



Undervisningsbeskrivelse

Termin	November 2023
Institution	Tønder Handelsskole
Uddannelse	hhx
Fag og niveau	Informatik C
Lærer	Lars Skovgård Laursen (LL)
Hold	2023hh1t

Forløbsoversigt (1)

Forløb 1	Grundforløbet - UX-design
-----------------	---------------------------

Forløb 1: Grundforløbet - UX-design

Forløb 1	Grundforløbet - UX-design
----------	---------------------------

<p>Indhold</p>	<p>Grundforløb med fokus på interaktionsdesign og prototype udvikling.</p> <p>E- leverne har arbejdet med eller hørt om disse emner og begreber:</p> <p>Målgrupper og gallup kompas Interaktionsdesign Iterativ udvikling vs. Vandfaldsmodel Skits-er og wireframes Low- og High-fidelity prototyper Kravspecifikation Designprincipper (Farvelære, Typografier, FTF, KISS, Gestaltlovene, Jakobs law, Hicks Law, Von Restorff Effect, Aesthetic-Usability Effect og Millers law.) Brugervenlighed (Rolf Molich og Donald Norman-) Brugervenlighedstestning (tænke-højt test, observation med opgaver, interview, eksperttest) Strukturdiagram Innovation (4p-model og radikal/inkrementel innovation)</p> <p>Der er arbejdet med Figma i konstruktionsfasen. Her har eleverne øvet sig i at udvikle High-fidelity prototyper.</p> <p>Materialer: Egne præsentationer om emnet https://informatik.systime.dk/?id=974 https://informatik.systime.dk/?id=1010 https://informatik.systime.dk/?id=878 https://informatik.systime.dk/?id=1132 https://informatik.systime.dk/?id=1119 https://uxdesign.systime.dk/?id=135 https://uxdesign.systime.dk/?id=134 https://uxdesign.systime.dk/?id=186 https://figma.com https://conzoom.dk/danmark/ https://kantargallup.dk/gallupkompas</p> <p>Noter: Til i dag skal du have læst afsnittet (inkl. underafsnittene) om målgrupper i informatik bogen: https://informatik.systime.dk/?id=974 Husk at skrive logbog fra sidste gang Hvis du ikke blev færdig med Figma-øvelsen sidste gang, så er det lektier til i dag. Øvelsesbeskrivelsen finder ud her: Prototype-øvelse i Figma Læs den vedhæftede tjekliste over designprincipper igennem til i dag Hvis du ikke blev færdig sidste gang, så skal du have læst Kapitel 5.1 og 5.2 til i dag. 1. milepæl: Målgruppebeskrivelse, Personas og Kravspecifikation skal I være klar med til i dag!</p>
<p>Omfang</p>	<p>34 lektioner / 25.5 timer</p>

<p>Særlige fokuspunkter</p>	<p>Fagmål: Konstruktion af it-system som løsning til en problemstilling: løse et mindre problem ved at beskrive problemet, samt designe, realisere og afprøve et it-system gennem brugerorienterede teknikker Konstruktion af it-system som løsning til en problemstilling: behandle problemstillinger i samspil med andre fag Konstruktion af it-system som løsning til en problemstilling: demonstrere viden om fagets identitet og metoder It-systemers og menneskelig aktivitets gensidige påvirkning: give eksempler på, hvordan it-systemer har betydning for og påvirker menneskelige aktiviteter Interaktionsdesign: redegøre for udvalgte elementer i et interaktionsdesign, samt realisere udvalgte interaktionsdesign i et konkret it-system og tilpasse eksisterende design og systemer Innovation: redegøre for innovative it-systemer sammenholdt med egne udviklede it-systemer</p> <p>Kernestof: It-systemers og menneskelig aktivitets gensidige påvirkning: modellering som middel til at forstå et problemområde It-systemers og menneskelig aktivitets gensidige påvirkning: brugsmønstre til afdækning af brugertypers krav til et it-system It-systemers og menneskelig aktivitets gensidige påvirkning: brugertest til kvalitetssikring af et it-system i forhold til brugertypers krav Interaktionsdesign: design af en brugergrænseflade og den tilhørende interaktion Interaktionsdesign: prototyper til i samarbejde med brugerne at udvikle it-systemets interaktionsdesign Interaktionsdesign: principper for interaktionsdesign Innovation: eksempler på og kategorisering af innovative it-systemer</p>
<p>Væsentligste arbejdsformer</p>	<p>Klasseundervisning, casebaseret projektarbejde i grupper</p>