

2023

Interface Design (G&I-2-KINTFDE-16)

Algemene informatie

Cursuscode

G&I-2-KINTFDE-16

Cursustype

Module

Studiepunten (ECTS)

2 ECTS

Voertaal

Nederlands

Studiejaar

Jaar 2

Aangeboden door

HKU Games en Interactie

Contacttijd (in uren)

15

Zelfstudie (in uren)

41

Cursus informatie

Inhoud 1

Deze module gaat over de impact van interface ontwerp op de gehele user experience. Er wordt een directe lijn getrokken met het presenteren en verwerken van informatie en de manier waarop vormgeving menselijk gedrag kan sturen.

Aan de hand van theorie, concrete voorbeelden in software, games maakt de student kleine interactieve prototypes om zelf de theorie in uitvoering te brengen.

Leerdoelen

PRIMAIRE LEERDOELEN

Aan het eind van deze module kun je aantonen dat je...

1. ...begrijpt en in staat bent, om informatie visueel te ordenen, bijv. lettertypes, kleur, vorm en lay-out;
2. ...begrijpt en in staat bent om informatie volgorde-lijk en gelaagd te ordenen, bijv. flowcharts, animaties, interactiviteit;
3. ...in staat bent om een werkend* en testbaar prototype te ontwikkelen in een zelf te kiezen techniek.

SECUNDAIRE LEERDOELEN

4. ...begrijpt en in staat bent om conventies, on-boarding toe te passen en flow te ontwerpen)

Competenties

Competenties

- 01. Technische kennis en analyse
Technologische competenties
- 02. Ontwerpen en prototypen
Technologische competenties
- 03. Testen en implementeren
Technologische competenties
- 04. Onderzoeken en analyseren
Ontwerpende competenties
- 05. Conceptualiseren
Ontwerpende competenties
- 06. Vormgeven
Ontwerpende competenties
- 10. Communicatie
Organiserende competenties
- 11. Leren en reflecterend vermogen
Professionele competenties

Onderwijsvormen

Informatie werkvormen

Hoorcolleges

Aanwezigheids-/inspanningsverplichting

Student is 100% aanwezig geweest tijdens de bijeenkomsten of heeft in overleg met de docent een vervangende opdracht gemaakt die is goedgekeurd door de docent; Student heeft actief deelgenomen aan de lessen (door bijv. opdrachten naar tevredenheid van docent uit te voeren). Student levert het te beoordelen werk aan volgens de instructies van de docent.

Werkvormen

- Groepsles

Beoordelingscriteria

Beoordelingscriteria

1. (ONTW) Mate waarin de vormelementen (kleur, compositie, typografie etc.) in het ontwerp bijdragen aan de 'communicatie' naar de gebruiker.
2. (ONTW/TECH) Mate waarin de student bij zijn/haar ontwerp rekening houdt met de impact van de informatie op het gebruik.
3. (ONTW/TECH) Kwaliteit van de audiovisuele en interactieve middelen waardoor de gebruiker op intuïtieve manier met de interface kan werken.
4. (ORGA/PROF) Kwaliteit van de presentatie en verantwoording van ontwerpkeuzes.

Cesuur

De module wordt voldoende afgesloten als aan alle criteria is voldaan.

Eindproduct

1. (Her)ontwerp van artefact waarin informatie visueel gestructureerd wordt
2. Ontwerp van interactief systeem met met verschillende lagen van informatie
3. Prototype van een interactief systeem (bepaald)
4. Prototype van een interactief systeem (vrij, aanpassing op opdracht 3)

Toetsen

Docent-/commissiebeoordeling

Docentbeoordeling

Toetsen

- Toets
Opdracht toets

Weging
100

Minimum cijfer
Een voldoende resultaat

Studiepunten
2

Resultaatschaal
Gedifferentieerd (ZG, G, V, O)

Docenten

Docent

- D van der Hout

Contactpersoon

D van der Hout

dimme.vanderhout@hku.nl