

LÆRERGUIDE

INTERAKTIONSDESIGN

Sådan gør du:

1

Kontakt virksomheden

Se guide på side 7

2

Gennemfør undervisningsforløb

Se Undervisningsplan

PÅ SKOLEN

PÅ
VIRKSOMHEDEN

PÅ SKOLEN

3

Send afslutningsmail til virksomheden med
kopi til kontakt@aabenvirksomhed.dk

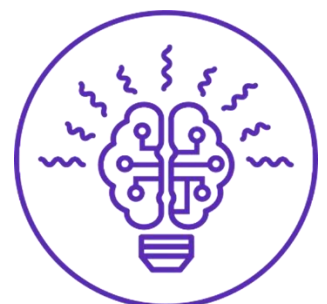


INDLEDNING

Velkommen til forløbet Interaktionsdesign og Åben Virksomhed	3
Faglige mål	4
Kort oversigt over undervisningsplan.....	6
Guide til samtalen med virksomheden	7

Materialet er udviklet af

Thea Bollerup-Jensen & Sofie Glerup Larsen, Niels Brock Det
Internationale Gymnasium og Åben Virksomhed



Velkommen til forløbet Interaktionsdesign og Åben Virksomhed

‘Interaktionsdesign’ er et projektorienteret undervisningsforløb, der introducerer eleverne til de metoder og værktøjer, der ligger i arbejdet med at udvikle en hjemmeside i et CMS-systemet Wix. I forløbet indgår et virksomhedsbesøg, der skal give eleverne indsigt i udviklingsarbejdet og vedligeholdelsen af en hjemmeside, og give eleverne inspiration til udviklingen af deres egen hjemmeside. Hvis virksomheden ønsker det, er det også oplagt at beskæftige sig med et problemfelt, som virksomheden definerer på forhånd. Gennem undervisningsforløbet opnår eleverne viden, der indgår i læreplanen for Informatik C. Samtidig understøtter forløbet elevernes karrierelæring.

Undervisningsforløbet er udviklet sammen med lærerfaglige kræfter, så undervisningen lever op til de faglige mål i læreplanen. Undervisningsforløbet består af ét modul, i klassen inden virksomhedsbesøget, ét virksomhedsbesøg svarende til cirka et modul, og efterfølgende 6-8 moduler i klassen, hvor eleverne arbejder i grupper med udviklingen af deres hjemmeside og afslutningsvis en præsentation.

Forløbet er et bidrag fra virksomhederne og DA til gymnasiet, der tilføjer en ekstra dimension til den faglige læring ved at sikre, at der i undervisningen indgår et virksomhedsbesøg. Det virker motiverende på eleverne, når undervisningen på den måde gøres autentisk, og eleverne får et hands-on-indtryk af, hvordan det, de lærer i klassen, har relevans for omverdenen. Samtidig opnår eleverne en almen viden om det private erhvervsliv og det samfund, de indgår i.

Derudover giver det måske nogle elever lyst til at lære mere om lige netop Interaktionsdesign og måske senere vælge en uddannelse inden for dette område. Ved at give viden om uddannelses- og karrieremuligheder spiller undervisningsforløbet dermed ind i ”karrierelæring”. Det er positivt for den enkelte elev. Samtidig er det positivt for virksomhederne, der efterspørger kvalificerede medarbejdere. Virksomhederne stiller sig til rådighed, da de har et ønske om, at de kan give unge en faglig begejstring for netop deres fag.

God fornøjelse med undervisningen, og tak fordi I vil være med til at bygge bro mellem gymnasiet og virksomhederne og løfte en vigtig fælles opgave – nemlig at styrke de unges kompetencer og lyst til at arbejde med teknologi.

VELKOMMEN!

Faglige mål

Den faglige baggrundsviden, opgaveløsningen og virksomhedsbesøget bidrager til opfyldelse af en række faglige mål i læreplanen for Informatik C og understøtter samtidig karrierelæring.

Informatik C

Igennem undervisningsforløbet arbejder klassen med følgende emner inden for informatik C.

C-niveau

- Udvikling af hjemmeside i et CMS-system
- Iterativ arbejdsproces
- Designudvikling, herunder kravspecifikationer, sitemap og wireframes
- Målgrupper og personas
- Sitemap og wireframes
- Farveteori
- Brugervenlighed, herunder de 10 heuristikker og gestaltlove
- Brugertest
- Innovation

Nedenfor er indsat de faglige mål fra læreplanen for Informatik C, som undervisningsforløbet bidrager til. Undervisningsforløbet kan benyttes af alle gymnasiale uddannelser, da læreplanen er ens for HHX, HTX og STX.

Relevante faglige mål fra læreplanen i Informatik C

HHX, HTX og STX – 2017

C-niveau

Faglige mål

Konstruktion af it-system som løsning til en problemstilling

Eleverne skal kunne

- løse et mindre problem ved at beskrive problemet, samt designe, realisere og afprøve et it-system gennem
- brugerorienterede teknikker
- behandle problemstillinger i samspil med andre fag
- demonstrere viden om fagets identitet og metoder

It-systemers og menneskelig aktivitets gensidige påvirkning

Eleverne skal kunne

- give eksempler på, hvordan it-systemer har betydning for og påvirker menneskelige aktiviteter

Interaktionsdesign

Eleverne skal kunne

- redegøre for udvalgte elementer i et interaktionsdesign, samt realisere udvalgte interaktionsdesign i et konkret it-system og tilpasse eksisterende design og systemer

Innovation (evt.)

Eleverne skal kunne

- redegøre for innovative it-systemer sammenholdt med egne udviklede it-systemer.

Karrierelæring

Eleverne opnår gennem undervisningen viden om og erfaringer med fagets anvendelse, der modner deres evne til at reflektere over egne muligheder og træffe valg om egen fremtid i et studie-/karrierespørgsmål samt et personligt perspektiv. På den måde bidrager forløbet også til deres karrierelæring, som skal indgå i undervisningen i gymnasiet.

Kort oversigt over undervisningsplan

Du kan som lærer udvælge og tilpasse stoffet i materialesamlingerne efter klassens niveau og den tid, der er til rådighed. De enkelte moduler kan læses uafhængigt af hinanden. Planen nedenfor er en kort oversigt. Den er uddybet i det særskilte dokument ”undervisningsplan”, som findes under ”til læreren” på portalen.

Moduler før besøg på virksomheden

Bemærk, at længden af et modul varierer fra gymnasium til gymnasium. Her er den sat til ca. 100 minutter. Til nogle af modulerne hører der en lektie, som eleverne laver forud for undervisningen i klassen.

Modul-nummer	Indhold	Materialer
1	Introduktion til grundbegreber som brugergrænseflade og brugervenlighed, Wix og den iterative design-proces. Introduktion til virksomhedsbesøg.	Materialesamling s. 3+4
2	Virksomhedsbesøg	
3	Idegenerering, samt udvikling af personas.	Materialesamling s. 5
4	Planlægningsarbejde – kravspecifikationer og wireframes.	Materialesamling s. 6
5	Heuristikker og farveteori.	Materialesamling s. 7
5.a	Evt. ekstra modul hvis ønskes: Gestaltlove.	Materialesamling s. 8
6	Brugertest - introduktion til og udførelse af en Tænkehøjt-test.	Materialesamling s. 9
6.a	Evt. ekstra modul hvis ønskes. Innovation, herunder 4P modellen	Materialesamling s. 10
7	Eleverne lægger sidste hånd på arbejdet, samt forbereder deres præsentation.	Materialesamling s. 10
8	Eleverne præsenterer Informatik-fagligt indhold i klassen, og du sender materiale til virksomheden.	Materialesamling s. 10

Guide til samtalen med virksomheden

1. Undersøg forløbets længde, og find et ønsket tidsrum for besøg på virksomheden.
2. Tjek virksomhedens hjemmeside for at orientere dig om, hvad virksomheden laver.
3. Kontakt virksomhedens kontaktperson, og koordiner forventninger til forløbet, herunder:
 - Aftal en dato for besøget.
 - Hvor mange elever deltager?
 - Hvornår og hvor mødes I?
 - Hvem tager imod jer, når I kommer?
 - Er der specielle krav til påklædningen, og er der regler, som eleverne bør kende til?
 - Er der specielle begreber, som eleverne skal kende, når de kommer? Hvis ja, spørg efter en liste med disse.
 - Aftal gerne en rollefordeling under besøget, f.eks. at det er virksomhedsrepræsentanten, der som hovedregel fører ordet, men at du som lærer supplerer og agerer som medlærer.
 - Informér om faget og bekræft programmet, som er beskrevet i undervisningsplanen, så I klart får aftalt, hvad der kunne være relevant at høre om. Eksempelvis prototyper, wireframes, brugertests og anvendelse af data.
 - Såfremt virksomheden er interesseret, drøft da evt. problemfelt, som eleverne ville kunne arbejde videre med efter besøget, eksempelvis optimering af design til ny målgruppe, design eller funktionsændringer af en eller flere af sider på virksomhedens hjemmeside.
 - Aftal med virksomheden, at du som afslutning på forløbet sender nogle udvalgte elevopgaver til dem.