

**PEDAGOGISK MJUKVARUUTVECKLING, 5 poäng**  
**Edutainment Software Design (7.5 ECTS credits)**

**C-nivå**  
**PMU850**

Kursplanen är fastställd av styrelsen för IDE-sektionen vid Högskolan i Halmstad 2004-06-02.

**KURSENS INPLACERING I UTBILDNINGSSYSTEMET**

Kursen ingår som obligatorisk kurs i Programmet för pedagogisk mjukvaruutveckling, 120 poäng åk 3.

**SÄRSKILDA FÖRKUNSKAPER**

Informatik 1-40 poäng.

**KURSENS SYFTE OCH MÅL**

Kursen syftar till att ge kunskaper om mjukvaruutveckling med fokus på teorier och principer för design. Särskild vikt läggs på begreppen användbarhet och användarmedverkan. Dessutom syftar kursen till att studenten ska kunna reflektera över perspektiv och teorier från övriga ämnesområden inom programmet i förhållande till pedagogisk mjukvaruutveckling. Vidare belyses utveckling och användning av IT-artefakter inom Edutainment ur ett samhällsperspektiv.

**KURSENS HUVUDSAKLIGA INNEHÅLL**

- teorier och principer för design
- användbarhetsbegreppet och metoder för användarmedverkan
- metoder och tekniker för användbarhetstester
- olika perspektiv på pedagogisk mjukvaruutveckling

**UNDERVISNING OCH EXAMINATION**

Undervisningen sker i form av föreläsningar och seminarier. Kursen examineras genom skriftlig och muntlig rapportering av självständigt arbete. Betyg på hel kurs ges i skala Väl godkänd, Godkänd eller Underkänd.

**KURSVÄRDERING**

Efter avslutad kurs ansvarar studierektor för att studenterna ges möjlighet att göra en värdering av kursen. Kursvärdering skall vara vägledande för utveckling och planering av kursen. Deltagande i kursvärdering sker anonymt. Resultatet delges berörd studierektor, labledare, lärare och studenter. Därefter görs en summering av resultat och åtgärder som rapporteras till sektionsstyrelsen.

**KURSLITTERATUR**

Löwgren, J. & Stolterman, E. (1998). Design av informationsteknik – materialet utan egenskaper. Studentlitteratur, ISBN 91-44-00681-0.

Artiklar

Ytterligare litteratur kan tillkomma