

## **Delprov 2 (3 hp) Användarcentrerad design ID404F**

Den blåa texten är för att vägleda/förtydliga, ta bort den eller skriv om innan ni lämnar in. Byt ut placeholders till egna bilder/skisser. Ni får lägga till fler bilder än antalet placeholders, dessa används bara för att visa den rekommenderade ytan för att presentera bilderna i.

Namn: FÖRNAMN EFTERNAMN

### **Del A**

#### **ANVÄNDARCENTRERADE DESIGNPROCESSEN**

Skiss på den användarcentrerade designprocessen:



**ANVÄNDNINGSSAMMANHANGET/BRUKSSITUATIONEN:**

[illegible]

## ANVÄNDAREN:

Beskriv användaren kortfattat. Max 5 rader. Beskriv användaren kortfattat. Max 5 rader.  
 Beskriv användaren kortfattat. Max 5 rader. Beskriv användaren kortfattat. Max 5 rader.  
 Beskriv användaren kortfattat. Max 5 rader. Beskriv användaren kortfattat. Max 5 rader.  
 Beskriv användaren kortfattat. Max 5 rader. Beskriv användaren kortfattat. Max 5 rader.  
 Beskriv användaren kortfattat. Max 5 rader. Beskriv användaren kortfattat. Max 5 rader.

## ARTEFAKTEN:



Beskriv artefakten, max 6 rader: Beskriv artefakten, max 6 rader Beskriv artefakten, max 6  
rader Beskriv artefakten, max 6 rader Beskriv artefakten, max 6 rader Beskriv artefakten,  
max 6 rader Beskriv artefakten, max 6 rader Beskriv artefakten, max 6 rader Beskriv  
artefakten, max 6 rader Beskriv artefakten, max 6 rader Beskriv artefakten, max 6 rader  
Beskriv artefakten, max 6 rader Beskriv artefakten, max 6 rader Beskriv artefakten, max 6  
rader Beskriv artefakten, max 6 rader Beskriv artefakten, max 6 rader Beskriv artefakten.

Dokumentera tre gränssnittsförslag med gestaltning och argumentation max 2 sidor per förslag:

**GRÄNSSNITTSFÖRSLAG 1** (Döp om förslaget till den unika designprincipen du valt)

### **GESTALTNING**



### **ARGUMENTATION**

Argumentera för val av designprincip och hur/varför detta förslag är bättre för användaren.

## GRÄNSSNITTSFÖRSLAG 2 (Döp om förslaget till den unika designprincipen du valt)

### GESTALTNING



### ARGUMENTATION

Argumentera för val av designprincip och hur/varför detta förslag är bättre för användaren.

## **GRÄNSSNITTSFÖRSLAG 3** (Döp om förslaget till den unika designprincipen du valt)

### **GESTALTNING**



### **ARGUMENTATION**

Argumentera för val av designprincip och hur/varför detta förslag är bättre för användaren.

## **Del B**

Dokumentera tre exempel på lärandebehov inom interaktionsdesign:

EXEMPEL 1

EXEMPEL 2

EXEMPEL 3

## Källförteckning