



Semesterbeskrivelse 9. semester Interaktive Digitale Medier

Overordnet semesterbeskrivelse

Oplysninger om semesteret

Skole: Skolen for Communication, Art and Technology (CAT)

Studienævn: Humanistisk Informatik

Studieordning: Kandidat i informationsteknologi, Interaktive digitale medier

http://www.fak.hum.aau.dk/digitalAssets/73/73160_ka_idm_2013.pdf

Semesterets organisering og forløb

Uddannelsens 9. sem. rummer 2 moduler: Projektmodulet (§ 15 og 16 i studieordningen) og "Forskningsmetodologi" (§ 17 i studieordningen).

Under projektmodulet kan man enten vælge at skrive projekt inden for modulet "Interaktive digitale medier i praksis" (§ 15, valgmulighed 1 af 2) eller indenfor modulet "Computerspil ved Det Danske Akademi for Digital Interaktiv Underholdning (DADIU) (§ 16, valgmulighed 2 af 2)

Omfang og forventning

Semesteret udgør 30 ECTS points. 1 ECTS point svarer til 27,5 times arbejde, og 30 ECTS point svarer således til 825 arbejdstimer eller 22 ugers fuldtidsarbejde bestående af forberedelse til undervisning, undervisning, forberedelse til praktik, praktik, vejledning og eksamener.

Semesterkoordinator og sekretariatsdækning

Ankerlærere: Janne Bang koordinerer praktik, Jens F. Jensen er faglig koordinator

Studiesekretær: Louise Mette Møller (lmk@hum.aau.dk)

Modulbeskrivelser

Projektmodul: "Projektmodulet"

Modulet udgør 25 ECTS point svarende til 687,5 arbejdstimer

Placering

9. Semester

Studienævnet for Humanistisk Informatik

Type og sprog

"Interaktive digitale medier i praksis" (§15, valgmulighed 1 af 2)

Modulet "Interaktive digitale medier i praksis" omhandler digital mediedesigns praktiske virkelighed. Det sker i form af et 3-4 måneders praksisorienteret forløb i en virksomhed. Den studerende indgår i udarbejdelsen af et eller flere koncepter/produkter eller et delelement af et eller flere koncepter/produkter i en ekstern virksomhed, organisation eller institution. Produkterne skal involvere digitale elementer, der designes på baggrund af analyser af behov og muligheder. Arbejdsforløbet skal belyses teoretisk og metodisk ud fra kandidatuddannelsens samlede faglighed. Den studerende skal herigennem oparbejde en bevidsthed om og indsigt i den konkrete arbejdsvirkelighed, som uddannelsen retter sig mod.

Som en del af det praksisorienterede forløb forudsættes det, at den studerende foretager et interview med virksomheden, organisationen eller institutionen, hvori forløbet foregår. Interviewet skal belyse virksomhedens, organisationens eller institutionens behov for den studerendes viden, kompetencer og færdigheder. Interviewet er bilag til den studerendes skriftlige arbejde, men indgår i øvrigt heri i en behandlet, kort sammenfattet form.

Der kan i særlige tilfælde af studienævnet gives tilladelse til, at det praksisorienterede projekt ikke udarbejdes i en virksomhed eller organisation men på universitetet i forhold til en konstrueret virksomheds-case.

Janne Bang er koordinator for denne del af modulet. Det er jeres eget ansvar at finde praktikvirksomheden og få praktikkontrakt med virksomheden godkendt hos Janne Bang (janne@hum.aau.dk). Jens F. Jensen (jensf@hum.aau.dk) er koordinator og ansvarlig for de faglige dele af semesteret.

Modulet har et omfang på 25 ECTS (svarende til 687,5 arbejdstime) og evalueres via en intern mundtlig prøve med udgangspunkt i det udarbejdede skriftlige arbejde. Bemærk at der skal udarbejdes et konkret digitalt oplevelsesprodukt/-koncept i forbindelse med praktikforløbet, som indgår i bedømmelsesgrundlaget.

I forbindelse med modulet bliver der afholdt en midtvejsevaluering. Den er fastsat til fredag d. 17. oktober kl. 9.15-12.00. Den vil finde sted på Nordkraft Aalborg. Samme dag vil der blive afholdt et mindre seminar relateret til studiefaget i "Forskningsmetodologi" samt et specialerelateret seminar (kl. 12.30-16.00).

Ligeledes vil der gennem semesteret blive afholdt et virtuelt læringsforløb, som bl.a. omhandler præsentationsteknikker, forhandlingsteknik og virksomhedskommunikation. Dette forløb vil blive afviklet dels via selvstudium af tekster og andet materiale, der lægges op i kursets Moodle-rom, dels via fjernundervisning, hvor der vil være mulighed for at stille spørgsmål omkring og diskutere de uploadede tekster på Moodle. Derudover vil vi samle op på præsentationsteknikker, forhandlingsteknik, virksomhedskommunikation ifm. midtvejsseminaret.

Endelig afholdes der en slutevaluering af praksismodulet efter afholdelsen af den mundtlige eksamen i december. Datoen for denne evaluering bliver udmeldt efter eksamensplanen ligger klar.

Praktikrapporten skal afleveres d. 27. november, og I kan forvente, at den mundtlige eksamen i modulet bliver placeret medio december.

Hvis der er spørgsmål og kommentarer, er I velkomne til at maile til jensf@hum.aau.dk eller at sende et indlæg på Moodle. Semesterets studieseekretær er: Louise Mette Møller (lmc@hum.aau.dk).

Mål

Beskrivelsen af og læringsmål for modulet i "Interaktive digitale medier i praksis" ser ud i som følger i studieordningen:

"§ 15 Modulet "Interaktive digitale medier i praksis" (projektmodul) valgmulighed 1 af 2

Modulets placering: 9. semester.

Modulets omfang: 25 ECTS-point.

Modulet omhandler digital mediedesigns praktiske virkelighed. I en ekstern virksomhed, organisation eller institution indgår den studerende i udarbejdelsen af et eller flere koncepter/produkter eller et delelement af et eller flere koncepter/produkter, der involverer digitale elementer på baggrund af analyser af behov og muligheder. Modulet består af et 3-4 måneders praksisorienteret forløb, hvor den studerende oparbejder en bevidsthed om og indsigt i den konkrete arbejdsvirkelighed, som uddannelsen er rettet mod. Arbejdsforløbet skal belyses teoretisk og metodisk ud fra kandidatuddannelsens samlede faglighed.

Som en del af det praksisorienterede forløb forudsættes det, at den studerende foretager et interview med virksomheden, organisationen eller institutionen hvori forløbet foregår. Interviewet skal belyse virksomhedens, organisationens eller institutionens behov for den studerendes viden, kompetencer og færdigheder. Interviewet er bilag til den studerendes skriftlige arbejde, men indgår i øvrigt heri i en behandlet, kort sammenfattet form.

Der kan i særlige tilfælde af studienævnet gives tilladelse til, at det praksisorienterede projekt ikke udarbejdes i en virksomhed eller organisation men på universitetet i forhold til en konstrueret virksomhedscase.

I tilknytning til modulet udbydes:

- en midtvejsevaluering midt i forløbet samt en slutevaluering efter praktikperioden
- et virtuelt læringsforløb gennem praktiksemesteret, som omhandler præsentationsteknikker, forhandlingsteknik, virksomhedskommunikation, mm.

Der tildeles en fagkyndig vejleder, og undervisningen organiseres som et praksisorienteret forløb i en virksomhed eller organisation.

Mål

Den studerende skal gennem modulet opnå:

Viden om:

- uddannelsens teorier, metoder og designtilgange på baggrund af mødet med en specifik praksis
- kommunikationsteori samt forhandlings- og præsentationsteknikker
- den konkrete arbejdsvirkelighed, som uddannelsen er rettet mod
- udfordringer, begrænsninger og potentialer i interaktive digitale medier i praksis.

Færdigheder i:

- at kommunikere, forhandle og samarbejde med relevante partnere i forhold til behovsvurde-

ring, design, markedsføring, realisering m.m. af det under modulet udarbejdede digitale medie-produkt/koncept

- effektivt at præsentere ideer og projekter for partnere og interessenter
- at designe, implementere og evaluere digitale medieprodukter på videnskabeligt grundlag i samspil med specifikke partnere og interessenter
- at evaluere sit eget projekt, såvel som generelt at evaluere og konsekvensvurdere digitale medieprodukter i relation til en given virksomheds- og organisationskontekst.

Kompetencer til:

- at operationalisere og anvende uddannelsens teorier og metoder til at identificere, analysere og vurdere behov og muligheder for designet af digitale medieprodukter i mødet med en konkret praksiskontekst
- at redegøre for det udarbejdede design og for de teoretiske og metodiske overvejelser, der ligger til grund herfor samt generelt at evaluere og konsekvensvurdere design og implementering af digitale medieprodukter
- at inddrage, operationalisere, analysere og vurdere teorier omkring erhvervsrettet kommunikation og markedsføring i forhold til samarbejdspartnere
- at redegøre for det praksisorienterede forløb, herunder dets udgangspunkt, kontekst, processer og resultater
- at udføre projektledelse og projektstyring og gennemføre fagligt og tværfagligt samarbejde og påtage sig et professionelt ansvar
- at analysere og vurdere forretningspotentialer.”

Beskrivelsen af og læringsmål for modulet i ”Computerspil ved Det Danske Akademi for Digital Interaktiv Underholdning” ser ud i som følger i studieordningen:

”§ 16 Modulet ”**Computerspil ved Det Danske Akademi for Digital Interaktiv Underholdning (DADIU)**” (projektmodul) valgmulighed 2 af 2

Modulets placering: 9. semester.

Modulets omfang: 25 ECTS-point.

Modulet træner de studerende i at arbejde praktisk med computerspilskreation, således at der reflekteres teoretisk, metodisk, teknologisk og organisatorisk over et eller flere koncepter til computerspil, der er udarbejdet i praksis af den studerende under DADIU-forløbet. På modulet udbydes der spil-kreationsfunktioner som eksempelvis spil-designer, spil-projektleder og spil-leveldesigner, hvor den studerende vælger at arbejde med en funktion. Modulet er kendetegnet ved en høj grad af involvering fra computerpilsindustrien.

I tilknytning til modulet udbydes undervisning inden for følgende områder:

- teoretiske, metodiske, teknologiske og organisatoriske kurser om computerspil
- spilcreationsfunktioner som eksempelvis spil-designer, spil-projektleder og spil-leveldesigner
- workshops i form af en eller flere fælleskreationer.

Projektmodulet gennemføres på engelsk.

Mål

Den studerende skal gennem modulet opnå:

Viden om:

- spilindustriens arbejdsprocesser og produktionsformer, baseret på højeste internationale forskning inden for modulets område og udbygget indsigt i andre kompetence- og faggrupperes fagsprog og centrale problemstillinger forankret i computerspilskreation
- HCI i computerpilsdesign med henblik på samtidig håndtering af et normativ, praktisk; et

æstetisk udtryksmæssigt; og et teoretisk funktionelt rationale

- computerspil som medie og genre – samt forståelse for forskellige computerspilsmedieplatforme
- grundlæggende teknikker og begreber inden for grafisk design og animation.

Færdigheder i:

- interaktionsdesign, visuelt design, auditivt design i computerspilskreation
- at mestre videnskabelige metoder og redskaber inden for modulets områder
- at kunne vurdere og vælge blandt videnskabelige teorier, metoder, redskaber og generelle færdigheder og på baggrund heraf opstille nye analyse- og løsningsmodeller inden for modulets område
- kommunikation om faglige problemstillinger med andre faggrupper.

Kompetencer til:

- fremstilling, test og præsentation af computerspil
- at indgå professionelt i en computerspilskreation med den valgte spilkreationsprofil
- selvstændigt at arbejde med teknologisk set-up og spilplatformsformater
- at kunne styre arbejds- og udviklingssituationer, der er komplekse, uforudsigelige og forudsætter nye løsningsmodeller

at indgå i et teamwork af forskellige spilkompetencer omkring en konkret flerfaglig udvikling af en spilproduktion igennem en hel kreationscyklus.”

Fagindhold og begrundelse

Modulet ”Interaktive digitale medier i praksis” omhandler digital mediedesigns praktiske virkelighed. Det sker i form af et 3-4 måneders praksisorienteret forløb i en virksomhed. Den studerende indgår i udarbejdelsen af et eller flere koncepter/produkter eller et delelement af et eller flere koncepter/produkter i en ekstern virksomhed, organisation eller institution. Produkterne skal involvere digitale elementer, der designes på baggrund af analyser af behov og muligheder. Arbejdsforløbet skal belyses teoretisk og metodisk ud fra kandidatuddannelsens samlede faglighed. Den studerende skal herigennem oparbejde en bevidsthed om og indsigt i den konkrete arbejdsvirkelighed, som uddannelsen retter sig mod.

Omfang og forventning

Hvis der sammen med projektrapporten afleveres et større eller flere mindre produkter, som den studerende har lavet eller leveret væsentlige bidrag til i løbet af praktikken reduceres litteraturforventningen med 50% - dvs til 1250 sider.

Eksamen

Modulet afsluttes på 9. semester med:

”Prøve 5

En intern, mundtlig prøve i: **”Interaktive digitale medier i praksis” (Interactive Digital Media in Practice).**

Prøven foregår som en samtale mellem den/de studerende, eksaminator og censor med udgangspunkt i det skriftlige arbejde, hvad enten dette er udarbejdet individuelt eller i samarbejde med andre. Projektrapporten/det skriftlige arbejde betragtes som gruppens fælles ansvar. Projektrapporten udgør grundlaget for eksamination og bedømmelse, og der foretages en samlet bedømmelse af projektrapporten og den mundtlige præstation.

Sidetæl: Projektrapporten skal minimum være på 15 sider og maximum 20 sider pr. studerende (dog maximum 30 sider ved individuel studerende)

Normeret prøvetid: Prøvetiden er normeret til 20 minutter pr. studerende og 10 minutter pr. gruppe til

votering og karaktergivning, dog højst i alt to timer ved store grupper, 30 minutter i alt ved individuelle prøver.

Bedømmelsesform: En karakter efter 7-trinsskalaen.

Ved en mundtlig gruppe-prøve skal den enkelte studerende eksamineres på en sådan måde, at det sikres, at der foretages en individuel bedømmelse.

Omfang: 25 ECTS-Point

Projektrapporten og den mundtlige samtale skal demonstrere, at den studerendes opfylder de faglige mål beskrevet ovenfor.

Ved bedømmelsen af prøvepræstationen vil der med henblik på opnåelse af karakteren 12 blive lagt vægt på, at den studerende indløser ovenstående læringsmål på en fyldestgørende måde med ingen eller få uvæsentlige mangler.

Omprøve afholdes med udgangspunkt i den reviderede projektrapport." (fra Studieordning for Interaktive Digitale Medier)

ELLER

"Prøve 6

En intern, mundtlig prøve: **"Computerspil ved Det Danske Akademi for Digital, Interaktiv Underholdning (DADIU)" (Computer Games at the National Academy of Digital Interactive Entertainment)(DADIU).**

Prøven tager udgangspunkt i det sidste computerspil udarbejdet af den studerende under DADIU-forløbet samt en skriftlig rapport, der reflekterer over et eller flere koncepter til computerspil, der er udarbejdet af den studerende under DADIU-forløbet. Refleksionerne i rapporten skal være med hensyn til teori, metode, teknologi og organisation. Projektrapporten kan enten skrives på engelsk og dansk.

Projektrapporten skal være på mindst 10 sider og må højst være på 15 sider pr. studerende; derudover vedlægges den færdige computerspilskreation. Ved eksamen gives et oplæg på mindst 5 minutter, der forholder rapportens refleksioner til det færdige computerspil, der er udarbejdet på DADIU.

Prøvetiden er normeret til 20 minutter pr. studerende og 10 minutter pr. gruppe til votering og karaktergivning, dog højst i alt to timer ved store grupper, 30 minutter i alt ved individuelle prøver. Bedømmelsesform: en karakter efter 7-trinsskalaen.

Omfang: 25 ECTS-point.

Projektrapporten og den mundtlige samtale skal demonstrere, at den studerende opfylder målbeskrivelserne for modulet.

Ved bedømmelsen af prøvepræstationen vil der med henblik på opnåelse af karakteren 12 blive lagt vægt på, at den studerende indløser ovenstående læringsmål på en fyldestgørende måde med ingen eller få uvæsentlige mangler.

Omprøve afholdes med udgangspunkt i det udarbejdede computerspil og den reviderede rapport.

Studiefagsmodul: "Forskningsmetodologi"

Placering

9. Semester Oplevelsesdesign
Studienævnet for Humanistisk Informatik

Modulansvarlig

Jens F. Jensen
Undervisere: Jens F. Jensen og Thessa Jensen

Type og sprog

Modulet er et studiefagsmodul
Undervisningen foregår i udgangspunktet på dansk, tekster på og virtuelle forelæsninger kan være på engelsk

Mål

§ 17 Modulet "Forskningsmetodologi"(studiefagsmodul)

Modulets placering: 9. semester.

Modulets omfang: 5 ECTS-point.

I modulet lærer de studerende at planlægge større komplekse undersøgelser selvstændigt og på et fagspecifikt grundlag. Der lægges vægt på den studerendes selvstændige identifikation og beskrivelse af undersøgelsesobjektet samt på refleksion af forskellige metodiske tilgange, herunder såvel kvalitative som kvantitative, til udmøntning af undersøgelsen.

I tilknytning til modulet kan udbydes virtuelle forløb, seminarer og vejledning inden for følgende område:

- Undersøgellesdesign.

Mål

Den studerende skal gennem modulet opnå:

Viden om:

- fagspecifikke paradigmer og videnskabelige metoder
- Sammenhængen mellem videnskabsteori, videnskabelig metode og teorivalg i videnskabelige undersøgelser.

Færdigheder i:

- tilrettelæggelse af fagspecifikke undersøgelser og forskningsprojekter, herunder valg af undersøgelsesobjekt, metode og teori
- Vurdering af konsekvenserne af forskellige metodiske og teoretiske tilgange til fagspecifikke undersøgelser og forskningsprojekter.

Kompetencer til:

- tilrettelæggelse af fagspecifikke undersøgelser og forskningsprojekter i specifikke kontekster i praksis
- at arbejde selvstændigt og indgå i fagligt samarbejde i relation til tilrettelæggelse af fagspecifikke undersøgelser og forskningsprojekter med en professionel tilgang.

Fagindhold og begrundelse

Semesterets andet modul omhandler forskningsmetodologi i forbindelse med planlægning af større undersøgelser på et fagspecifikt grundlag. Modulet fokuserer på identifikation og beskrivelse af undersøgelsesobjektet samt på refleksion over metodiske tilgange til udmøntning af undersøgelsen. Modulet vægter 5 ECTS.

Modulet understøttes af

1. et virtuelt undervisningsforløb om undersøgelsesdesigns baseret på Moodle (hvor der vil blive lagt tekster og andet materiale op på kursets Moodle-rum som grundlag for til selvstudium)
2. vejledning, sparring og diskussion af materialer på Moodle

3. samt et mindre seminar afviklet samme dag som midtvejsseminaret.

Dvs. modulet afvikles som *blended learning*.

De studerende vil løbende blive præsenteret for forskellige temaer (8-12 stk.) inden for Forskningsmetodologi i form af et sæt af tekster eller andet materiale (videoer mv.), der udgør temaets forberedelsesstof.

Du studerende opfordres til at diskutere teksterne i kursusrummets forum.

Forløbet evalueres via en intern skriftlig prøve i "Forskningsmetodologi", der har form af en hjemmeopgave, hvor den studerende på baggrund af modulet og med udgangspunkt i et selvvalgt emne redegør for designet af en større fagspecifik undersøgelse inden for Oplevelsesdesigns fagområde. Der skal kun redegøres for undersøgelsens design, undersøgelsen skal ikke gennemføres. Opgavens omfang er: 8 sider ved én studerende, 10 sider ved to studerende og 12 sider ved tre studerende. Bedømmelse: bestået/ikke-bestået.

Afleveringstermin d.1.12.2014 i digital form (som pdf) som vedhæftning til e-mail til jensf@hum.aau.dk og lmk@hum.aau.dk.

Opgaven i forskningsmetodologi kan I vælge at skrive som en specialesynopsis, vælger I IKKE at gøre dette, skal I d. 1.12. – samtidig med at I afleverer opgaven i forskningsmetodologi – aflevere en specialesynopsis. Specialesynopsen skal afleveres, for at I kan få godkendt specialeemnet/problemformuleringen samt tildelt en vejleder til specialet.

Jens F. Jensen er fagligt ansvarlig for dette modul. Hvis der er spørgsmål og kommentarer, er I velkomne til at maile til jensf@hum.aau.dk eller at sende et indlæg på Moodle.

Omfang og forventning

Modulet udgør 5 ECTS svarende til en arbejdsbelastning på 137,5 time

Modulaktiviteter (kursusgange med videre)

Temaer:

1. Metoder I IT-studier

Under dette tema ser vi på forskningsmetoder specielt tilknyttet IT-området, HCI, interaction design etc., herunder bl.a. det mobile område etc.

- a. Kjeldskov, J. & Graham, C. (2003). A Review of Mobile HCI Research Methods. Human-Computer Interaction with Mobile Devices and Services, Lecture Notes in Computer Science, 2795, 317-335 (18 sider)
- b. Kjeldskov, J., & Paay, J. (2012). A longitudinal review of mobile HCI research methods, MobileHCI 2012 ACM. San Francisco, CA, USA. (10 sider)
- c. Forlizzi, J. & Ford, S. (2000). The building blocks of experience: an early framework for interaction designers. DIS '04 Proceedings of the 3rd conference on Designing interactive systems: processes, practice, methods, and techniques, 419-423, ACM New York, USA
- d. Forlizzi, J., & Battarbee, K. (2004). Understanding experience in interactive systems. DIS '04 Proceedings of the 5th conference on Designing interactive systems: processes, practices, methods, and techniques, 261-268, ACM New York USA.
- e. Wynekoop, J., & Conger, S. (1990). A Review of Computer Aided Software Engineering Research Methods. In Nissen, H-E., Klein, H., & Hirshheim, R. (Eds.). Information system research: contemporary approaches & emergent traditions. Proceedings of the IFIP TC8/WG 8.2 Working Conference on the Information System Research Arena of the 90's Challenge, Per-

ceptions, and Alternative Approaches (pp. 301-325), Copenhagen, Denmark, 14-16 December 1990.

2. Casestudier

Et casestudie er en metode eller en strategi, hvor man fokuserer på en enkelt eller få konkrete hændelser eller tilfælde af et fænomen for at analysere netop denne hændelse eller fænomen. Til forskel fra mange andre videnskabelige metoder, der søger bekræftelse via repræsentativitet, søger casestudiet bekræftelse ved at udlede sammenhæng i selve hændelsen eller fænomenet. Under dette tema ser vi på forskellige kendetegn ved og diskussioner af casestudier.

- a. Flyvbjerg, B. (2010). Fem misforståelser om casestudiet. In Brinkman, S. & Tanggaard, L. (eds.) *Kvalitative metoder* (pp. 463-487). København: Hans Reitzels Forlag. ELLER
- b. B. Flyvbjerg (2006). Five Misunderstandings about Case-Study Research. *Qualitative Inquiry*, 12, 2, 219-245 (26 sider)
- c. Eisenhardt, K. (1989). Building Theories from Case Study Research. *Academy of Management Review*, 14(4), 532-550. (18 sider)
- d. Yin, R. K. (1989). *Case Study Research: Design and Methods*. London: Sage Publications Inc.

Virtuelle forelæsninger:

- a. Graham R. Gibbs: Types of Case Study. Part 1 of 3 on Case Studies

A lecture on case studies as a research strategy taken from a series on research methods and research design given to masters (graduate) students by Graham R Gibbs at the University of Huddersfield. This is part 1 of three, and deals with the different kinds of case studies and looks at some key examples from the social sciences such as single cases, community studies and organizations, institutions, events, roles and relationships as cases.

<http://www.youtube.com/watch?v=gQfoq7c4UE4&list=PLirEzjoHKvxaX8zZuFUSAi4jdukeexwx&index=7>

- b. Graham R. Gibbs: Planning a Case Study. Part 2 of 3 on Case Studies

A lecture on case studies as a research strategy taken from a series on research methods and research design given to masters (graduate) students by Graham R Gibbs at the University of Huddersfield. This is part 2 of three, and deals with planning a case study and thinking about the conceptual framework and developing suitable research questions

<http://www.youtube.com/watch?v=o1JEtXkFAR4&list=PLirEzjoHKvxaX8zZuFUSAi4jdukeexwx&index=8>

- c. Graham R. Gibbs: Replication or Single Cases. Part 3 of 3 on Case Studies

A lecture on case studies as a research strategy taken from a series on research methods and research design given to masters (graduate) students by Graham R Gibbs at the University of Huddersfield. This is part 3 of three, and examines the replication strategy in case studies and whether it should be based on literal or theoretical replication or whether the case study should use only a single case as a test case, extreme case or typical case

<http://www.youtube.com/watch?v=b5CYZRyOlys&list=PLirEzjoHKvxaX8zZuFUSAi4jdukeexwx&index=9>

Sekundære videoer

Chris Flip: Case study

Let's go on a journey and learn how to conduct case studies!

<http://www.youtube.com/watch?v=FuG8AzK9GVQ>

3. Aktionsforskning – action research

Traditionel forskning forsøger normalt at distancere eller separere sig fra eller være uafhængig af den genstand, virksomhed eller det område, som der forskes i. Man forsøger at etablere en objektiv distance. Aktionsforskning er omvendt kendetegnet ved, at der er en direkte og umiddelbar påvirkning af forskningsrådet. Ofte er målet at komme med konkrete problemløsninger på praktiske problemstillinger i en virkelig situation og forsøge at implementere disse løsninger.

- a. Kristiansen, M., & Bloch-Poulsen, J. (2013). Editorial - participation and power. *International Journal of Action Research* 9(1). s 5 – 15 (10 sider)
- b. Brydon-Miller, M, Greenwood, D. & Maguire, P. (2003) Why action research? *Action research*, pp. 9-29 (20 sider)
- c. Chandler, D. & Torbert, B: (2003). Transforming inquiry and Action. Interweaving 27 flavors of action research. *Action Research* 2003 1: 133, <http://arj.sagepub.com/content/1/2/133> (20 sider)

4. Research through design – Design research

Research through design eller RtD er en forholdsvis ny metodisk tilgang til problemløsning og viden. Kort fortalt handler det om at opnå viden gennem handling, at få *hands on*, at designe noget, skabe noget og så efterfølgende reflektere over aktiviteten, således at man kan udvinde viden. Metoden er mest anvendt inden for HCI, Design research etc.

- a. Zimmerman, J., Forlizzi, J., & Evenson, S. (2007). Research Through Design as a Method for Interaction Design Research in HCI, *Proceeding CHI '07 Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, Pages 493-502 (9 sider)
- b. Zimmerman, J., Stolterman, E., & Forlizzi, J. An Analysis and Critique of Research through Design: towards a formalization of a research approach, *DIS 2010*, August 16-20, 2010, Aarhus Denmark
- c. Keyson, D. V., & Alonso, M.B. (2009). Empirical Research Through Design, *Proceedings of the 3rd IASDR Conference*, (10 sider)

5. Etnografiske metoder

Etnografi er en kvalitativ beskrivende forskningsmetode, udviklet inden for antropologien. Den bruges ofte til at beskrive kulturer, kulturforskelle, sociale strukturer, levemåder og brugerkulturer og benytter sig bl.a. af feltarbejde, observation og deltagende observation som dataindsamlingsmetode. Etnografi er oftest en holistisk metode, der bygger på princippet om, at elementerne eller delene af en kultur ikke kan forstås uafhængigt af hinanden. Etnografiske metoder er blevet brugt i samfundsvidenskaberne, sociologien, kulturstudier, men bruges nu i stigende grad også inden for mediestudier, HCI, user experience og virtuelle kulturer.

- a. Millen, D. (2000). Rapid Ethnography. Time Deepning Strategies for HCI Field Research. *DIS*

'00 Proceedings of the 3rd conference on Designing interactive systems: processes, practices, methods, and techniques, 280-286. New York ACM.

- b. Hughes, J., King, V., Rodden, T., & Andersen, H. (1994). Moving Out from the Control Room: Ethnography in System Design, CSCW 94, ACM (10 sider)
- c. Kinash, S., & Crichton, S. (2003). Virtual Ethnography: Interactive Interviewing Online as Method. *Canadian Journal of Learning and Technology*. Volume 29(2) Spring (11 sider)

Virtuelle forelæsninger

- a. Graham R. Gibbs: Ethnography. Part 1 of 2 on Ethnography and Participant Observation

A lecture on ethnography and managing the research role by Graham R Gibbs taken from a series on research methods and research design given to masters (graduate) students at the University of Huddersfield. This is part 1 of two, and examines the nature of ethnography, looks at some classic examples of ethnographic work using participant observation and considers some of the issues of managing the research role when doing participant observation.

<http://www.youtube.com/watch?v=V8doV3P0us4&index=25&list=PLirEzjoHKvxaX8zZuFUSAi4jdukeexwx>

- b. Graham R. Gibbs: What to observe in Participant Observation. Part 2 of 2 on Ethnography and Participant Observation

A lecture on the range of data that can be gathered when doing participant observation by Graham R Gibbs taken from a series on research methods and research design given to masters (graduate) students at the University of Huddersfield. This is part 2 of two, and looks at the details of observing and taking field notes during participant observation. Collecting information about settings, events and social differences are considered as well as creating indicators, typologies (both emic and etic) and charts as ways of recording data about the research setting.

<http://www.youtube.com/watch?v=JADIR-J9Ht4&index=26&list=PLirEzjoHKvxaX8zZuFUSAi4jdukeexwx>

6. Usability & User Experience

Dette tema vil behandle forskellige metoder til at undersøge og evaluere *user experience* og usability.

- a. Swallow, D., Blythe, M., & Wright, P. (2005). Grounding Experience: Relating Theory and Method to Evaluate the User Experience of Smartphones. *Proceeding EACE '05. Proceedings of the 2005 annual conference on European association of cognitive ergonomics*.
- b. Vermeeren, A.P.O.S., Law, E.L., Roto, V., Obrist, M., Hoonhout, J., Väänänen-Vainio-Mattila, K., (2010). User Experience Evaluation Methods: Current State and Development Needs. *Proceedings: NordiCHI 2010, October 16-20, 2010*
- c. Buchenau, M., & Suri, J.F. (2000). Experience Prototyping, DIS '00, Brooklyn, New York. ACM
- d. Isomursu, M., Kuutti, K., & Väinämö, S. (2004). Experience Clip: Method for User Participation and Evaluation of Mobile Concepts. *Proceeding PDC 04 Proceedings of the eighth conference on Participatory design: Artful integration: interweaving media, materials and practices - Volume 1. Pages 83 - 92 (10 sider)*
- e. Kujala, S., Roto, V., Väänänen-Vainio-Mattila, K., Karapanos, E., & Sinnelä, A. (2011). UX Curve: A method for evaluating long-term user experience. *Interacting with computers*. (11 sider)

Sekundærlitteratur

- a. Nielsen, J. (1994). Usability Inspection Methods, Morgan John Wiley & Sons
- b. Vicky Teinaki (2012) 100 User Experience Design & Evaluation Methods for Your Toolkit, <http://johnnyholland.org/2012/01/100-user-experience-ux-design-and-evaluation-methods-for-your-toolkit/>

7. Mixed Methods

Paradigmet Mixed Methods er stadig forholdsvist ungt og dermed relativt ukendt for mange. Mixed Methods forskning er forskning, der indbefatter indsamling, analyse og fortolkning af både kvantitative og kvalitative data i et enkelt studie eller i en serie af studier, der undersøger det samme grundlæggende fænomen. Det findes en lang række forskellige forskningsdesigns inden for Mixed Methods. Dette tema vil dels forsøge at definere og bestemme Mixed Methods, dels præsentere typologier til forståelse af forskellige former for Mixed Methods designs.

- a. R. Burke Johnson, R.B., & Onwuegbuzie, A. J. (2004). Mixed Methods Research: A Research Paradigm Whose Time Has Come. *Educational Researcher*, Vol. 33, No. 7. *American Educational Research Association*, pp. 14-26 (14 sider)
- b. Johnson, R.B., Onwuegbuzie, A.J., & Turner, L.A. (2007). Toward a Definition of Mixed Methods Research. *Journal of Mixed Methods Research* Volume 1 Number 2, April 2007 pp. 112-133 (23 sider)
- c. Leech, N.L., & Onwuegbuzie, A.J. (2009). A typology of mixed methods research designs. *Qual Quant*, Springer Science + Business Media.

8. Kvalitet i research: Reliabilitet, validitet, generaliserbarhed, credibility

Virtuelle forelæsninger

- a. Graham R. Gibbs: Reliability, validity, generalizability and credibility. Pt .1 of 3: Research Quality

A lecture on the quality of research and the research process taken from a series on research methods and research design given to masters (graduate) students by Graham R Gibbs at the University of Huddersfield. This is part 1 of three, and deals with ideas of reliability, validity, generalizability and credibility, especially as applied to quantitative research.

<http://www.youtube.com/watch?v=4NQHel8GD54&list=PLirEzjoHKvxaX8zZuFUSAi4jdukeexwx&index=2>

- b. Graham R. Gibbs: The Quality of Qualitative Research. Part 2 of 3 on Research Quality and the Research Process

A lecture on the quality of research and the research process taken from a series on research methods and research design given to masters (graduate) students by Graham R Gibbs at the University of Huddersfield. This is part 2 of three, and deals with adapting the ideas of reliability, validity, generalizability to the field of qualitative research.

http://www.youtube.com/watch?v=dGeh_foiwu0&list=PLirEzjoHKvxaX8zZuFUSAi4jdukeexwx&index=3

- c. Graham R. Gibbs: The Process of Research. Part 3 of 3 on Research Quality and the Re-

search Process

A lecture on the quality of research and the research process taken from a series on research methods and research design given to masters (graduate) students by Graham R Gibbs at the University of Huddersfield. This is part 3 of three, and deals with the stages of research (normative and descriptive) and with developing a research question.

<http://www.youtube.com/watch?v=zCdS5Zy5CNE&index=4&list=PLirEzjoHKvxaX8zZuFUSAi4jdukeexwx>

Eksamen

Forløbet evalueres via en intern skriftlig prøve i "Forskningsmetodologi", der har form af en hjemmeopgave, hvor den studerende på baggrund af modulet og med udgangspunkt i et selvvalgt emne redegør for designet af en større fagspecifik undersøgelse inden for Interaktive Digitale Mediers fagområde. Der skal kun redegøres for undersøgelsens design, undersøgelsen skal ikke gennemføres. Opgavens omfang er: 8 sider ved én studerende, 10 sider ved to studerende og 12 sider ved tre studerende. Bedømmelse: bestået/ikke-bestået.

Afleveringstermin d.1.12.2014 i digital form (som pdf) som vedhæftning til e-mail til jensf@hum.aau.dk og lmk@hum.aau.dk.

Opgaven i forskningsmetodologi kan I vælge at skrive som en specialesynopsis, vælger I IKKE at gøre dette, skal I d. 1.12. – samtidig med at I afleverer opgaven i forskningsmetodologi – aflevere en specialesynopsis. Specialesynopsen skal afleveres, for at I kan få godkendt specialeemnet/problemformuleringen samt tildelt en vejleder til specialet.

Undertegnede er fagligt ansvarlig for dette modul. Hvis der er spørgsmål og kommentarer, er I velkomne til at maile til mig (jensf@hum.aau.dk) eller at sende et indlæg på Moodle.

Studieordningen har følgende bestemmelser vedr. eksamen

"En intern skriftlig prøve i "**Forskningsmetodologi**" (**Research Methodology**).

Prøven har form af en skriftlig hjemmeopgave hvor den/de studerende på baggrund af modulet redegør for designet af en større fagspecifik undersøgelse inden for uddannelsens fagområde uden dog at gennemføre selve undersøgelsen. Emnet vælges af den/de studerende og afleveringsfristen fastsættes af studienævnet.

Den skriftlige opgave må laves i grupper af op til 3 studerende. Hvor det skriftlige arbejde er lavet i samarbejde med andre, skal det angives, hvem der er ansvarlig for de enkelte dele af arbejdet. Der gives en bedømmelse for den skriftlige præstation, dvs. den del af det skriftlige arbejde, som den studerende er ansvarlig for.

Den skriftlige besvarelse må højst være på 8 sider ved én studerende, 10 sider ved to studerende og 12 sider ved tre studerende.

Bedømmelsesform: Bestået/ikke-bestået.

Ved bedømmelsen af prøvepræstationen vil der med henblik på opnåelse af bedømmelsen bestået blive lagt vægt på, at den studerende indløser modulets mål på tilstrækkelig vis. Opgaven bedømmes alene af eksaminator. Ved opgaver eksaminator bedømmer til ikke-bestået bedømmes opgaven tillige af en intern censor."

De studieelementer, der ligger til grund for prøven, har en vægt på 5 ECTS."

