

INTERAKTIONSDSIGN

Projekt (3hp)

Designprojekt

Målet med projektet är att förmedla “hands-on” kunskap gällande behovsinventering, gränssnittsdesign och utvärdering med verkliga användare. Ni kommer att arbeta med stadsbiblioteket i Halmstad som miljö, där ni först kommer att utföra någon form av fältstudie och behovsinventering under delprojekt 1 av projektet. Under delprojekt 2 och 3 kommer ni sedan att arbeta med att ta fram designförslag och utvärdera dessa. Under designprojektets gång så kommer ni behöva välja tillvägagångssätt, metoder och tekniker utifrån kurslitteraturen. En bra start kan därför vara att börja bekanta er med kurslitteraturen tidigt.

Varje delprojekt utförs gruppvis och redovisas muntligt genom en presentation och en rapport på 3-4 sidor exklusive bilagor som lämnas in i anknytning till varje redovisning. Under kursens gång så finns det även möjlighet att boka tid för handledning om ni känner att ni behöver hjälp på vägen, tips och råd, eller för att lyfta ert arbete till en högre nivå. Handledning bokar ni genom att maila läraren som står som ansvarig för passet om ingen annan information ges.

- **Då delprojekten bygger på progression och kollektivt ägande är det viktigt att varje grupp håller sin deadline.**
- **Det är heller inte möjligt att påbörja delprojekt 2 utan att först färdigställa delprojekt 1, eller att påbörja delprojekt 3 utan att först genomfört delprojekt 1 och 2.**

När alla tre delprojekten är utförda så avslutas designprojektet med att ni skriver en *individuell* reflektion på 2 sidor där ni knyter ihop säcken genom att reflektera över hur det fungerat att tillämpa olika tekniker och metoder kopplat till interaktionsdesign. Fokusera på att få en god balans mellan personlig reflektion kopplat till erfarenheter och diskussion knuten till kurslitteraturen. I detta moment vill vi även att ni knyter an till kurslitteraturen eller annan relevant litteratur genom att koppla ert resonemang till artiklarnas och böckernas innehåll.

Delrapporter

En delrapport omfattande cirka 3-4 sidor (exklusive bilagor) lämnas till kursansvarig i anknytning till redovisningen av varje delprojekt (se schema). Det är viktigt att rapporten innehåller argument för varför ni valde att göra som ni gjorde samt reflektioner över vad ni har kommit fram till. Redogör exempelvis för hur ert arbete fortskred, om ni stötte på några problem eller utmaningar under vägens gång eller tvingades göra kompromisser. Följande riktlinjer gäller för rapporten:

- Er förmåga att diskutera och reflektera över interaktionsdesignsrelaterade problem kopplat till litteraturen är avgörande för ert betyg: ett tips är därför att använda litteraturen redan från start.
- Beskriv och reflektera över vad ni gjorde, problem som uppstod samt eventuella kompromisser ni fick göra under projektets gång.

- Bifoga eventuella skisser och storyboards till rapporten och använd dessa när ni beskriver hur ni arbetade tillsammans under projektet.
- Ni skall använda minst 3 referenser ur kurslitteraturen och minst 1 referens från valfri vetenskaplig litteratur exempelvis artiklar eller annan facklitteratur per delrapport. Artiklar hittar ni exempelvis genom att söka i bibliotekets databaser (ex IEEE eller ACM) eller Google Scholar. Sök exempelvis på vanligt förekommande begrepp inom interaktionsdesign så som "user experience" eller tekniker och metoder så som "scenarios", "persona", etc. för att hitta relevant artiklar".

Delprojekt 1 - Användningsstudie

Välj ut en eller flera aktiviteter på stadsbiblioteket i Halmstad och studera dessa i detalj. Använd relevanta tekniker för observation och datainsamling för att kunna analysera och förstå aktiviteten, fundera sedan över hur ni som interaktionsdesigners hade kunnat stödja användaren genom att exempelvis förbättra eller förenkla processen.

Delrapporten för detta moment skall innehålla en presentation av vilka tekniker ni valt att använda, en summering av data ni samlat in samt en kort redogörelse för vilka möjligheter ni ser till att förbättra eller förenkla processen.

All data som samlas in under delprojekt 1 ägs kollektivt av hela klassen, detta innebär att det är viktigt att data samlas och dokumenteras och redogörs för på ett effektivt sätt, då dina studentkollegor med hög sannolikhet kommer behöva läsa och ta del av er rapport under delprojekt2.

Exempel på tekniker som kan tänkas användas under detta moment kan vara fältstudier, observationer, intervjuer, enkätstudier eller utvärderingar av redan befintliga system.

- Delprojektet redovisas muntligt den 7:e februari
- Powerpoint eller liknande mjukvara används med fördel för att strukturera er presentation
- En utskrift av er rapport lämnas in vid redovisningen, och en digital kopia skall skickas till esbjorn.ebbesson@hh.se

Delprojekt 2 - Kravbaserad Design

Med utgångspunkt i data som samlades in kollektivt av dig och dina studentkollegor under delprojekt 1 kommer ni nu börja arbeta med kravbaserad design rörande en aktivitet eller process som identifierades under delprojekt 1 som ni vill designa för. Ni kommer bland annat arbeta med personas och scenarios som ni kopplar till empirin från delprojekt 1. Detta arbete kommer i sin tur leda fram till alternativa designförslag över hur man eventuellt hade kunnat stödja användaren för den aktivitet ni valt att designa för.

Stäm löpande av era designskisser med användare för att validera att ni är på rätt väg och landa i en mer detaljerad hi-fi prototyp som senare skall utvärderas i delprojekt 3.

Bifoga skisser och designförslag som bilagor i er delrapport och använd dessa för att beskriva er designprocess. Beskriv och reflektera över varför er design ser ut som den gör, vilka utmaningar ni stötte på samt vilka eventuella kompromisser ni fick göra.

- Momentet redovisas muntligt den 22:e februari
- Powerpoint eller liknande mjukvara används med fördel för att strukturera er presentation
- En utskrift av er rapport lämnas in vid redovisningen, och en digital kopia skall skickas till esbjorn.ebbesson@hh.se

Delprojekt 3 - Utvärdering

Det avslutande delprojektet rör utvärdering och iterativt designarbete, under detta moment väljer ni själva lämpliga utvärderingstekniker ur kurslitteraturen för att testa en av de interaktiva prototyper som designades under delprojekt 2. Varje grupp kommer utvärdera en annan grups prototyp. Resultatet från utvärderingen kommer ni sedan använda för att förbättra den interaktiva prototypen, och på detta sätt komma ännu ett steg närmre en genomtänkt design.

I delrapporten fokuserar ni sedan på att argumentera för de utvärderingstekniker ni valde, en kort redogörelse för hur ni gick till väga när ni utvärderade samt summerar upp vad ni kom fram till genom utvärderingen. Beskriv sedan vilka konsekvenser resultatet fick för prototypen och vilka förändringar som ni gjorde. Presentera slutligen er slutgiltiga prototyp.

- Momentet redovisas muntligt den 6:e mars
- Powerpoint eller liknande mjukvara används med fördel för att strukturera er presentation
- En utskrift av er rapport lämnas in vid redovisningen, och en digital kopia skall skickas till esbjorn.ebbesson@hh.se