



DH2624 Människa-datorinteraktion med didaktisk inriktning

7,5 hp

Human-Computer Interaction - a Didactive Perspective

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

Fastställande

Kursplan för DH2624 gäller från och med HT08

Betygsskala

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

Utbildningsnivå

Avancerad nivå

Huvudområden

Datalogi och datateknik

Särskild behörighet

En kurs i datalogi (t.ex. 2D1310/DD1310, 2D1345, 2D1343, 2D1344/DD1344), samt någon pedagogikkurs eller motsvarande.

Undervisningsspråk

Undervisningsspråk anges i kurstillfällesinformationen i kurs- och programkatalogen.

Lärandemål

Genom att gå kursen MDI didaktisk inriktning bör du kunna:

- identifiera grundläggande begrepp inom ämnet människa-datorinteraktion
- i ett givet material identifiera teorier och metoder inom människa- datorinteraktion
- 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
- baserat på den kunskap du fått om MDI, genom förståelse för didaktiska moment och genomarbetade kunskapsmål, ska du kunna planera en lektion inom MDI
- förhålla dig kritiskt och reflexivt, både i skrift och muntligen, till ditt eget lärande i allmänhet och inom MDI i synnerhet.

Kursinnehåll

Teoretisk och praktisk genomgång av datalogiska förutsättningar och konsekvenser av att använda interaktiva datorsystem, samt hur användbarhetsdesign kan stödja användaren i att utföra sina uppgifter smidigt. Kursen kommer att ge en översiktsbild av datalogiska och beteendevetenskapliga metoder och teorier samt hur de relaterar till design och utformning av interaktiva datorsystem. Översiktligt presenteras övriga kognitionsvetenskapliga discipliner såsom artificiell intelligens, datalingsvistik samt kommunikationsvetenskap.

Inom ramen för kursen kommer studenterna att genomföra och motivera en relativt liten designuppgift som relaterar till ett aktuellt människa-datorinteraktionsproblem.

Studenterna lär sig att analysera användarbehov, utforma användargränssnitt och arbetssituationer, samt kommer att uppmanas att ge förslag hur ett nytt interaktivt datorsystem kan utformas.

Den didaktiska delen kommer behandla hur man kan använda datorteknik i undervisningssammanhang, samt att man planerar och utformar en undervisningssituation för gymnasieelever.

Detta moment ingår även som en del i att skapa förutsättningar för att andra ska lära sig vikten av människa-datorinteraktion.

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

Kurslitteratur

Meddelas vid kursstart.

Examination

- LAB1 - Laborationer, 4,5 hp, betygsskala: P, F
- TEN1 - Tentamen, 3,0 hp, betygsskala: P, 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.

Övriga krav för slutbetyg

Tentamen (TEN1; 3 hp).

Laborationsuppgifter (LAB1; 4,5 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.