

Uppgift 1 – Introduktion och planering (grupp)

Betyg: G/U

Start: 2026-01-20

Deadline: 2026-01-27

Mål:

- Att relatera utmaningar grundade i FN:s globala mål för hållbar utveckling till ens egen livssituation.
- Att komma överens om hur man vill att gruppen ska jobba.
- Att komma överens om fokus för undersökning av målgruppens/användarnas behov, motivationer och beteenden i relation till utmaningen.

Steg (se detaljer längre fram):

1. Välj designutmaning utifrån vad som känns viktigt för er personligen. Tänk först till individuellt och gå igenom listan samtidigt som du tar anteckningar. Gå sedan bordet runt för att höra vad alla skrivit ned. Ta sedan en gemensam diskussion innan ni bestämmer er för en utmaning.
2. Sätt upp ett gruppkontrakt (se mallar och exempel på Lisam)
3. Definiera målgrupp och diskutera gemensamt vilka användare ni ska rekrytera till era intervjuer och vilka frågor ni ska ställa till dem.

Redovisning: Ladda upp era beslut om ovanstående steg 1–3 på samarbetsytan i kursrummet på Lisam. Leverabler:

- Vald designutmaning
- Gruppkontrakt
- Definierad målgrupp
- Intervjufrågor

Läsanvisningar och litteraturgrundning: Läs kapitel 1–2 i Arvola eller kapitel 1–3 i Boyl för att förstå vad UX- och interaktionsdesign handlar om.

Designutmaningar

Diskutera i gruppen vilka av nedanstående utmaningar ni tycker är viktiga och som ni känner en personlig relation till. Diskutera vad den personliga relationen är och välj sedan en av dem att ta er an i gruppen. Välj inte bara det som ni tror är enklast.

- | | |
|--|---|
| 1. Designa ett interaktivt system som uppmuntrar studenter att minska sitt koldioxidavtryck – SDG 13: Bekämpa klimatförändringarna. | miljömässig hållbarhet – SDG 13: Bekämpa klimatförändringarna och SDG 15: Ekosystem och biologisk mångfald. |
| 2. Designa ett interaktivt system som hjälper studenter att lära sig om hållbart jordbruk och livsmedelssystem – SDG 2: Noll hunger och SDG 12: Hållbar konsumtion och produktion. | 4. Designa ett interaktivt system som kopplar samman studenter med olika färdigheter och förmågor för att stödja varandras akademiska framgång – SDG 4: God utbildning. |
| 3. Designa ett interaktivt system som kopplar studenter till volontärbete eller föreningar som stödjer | 5. Designa ett interaktivt system som introducerar studenter till programmering och datavetenskapliga begrepp – SDG 4: |

- God utbildning och SDG 9: Hållbar industri, innovationer och infrastruktur.
6. Designa ett interaktivt system som kopplar samman studenter med bönder och låter dem köpa färska, lokalt odlade produkter – SDG 2: Noll hunger och SDG 12: Hållbar konsumtion och produktion.
 7. Designa ett interaktivt system som hjälper studenter att minska energiförbrukningen för sig själva och andra – SDG 7: Hållbar energi för alla.
 8. Designa ett interaktivt system som utbildar studenter om vikten av bevarande av biologisk mångfald – SDG 14: Hav och marina resurser och SDG 15: Ekosystem och biologisk mångfald.
 9. Designa ett interaktivt system som hjälper studenter att reparera saker som gått sönder. – SDG 12: Hållbar konsumtion och produktion.
 10. Designa ett interaktivt system som hjälper studenter att förstå påverkan av sina klädval på miljön och ger resurser för hållbara modealternativ – SDG 12: Hållbar konsumtion och produktion.
 11. Designa ett interaktivt system som ökar medvetenheten om de utmaningar som flyktingar står inför och kopplar studenter till organisationer som erbjuder stöd – SDG 10: Minskad ojämlikhet och SDG 16: Fredliga och inkluderande samhällen.
 12. Designa ett interaktivt system som hjälper studenter att hitta och delta i samhällsprojekt eller föreningar som hanterar sociala och miljömässiga utmaningar – SDG 3: God hälsa och välbefinnande, SDG 4: God utbildning och SDG 17: Genomförande och globalt partnerskap.

Ni kommer i denna kurs att fokusera på lösningar som bygger på olika typer av skärmbaserade interaktiva system men kan längs vägen även utforska lösningar som inte är skärmbaserade. Exempel på skärmbaserade interaktiva system är mobilappar, webbplatser, skrivbordsappar, interaktiva kiosker och offentliga displayer. Ni ska i detta skede inte bestämma vad ni ska designa för sorts system. Det ska ni göra först efter att ha undersökt er målgrupps motivationer, mål och beteenden i relation till er utmaning (uppgift 2 och 3), och efter att ni genererat många olika konceptidéer på vad för sorts system ni ska göra (uppgift 4).

Gruppkontrakt

Arbete i grupp är vanligt både i arbetslivet och på svenska universitet. Den första tiden är viktig för att sätta normer, regler och rutiner i gruppens arbete. Gruppkontraktet är ett sätt att få det uttalat och diskuterat vad som gäller i ens grupp. Längre fram i arbetet kommer ni kanske också att vilja revidera ert kontrakt när ni inser vad som fungerar och vad som inte fungerar.

Under Kursdokument på Lisam finns instruktioner för att skriva ett gruppkontrakt i ett PDF-dokument. Arbeta tillsammans igenom det dokumentet och skriv ned de saker som är benämnda "write down" i instruktionerna. Turas om att skriva ned det ni kommer överens om så att alla varit delaktiga i att skapa dokumentet och skriv under ert gruppkontrakt så att ni bekräftar att det är något ni var och en varit med och beslutat.

Definiera målgrupp och planera fokus för användarstudien

Diskutera och kom överens i gruppen om vad er målgrupp är. Är det t.ex. studenter generellt, eller är det studenter med barn, eller är det specifikt lärarstudenter? Ni får inte intervjua andra GDK-studenter.

Kom också överens om en uppsättning frågor att ställa i era intervjuer. Ni kommer sedan individuellt att göra en mer detaljerad planering som en del av den individuella uppgiften (uppgift 2). Sidorna 45–62 i kapitel 2 i Arvola är till hjälp i planeringen.