



LUNDS UNIVERSITET  
Lunds Tekniska Högskola

Kursplan för läsåret 2010/2011  
(Genererad 2010-06-28.)

---

## MÄNNISKA - DATORINTERAKTION

### Human - Computer Interaction

MAM061

**Antal högskolepoäng:** 7,5. **Betygsskala:** TH. **Nivå:** G1 (Grundnivå). **Huvudområde:** Teknik. **Undervisningsspråk:** Kursen ges på svenska. **Överlappar följande kurs/kurser:** MAM041. **Obligatorisk för:** C2. **Valfri för:** D2, D2bg, F4, F4bg. **Kursansvarig:** Mattias Wallergård, mattias.wallergard@design.lth.se, Ergonomi och aerosolteknologi. **Förutsatta förkunskaper:** TEK210 Kognition. **Prestationsbedömning:** Skriftlig tentamen, godkänt projektarbete. För slutbetyg sammanräknas resultaten från tentamen och projektarbetet. **Övrigt:** Obligatoriska moment: introduktionsföreläsning, workshop, 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, Specificering av ett systems tjänster och information, Användbarhetsmål, Konceptuell design, Interaktionstekniker, Grafisk design, Utvärdering

### **Litteratur**

Shneiderman, B., Plaisant, C. (2005). Designing the user interface: strategies for effective human-computer interaction 4th ed., Addison Wesley.

Ytterligare material delas ut under kursens gång. Litteraturlista finns på kursens hemsida