

Projekt: Utveckling av ett användargränssnitt

Daniel Bosk*

app.tex 1914 2014-08-26 13:33:45Z danbos

Innehåll

1	Introduktion	1
2	Syfte	1
3	Läsanvisningar	2
4	Genomförande	2
5	Examination	3

1 Introduktion

Interaktionsdesign fokuserar på utvecklingen av system som ska stödja användaren i dess vardagliga kommunikation och interaktion, oavsett om det är kommunikation mellan människa–dator eller människa–människa via dator. Det resulterande systemet ska vara optimerat för användbarhet och användarupplevelse.

Genom åren av forskning inom området interaktionsdesign har det tagits fram olika metoder för att underlätta utvecklingen av användargränssnitt. De metoder som används är användarcentrerade och fokuserar på användarens mål med användningen av systemet. Det har tagits fram generella mål för användbarhet och användarupplevelse, olika designprinciper och kunskap från andra forskningsområden, såsom kognitiv psykologi, har integrerats inom området.

2 Syfte

Syftet med detta projekt är att ni ska öva på arbetssätten inom interaktionsdesign för att tillämpa dessa på design av användargränssnitt för mobila enheter.

*E-post: daniel.bosk@miun.se. Detta verk är tillgängliggjort under licensen Creative Commons Erkännande-DelaLika 2.5 Sverige (CC BY-SA 2.5 SE). För att se en sammanfattning och kopia av licenstexten besök URL <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.5/se/>.

Det vill säga, att arbeta användarcentrerat från ursprungsidé till ett färdigt designförslag.

Därutöver ska projektet examinera att ni kan:

- definiera grundläggande begrepp inom området interaktionsdesign.
- beskriva och tillämpa användarcentrerade metoder för utveckling och utvärdering av interaktiva system.
- analysera metoder utifrån olika teorier och modeller.
- kombinera olika metoder eller delar därutav för att nå egna uppställda mål.
- värdera sitt val av metod och föreslå eventuella förbättringar.
- ta hänsyn till etiska aspekter av forskningsarbete.

3 Läsanvisningar

För att påbörja projektet ska du ha läst samtliga kapitel (1–15) i boken *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction* (Sharp, Rogers och Preece, 2011) och *Mobile usability* Nielsen och Budiu, 2013.

Eftersom att ni i projektet kommer att arbeta med och göra undersökningar med människor ska ni även ha läst om Vetenskapsrådets forskningsetiska principer (Vetenskapsrådet, 2002).

4 Genomförande

Ni ska ta fram en design för ett interaktivt gränssnitt. Målgruppen får ni själva, inom designteamet, välja.

Projektets arbetsgång kommer översiktligt att följa dessa steg:

1. målanalys,
2. ta fram designalternativ,
3. utvärdera med målgruppen,
4. återgå till punkt 1, och efter några iterationer
5. ge ett slutgiltigt förslag.

Detaljerna för varje steg, eventuella mellansteg och iterationer, lämnas till litteraturen. Anledningen är att ni ska få välja de metoder i litteraturen som ni finner bäst lämpade för just ert projekt¹.

¹På så vis kommer det sannolikt att bli intressantare som lyssnare vid presentationerna om inte alla gjort exakt samma sak.

5 Examination

Projektet får genomföras i grupper om tre till fyra personer. Det redovisas både muntligt och skriftligt.

Projektet redovisas först muntligen vid ett presentationstillfälle inför helklass. Presentationens omfattning bör vara omkring 15 minuter. Samtliga gruppmedlemmar ska kunna genomföra den muntliga presentationen av projektet utan övriga medlemmars hjälp, se därför till att samtliga medlemmar är väl insatta i alla delar av projektet – arbeta tillsammans, dela inte upp arbetet! Examinator utser vid presentationstillfället vem av medlemmarna som presenterar, kom därför väl förberedda.

Vid presentationstillfället får ni frågor, kommentarer och inspiration från övriga presentationer som kan hjälpa er till ett djupare diskussionsavsnitt för rapporten. Projektet redovisas därefter med en skriftlig rapport enligt utformande av en akademisk rapport; det vill säga med huvudavsnitten introduktion, teori, metod, resultat, analys och diskussion. (Givetvis även korrekta referenser.) Observera att det i rapporten tydligt ska framgå vilka avväganden och hänsynstaganden till de forskningsetiska principerna ni gjort. En riktlinje för rapportens omfattning är cirka 10 till 20 sidor exklusive bilagor, men det är kvaliteten på innehållet och inte antalet sidor som är väsentligt.

Följande kriterier gäller för betygsättning:

- E** Rapporten uppfyller samtliga krav i lydelsen (men författarna har följt ”minsta motståndets lag”).
- D** Uppfyller samtliga tidigare, men inte hela vägen till C.
- C** Uppfyller samtliga tidigare betygsteg. Det är ett väl genomarbetat projekt med flera användarundersökningar och användbarhetstester. Teorin är väl kopplad till resultaten, d.v.s. resultaten förklaras i analysen med hjälp av teorin och diskuteras i diskussionen.
- B** Uppfyller samtliga tidigare, men inte hela vägen till A.
- A** Uppfyller samtliga tidigare betygsteg. Det finns stark anknytning till forskningslitteratur eller annan anmärkningsvärd anledning för högsta betyg, exempelvis flertalet iterationer i processen.

Referenser

- Nielsen, Jakob och Raluca Budiu (2013). *Mobile usability*. Berkeley, Calif.: New Riders. ISBN: 9780321884480 (Paper).
- Sharp, Helen, Yvonne Rogers och Jennifer Preece (2011). *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction*. 3:e. Chichester: Wiley. ISBN: 978-0-470-66576-3.
- Vetenskapsrådet (2002). *Forskningsetiska principer inom humanistisk-samhällsvetenskaplig forskning*. Stockholm. URL: <http://www.codex.vr.se/texts/HSFR.pdf>.