

Kursplan för läsåret 2007/2008

MÄNNISKA - DATORINTERAKTION MAM061 Human - Computer Interaction

Antal högskolepoäng: 7,5. **Betygskala:** TH. **Nivå:** G1 (Grundnivå). **Undervisningsspråk:** Kursen ges på svenska. **Överlappar följande kurs/kurser:** MAM041 och MAM041. **Obligatorisk för:** C3. **Valfri för:** D4, D4bg, E4, RH4. **Kursansvarig:** Bitr Univ. lektor Mikael Blomé, Mikael.Blome@design.lth.se, Ergonomi och aerosolteknologi. **Prestationsbedömning:** Skriftlig tentamen, godkänt projektarbete. För slutbetyg sammanräknas resultaten från tentamen och projektarbetet. **Övrigt:** Obligatoriska moment: introduktionsföreläsning, laborationer/övningar, inlämningsuppgifter, muntlig projektpresentation, skriftlig projektrapport. **Hemsida:** <http://www.eat.lth.se>.

Syfte

Studenten skall tillägna sig en översikt av det tvärvetenskapliga området interaktionsdesign, med fokus på den användbarhetsorienterade designprocessen. Studenterna skall genom en blandning av teori och praktiska moment nå insikter i hur man utformar användbara interaktiva produkter och tjänster.

Mål

Kunskap och förståelse

För godkänd kurs skall studenten

- definiera och diskutera ämnesområdet interaktionsdesign med dess centrala begrepp.
- förklara principerna för en användbarhetsorienterad designprocess.

Färdighet och förmåga

För godkänd kurs skall studenten

- tillämpa grundläggande tekniker inom interaktionsdesign vid utformning av interaktiva produkter och tjänster.
- tillämpa principerna för en användbarhetsorienterad designprocess vid utformningen av en prototyp för interaktiva produkter och tjänster.
- utforma och genomföra analys och värdering av användbarheten hos interaktiva produkter och tjänster.

Värderingsförmåga och förhållningssätt
För godkänd kurs skall studenten

- föreslå och motivera förändringar av interaktiva produkter och tjänster.
- kommunicera de interaktiva egenskaperna hos en produkt eller tjänst med stöd av grundläggande begrepp och principer inom området interaktionsdesign.

Innehåll

Kursens struktur bygger på den användbarhetsorienterade designprocessen, där föreläsningar, övningar/laborationer, uppgifter och projekt samverkar för att skapa en helhetsbild. I kursen presenteras teorier, metoder och tekniker som behandlar såväl den övergripande designprocessen, som den mer specifika utformningen av interaktiva produkter.

Centrala begrepp och moment i kursen:

Interaktionsdesign, MDI (Människa-datorinteraktion), Användbarhet, Kognitiva färdigheter, Designprocessen (med avseende på användbarhetsorienterad design) Vision/problemformulering, Användarstudier & uppgiftsanalys, Specifiering av ett systems tjänster och information, Användbarhetsmål, Konceptuell design, Interaktionstekniker, Grafisk design, Utvärdering

Litteratur

Preece, J., Rogers, Y. & Sharp, H. (2002). Interaction design: Beyond human-computer interaction. John Wiley & Sons, Inc.
Ytterligare material delas ut under kursens gång.
Litteraturlista finns på kursens hemsida