



LUNDS
UNIVERSITET

Ekonomihögskolan

INFN35, Informatik: Människa-dator-interaktion - design, 7,5 högskolepoäng

Informatics: Human-Computer-Interaction - design, 7.5 credits
Avancerad nivå / Second Cycle

Fastställande

Kursplanen är fastställd av Institutionsstyrelsen vid Institutionen för informatik 2013-09-20 och senast reviderad 2016-06-03. Den reviderade kursplanen gäller från och med 2016-08-29, höstterminen 2016.

Allmänna uppgifter

Kursen kan ingå i Magisterprogrammet i informationssystem och kan även läsas som fristående kurs.

Undervisningsspråk: Engelska

Huvudområde

Informatik

Informationssystem

Fördjupning

A1N, Avancerad nivå, har endast kurs/er på grundnivå som förkunskapskrav

A1N, Avancerad nivå, har endast kurs/er på grundnivå som förkunskapskrav

Kursens mål

Kursens övergripande mål är att studenten uppnår ökad kunskap och färdighet inom området interaktionsdesign och får en samtida bild av var forskningsfält och tillämpningsområde befinner sig. Genom att kombinera en designapproach till lärande med ett reflekterande moment där det egna arbetet presenteras och värderas uppnår studenten kursmålen.

Kunskap och förståelse

För godkänd kurs ska studenten visa kunskap och förståelse för

- hur olika former av datorer och interaktiva media kan integreras i vardagslivet, i arbete såväl som fritid
- hur interaktionsproblem hanteras inom ramen för systemutvecklingsarbete.

Färdighet och förmåga

För godkänd kurs ska studenten

- visa färdigheter i metoder för analys, design och värdering av interaktion och interaktionssituationer
- visa förmåga att använda metoder för analys, design och värdering av interaktion och interaktionssituationer genom undersökningar och designprojekt.

Värderingsförmåga och förhållningssätt

För godkänd kurs ska studenten visa förmåga att

- värdera olika interaktionsparadigm med fokus på användbarhet
- kritiskt granska ergonomiska, psykologiska och sociala krav och förutsättningar.

Kursens innehåll

Kursen omfattar

- utgångspunkter för och grundläggande frågeställningar inom området interaktionsdesign
- interaktionsdesign i systemutvecklingsprojekt
- designperspektiv och ingenjörsperspektiv på mjukvaruutveckling
- samtida interaktionsparadigm såsom "pervasive computing", "augmented environments" och "awareness devices"
- metoder lämpade för interaktionsdesign.

Kursens genomförande

Undervisningen ges i form av seminarier, workshops och handledning.

Det finns obligatoriska undervisningstillfällen på kursen. Dessa anges i schemat.

Kursens examination

Examination sker genom litteraturseminarium, designprojekt och essä.

Omprov anordnas i nära anslutning till ordinarie examinationstillfälle.

Fusk såsom plagiering, fabricering och förfalskning anses vara ett allvarligt brott inom universitetet (se HF kap. 8). Disciplinära åtgärder i form av varning eller avstängning under viss tid från universitetet kan bli följden.

Prov/moment för denna kurs finns i en bilaga i slutet av dokumentet.

Betyg

Betygsskalan omfattar betygsgraderna Underkänt, E, D, C, B, A.

Betyg (Benämning) Poäng alt. procent av maxpoäng. Karakteristik.

A (Utmärkt) 85-100. Ett framstående resultat som är utmärkt vad gäller teoretiskt djup, praktisk relevans, analytisk förmåga och självständighet.

B (Mycket bra) 75-84. Ett mycket bra resultat som karakteriseras av mycket bra teoretiskt djup, praktisk relevans, analytisk förmåga samt självständighet.

C (Bra) 65-74. Ett bra resultat som karakteriseras av bra teoretiskt djup, praktisk relevans, analytisk förmåga samt självständighet.

D (Tillfredsställande) 55-64. Ett resultat som är tillfredsställande vad gäller teoretiskt djup, praktisk relevans, analytisk förmåga och självständighet.

E (Tillräckligt) 50-54. Ett resultat som möter minimikraven vad gäller teoretiskt djup, praktisk relevans, analytisk förmåga och självständighet, men inte mer.

U (Otillräckligt/Underkänt) 0-49. Ett resultat som är otillräckligt vad gäller teoretiskt djup, praktisk relevans, analytisk förmåga och självständighet.

För att få godkänt på en kurs måste studenten få betyg E eller högre.

Betygsregler

Betyg på prov

För prov som ges graderade betyg används betygsskalan A-U.

För prov som ges ograderade betyg används betygsskalan U-G (Underkänd respektive Godkänd).

Kursbetyg

För uträkning av kursbetyg viktas de graderade proven enligt följande formel:

Provets storlek (antal hp) multipliceras med provpoäng. Det sammanlagda värdet av alla proven divideras därefter med det sammanlagda antalet hp för de ingående proven. Det framräknade medelvärdet avrundas enligt standard och ger genom jämförelse med betygsbeskrivningen ovan ett kursbetyg A-E.

För prov som ges graderade betyg och som poängsätts används betygsskalan A-U enligt poängintervall ovan. Provpoängen används direkt i uträkningen.

För prov som ges graderade betyg men som inte poängsätts används betygsskalan A-U och omvandlas enligt följande: A = 92, B = 80, C = 70, D = 60, E = 52.

Prov som får betyg enligt U-G-skalan ingår inte i beräkningen av kursbetyget.

Förkunskapskrav

Grundläggande samt avklarade kurser: "Informatik: Introduktion till informationssystem, 1-30 hp", "Informatik: Fortsättningskurs, 31-60 hp" och "Informatik: Examensarbete för kandidatexamen, 15 hp" samt ytterligare 15 hp informatik/informationssystem på kandidatnivå varav en kurs i "Människa-Dator-Interaktion - analys" eller motsvarande. Engelska 6/Engelska B.

Undantag för kravet på svenska B i den grundläggande behörigheten beviljas när kursen ges på engelska.

Övrigt

Programchefen för Magisterprogrammet i informationssystem har 2011-06-01 beslutat att denna kurs får ingå i programmet.

Kursen får ej tillgodoräknas i examen samtidigt med INFX15 eller motsvarande.

Närvaro krävs på kursens introduktionsmöte, där upprop sker. Frånvaro utan anmält förhinder innebär att den antagne studenten förlorar sin plats på kursen.

För övergångsregler från äldre kurser kontakta studievägledaren för en individuell bedömning.

Vid nedläggning av kursen kan möjligheten för förnyad examination begränsas. Kontakta studievägledaren för information.

Införda ändringar

2012-05-03: Generella redaktionella ändringar.

2012-06-08: Litteraturbyte.

2015-12-04: Lagt in att det finns obligatoriska tillfällen på kursen och att närvaro krävs på uppropet.

2016-04-01: Uppdaterat förkunskapskraven. Uppdaterad litteraturlista samt ny provuppsättning från HT16.

2016-06-03: Ny betygsregel från höstterminen 2016.

Prov/moment för kursen INFN35, Informatik: Människa-dator-interaktion - design

Gäller från H16

- 1601 Litteraturseminarium, 1,5 hp
Betygsskala: Underkänd, Godkänd
Individuell uppgift.
- 1602 Designprojekt, 3,0 hp
Betygsskala: Underkänt, E, D, C, B, A
Gruppuppgift.
- 1603 Individuell essä, 3,0 hp
Betygsskala: Underkänt, E, D, C, B, A
Individuell uppgift.

Gäller från H11

- 1101 24-timmarsuppgift, 1,0 hp
Betygsskala: Underkänd, Godkänd
Gruppuppgift.
- 1102 Litteraturseminarium, 1,5 hp
Betygsskala: Underkänd, Godkänd
Individuell uppgift.
- 1103 Designprojekt, 3,0 hp
Betygsskala: Underkänt, E, D, C, B, A
Gruppuppgift.
- 1104 Individuell essä, 2,0 hp
Betygsskala: Underkänt, E, D, C, B, A