



# Linnéuniversitetet

Kalmar Växjö

## Kursplan

Fakultetsnämnden för naturvetenskap och teknik

Institutionen för datavetenskap, fysik och matematik

1IK401 Människa – datorinteraktion, 7,5 högskolepoäng

1IK401 Human – Computer Interaction, 7.5 credits

### Huvudområde

Informatik

### Ämnesgrupp

Informatik/Data- och systemvetenskap

### Nivå

Grundnivå

### Fördjupning

G1N

### Fastställande

Fastställd av Organisationskommittén 2009-11-19

Kursplanen gäller från och med höstterminen 2010

### Förkunskaper

Grundläggande behörighet samt Engelska B och Matematik B (Områdesbehörighet 4 med undantag för Matematik C och Samhällskunskap A)

### Mål

Kursen syftar till att ge en grundläggande förståelse för hur människor verkar och påverkas av och tillsammans med tekniken med datorn som medium. Denna förståelse appliceras sedan praktiskt genom prototyping, utvärdering och datainsamling för att skapa en användarvänlig digital applikation.

Efter kursen skall studenten kunna:

- Ha en god förståelse för vad begreppet MDI innefattar samt vilken inverkan detta har på olika sorters användare
- Kunna använda sig av olika typer av designprinciper för att designa ett digitalt gränssnitt
- Göra en kravanalys utifrån insamlad data för att sedan praktiskt använda detta för att skapa ett digitalt gränssnitt
- Göra mockuper och prototyper och använda dessa i designarbetet
- Kunna utvärdera ett gränssnitt utifrån ett flertal olika perspektiv beroende på vart i designprocessen denna utvärdering görs

- Genomföra ett mindre användbarhetsprojekt

## Innehåll

Under kursens gång går ett flertal metoder igenom för att lära känna användaren, samla in relevant data kring användaren, gör utvärderingar på digitala gränssnitt samt använda ovanstående för i designprocessen samt för att förbättra befintliga digitala gränssnitt. Kursen består av tre delmoment.

### Delmoment 1 Veckouppgifter, 1,5 högskolepoäng/ECTS

Gruppuppgifter som genomförs veckovis och syftar till att testa och praktiskt tillämpa den kunskap som fås från föreläsningar.

### Delmoment 2 Fallstudie, 3 högskolepoäng/ECTS

En case-uppgift som genomförs i gruppform där kursens olika teoretiska moment praktiskt appliceras.

### Delmoment 3 Hemtentamen, 3 högskolepoäng/ECTS

Teoriförankring genom hemtentamen på kursens olika moment.

## Undervisningsformer

Kursupplägget använder Internet som distributionsform och kan läsas antingen på campus eller på distans via Internet.

På campus består undervisningen av nätbaserat material samt föreläsningar.

I distansundervisningen består undervisningen av nätbaserat material och handledning via MSN/Skype.

Material redovisas med Internet som distributionsform. Feedback på inlämnat material sker via samma väg.

## Examination

Kursen bedöms med betygen U, 3, 4 eller 5.

För betyget 3 ska de förväntade studieresultaten vara uppnådda.

Examination sker genom obligatoriska seminarieuppgifter (1,5 hp), hemtentamen (3 hp) samt muntlig presentation av projektmomentet (3 hp).

Student vid Linnéuniversitetet har rätt att få sitt betyg för kurs översatt till den sju gradiga ECTS-skalan. För att få sitt betyg översatt ska studenten lämna en begäran om detta till läraren vid kursstart.

Omexamination erbjuds inom sex veckor inom ramen för ordinarie terminstider. Antalet examinationstillfällen är begränsat till fem gånger.

## Kursvärdering

I slutet av kursen genomförs en kursvärdering enligt Linnéuniversitetets riktlinjer.

Utvärderingsresultatet sammanställs i en kursrapport vilken arkiveras hos institutionens administratör samt tas upp i programrådet. Resultatet av utvärderingen och eventuellt vidtagna åtgärder kommuniceras med kursansvarig och presenteras för studenterna vid nästa kurstillfälle.

## Kurslitteratur och övriga läromedel

### Obligatorisk litteratur

Preece, Rogers & Sharp *Interaction Design – Beyond Human Computer Interaction*, John Wiley & Sons Inc. Senaste upplagan.

*Med reservation för ändringar i litteraturförteckningen.*