

Fagkode:	FOS
Fagnavn:	For-brugerorienteret Systemudvikling (Consumer Oriented Systems Development)
Fagkoordinator:	Torkil Clemmensen
Faglærer:	Jesper Holck (jeh.inf@cbs.dk), Lene Nielsen (ln.inf@cbs.dk)
Kategorisering:	Dat/Inf
Tidspunkt:	Forår 2005
Fagtype:	Helt fag
Studenter arbejdstimer:	450 AT
ECTS credits:	15
Eksamen:	Maxiprojekt, gruppeeksamen med individuel bedømmelse
Sprog:	Dansk

1. Fagets formål

At integrere systemudviklingsmetoder med et bruger- og forbrugerperspektiv, der har udgangspunkt i HCI-traditionen. Systemudviklingsprocessen forstås som en hermeneutisk proces, hvor man kikker både på dele og helheder, og som omfatter alt fra afdækning af (for)brugerbehov og klient-intentioner over systemdesign og implementering til system- og brugertest.

Faget afgrænser sig fra systemudviklingens traditionelle felt, hvor fokus er rettet mod målrettet kommunikation og effektivisering af arbejdsprocesser. Vi vil i stedet se på systemudvikling rettet mod oplevelser og køb.

- Fritidsorienteret
- Stationært såvel som mobilt
- Oplevelses- og nydelsesorienteret

Traditionelle usability-metoder har problemer når de skal anvendes på oplevelsesorienteret design. Metoderne måler efficiency, effectiveness og satisfaction (i forhold til det man satte sig for). Traditionelle systemudviklingsmetoder har også problemer i dette felt da det f.eks. ikke giver mening af formulere oplevelsesorienterede krav som use cases.

Formålet med faget er at give de studerende nogle redskaber til at agere inden for dette område, så de forstår at brugere ikke altid er målbevidste (de kan ikke altid formulere et eget formål i forhold til systemet), at klienternes behov ikke altid er sammenfaldende med brugernes, og at systemudviklingsmetoderne må tage højde for disse forhold.

2. Fagets indhold

Som indledning vil de studerende blive præsenteret for teori inden for området. De studerende skal i løbet af kurssets første gang selv formulere relevante

udviklingsprojekter. Resten af kursus tiden bliver tilrettelagt med fokus på teori og metode, der er relevant for disse projekter.

De studerende skal i grupper i løbet af kurset gennemføre et for-brugerorienteret systemudviklingsprojekt.

3. Progression

Det forudsættes at de studerende har et godt kendskab til systemudvikling og menneske-maskin-interaktion (HCI), f.eks. i kraft af en gennemført HA(dat.)-uddannelse.

4. Undervisningsform

Undervisningen vil bestå af tre delvist overlappende forløb:

1. En introduktionsfase med forelæsninger og seminarer med præsentation og diskussion af litteratur.
2. En projektfase, hvor de studerende i grupper (4-5 personer) under vejledning af lærerne gennemfører et systemudviklingsprojekt ved hjælp af egnede metoder og værktøjer. Der afholdes desuden et antal fællesmøder, hvor alle grupper fremlægger og evaluerer delresultater og udveksler erfaringer. I denne periode afholdes forelæsninger og seminarer over relevant litteratur
3. En rapportfase, hvor projektgrupperne arbejder med deres endelige rapport.

5. Krav til den studerende

På grund af projektarbejdets centrale rolle forudsættes det at de studerende yder en betydelig og stabil arbejdsindsats.

6. Forventet fordeling af timer på fagets forskellige aktiviteter

Indledende forelæsninger og seminarer, samt afsluttende gennemgang og diskussioner af artikler	125 timer
Vejledning og reviews i forbindelse med udviklingsprojektet	75 timer
Gennemførelse af udviklingsprojekt og rapportskrivning	250 timer
Ialt	450 timer

7. Orienterende litteratur

Berg, S., Taylor, A. S., & Harper, R. (2003). *Mobile phones for the next generation: device designs for teenagers*. Paper presented at the CHI 2003, Ft. Lauderdale, Florida, USA.

Broadbent, S., & Cara, F. (2000). A Narrative Approach to User Requirements for Web Design. *interactions*, 7(6), 31-35.

- Carlshamre, P. (2002). Release Planning in Market-Driven Software Product Development: Provoking an Understanding. *Requirements Engineering*, 7, 139-151.
- Carmel, E., & Sawyer, S. (1998). Packaged Software Development Teams: What Makes Them Different? *Information Technology & People*, 11(1), 7-19.
- Cole, M., O'Keefe, R. M., & Siala, H. (2000). From the User Interface to the Consumer Interface. *Information Systems Frontiers*, 1(4), 349-361.
- Cummins, N. (2002). Integrating E-Commerce and Games. *Personal and Ubiquitous Computing*, 6, 362-370.
- Cusumano, M. A., & Selby, R. W. (1997). How Microsoft Builds Software. *CACM*, 40(6), 53-61.
- Hassenzahl, M., Beu, A., & Burmester, M. (2001). Engineering Joy. *IEEE Software*, 18(1), 70-76.
- Holck, J. (2003). *4 perspectives on web information systems*. Paper presented at the HICSS, Waikoloa Village, Hawaii.
- Sawyer, S. (2001). A Market-Based Perspective on Information Systems Development. *Communications of the ACM*, 44(11), 97-102.
- Siegel, D. A., & Dray, S. M. (2001). New Kid on the Block: Marketing Organizations and Interaction Design. *interactions*, 8(2), 19-24.