat systemen bruikbaar en boeiend zijn.</p> <p>Je begrijpt de relevante technieken voor het ontwerpen van user experiences. Hoe je je verdiept in mensen en hoe je ideeën evalueert. Je begrijpt ontwerpmethoden voor het conceptuele, fysieke en perceptuele ontwerp van interactieve systemen. Je begrijpt hoe je ideeën kunt verbeelden en deze kunt testen. Je hebt kennis genomen van visueel en multi-modal interface ontwerp.</p> <p>Je hebt kennis genomen van verschillende contexten waarin user experience design uitgevoerd wordt. Hierbij heb je in het bijzonder kennis opgedaan voor het ontwerpen van Apps, websites en andere vormen van mobile computing.</p>

	<p>Je hebt kennis genomen van fundamentele theoriën van cognitie, emotie, perceptie en menselijke interactie die een rijke basis vormen voor het begrijpen van mensen in de context van User Experience Design.</p> <p>Je kunt ten behoeve van een presentatie aan je peers persoonlijke leerdoelen formuleren en deze als uitgangspunt nemen bij het voorbereiden van je presentatie.</p> <p>Je bent in staat om gedurende een inhoudelijke presentatie de aandacht van je publiek vast te houden, door middel van (non) verbale communicatie en je demonstreert een fijnzinnig bewustzijn van je publiek.</p> <p>Je kunt een inhoudelijke presentatie opzetten en op creatieve wijze structureren zodat deze aansluit op de voorkennis van het publiek. Je kunt de presentatie volledig internaliseren en op zo'n wijze overdragen dat je de kennis van je publiek vergroot.</p>
Inhoud:	Tijdens de module Designing User Experience neem je in seminar verband kennis van de relevante en gangbare theoriën rondom User Experience Design. We nemen de essentiële basisbegrippen nog een keer door en bestuderen technieken voor het ontwerpen van User Experiences. Daarnaast kijken we naar User Experience Design in verschillende contexten en behandelen we fundamentele theorie vanuit de psychologie die de basis vormt voor het ontwerpen van succesvolle user experiences.
Opmerkingen:	Tijdens het uitwerken van de praktijkcase pas je inzichten en kennis toe die je hebt opgedaan tijdens de theorievakken van de minor.
Modulehouder:	Jasper Schelling
Auteur(s):	Jasper Schelling
Datum:	1 September 2021

Deze modulebeschrijving (het "A4-tje") wordt opgenomen in de studiegids. Het doel is een compacte maar zo volledig mogelijke omschrijving te geven van de module op maximaal 1 bladzijde.

1. Algemene omschrijving

Tijdens de module Designing User Experience neem je in seminar verband kennis van de relevante en gangbare theorieën rondom User Experience Design. We nemen de essentiële basisbegrippen nog een keer door en bestuderen technieken voor het ontwerpen van User Experiences. Daarnaast kijken we naar User Experience Design in verschillende contexten en behandelen we fundamentele theorie vanuit de psychologie die de basis vormt voor het ontwerpen van succesvolle user experiences.

1.1 Inleiding

Gebruikerservaring (UX) omvat alle gevoelens, gedachten, sensaties en acties van het uitvoeren van een activiteit. In deze module houden we ons bezig met de theorie van het ontwerpen van de interactieve producten en diensten die bijdragen aan het leveren van een goede UX en om ontwerpers de kennis en vaardigheden te bieden om goede gebruikerservaringen te leveren. UX-ontwerpers moeten ernaar streven interactieve systemen en diensten te ontwerpen die plezierig zijn in het gebruik, die nuttige dingen doen en die het leven van de mensen die ze gebruiken verbeteren. Als UX-ontwerpers willen we dat onze interactieve systemen toegankelijk, bruikbaar en boeiend zijn. Om dit te bereiken zijn wij van mening dat het ontwerp van dergelijke systemen mensgericht moet zijn. Dat wil zeggen, ontwerpers moeten mensen in plaats van technologie centraal stellen in hun ontwerpproces. Met deze module richten we ons erop om ervoor te zorgen dat je de belangrijkste theorieën, uitgangspunten en essentiële kennis leert kennen.

1.2 Relatie met andere onderwijseenheden

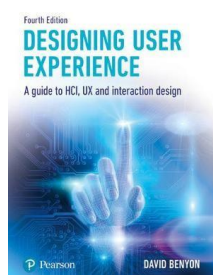
Deze module maakt deel uit van het minorprogramma Interface & User Experience Design. Tijdens het kwartaal dat deze module plaatsvindt, neem je eveneens deel aan de theoriemodule 'Becoming a Digital Designer I' en de praktijkmodule 'UX Studio I'. Kennis en inzichten uit dit vak pas je toe bij de uitwerking van je project tijdens dit praktijkvak.

De minor Interface & User Experience Design bestaat uit de volgende vakken:

1. UX Studio I (praktijkgestuurd)
2. **Designing User Experience (kennisgestuurd)**
3. Becoming a Digital Designer I (kennisgestuurd)
4. UX Studio II (kennisgestuurd)
5. Video Visualization (kennisgestuurd)
6. Becoming a Digital Designer II (kennisgestuurd)

1.3 Leermiddelen

Voor deze module maken we gebruik van het volgende studieboek:



Designing User Experience, 4th Edition (2019).
David Benyon
Pearson Education Limited.
EAN: 9781292155517

2. Programma

In dit hoofdstuk wordt het programma inclusief de opdrachten per week uitgewerkt.

Hieronder volgt het programma voor alle lessen. Dit wordt vervolgens uitgewerkt per week.

Week	Lesinhoud	Activiteiten	Opdracht/literatuur
1	Introductie, Introduction to User Experience, Oefentoets	Presentatie Studieboeken, Presenteren en overdragen van informatie, Presentatie Introduction to User Experience	Opdracht 1, Leeshuiswerk Benyon, Hoofdstuk 1
2	PACT: A Framework for designing UX, The Process of Human Centered Design	Huiswerktoets, Presentaties, Discussie, Vooruitblik	Opdracht 1, Leeshuiswerk: Benyon Hoofdstuk 2 en 3
3	Cross Channel UX, Usability, Experience Design	Huiswerktoets, Presentaties, Discussie, Vooruitblik	Opdracht 1, Leeshuiswerk: Benyon Hoofdstuk 4,5 en 6
4	Understanding, Envisionment	Huiswerktoets, Presentaties, Discussie, Vooruitblik	Opdracht 1, Leeshuiswerk: Benyon, Hoofdstuk 7 en 8
5	Design, Evaluation	Huiswerktoets, Presentaties, Discussie, Vooruitblik	Opdracht 1, Leeshuiswerk: Benyon, Hoofdstuk 9 en 10
6	Task Analysis, Visual Interface Design, Multimodal Interface Design	Huiswerktoets, Presentaties, Discussie, Vooruitblik	Opdracht 1, Leeshuiswerk: Benyon, Hoofdstuk 11, 12 en 13
7	Designing Apps and Websites, Social Media, Mobile Computing	Huiswerktoets, Presentaties, Discussie, Vooruitblik	Opdracht 1, Leeshuiswerk: Benyon, Hoofdstuk 14,15 en 19.
8	Memory and Attention, Affect, Cognition and Action	Huiswerktoets, Presentaties, Discussie, Vooruitblik	Opdracht 1, Leeshuiswerk: Benyon Hoofdstuk 21, Hoofdstuk 22 en Hoofdstuk 23
9	Social Interaction, Perception and Navigation,	Huiswerktoets, Presentaties, Discussie, Terugblik, afsluiting	Opdracht 1, Leeshuiswerk: Benyon Hoofdstuk 24 en Hoofdstuk 25
10			

3. Toetsing en beoordeling

Totstandkoming Eindcijfer

Het eindcijfer van de module wordt gevormd door het resultaat van de twee opdrachten voor deze module. Het eindcijfer komt via de volgende formule tot stand:

$$\text{Eindcijfer} = \text{Cijfer Leesopdracht} \times \frac{2}{3} + \text{Cijfer Presentatie} \times \frac{1}{3}$$

Het eindcijfer voor de leesopdracht wordt gevormd door het gemiddelde van 6 hoogste resultaten van de huiswerктоetsen en komt via de volgende formule tot stand:

$$\text{Cijfer Leesopdracht} = \frac{\{6 \text{ hoogste resultaten huiswerктоetsen}\}}{6}$$

Het eindcijfer voor de presentatie wordt vastgesteld aan de hand van de hiervoor opgestelde rubric. (Zie bijlage x). Bij deze rubric kan op 5 niveau's beoordeeld worden. Het cijfer is het gemiddelde van de scores per criterium.

$$\text{Cijfer Presentatieopdracht} = \frac{\text{som} \left(\begin{array}{l} \text{aantal criteria onvoldoende} \times 2 \\ \text{aantal criteria matig} \times 4 \\ \text{aantal criteria voldoende} \times 6 \\ \text{aantal criteria goed} \times 8 \\ \text{aantal criteria uitstekend} \times 10 \end{array} \right)}{\text{aantal criteria}}$$

Inzage

Iedere week na een huiswerктоets ontvang je je digitaal een kopie van de resultaten tot nu toe, na de presentatieopdracht bespreken de docenten hun beoordeling met jou. Voor inzage in specifieke toetsen en vragen maak je een afspraak tijdens het docentensprek uur. Dit tijdstip wordt tijdens het eerste college gecommuniceerd.

Herkansingen

Het herstellen van ingeleverd werk en de herkansing verlopen als volgt:

Herkansing

Bij het behalen van een onvoldoende resultaat voor de module (cijfer 1-5) wordt er door je docent vastgesteld of je een reparatie uitvoert op je bestaande opdrachten, of dat je de herkansingstoets voor de module moet maken. De reparatie dan wel de herkansingstoets wordt ingeleverd of vindt plaats gedurende week 5 van de daaropvolgende onderwijsperiode. Als je deze herkansingsmogelijkheid gedurende dit studiejaar niet benut, dien je in het daaropvolgende studiejaar de module in zijn geheel opnieuw te volgen. Zie ook artikel 10.1.3 uit de examenregeling. Uitzonderingen op deze herkansing zijn alleen mogelijk in overleg met- en overstemming de examencommissie en je betreffende docent.

Resultaat Niet Deelgenomen

Bij het resultaat ND (Niet Deelgenomen) bij de eerste toetsgelegenheid kun je nog gebruik maken van de tweede toetsgelegenheid. Bij een ND na de tweede toetsgelegenheid dien je in het daaropvolgende studiejaar de module in zijn geheel opnieuw te volgen.

Herkansingstoets en herkansingsopdracht

Bij een onvoldoende resultaat voor de leesopdracht dien je de herkansingstoets te maken in week 5 van het opvolgende kwartaal. Deze herkansingstoets is een samengestelde toets over alle hoofdstukken die aan bod gekomen zijn tijdens de module.

Bij een onvoldoende resultaat voor de presentatieopdracht dien je een herkansingsopdracht uit te voeren die je inlevert in week 5. Op basis van de beoordeling van de eerste presentatie wordt vastgesteld wat er gerepareerd of aangevuld moet worden aan de uitwerkingen van de opdracht.



Bijlage: Toetsmatrijs

De toetsmatrijs geeft de relatie weer tussen de leerdoelen en de vragen dan wel opdrachten van een toets. Tevens geeft de toetsmatrijs aan op welk niveau het leerdoel getoetst wordt. Alle leerdoelen vallen onder de competentie: *Grensverleggende kwalificatie*.

Leerdoel	Bloomniveau	Toetsing	Hoofdstukken uit Benyon (2019)	Aantal vragen / toetscriteria
1. Je kunt uitleggen wat User Experience Design is, wie erbij betrokken zijn en welke aspecten er allemaal bij komen kijken. Je begrijpt hoe je interactieve systemen ontwikkelt die 'human-centered' zijn en kent de grondbeginselen van user experience die ervoor zorgen dat systemen bruikbaar en boeiend zijn.	Begrijpen	Opdracht 1 - Leesopdracht - Multiple Choice Toets	H1 - Introduction to User Experience H2 - PACT: a framework for designing UX H3 - The Process of human-centered UX Design H4 - Cross Channel UX Design H5 - Usability H6 - Experience Design	H1 - 10 vragen (formatief), multiple choice H2 - 10 vragen, multiple choice H3 - 10 vragen, multiple choice H4 - 6 vragen, multiple choice H5 - 7 vragen, multiple choice H6 - 7 vragen, multiple choice
2. Je begrijpt de relevante technieken voor het ontwerpen van user experiences. Hoe je je verdiept in mensen en hoe je ideeën evalueert. Je begrijpt ontwerpmethoden voor het conceptuele, fysieke en perceptuele ontwerp van interactieve systemen. Je begrijpt hoe je ideeën kunt verbeelden en deze kunt testen. Je hebt kennis genomen van visueel en multi-modal interface ontwerp.	Begrijpen	Opdracht 1 - Leesopdracht - Multiple Choice Toets	H7 - Understanding H8 - Envisionment H9 - Design H10 - Evaluation H11 - Task Analysis H12 - Visual Interface Design H13 - Multimodal Interface Design	H7 - 10 vragen, multiple choice H8 - 10 vragen, multiple choice H9 - 10 vragen, multiple choice H10 - 10 vragen, multiple choice H11 - 7 vragen, multiple choice H12 - 7 vragen, multiple choice H13 - 6 vragen, multiple choice
3. Je hebt kennis genomen van verschillende contexten waarin user experience design uitgevoerd wordt. Hierbij heb je in het bijzonder kennis opgedaan voor het ontwerpen van Apps, websites en andere vormen van mobile computing.	Begrijpen	Opdracht 1 - Leesopdracht - Multiple Choice Toets	H14 - Designing Apps and Websites H15 - Social Media H19 - Mobile Computing	H14 - 7 vragen, multiple choice H15 - 7 vragen, multiple choice H19 - 6 vragen, multiple choice
4. Je hebt kennis genomen van fundamentele theoriën van cognitie, emotie, perceptie en menselijke interactie die een rijke basis vormen voor het begrijpen van mensen in de context van User Experience Design.	Begrijpen	Opdracht 1 - Leesopdracht - Multiple Choice Toets	H21 - Memory and Attention H22 - Affect H23 - Cognition and Action H24 - Social Interaction H25 - Perception and Navigation	H21 - 7 vragen, multiple choice H22 - 7 vragen, multiple choice H23 - 6 vragen, multiple choice H24 - 10 vragen, multiple choice H25 - 10 vragen, multiple choice
5. Je kunt ten behoeve van een presentatie aan je peers persoonlijke leerdoelen formuleren en deze als uitgangspunt nemen bij het voorbereiden van je presentatie.	Evalueren,	Opdracht 2 - Mondelinge Presentatie		Persoonlijke leerdoelen
6. Je bent in staat om gedurende een inhoudelijke presentatie de aandacht van je publiek vast te houden, door middel van (non) verbale communicatie en je demonstreert een fijnzinnig bewustzijn van je publiek.	Analyseren	Opdracht 2 - Mondelinge Presentatie		Aandacht vasthouden, (non) verbale communicatie, bewustzijn van het publiek
7. Je kunt een inhoudelijke presentatie opzetten en op creatieve wijze structureren zodat deze aansluit op de voorkennis van het publiek. Je kunt de presentatie volledig internaliseren en op zo'n wijze overdragen dat je de kennis van je publiek vergroot.	Creeëren	Opdracht 2 - Mondelinge Presentatie		Structuur, Inhoud, Mediagebruik

Minor Competenties:

- extra kwalificatie(1): Het ontwerpen van digitale producten en diensten waarin de mens centraal staat.
- actueel vraagstuk (2): Vanuit een cross-channel perspectief het kunnen ontwerpen van een product of dienst, een nieuw paradigma
- grensverleggende kwalificatie (3): Student heeft kennisgenomen van en geëxperimenteerd met inzichten en ontwikkelingen in het academische veld rondom user-centered design

- Bijlage 3: Studielast (normering in ects)**

Alleen de grijs gearceerde vakken invullen

	aantal weken	aantal lesuren van 50 minuten	klokuren
Lesuren	9	3	22,5
Zelfstudie			
<i>Leestijd</i>	aantal pagina's	3 per uur	0
	440	6 per uur	0
		10 per uur	44
<i>Presentaties</i>			8
<i>Overlegtijd</i>			6
<i>Uitzoektijd/ research</i>			6
<i>Niet ingeroosterde lestijd</i>			
Toetsen	voorbereiden		9
	toets		9
	nabespreking		1
Werkstuk, verslag, rapport, scriptie			
	uitzoeken		0
	overleggen		0
	schrijven		0
Stage, Praktijkopdracht	voorbereiding		
	aanwezigheid		
	overleg		
Subtotaal in klokuren			106
Ruis 5%			6
Totaal in klokuren			112
Totaal in studiepunten (ects)		hier alleen veelvouden van 28 uur	4

Toelichting bij studielast (normering in Ects)

Lesuren

ingeroosterde onderwijsdeelname verbonden aan de onderwijseenheid, zoals lesuren, practica, trainingen, werkgroepen (met of zonder docenten) e.a.

Zelfstudie:

LET OP: dit is de tijd die de student besteed aan het onderwijs buiten de contacturen

Leestijd:

Drie tot tien pagina's per klokuur (afhankelijk van complexiteit, taal, bladspiegel, lettergrootte)

Presentaties:

De reëel geraamde tijd die met het voorbereiden van presentatieactiviteiten is gemoeid; de presentatie zelf, zit al opgenomen in de lesuren

Overlegtijd:

De reëel geraamde tijd die met overlegactiviteiten is gemoeid

Uitzoektijd:

De reëel geraamde tijd die met uitzoekactiviteiten is gemoeid

Toetsen en examens (zowel de voorbereiding als het afleggen en nabespreken):

De reëel geraamde tijd

Bij nabespreking toetsen:

Iedere student heeft recht op het inkijken/ feedback op een toets, vul hier minimaal 1 uur in.

Het maken van werkstukken, verslagen, rapporten, scripties e.a.:

De reëel geraamde tijd verantwoord vanuit de geplande leeropbrengst

Stage of andere praktijkopdrachten:

de reëel geraamde tijd (inclusief reistijd) die met stages of werkactiviteiten is gemoeid

'Ruistijd' en overige tijd:

5% van de studielast