DM2710 Design av teknik för lärande och beteendeförändring 7,5 hp

Designing Technology for Learning and Behavior Change

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

Fastställande

Kursplan för DM2710 gäller från och med VT17

Betygsskala

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

Utbildningsnivå

Avancerad nivå

Huvudområden

Datalogi och datateknik

Särskild behörighet

Undervisningsspråk

Undervisningsspråk anges i kurstillfällesinformationen i kurs- och programkatalogen.

Lärandemål

Efter kursen ska studenten kunna

* göra välgrundade designval för IT-tjänster som har beteendeförändring som mål

* kritiskt utvärdera och utforma olika designer av IT-tjänster utifrån motivationsteorier, lärandeteorier och beteendeteorier

* identifiera och karaktärisera olika drivkrafter hos olika grupper av individer

* kritiskt utvärdera förutsättningar för och tillämpning av spelifiering (gamification) för motivationshöjning

Kursinnehåll

• Design av IT-tjänster med beteendeförändringar som mål

• Praktiska övningar och tillämpningar

• Motivationsteori

• Lärandeteori

• Beteendeteori

• Engagerande design

• Spelifiering (Gamification)

• Lekfullhet (Playfulness)

• Persuasive technologies

• Etiska aspekter på beteendeförändringsteknologier

• Behavioral economics

• Nudging

Kurslitteratur

Kursmaterialet läggs upp på kurswebben

Examination

• INL1 - Inlämningsuppgift 1, 7,5 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.

Övriga krav för slutbetyg

Obligatorisk närvaro förekommer.

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.