

Studieplan 2010/2011

Interaksjonsdesign og brukervennlighet

Studieprogramkode

H_INTERA

Innledning

Interaktivitet mellom mennesker og teknologi på tvers av landegrensener er i dag en selvfølge. Stadig flere bedrifter ser verdien av å ha designere som kan ta ansvar for å utvikle brukervennlige løsninger for sine kunder og ansatte.

Vi kommuniserer stadig mer gjennom elektroniske hjelpemidler som PC/Mac-er, håndholdte enheter, webtv og spill. For at kommunikasjonen skal være brukervennlig, trenger man noen som designer og utvikler disse løsningene. Interaktivt design omfatter den innholdsmessige og estetiske presentasjonen i ulike elektroniske medier. Det er også viktig at det estetiske og innholdet harmonerer på en funksjonell og brukervennlig måte, samtidig som vi ønsker nettsteder med en god brukeropplevelse.

Studiets varighet, omfang og nivå

Deltidsstudiet i Interaksjonsdesign og brukervennlighet er godkjent som et høgskolestudium, og gir 30 studiepoeng.

Studiet gjennomføres over to semestre. Studiet gjennomfører 6 samlinger i løpet av studietiden, hver samling er fra onsdag – fredag fra kl. 09 – 16. Studiet kan inngå som en komponent i en Bachelor utdanning, forutsatt godkjenning inn i aktuell grad.

Forventet læringsutbytte

Etter å ha deltatt i deltidsstudiet Interaksjonsdesign og brukervennlighet skal studentene ha tilegnet seg kunnskaper ferdigheter og holdninger for å bedre kunne forstå og utnytte teknologiene som benyttes i medie-, informasjons- og kommunikasjonssystemer i næringsliv og i privat sektor.

De skal beherske teknologien på en måte som setter dem i stand til å planlegge og gjennomføre en produksjon som er visuelt attraktiv og funksjonell. Studenten skal være i stand til å designe og programmere ulike interaktive applikasjoner. De skal kjenne til ulike publiseringsløsninger og være i stand til å tilpasse en CMS-løsning for å publisere informasjon på en hensiktsmessig måte. Studentene skal utvikle sine holdninger slik at de er i stand til å benytte sin tekniske og kreative kompetanse i samarbeid med andre ved problemløsning i prosjektgrupper.

I løpet av studietiden skal studentene utvikle sine kunnskaper ferdigheter og holdninger på en måte som gjør dem i stand til å bidra i en produksjonsprosess som praktisk orienterte medarbeidere med planlegging, kravspesifisering, design og utvikling av websider.

Målgruppe

Interaksjonsdesign og brukervennlighet er aktuelt for dem som har arbeidserfaring, grunnleggende webkunnskaper eller som generell kompetanseheving. Studiet er tilrettelagt for de som ønsker seg videreutdanning knyttet til interaksjonsdesign, men vil også være interessant for andre medarbeidere i mediebransjen.

Studiet passer for eksempel for de som:

- Har generell webkompetanse og ønsker et bredere utdanningsløp som er rettet mot interaksjonsdesign.
- Har en jobb eller en utdanning der det er behov for kunnskap og forståelse for verktøy og prosesser som inngår i interaksjonsdesign.

Opptakskrav og rangering

Opptakskrav til studiet er generell studiekompetanse. Søkere med minimum 5 års relevant praksis som er 25 år eller eldre, kan også bli tatt opp på bakgrunn av realkompetansevurdering. Dette må søkes om spesielt.

Studiets innhold, oppbygging og sammensetning

Studiet følger en kombinasjonsmodell – der undervisningen skjer i klasserom, med seks samlinger i løpet av studieprogrammet, kombinert med egenstudier og support via IGM med e-post, avtaler eller webplattform.

Studiet er både praktisk og teoretisk rettet med hovedvekt på å løse praktiske obligatoriske oppgaver basert på teoretisk kunnskap. Studentene skal først sette seg grundig inn i metodeforståelse og teorigrunnlaget for studiets temaer, og deretter arbeide og levere oppgaver både individuelt og i grupper. Gjennom studiet vil studentene gjennomføre en rekke individuelle og gruppebaserte praktiske og teoretiske obligatoriske oppgaver knyttet til de forskjellige temaene.

Studiet er delt opp i tre tema som delvis supplerer og delvis bygger på hverandre. Under følger en oversikt over undertema som inngår i studiet:

- Webløsninger, brukeropplevelse og designstrategi
 - Trender
 - Sosiale medier
 - Web 3.0
 - Webløsninger og designstrategi
 - Publiseringverktøy (CMS-løsninger og introduksjon av løsninger)
 - Definere mål for løsning
 - Teknikker for kartlegging av brukerens behov/oppgaver
 - God praksis for brukervennlighet
 - Viktige prinsipper i design av brukergrensesnitt
- Informasjonsarkitektur og interaksjonsdesign (teknisk)
 - Hva betyr arkitektur for brukeropplevelsen
 - Viktigheten av informasjonsarkitektur
 - Site Mapping og CMS Mapping
 - Komponenter til bruk i utforming av brukervennlige applikasjoner
 - Håndtering av feil, bruk av Wizards og hjelp som hjelper.
 - Web Accessibility Initiative (WAI)
- Interaksjonsdesign (visuelt)
 - Verdier – hva står bedriften for
 - Forretningsidé
 - Tilrettelegging av materiell for web
 - Sentrale prinsipper i design funksjonalitet
 - Fargebruk og brukeropplevelse
 - Skrive for det digitale mediet

- Bruk av nøkkelord
- Eye Tracking
- Hvorfor og hvordan brukerteste
- Hva skal med i prosessen for brukertesting

Tekniske forutsetninger

Studiet forutsetter av studentene har tilgang til egen PC/Mac med internett tilkobling. Videre forutsetter det at studenten har den nødvendige programvare installert som Dreamweaver, Flash, Photoshop.

Sensorordning

Prosjektene sensureres av emnelærer. Avslutningsprosjektet sensureres av emnelærer.

Internasjonalisering

Ikke aktuelt for dette studieprogrammet.

Klar for publisering

Ja

Godkjenning

Godkjent av Studienemnda 06.09.10

Utdanningsnivå

Etter- og videreutdanning

Emnekode	Emnets navn	O/V *)	Studiepoeng pr. semester	
			S1(H)	S2(V)
K1171	<u>Interaksjonsdesign og brukervennlighet</u>	O	15	15
Sum:			0	30

*) O - Obligatorisk emne, V - Valgbare emne

Emneoversikt

K1171 Interaksjonsdesign og brukervennlighet - 2010-2011

Emnekode:

K1171

Emnenavn:

Interaksjonsdesign og brukervennlighet

Faglig nivå:

Bachelor (syklus 1)

Studiepoeng:

30

Varighet:

Annet

Språk:

Norsk

Forventet læringsutbytte:

Etter å ha deltatt i deltidsstudiet Interaksjonsdesign og brukervennlighet skal studentene ha tilegnet seg kunnskaper ferdigheter og holdninger for å bedre kunne forstå og utnytte teknologiene som benyttes i medie-, informasjons- og kommunikasjonssystemer i næringsliv og i privat sektor.

De skal beherske teknologien på en måte som setter dem i stand til å planlegge og gjennomføre en produksjon som er visuelt attraktiv og funksjonell. Studenten skal være i stand til å designe og programmere ulike interaktive applikasjoner. De skal kjenne til ulike publiseringsløsninger og være i stand til å tilpasse en CMS-løsning for å publisere informasjon på en hensiktsmessig måte. Studentene skal utvikle sine holdninger slik at de er i stand til å benytte sin tekniske og kreative kompetanse i samarbeid med andre ved problemløsning i prosjektgrupper .

I løpet av studietiden skal studentene utvikle sine kunnskaper ferdigheter og holdninger på en måte som gjør dem i stand til å bidra i en produksjonsprosess som praktisk orienterte medarbeidere med planlegging, kravspesifisering, design og utvikling av websider.

Emnets temaer:

- Webløsninger, brukeropplevelse og designstrategi
 - Trender
 - Sosiale medier
 - Web 3.0
 - Webløsninger og designstrategi
 - Publiseringsverktøy (CMS-løsninger og introduksjon av løsninger)
 - Definere mål for løsning
 - Teknikker for kartlegging av brukerens behov/oppgaver
 - God praksis for brukervennlighet
 - Viktige prinsipper i design av brukergrensesnitt
- Informasjonsarkitektur og interaksjonsdesign (teknisk)
 - Hva betyr arkitektur for brukeropplevelsen?
 - Viktigheten av informasjonsarkitektur
 - Site Mapping og CMS Mapping
 - Komponenter til bruk i utforming av brukervennlige applikasjoner
 - Håndtering av feil, bruk av Wizards og hjelp som hjelper.
 - Web Accessibility Initiative (WAI)
- Interaksjonsdesign (visuelt)
 - Verdier – hva står bedriften for?
 - Forretningsidé
 - Tilrettelegging av materiell for web
 - Sentrale prinsipper i design funksjonalitet
 - Fargebruk og brukeropplevelse
 - Skrive for det digitale mediet
 - Bruk av nøkkelord
 - Eye Tracking
 - Hvorfor og hvordan brukerteste?
 - Hva skal med i prosessen for brukertesting?

Pedagogiske metoder:

Forelesninger

Obligatoriske oppgaver

Veiledning

Pedagogiske metoder (fritekst):

Det skal gjennomføres obligatoriske oppgaver til hvert tema, se nærmere spesifisering under "Obligatoriske arbeidskrav".

Vurderingsformer:

Skriftlig eksamen, 5 timer

Vurdering av prosjekt(er)

Vurderingsformer:

- Skriftlig eksamen, 5 timer (teller 40%)
- Prosjektoppgave* (teller 60%)
- Hver av delene må bestås separat for å få sluttkarakter. Studentene får én karakter for hele studiet.

* Prosjektoppgaven består av et praktisk arbeid samt en skriftlig rapport, og gjøres i gruppe på 1-3 studenter. Forholdet mellom den praktiske delen og rapporten er i sensureringen hhv 70 – 30. For mer informasjon, se Studieplan.

Karakterskala:

Bokstavkarakterer, A (best) - F (ikke bestått)

Sensorordning:

En intern sensor

Utsatt eksamen (tidl. kontinuasjon):

Ved neste ordinære avvikling.

Tillatte hjelpemidler:**Tillatte hjelpemidler (gjelder kun skriftlig eksamen):**

Alle trykte og skrevne, men innleverte besvarelser må være unike og ikke bære preg av å være kopiert fra andre kilder.

Obligatoriske arbeidskrav:

Studentene må for hvert av temaene:

- Webløsninger, brukeropplevelse og designstrategi
- Informasjonsarkitektur og interaksjonsdesign (teknisk)
- Interaksjonsdesign (visuelt)

gjennomføre tre praktiske oppgaver/obligatoriske innleveringer. Disse oppgavene og innleveringene vurderes med "Godkjent/Ikke godkjent", og utgjør obligatoriske arbeidskrav. Alle obligatoriske innleveringer vurderes av emnelærer. Obligatoriske arbeidskrav må være godkjent for å få adgang til eksamen.

Ansvarlig avdeling:

Avdeling for informatikk og medieteknikk

Emneansvarlig:

Høgskolelektor Terje Stafseng

Læremidler:

- Interaction Design, beyond human-computer interaction Preece, Rogers og Sharp, John Wiley & Sons Inc., 2007, 2 utgave ISBN 047001866
- Eyetracking Web Usability by Jakob Nielsen and Kara Pernice
- Information Architecture for the World Wide Web: Designing Large-Scale Web Sites Morville, Peter/Rosenfeld, Louis O'Reilly, 2007 ISBN 978-0-596-00765-2 3

Anbefalt tillegglitteratur:

Krug, Steve: Don't make me think!: a common sense approach to Web usability, New riders, 2006
ISBN 978-0-321-34475-5 2

Klar for publisering:

Ja