



DH2622 Människa-datorinteraktion, fortsättningskurs med prototypning 9,0 hp

Human-Computer Interaction, Advanced Course with Prototyping

Kursplan för DH2622 gäller från och med HT08

Betygsskala: A, B, C, D, E, FX, F

Utbildningsnivå: Avancerad nivå

Huvudområde: -

Lärandemål

I kursen ska studenten visa att hon kan:

- analysera praktik (behov och möjligheter)
- välja bland olika metoder för användarcentrerad design
- arbeta med och utveckla prototyper som passar olika faser i designprocessen
- välja bland olika tekniker för att skapa prototyper med olika precision (lo-fi eller hi-fi) och förstå deras respektive för- och nackdelar
- reflektera över prototyper med hjälp av relevanta begrepp
- ta fram lösningsförslag på given situation
- motivera och kritisera designbeslut
- integrera, jämföra och relatera; teori och praktik
- fatta beslut baserat på relevanta motiveringar
- agera självdrivet ("kapten"), teoretisera, generalisera samt gå bortom etablerade principer och teorier.

Kursens huvudsakliga innehåll

Undervisningen bygger på ett omfattande projekt där studenterna tillämpar teorier och metoder för användarcentrerad design. Denna uppgift förutsätter att studenterna huvudsakligen arbetar självständigt och i grupp parallellt med schemalagd undervisning. Tre individuella uppgifter ska också utföras under kursen.

Undervisningsspråk

Undervisningsspråk anges i kurstillfällesinformationen i kurs- och programkatalogen.

Behörighet

Litteratur

Preece, Sharp, Rogers. 2002. Interaction Design.

Löwgren, J. & Stolterman, E. 1998. Design av informationsteknik - materialet utan egenskaper. Lund: Studentlitteratur.

Artiklar i kursbunt.

Examination

- INL1 - Inlämningsuppgifter, 3,0 hp, betygsskala: A, B, C, D, E, FX, F

- LAB1 - Laborationer, 3,0 hp, betygsskala: P, F
- PRO1 - Projekt, 3,0 hp, betygsskala: P, F

Krav för slutbetyg

Inlämningsuppgift (INL1; 3 hp).

Laborationsuppgifter (LAB1; 3 hp).

Projektuppgift (PRO1; 3 hp).