

I												GP				GP		E
			GP		GP			GP						EP			E	
								K						EP			E	
PRAKTIK									E	EKSAMENSPROJEKT						E		

Grundlæggende UX

Forår 2022

Tema nummer:	03
Semester	1. semester
Varighed:	3 uger
Omfang:	4,5 ECTS
Temaansvarlig:	Birgitte Heide (BIHE)
Undervisere:	Anders Dollerup (andd), Marie Christiansen (madc), Steen Carlsen (SC), Birgitte Heide (bihe)

Temabeskrivelse

UX er i dag en fast bestanddel af udviklingen af digitale brugergrænseflader og disciplinens arbejdsområde, værktøjer og metoder spreder sig over uddannelsens fem fagområder.

Dette tema giver dig en grundlæggende forståelse for samspillet mellem brugere og brugergrænseflader, samt hvilke teorier, værktøjer og metoder du kan benytte til research, design og test i en digital produktudvikling. Forståelse for dette samspil er vigtigt idet at designvalg og produktudvikling baseres på konkrete indsigter om reelle brugere i stedet for diffuse mavefornemmelser og umiddelbare antagelser.

Formål

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.

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

Læringsmål og fagligt indhold for temaet

Fagelement

Temaet henter læringsmål fra det nationale fagelement:

Design og programmering af digitalt indhold 1

Fagelementet beskæftiger sig med design, programmering og produktion af enkle digitale indholdsløsninger til udvalgte medieplatforme. I fagelementet fokuseres på produktion af enkelt indhold til medieplatforme med afsæt i datadrevet brugerforståelse. Løsninger designes, programmeres og produceres med udgangspunkt i indholds- og forretningsstrategi, ligesom der introduceres til centrale teknologier og forretningsmodeller der indgår i design og programmering af digitalt indhold.

Læringsmål

NIVEAU	ID	LÆRINGSMÅL	FAGLIGT INDHOLD I UNDERVISNINGEN
Viden	017	viden om multimediedesignerens placering i værdikæden i digital produktion	Vi snakker om multimediedesignerens rolle som UX'er på tværs af design-discipliner. Dette eksemplificeres gennem research, analyse, indholdsproduktion med fokus på copywriting, samt gennem viden om UI konventioner, prototyping og testing.
Viden	020	viden om erhvervets centralt anvendte teknologier til produktion af digitalt indhold	Du lærer om hifi prototyper (f.eks. UI kits i Adobe XD) og online værktøjer til research (bl.a. Google Forms). Photoshop og smartphones til fotoproduktion.
Viden	021	viden om grundlæggende metode og teori om brugerforståelse i digital indholdsproduktion.	Du bliver introduceret til, hvordan copy- og micro-copywriting, i samspil med UI konventioner, har betydning for brugerens oplevelse af et digitalt produkt. Bl.a. ved hjælp af brugerens rejse på et website.
Færdigheder	022	indsamle og anvende empiriske data om brugere og brugssituationer	Du lærer at bruge bl.a. desk research, surveys og interviews til at indsamle reelle data om og indsigt i, hvad brugere gør og hvorfor. Gennem tænke-højt tests får du viden om brugeres adfærd og erfaringer med et givent produkts usability.
Færdigheder	023	planlægge og evaluere en digital indholdsproduktion i forhold til et givet oplæg	Gennem ugerne lærer du at planlægge og eksekvere på en problemstilling gennem en konceptbeskrivelse. Dertil lærer du at pitche produktet.
Færdigheder	024	producere digitalt indhold på et grundlæggende niveau med afsæt i brugerforståelse og med afsæt i et givet strategisk oplæg	Du lærer at producere digitalt indhold, som understøtter og forbedrer brugeroplevelsen i en digital løsning, der både tager hensyn til afsender og modtager.
Færdigheder	026	formidle udviklingsprocessen for digital indholdsproduktion til interessenter med faglig indsigt.	Du skal dokumentere designprocesser og løsning samt pitche løsningen.
Kompetencer	027	indgå i tværfaglige arbejdsprocesser i design og udvikling af digitalt indhold	Du lærer at indgå i ad-hoc gruppearbejde med medstuderende undervejs i de tre uger.
Kompetencer	028	under vejledning tilegne sig grundlæggende viden, færdigheder og kompetencer inden for design og udvikling af digitalt indhold.	Du lærer at arbejde med research, analyse, indholdsproduktion og prototyping i produktionen af digitale brugergrænseflader, samt at indgå i ad-hoc gruppearbejde undervejs i designprocessen.

Læringsaktiviteter/Undervisningens tilrettelæggelse

Undervisningen er en vekslen mellem oplæg, øvelser, opgaver, samt individuelt arbejde og gruppearbejde.

Afleveringer og feedback

Nummer	Navn	Individuel/gruppe	Feedback	Ansvarlig
03.01.01	Koncept 1	Individuel	Peer-review. Gennemgang i plenum	ANDD
03.01.02	Desk Research	Individuel	Peer-review. Gennemgang i plenum	BIHE
03.01.03	Interview research	Individuel	Peer-review. Gennemgang i plenum	MADC
03.01.04	Survey research	Individuel	Peer-review. Gennemgang i plenum	MADC
03.01.05	Koncept 2	Individuel	Peer-review. Gennemgang i plenum	ANDD
03.01.06	Sketching	Individuel	Peer-review. Gennemgang i plenum	BIHE
03.02.01	Solution Sketch 2	Individuel	Peer-review. Gennemgang i plenum	MADC
03.02.02	Prototype 1	Individuel	Peer-review. Gennemgang i plenum	BIHE
03.02.03	Moodboard og XD library	Individuel	Peer-review. Gennemgang i plenum	MADC
03.02.04	Copy, microcopy og tagline	Individuel	Peer-review. Gennemgang i plenum	SC
03.02.05	Fotostil til din webshop	Individuel	Peer-review. Gennemgang i plenum	BIHE
03.02.06	Prototype 2	Individuel	Peer-review. Gennemgang i plenum	BIHE
03.03.01	Test	Individuel	Peer-review. Gennemgang i plenum	MADC
03.03.02	Pitch	Individuel	Peer-review. Gennemgang i plenum	SC
03.03.03	Feedback fra pitch, dokumentation og prototype	Individuel	Peer-review. Gennemgang i plenum	ANDD, MADC, SC

Case-samarbejde

Den overordnede case på dette tema er salg af t-shirts på webshop.

Evaluering og bedømmelse

Temaet bliver evalueret via online survey fra KEA Kvalitet af dig som studerende samt teamet af undervisere ved temaets afslutning.

Bundne forudsætninger

Der er ingen bundne forudsætninger i dette tema.