

# Lektionsplanering: Användargränssnittsdesign för mobilapplikationer

**Årskurs:** Gymnasiet

**Kurs:** Mobila applikationer

**Tema:** Användargränssnittsdesign för mobilapplikationer

## Koppling till styrdokument

### Centralt innehåll

Undervisningen ska behandla designprinciper för användargränssnitt (UI) och användarupplevelse (UX) i mobila applikationer. Det inkluderar att förstå och tillämpa goda designmetoder, skapa prototyper, samt genomföra tester för att förbättra användarinteraktion. Eleverna ska lära sig om färgteori, typografi, layout och hur dessa faktorer bidrar till en effektiv och användarvänlig applikation.

### Kunskapskrav

Eleven redogör för grundläggande designprinciper för användargränssnitt och kan tillämpa dessa i praktiska projekt. Dessutom kan eleven skapa en prototyp av en mobilapplikation och redovisa hur designval påverkar användarupplevelsen.

## Lärlarleda instruktioner

### Introduktion till UI/UX-design (10 min)

- Definiera begreppen användargränssnitt (UI) och användarupplevelse (UX).
- Diskutera varför UI och UX är viktiga för mobila applikationer.
- Presentera exempel på bra och dålig design i appar.
- Gå igenom hur en väl utformad UI kan öka användarnas

tillfredsställelse.

- Sammanfatta vad eleverna ska fokusera på under lektionen.

## **Principer för användargränssnittsdesign (15 min)**

- Gå igenom grundläggande designprinciper som enkelhet, tydlighet och konsistens.
- Diskutera vikten av att förstå målgruppen för att anpassa designen.
- Introducera verktyg som färgteori och typografi och diskutera deras påverkan på designval.
- Visa exempel på kloka designlösningar i populära appar.
- Sammanfatta hur dessa element påverkar användarnas interaktion med applikationen.

## **Praktisk övning: Skapa en prototyp (15 min)**

- Dela in klassen i grupper där varje grupp får i uppdrag att skapa en prototyp för en mobilapplikation.
- Ge varje grupp en specifik appidé och låt dem skissa designen, inklusive layout och färgschema.
- Eleverna ska använda papper och pennor eller digitala verktyg för att skapa sina prototyper.
- Ge feedback och ställ frågor om deras designval.
- Sammanfatta vad varje grupp lärt sig under processen.

## **Avslutande reflektion (10 min)**

- Diskutera vad grupperna har lärt sig om vikten av design i mobilapplikationer.
- Låt varje grupp presentera sin prototyp och beskriva sina designval.
- Identifiera utmaningar de stötte på och hur dessa kan lösas i framtiden.
- Sammanfatta vad som kommer att behandlas i nästa lektion.

## **Diskussionsfrågor**

1. Vilka designprinciper anser ni är mest viktiga när man skapar en mobilapplikation och varför?
2. Hur kan man säkerställa att en applikation är användarvänlig för olika målgrupper?
3. Kan ni ge exempel på appar som har en utmärkt användarupplevelse och vad som gör deras design framstående?

## **Aktivitet**

Som aktivitet ska eleverna utifrån sina prototyper genomföra användartester i klassrummet. Varje grupp får be andra elever att testa deras applikation

och ge feedback på användarupplevelsen. Eleverna ska ställa frågor om hur tydliga och intuitiva designen var och notera förslag till förbättringar. Denna aktivitet syftar till att ge eleverna praktisk erfarenhet av att samla in och bearbeta användardata för att förbättra sina appar.

## Exit-ticket

Tags: [Lektion](#)