



Semesterbeskrivelse

Kommunikation og Digitale Medier, 5. Semester 2015

Semesterbeskrivelse

Oplysninger om semesteret

Skole: CAT

Studienævn: Kommunikation og Digitale Medier

Studieordning:

http://www.fak.hum.aau.dk/digitalAssets/109/109590_ba_kommunikationogdigitalemedier_2015_hum_aau.dk.pdf

Semesterets temaramme

Uddannelsernes 5.semester fokuserer på kommunikationsdesign, og arbejder med teorier, metoder og praksisser til at forme og realisere kommunikation. Semestret er karakteriseret ved at forløbe over tre moduler, som hver afsluttes ved en mundtlig eksamen med intern censor. Under hvert modul udarbejder den/de studerende et kommunikationsdesign, der demonstrerer semesterets faglige dimensioner.

Under temaet kommunikationsdesign studeres innovation, kreativitet, strategi, kultur, brugere/modtagere og designprocesser. Den studerende skal i løbet af semestret konceptualisere, designe og producere kommunikation under hensyntagen til underholdning, oplysning, persuasion, samarbejde og læring.

Semesterets organisering og forløb

Semestret er bygget op omkring 3 selvstændige, afsluttende projektmoduler:

- Læring, Netværk & Organisering
- Oplevelse, Tid & Rum
- Kultur & Værdier.

Hvert modul vil være struktureret omkring aktiviteter som forelæsninger, klyngeundervisning, øvelser, workshops og projektarbejde. Under hvert modul udarbejder den/de studerende et færdigt design forslag samt en teoretisk funderet projektrapport. Kombinationen af de to bidrag danner grundlag for modulets afsluttende eksamen.

Hvert modul udgør en tredjedel af semestrets samlede omfang, lig med 10 ECTS.

Undervisningen på modulet vil blive varetaget af forsknings- og undervisningsmedarbejdere fra Aalborg Universitet, Institut for Kommunikation.

Semesterkoordinator og sekretariatsdækning

Koordinering af de enkelte moduler, herunder skemalægning, vejlederfordeling case samarbejde osv. varetages af koordinatorerne for de enkelte moduler.

Modul 1: Sandra Burri Gram-Hansen og Ulla Konnerup

Modul 2: Marianne Lykke og Christian Jantzen

Modul 3: Rasmus Grøn

Overordnede ankerlærerfunktioner varetages af Sandra Burri Gram-Hansen

Sekretariatsdækning: Jette Due Nielsen (jette@hum.aau.dk)

Modulbeskrivelse (en beskrivelse for hvert modul)

<p>Læring, netværksdannelse og organisering (Designing Communication 1: Learning, network and organization) 10 ECTS</p>
<p>Placering 5. Semester</p>
<p>Modulansvarlig Ulla Konnerup og Sandra Burri Gram-Hansen</p>
<p>Type og sprog Projektmodul, undervisningen foregår på dansk</p>
<p>Mål Modulet omfatter kursus-, workshop-aktiviteter og øvelser, samt projektarbejde i relation til modulets tema. Modulets fokus er at designe og tilrettelægge kommunikation og informationssystemer, der understøtter læring, netværksdannelse og organisering. Der arbejdes med designprocesser, og det studeres, hvordan kommunikation tilrettelægges med henblik på at realisere didaktiske, pædagogiske og organisatoriske mål. Den studerende opnår viden om læringsdesign samt færdigheder i valg af passende designstrategier baseret på overvejelser om målgruppe, læringsmål og teknologiske muligheder.</p> <p>I tilknytning til modulet afholdes undervisningsaktiviteter inden for følgende områder:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Designteori og metode i relation til læring • Læringsteori, læringsdesign og pædagogik • Virtuelle og it-understøttede processer, samarbejde og organisering • Fagets videnskabsteori med fokus på læring og didaktik <p><u>Mål</u></p> <p>Den studerende skal gennem modulet opnå:</p> <p>Viden om og forståelse</p> <ul style="list-style-type: none"> • tilrettelæggelsen af kommunikations- og informationsvidenskabelige produkter og løsninger med særligt fokus på samarbejde og læring • og forståelse af kreative og designmæssige sider af udvikling og distribution af kommunikationsprodukter og processer • funktionelle og indholdsmæssige dimensioner af kommunikationsprodukter og processer i relation til læring, netværksdannelse og organisering. • <p>Færdigheder i</p> <p>aktivt, samarbejdende, kreativt, konstruktivt og kritisk at udvikle informationsteknologiske og kommunikationsmæssige løsninger, der understøtter læring, netværk og organisering</p> <ul style="list-style-type: none"> • at vurdere teoretiske og praktiske problemstillinger samt begrunde og vælge relevante analyse- og løsningsmodeller i relation til læring, netværksdannelse og organisering. <p>Kompetencer til</p> <ul style="list-style-type: none"> • at omsætte faglig, teoretisk og metodisk indsigt i et konstruktivt virke i relation til læring, netværk, samarbejde og organisering • at identificere, udvikle og implementere kommunikationsfaglige og informationsvidenskabelige løsninger med henblik på læring, netværksdannelse og organisering • at formidle faglige problemstillinger og løsningsmodeller til fagfæller og ikke-specialister.
<p>Fagindhold og sammenhæng med øvrige moduler/semestre</p>

Kernelitteratur:

Omfang og forventet arbejdsindsats

1 ECTS-point svarer til en arbejdsbelastning på 27,5 timer. Det må således forventes at projektmodulet vil antage en arbejdsbelastning på 275 timer, inklusiv forelæsninger og anden undervisningsaktivitet, forberedelse, vejledning, udarbejdelse af projektrapport, samt forberedelse og præsentation af kommunikationsdesign.

Deltagere

Modulet følges af studerende på 5. Semester Kommunikation og Digitale medier, samt studerende fra INF7 og BA-Tilvang. I alt forventes 195 studerende

Deltagerforudsætninger

Humanistisk Informatik, 1. - 4. semester, subsidiært anden relevant uddannelsesmæssig baggrund.

Modulaktiviteter (kursusgange med videre)

Modulets fokus er planlægning og gennemførelse af digitale ressourcer, der understøtter læring, netværksdannelse og organisering. Der studeres, hvorledes teoretiske perspektiver omsættes til didaktiske og organisatoriske mål baseret på overvejelser om målgruppe, læringsmål og teknologiske muligheder. Læring er et komplekst begreb, som i denne sammenhæng forstås som et aspekt af al menneskelig virksomhed livet igennem.

Konkret tages udgangspunkt i to foruddefinerede cases med hver deres læringsmæssige problemstillinger og løsningsmodeller. De to cases betragtes som modulets omdrejningspunkt, hvor arbejdsformen er problem- og gruppebaseret og omfatter workshops, vejledning og øvelser.

Case arbejdet understøttes af forelæsninger og litteraturstudier

Storgruppe 1 arbejder med en problemstilling, der knytter sig til 1. semester PBL-forløb og med udvikling af studierelevante it-værktøjer (koordineres af Ulla Konnerup).

Storgruppe 2 med problemstillinger, der knytter sig til miljøundervisning i Forsvaret, og med udvikling af læringsressourcer til nye medarbejdere (koordineres af Sandra Burri Gram-Hansen).

Modulet omfatter workshopaktiviteter, strukturerede gruppeaktiviteter, postersession samt 8 forelæsninger i Auditoriet.

1. Kursusgang v/Sandra Gram-Hansen og Ulla Konnerup - Introduktion til Modul 1

2. Kursusgang v/ Thomas Ryberg - Læringsforståelse

Denne kursusgang vil give en bred introduktion til forskellige læringsforståelser, og hvordan læring forstås forskelligt i forskellige kontekster f.eks. i forhold til undervisning, uformel læring, organisatorisk læring, samt netværkslæring (e-læring).

- Illeris, K. (2012). 49 tekster om læring.
- Kapitel 1: "Læring" (s. 15-38)
- Dalsgaard, C. (2004). Pædagogisk vurdering af e-læringsystemer. In M. Georgsen & J. Bennedsen (Eds.), *Fleksibel Læring og Undervisning - erfaringer, konsekvenser og muligheder med IKT* (pp. 239–258). Aalborg: Aalborg Universitetsforlag. **(Tilgængelig nedenfor)**
- Conole, G., Dyke, M., Oliver, M., & Seale, J. (2004). *Mapping pedagogy and tools for effective learning design*. *Computers and Education*, 43(1), 17–33. **Læs til afsnittet "5. Planning the learning design process"**
- Jones, C. (2015). *Networked Learning - An Educational Paradigm for the Age of Digital Networks*. Kapitel 3: "Theories of Learning in a Digital Age" (I kan nøjes med s. 47- 55 (I skal dog læse resten til Kursusgang 5)). *Hele bogen er tilgængelig her (via AAUs net eller VPN)*

3. Kursusgang v/ Thomas Ryberg – Vidensformer

I denne forelæsning skal vi diskutere forskellige vidensformer og særligt tale om tre teoribygninger - beha-

viorisme, socio-kognitiv/konstruktivisme og sociokulturel teori.

- Illeris, K. (2012). "49 tekster om læring".
- Kapitel 4 "*Ligevægtsbegrebets rolle i psykologien*" (s. 69-78),
- Kapitel 6 "*Indlæringsformer, særlige procedurekrav og kriterier*" (s. 87-98),
- Kapitel 27 "*Værktøj og Symbol i barnets udvikling*" (s. 333-344)
- Dillenbourg, P., Baker, M., Blaye, A., & O'Malley, C. (1996). *The Evolution of Research on Collaborative Learning*. In E. Spada & P. Reiman (Eds.), *Learning in humans and machines: Towards an interdisciplinary learning science* (pp. 189–211). Oxford: Pergamon/Elsevier Science. **Læs side 1-7 i PDF'en**

4. Kursusgang v/ Ulla Konnerup – Didaktik/eDidaktik

Med udgangspunkt i et historisk rids af didaktik som særskilt fagfelt, skal vi denne kursusgang arbejde med, hvorledes læringsteorier og pædagogisk filosofi kan udmøntes praktisk. Der vil være specielt fokus på, hvorledes klassiske didaktiske positioner i relation til digitale læringsformer kan reformuleres til en egentlig eDidaktik

- Bates, A. T. (2015). Teaching in a digital age. *Glokalde*, 1(3). **Kapitel 11**
- Conole, G., Dyke, M., Oliver, M., & Seale, J. (2004). Mapping pedagogy and tools for effective learning design. *Computers & Education*, 43(1), (s. 17–33). FRA 5. Planning the learning design process
- Hiim, H., & Hippe, E. (2007). Læring gennem oplevelse, forståelse og handling: en studiebog i didaktik. København: Gyldendal. **Kapitel 2 (s. 37-66).**
- Westbury, I. (1998). Didaktik and curriculum studies. IN *Didaktik And/or Curriculum: An International Dialogue*, Peter Lang New York (s. 47–78).
- Ørngreen, R., Buhl, M., Levinsen, K., Andreassen, L. B., & Rattleff, P. (2011). Videoproduktioner som læringsressource i universitetsundervisning: bidrag til en multimodal universitetsdidaktik. *Cursiv*, (s. 59–82).

5. Kursusgang v/ Thomas Ryberg – Networked Learning/Blended Learning

I denne forelæsning skal vi beskæftige os med forskningsområdet 'Networked Learning' og i særlig grad socio-kulturelle teorier. Networked Learning er ikke som sådan en teori, men et forskningsområde, som har en særlig tilgang og forståelse af teknologi og læring.

- Jones, C. (2015). Networked Learning - An Educational Paradigm for the Age of Digital Networks. [Hele bogen er tilgængelig her](#) (via AAUs net eller VPN)
 - Kapitel 1: "Introduction: The Long View—Technology, Learning and Social Life" (p. 1-17)
 - Kapitel 3: "Theories of Learning in a Digital Age" (p. 47-78)
- Illeris, K. (2012). "49 tekster om læring".
 - Kapitel 10: "Situert læring - legitim perifer deltagelse" (127-136)
 - Kapitel 12: "En social teori om læring" (s. 140-148)
 - Kapitel 36: "*Ekspansiv læring - på vej mod en nyformulering af den virksomhedsteoretiske tilgang*" (s. 443-466) (Denne skal I også læse til senere kursusgang)
- Ryberg, T., & Dau, S. (2013). Sociale medier i klinisk praksis: nye læringslandskaber og muligheder. I S. Glasdam, & S. Hundborg (red.), *Læring i og af klinisk praksis*. (1 udg., s. 195-216). Kapitel 13. Nyt Nordisk Forlag Arnold Busck. **(Tilgængelig nedenfor)**

6. Kursusgang v/Jacob Davidsen – Læring i Praksis

Læring foregår som tidligere nævnt alle steder og denne kursusgang fokuserer især på teoretiske begreber og modeller til at forstå læring i arbejdslivet og i organisationer.

- Illeris, K. (2012). *49 tekster om læring*
- Kapitel 28: "*Refleksion-i-handling*" (s. 443-466)

- Kapitel 34 "*Fem stadier af færdighedstilegnelse - fra nybegynder til ekspert*" (s. 423-436)
- Kapitel 35 "*Organisatorisk læring – single- og double-loop*" (s. 437-442)
- Kapitel 36 "*Ekspansiv læring - på vej mod en nyformulering af den virksomhedsteoretiske tilgang*" (s. 443-466)

Supplerende materiale:

- Tim Ingold forelæsning: "To Learn is to Improvise a Movement Along a Way of Life" part 1-5 ([Youtube link Part One](#))

7. *Kursusgang v/Anne Marie Kanstrup – Design, Teori og Metode*

Denne kursusgang introducerer til centrale begreber og metoder for arbejdet med design med særligt fokus på en forståelse som design som proces. Det er målet at alle grupper på kursusgangen via de præsenterede begreber og metoder reflekterer over den design-proces de er i gang med.

Teori: Læs artiklerne mhp at forstå hvordan designere arbejder/hvad der er vigtigt og svært i arbejdet med design.

- An Interview with Donald Schön by John Bennett: "Reflective Conversation with Materials", pp. 171-184 i Winograd, T. (1996). *Bringing Design to Software*. Addison Wesley. Link uden figurer findes her: <http://hci.stanford.edu/publications/bds/9-schon.html>.
- Buchanan, R. (1992). Wicked Problems in Design Thinking. *Design Issues*, 8(2), pp. 5-21. Det er en vanskelig tekst. Brug dine kræfter på afsnittet side 12-19.

Metode: læs artiklen mhp at få overblik/indblik i design metoder og læs bog-siderne mhp at forstå, hvorfor design processer er vigtige og hvordan de kan gribes an.

- Sanders, L.: "An Evolving Map of Design Practice and Design Research. *Interactions* November + December 2008, pp. 13-18.
- Buxton, B. (2007). *Sketching User Experiences*. Morgan Kaufmann Publishers. Læs siderne 73 – 152 ("The Role of Design" ff.). Der er online adgang til bogen via AUB.
- S. Greenberg, S. Carpendale, N. Marquardt & Bill Buxton (2011). *Sketching User Experiences – The Workbook*. Læs kapitel 3: "Why should I sketch?: A synopsis of Buxton's Sketching user experiences: getting the design right and the right design". Der er online adgang til bogen via aub.dk.

8. *Kursusgang v/Sandra Burri Gram-Hansen – Persuasive Design*

Denne kursusgang vil give en overordnet introduktion til Persuasive Design, og med udgangspunkt i EU projektet e-PLOT, sætte dette i relation til læring og læringsteknologier.

Uanset om man designer traditionelle eller digitale undervisningsforløb, er man som underviser udfordret af de studerendes potentielt set manglende interesse for at tilegne sig viden. Med Persuasive design ser vi nærmere på hvordan man kan udvikle effektive læringsforløb der samtidig har til hensigt at motivere de studerendes interesse i emnet.

- Gram-Hansen, S.B. Dinesen, J & Shärfe, H.(2012) Plotting to Persuade - Exploring the Theoretical Cross Field between persuasion and learning. *Persuasive Technology 2012*, Springer
- Fogg, B. J. (1998). Persuasive computers: perspectives and research directions. *Proceedings of CHI 1998*, ACM Press, 225-232.

Kernelitteratur:

- *Knud Illeris (red.): 49 tekster om Læring. Roskilde universitets forlag, 2012*
- *Dalsgaard, C. (2004). Pædagogisk vurdering af e-læringssystemer. In M. Georgsen & J. Bennedsen*

(Eds.), *Fleksibel Læring og Undervisning - erfaringer, konsekvenser og muligheder med IKT* (pp. 239–258). Aalborg: Aalborg Universitetsforlag. (Tilgængelig som PDF i kursusmaterialer)

- Conole, G., Dyke, M., Oliver, M., & Seale, J. (2004). *Mapping pedagogy and tools for effective learning design*. *Computers and Education*, 43(1), 17–33.
- Dillenbourg, P., Baker, M., Blaye, A., & O'Malley, C. (1996). *The Evolution of Research on Collaborative Learning*. In E. Spada & P. Reiman (Eds.), *Learning in humans and machines: Towards an interdisciplinary learning science* (pp. 189–211). Oxford: Pergamon/Elsevier Science. (Tilgængelig online)
- Sfard, A. (1998). *On two metaphors for learning and on the dangers of choosing just one*. *Educational Researcher*, 27(2), 4–13. (Tilgængelig via AAU-net eller VPN her)
- Hiim, H., & Hippe, E. (1998). *Undervisningsplanlægning for faglærere*. København: Gyldendal. (s. 9-31)
- Hippe, E., & Hiim, H. (2002). *Læring gennem oplevelse, forståelse og handling: en studiebog i didaktik*. [Kbh.]: Gyldendal Uddannelse. (s 37-66)
- Fowler, C. J., & Mayes, T. (2005). *JISC e-Learning Models Desk Study - Stage 2: Mapping theory to practice and practice to tool functionality based on the practitioners' perspective*. (tilgængelig online)
- Mayes, T., & de Freitas, S. (2004). *JISC e-Learning Models Desk Study - Stage 2: Review of elearning-theories, frameworks and models*. (tilgængelig online)
- En introduktion til SMTTE-modellen - (tilgængelig online)
- Gram-Hansen, S.B. Dinesen, J & Shärfe, H.(2012) *Plotting to Persuade - Exploring the Theoretical Cross Field between persuasion and learning*. *Persuasive Technology 2012*, Springer
- Fogg, B. J. (1998). *Persuasive computers: perspectives and research directions*. *Proceedings of CHI 1998*, ACM Press, 225-232 .
- Gram-Hansen, S. B. (2013) *Persuasive Design - A Matter of Context Adaptation*. *IWEPLET, ECTEL 2013*
- Dillenbourg, P., Järvelä, S., & Fischer, F. (2009). *The Evolution of Research on Computer-Supported Collaborative Learning*. In D. N. Balacheff, D. S. Ludvigsen, D. T. de Jong, D. A. Lazonder, & D. S. Barnes (Eds.), *Technology-Enhanced Learning* (pp. 3–19). Springer Netherlands.
- Stahl, G., Koschmann, T., & Suthers, D. (2006). *CSCCL: An Historical Perspective Computer-supported collaborative learning*. In R. K. Sawyer (Ed.), *Cambridge handbook of the learning sciences* (pp. 409–426). Cambridge handbook of the learning sciences. Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- McConnell, D., Hodgson, V., & Dirckinck-Holmfeld, L. (2012). *Networked Learning: A Brief History and New Trends*. In L. Dirckinck-Holmfeld, V. Hodgson, & D. McConnell (Eds.), *Exploring the Theory, Pedagogy and Practice of Networked Learning* (pp. 3–24). Springer New York.
- Tambouris, E., Panopoulou, E., Tarabanis, K., Ryberg, T., Buus, L., Peristeras, V., ... Porwol, L. (2012). *Enabling problem based learning through Web 2.0 technologies: PBL 2.0*. *Educational Technology & Society*, 15(4).
- *Working Towards E-Quality in Networked E-Learning in Higher Education: A Manifesto*

Eksamen (Prøve 16)

En intern mundtlig prøve i "Kommunikationsdesign 1: Læring, netværksdannelse og organisering (Designing Communication 1: Learning, network and organization)". Prøven foregår som en samtale mellem den studerende, eksaminator og censor med udgangspunkt i et af den/de studerende udarbejdet kommunikationsdesign samt relevant argumentation herfor.

Sidetæl: Den skriftlige argumentation for kommunikationsdesignet må højst være på 5 sider pr. stude-

rende, højst 10 sider ved individuelle opgaver, dog maksimalt 15 sider pr. gruppe
Normeret prøvetid: 15 min. pr. studerende + 5 minutter til gruppen.

Bedømmelsesform: En karakter efter 7-trinsskalaen.

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

De studieelementer, der ligger til grund for prøven, har en vægt på 10 ECTS

Ved bedømmelsen af prøvepræstationen vil der med henblik på opnåelse af karakteren 12 blive lagt vægt på, at den studerende demonstrerer en udtømmende opfyldelse af fagets mål med få eller uvæsentlige mangler.

Oplevelser, tid og rum" (Designing Communication 2: Experience, time and space)".

10 ECTS

Placering

5. Semester

Modulansvarlig

Angivelse af den ansvarlige fagperson for modulets tilrettelæggelse og afvikling

- Christian Jantzen og Marianne Lykke

Type og sprog

Kursusmodul, primært på dansk

Mål

På modul 2 er fokus på at designe og tilrettelægge kommunikation- og informationsprodukter, der understøtter og realiserer oplevelser og underholdning under hensynstagen til tid- og rumrelaterede problemstillinger. På modulet arbejder vi med en central case, hvortil de studerende – i forlængelse af kursus- og workshopaktiviteterne – i grupper skal udarbejde et konkret kommunikationsdesign samt relevant argumentation herfor. Sidstnævnte i form af en skriftlig opgave.

I tilknytning til modulet afholdes undervisningsaktiviteter inden for (1) Designteori og metode i relation til oplevelser og underholdning, (2) Oplevelsesteori og design, (3) Fagets videnskabsteori, med fokus på æstetik og æstetisk teori samt strukturalisme. Undervisningen afvikles i løbet af modulets første tre uger. Derefter er al tid sat af til gruppearbejde.

Arbejdsform og varighed:

Modulet strækker sig over fem uger og begynder tirsdag d. 20. oktober 2015. Gruppernes projekter afleveres fredag 20. november 2015. Modulet afsluttes med mundtlige eksamener hhv. d. 25. og 26. november 2015.

Modulet består af sammenlagt 14 undervisningsgange, der fordeler sig over tre kurser:

Modulet omfatter kursus-, workshop-aktiviteter og øvelser, samt projektarbejde i relation til modulets tema. Modulets fokus er at designe og tilrettelægge kommunikation og informationssystemer, der understøtter og realiserer oplevelser og underholdning under hensyntagen til tid- og rumrelaterede problemstillinger.

Kursus 1: Tid, sted og oplevelse (TSO)

v. Christian Jantzen, Søren Bolvig, Rasmus Grøn & Marianne Lykke

Kurset introducerer teori og metode i relation til oplevelser, underholdning og design. Kurset bygger således videre kurset "Forbrug, oplevelse og kultur" på 4. semester.

Kurset består af 10 forelæsninger.

Kursus 2: Videnskabsteori II

v. Christian Jantzen

Kurset introducerer til Fagets videnskabsteori med fokus på strukturalisme og æstetisk filosofi som baggrund

for oplevelsesdesign.

Kurset består af 2 forelæsninger.

Kursus 3: Metode

v. Søren Bolvig & Marianne Lykke

Kurset bygger videre på metodekurset på modul I med fokus på refleksion og evaluering af oplevelsesdesigns.

Kurset består af 2 forelæsninger.

Undervisningsformen vil variere mellem forelæsninger og øvelsesworkshops. Øvelsesworkshops er altid placeret i forlængelse af en forelæsning og tilrettelagt således, at de studerende i grupper får mulighed for at omsætte forelæsningsindhold til praksis ved at arbejde med deres egne kommunikationsdesigns og opgaver. Herudover vil der blive holdt to fælles klyngevejledninger.

Hele vejen igennem modulet holdes fredagene undervisningsfri. Her er tiden sat af til gruppearbejde og vejledning.

Undervisningsaktivitet og gruppearbejde foregår i Rendsburggade 14, primært i Auditoriet.

Litteratur:

De følgende to grundbøger skal anskaffes:

Jantzen, C. (ed.) (2014). *Oplevelsesstedet. Tekstanalytiske tilgange til oplevelsesdesigns*. Aarhus: Systime Academics.

Jantzen, C.; Vetner, M.; Bouchet, J. (2011). *Oplevelsesdesign. Tilrettelæggelse af unikke oplevelseskoncepter*. Frederiksberg: Samfundslitteratur.

Den øvrige litteratur vil så vidt muligt være tilgængeligt via Moodle. Se de enkelte kursusgange for specifikke litteraturanvisninger. Det vil løbende frem mod modulstart blive lagt ind i de forskellige kursusmapper.

Mål

Den studerende skal gennem modulet opnå:

Viden om og forståelse

- tilrettelæggelse af kommunikations- og informationsvidenskabelige produkter og løsninger med særligt fokus på oplevelser og underholdning
- indholdsmæssige og æstetiske dimensioner af kommunikationsprodukter og processer
- videnskabsteoretisk forståelse af æstetik og æstetisk teori

Færdigheder i

at deltage aktivt, samarbejdende, kreativt, konstruktivt og kritisk i at udvikle informationsteknologiske og kommunikationsmæssige løsninger, der understøtter og realiserer underholdning og oplevelser i tid og rum

- at formidle faglige problemstillinger og løsningsmodeller vedrørende tilrettelæggelse af oplevelser til fagfæller og ikke-specialister
- at vurdere teoretiske og praktiske problemstillinger samt begrunde og vælge relevante analyse- og løsningsmodeller i relation til kommunikationsdesign, der understøtter eller realiserer underholdning og oplevelser i tid og rum.

Kompetencer

- at identificere, udvikle og implementere kommunikations- og informationsvidenskabelige løsninger med henblik på at designe kommunikation der understøtter eller skaber underholdning og oplevelser
- at omsætte faglig, teoretisk og metodisk indsigt konstruktivt til design af underholdning og oplevelser.

Fagindhold og sammenhæng med øvrige moduler/semestre

<p>Omfang og forventet arbejdsindsats <i>Forventninger om den konkrete udmøntning af modulets ECTS-belastning, hvilket omfatter antallet af konfrontationstimer, øvelsesarbejde, tid til forberedelse, eventuel rejseaktivitet med videre.</i></p>
<p>Deltagere</p> <ul style="list-style-type: none"> • Studerende ved 5. Semester Kommunikation og Digitale Medier, samt BAIT tilvalg
<p>Deltagerforudsætninger <i>Herunder beskrives den studerendes forudsætninger for at deltage i kurset, det vil sige eksempelvis tidligere moduler/kurser på andre semestre etc. Beskrivelsen er overvejende beregnet på at fremhæve sammenhængen på uddannelsen. Dette kan eventuelt være i form af en gengivelse af studieordningsteksten.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Dette punkt kan efter studienævnets afgørelse udelades
<p>Modulaktiviteter (kursusgange med videre) Modulintrouduktion og præsentation af cases</p> <p>Tirsdag 20.10.2015, 12.30 – 15.15 (Marianne Lykke & Christian Jantzen)</p> <p>Her introduceres modulet: "Kommunikationsdesign 2: Oplevelser, tid og rum". Vi vil gennemgå modulets læringsmål, forløbet, undervisnings- og eksaminationsformen og forventningerne til indsatsen og samarbejdet gennem modulet. Der vil blive lavet en introduktion til modulets case og temaer.</p> <p>Efter modulintroduktionen skal I i jeres grupper vælge tema for jeres projekt.</p> <p>Deadline for valg af emne er onsdag d. 22. oktober kl. 12.00 på Moodle. Jeres valg af tema skal up-loades vis link på Moodle (findes under Topic 1).</p> <p>TSO 1: Hvad er oplevelser?</p> <p>Onsdag 21.10.2015, 12.30 – 14.15 (Christian Jantzen)</p> <p>At opleve er et almenmenneskeligt grundvilkår. Oplevelser fæstner opmærksomheden på situationen. De er endvidere væsentlige byggesten til individers selvforståelse og til deres omgang med hinanden. Kursusgangen introducerer til de psykologiske forhold ved oplevelser</p> <p><u>Litteratur</u></p> <p>Jantzen, C.; Vetner, M.; Bouchet, J. (2011). <i>Oplevelsesdesign. Tilrettelæggelse af unikke oplevelseskoncepter</i>. Frederiksberg: Samfundslitteratur. 17-36, 147-173.</p> <p>TSO 2: Hvorfor oplevelser?</p> <p>Onsdag 21.10.2015, 14.30-16.15 (Christian Jantzen)</p> <p>At ville udforme eller sælge oplevelser som selvstændig produkter (varer, ydelser, systemer) er et relativt nyt fænomen. Kursusgangen introducerer til begreberne oplevelsesøkonomi og oplevelsesdesign. Desuden præsenteres kendetegnene for et godt oplevelsesprodukt.</p> <p><u>Litteratur</u></p> <p>Jantzen, C.; Vetner, M.; Bouchet, J. (2011). <i>Oplevelsesdesign. Tilrettelæggelse af unikke oplevelseskoncepter</i>. Frederiksberg: Samfundslitteratur. (s. 83-110).</p> <p>TSO 3: Teknologi som oplevelse</p> <p>Torsdag 22.10.2015, 8.15 – 10.00 (Marianne Lykke)</p> <p>Kursusgangen fokuserer på oplevelsesdesigns, der er understøttet af IT teknologi. Kursusgangen introducerer begreberne user experience og user experience designs med henblik på forstå oplevelse i interaktive systemer. Kursusgangen introducerer desuden multiverse modellen, der kan bruges til at forstå og analysere, hvordan</p>

teknologi kan medvirke til at skabe oplevelse.

Litteratur

Forlizzi, J. & Battarbee, K. (2004). Understanding experience in interactive systems. *Proceedings of the 204 Conference of Designing Interactive Systems (DIS 04): Processes, Practices, Methods, and Techniques*, 1-4 August 2004. New York: ACM. 261-268.

Wright, P. & McCarthy, J. (2010). *Experience-centered design: design, users and communities in dialogue*. Morgan & Claypool Publishers. 13-24, 61-70, 79-80. Online adgang via AUB:

TSO 4: Events

Torsdag 22.10.2015, 10.15 – 12.00 (Rasmus Grøn)

Hvordan kan man forstå eventen som psykologisk og social begivenhed? Formålet med events kan være alt fra et kommercielt, samfundskritisk, socialt eller kunstnerisk foretagender, men alle har typisk det til fælles at det handler om oplevelse og 'synlighed' på offentlige steder. Denne kursusgang vil diskutere forskellige eventtyper, med særligt fokus på events i byrum, og hvordan events interagerer med disse rum: Hvilke rammer sætter fysiske steder for events, og hvordan kan events omvendt påvirke og berige disse steder?

Litteratur

Nielsen, J. (2008). *Events i den danske oplevelsesøkonomi*. København: Imagine. 33-65.

Schechner, R. (1988) *Performance Theory*. New York: Routledge. 1-19

Brejzek, T. (2010). From social network to urban intervention: On the scenographies of flash mobs and urban swarms. *International Journal of Performance Arts and Digital Media*, 6(1): 109-122.

Videnskabsteori 1: Strukturalisme

Mandag 26.10.2015, 8.15 – 10.00 (Christian Jantzen)

Strukturalisme er videnskabsteorien om de almene grundstrukturer for betydnings- og bevidsthedsdannelse. Denne kursusgang introducerer væsentlige strukturalistiske grundbegreber: signifikation, synkroni/diakroni, system/brug og koder.

Litteratur

Brügger, N.; Vigsø, O. (2002). Strukturalisme. Frederiksberg: Samfundslitteratur. 11-27.

Jantzen, C.; Rasmussen, T.A. (2014). Oplevelsessteder. Set fra et tekstanalytisk perspektiv. In: C. Jantzen (ed.). *Oplevelsesstedet. Analyser af oplevelsesdesigns*. Aarhus: Systime Academics. 7-37.

TSO 5: Oplevelser i Tid og Sted

Mandag 26.10.2015, 10.15 – 12.00 (Christian Jantzen)

Denne kursusgang viser, hvordan det strukturalistiske tankesæt kan anvendes til at analysere (og konstruere) tidslige forløb og udformninger i rum.

Litteratur

Jantzen, C. (2014). Det tematiske grundlag for unikke koncepter – Hotel New York. In: C. Jantzen (ed.). *Oplevelsesstedet. Analyser af oplevelsesdesigns*. Aarhus: Systime Academics. 38-60.

Løkkegaard, S.; Petersen, K.S. (2014). Oplevelsesrige kædebutikker – Sticks 'n' Sushi. In: C. Jantzen (ed.). *Oplevelsesstedet. Analyser af oplevelsesdesigns*. Aarhus: Systime Academics. 61-83.

Mikunda, C. (2006). *Brand Lands, Hot Spots and Cool Spaces. Welcome to the Third Place and the Total Marketing Experience*. London: Kogan Page. 1-34.

TSO 6: Design af oplevelser

Tirsdag 27.10.2015, 12.30 – 14.15 (Marianne Lykke)

Kursusgangen præsenterer designprincipper og –processer til design og udvikling af oplevelsesdesigns.

Litteratur

Boswijk, A., Peelen, e. & Olthof, S. (2012). *Economy of experiences*. Amsterdam: The European Centre for the Experience and Transformation Economy. 166-224.

Sanders, E B-N. & Stappers, P.J. (2008). Co-creation and the new landscapes of design. *CoDesign. International Journal of cocreation in design and the arts*. 4(1): 5-18.

Zomerdijk, L.G. & Voss, C.A. (2010). Service design for experience-centric services. *Journal of Service Research*,13: 67-82.

TSO 7: The vision-based model

Tirsdag 27.10.2015, 14.30 – 16.15 (Søren Bolvig)

I denne forelæsnings vil 'the vision-based' model blive præsenteret og relateret til oplevelsesdesign. Denne model er et godt redskab til at sikre kohærens i jeres design bidrag, og vi vil arbejde med en øvelse som et led i forelæsningsen med henblik på at få denne integreret i jeres proces.

Litteratur

Lerdahl, E. (2001), *Staging for creative collaboration in design teams*, Ph.D. Thesis, NTNU, Trondheim; Department of Product Design Engineering,. 99-106.

Downloades fra: <http://ntnu.diva-portal.org/smash/get/diva2:125899/FULLTEXT01>

Tollestrup, C. (2006) Vision-based methodology for collaborative management of qualitative criteria in design. *IEA 2006 Congress*: Pergamon Press.

Downloades fra:

http://www.academia.edu/577544/Vision-based_methodology_for_collaborative_management_of_qualitative_criteria_in_design

Videnskabsteori 2: Æstetik

Onsdag 28.10.2015, 12.30 – 14.15 (Christian Jantzen)

Forstået som filosofisk disciplin vedrører æstetik en særlig måde at erkende på: nemlig ikke ved logiske følgeslutninger eller ved verificerbar erfaring, men i stedet gennem sanserne, sansningen og følelserne. Denne kursusgang giver en kort introduktion til den filosofiske æstetik og diskuterer dennes relevans i forhold til oplevelser.

Litteratur

Jantzen, C.; Vetner, M.; Bouchet, J. (2011). *Oplevelsesdesign. Tilrettelæggelse af unikke oplevelseskoncepter*. Frederiksberg: Samfundslitteratur. (s. 111-146).

Stigel, J. (2007). Oplevelse og æstetik. In: C. Jantzen; T.A. Rasmussen (ed.), *Oplevelsesøkonomi. Vinkler på forbrug* (s. 115-135). Aalborg: Aalborg Universitetsforlag.

TSO 8: Oplevelser & æstetik

Onsdag 28.10.2015, 14.30 – 16.15 (Christian Jantzen)

Denne kursusgang præsenterer æstetiske virkemidler, der kan anvendes i design af rumlige fænomener. Dette sker ud fra en række cases.

Litteratur

Bouchet, J.; C.Jantzen (2014). Varehusbesøget som fornøjeligt hverdagsdrama – IKEA. In: C. Jantzen (ed.). *Oplevelsesstedet. Analyser af oplevelsesdesigns*. Aarhus: Systime Academics. (s. 113-134).

Jantzen, C. (2014). Fødsel og forvandling – Build-A-Bear Workshop. In: C. Jantzen (ed.). *Oplevelsesstedet. Analyser af oplevelsesdesigns*. Aarhus: Systime Academics. (s. 135-164).

Metode 1: Research through design

Torsdag 29.10.2015, 8.15-12.00 (Søren Bolvig)

Denne kursusgang introducerer forskningstilgangen *research through design* via en præsentation af udvalgte og særligt centrale frameworks, som kan anvendes til positionering af de studerendes forgående og kommende arbejde på semesteret og i gruppearbejde. Efterfølgende præsenteres fem typologier for de studerende, som et operationelt værktøj. Dette vil klæde de studerende på til deres efterfølgende arbejde i modul 2 & 3. Hvis tiden tillader det vil der blive arbejdet aktivt med mapping indenfor de fem typologier i grupper.

Litteratur

Fallmann, D. (2008). *The interaction design research triangle*. Design Issues: Volume 24, Number 3.

Krogh, P. G., Markussen, T., Bang, A. L. (2015) Ways of Drifting - Five Methods of Experimentation in Research through design. *ICoRD'15 – Research into Design Across Boundaries* Vol. 1. Berlin: Springer.

TSO 9: Rammer og regler

Mandag 3.11.2015, 8.15 – 10.00 (Christian Jantzen)

Et godt oplevelsessted er et afbræk fra hverdagen. Kursusgangen gennemgår, hvordan der kan skabes et rum, der indbyder brugeren til en anden, mere legende adfærd end i dagligdagens rum. Fokus er på de rammer, der afgrænser oplevelsessteder, og de regler, som kendetegner det.

Litteratur

Dollerup, S. (2014). Legende butiksuniverser – Tarino Tarantino. In: C. Jantzen (ed.). *Oplevelsesstedet. Analyser af oplevelsesdesigns*. Aarhus: Systime Academics. 85-112.

Kahneman, D. (2003). Objective Happiness. In: Kahneman, D.; Diener, E.; Schwarz, N. (eds.), *Well-Being: Foundations of Hedonic Psychology*. Russell Sage Foundation. 3–25.

Turner, V. (1977). Liminality and communitas. *The ritual process: Structure and anti-structure*. Cornell University Press. 94-130.

TSO 10: Oplevelser og narrativitet

Mandag 3.11.2015, 10.15 – 12.00 (Rasmus Grøn)

Denne kursusgang vil præsentere en række teoretisk forståelser af narrativetsbegrebet og på baggrund af eksempler diskutere den mangfoldige brug af narrativer i medierede og fysiske kontekster.

Litteratur:

Ryan, M. L. (2004). Introduction. I Ryan, M. L. (ed.) (2004), *Narrative across Media. The Languages of Storytelling*. Lincoln: University of Nebraska Press. 1-40.

Herman, D. (2009). *Basic Elements of Narrative*. Chichester: John Wiley & Sons. 1-23.

Metode 2: Effekt og evaluering af oplevelser

Onsdag 5.11.2015, 12.30 – 16.15 (Marianne Lykke)

Evaluering og undersøgelse af oplevelsesdesign er en vigtig del af design og udvikling af oplevelsesprodukter. Forelæsningsen vil introducere to kvalitative metoder: oplevelsesmatricer og walk-along, der kan bruges til at analysere og forstå modtagernes oplevelse og indtryk af oplevelsesdesignet.

Litteratur

Krogstrup, H.K. (2007). *Evalueringmodeller*. Århus: Academica. 40-54.

Kusenback, M. (2003). Street phenomenology: the go-along as ethnographic research tool. *Ethnography*, 4(3): 455-485.

Pink, S. (2010). *Doing sensory ethnography*. London: Sage. 7-60.

Eksamen (Prøve 17)

En intern mundtlig prøve i ”**Kommunikationsdesign 2: Oplevelser, tid og rum**” (**Designing Communication 2: Experience, time and space**)”.

Prøven foregår som en samtale mellem den studerende, eksaminator og censor med udgangspunkt i et af den/de studerende udarbejdet kommunikationsdesign samt relevant argumentation herfor.

Sidetæl: Den skriftlige argumentation for kommunikationsdesignet må højst være på 5 sider pr. studerende, højst 10 sider ved individuelle opgaver, dog maksimalt 15 sider pr. gruppe
Normeret prøvetid: 15 min. pr. studerende + 5 minutter til gruppen.

Bedømmelsesform: En karakter efter 7-trinsskalaen.

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

De studieelementer, der ligger til grund for prøven, har en vægt på 10 ECTS-point

Ved bedømmelsen af prøvepræstationen vil der med henblik på opnåelse af karakteren 12 blive lagt vægt på, at den studerende demonstrerer en udtømmende opfyldelse af fagets mål med få eller uvæsentlige mangler.

Kultur og værdier (Designing Communication 3: Culture and values)”.

10 ECTS

Placering

5. Semester

Modulansvarlig

- Rasmus Grøn

Type og sprog

Kursusmodul, primært på dansk

Mål**Modulbeskrivelse**

Hvad er kultur? Hvilken rolle spiller kultur for skabelsen af de værdier og horisonter, hvormed vi møder verden? Og hvordan kan man forholde sig til disse værdier i en kommunikationspraksis, som søger at ændre sin målgruppes holdninger og adfærd? Disse spørgsmål vil blive udforsket på modulet Kultur og værdi gennem undervisning i Kulturteori, Persuasivt Design, Metodeteori og Videnskabsteori. Derudover vil der i samarbejde med en rekvirent blive formuleret en case, som undervisningen vil relatere sig til, og som vil være udgangspunktet for de studerendes projekter.

Mål

Den studerende skal gennem modulet opnå:

Viden om

- tilrettelæggelse af kommunikations-og/eller IKT-produkter og løsninger med særligt fokus på modtageres kultur og værdisæt;
- designprocesser i relation til kommunikationsdesign;
- forskellige typer af designprocesser i relation til kommunikationsdesign;
- informations-og kommunikationsprocesser ud fra en brugercentreret tilgang og med fokus på kultur-og værdirelaterede problemstillinger.

Færdigheder i

- at formidle faglige problemstillinger og løsningsmodeller vedrørende kommunikationsdesign med fokus på kultur- og værdirelaterede problemstillinger til fagfæller og ikke-specialister;
- at vurdere teoretiske og praktiske problemstillinger samt begrunde og vælge relevante analyse- og løsningsmodeller i kommunikationsdesign;
- at designe informations- og kommunikationsprocesser ud fra en brugercentreret tilgang med henblik på brugerens kultur og værdisæt.

Kompetencer til

- at identificere, udvikle og implementere kommunikations- og informationsvidenskabelige løsninger ud fra en brugercentreret tilgang, dvs. ud fra viden om målgrupper, brugere, brugbarhedskriterier, brugssituationer og bredere kulturelle sammenhænge;
- at omsætte faglig, teoretisk og metodisk indsigt i et konstruktivt virke i relation til designet af kommunikation under hensyntagen til kulturelle og værdimæssige dimensioner.

Arbejdsform og varighed

Modulet strækker sig over 5 arbejdsuger f. o. m. introduktion d. .1 december. Projektaflevering er fredag d. 15 januar.

Eksaminer vil blive afholdt d. 21 og 22. januar.

Fagindhold og sammenhæng med øvrige moduler/semestre

Undervisning

Undervisningen vil blive afholdt som en blanding af auditorieforelæsninger og workshops, med hovedvægt på førstnævnte. Derudover vil der blive afholdt 2 klyngevejledninger i løbet af modulet.

En del af kursusgangene vil blive afholdt på engelsk.

Beskrivelser af de enkelte følger senere, men undervisningen vil blive holdt inde nfor følgende områder:

1. Kulturteori & analyse og videnskabsteori

Kurset introducerer til den videnskabelige disciplin *kulturteori og –analyse*, herunder analytiske metoder.

Grundantagelsen er, at kulturelle artefakter taler ind til brugerens livsmønstre og (selv)forestillinger på en både meningsskabende og emotionelt involverende måde. Derved bearbejder, ændrer eller bekræfter kulturobjekter vaner og værdier. Centrale bidrag fra kulturel antropologi, socialantropologi og sociologi sammenholdes med en teksteoretisk tilgang til kulturbegrebet og kulturanalysen.

2. Persuasivt design.

Kurset introducerer til teoretiske, metodiske og etiske aspekter af

Persuasivt design. Kurset vil i tråd med modulets tema og case fokusere på samspillet mellem design, medie og intenderet brugskontekst.

3. Metodeteori og - praksis

Her vil der i forelæsnings- og workshopform blive arbejdet med metoder, som egner sig til undersøgelse af modulets emnefelt.

Omfang og forventet arbejdsindsats

Modulet strækker sig over 5 arbejdsuger f. o. m. introduktion d. .1 december. Projektaflevering er fredag d. 15 januar.

Deltagere

- Studerende ved 5. Semester Kommunikation og Digitale medier samt BAIT tilvalg

Deltagerforudsætninger

Herunder beskrives den studerendes forudsætninger for at deltage i kurset, det vil sige eksempelvis tidligere moduler/kurser på andre semestre etc. Beskrivelsen er overvejende beregnet på at fremhæve sammenhængen på uddannelsen. Dette kan eventuelt være i form af en gengivelse af studieordningsteksten.

- Dette punkt kan efter studienævnets afgørelse udelades

Modulaktiviteter (kursusgange med videre)

Kultur & værdier og Videnskabsteori

V/Antonia Krummheuer & Luca Tateo

Beskrivelse.

Formål

Se [Studieordningen, s. 40-41](#)

A)Kultur, Værdier og Design v/ Antonia Krummheuer

3 x 2 timers forelæsninger

På disse forelæsninger skal de studerende blive bekendt med nogle grundlægende (videnskabs)teoretiske tilgange, begreber og diskussioner som er relevant i forhold at forstå hvad kultur og værdier er samt deres relation til design af kommunikation eller teknologier. Ud fra generelle spørgsmål omkring kultur og værdier fokuserer forelæsningerne på spørgsmål om hvordan kultur og værdier skabes og er 'indskrevet' i design af teknologier eller kommunikationsprocesser.

Kursusgang 1: Kultur og værdier – en introduktion

Kursusgang 2: Kultur som praksis

Kursusgang 3: Kultur og teknologi

Spørgsmål som bliver diskuteret er for eksempel:

Hvad er en kultur? Hvordan forklares kulturforskelle? Hvad er stereotyper? Hvad er forskel mellem kultur og nation? Er der organisations-, ungdoms, hverdagskultur? Findes der generelle værdier eller er alle værdier subjektive? Hvordan opstår intersubjektive forståelser af værdier, som er delt af andre og hvorfor? Hvad er forhold mellem teknologier og kultur? Hvordan kan en teknologi styre vores handlinger? Eksisterer der "normative" teknologier? ...)

Litteratur:

Reckwitz, A. (2002) Toward a Theory of Social Practices: A Development in Culturalist Theorizing. *European Journal of Social Theory* 5(2), pp.243-263

Flere informationer samt litteraturforslag følger.

B)Cultural theory and Cultural Psychology v/Luca Tateo

4 x 3 timers forelæsninger

The notion of culture is becoming more and more relevant in a globalizing world. Nevertheless, what culture is remains a very controversial issue. Different cultures can be characterized by different systems of values, practices and artifacts and the more common way of understanding cultures so far is that of comparing them through so-called cross-cultural studies. Any form of interventions which is not taking in the due account the cultural context is doomed to fail. The emerging approach of cultural psychology, though coming from a long history, is questioning the current ideas of culture as either something surrounding and influencing people or as

the sum of individual actions. The module will explore the relationship between mind and culture, providing students with basic concepts and tool to understand the way human beings make meaning of everyday experiences in a culturally and value-guided process. The learning objective is to provide understandings of culture as phenomenon, and ways to operationalize conceptions of culture and values in a research process.

Kursusgang 1 (3 timer)

The first lesson will explore the cultural nature of human mind and how mind and culture construct each other through symbolic mental processes (internalization/externalization, imagination, memory, signs production, destruction and reconstruction, hierarchical organization of meanings). Some short historical overview will be provided.

Kursusgang 2 (3 timer)

In the second lesson will be studied the role of objects and signs in mediating the relationship between mind and culture and the methodology to do research on complex the products of human activity (communication, art, religion, education, etc.).

Kursusgang 3 (3 timer)

In the third lesson will be proposed a practical activity of analysis of cultural products using the concepts of cultural psychology.

Kursusgang 4 (3 timer)

The last lesson will include a wrap up and a discussion session to support students toward their project works. The concepts and tools developed in the lessons will be applied to students' proposals.

Litteratur

Valsiner, J. (2014). *An Invitation to Cultural Psychology*. London: Sage.

Etnografiske metoder

v/ Antonia Krummheuer

I metodedelen af dette modul skal de studerende lære og afprøve to forskellige metoder til at understøtte og analysere sociale-kulturelle og materielle praksisser. Metoder bygger på de studerendes erfaring med etnografi fra de sidste semestre (især 2. semester) og uddyber de studerendes forståelse og erfaring med brugen af etnografiske metoder til design og udvikling af handlingspraktiske løsninger - som kræver nogle andre evner end den klassiske etnografiske metode.

Casen, de studerende arbejder med, kræver at de studerende skal designe en løsning, som er målrettet mod at forandre en særlig hverdagspraksis i en særlig kontekst. Derfor skal de studerende lære at forstå, undersøge og analysere deltagernes hverdagspraksis og deres indre logik (hvorfor gør dem som de er?). De studerende vælger at arbejde med en etnografisk metode, som bliver præsenteret på forelæsningserne, og efterfølgende afprøvet og diskuteret på en workshop.

Kurset består således af 3 dele:

1. Forelæsning hvor metode og praktiske anvendelse bliver introduceret
2. Øvelse hvor studerende skal afprøve metode og forberede en præsentation til de andre
3. Holdundervisning hvor studerende præsenterer og reflekter over deres erfaring og diskuter metodens mulighed for at skabe design-løsning.

I timeforbrug betyder det:

1 gang 2 timers forelæsning: indledning

2 gange 2 timer forelæsning: præsentation af særlige metoder

1 gange 2 timer workshop (4 hold)

Litteratur (begge bøger findes online):

Salu Ylirisku & Jacob Buur (2007) Designing with Video: Focusing the User-centred Design process. Springer
Andrew Crabtree, Mark Rouncefield, Peter Tolmie (2012) Doing Design Ethnography. Springer

Persuasive Design 1

Underviser: Sandra Burri Gram-Hansen

Denne første kursusgang i persuasive design sætter fokus på BJ Fogg's definition af persuasive teknologier. Fogg tilgår persuasive technology feltet som et krydsfelt mellem HCI/CMC og socialpsykologi, og hans arbejde ses som grundlæggende for persuasive design feltets udvikling.

Ydermere rettes der denne gang fokus på etiske perspektiver i relation til persuasive design, med et særligt fokus på etik som konstruerende element i designprocessen.

Litteratur:

Fogg, B. (2003) Persuasive Technology, Using computers to change what we think and do. Kapitel 1-5

Bogen er tilgængelig som e-bog via AUB, og i omløb som pdf fil på jeres studie. Efterlys den evt i jeres Facebook gruppe.

Gram-Hansen (2013) On the role of ethics in persuasive design, Ethicomp 2013, ACM

Gram-Hansen & Ryberg (2015) From Participatory Design and Ontological Ethics, Towards an Approach to Constructive Ethics, ethicomp 2015, ACM

Persuasive Design 2

Underviser: Sandra Burri Gram-Hansen

Denne anden kursusgang bygger videre på sidst, og retter et særligt fokus på metodiske tilgange til persuasive design. Kursusgangen vil med udgangspunkt i Value Sensitive Design og participatory design, rette opmærksomhed mod metoder som Inspiration Card Workshops og Design With Intent Toolkit

Davis, Janet - Generating Directions for Persuasive Technology Design with the Inspiration Card Workshop- Persuasive 2010, Springer

Lockton, Dan - Design with Intent- Persuasive Technology in a Wider Context. Persuasive 2008, Oulu, Springer

Gram-Hansen & Ryberg (2015) From Participatory Design and Ontological Ethics, Towards an Approach to Constructive Ethics, ethicomp 2015, ACM

Eksamen (Prøve 18)

En intern mundtlig prøve i "Kommunikationsdesign 3: Kultur og værdier (Designing Communication 3: Culture and values)".

Prøven foregår som en samtale mellem den studerende, eksaminator og censor med udgangspunkt i et af den/de studerende udarbejdet kommunikationsdesign samt relevant argumentation herfor.

Sidetæl: Den skriftlige argumentation for kommunikationsdesignet må højst være på 5 sider pr. studerende, højst 10 sider ved individuelle opgaver, dog maksimalt 15 sider pr. gruppe

Normeret prøvetid: 15 min. pr. studerende + 5 minutter til gruppen.

Bedømmelsesform: En karakter efter 7-trinsskalaen.

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

De studieelementer, der ligger til grund for prøven, har en vægt på 10 ECTS-point

Ved bedømmelsen af prøvepræstationen vil der med henblik på opnåelse af karakteren 12 blive lagt vægt på, at den studerende demonstrerer en udtømmende opfyldelse af fagets mål med få eller uvæsentlige mangler.