



LUNDS UNIVERSITET
Lunds Tekniska Högskola

Kursplan för höstterminen 2003

ANVÄNDBARHET I PROGRAMVARUPROJEKT EDA280

Usability Engineering

Antal poäng: 5. Betygskala: TH. Obligatorisk för: C3. Kursansvarig:

Universitetsadjunkt Kjell Persson, Kjell.Persson@cs.lth.se, Inst f datavetenskap.

Förkunskapskrav: Godkänt i kurserna Kognition (TEK210), Programmering för C/D (EDA390/EDA016) och Objektorienterad modellering och design (EDA060/061/065).

Läst kursen Algoritmer och datastrukturer (EDA025/EDA027). **Prestationsbedömning:** Skriftlig tentamen. För deltagande i tentamen krävs att laborationer, övningar och inlämningsuppgifter är godkända. **Hemsida:** <http://www.cs.lth.se>.

Mål

Kunskapsmål: Studenten skall efter genomgången kurs ha kunskap om systematiserad användarcentrerad utveckling och dess koppling till användbarhet - *usability* på engelska. Man skall känna till grundläggande teori, de vanligaste metoderna samt deras roll i ett utvecklingsprojekt.

Färdighetsmål: Efter genomgången kurs skall studenten behärska användbarhetsrelaterade metoder som omfattar både produktkrav och validering.

Attitydmål: Studenten skall ha perspektiv på den, över hela projektet, centrala roll användaren spelar för att åstadkomma användbarhet i en produkt.

Innehåll

Utöver teorin innehåller kursen även praktiska övningar och projekt.

- Användbarhet i programvaruutveckling
- Scenarios för användarinteraktion
- Analys av *Work Practices*: Etnografiska metoder såsom deltagande observation, videoupptagningar, djupintervjuer, workshopmetoder med användare m.m. Mer indirekta metoder och resurser såsom enkättekniker, organisationsscheman, arbetsbeskrivningar m.m.
- Målgruppsanalys, framtagning och validering
- Design av aktiviteter
- Framtagning av användbarhetsrelaterade krav
- Interaktionsdesign ur ett användbarhetsperspektiv
- Testmetoder för användbarhet i olika faser av ett utvecklingsprojekt
- Införandestöd och förändringsarbete
- Validering av användbarhetsrelaterade krav

Litteratur

Mary Beth Rosson, John M. Carroll: Usability Engineering: Scenario-Based Development of Human Computer Interaction. Morgan Kaufmann Publishers 2001. ISBN 1558607129