

Fagkode:	MIK
Fagnavn:	MENNESKE-COMPUTER INTERAKTION- KOMMUNIKATION OG KOGNITION
Fagkoordinator:	Torkil Clemmensen
Faglærer:	Janni Nielsen - janni.nielsen@cbs.dk
Kategorisering:	Dat/Inf
Tidspunkt:	Efterår 2004
Fagtype:	Helt fag
Studenter arbejdstimer:	450 AT
ECTS credits:	15
Eksamen:	Mundtlig eksamensform på basis af et maxiprojekt med gruppeeksamen med individuel bedømmelse.

Fagets formål	<p>at de studerende skal blive i stand til at designe, udvikle, teste og evaluere interaktion mellem mennesket og grænsefladen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • at forstå og anvende teorier og arbejdsmetoder, der knytter sig til design, og udvikling af systemers grænseflader • at deltage i eksperimentel og brugerorienteret udvikling af grænseflade design • at analysere, teste og evaluere systemers grænsefladedesign
----------------------	---

Fagets indhold	<p>Grænsefladen er mødestedet for interaktionen mellem bruger og system, og interaktionen er mental. I grænsefladen er mange forskellige repræsentationsformer integreret: tekst, ikoner, dynamiske grafikker m.m. Dette stiller krav til både designeren i designprocessen, til designet, og til brugeren der interagerer med systemet. Designeren skal forstå den mentale interaktion, grænsefladedesignet skal både være funktionelt og æstetisk, og interaktionen skal være behagelig, tilgængelig og funktionel. Det er her test og evaluering af de multimodale grænseflader kommer ind. Det er utilstrækkeligt at teste for funktionalitet alene, også brugeroplevelsen skal kunne indfanges i test.</p> <p>Hvad enten der er designeren eller brugeren vi fokuserer på, så ligger de samme mentale processer til grund og menneskelig tænkning, kreativitet og problemløsende adfærd bevæger sig ad mange veje mod sit mål. Her er ikke tale om en simpel lineær sekvens af mentale handlinger, men om en omfattende associativ proces, hvor erfaring, viden, intuition og en rig forestillingsevne spiller væsentligt ind.</p>
-----------------------	---

Progression

Undervisningen er delt op i 3 overordnede tema med en række undertema:

- *Menneske* – med undertemaer: Kognition og Kommunikation
- *Interaktion* – med undertemaer interaktion og visuel design
- *Computer* – med undertemaer HCI i forundersøgelser, design og i test og

Undervisningsform

Undervisningen vil være orienteret mod problemorienterede maxiprojekter der udarbejdes i grupper. Gruppen går til eksamen sammen, men karaktergivning er individuel.

Der vil være en generel introduktion til faget på 2 timer. Herefter gennemføres undervisningen som hele temadage organiseret omkring: forelæsninger oplæg fra studerende, videofilm og klip, scenarier og interaktionsøvelser, design af visuel kommunikation og interaktion, afprøvning af forskellige testteknikker: observationer, tænke højt, visuel læsningstest, test af visuel interaktion, refleksion, analyser m.m.

Krav til den studerende

Aktiv deltagelse: For at kunne følge med i faget er det nødvendigt at de studerende danner læsegrupper og forbereder sig aktivt fra temadag til temadag. Faget stiller også krav om aktiv medvirken i form af oplæg og teoretiske præsentationer fra de studerendes side. Endelig forudsættes det også at de studerende har lyst og mod på at arbejde kreativt med design af interaktive grænseflader.

Forventet fordeling af time på fagets forskellige aktiviteter

Undervisning	60 timer
på forberedelse	180 timer
Projekt	195 timer
Eksamen	15 timer
i alt	450 timer

Orienterende litteratur

Preece, Jennifer., Rogers Yvonne and Helen Sharp (2002) INTERACTION DESIGN – beyond human-computer interaction, John Wiley & sons, Inc.