

# Grundlæggende UX

Introduktion til temaet

Grundlæggende UX, Tema 3, MMD

**Formålet med temaet er at give dig erfaring med udvalgte UX-metoder samt at lære dig, hvordan du præsenterer dit produkt, samt formidler dine research- og testresultater for interessenter.**

	I						F					GP		E
		GP		GP		F		GP		EP		E		
			K			F				EP		E		
						F		E					E	

## Grundlæggende UX

Efterår 2022

---

Tema nummer:	03
Semester	1. semester
Varighed:	3 uger
Omfang:	4,5 ECTS
Temaansvarlig:	Anders Døllerup ( <a href="mailto:andd@kea.dk">andd@kea.dk</a> ), Birgitte Heide ( <a href="mailto:bihe@kea.dk">bihe@kea.dk</a> ), Kenny M. Møller ( <a href="mailto:kmmam@kea.dk">kmmam@kea.dk</a> )
Undervisere hold A:	Marie D. Christiansen (madc), Kenny M. Møller (kmmam)
Undervisere hold B:	Anders Døllerup (andd), Steen Carlsen (sc)
Undervisere hold C:	Birgitte Heide (bihe), Brian Everitt (bece)

# Forudsætninger for deltagelse

Temaet bygger videre på det, som du har lært hidtil på uddannelsen.  
Det betyder, at du forventes at have grundlæggende forståelse for:

- Adobe XD
- Visuelt design
- Responsivt layout og design
- Kuratering og produktion af indhold

# Oversigt over temaet i ugemoduler

03.01

Koncept, research  
og dataindsamling

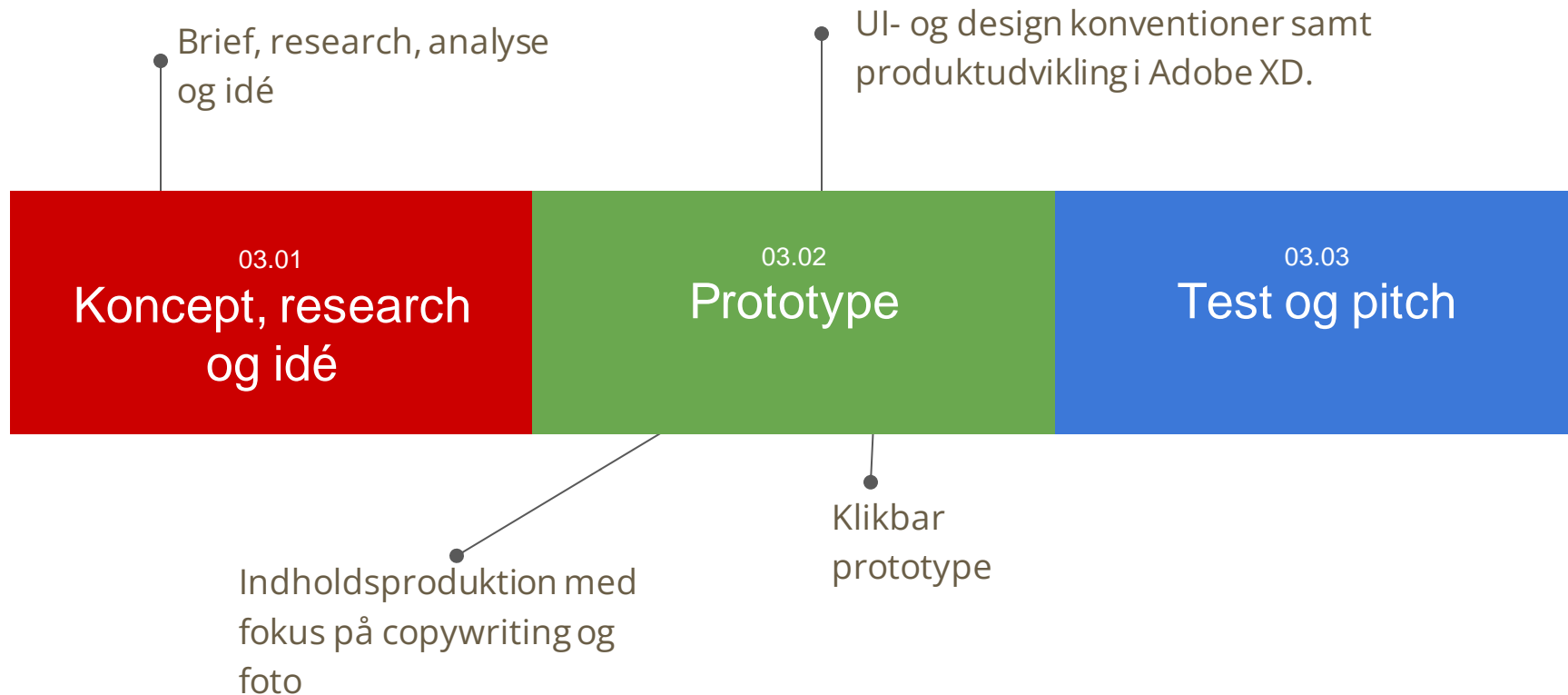
03.02

Prototype, copy og  
fotos

03.03

Test og pitch

# Indhold



Ifg. temabeskrivelsen

# Læringsmål og fagligt indhold

## Læringsmål

NIVEAU	ID	LÆRINGSMÅL	FAGLIGT INDHOLD I UNDERVISNINGEN
Viden	001	forståelse af basale udviklingsmetoder og -modeller, der anvendes i erhvervet	UX'ens rolle på tværs af designdiscipliner Iterative proces
Viden	005	udviklingsbaseret viden om central teori og metode om brugerforståelse	Indsigtsdrevet beslutningsproces UI konventioner, prototyping og testing
Viden	008	forståelse af praksisnære principper og metoder til planlægning og produktion af indhold	Digitalt indhold ift. brugeroplevelsen Fotostil og billedbehandling Copy og microcopy
Færdigheder	012	anvende praksisnære metoder og værktøjer til varetagelse af designprocesser	Koncept - afsender - modtager - målgruppe - usp Research fase - desk research - surveys - observation - interviews Moodboard Styletile Brug af UI kit Lightning demos Sketching Decide fra sprint processen Pitch

NIVEAU	ID	LÆRINGSMÅL	FAGLIGT INDHOLD I UNDERVISNINGEN
Færdigheder	017	indsamle, analysere og anvende empiriske data om brugere og brugssituationer	Desk research Surveys Observation Interviews
Færdigheder	018	anvende erhvervets grundlæggende metoder, principper og teknologier til design af digitale brugeroplevelser	Adobe XD Research Analyse Indholdstilrettelæggelse og behandling Indsigtsdrevne iterationer Copy- og microcopy-writing UI konventioner Brugerens oplevelse af et digitalt produkt Brugerens rejse på et website
Færdigheder	019	anvende praksisnær metode til planlægning, udførelse og formidling af brugertest	Tænke-højt tests

# Opgaveafleveringer

