HÖGSKOLAN
I SKÖVDE

UTBILDNINGSPLAN

User Experience Design

180 högskolepoäng

Programkod: UXDPG
Revisionsnummer: 10
Gäller från: Höstterminen 2027
Beslutad av: Utbildningskommittén för informationsteknologi
Beslutsdatum: 2025-06-12

1. Allmänt om utbildningsprogrammet

Utbildningsprogrammet ges av Högskolan i Skövde och benämns User Experience Design (User Experience Design). Omfattningen är 180 högskolepoäng (hp). Programmet är på grundnivå och huvudområdet är informationsteknologi.

2. Behörighetskrav

Grundläggande behörighet.
Dessutom krävs: Matematik 2a eller 2b eller 2c, Samhällskunskap 1b eller 1a1+1a2
Eller:
Matematik nivå 2a eller nivå 2b eller nivå 2c, Samhällskunskap nivå 1b eller nivå 1a2.

Behörighetskraven gäller antagning till utbildningsprogrammet. För fortsatta studier inom programmet måste behörighetskraven för respektive kurs vara uppfyllda. Kraven framgår av respektive kursplan.

3. Innehåll

Programmet integrerar kunskaper om informationsteknik (IT) och mänsklig kognition samt hur dessa tillämpas inom området User Experience Design (UXD). Området UXD spänner över interaktionsdesign och människa-datorinteraktion men belyser även ur ett helhetsperspektiv en persons upplevelser vid användning av IT i olika former samt den användarcentrerade utvecklingsprocess som ligger bakom designen av interaktiva IT-system och produkter. Inledningsvis studeras grundläggande kunskaper om UXD. Inom ramen för detta betonas kunskaper om hur IT-system utvecklas och används i organisationer, webbplats- och mobil-applikationsdesign, kognitiv psykologi samt olika designansatser och designtekniker för att utveckla olika former av prototyper. Kunskaperna från dessa områden omsätts i ett avslutande projektarbete där en interaktiv prototyp av en IT-produkt skapas.

Dessa kunskaper ligger sedan till grund för kommande studier, då programmets innehåll inriktas mer mot sociala och affektiva interaktioner och IT-system, tjänstedesign samt utökade metodkunskaper. Kunskaper om datorstött samarbete och andra former av sociala och affektiva medier, kompletteras med kunskaper om mänsklig social interaktion och kognition, kognitiva artefakter och emotioner, samt varför dessa aspekter är viktiga vid utveckling av interaktiva IT-system. Studenten förvärvar även kunskaper om tjänstedesign där ekonomiska aspekter samt nyttoaspekter av UXD i en organisation belyses utifrån ett helhetsperspektiv. Studentens metodkunskaper fördjupas både inom hur man designar och genomför kvantitativa och kvalitativa studier i UXD samt hur olika IT-system och produkter kan utvärderas gällande användbarhet och användarupplevelser. Kunskaperna från dessa områden omsätts i ett projekt som genomförs inom en extern verksamhet, där studenten får möjlighet att pröva sina förvärvade kunskaper och färdigheter.

Senare i utbildningen sker fördjupande studier genom att presentera aktuell forskning och utvecklingsarbete inom UXD. Utbildningen avslutas med ett självständigt examensarbete där även utbildningens ämnesmässiga innehåll summeras samt att studenten erhåller förberedande moment inför yrkeslivet.

Följande kurser ingår i programmet

Introduktion till informationssäkerhet G1N, 7,5 hp

Introduktion till User Experience Design G1N, 7,5 hp

IT i organisationer - introduktion G1N, 15 hp

Människans kognitiva förmågor och IT G1N, 7,5 hp

Webbutveckling - webbplatsdesign G1N, 7,5 hp

Affective interaction och emotioner G1F, 7,5 hp

Forskningsmetoder och tekniker inom User Experience Design G1F, 15 hp

Prototyping och gränssnittsdesign G1F, 7,5 hp,

Prototypprojekt G1F, 7,5 hp

Service design G1F, 7,5 hp

Social Computing och datorstött samarbete G1F, 7,5 hp

User Experience Design - forskning och utveckling G2F, 15 hp

User Experience Design - projekt i extern organisation G2F, 15 hp

Utvärderingsmetoder inom User Experience Design G2F, 7,5 hp

Examensarbete i informationsteknologi med inriktning mot User Experience Design G2E, 30 hp

samt valfria kurser, 15 hp, som väljs i samråd med programansvarig

4. Allmänna mål

Mål för utbildning på grundnivå i högskolelagen

Utbildning på grundnivå ska utveckla studenternas:

- förmåga att göra självständiga och kritiska bedömningar,
- förmåga att självständigt urskilja, formulera och lösa problem, och
- beredskap att möta förändringar i arbetslivet.

Inom det område som utbildningen avser ska studenterna, utöver kunskaper och färdigheter, utveckla förmåga att

- söka och värdera kunskap på vetenskaplig nivå,
- följa kunskapsutvecklingen, och
- utbyta kunskaper även med personer utan specialkunskaper inom området.

5. Utbildningsprogrammets mål

Mål för kandidatexamen enligt Högskoleförordningen

Kunskap och förståelse

För kandidatexamen skall studenten

- visa kunskap och förståelse inom huvudområdet för utbildningen, inbegripet kunskap om områdets vetenskapliga grund, kunskap om tillämpliga metoder inom området, fördjupning inom någon del av området samt orientering om aktuella forskningsfrågor.

Färdighet och förmåga

För kandidatexamen skall studenten

- visa förmåga att söka, samla, värdera och kritiskt tolka relevant information i en problemställning samt att kritiskt diskutera företeelser, frågeställningar och situationer,
- visa förmåga att självständigt identifiera, formulera och lösa problem samt att genomföra uppgifter inom givna tidsramar,
- visa förmåga att muntligt och skriftligt redogöra för och diskutera information, problem och lösningar i dialog med olika grupper, och
- visa sådan färdighet som fordras för att självständigt arbeta inom det område som utbildningen avser.

Värderingsförmåga och förhållningssätt

För kandidatexamen skall studenten

- visa förmåga att inom huvudområdet för utbildningen göra bedömningar med hänsyn till relevanta vetenskapliga, samhälleliga och etiska aspekter,
- visa insikt om kunskapens roll i samhället och om människors ansvar för hur den används, och
- visa förmåga att identifiera sitt behov av ytterligare kunskap och att utveckla sin kompetens.

Lokala mål för programmet vid Högskolan i Skövde

Studenten ska efter avslutat program visa

- god kunskap om möjligheter och begränsningar i interaktionen mellan människa och IT-system med avseende på människans kognitiva förutsättningar,
- goda färdigheter i att använda olika designansatser och designtekniker för att utveckla olika former av prototyper, samt planera, designa och utvärdera IT-system utifrån vetenskapliga ansatser och metoder,
- ämnesrelevanta och sociala färdigheter att delta i utvecklingsprojekt av IT-system med fokus på user experience design, och
- visa god kunskap om digitaliseringens positiva och negativa effekter i relation till miljö, ekonomi och social utveckling.

6. Undervisningsspråk

Undervisningen bedrivs på svenska och engelska. Vissa kurser (eller delar av kurser) ges helt på engelska.

7. Examen

Den som genomgår programmets kurser med godkänt resultat uppfyller kraven för att erhålla filosofie kandidatexamen med huvudområdet informationsteknologi (Degree of Bachelor of Science with a major in Informatics).

Utfärdande av examensbevis sker efter ansökan. Information om hur ansökan görs finns på Högskolan i Skövdes webbplats.

8. Ändring av utbildningsplan

Utbildningsplanen och dess kurser kan komma att ändras, inom ramen för utbildningsprogrammets mål.

9. Studentinflytande

Studentinflytande i utbildningsprogrammet säkerställs genom programuppföljning. Studenterna informeras om resultatet av uppföljningen och eventuella åtgärder som genomförts eller planeras, grundat på uppföljningen.

10. Övrigt

På Högskolan i Skövdes webbplats finns ytterligare information om utbildningsprogrammet samt nationella och lokala styrdokument för högskoleutbildning.