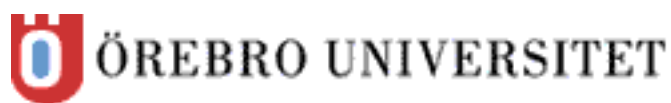


**Denna kursplan har ersatts av en nyare version.
Den nya versionen gäller fr.o.m. Vårterminen 2015**



Kursplan

Handelshögskolan vid Örebro universitet

Informatik B, Interaktionsdesign, 7,5 högskolepoäng **Informatics, Interaction Design, Intermediate Course, 7.5 Credits**

Kurskod:	IK2004	Utbildningsområde:	Tekniska området
Huvudområde:	Informatik	Högskolepoäng:	7,5
		Ämnesgrupp (SCB):	Informatik/Data- och systemvetenskap
Utbildningsnivå:	Grundnivå	Fördjupning:	G1F
Inrättad:	2006-11-07	Senast ändrad:	2012-09-27
Giltig fr.o.m.:	Vårterminen 2013	Beslutad av:	Prefekt

Mål

Mål för utbildning på grundnivå

Utbildning på grundnivå ska utveckla studenternas

- förmåga att göra självständiga och kritiska bedömningar,
- förmåga att självständigt urskilja, formulera och lösa problem, och
- beredskap att möta förändringar i arbetslivet.

Inom det område som utbildningen avser ska studenterna, utöver kunskaper och färdigheter, utveckla förmåga att

- söka och värdera kunskap på vetenskaplig nivå,
- följa kunskapsutvecklingen, och
- utbyta kunskaper även med personer utan specialkunskaper inom området.

(1 kap. 8 § högskolelagen)

Kursens mål

Efter kursen skall studenten

- ha kännedom om standarder och interaktionsprinciper för design och grafisk formgivning av informationssystem
- kunna tillämpa standarder och interaktionsprinciper för design och grafisk formgivning av informationssystem
- kunna förstå och tillämpa användarcentrerad- och målbaserad design
- ha förståelse för kreativitet i designprocesser
- praktiskt kunna tillämpa utvärderingsmetoder för användbarhet och ha kännedom om teorigrunderna för sådana metoder
- ha kännedom om och praktiskt kunna tillämpa prototyping.

Kursens huvudsakliga innehåll

1. Interaktionsdesign och Användarcentrerad design
 - Perspektiv på design, MDI, användbarhet, kreativitet och designprocessen.
2. Projektarbete - Ett projekt som omfattar
 - Att utveckla system med hjälp av en användarcentrerad ansats
 - Designa och utvärdera prototyper i en utvecklingsprocess
 - Att beakta användbarhets- och interaktionsdesignsaspekter i utvecklingsarbetet.

Studieformer

Undervisningen består av föreläsningar, lektioner, laborationer samt praktikfall.

Den som antagits till och registrerats på en kurs har rätt att erhålla undervisning och/eller handledning under den tid som angavs för kurstillfället som den sökande blivit antagen till (se universitetets antagningsordning). Därefter upphör rätten till undervisning och/eller handledning.

Examinationsformer

Projektarbete, 3 högskolepoäng. (Provkod: 0201)

Projektarbetet examineras genom aktivt deltagande på designstudios, utvecklande av prototyper, muntlig redovisning av skriftliga rapporter och prototyper samt opposition av en annan grups genomförda arbete.

Om studenten ej kan närvara vid designstudios skall detta kompletteras med en skriftlig uppgift per missad designstudio.

Interaktionsdesign och användarcentrerad design, 4,5 högskolepoäng. (Provkod: 0200)

Examineras genom en individuell hemtentamen.

För ytterligare information se universitetets regler för examination inom utbildning på grundnivå och avancerad nivå.

Betyg

Enligt 6 kap. 18 § högskoleförordningen ska betyg sättas på en genomgången kurs om inte universitetet föreskriver något annat. Universitetet får föreskriva vilket betygssystem som ska användas. Betyget ska beslutas av en av universitetet särskilt utsedd lärare (examinator).

Enligt föreskrifter om betygssystem för utbildning på grundnivå och avancerad nivå (rektors beslut 2010-10-19, dnr CF 12-540/2010) ska som betyg användas något av uttrycken underkänd, godkänd eller väl godkänd. Rektor eller den rektor bestämmer får besluta om undantag från denna bestämmelse för en viss kurs om det finns särskilda skäl.

Som betyg på kursen används Underkänd (U), Godkänd (G) eller Väl Godkänd (VG).

Projektarbete

Som betyg används Underkänd (U) eller Godkänd (G).

Interaktionsdesign och användarcentrerad design

Som betyg används Underkänd (U), Godkänd (G) eller Väl Godkänd (VG).

För ytterligare information se universitetets regler för examination inom utbildning på grundnivå och avancerad nivå.

Särskild behörighet och andra villkor

Informatik med systemvetenskaplig inriktning A, 30 högskolepoäng.

För ytterligare information se universitetets antagningsordning.

Tillgodoräknande av tidigare utbildning

Student som tidigare genomgått utbildning eller fullgjort annan verksamhet ska enligt högskoleförordningen tillgodoräknas detta som en del av den aktuella utbildningen under förutsättning att den tidigare utbildningen eller verksamheten uppfyller vissa krav.

För ytterligare information se universitetets lokala regler för tillgodoräkningen.

Övriga föreskrifter

Betyg:

Som betyg på kursen används Underkänd (U), Godkänd (G) eller Väl Godkänd (VG).

På kursens projektarbete ges betyget U eller G . För den individuella tentamen ges betyget U, G eller VG. För att erhålla betyget G på kursen som helhet skall tentamen och projektarbetet ha betyget G. För att erhålla betyget VG på kursen som helhet skall tentamen ha betyget VG och projektarbetet betyget G.

Restuppgifter ska fullgöras snarast enligt lärares anvisning.

Kurslitteratur och övriga läromedel

Obligatorisk litteratur

Avdic, Anders (2011)

Riktlinjer för rapportering

Handelshögskolan/Örebro universitet, 33 sidor,

http://www.oru.se/PageFiles/15478/Riktlinjer_for_rapportering.pdf, [Kompendium]

Preece, Jennifer m. fl 2007/2nd ed.

Interaction design : Beyond Human-Computer Interaction

New York : Wiley, 773 sidor, ISBN: 978-0-470-01866-8

Tillägg och kommentarer till litteraturlistan

Aktuella artiklar om ca 100 sidor tillkommer.

Senaste upplagan av boken används.