

SKDA25, Informationsarkitektur och användbarhet, 7,5 högskolepoäng

Information Architecture and Usability, 7.5 credits

Grundnivå / First Cycle

Fastställande

Kursplanen är fastställd av Samhällsvetenskapliga fakultetsstyrelsen 2014-02-06 att gälla från och med 2014-02-06, höstterminen 2014.

Allmänna uppgifter

Kursen är en obligatorisk kurs under andra terminen inom kandidatprogrammet i strategisk kommunikation och digitala medier.

Kursen ges på svenska, men moment på andra skandinaviska språk och engelska kan förekomma. Kursen ges i Helsingborg.

Huvudområde

Strategisk kommunikation

Fördjupning

G1N, Grundnivå, har endast gymnasiala förkunskapskrav

Kursens mål

Kunskap och förståelse

För godkänt resultat på kursen ska studenten visa kunskap om och förståelse för

- hur ett användarcentrerat perspektiv påverkar utformningen av digitala produkter
- hur design av digitala produkter kan sammankopplas med teorier för strategiskt kommunikation och teorier för övertygande/påverkande design

Färdighet och förmåga

För godkänt resultat på kursen ska studenten visa färdighet och förmåga att

- förklara huvudprinciper inom området informationsarkitektur
- identifiera och beskriva användbarhetsproblem
- utforma och genomföra användbarhetsanalyser
- planera och utveckla en egenutvecklad IT-lösning utifrån teorier om användbarhet och teorier om strategisk kommunikation.

Värderingsförmåga och förhållningssätt

För godkänt resultat på kursen ska studenten visa förmåga att

- analysera och värdera en egenutvecklad IT-lösning utifrån teorier om användbarhet och teorier om strategisk kommunikation.

Kursens innehåll

Kursen utgår ifrån ett användarperspektiv och fokuserar på metoder som är relevanta vid utveckling, analys och utvärdering av digitala produkter. Nyckelbegrepp inom informationsarkitektur introduceras och diskuteras i förhållande till konkreta exempel. Studenterna bygger upp en förståelse genom teoretiska studier och genom att kritisk granska och utvärdera verkliga exempel. Kursen avslutas med ett projektarbete i grupp, där studenterna analyserar, designar, utvecklar och genomför användarutvärdering av en interaktiv digital produkt.

Kursens genomförande

Undervisningen sker i form av föreläsningar, seminarier och handledning. Deltagande i seminarier är obligatoriska. Ersättning eller alternativ tidpunkt för obligatoriskt moment erbjuds student som utan egen förskyllan, exempelvis olycksfall, plötslig sjukdom eller liknande händelser, inte kunnat genomföra det obligatoriska momentet. Detta gäller också studenter som har missat undervisning på grund av ett förtroendeuppdrag som studentrepresentant.

Kursens examination

Kursen examineras genom en projektrapport som utförs i grupp, inlämningar i samband med seminarier och genom ett individuellt skriftligt prov. Projektrapporten redovisas muntligt vid ett seminarium.

I samband med kursen erbjuds tre provtillfällen; ordinarie prov, omprov och uppsamlingsprov. Inom ett år efter kursens slut erbjuds minst två ytterligare provtillfällen på samma kursinnehåll. Därefter erbjuds studenten ytterligare provtillfällen, men då i enlighet med gällande kursplan.

Prov/moment för denna kurs finns i en bilaga i slutet av dokumentet.

Betyg

Betygsskalan omfattar betygsgraderna Underkänd, Godkänd, Väl godkänd. Som betyg används något av uttrycken väl godkänt, godkänt eller underkänt. För betyget godkänd krävs att studenten uppfyller de lärandemål som anges för kursen. För betyget väl godkänd krävs att lärandemålen är särskilt väl tillgodosedda.

Förkunskapskrav

Antagen till kandidatprogrammet i strategisk kommunikation och digitala medier.

Övrigt

Kursen kan inte ingå i examen tillsammans med SKDA22 Informationsarkitektur och användbarhet, 7,5 högskolepoäng.

Kursen fastställdes av Institutionsstyrelsen för Strategisk kommunikation 2013-11-26.

Prov/moment för kursen SKDA25, Informationsarkitektur och användbarhet

Gäller från V14

1401 Informationsarkitektur och användbarhet, 7,5 hp
Betygsskala: Underkänd, Godkänd, Väl godkänd