

Kursuseprogrammi vorm

IFI7300.DT	Õpitehnoloogia disain		
Maht 4 EAP	Kontaktundide maht: 16	Õppesemester: S	Eksam
Eesmärk:	Luu võimalused interaktsioonidisaini oskuste arendamiseks haridustehnoloogia kontekstis. Toetada rühmatöö ja akadeemilise kirjutamise oskuste arengut.		
Aine lühikirjeldus: (sh iseseisva töö sisu kirjeldus vastavuses iseseisva töö mahule)	<p>Sissejuhatus interaktsioonidisaini. Taustauuring. Konkurentsianalüüs. Õpitehnoloogia standardiseerimine. Persoonad. Stsenariumidepõhine disain. Erinevate osapoolte kaasamine osalusdisaini protsessi. Mõistekaartide koostamine. Informatsiooni arhitektuur. Kasutajalood. Kasutajaliidese prototüüpimine: vahendid ja tehnikad. Paberprototüüpide koostamine ja testimine. Sõrestikmudelid. Disainimustrid. Detailsed kasutajaliidese prototüübid. Kasutatavuse hindamise meetodid. Disainiuuringu tulemuste esitamine.</p> <p>Kursuse korraldus:</p> <p>Kontaktundides on kombineeritud loeng ning praktiline töö. Teoreetiline osa esitatakse lühidalt loengu vormis, misjärel rakendavad tudengid uusi teoreetilisi teadmisi õpitehnoloogia rakenduse disainimisel rühmatööna. Soovituslik rühma suurus on 3...5 liiget. Rühmatöö tulemuste põhjal kirjutatakse rühma liikmete poolt ühine lühiartikkel (6 lk Springer LNCS formaadis). Üliõpilaste töö maht jaguneb soovituslikult järgnevalt: kontaktunnid 16 tundi, rühmatöö 52 tundi, artikli kirjutamine 18 tundi, iseseisev lugemine 18 tundi.</p>		
Õpiväljundid:	<p>Kursuse läbinud üliõpilane:</p> <ul style="list-style-type: none"> - valib sobivad meetodid erinevate osapoolte kaasamiseks disainiprotsessi; - hindab kriitiliselt olemasolevaid õpitehnoloogia rakendusi; - koostab persoonasid ja stsenaariume; - valmistada ja testib paberprototüüpe ning sõrestikmudeleid; - esitleb disainiuuringu tulemusi nii suuliselt kui kirjalikult. 		
Hindamismeetodid:	Eksamihinne põhineb disainiprojekti tulemustel ja lühiartiklil.		
Õppejõud:	dotsent Dr. Hans Põldoja		

Inglisekeelne nimetus:	Designing Learning Technologies
Eeldusaine:	–
Kohustuslik kirjandus:	<p>Põldoja, H. (2017). <i>Õpитеhnoloogiate disain</i>. Loetud aadressil https://ifi7300.wordpress.com</p> <p>Duval, E. (2004). Learning Technology Standardization: Making Sense of it All. <i>ComSIS</i>, 1(1), 33–43. http://doi.org/10.2298/CSIS0401033D</p> <p>Derntl, M. (2014). Basics of research paper writing and publishing. <i>International Journal of Technology Enhanced Learning</i>, 6(2), 105–123. http://doi.org/10.1504/IJTEL.2014.066856</p>
Asenduskirjandus: (üliõpilase poolt läbi töötatava kirjanduse loetelu, mis katab ainekursuse loengulist osa)	<p>Preece, J., Rogers, I., & Sharp, H. (2015). <i>Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction</i>. Chichester: John Wiley & Sons Ltd.</p> <p>Löwgren, J., & Stolterman, E. (2007). <i>Thoughtful Interaction Design: A Design Perspective on Information Technology</i>. Cambridge, MA: The MIT Press.</p> <p>Cooper, A., Reimann, R., Cronin, D, & Noessel, C. (2014). <i>About Face: The Essentials of Interaction Design</i>. Indianapolis, IN: John Wiley & Sons, Inc.</p> <p>Brown, D. M. (2010). <i>Communicating Design: Developing Web Site Documentation for Design and Planning</i>. Berkeley, CA: New Riders.</p> <p>Cohn, M. (2004). <i>User Stories Applied: For Agile Software Development</i>. Boston: Addison-Wesley.</p> <p>Snyder, C. (2003). <i>Paper Prototyping: The Fast and Easy Way to Design and Refine User Interfaces</i>. San Francisco: Morgan Kaufmann.</p> <p>Krug, S. (2010). <i>Rocket Surgery Made Easy: The Do-It-Yourself Guide to Finding and Fixing Usability Problems</i>. Berkeley, CA: New Riders.</p> <p>Ainet pole võimalik läbida ainult asenduskirjanduse alusel.</p>
Õppetöös osalemise ja eksamile/arvestusele pääsemise nõuded	Eksamile pääsemiseks tuleb esitleda disainiprojekti tulemusi viimases kontakttunnis ning esitada lühiartikkel määratud tähtajaks.

<p>Iseseisva töö nõuded</p>	<p>Iseseisev töö on korraldatud disainiprojektina, mille raames üliõpilased koostavad väikestes rühmades ühe õpитеhnoloogia rakenduse kontseptuaalse disaini ja prototüübi. Disainiprotsessi tulemuste põhjal kirjutatakse koos rühmaliikmetega lühiartikkel.</p> <p>Konsultatsioon toimub kontakttundides või läbi elektrooniliste suhtlusvahendite.</p>
<p>Eksami hindamiskriteeriumid või arvestuse sooritamiseks vajalik miinimumtase</p>	<p>Rühmatöö ülesannete eest on võimalik koguda kuni 100 punkti. Hinnatakse järgmiseid töö etappe:</p> <ul style="list-style-type: none"> - konkurentsianalüüs (kuni 10 punkti); - persoonad (kuni 10 punkti); - stsenaariumid (kuni 10 punkti); - mõistekaart (kuni 10 punkti); - informatsiooni arhitektuuri skeem (kuni 10 punkti); - paberprototüübid (kuni 10 punkti); - digitaalsed kasutajaliidese prototüübid (kuni 20 punkti); - lühiartikkel (kuni 20 punkti). <p>Konkurentsianalüüsi, persoonasid ja stsenaariume hinnatakse individuaalselt. Kui rühma liikmete panus erineb olulisel määral, võib õppejõud tõsta või langetada ülesande eest antavaid punkte.</p> <p>Eksami hinne kujuneb ülesannete eest saadud punktide põhjal:</p> <p>„A” (suurepärase) – silmapaistev ja eriti laiapõhjaline õpiväljundite saavutamise tase, 91–100 punkti;</p> <p>„B” (väga hea) – väga heal tasemel õpiväljundite saavutamine, 81–90 punkti;</p> <p>„C” (hea) – heal tasemel õpiväljundite saavutamine, 71–80 punkti;</p> <p>„D” (rahuldav) – piisaval tasemel õpiväljundite saavutamine, 61–70 punkti;</p> <p>„E” (kasin) – minimaalselt lubataval tasemel olulisemate õpiväljundite saavutamine, 51–60 punkti;</p> <p>„F” (puudulik) – õppija on omandanud teadmised ja oskused miinimumtasemest madalamal tasemel, alla 51 punkti.</p> <p>Iseseisvad tööd ei tohi sisaldada plagiaati. Plagiaadiks loetakse teiste autorite teoste osade (laused, teksti põhiideed, visuaalsed materjalid, vms) esitamist oma töös nii, et need on ilma korrektse akadeemilise viitamiseta omistatud töö esitajale. Teise autori teksti sõnasõnalt kordamist loetakse plagiaadiks nii originaalkeeles kui tõlgitud. Vajadusel tuleb teise autori sõnastus esitada tsitaadina</p>

	(jutumärkides) koos korrektse akadeemilise viitega. Esmakordse plagiaadijuhtumi puhul tehakse üliõpilasele hoiatus ja jäetakse plagiaati sisaldav ülesanne arvestamata. Teistkordse plagiaadijuhtumi puhul sama üliõpilase poolt loetakse eksam mittesooritatuks (vt Tallinna Ülikooli õppekorralduse eeskiri § 21 lg 23).
Informatsioon kursuse sisu kohta, kursuse jaotumine teemade kaupa sh kontakttundide ajad	<p>Kontakttunnid:</p> <p>Pühapäev 10.09.2017 kell 14.00–18.00 — Sissejuhatus kursusesse. Sissejuhatus interaktsioonidisaini. Taustauuring. Konkurentsianalüüs. Õpitehnoloogia standardiseerimine. Persoonad. Stsenaariumidepõhine disain. Erinevate osapoolte kaasamine osalusdisaini protsessi. Rühmade moodustamine. Projektiideede genereerimine.</p> <p>Pühapäev 05.11.2017 kell 14.00–18.00 — Mõistekaartide koostamine. Informatsiooni arhitektuur. Kasutajalood. Kasutajaliidese prototüüpimine: vahendid ja tehnikad. Paberprototüüpide koostamine ja testimine.</p> <p>Pühapäev 03.12.2017 kell 10.00–14.00 — Sõrestikmudelid. Disainimustrid. Detailsed kasutajaliidese prototüübid.</p> <p>Pühapäev 17.12.2017 kell 14.00–18.00 — Kasutatavuse hindamise meetodid. Disainiuuringu tulemuste esitamine. Rühmatööde esitlused. Kokkuvõtte kursusest.</p> <p>Iseseisvate tööde esitamise tähtajad:</p> <ul style="list-style-type: none"> - konkurentsianalüüs – 17.09.2017 - persoonad – 01.10.2017 - stsenaariumid – 15.10.2017 - mõistekaart – 29.10.2017 - informatsiooni arhitektuuri skeem – 29.10.2017 - paberprototüübid – 12.11.2017 - digitaalsed kasutajaliidese prototüübid – 10.12.2017 - lühiartikkel – 05.01.2018 <p>Eksam: 08.01.2018</p>

Õppeainet kureeriv üksus:	Digitehnoloogiate instituut
Kursuseprogrammi	Hans Põldoja

koostaja	
Kuupäev:	24.08.2017

Kursuseprogramm registreeritud akadeemilises üksuses

Kuupäev	24.08.2017
Õppenõustaja ja - spetsialisti nimi	Ingrid Sander
Allkiri	