



IC2008 Känslobaserad interaktion 7,5 hp

Affective Interaction

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

Fastställande

Kursplan för IC2008 gäller från och med VT08

Betygsskala

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

Utbildningsnivå

Avancerad nivå

Huvudområden

Särskild behörighet

Grundläggande behörighet.

Undervisningsspråk

Undervisningsspråk anges i kurstillfällesinformationen i kurs- och programkatalogen.

Lärandemål

Studenten förväntas efter genomgången utbildning ha: Kunskaper och förståelse: • vara medveten om existerande känslobaserade interaktiva system och design teorier för dessa • kunna känsloteorier som är relevant för design av känslobaserade interaktiva system • vara medveten om praktiskt designkunskap och metoder speciellt användbara för känslobaserade interaktiva system Färdigheter och förmågor: • kunna tillämpa känsloteorier för att skapa känslobaserade interaktiva system • kunna tillämpa praktisk designkunskap och metoder speciellt användbara för känslobaserade interaktiva system • skapa, implementera och utvärdera system som interagerar med, relaterar till eller påverkar användares känslor • vetenskapligt beskriva ett skapat känslobaserat systems funktionalitet och relatera det till relevant litteratur och teorier i området Värderingsförmåga och förhållningssätt: • kunna reflektera över konsekvenserna av känslobaserade interaktiva system på mänskliga värderingar, såsom personlig integritet, autonomi och jämlikhet, såväl som dess konsekvenser för människors attityder och beteende, och samhället • reflektera över och gesammanhängande argument för hur existerande IT-artefakter från området känslobaserade system såväl som andra media, såsom film och musik, riktar sig till och påverkar användares känslor

Kursinnehåll

I ett känslobaserat interaktivt system förmedlar användaren känslor till eller genom någon IT-artefakt (dator, mobiltelefon eller ubikom-teknik).

Undervisningens form

Kursen startar med ett antal föreläsningar (av vissa vilka ges av inbjudna föreläsare) som ger grunderna i:

&☐ känslor och kognition

&☐ neurologi

&☐ känslor som kroppsligt uttryck hos människor genom tal, ansiktsuttryck, kroppshållning, med mera

&☐ känslors betydelse för spel, berättelser

&☐ existerande känslobaserade interaktiva system

&☐ metoder för att utveckla känslobaserade interaktiva system

I den andra halvan av kursen gör kursdeltagarna ett grupparbete där de utvecklar ett känslobaserat interaktivt system genom att använda metoder såsom:

&☐ persona-metoden för att beskriva och förstå användargruppen

&☐ snabba metoder för att studera människor och aktiviteter de utför

&☐ hjärnstormsmetoder, såsom Random Words

&☐ tidig utvärdering av idéer, såsom Six Thinking Hats

&☐ test av interaktionen genom fejkade system, såsom Wizard-of-Oz-metoden och pappersprototyper

Slutmålet är ett demonstrerbart känslobaserat interaktivt system som bygger på teorier kring känslor och interaktion.

Kursupplägg

Kursen startar med ett antal föreläsningar (av vissa vilka ges av inbjudna föreläsare).

I den andra halvan av kursen gör kursdeltagarna ett grupparbete där de utvecklar ett känslobaserat interaktivt system.

Kurslitteratur

The reading material will be a set of chapters from books and research papers. We also require that students look for research papers in the ACM digital library and other sources to develop their own project idea.

Utrustning

Inga särskilda krav, även om egen bärbar PC är önskvärt.

Examination

- LAB1 - Laborationer, 4,5 hp, betygsskala: A, B, C, D, E, FX, F
- TEN1 - Tentamen, 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.

Den teoretiska delen av kursen, som motsvarar 3 poäng, examineras i en salskrivning. Den praktiska delen av kursen, som motsvarar 4.5 poäng, examineras genom redovisning av grupparbetet. Grupparbetet utvärderas ur tre perspektiv: kvaliteten på användarstudierna som genomförts under designprocessens gång, vald designprocess, samt implementeringen, utvärderingen och demonstrationen av det slutliga systemet. Grupparbetet ska också redovisas i en kort, vetenskaplig artikel.

Övriga krav för slutbetyg

Betyg på hel kurs baseras på en sammanvägning av tentamensbetyg och betyg på praktiskt arbete.

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.