



DH1622 Människa-datorinteraktion, inledande kurs 7,5 hp

Human-Computer Interaction, Introductory Course

När kurs inte längre ges har student möjlighet att examineras under ytterligare två läsår.

Fastställande

Kursplanen gäller från och med HT 2022 enligt skolchefsbeslut: J-2022-0997. Beslutsdatum: 2022-04-14

Betygsskala

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

Utbildningsnivå

Grundnivå

Huvudområden

Datalogi och datateknik

Särskild behörighet

Undervisningsspråk

Undervisningsspråk anges i kurstillfällesinformationen i kurs- och programkatalogen.

Lärandemål

Efter godkänd kurs ska studenten kunna:

- förklara grundläggande begrepp inom området människa-datorinteraktion
- sammanfatta innehållet i forskningsartiklar inom området
- förklara och presentera designegenskaper hos interaktiva artefakter för olika intressenter
- genomföra ett mindre designprojekt i grupp (inkluderande enkel projektstyrning)
- genomföra en granskningutvärdering (Inspection method, t.ex. Heuristic Evaluation) av existerande interaktiva datorsystem
- genomföra formativa användbarhetstestningar av egna prototyper
- tillämpa en kreativitetsförstärkande metod (Creativity technique, t.ex. Brainstorming)
- skapa pappersprototyper och digitala interaktiva prototyper
- tillämpa generella teoretiska begrepp på konkreta gränssnittssituationer
- utifrån en given designuppgift upptäcka och identifiera vad som kännetecknar tänkt målgrupp och användningssituation
- identifiera och formulera användbarhetskrav efter genomförda fältstudier
- identifiera för- och nackdelar med ett specifikt interaktivt datorsystem utifrån olika användargrupperns perspektiv och behov
- argumentera för och emot olika lösningar av ett användbarhetsproblem
- reflektera över den egna designens styrkor och svagheter med utgångspunkt i litteratur och egna utvärderingar

i syfte att

- få grundläggande kunskaper om grundbegrepp inom området människa-datorinteraktion
- få verktyg för att identifiera faktorer som påverkar kommunikationen mellan människa och dator positivt och negativt
- få möta designmetoder som stödjer utvecklingen av användbara system.

Kursinnehåll

Teoretisk och praktisk genomgång av mänskliga förutsättningar och konsekvenser av att använda interaktiva datorsystem, samt hur användbarhetsdesign och användarupplevelsedesign kan stödja användaren i att utföra sina uppgifter smidigt. Kursen kommer att ge en översiktsbild av beteendevetenskapliga metoder och teorier samt hur de relaterar till användning och design av interaktiva datorsystem. Fokus kommer dock vara olika former av etablerad praktik inom människa-datorinteraktion.

Examination

- INL1 - Inlämningsuppgifter, 6,0 hp, betygsskala: A, B, C, D, E, FX, F
- TEN1 - Skriftlig tentamen, 1,5 hp, betygsskala: A, B, C, D, E, FX, F

Examinator beslutar, baserat på rekommendation från KTH:s handläggare av stöd till studenter med funktionsnedsättning, om eventuell anpassad examination för studenter med dokumenterad, varaktig funktionsnedsättning.

Examinator får medge annan examinationsform vid omexamination av enstaka studenter.

Etiskt förhållningssätt

- Vid grupparbete har alla i gruppen ansvar för gruppens arbete.
- Vid examination ska varje student ärligt redovisa hjälp som erhållits och källor som använts.
- Vid muntlig examination ska varje student kunna redogöra för hela uppgiften och hela lösningen.