



## KURSPLAN

# User Experience Design, 7,5 högskolepoäng

*User Experience Design, 7.5 credits*

---

<b>Kurskod:</b>	TUEK13	<b>Utbildningsnivå:</b>	Grundnivå
<b>Fastställd av:</b>	VD 2022-10-15	<b>Utbildningsområde:</b>	Tekniska området
<b>Reviderad av:</b>	Utbildningschef 2024-08-20	<b>Ämnesgrupp:</b>	IF1
<b>Gäller fr.o.m.:</b>	2024-10-21	<b>Fördjupning:</b>	G1F
<b>Version:</b>	5	<b>Huvudområde:</b>	Informatik

---

### Lärandemål

Efter genomgången kurs skall studenten

Kunskap och förståelse

- visa förståelse för vikten av ett användarcentrerat perspektiv när man arbetar med user experience design
- visa kunskap om grundläggande psykologiska teorier om kognition och perception och hur dessa påverkar användarupplevelser och interaktionsdesign
- ha kännedom om olika tekniker för att designa användargränssnitt och interaktioner, såsom wireframes, mockups och prototyper
- visa förståelse för metoder och processer som används inom användarstudier samt hur de påverkar processen för user experience design

Färdighet och förmåga

- visa färdighet i att motivera designval med hänsyn till grundläggande principer i ergonomi, användbarhet och tillgänglighet
- visa förmåga att designa för specifika målgrupper och översätta en målgrupps estetik till en produktdesign
- visa förmåga att identifiera relevanta user och customer journeys baserat på genomförda användarstudier

Värderingsförmåga och förhållningssätt

- visa förmåga att utvärdera användbara interaktioner och användargränssnitt
- visa förmåga att reflektera kring och diskutera viktiga etiska frågor i relation till hur user experience design formar hur vi arbetar med digital teknik i vår vardag.

### Innehåll

Kursen ger studenterna en översikt av grundläggande koncept inom user experience design och dess underliggande psykologiska teorier.

Kursen innehåller följande moment:

- Tillämpning av koncept och metoder inom user experience design på verkliga uppdrag
- Planering av interaktiva system genom skisser, storyboards och prototyper
- Design av interaktioner genom användandet av digitala, ambienta eller beteendebaserade gränssnitt
- Användning av känslor och övertalningsförmåga som grundläggande element i designprocessen
- Introduktion till grundläggande koncept och relevanta psykologiska teorier
- Tillämpning av kognitiva och beteendebaserade modeller inom design för tillgänglighet och inkludering
- Skapande av user och customer journeys som är baserade på relevanta målgrupper samt användning av de viktigaste utav dessa för att ta fram en prototyp eller MVP (Minimum viable product)
- Tillämpning av färdigheter och kunskaper i gemensamma grupproje

### Undervisningsformer

Föreläsningar, seminarier och projekt.

Undervisningen bedrivs på engelska.

### Förkunskapskrav

Grundläggande behörighet samt genomgången kurs i Introduktion till Human-Computer Interaction 7,5 hp (eller motsvarande kunskaper).

### Examination och betyg

Kursen bedöms med betygen 5, 4, 3 eller Underkänd.

Kursens slutbetyg utgör en sammanvägning av ingående examinationsmoment. Kursens slutbetyg utfärdas först när samtliga moment godkänts.

Poängregistrering av examinationen för kursen sker enligt följande system:

Examinationsmoment	Omfattning	Betyg
Inlämningsuppgift	3,5 hp	5/4/3/U
Projekt	4 hp	5/4/3/U

### Kurslitteratur

Kurslitteraturen fastställs 8 veckor innan kursstart.

Albert, B., & Tullis, T. (2022). Measuring the user experience: Collecting, analyzing, and presenting UX metrics (3rd ed.). Morgan Kaufmann.

ISBN: 9780128180808

Vetenskapliga artiklar kommer att delas ut under kursen.