

# Protokoll fört vid kursutvärderingsmöte för 729G85 – Interaktionsdesign och användarupplevelse

**Examinator: Mattias Arvola**

**Årskurs: 3**

**Termin: 1**

**Period v202036-202046**

**Program: Kandidatprogram Kognitionsvetenskap**

**Antal studenter som deltagit i utvärderingen: Evaluat 33% och cirka 20% på klassmöte**

**Antal studenter som läst kursen: 48**

**Kursutvärderare: Jonathan Källbäcker**

**Sekreterare på klassmöte: Anna Thulin**

**Utbildningsbevakare: Philip Lindblad**

**Närvarande: Jonathan Källbäcker, Mattias Arvola och Ludwig Halvorsen**

**Plats och tid: 7/12-2020 14:30 Zoom**

**Det första stycket i punkterna är en sammanställning av klassens åsikter under klassmötet och det andra stycket är en sammanställning av svaret från kursansvarig under kursutvärderingsmötet.**

---

## §1 SAMMANFATTNING AV EVALIUATE

---

16 personer, cirka 33%, svarade på utvärderingen. Resultaten var mestadels väldigt bra. De flesta punkter fick antingen tre, fyra eller fem, förutom någon punkt som fick någon tvåa. Det var några svar på vet inte. Majoriteten tyckte att det var för hög arbetsbelastning. Ingen ansåg att det fanns problem med diskriminering. Överlag fick kursen 3.75/5 i snittbetyg.

Skickade ut en extra enkät om att ta bort externa kunder, men det verkade som att studenterna tyckte att det var värt. En viktig punkt att ta med sig är att ändra instruktionerna på den individuella uppgiften. 56 % för mycket arbete är något att tänka på.

---

## § 2 KURSENS INNEHÅLL JÄMFÖRT MED STUDIEINFORMATIONEN

---

Klassen hade inget specifikt att påpeka angående studieinformationen och kursens innehåll i jämförelse med informationen.

---

## § 3 KURSEN I UTBILDNINGEN

---

Bra placering. Bra att få göra något konkret. Några som ansåg att det var omöjligt att hinna med de deadlines som fanns. Hur har Arvola sålt in arbetet? För arbetsgivarna inte visste vad som förväntades av studenterna, så studenterna fick förmedla det till arbetsgivarna. Hade varit bra att förbereda dem på att de behöver hjälpa oss att hitta t.ex. testpersoner och annat som tog mycket tid för oss. Främst projektet som tog ”för mycket” tid men också kombinationen av att ha den individuella uppgiften utöver den .

---

---

## § 4 KURSMOMENT

---

### § 4.1 Föreläsningar

Någon tyckte de var bra och hade en bra koppling till boken och att de kompletterade varandra. Någon sa att de hört från många andra att de inte uppskattade föreläsningarna då han i princip läste samma saker som stod i boken. Arvola är bättre live än på zoom.

Svårt att hitta en lösning. Om inte föreläsningarna är baserade på boken kommer folk inte göra rätt saker. Kanske kan jobba mer med andra exempel än boken. Får vara tydlig med att man ska läsa innan.

### § 4.2 Projekt

Projekt – Bra i det stora hela. Kul med verklighetskopplat projekt. Bra att de hade schemalagt gruppstillfällen då man kunde sitta med gruppen eftersom många hade olika scheman. Bra med redovisningar efter varje fas – det gjorde det tydligare vilka steg man skulle ha hunnit med när.

Det varierade mellan grupper, de som hade fokus att göra rätt kanske hade det svårare, medan de som jobbade med den tid de hade lyckades bättre. Kan schemalägga uppstart med kund, så att de är på plats. Till nästa år får det bli nej till AR-VR-projekt. Det får vara skärm-interface för denna kurs. Ska också försöka göra så att det inte behövs för mycket domänkunskap och tid för att hitta folk för testerna. Det kan vara svårt för kunder att förstå vad som innebär med interaktionsdesign, arbetsbelastningen och hur mycket som ska göras.

### § 4.3 Workshop

Första fungerade bra. Den andra var lite upprepning av det man redan hade gjort när man kanske snarare hade behövt hjälp med att komma igång med programmen (Figma till exempel).

### § 4.4 Handledning

Ludwig var väldigt bra handledare

### § 4.5 Övriga kursmoment

Inga övriga kursmoment att kommentera.

---

## § 5 LITTERATUR

---

Inga kommentarer förutom det som sades angående kopplingen till föreläsningarna.

---

## § 6 EXAMINATION

---

Den individuella uppgiften: Konstigt att man kan bli betygsatt på reflektionsdel. Hade kunnat vara tydligare instruktioner till uppgifterna.

Reflektionen ska handla om ens egen presentation. Får förtydliga frågorna. Poängsätta för att folk ska göra det. Ingen skissning till nästa år i den individuella uppgiften. Ska lägga till en

avstämning av den individuella uppgiften och ha deadline för den en vecka efter projektet. Tar potentiellt med föreläsningar mer kopplat till 'Schlatter and Levinson'. Kanske tar med en introföreläsning till Figma och XD via en gästföreläsning.

---

## § 7 STUDIEMILJÖ

---

Inga kommentarer.

---

## § 8 STUDENTERNAS ÖVRIGA KOMMENTARER

---

Oklart med sway. Många gillade det inte, men det fanns också röster för. Hade varit bra att få någon genomgång på det. Det var oklart angående hur man skulle presentera arbetet - sway eller ppt.

Fördelen med Sway är att det är lätt att göra snygga presentationer. Videoklipp lätt att lägga in. Filmer i Word ännu värre. Publik blogg kanske skulle vara ett alternativ. Frågan är om man ska använda tiden för föreläsningar till vertygsintroduktion när det finns så mycket online.

---

## § 9 EXAMINATORNS ÖVRIGA KOMMENTARER

---

Arbetsmängden på den individuella uppgiften reduceras med en tredjedel och den sista deluppgiften förtydligas. En föreläsning ytterligare om visuell design läggs in. Arbetet med de externa kunderna styr upp lite mer genom att träffar med kunderna schemaläggs. Kunderna kommer bara att kunna lägga uppdrag som handlar skärminteraktion (ej AR/VR).