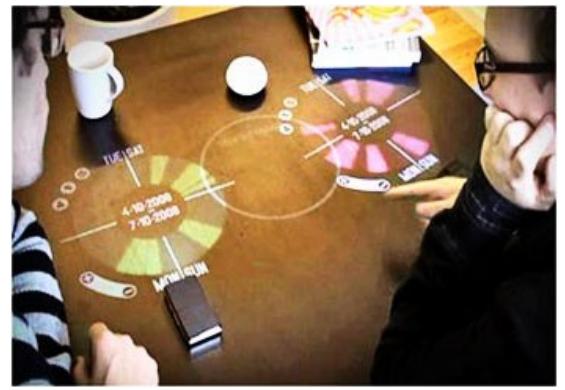


MAMN25 Interaktionsdesign (7,5 HP)



Vad är
interaktionsdesign?

Vilken fjärrkontroll hade ni vält?



Definition av interaktionsdesign

Designing interactive products to support the way people communicate and interact in their everyday and working lives.

Sharp, Rogers and Preece (2011)

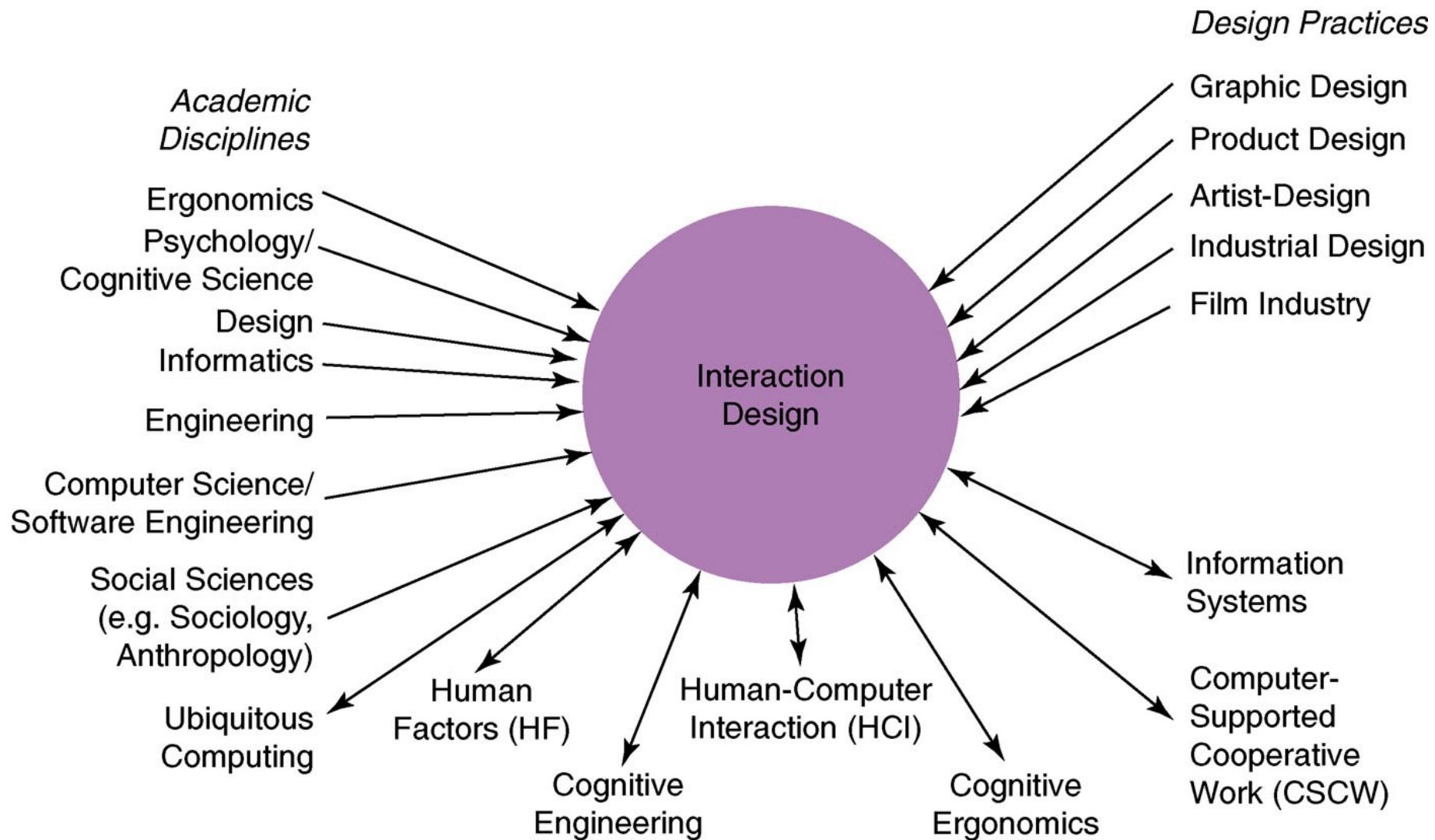
Interaktionsdesign och användbarhet

Användbarhet är en egenskap som visar sig i samspelet mellan produkten och dess användare över en tidsperiod – kort sagt: i användning.

Användbarhet är med andra ord inte en inneboende produktegenskap såsom en färg eller en funktion.

Användbarhet i praktiken

Mångdisciplinärt område



Varför studera
interaktionsdesign?

Konkurrenskraft

Usability och *user experience* blir allt viktigare i en tid då konkurrerande produkter har liknande teknisk prestanda



Säkerhet och risk (1)

Tekniska system blir alltmer komplexa: misstag kan få mycket allvarliga konsekvenser



Säkerhet och risk (2)

- Harrisburg, 1979



Säkerhet och risk (3)

- Japan,
2011

Katastrofen nära när pilot tryckte på fel knapp

Publicerad 2011-09-30 19:27



All Nippon Airways är ett av Japans ledande flygbolag. Inget av planen på bilden är det incidentdrabbade. Foto: Katsumi Kasahara / A

Flygkatastrofen var nära när ett passagerarplan med 117 personer ombord i början av september tippade 130 grader åt vänster, var nära att hamna upp och ner och dök 1.900 meter innan piloterna redde ut situationen. Trolig orsak: andrepiloten hade tryckt på fel knapp.

Tillgänglighet (1)



Tillgänglighet (2)

ONSDAG 23 SEPTEMBER 2009 UPPDATERAD: 15.02

| Kontakt | Kundservice: Privat | Kundservice: Företag | Logga in |

Sydsvenskan.se

 SÖK

MÄLMO

LUND

OMKRETSEN

EKONOMI

OPINION

SPORT

KULTUR & NÖJEN

RESOR

BOSTAD

BIL & TRAFIK

A-Ö

Förstasidan » Sverige | Danmark | Världen | Familj | Inpå livet | Postis | Mat & Dryck | Jobb | På TV

Löpet

Nyhetsdugnet

Topplistor

TRANSLATE

RSS

VÄDER

Skånetrafikens nya automater får kritik

■ **SKÅNE.** Skånetrafiken satsar i oktober på nya betalautomater. Men redan innan de är i full drift får de kritik av en lundaforskare.

■ **SKRIV EN KOMMENTAR**

71234 5 000 kr för bästa tipset eller bilden.

Bloggar och twitter

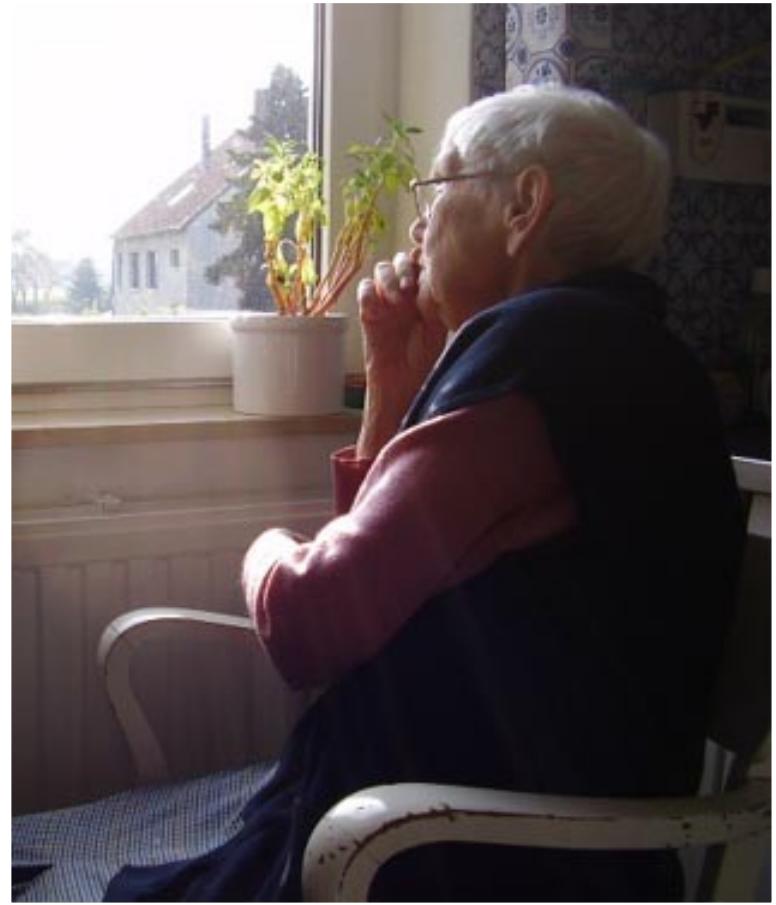
Annons ▾

Svenska kyrkan

Detta händer i Svenska kyrkan.
Klicka här.



Tillgänglighet (3)



Tillgänglighet (4)

- Enkelhet & tydlighet
- “Ring-ring utan bling-bling”
- Doro ökade sin försäljning med 52% under 2010



Arbetsmiljö



Teknikstress



Hem Utbildning Bokhandel Tidning Ämnesfakta Verktyg Hämta gratis

Du är här: Tidning / Artiklar /

Tidning

Artiklar

Notiser
Prenumerera
Om Arbetsliv
Undersökningar
Ledare
Kröniker
Reportage
Läsa panelen
Arbetsliv tipsar
Arbetsliv frågor
Porträtt
Tidigare nummer
Artikelarkiv

Nyhetsbrev

Håll dig uppdaterad.
Prenumerera på våra
nyhetsbrev. [Läs mer](#)

Artikelarkiv

Sök bland tusentals
artiklar ur Arbetsliv.

SÖK

arbetsliv

TIDNINGEN FÖR DIG SOM JOBBAR MED ARBETSMILJÖFRÄGOR • WEBBUPPLAGAN

2006-11-20, Eva Bergstedt, Artikel nr: 2648

Teknikstress gör oss sjuka

IT-system borde anpassas efter arbetsuppgifterna

Strulande teknik driver inte bara folk till vanskne, den gör oss sjuka också. Nu ökar engagemanget för frågan både bland arbetsgivare och fackliga organisationer.

Allt för många gånger är IT-lösningarna dåligt anpassade till arbetet som ska utföras. Det leder till att folk får finna sig i de krav som det tekniska systemet ställer, i stället för att jobba effektivt med själva arbetsuppgiften.

- Det här är oerhört vanligt och ett stort problem som kostar pengar, tar tid och gör folk förtvivlade och ibland sjuka på grund av den stress som följer när de inte kan utföra arbetet på ett vettigt sätt, säger Ove Ivarsen, före detta IT-ombudsman på LO.

En internationell undersökning visar att bara 20 procent av IT-investeringarna blir lyckade, medan 20 procent går helt åt skogen.

Vårdpersonal blir sjuk av nytt journalsystem

Sverige. Det nya journalsystemet som håller på att införas i primärvården i Skåne gör sjukskötarkorna och läkarna sjuka. Läkarförbundet har anmält IT-problemen till Arbetsmiljöverket. Facket kräver att datasystemet dras tillbaka och görs om.

Under 2013 ska alla vårdcentraler, privata och offentliga, i Skåne få nya journalsystem.

Fördelen med systemet är att det blir gemensamt för alla vårdcentraler, och att patienterna får en elektronisk journal som kan läsas av alla vårdgivare, även av sjukhuspersonal.

Men datasystemet som Region Skåne har upphandlat för 25 miljoner kronor av företaget CGM, Compugroup Medical Sweden, har stora brister. Hittills har ändringar och justeringar gjorts som kostat regionen ytterligare tio miljoner kronor.

Hittills har ett trettiootal vårdcentraler infört systemet. Det har fått till följd att anställda, sjukskötarkor och läkare, känner ökad stress och även fått fysiska besvär, som musarm, ont i nacke och axlar, på grund av allt klickande.

På vårdcentraler där systemet har varit i bruk i tre månader har svårigheterna varit så stora att arbetsglädjen försunnit och anställda upplever att de inte längre vill gå till jobbet, skriver Malmö läkarförening i en anmälan till Arbetsmiljöverket. Fackförbundet använder sig av möjligheten att göra en anmälan enligt arbetsmiljölagen paragraf 6:6a, som innebär att facket kan kräva skyddsstopp om arbetsgivaren inte agerar.

Författare: Martina Gli

Publicerad 5 april 2013 06

Uppdaterad 5 april 2013 0

Större eller mindre text

[Rekommendera](#) 59

[Tweet](#) 0

[G +1](#) 0

[E-posta länk till art](#)

[Skriv ut artikeln](#)

Taggar

[Arbetsmiljöverket](#)

[Profdoc Medical Offic](#)

[Compugroup Medical](#)

[Läkarförbundet](#)

[Benny Ståhlberg](#)

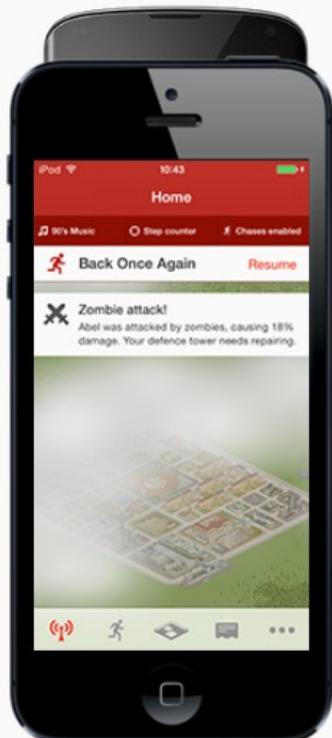
[Bengt Jönsson](#)

[Malmö](#)

Mest läst på Sve

1 "Det serveras väldig

Social förändring och hållbarhet



Get Fit. Escape Zombies. Become a Hero.

Join 800,000+ runners on an epic adventure that motivates you to run further and faster than ever before - whether you're a beginner or an expert!



Zombies, Run! 3

The Epic Adventure - \$3.99



- Up to 160+ gripping missions
- “Zombie Chase” interval training
- Run with your own music
- Play outside or at the gym
- Build up your own base

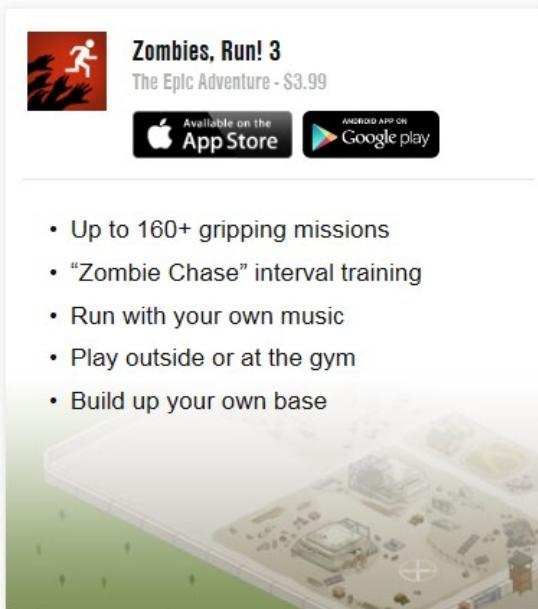


5k Training

Ideal For Beginners - \$1.99



- 8 weeks of structured training
- Devised by running experts
- Audio instructions at every step
- Training mixed in with gripping story
- Workout to your own music



Social förändring och hållbarhet

[https://
www.youtube.com/watch?v=2IXh2n0
aPyw](https://www.youtube.com/watch?v=2IXh2n0aPyw)

...eller så vill man helt enkelt tjäna en slant...



Tre iOS-appar byggda av studenter som har läst interaktionsdesign på LTH

Några företag i regionen som jobbar mycket med interaktionsdesign



QlikView



SONY
make.believe



Interaktionsdesign (7,5 p)

Kursens syfte

Kursen syftar till att ge förståelse för grundläggande tekniker inom interaktionsdesign, samt förmåga att utforma interaktiva produkter och system, med hänsyn till olika intressenters behov och villkor.

Kursutveckling

- Kritik i CEQ-utvärderingen hösten 2012
- Under 2013 gjordes kursen om
- 2014 byttes tentamen mot individuell skriftlig artikel
- Ändringar till 2015:
 - Vi stärker artikelskrivandet med en tidig feedback-omgång med kamratgranskning som en del
 - Alternativ-obligatorisk litteratur
 - Begränsning av valfria litteratur-länkar
 - Tydligare tidsmässig koppling mellan föreläsningarna och projekt/design-processen
 - Viss anpassning av del-stegen i projektprocessen

Fördjupningsarbete i kursen

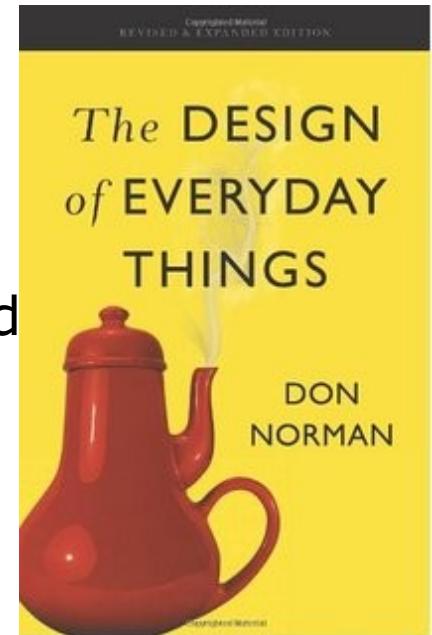
- Projektarbete i grupp
 - Genomgå designprocess och skapa en prototyp av ett koncept (både prototyp och process examineras)
- Individuell inlämningsuppgift i form av konferensartikel på engelska
 - Analys och diskussion av metoderna ni använt för att utforma prototypen utifrån kurslitteraturen (beskrivning av metoder, diskussion, litteraturkoppling och stil examineras)

Vad innebär egentligen en kurs på avancerad nivå?

- fördjupning avseende kunskaper, färdigheter och förmågor
- utveckla studenternas förmåga att självständigt integrera och använda kunskaper
- utveckla studenternas förmåga att hantera komplexa företeelser, frågeställningar och situationer
- utveckla studenternas förutsättningar för yrkesverksamhet som ställer stora krav på självständighet eller för forsknings- och utvecklingsarbete

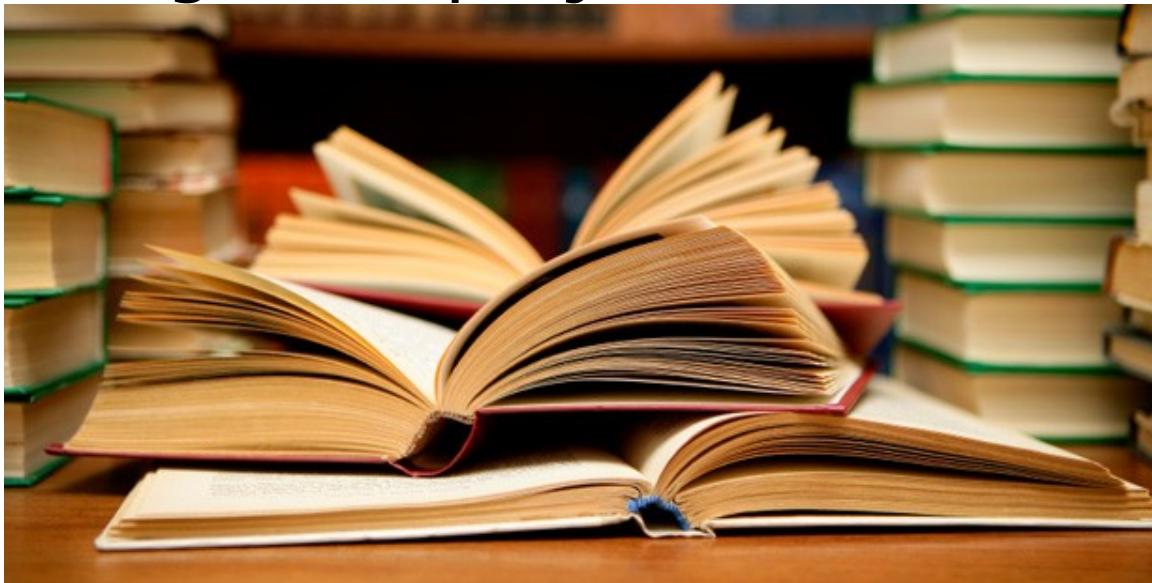
Förutsatta förkunskaper

- MAMA11, Belastnings- och kognitions-ergonomi
- MAMF30, Ergonomi
- TEK210, Kognition
 - ... eller motsvarande



Forskningsanknytning

- Forskningsartiklar i litteraturlistan
- Träna på att skriva artikel till vetenskaplig konferens
- Forskningsnära projekt



Yrkesförberedande

- Projekt-grupp
 - Ledning
 - Styrfart
 - Egenkontroll
- Inga exakta ”rätt” eller ”fel” men väl kvalitetsmått som är svåra att exakt beskriva på förhand
- Eget val av litteratur (viss vägledning i form av läsanvisningar i grundböckerna)
- Kreativ process



En titt på schema och
resurser

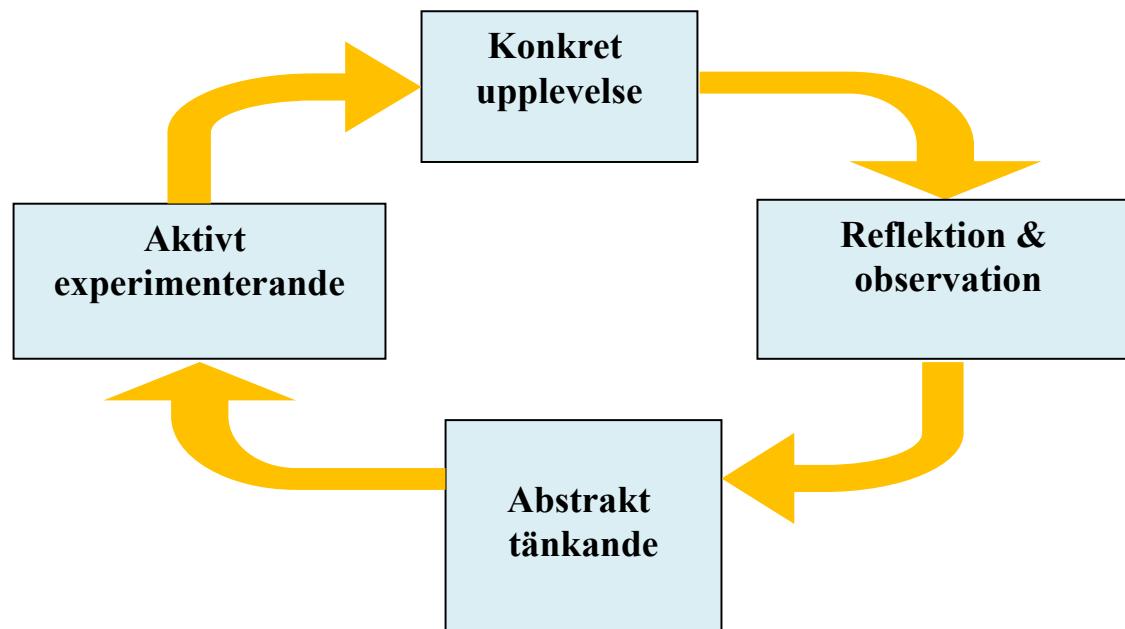
Testar Live@Lund!

Live@Lund – MAMN25

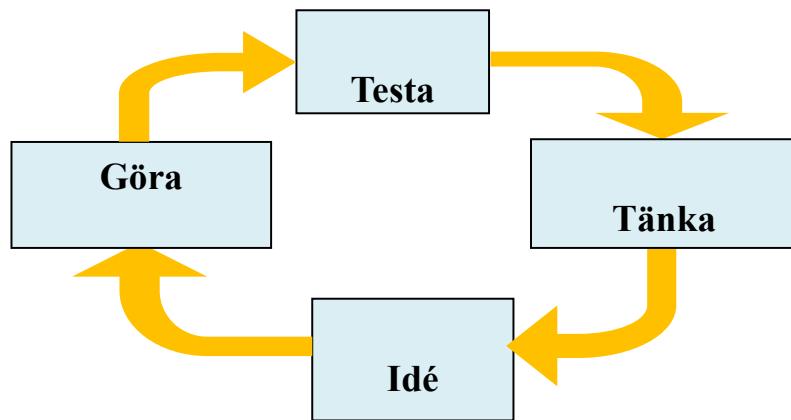
- Schema
- Meddelanden
- Litteratur
- Lärare / handledare

Pedagogiskt upplägg - Kolb

- Kolbs lärandecykel

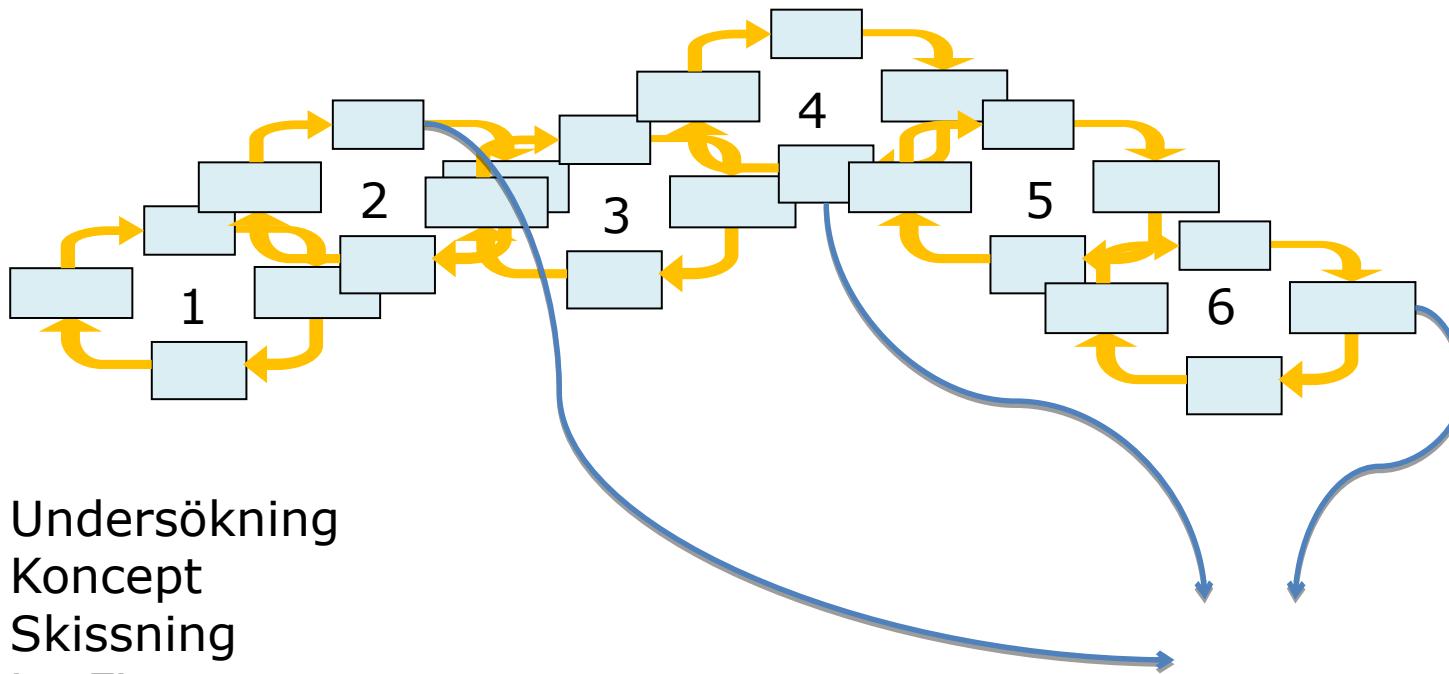


Lärandecykel - projektmetod



- Dokumentera:
 - Allt ni producerar
 - Reflektioner kring det ni producerar kopplat till litteratur
 - Skapa PROJEKT-PORTFÖLJ

6 projektsteg + tillbakablick



1. Undersökning
 2. Koncept
 3. Skissning
 4. Lo-Fi-prototyp
 5. Hi-Fi-prototyp
 6. Utvärdering

CHI L^AT_EX Ext. Abstracts Template

First Author
AuthorCo., Inc.
123 Main Street Ave.
AuthorTown, PA 43421 USA
author1@anotherco.com

Paste the appropriate copyright statement here. ACM now supports three different copyright statements:

- **ACM copyright:** ACM holds the copyright on the work. This is the highest level of protection.
- **Limited:** The author(s) retain copyright, but ACM receives an exclusive publication license.
- **Open Access:** The author(s) wish to pay for the work to be open access. The additional fee must be paid to ACM.

This text field is large enough to hold the appropriate release statement, assuming it is a single spaced line.

Abstract
In this sample we describe the formatting requirements for various SIGCHI related submissions and offer recommendations on writing for the worldwide SIGCHI readership. Please review this document even if you have submitted to SIGCHI related conferences before, some format details have changed.

Author Keywords

Guides, instructions, author's kit, conference publications
Mandatory section to be included in your final version.

ACM Classification Keywords
H.5.m [Information interfaces and presentation (e.g., HCI)]: Miscellaneous. See:
<http://www.acm.org/about/class/1998/> for help using
the ACM Classification system. Mandatory section to be
included in your final version.

General Terms
Documentation, Standardization Optional section to be included in your final version.

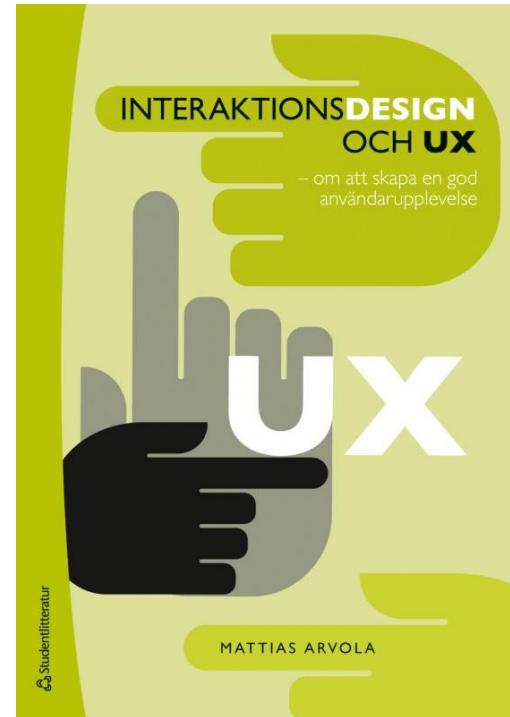
Introduction

Kurslitteratur

- Kursböcker, 3 alternativ
- User Study Guidelines – direktlänk i Live@Lund
- Artiklar och länkar – genom Live@Lund
- Förvärvade kunskaper redovisas i projekt-portföljen och i artikeln

Bok, alt 1

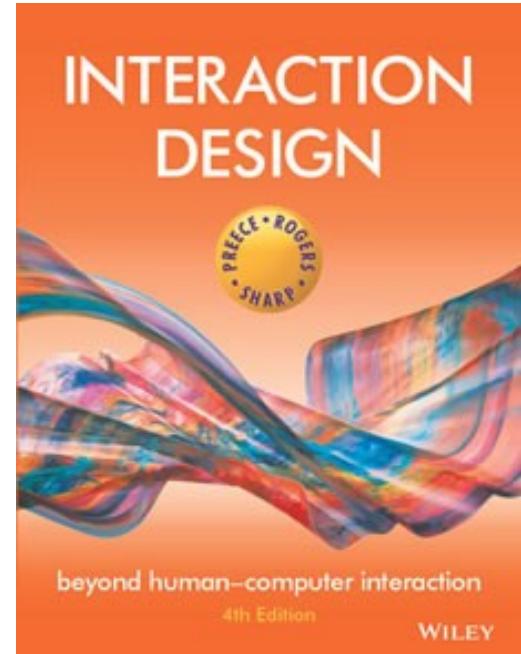
- Interaktionsdesign och UX
 - om att skapa en god användarupplevelse (Mattias Arvola, LiU)
- Fördelar:
 - Svenska
 - Bra fokus och exempel på tidig designprocess
 - Fokus på design i st f människa-dator-interaktion
 - Många referenser till forskning
- Nackdelar:
 - Väldigt ”akademisk” i början, det kan ta emot att läsa kap 1 (”moment 22”-problem)
 - Mycket lite om detaljerad design



”Gröna boken”

Bok, alt 2

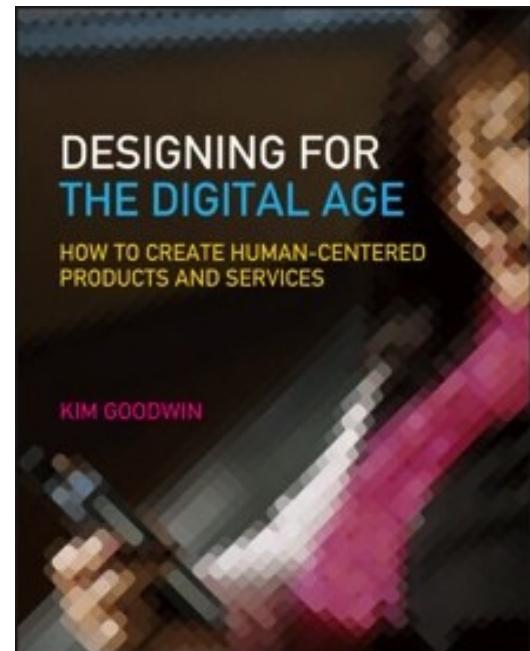
- Interaction Design – beyond human-computer interaction (Yvonne Rogers, Jenny Preece, Helen Sharp)
- Fördelar:
 - Utförlig
 - Många referenser till forskning
 - Kända författare med gott rykte
 - Används på många ställen
- Nackdelar:
 - Följer inte designprocessen (läsanvisningarna "hoppar")
 - Tar spjärn mot människa-dator-interaktion



"ID"

Bok, alt 3

- Designing for the Digital Age – how to create human-centered products and services (Kim Goodwin)
- Fördelar:
 - Mycket utförlig
 - Bra fokus på designprocess
 - Förankrat i praktiken
 - Detaljerad
- Nackdelar:
 - Väldigt mycket text
 - Inga referenser alls
 - Den bok som lärarna har minst erfarenhet av!



"DDA"

Examination

- Sammanvägt betyg av
 - Gruppens projektbetyg (0,5)
 - Koncept
 - Realisering av prototyp (interaktion)
 - Realisering av prototyp (visuell design)
 - Projekt-portfölj
 - Presentation
 - Individuell uppgift (0,5)
 - Innehåll (beskrivningar och diskussion)
 - Referenser
 - Disposition
 - Språk
- Tillägg kan ges för bra projekt-process

Administrativt!

Kolla att era uppgifter är korrekta i listan (fyll i/ändra om något saknas/är fel) och skriv er namnteckning bredvid om de stämmer.

Frågor om kursupplägg?

Kursombud?

Efter paus

- Projekt-introduktion
- Projekt-instruktioner
- Projektgrupps-indelning
- Blandade grupper!
 - 4 i varje grupp
 - (Helst) max 2 från samma program i en grupp

Frågor?

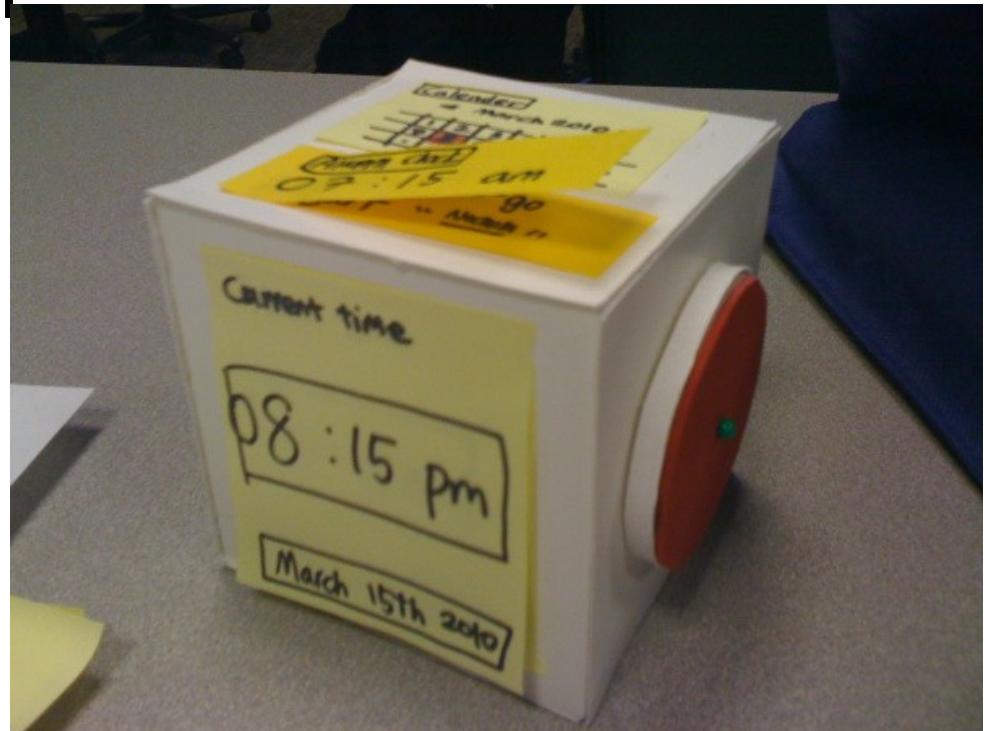


Projektet

- På torsdag får ni en design-brief eller en frågeställning som behöver en lösning
- Projektet ska utmynna i:
 - En prototyp
 - Stegvis mer konkret
 - En projekt-portfölj
 - Dokumenterar och samlar allt material ni skapar
 - ”Design-dagbok” med designbeslut, motiveringar och referenser

Projekt-portfölj I – allt ni skapar

- Undersökningar
- Koncept
- Skisser
- Idéer
- Prototyper
- Foton
- Filmer



Projekt-portfölj II - reflektion

- Varje vecka 1-3 sidor
med designbeslut och
motiveringar - **kopplat
till litteratur!**
 - Läs boken och länkar
parallelit



Projekt-portfölj - inlämning

- Kl 13 dagen innan handledning
(onsdagar lunch)
- Skicka mail till handledaren med:
 - Länk eller dokument
 - Anvisningar vad som är nytt (i korhet)



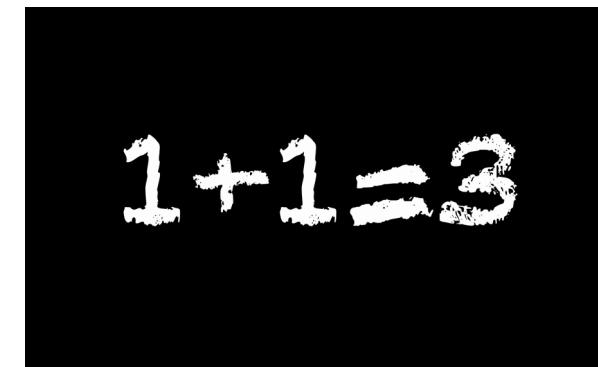
Handledning



- Storgrupp = 3 grupper tillsammans
- En handledare
- Större dynamik
- Mer ”rättvist”
- Ingen konkurrens!

Varje handledningstillfälle

- Presentera vad man gjort
- Få hjälp med problem
- Få synpunkter från många
- ... (det som behövs!)
- Formulera/starta nästa steg



Innan första handledningstillfället

- Läs instruktioner
- Gör tidplan
- Etablera arbetsregler och diskutera förväntningar
- Bestäm formen för projekt-portfölj
- Lägg upp tidsredovisning



Skiss-bok!



Projektgrupper

- Ni kommer att arbeta i blandade grupper á fyra personer

Gruppens namn (t ex <i>Smart Homes Inc.</i>)

Namn	Program
	Teknisk design
	Teknisk design
	Data
	Data