



# HÖGSKOLAN I GÄVLE

## Interaktionsdesign 7,5 hp

*Interaction Design 7.5 cr*

Fastställd av Akademien för teknik och miljö

### Version

Beslutad den	Gäller fr.o.m.
2021-12-01	HT2022

<b>Fördjupning</b>	G1F
<b>Utbildningsnivå</b>	Grundnivå
<b>Kurskod</b>	DVG336
<b>Högskolepoäng</b>	7,5 hp
<b>Huvudområde</b>	Datavetenskap
<b>Ämnesgrupp</b>	Datateknik
<b>Utbildningsområde</b>	Tekniska området 100.0 %

### Mål

Efter avslutad kurs ska studenten kunna

1. redogöra för de psykologiska grunderna för interaktionsdesign
2. utforma gränssnitt mellan människa och digitala artefakter
3. använda vedertagna metoder för att arbeta med utvecklingsprocessen vid interaktionsdesign
4. redogöra för de utvärderingsmetoder som används för att avgöra designens kvalitet.

### Kursens innehåll

Grunderna i interaktionsdesign innefattande genomgång av kognitiva teorier, mänskligt beslutsfattande, lärande och agerande med digitala applikationer  
Utvecklingsprocessen vid interaktionsdesign  
Metoder för användarmedverkan, kravspecifikationer och arbetssätt  
Utvärderingsmetoder och testning av gränssnitt

### Undervisning

Föreläsningar, seminarier och laborationer

### Förkunskaper

Datavetenskap 15 hp inklusive Programmeringsmetodik 7,5 hp eller motsvarande

### Examinationsform

Skriftlig tentamen, laborationer och seminarier

0010 Skriftlig tentamen 5 hp examinerar lärandemål 1 och 4, betyg A-F  
0020 Laborationer och seminarier 2,5 hp examinerar lärandemål 2 och 3, betyg U, G

<b>Betyg</b>	A, B, C, D, E, Fx, F		
<b>Övriga föreskrifter</b>	Betygskriterier meddelas av kursansvarig eller examinator i samband med kursstart.		
<b>Hållbar utveckling</b>	Kursen har ännu inte inslag av hållbar utveckling, möjlighet finns att införa det.		
<b>Moment</b>			
	0010	Skriftlig tentamen	5 hp      Betyg: AF
	0020	Laborationer och seminarier	2,5 hp      Betyg: UG