



# DH2620 Människa-datorinteraktion, inledande kurs 6,0 hp

Human-Computer Interaction, Introductory Course

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

## Fastställande

Kursplan för DH2620 gäller från och med HT09

## Betygsskala

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

## Utbildningsnivå

Avancerad nivå

## Huvudområden

Datalogi och datateknik

## Särskild behörighet

För fristående kursstuderande krävs 90 högskolepoäng varav 45 högskolepoäng inom matematik eller informationsteknik. Dessutom krävs svenska B eller motsvarande och engelska A eller motsvarande.

## Undervisningsspråk

Undervisningsspråk anges i kurstillfällesinformationen i kurs- och programkatalogen.

# Lärandemål

Genom att gå kursen MDI inledande förväntas du kunna:

- identifiera grundläggande begrepp inom ämnet människa-datorinteraktion
- identifiera teorier och metoder inom människa-datorinteraktion
- i ett givet material på en given situation applicera teorier och metoder inom människa-datorinteraktion
- relatera teorier och metoder inom människa-datorinteraktion till andra principer för systemutveckling
- i en given situation identifiera och analysera möjligheter till applicering av teorier och metoder inom människa-datorinteraktion
- göra reflektioner motiverade av relevanta teorier och metoder inom människa-datorinteraktion
- relatera teorier och metoder inom människa-datorinteraktion till ekonomiska faktorer
- relatera teorier och metoder inom människa-datorinteraktion till organisatoriska faktorer baserat på teoretisk reflektion
- kunna marknadsföra ämnet människa-datorinteraktion på ett diplomatiskt sätt

för att du självständigt ska

- kunna arbeta med användarcentrerade metoder
- kunna analysera framtida användares behov och tänkande
- kunna identifiera begrepp i texter som inte direkt anger begreppen
- ha en klar förståelse för när användbarhetsbegreppet och tillhörande metoder är tillämpbara.

## Kursinnehåll

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

Studenterna lär sig att analysera användarbehov, användargränssnitt och arbetar i ett mindre designprojekt.

Undervisningen förutsätter att studenterna arbetar självständigt och aktivt parallellt med schemalagd undervisning.

## Kurslitteratur

Meddelas senast 4 veckor före kursstart på kursens hemsida.

## Examination

- INL1 - Inlämningsuppgifter, 3,0 hp, betygsskala: A, B, C, D, E, FX, F
- LAB1 - Laborationer, 3,0 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.

I denna kurs tillämpas skolans hederskodex, se: <http://www.kth.se/csc/student/hederskodex>.

## Övriga krav för slutbetyg

Inlämningsuppgift (INL1; 3 hp).

Laborationsuppgifter (LAB1; 3 hp).

## 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.