

TEK/NAT Kursrapport

Kurs Interaktionsteknik och design	Kurskod 5TF020	Poäng 7,50	År 2020	Start v. 36
Institution Institutionen för tillämpad fysik och elektronik		Antal registrerade (män/kvinnor) 59 (30/29)	Antal aktiva studenter (deltagit i minst en examinerande del) -	
Genomströmning (i %) och betygsutfall efter första tillfälle för examination (för varje betyg som satts på kursen ange antal som uppnått detta på formen ???) Genomströmning: 95% Betyg: 3(15) 4(22) 5(19)				

Hur mycket schemalagd lärar-/assistent-ledd tid har studenten tillgång till på kursen?
Ungefär 60% under hela kursen. Studenterna har en jämnt hög närvaro av lärare.

Hur är undervisningen upplagd?
All undervisning hålls på Campus.
Alla föreläsningar på interaktionsteknikdelen ges två gånger eftersom Coronarestriktioner inte tillåter alla studenter att vara i samma sal.
Redovisningar sker också i halv klass, av samma anledning.
Handledning får laboration sköts av två amanuenser, och då i flera olika salar för att antalet personer i ett rum inte ska överstiga det lägre antal studenter som får finnas i varje sal.
Matematikundervisningen sker med 1/3 av studenterna i sal och resten via distans (Zoom).

För vart och ett av lärmålen (FSR:en) i kursplanen, beskriv kortfattat hur det examineras.

redogöra för begreppen interaktion, system och modell,
Skriftlig tentamen

tillämpa modellen HITI (Human-Information-Thing Interaktion) och andra modeller för interaktion,
Skriftlig tentamen + Muntlig och skriftlig presentation (Designprojekt)

beskriva hur Datavetenskap, Medieteknik, Industridesign och Psykologi relaterar till datorbaserade gränssnitt,
Skriftlig tentamen

genomföra ett designprojekt och kunna redogöra för de olika faserna i ett sådant projekt,
Muntlig och skriftlig presentation (Designprojekt)

genomföra en specifikation i ett grafiskt modelleringspråk och kunna redogöra för de olika diagrammen i språket,
Praktisk uppgift + skriftlig rapport (UML-lab)

genomföra en muntlig och en skriftlig presentation enligt givna specifikationer,
Skriftliga rapporter + muntlig presentation

visa grundläggande kunskaper inom logik och bevisföring, summor och produkter, ekvationer och olikheter, trigonometri och komplexa tal
Skriftlig tentamen

arbete med en designuppgift i grupp och kunna exemplifiera problem och möjligheter med att jobba i grupp.
Sktiflig rapport + skriftlig reflektion

Beskriv hur betygssättningen på kursen fungerar. (Vilka betyg ges på kursen och hur sker bedömningen, dvs vilka delar betygssätts och hur vägs de samman? Finns det skrivtliga betygskriterier och/eller lärmål (FSR) för de olika betygen?)
Tenta, 50%=3, 65%=4, 80%=5, extrapoäng för några rapporter och dugga. Matte: 50% av totalt antal poäng, Interaktionsdesign 50% av totalt antal poäng.
Godkänt på alla praktiska uppgifter + skriftliga rapporter krävs också.

Samläses denna kurs med andra kurser??
Nej
Om ja, hur många?
Hur stor andel av kursen samläses?

Samläser flera program denna kurs?
Nej
Om ja, hur många?

Arbetar studenterna i projektform på kursen?
Ja

Om ja, uppskattad omfattning i poäng på projektdelen:

1,5

Antal projekt som varje student deltog i:

1

Antal studenter i projektgrupp:

5-6

Förväntades studenterna använda en projektmetodik för dokumentation och styrning (tex LIPS)?

Nej

Hur skedde indelning av studenter i projektgrupper?

Kursledning gjorde indelning

Har studenterna uppmanats föra projektdagbok?

Nej

Om ja, Har dagboken utgjort grund för examination?

Kursens samverkan med forskning

Ingen samverkan med forskningsverksamhet förekommer på kursen

Annan samverkansform, nämligen:

Kursens samverkan med näringsliv eller offentlig verksamhet

Lärare/industridoktorander/adjungerade lärare med bakgrund från eller parallell verksamhet inom näringsliv eller offentlig verksamhet är aktiva på kursen Kursen är baserad på samverkan med företag/offentlig verksamhet men bedrivs huvudsakligen inte på företaget/den offentliga verksamheten

Annan samverkansform, nämligen

Designprojektet designas av ett externt företag.

Genomförda förändringar till detta kurstillfälle

Alla föreläsningar på interaktionsteknikdelen ges två gånger. Det innebär att alla studenter inte får höra exakt samma innehåll men det får dock alltid träffa en lärare.
Studiesbesök på designhögskolan och näringslivsdag har tyvärr ställts in.

Förändringsförslag från föregående kursrapport

Ingen

Lärare

Information om inblandade lärare

Kursansvarig

Ulrik Söderström

Antal övrig personal som ej föreläser

2

Antal övriga föreläsare

3

Hur stor del av den schemalagda tiden på kursen undervisas av forskande lärare (dvs lärare med mer än 25% forskning i sin tjänst)?

0

Hur stor del av den schemalagda tiden på kursen undervisas av lärare verksamma i näringsliv/offentlig verksamhet (dvs lärare med mer än 25% av sin tjänst förlagd till näringsliv/offentlig verksamhet)?

2

Kursvärd.

Totalt antal svarande

21

Sammanställningsdatum

210115

När genomfördes kursvärderingen?

Efter genomfört första examinationstillfälle

För varje lärmål på kursen ange hur stor del av de studerande som uppger att det har behandlats på kursen - ange svaret i procent på formen
har behandlats/har inte behandlats/vet ej

redogöra för begreppen interaktion, system och modell,

100/0/0

tillämpa modellen HITI (Human-Information-Thing Interaktion) och andra modeller för interaktion,

100/0/0

beskriva hur Datavetenskap, Medieteknik, Industridesign och Psykologi relaterar till datorbaserade gränssnitt,

72/14/14

genomföra ett designprojekt och kunna redogöra för de olika faserna i ett sådant projekt,

100/0/0

genomföra en specifikation i ett grafiskt modelleringspråk och kunna redogöra för de olika diagrammen i språket,

95/0/5

genomföra en muntlig och en skriftlig presentation enligt givna specifikationer,

100/0/0

visa grundläggande kunskaper inom logik och bevisföring, summor och produkter, ekvationer och olikheter, trigonometri och komplexa tal

100/0/0

arbete med en designuppgift i grupp och kunna exemplifiera problem och möjligheter med att jobba i grupp.

100/0/0

Sammanf.

Sammanfattning av åsikterna i kursvärderingen - positivt och negativt kring föreläsningar, seminarier, grupparbeten, laborationer, examination etc

Lite dåliga förklaringar på svaren, man hade lärt sig mer om det fanns beskrivningar på vissa svar. Använde inte labbet så kan inte riktigt kommentera det. Designing for interaction var en bra bok men innehöll lite väl mycket överflödigt information (i alla fall i relation till tentan) men det är förmodligen nyttig information för framtiden. Mattebokens exempeluppgifter hade dåliga svarsanvisningar och få exempel där man fick chans att repetera de olika momenten. Informationen om vilken upplaga av matteboken man skulle ha var inte tydlig, jag råkade därför ha en för gammal upplaga. Det gjorde inte jättemycket men kan ändå poängteras. Lättläst litteratur som gick bra att förstå

Det här var bra med kursen. behåll det!
UML-labb, bra med learning by doing och elever som handledare. Projektet.
Roliga projekt!
Att det fanns plats för så mycket kreativitet i projektet.
Handledartillfällen för UML-laborationen var speciellt värdefulla att ha.
trots högt tempo och mycket att göra var det tydligt vad som skulle göras och hur det skulle göras. bra föreläsningar med bra information helt enkelt
Är verkligen imponerad av kursansvariga. Riktigt tacksam för Jonatans engagemang. Skickade ut lösningsförslag, stannade längre efter föreläsningar för att förklara och hjälpte till och med till under helg. Absolut inget man kan förvänta sig av en föreläsare.
Workshopen i Adobe xd
UML! (Även om det var lite förvirrande och krångligt i början). Och designprojektet!
Tycker kursen som helhet har varit superbra! Designprojektet borde helt klart behållas, jättekul att ha en sån samarbetspartner som Swedbank också, då jag tror att många kan tänka sig att nischa sig inom det området i sitt framtida yrkesliv och projektet ger därmed inspiration och pepp. Även väldigt bra att ha två matte lärare som båda var bra på att förklara, vilket gav en olika perspektiv på hur uppgifter kunde lösas istället för bara en synvinkel. Uppskattar verkligen matte lärarnas sätt att svara på frågor, de var väldigt tålmodiga och tog sig tid att förklara tills alla skulle förstå, något som jag blev positivt överraskad av då jag tänkte att det inte såg ut så på universitetsnivå av någon anledning. Uppskattade även mixen av lite mer lättisam teori, såsom designhistoria, i kombination med det som krävde lite mer analysförmåga av en själv. Att dessa ämnen avlöste varandra istället för att klumpas ihop till två separata delar gjorde att man aldrig kände att det blev överväldigande eller enformigt. Jag tycker även om tanken om att ha studiebesök, gästföreläsningar och liknande, synd att det uteblev detta år men tycker att ni ska ha kvar det som moment i kursen när sådant får komma igång igen.
Grupparbetet var riktigt kull!
Thomas och Ulrik.

Det här kan förbättras till nästa år
Förtydliga hela UML området, det var ett svårt moment att jobba med på ett smidigt sätt.
Facit i matematikboken för det innehöll felaktigheter
Lärare/handledare sa ibland olika saker gällande ex uml labben. Den ena kunde vara hårdare och den andra inte.
Gå igenom uml lite mer från grunden för att lättare förstå
Into zoom
Kanske lite fler mattelektioner!
Tips om hur man ska lägga upp sina studier kanske. Vad som tar mycket tid osv
matteföreläsningar på zoom var inte det bästa. svårt att se allt som står på tavlan osv
Önskar att man fick uppgiftsanvisningar i matematiken, alltså "rekommenderade uppgifter". Nu kände man att man behövde göra alla uppgifter eftersom man själv inte kunde avgöra vilka man kunde "sälla bort" och inte. Förstår att det kan bero på att Jonathan var relativt ny på att undervisa. Önskar även tydligare instruktioner kring UML, tycker att själva laborationsinstruktionen kunde varit tydligare och det framgick inte att en stor del av innehållet i labbrapporten skulle baseras på informationen i kompendiet.
Mer information om inlämningsuppgifterna, speciellt uml-labben. Det känns som att det tillkom massa instruktioner i efterhand som man fick veta lite väl sent
Skulle vara bra om alla deadlines var på samma plats så det blir lättare att hitta. Och jag tycker att instruktionerna till enskilda laborationen var otydliga.

Läraernas synpunkter på kursens innehåll och genomförande

Information om inlämningsuppgifter och allmänna saker ska komma tidigare och inte allt eftersom. Det bör bli mycket bättre i höst när vi redan haft ett kurstillfälle med Coronarestriktioner.

Förslag till nästa kurstillfälle - ange vem som ansvarar för förändringen

Instruktioner för UML-labben ska göras tydligare - kursansvarig
Kurskansidans ska flyttas från Moodle till Canvas - kursansvarig
All information om deadlines ska finnas i TimeEdit-schemat - kursansvarig

Bör kursplanen ändras till nästa kurstillfälle - vem ansvarar i så fall för att förändringen görs?

Nej

Granskn.

Granskare lärare (CAS-identitet)

ulksom02 [Ulrik Söderström]

Granskare student (CAS-identitet)

sogh0009 [Soma Ghoureishi]

Granskare studieadministratör (CAS-identitet)

mafa0129 [Marika Falk]

Eventuella kommentarer på granskningsprocessen