

Projekt: Utveckling av ett användargränssnitt

Daniel Bosk*

interactivesys.tex 221 2017-09-25 14:46:14Z jimahl

Innehåll

1	Introduktion	1
2	Syfte	2
3	Läsanvisningar	2
4	Genomförande	2
5	Examination	3
5.1	Vid projektstart	3
5.2	Presentation	3
5.3	Rapport	3
5.4	Inlämning	3
5.5	Betygskriterier	4
5.6	Särskilda möjligheter i IU127G Interaktionsdesign	4
6	Komplettering och problem	4

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 människa-datorinteraktion 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

*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/>.

från andra forskningsområden, såsom kognitiv psykologi, har integrerats inom området.

2 Syfte

Syftet med detta projekt är att ni ska öva på arbetssätten inom människa-datorinteraktion, och interaktionsdesign generellt. Det vill säga 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 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* [SRP11].

Då ni i projektet kommer att utföra undersökningar med människor ska ni även ha läst om Vetenskapsrådets forskningsetiska principer [Vet02].

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, och till sist
4. 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 projekt ¹.

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

Projektet får genomföras i grupper om tre till fem personer. Undantagsfall är endast när grupperna inte är jämnt delbara. Grupperna kan bestå av studenter från olika program eller studenter som läser kursen fristående.

5 Examination

Projektet redovisas både muntligt och skriftligt.

5.1 Vid projektstart

När du tillsammans med andra studenter har format en grupp så anmäler ni gruppen på Moodle genom att välja ett nummer i röstningsfunktionen. Samtliga gruppmedlemmar måste anmäla sig till gruppen.

5.2 Presentation

Projektet redovisas först muntligen vid ett presentationstillfälle inför helklass med tillgång till verktyg som projektor. Presentationens omfattning bör vara mellan 15 och 20 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!

Planera hur ni vill lägga upp presentationen mellan er, men var beredd på att examinator kan ställa frågor riktade till enskilda studenter, eller be enskilda studenter att presentera vissa delar av arbetet.

Vid presentationstillfället får ni frågor, kommentarer och inspiration från övriga presentationer som kan hjälpa er finslipa detaljerna i rapporten.

5.3 Rapport

Projektet redovisas därefter med en skriftlig rapport, utformad som en akademisk rapport; det vill säga med huvudavsnitten inledning, teori, metod, implementation, resultat, och diskussion, samt givetvis även med korrekt källhantering. Ett PDF-dokument som beskriver rapportstrukturen i detalj finns tillgänglig på följande adress:

[http://apachepersonal.miun.se/~jimahl/DT168G/
DT168G, IU127G Rapportstruktur.pdf](http://apachepersonal.miun.se/~jimahl/DT168G/DT168G, IU127G Rapportstruktur.pdf)

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 20-30 sidor exklusive bilagor, men det är kvaliteten på innehållet och inte antalet sidor som är väsentligt.

5.4 Inlämning

En person ifrån varje grupp lämnar in **rapportdokumentet** och **slides** som använts under presentationen i PDF-format. Konvertera till PDF om du utgått ifrån ett annat källformat. Kom ihåg att ange namn och gruppnummer på samtliga inlämnade dokument.

5.5 Betygskriterier

Följande kriterier gäller för 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.

Betyget för rapporten sammanvägs med den muntliga presentationen för ett slutbetyg på kursen.

5.6 Särskilda möjligheter i IU127G Interaktionsdesign

För studenter som utför projektet inom ramen för IU127G Interaktionsdesign gäller samtliga krav i denna lydelse. Utöver detta finns möjligheten att använda en 3D-skrivare inom projektet. Detta gör det möjligt att skapa fysiska prototyper och att arbeta med fysiska såväl som kompletterande digitala gränssnitt. Då tillgången till material är begränsat förväntas aldrig mer än en 3D-modell, lämpligen som representation för någon senare iteration i arbetet. Det är emellertid inget krav att 3D-modeller skapas och renodlade digitala gränssnitt är fullt acceptabla inom projektet.

6 Komplettering och problem

Om du inte aktivt deltar under presentationen för din grupp, eller om presentationen är undermålig så erbjuds ett kompletteringstillfälle efter kursens slut. Vid komplettering måste du, eller din grupp, respektive, alltid kontakta examinator i förväg för att meddela din eller er planerade närvaro.

Vid kompletteringskrav för rapporten måste den nya rapporten lämnas in senast i samband med uppsamlingstillfället, normalt placerad cirka 1-2 veckor efter slutdatum, om inte annat överenskommits.

Om ni stöter på interna problem inom gruppen ska ni alltid kontakta examinator. Vid problem med enskilda gruppdeltagare i ett senare skede av arbetet är det alltid viktigt att i rapportens inledning i detalj notera vem som har utfört vad. Individuell betygssättning råder. Studenter kan alltså erhålla olika betyg inom ramen för samma projekt.

Referenser

- [SRP11] Helen Sharp, Yvonne Rogers och Jennifer Preece. *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction*. 3:e. Chichester: Wiley, 2011. ISBN: 978-0-470-66576-3.
- [Vet02] Vetenskapsrådet. *Forskningsetiska principer inom humanistisk-samhällsvetenskaplig forskning*. Stockholm, 2002. URL: <http://www.codex.vr.se/texts/HSFR.pdf>.