



LUNDS  
UNIVERSITET

Humanistiska och teologiska fakulteterna

## KOGP10, Kognitionsvetenskap: Kognition, lärande och avancerad teknologi, 7,5 högskolepoäng

*Cognitive Science: Cognition, Learning and Advanced Technologies, 7.5 credits*

Avancerad nivå / Second Cycle

---

### Fastställande

Kursplanen är fastställd av Prodekanen med ansvar för grundutbildning vid de humanistiska och teologiska fakulteterna 2010-11-30 att gälla från och med 2010-11-30, vårterminen 2011.

### Allmänna uppgifter

Kursen är en obligatorisk kurs i masterprogrammet i kognitionsvetenskap (HAKOG).

*Undervisningsspråk:* Svenska

*Huvudområde*

Kognitionsvetenskap

*Fördjupning*

A1F, Avancerad nivå, har kurs/er på avancerad nivå som förkunskapskrav

### Kursens mål

Efter avslutad kurs ska den studerande

### Kunskap och förståelse

- kunna redogöra för möjligheterna för att använda digitala artefakter/miljöer i undervisning, utbildning, underhållning, industri, vård, information etc.,
- kunna beskriva och jämföra olika lösningar och argumentera för val man gör själv för ett projekt eller system,
- kunna motivera ett val av inslag av användartestning – omfång, metoder, etc. – i ett projekt om virtualitet och kognitiv modellering,
- kunna definiera begrepp på ett sådant sätt att olika perspektiv, discipliner och kunskapsområden kan föras samman,

### **Färdighet och förmåga**

- kunna genomföra ett projekt enligt givna kriterier och delmål,
- i ett projektteam med blandade kompetenser inom kognitionsvetenskapligt område bidra signifikant till projektets genomförande, där projekten består av utveckling eller vidareutveckling av ett interaktivt system, en prototyp eller en artefakt, samt kunna fungera som projektledare för team bestående av personer med olika kunskapsbakgrund,
- kunna argumentera för de prioriteringar man gör i utvecklingen av ett interaktivt system, en prototyp eller en artefakt,

### **Värderingsförmåga och förhållningssätt**

- kunna hantera oförutsägbarheten och det expansiva i problemsituationer som involverar människor och deras interaktion med en alltmer komplex omgivning,
- kunna ta ställning till etiska aspekter på forsknings- och utvecklingsarbete,
- kunna sätta in ett projekt i olika sammanhang och relatera till andras krav och perspektiv.

### **Kursens innehåll**

Kursen är starkt projektorienterad, där studenterna utvecklar eller vidareutvecklar egna konkreta prototyper för artefakter för interaktion. Man specificerar problem, utvecklar lösningar och testar dessa. Man tar även del av andra gruppers utvecklingsarbete. Som utgångspunkt arbetar man i denna kurs vidare utifrån det projekt och i den projektgrupp man arbetade i kursen KOGP05. Det ges dock möjlighet till nyinriktningar och även nya projektval när det finns skäl för detta. Detta avgörs i samråd med kursansvarig.

### **Kursens genomförande**

Föreläsningar, laborationer/övningar, delredovisningar, projekthandledningstillfällen, muntlig projektpresentation samt skriftlig projektrapport.

### **Kursens examination**

Kursen examineras genom delredovisningar, projekthandledningstillfällen, muntlig projektpresentation och skriftlig projektrapport.

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

### **Betyg**

Betygsskalan omfattar betygsgraderna Underkänd, Godkänd, Väl godkänd.

### **Förkunskapskrav**

För tillträde till kursen krävs avslutad kurs KOGP05 eller motsvarande kunskaper.

## Övrigt

1. Kursen är identisk med kurs MAMN15 Interaktion 2: Virtualitet och kognitiv modellering vid LTH.

Prov/moment för kursen KOGP10, Kognitionsvetenskap: Kognition, lärande och avancerad teknologi

Gäller från H10

1001 Kognition, lärande och avancerad teknologi, 7,5 hp  
Betygsskala: Underkänd, Godkänd, Väl godkänd