

# Lektionsplanering: Gränssnittsdesign och användarupplevelse

**Årskurs:** Gymnasiet

**Ämne eller kurs:** Mjukvarudesign

**Tema:** Gränssnittsdesign och användarupplevelse

## Koppling till styrdokument

### Centralt innehåll

Lektionens centrala innehåll omfattar grunderna för gränssnittsdesign (UI) och användarupplevelse (UX), inklusive principer för design, teori bakom användarinteraktion och metoder för att mäta användarens tillfredsställelse.

### Kunskapskrav

Eleven kan redogöra för och tillämpa grunder inom gränssnittsdesign och användarupplevelse samt analysera hur dessa påverkar användarnas interaktion med mjukvaran.

### Lärrarledda instruktioner

#### Introduktion till gränssnittsdesign och användarupplevelse (10 min)

- Diskutera vad gränssnittsdesign och användarupplevelse innebär och deras betydelse inom mjukvarudesign.
- Förklara skillnaderna mellan UI (User Interface) och UX (User Experience) och hur de samverkar.
- Presentera hur ett väl utformat gränssnitt kan förbättra användarvänligheten och öka nöjdheten.

## Principer för gränssnittsdesign (15 min)

- Gå igenom grundläggande principer för gränssnittsdesign, såsom konsistens, enkelhet, intuitivitet och responsivitet.
- Diskutera vikten av att prioritera användarens behov och context under designprocessen.
- Visa exempel på effektiva gränssnitt och vad som gör dem användarvänliga.

## Användartester och feedback i UX-design (15 min)

- Diskutera hur användartester och feedback är viktiga för att förbättra användarupplevelsen.
- Gå igenom metoder som att genomföra usability testing, A/B-testing och användarintervjuer.
- Presentera exempel på hur användarfeedback har lett till förbättringar av produkter.

## Praktisk övning: Designa ett gränssnitt (10 min)

- Dela in eleverna i grupper och ge dem en uppgift att designa ett gränssnitt för en app eller webbplats baserat på användarens behov och de designprinciper som diskuterats.
- Grupperna ska skapa skisser eller wireframes för sina gränssnitt och planera hur de ska presentera dem.
- Läraren går runt för att ge stöd och feedback.

## Sammanfattning och reflektion (10 min)

- Sammanfatta lektionens centrala punkter om gränssnittsdesign och dess betydelse för en positiv användarupplevelse.
- Diskutera hur eleverna kan använda sina insikter i framtida designprojekt och vilket värde god användarupplevelse har.
- Ställ frågor om deras förståelse av skillnaderna mellan UI och UX.

## Aktivitet

Grupperna presenterar sina designkoncept för gränssnittet och får feedback från andra grupper och läraren. Diskussionerna syftar till att reflektera över designval och potentialen för effektiv användarinteraktion.

## Exit-ticket

- Vad lärde du dig idag om gränssnittsdesign och användarupplevelse?

**Svar:** Jag lärde mig [exempel].

- Vilken designprincip anser du är mest avgörande för ett bra gränssnitt?

**Svar:** Jag tycker att [exempel] är mest avgörande.

- Hur kan en användarvänlig design påverka en applikations framgång?

**Svar:** Det kan påverka genom [exempel].

- Nämn en teknik för att samla in användarfeedback du skulle vilja prova.

**Svar:** Jag skulle vilja använda [exempel].

- Vad skulle du vilja veta mer om angående UX-design?

**Svar:** Jag skulle vilja veta mer om [exempel].

Tags: [Gymnasiet](#), [Mjukvarudesign](#)