

Undervisningsbeskrivelse

Termin	december-januar, 2025
Institution	541402
Uddannelse	HTX
Fag og niveau	06678 C Informatik C
Lærer(e)	Lars Skovgård Laursen
Hold	2025hh1r

Oversigt over gennemførte undervisningsforløb i faget

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

Beskrivelse af det enkelte undervisningsforløb

Forløb 1	Grundforløbet - UX-design
Forløbets indhold og fokus	<p>Grundforløb med fokus på interaktionsdesign og prototype udvikling. Eleverne har arbejdet med eller hørt om disse emner og begreber: 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) Strukturdiagram</p> <p>Der er arbejdet med Figma i konstruktionsfasen. Her har eleverne øvet sig i at udvikle High-fidelity prototyper.</p>
Faglige mål	<ul style="list-style-type: none"> • 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 • 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

Kernestof	<ul style="list-style-type: none">• It-systemers og menneskelig aktivitets gensidige påvirkning• It-systemer og brugeres gensidige påvirkning i forhold til etik og adfærd• Modellering som middel til at forstå et problemområde• Brugs mønstre til afdækning af brugertypers krav til et it-system• Brugertest til kvalitetssikring af et it-system i forhold til brugertypers krav• Prototyper til i samarbejde med brugerne at udvikle it-systemets interaktionsdesign• Principper for interaktionsdesign
Anvendt materiale.	Materialer: Egne præsentationer om emnet https://informatik.systeme.dk/?id=974 https://informatik.systeme.dk/?id=1010 https://informatik.systeme.dk/?id=878 https://informatik.systeme.dk/?id=1132 https://informatik.systeme.dk/?id=1119 https://uxdesign.systeme.dk/?id=135 https://uxdesign.systeme.dk/?id=134 https://uxdesign.systeme.dk/?id=186 https://figma.com https://conzoom.dk/danmark/ https://kantargallup.dk/gallupkompas
Arbejdsformer	Casearbejde, Gruppearbejde, Klasserumsundervisning, Projektarbejde