

Lektionsplanering i Användargränssnitt och UX-design

Årskurs: Gymnasiet

Ämne: Tillämpad programmering

Tema: Användargränssnitt och UX-design

Koppling till styrdokument

Centralt innehåll

Denna lektion introducerar grundläggande principer inom användargränssnitt (UI) och användarupplevelse (UX) design. Eleverna får lära sig hur man skapar interaktiva gränssnitt som är både estetiskt tilltalande och funktionella, samt vikten av att fokusera på användarens upplevelse.

Kunskapskrav

Eleven ska kunna designa och implementera användargränssnitt och förstå grundläggande begrepp inom användarupplevelse och interaktionsdesign.

Lärarledda instruktioner

Introduktion till UI och UX (10 min)

- Förklara vad användargränssnitt (UI) och användarupplevelse (UX) innebär.
- Diskutera skillnaden mellan UI och UX, och hur de kompletterar varandra.
- Ge exempel på hur god design kan förbättra användarens interaktion med program.

Grundprinciper för UI-design (15 min)

- Presentera grundläggande UI-designprinciper såsom tydlighet, konsekvens och effektivitet.
- Diskutera vikten av färganvändning, typografi och layout i designen.

- Gå igenom hur man kan skapa responsiva gränssnitt som fungerar på olika enheter.

UX-design och användartester (15 min)

- Introducera konceptet UX-design och hur det fokuserar på användarens behov och beteenden.
- Diskutera vikten av att genomföra användartester för att förbättra design och funktionalitet.
- Visa exempel på metoder för att samla in feedback från användare.

Praktisk designövning (10 min)

- Gå igenom ett exempel på ett dåligt UI och diskutera hur det kan förbättras.
- Besvara eventuella frågor och förbereda eleverna för den kommande designaktiviteten.

Aktivitet

Eleverna delas in i grupper och får i uppdrag att designa ett användargränssnitt för en mobilapplikation som adresserar ett specifikt problem (t.ex. en budgetapp eller en träningsapp). De ska skapa wireframes (skisser) och diskutera hur de kan förbättra användarupplevelsen genom feedback och användartester. Denna aktivitet uppmuntrar kreativitet och samarbete medan de tillämpar UI- och UX-principer.

Exit-ticket

- Vad innebär användargränssnitt (UI)? (Den visuella delen av programmet som användare interagerar med.)
- Vilken skillnad finns mellan UI och UX? (UI handlar om design och utseende; UX handlar om den övergripande upplevelsen och användartillfredsställelse.)
- Nämn en viktig princip för god UI-design. (Tydlighet, konsekvens eller effektivitet.)
- Vad är syftet med användartester? (För att samla in feedback och förbättra designen baserat på verkliga användares erfarenheter.)
- Ge ett exempel på vad som kan påverka användarupplevelsen negativt. (Dålig navigering, överbelastning av information eller svåra att läsa typsnitt.)

Hemuppgift

Som hemuppgift ska eleverna skriva en kort rapport där de beskriver en

webbsida eller applikation som de anser har ett bra användargränssnitt och förklara varför. De ska också identifiera potentiella förbättringar för en annan app eller webbsida med ett dåligt utformat UI/UX. Syftet är att fördjupa deras förståelse för designprinciper och deras tillämpning.

Skriv "Hemuppgift" så tar jag fram en hemuppgift åt dig.

Citat

Jobs (2003) "Design is not just what it looks like and feels like.
Design is how it works." - Steve

Citatet betonar att god design handlar om användarens upplevelse och funktionalitet.

Tags: [Lektion](#)