



DH2620 Människa-datorinteraktion, inledande kurs 6,0 hp

Human-Computer Interaction, Introductory Course

Fastställande

Kursplan för DH2620 gäller från och med VT13

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

I den här kursen kommer du att tränas i att angripa realistiska och därmed delvis ofullständigt formulerade designproblem som involverar både människor och teknik.

Efter den här kursen kommer du att praktiskt kunna:

- tillämpa etablerade metoder för att
- utifrån en given designuppgift undersöka vad som kännetecknar tänkt målgrupp och användningssituation
- formulera realistiska krav för en given designuppgift, genom undersökning av nuvarande situation (användarstudier, studier av existerande teknik, teorier inom MDI)
- utforma och bedöma alternativa lösningar, samt i grupp resonera kring dess kvaliteter och begränsningar, baserat på litteratur, användarstudier, och erfarenhet av annan existerande teknik
- gestalta tänkt design med hjälp av olika verktyg och material, från skisser på papper till digitala interaktiva prototyper
- utvärdera egen och andras design, med och utan användare, i syfte att stödja välgrundade designbeslut inom MDI
- som en del i en iterativ designprocess göra reflektioner grundade i relevanta teorier och metoder inom MDI
- kommunicera och presentera designegenskaper hos interaktiva artefakter för olika intressenter
- relatera teorier och metoder inom MDI till andra principer för systemutveckling
- relatera teorier och metoder inom MDI till ekonomiska faktorer.

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

- PRO1 - Projekt, 3,0 hp, betygsskala: P, F
- UPP1 - Uppgifter, 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 enskilda studenter.

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

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

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.