



AALBORG UNIVERSITET

STUDIENÆVNET FOR
KOMMUNIKATION
OG DIGITALE MEDIER
EFTERÅR 2015

Semesterbeskrivelse 5. semester Kommunikation og Digitale Medier København

Overordnet semesterbeskrivelse

Oplysninger om semesteret

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

Studienævn: Kommunikation og Digitale Medier

Studieordning: Studieordning for bacheloruddannelserne i Kommunikation og Digitale Medier: Informationsvidenskab, Interaktive digitale medier og Kommunikation, september 2015:

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

Semesterets organisering og forløb

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.

I tilknytning til modulet afholdes undervisningsaktiviteter inden for følgende områder:

- 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

Ved hvert modul udarbejder I et kommunikationsdesign, der demonstrer semesterets faglige dimensioner. Under temaet kommunikationsdesign studeres innovation, kreativitet, strategi, kultur, brugere/modtagere og designprocesser. Hvert projektmodul afsluttes i en eksamen. I har således tre eksaminer i løbet af semesteret.

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, undervisningsdeltagelse, gruppearbejde, vejledning og eksamener.

Semesterkoordinator og sekretariatsdækning

Ankerlærer: Stine Ejsing-Duun

Modulansvarlige: Mie Buhl, Gorm Larsen, Bolette Blaagaard og Helle Skovbjerg Karoff

Studiesekretær: Karin Jensen (kje@hum.aau.dk)

Modulbeskrivelser

Projektmodul 1: "Kommunikationsdesign 1: Læring, netværksdannelse og organisering" Modulet udgør 10 ECTS point svarende til 275 arbejdstimer
Placering 5. Semester Studienævnet for Kommunikation og Digitale Medier
Modulansvarlig Mie Buhl
Type og sprog Projektmodul Undervisning og tekster er på dansk og engelsk
Mål Den studerende skal gennem modulet opnå: Viden om og forståelse af: <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. Færdigheder i: <ul style="list-style-type: none">• aktivt, samarbejdende, kreativt, konstruktivt og kritisk at udvikle informationsteknologiske og kommunikationsmæssige løsninger, der understøtter læring, netværk og organisering• at vurdere teoretiske og praktiske problemstillinger samt begrunde og vælge relevante analyse- og løsningsmodeller i relation til læring, netværksdannelse og organisering. Kompetencer til: <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.
Fagindhold og begrundelse Modulets fokus er rettet mod design og tilrettelæggelse af kommunikation og informationssystemer, der understøtter læring, netværksdannelse og organisering I overensstemmelse med dette fokus er modulets temaramme at designe og tilrettelægge kommunikation, der understøtter læring inden for et nærmere defineret case, der udleveres på modulets 1. dag og som er organiseret i tre spor med tilknyttet vejleder <ul style="list-style-type: none">• Spor 1 v. Helle: Digitalt læringsdesign for en defineret målgruppe inden for en professions videre og efteruddannelse• Spor 2 v. Thomas: Digitalt læringsdesign for en defineret målgruppe inden for offentlig virksomhed• Spor 3 v. Mie: Digitalt læringsdesign for en defineret målgruppe inden for universitetsuddannelse De tre spors cases indbefatter alle brugen af digitale teknologier . Temaer for undervisningsaktiviteter, der understøtter og driver designprocessen frem: <i>Læringsteori, læringsdesign og pædagogik</i> Der undervises i teorier om læring og læringsdesign, læring i onlinemiljøer og didaktiske strømninger. Læring i onlinemiljøer er omdrejningspunktet for aktiviteterne, og betegner både it, sociale medier og en forståelse af læring, der bygger på sociale praksisser, deltagelse, samarbejde, medproduktion.

Designteori og metode i relation til læring

Der undervises i designteori i relation til læring, der følger to men sammenvævede spor: 1: Design baserede metode, der understøtter problemformulering og progression i produktudvikling gennem design, redesign og iterative processer. 2: Teori, der kan understøtte udformningen af kommunikationsdesignets lærings- og videndelingsfunktioner, i form af virkemidler, multimodalitet og visuel kultur.

Virtuelle og it-understøttede processer, samarbejde og organisering

Der undervises i teorier om voksenlæring, organisatorisk læring samt e-learning. Undervisningen understøtter formulering af mål med kommunikationsdesignet, bruges forudsætninger samt hvordan it-potentialer kan anvendes i designet.

Fagets videnskabsteori, med fokus læringsdesign

Der undervises i teorier om designbaserede udviklingsprocesser Design-based research med henblik på et produkt samt den videnskabsteoretiske baggrund for at arbejde på denne måde.

Omfang og forventning

Modulet er et *koncentreret projektarbejdsforløb* med henblik på udarbejdelse af et kommunikationsdesign for læring, netværksdannelse og organisering. I tilknytning hertil er der case-baseret undervisning og workshopaktiviteter i vekselvirkning med forelæsninger, som kan understøtte projektarbejdet.

I projektarbejdet arbejder I som studerende i mindre grupper og klynger om udvikling af konkrete, men teoretisk og metodisk begrundede designforslag til understøttelse af kommunikation eller kommunikative omgivelser baseret på en konkret case.

De tilknyttede forelæsninger og workshopaktiviteter skal kvalificere det konkrete gruppearbejde med at udvikle, det konkrete case baserede designforslag på teoretisk grundlag.

Litteraturliste (foreløbig)

- Alvesson, M. (2003). Methodology for Close up Studies - Struggling with Closeness and Closure. Higher Education, 46, s.167-193
- Amiel, T., & Reeves, T. C. (2008). Design Based Research and Educational Technology: Rethinking Technology and the Research Agenda. *Educational Technology & Society*, 11 (4), 2008, pp. 29–40.
- Anderson, T. (2008b) teaching in an online learning context. In Anderson, T. (ed), The theory and practice of online learning, 2nd ed. Chap. 14, AU Press, Athabasca University. <http://www.aupres.ca/index.php/books/120146>, s. 343-365
- Attwell, G. (2007): Personal Learning Environments - the future of eLearning?
- Ankersborg, V. (2007): Problemformuleringer – en nødvendig logisk umulighed. In: Ankersborg, V. & Boolsen, W.M. (red.) Tænk selv! Videnskabsteori og undersøgelsesdesign. I samfundsvidenskab. Forlaget Politiske Studier. pp1-18
- Baszanger, I., & Dodier, N. (2004). Ethnography. Relating the part to the whole. In D. Silverman (Ed.), Qualitative Research. Theory, Method and Practice pp. 9-34 London: Sage.
- Beetham, H. (2007): An approach to learning activity design. In: Beetham, H. & Sharpe, R. (eds.) *Rethinking pedagogy for a digital age. Designing and delivering e-learning*. Routledge. p. 26-40
- Buhl, M. & Flensburg, I. (2011). Visuel kulturpædagogik København: Hans Reitzels Forlag kap. 3 s. 49-70,
- Frayling, Christopher (1993) Research in Art and Design. In: Royal College of Art Research, Paper 1
- Kjærgaard, H. W. Kjærgaard, L. P. Bech Kjeldsen, V. Alopæus Jelsbak, T. Bendsen (2013). MOOCs - perspektiver for UC-sektoren i Danmark. Læring & Medier nr. 11 (30 s.)
- Kolb, D. A. (1984/2006). Experiential learning: Experience as the source of learning and development. (22 s)
- Gynther, K. (2010). Design Based Research introduktion, Education LAB, UCSJ
- Goldkuhl, G. (2012). Pragmatism vs interpretivism in qualitative information systems research. *European Journal of Information Systems*, 21: 135–146
- Hiim & Hippe (2007) Læring gennem oplevelse og handling. Kap. 2+3. (52 s)
- Holdt Christensen, Peter. (2004). Vidensdeling – perspektiver, problemer og praksis. København: Handelshøjskolens forlag, p. 23-36 (kap. 2)
- Mayes, T. & de Freitas, S. (2007): Learning and e-learning. The role of theory. In: Beetham, H. & Sharpe, R. (eds.) *Rethinking pedagogy for a digital age. Designing and delivering e-learning*.

Routledge. p. 13-25

- McAuley, A., Stewart, B., Siemens, G. & Cormier, D. (2010). The MOOC model for Digital Practice. Elearnspace http://www.elearnspace.org/Articles/MOOC_Final.pdf. (1-64)
- Mezirow, J. (2007). Transformativ læring. Overblik, svar på kritik, nye perspektiver. I: K. Illeris (Ed.), *Læringsteorier*. 6 Aktuelle forståelser (pp. 109-134). Roskilde: Roskilde Universitetsforlag
- Nonaka, Ikujiro. (1994). A Dynamic Theory of Organizational Knowledge Creation. *Organization Science*, vol. 5, no. 1, p. 14-37. (24 s.) – hentes på nettet/AUB
- Sauquet, A. (2004). Learning in Organisations. Schools of Thought and Current Challenges. In J. J. Boonstra (Ed.), *Dynamics of organisational change and learning* (pp. 371-388). West Sussex
- Schön, D. (1983) *The Reflective Practitioner. How Professionals Think in Action*. Basic Books, pp. 30-69
- Wahlgreen, B. (2010). Voksnes læreprocesser. Kompetenceudvikling i uddannelse og arbejde. Kapitel 1+6 (40 sider)

Modulaktiviteter (kursusgange med videre)

1. Introduktion til modul, arbejdsmetode og case v. Mie, Helle, Thomas

Forelæsning om at arbejde med design af didaktisk kommunikation v. Mie

Introduktion til modulet og til kommunikationsdesign med henblik på læring. Introduktionen er både teoretisk og praktisk, og indledes med en teoretisk forelæsning som følges op med en praktisk produktionsworkshop.

Forelæsning: Om at arbejde med design af didaktisk kommunikation og introduktion DBR

2. Workshop: DBR og Kommunikationsdesign v. Mie

Målet for workshoppen er at den studerende stifter bekendtskab med en produktorienteret tilgang, hvor den studerende introduceres til DBR ved i praksis at gennemføre et mindre design og evalueringsforløb. Formålet er dels en pilotafprøvning af den forskningstilgang som modulet er bygget op omkring, dels at kunne øve sig i identificere og reflektere læringsmæssige og didaktiske problemstillinger.

3. Udlevering af Case v. Mie, Thomas & Helle

Litteratur: Gynther, Karsten (2010). *Design based research - En introduktion*. www.educationlab.dk, UCSJ

Forberedelse:

Læs tekst med henblik på at kunne afprøve DBR's 4 dele i den introducerende workshop

4. Læringsteori og metode v. Thomas

Forelæsning om læringsteori og metode

Introduktion til metode og læringsteori ud fra gårsdagens workshop med fokus på hvad det er for en læreproces, som produktet har ledt sine brugere gennem. Introduktion til Kolb

Forberedelse: Download og læs

Kolb, D. A. (1984/2006). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*:

<http://academic.regis.edu/ed205/Kolb.pdf>

[06272012]

5. Introduktion til MOOC. V. Annette Dalsgaard

Forelæsning: MOOC som læringsdesign. Hvad er en MOOC? Introduktion til en ny platform med brug af digitale teknologier og online processer til undervisning. Massive Open Online Courses er en nyskabelse inden for online undervisning, der i udgangspunktet tilbyder kurser der er gratis og tilgængelig for alle. Undervisningen eksemplificerer, hvordan man kan lave en MOOC med afsæt i konkret projekt

Kjærgaard et. Al. (2013) MOOCs – perspektiver fra UC-ektoren i Danmark. *Læring og Medier* nr 11

Forberedelse: Læs teksten

6. Didaktisk design. v. Mie

Forelæsning: Didaktisk design. Hvad bør man overveje, når man planlægger læring for andre? Introduktion til didaktikbegrebet og til forskellige didaktiske strømninger dels ud fra et online perspektiv, dels udfra et teknologiperspektiv, dels ud fra et social praksis perspektiv. Dette sættes i relation til modulets procesmodel- (DBR)

Litteratur:

Buhl, M. & Flensborg (2011). *Visuel kulturpædagogik*. Kap. 3 (didaktik), København: Hans Reitzels Forlag
Hiim & Hippe (2007) *Læring gennem oplevelse og handling* kap.2 + 3
Forberedelse. Læs kap 3 i *Visuel Kulturpædagogik* med henblik på at forstå, hvad didaktik dækker over som begreb.
Læs Hiim og HIPPES tekst om didaktiske positioner med henblik på at forstå, hvordan forskellige forestillinger om undervisning læring har et historisk og aktuel afsæt. Dette reflekteres i forhold til de valg, der træffes for design af MOOC

7. Sporspecifik kontekst og domæneundersøgelse v. Helle, Thomas, Mie

De tre spor arbejder sig dybere ind i de respektive domæner med henblik på at identificere område for udarbejdelsen af deres designforslag. Realisering af DBR-modellens fase 1
Klyngeaktiviteter.

Litteratur. Sporspecifik:

Spor 1:

Johansen, S.L (2014) iPad som legetøj i Børns liv og leg med medier. *Pædagogik & Læring*, Dafolo, p.73-90.
Brønstad & Øksnes (2015) Leketøjets lekeverdi i På spor efter lek. *Lek under moderne vilkår*. Fagbokforlaget p. 217-232.
Brandt, Erika (2015) "Elektroniske hverdagsfortællinger og vitaliserede læringsmiljøer" i *Digital Pædagogik*, p. 105-121.

Spor 2:

Spor 3:

Buhl, M. & Ejsing-Duun (2015) Blended learning promoting new developments for Nordic master programs in visual studies and art education, *ECEL Proceedings*

Tavin, K. & Kallio-Tavin, M. (2015) The Educational Frameworks of NoVA: Collaborative master studies/master programme, *Nordic Visual Studies and Art Education. Education Changing Institutions. Draft Catalogue*. Oslo and Akerhus University College

9. Designfasen. v. Helle

Forelæsning: Introduktion til designfasen af i DBR modellen med henblik på at konkretisere designaktiviteter
Operationalisering af DBR-modellens fase to.

Schön, D. (1983) *The Reflective Practitioner. How Professionals Think in Action*. Basic Books, pp. 30-69.

10. Design Based Research v. Helle

I de seneste årtier har der meldt sig et perspektiv på forskning, der har sin forankring i design og kunst praksis. En central pointe er her, at forskning foregår gennem fx et designarbejde for herved at drage nytte af den særlige måde at arbejde på som kendetegner design. Det muliggør at få del i den viden, der ligger i designpraksis og som ellers forblev i praksis og ikke kom andre interesser til gode. Forelæsningen vil introducere il en designbaseret forskning og hvordan et sådant forskningsperspektiv både udfordrer nogle idealer om forskning og tilbyder arbejdsformer, som er tæt på konkrete projekter med forankring i praksis

Litteratur:

Amiel, T.. & Reeves, T.C. (2008) *Design Based Research and Educational Technology: Rethinking Technology and the Research Agenda*. *Educational technology & Society*, 11 (4), pp 29-40

Misfeldt, M. (2010). *Forestillet læringsvej*. Dansk Pædagogisk Tidsskrift.

Forberedelse:

11. Problemformuleringer v. Thomas

Forelæsning: Introduktion til grundlaget for problemformuleringsarbejdet med henblik på at udvikle problemformuleringer som både er interessante og kan besvares. Dette knyttes til DBR. Hertil knyttet en times udvikling af problemformuleringer til de konkrete projekter.

Litteratur

Ankersborg, V. (2007): Problemformuleringer – en nødvendig logisk umulighed. In: Ankersborg, V. & Boolsen, W.M. (red.)

Tænk selv! Videnskabsteori og undersøgelsesdesign. I samfundsvidenskab. Forlaget Politiske Studier.P.1-18

Herefter klyngeaktiviteter v. Thomas, Helle & Mie

Klyngeaktiviteterne arbejder videre mhp at konkretisere de enkelte gruppers problemformuleringer.

12. Videnskabsteori I v. Helle

Forelæsning: Hvordan gør man viden. Forelæsningen omhandler, hvordan videnskabsteori kan blive produktiv i processen under arbejdet med projekter

Litteratur.

Brinkmann, S. (2006) "Dewey og pragmatismen" i John Dewey. En introduktion (30-43).

Dalsgaard, Christian (2014) Pragmatism and designthinking I International Journal of Design.

Forberedelse: Læs litteratur

13. Voksenlæringsteori v. Thomas

Forelæsning: Introduktion til voksnes læreprocesser med fokus på hvordan voksnes læreprocesser adskiller sig fra gængse forståelser for læring.

Litteratur: Wahlgreen, B. (2010). Voksnes

læreprocesser. Kompetenceudvikling i uddannelse og arbejde. Kapitel 1+6 (40 sider)

Mezirow, J. (2007). Transformativ læring. Overblik, svar på kritik, nye perspektiver. I: K. Illeris (Ed.), Læringsteorier. 6 Aktuelle forståelser (pp. 109-134). Roskilde: Roskilde Universitetsforlag.

Forberedelse:

Læs teksterne. Hertil: Lav egen research på "Hvad er læring egentlig?"

14. Organisatorisk læring v. Thomas:

Forelæsning: Organisatorisk læring med fokus på videndeling samt overblik over forskellige skoler indenfor læringsteori.

Litteratur

Holdt Christensen, Peter. (2004). Vidensdeling – perspektiver, problemer og praksis. København: Handelshøjskolens forlag, p. 23-36 (kap. 2)

Nonaka, Ikujiro. (1994). A Dynamic Theory of Organizational Knowledge Creation. Organization Science, vol. 5, no. 1, p. 14-37. (24 s.) – hentes på nettet/AUB

Sauquet, A. (2004). Learning in Organisations. Schools of Thought and Current Challenges. In J. J. Boonstra (Ed.), Dynamics of organisational change and learning (pp. 371-388). West Sussex:

15. xMOOCs eller cMOOCs v. Mie

Forelæsning: xMOOC's eller cMOOCs? Online-learning

Forelæsningen omhandler, hvilke læreprocesser MOOC lægger op til. Hvordan tænkes den lærendes rolle, lærerens rolle. Hvilket indhold er egnet til MOOC?

Litteratur:

McAuley, A., Stewart, B., Siemens, G. and Cormier, D. (2010) *The MOOC Model for Digital Practice*, elearnspace. http://www.elearnspace.org/Articles/MOOC_Final.pdf (1-64)

Anderson, T. (2008b) Teaching in an online learning context. In: Anderson, T. (Ed.), *The theory and practice of online learning, 2nd ed.*, chap. 14, AU Press, Athabasca University.

Forberedelse: Læs McAuley med henblik på at identificere hvad connectivisme går ud på. Overvej om/hvordan det relaterer sig til sociale medier og om/hvordan det kan bruges i et læringsdesign.

16. Videnskabsteori II v. Helle)

Forelæsning: Viden - mellem fortolkning og gøren

Som kommunikationsdesigner skal man både kunne analysere og designe. To forskellige tilgange, der for en professionel praktiker nødvendigvis må kombineres ved både at reflektere *i* og *over* konkrete handlinger. Samtidig bygger de to tilgange på forskellige opfattelser af viden. Videnskabsteoretisk kan man således tale om forskellen på fortolkningsvidenskaber og designvidenskaber. Forelæsningen diskuterer udfordringer med at

kombinere de to videnskabsteoretiske perspektiver gennem en række konkrete eksempler hentet fra forskningen i design- og læringsprocesser.

Litteratur:

Goldkuhl, G. (2012). Pragmatism vs interpretivism in qualitative information systems research. *European Journal of Information Systems*, 21: 135–146

Schön, D. (1983) *The Reflective Practitioner. How Professionals Think in Action*. Basic Books, pp. 30-69.
Forberedelse:

17. HUB 1 v. Helle, Thomas & Mie

På baggrund af ønskede emner sammensætter underviserne tre undervisningsspor med hver tre oplæg. De studerende kan frit shoppe mellem de tre spor, men da det ikke er muligt at være til alle oplæg, anbefales det at grupperne henholdsvis arbejdsdeler og vidensdeler

18. HUB 2 v. Mie, Thorkild & Thomas

Opponent seminar

Der gennemføres en opponentseminar inden for hver klynge

Klyngeaktivitet: Opponentseminaret gennemføres inden for de respektive klynger

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. Sidetal: 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

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.

<p>Projektmodul 3: "Kommunikationsdesign 3: Kultur og værdier" Modulet udgør 10 ECTS point svarende til 275 arbejdstimer</p>
<p>Placering 5. Semester Studienævnet for Kommunikation og Digitale Medier</p>
<p>Modulansvarlige Bolette Blaagaard og Gorm Larsen</p>
<p>Type og sprog Projektmodul Undervisning og tekster er på dansk og engelsk</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 tager hensyn til og understøtter brugernes/modtagernes kulturelle mønstre og værdier. Målet med kommunikationsdesignet kan følgelig være adfærds- eller holdningsændringer hos modtager. I tilknytning til modulet afholdes undervisningsaktiviteter inden for følgende områder:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Designteori og metode i relation til kommunikation, kultur og værdier • Kulturteori og analyse • Fagets videnskabsteori med fokus på kultur og værdier • Persuasivt design. <p>Mål Den studerende skal gennem modulet opnå:</p> <p>Viden om og forståelse af:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. <p>Færdigheder i:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. <p>Kompetencer til:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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.
<p>Fagindhold og begrundelse Kurset er centreret omkring udvikling af kommunikationsdesign – med særlig opmærksomhed på og refleksion over modtageres værdier og kultur. Spørgsmål der rejser sig er, hvordan man kommunikerer til og/eller italesætter bestemte modtagere, hvordan man motiverer og engagerer bestemte modtagere med en ønsket effekt? Hvad kan man tillade sig – i en god (eller dårlig) sags tjeneste? Hvor går grænsen mellem den etiske og uetiske kommunikation? Det handler således også om, at kommunikation er medskabere af værdier og kultur for modtagergrupper, at kommunikation kan afstedkomme et kultur/værdimøde. Det betyder, at afsender ikke blot skal kende modtagers kultur, men også må reflektere over sin egen og forskelle og ligheder mellem de involverede kulturer, for at blive i stand til at etablere en vellykket kommunikation.</p> <p>Kurset vil både indeholde forelæsninger og case-baseret undervisning om design af kommunikation som om kultur og værdier.</p>

På modulet arbejdes der endnu engang i et koncentreret projektarbejdsforløb. Projekt opgaven har udvikling og tilrettelæggelse af et kommunikationsdesign som omdrejningspunkt. De studerende skal i projektet agere som den professionelle afsender, der designer et kommunikationsprodukt, der tager sigte på modtagerens kultur og værdier. Konferenceproduktet kan stort set være hvad som helst: en hjemmeside, et cross-media-produkt, et journalistisk arbejde, en events, en audiovisuel produktion eller design osv. Rapporten skal imidlertid ikke blot præsentere (konceptet) om et kommunikationsdesign, men den skal ligeledes teoretisk begrunde og diskutere designet.

Projektgrupperne skal arbejde indenfor case-rammen:

- Udvikling af et kommunikationsdesign til Kvindernes Ulands-Udvalg

Omfang og forventning

Modulet løber over 5 ½ uge – fra uge 43 til ind i uge 48. Forløbet er således:

Uge 1 – 3 (uge 43-45): Forelæsninger med workshops, klyngeundervisning samt øvelse.

Uge 1: *Introduktionsforelæsning & Introduktion til Designteori 1*
Seminar med Kvindernes Ulandsudvalg

Kulturteori 1 – Kulturbegrebet og kulturniveauer

Designteori 2 – Co-creation og co-design

Kulturteori 2 – Kulturel kapital, habitus og anerkendelse

Persuasivt design 1 & 2 med øvelser

Uge 2: *Kulturteori 3 – Interkulturel kommunikation*

Videnskabsteori 1 – Kultur: Tolkninger og konstruktioner

Designteori 3 – Design research

Kulturteori 4 – Redskaber til interkulturel kommunikation

Kulturteori 5 – Selv-teknologier

Uge 3: *Persuasivt design 3 & 4 med øvelse*

Kulturteori 5 – Diversitet og magt

Kulturteori 6 – Klyngeundervisning om magt og etik

Videnskabsteori 2 – Kultur og magt

Kulturteori 7 – Udviklingskommunikation

Uge 4 – 5 (uge 46-47): Vejledning og udfærdigelse af rapport og –produkt.

Uge 5 (uge 47): Aflevering torsdag d. 19/11-2015 kl. 12.

Uge 6 (uge 48): Eksamen: fra den 24/11 til 27/11

Modulaktiviteter (kursusgange med videre)

1. Introduktion Del 1: Kultur og værdi.

v/ Gorm Larsen

Enhver kommunikation indlejrer implicit eller eksplicit værdier. Det er værdier og kommunikation af værdier, der er fokus på i dette modul. Det er denne ramme, som introduktionen indkredser og relaterer til det at lave et kommunikationsdesign. Der skitseres her forskellige modeller at arbejde ud fra ligesom brandingbegrebet ud fra en værdi-vinkel kommer på banen.

Endelig præsenteres den case, den humanitære organisation Kvindernes Ulandsudvalg, som vi skal møde d. 20/10.

Litteratur:

Sepstrup, Preben og Fruensgaard Øe, Pernille (2010). Model for kommunikationsprocessen. In *Tilrettelæggelse af informations. Kommunikations- og kampagneplanlægning*. Academica, kbh. (s. 145-150, 152-158, 160-162, 164-167, 173-180). [kompendium]

2. Introduktion Del 2: Designteori 1

v/ Anne Hatting

Præsentation af tænke- og handlemåde i designprocessen og dermed projektet.

Formålet med dagens undervisning: forberedelse til mødet med afsender.

Fokus på brugeren: hvem og hvor er brugerne? Og hvordan finder man dem. Skal / kan de deltage i dette projekt? Det kan bl.a. være et tidsspørgsmål.

Projektejer/ afsender skal inddrages i dette spørgsmål.

Fokus på co-construction, hvor alle parter kan deltage (afsender, bruger/ modtager og designer/studerende.) Forberede møde med afsender – hvordan kan de deltage i processen, optimalt og i praksis (har de tid?) . Hvilke visioner og idéer har afsender?

Litteratur:

Koskinen, Ilpo et al (2011). *Design research Through Practice. From Lab, Field, and Showroom*. Morgan Kaufmann Publishers

Tag 'Design Research' bogen med til undervisningen. Læs kap. 2 og 3 inden forelæsningsen.

3. SEMINAR med KULU:

Kvindernes Ulands-Udvalg (KULU) har en kommunikationsudfordring; nemlig den at de vil være mere synlige som organisation, blandt andet overvejer de at relancere en tidligere kampagne: Giv en Pige Ret.

KULU arbejder med kvinder og udvikling og har gennem årene taget del i danske udviklings- og handelsdebat-ter. Se mere på deres hjemmeside: kulu.dk

De studerendes projekt skal derfor komme med et bud på, hvordan KULU i sin kommunikation – både grafisk og tekstuel - kan blive mere synlige som en national og international organisation. En opgave, der både kunne indeholde SWOT, design- og tekstforslag, kommunikationsstrategi o. lign.

Der bliver rig mulighed for at stille spørgsmål, brain-storme og sparre og gå i dialog med KULU omkring projek-tet – så brug denne mulighed.

4. Kulturteori 1: Kulturbegrebet og kulturniveauer

v/ Gorm Larsen

Er kultur noget, der er knyttet til en gruppes særtræk og traditioner, altså noget man er, eller bør vi omvendt forstå kultur som nogle almengældende normer, som man enten har eller ikke har? Denne første kursugang i kulturteori tegner et overblik de forskellige forståelse af kulturbegrebet og de dertil hørende kulturteorier, der har præget den moderne tids kulturstudier. Særligt fokus vil der være på Hofstede og Hofstede nationale kultur-teori, som nok på flere punkter kan kritiseres, men som på den anden side har nogle operative kategorier og begreber at forholde sig til i forbindelse med kultur og værdier.

Hastrup, Kirsten (2004). Kultur som orden. Systemer, mønstre og videnskaber. In *Kultur. Det fleksible fælles-kab*. Århus: Univers/Aarhus Universitetforlag. (s. 35-53) [kompendium]

Hofstede, Geert & Hofstede, Gert Jan (2001). Kulturniveauer. In *Kulturer og organisationer. Overlevelse i en grænseoverskridende verden*. Kbh.: Handelshøjskolens Forlag. (s 17-40) [kompendium]

5. Designteori 2:

v/ Anne Hatting

Formål med dagens undervisning: starte på at konstruere en model til designarbejdet – blive klar til at gå i gang med projektet.

Find/ vælg nogle brugere (målgruppe). Udarbejde en spørge-/tænkeramme til indkredsning af brugerprofil med fokus på: brugernes kulturelle præferencer (vaner og værdier), brugernes adfærd i den virkelige og i den virtu-elle verden.

Forberedelser til møder med brugere:

- Finde eget ståsted, egne kulturelle præferencer (den socialkonstruktivistiske forsker)
- Arbejde med valg af kommunikationskanaler og prototypeidéer for designproduktet. Med afsæt i afsenders visioner beskrives projektets idé, i udtryk (tekster, visuelle udtryk, formidlingskanal), der kan kommunikeres til brugerne.

Læs kap. 4 og 5 i Design Research-bogen.

6. Kulturteori 2: Habitus, symbolsk kapital og anerkendelse

v/ Gorm Larsen

En af de mest indflydelsesrige sociologer når det drejer sig om at tænke over relationen mellem kultur og vær-dier er Pierre Bourdieu. Med sine begreber om felt, habitus, praksis og symbolsk kapital præsenterer han en dynamisk og interrelationel måde at forstå subjektet og dets værdier.

I kølvandet på Bourdieu har Henrik Dahl lanceret en operationalisering af hans teori med udgangspunkt i vær-dikort over danskere. Vi diskuterer Dahl kontra Bourdieu.

Afslutningsvis præsenteres en anden begrebsramme, nemlig Axel Honneths redegørelse for de forskellige anerkendelsesformer – som i stor udstrækning spiller ind i mødet med den anden.

Litteratur:

Bourdieu, Pierre (2007). Strukturer, habitus, praksisser. In *Den praktiske sans*. Kbh.: Hans Reitzels Forlag, (s. 91-109). [kompendium]

Dahl, Henrik (1996). Nogle erfaringer med at operationalisere Bourdieu. In *MedieKultur 24*. [kompendium]

Honneth, Axel (2003). Mellem Aristoteles og Kant. En skitse til anerkendelsens moral. In *Behovet for anerken-delse*. Kbh.: Hans Reitzels Forlag. [kompendium]

7. Persuasivt design 1: The Functional Triad

v/ Birger Larsen

Persuasive design som begreb introduceres og eksemplificeres gennem produkter der forsøger at få mennesker til at ændre adfærd. Den funktionelle triade introduceres som baggrund for arbejdet med persuasivt design, og første del "Computeren som persuasivt værktøj" præsenteres. Der afsluttes med en øvelse i persuasiv analyse af et kommunikationsprodukt.

Litteratur:

Fogg (2003): Kap. 1, 2, 3

8. Persuasivt design 2: Computers as Persuasive Social Actors; Credibility of Computers

v/ Birger Larsen

Anden del af den funktionelle triade, "Computeren som persuasivt medie" præsenteres med fokus på effektfulde simulationer, og tredje del "Computeren som persuasive sociale aktører" præsenteres med fokus på fysiologiske, psykologiske og sociale dynamikker. En øvelse i analyse af selvvalgte persuasive produkter inkl. studentpræsentationer gennemføres. "Computeres troværdighed" introduceres afslutningsvist og en øvelse i design af persuasive produkter gennemføres.

Litteratur:

Fogg (2003): Kap. 4, 5, 6, 7,

9. Kulturteori 3: Interkulturel kommunikation

v/ Iben Jensen

Interkulturel kommunikation spiller en større og større rolle i hverdagen. I internationale virksomheder, i offentlige institutioner og i medialisert kommunikation som fx en kampagne..

Det interkulturelle forskningsfelt har i mange år været opdelt i en anvendelsesorienteret tilgang og i en mere filosofisk tilgang. Den anvendelsesorienterede tilgang tager afsæt i kulturer set som afgrænsede nationale helheder, hvor man indkredser kulturens kerneværdier. Kommunikationsopfattelsen indenfor denne tilgang er bygget på en funktionalistisk forståelse, centreret om den klassiske afsender-budskab-modtager model. Formidlerens rolle bygges på en forestilling om, at man kan forudsige modtagerens reception baseret på kulturens kerneværdier.

Den filosofiske tilgang betegnes samlet som kritisk interkulturel kommunikationsforskning og har sit teoretiske udgangspunkt i socialkonstruktivisme og praksisteori. Fra denne tilgang ses kultur som en kompleks størrelse, som kan undersøges i forhold til hvordan aktører i en kultur ses i forhold til køn, etnicitet, uddannelse og konkrete kontekster.

På denne kursusgang præsenteres de to tilgange til interkulturel kommunikation med særligt fokus på, hvilke konsekvenser det i praktisk kommunikation har, hvilken teori man læser sig op ad.

Litteratur:

Hall, Edward (1976). Contexts high and low. In *Beyond Culture*, Chapter 7, Anchor Books 105-116

Halualani, R., Mendoza L. og J. Drezewiecha (2009). Critical Junctures in Intercultural Communication studies: A Review. In *The Review of Communication*, 9. Årg., nr. 1: 17-35.

Jensen, I (1998): Kapitel 4. In *Interkulturel kommunikation i komplekse samfund*. Roskilde Universitetsforlag 97-119.

10. Videnskabsteori 1: Kultur: Tolkninger og konstruktioner

v/ Helle Karoff

Vi skal arbejde med kulturbegrebet videnskabsteoretisk, dvs. hvilke videnskabsteoretiske præmisser ligger til grund for forskellige forståelser af kulturbegrebet, og hvordan kan vi forstå produktionsbetingelserne for disse forståelser.

Fink, Hans (1988). Et hyperkomplekst begreb. Kultur, kulturbegreb og kulturrelativisme I. In *Kulturbegrebets kulturhistorie*, p.9-24.

Fink, Hans (1988). Kultur, kulturbegreb og kulturrelativisme II. In *Kulturbegrebets kulturhistorie*. p. 140-155.

Schmidt, Lars-Henrik (1988). Uddrag fra *Viljen til orden*, Modtryk.

11. Kulturteori 4: Redskaber til Interkulturelle analyser

v/ Iben Jensen

I faglig formidling (som kampagnen her) er man nødt til at arbejde med begge teoretiske tilgange. Med kendskab til den funktionalistiske forståelse får man et udgangspunkt for at blive bevidst om hverdagsdiskursen, som man også selv er formet af – og med den kritiske interkulturelle forståelse får man opmærksomhed på, hvordan man alternativt kan formidle sine budskaber. Et helt konkret forslag til nye formidlingsformer kommer fra praksisteori, hvor man betragter kultur som rækker af praksisser (handlinger i hverdagen) og derfor argumenterer man for at man kan skabe identifikation mellem mennesker ved at pege på konkrete praksisser, som man har til fælles på tværs af kulturer. Man kan fx pege på, at praksisser omkring social ligestilling foregår både

i Danmark og i Udviklingslande og man kan eksemplificere med de konkrete græsrodstiltag, som man finder i tilknytning til casen (Giv en pige ret). Man vil herigennem kunne pege på modtagerne som ressourcestærke og handlekraftige, men uden økonomiske midler til at gennemføre deres ideer. På denne kursusgang præsenteres interkulturel kommunikation set fra et praksisteoretisk perspektiv med særligt fokus på, hvordan man kan analysere kampagnen ud fra Halls, Hofstede, Bennets og Jensens begreber.

Litteratur:

Jensen, I (2011). Postkulturel kommunikation – fordi kultur ikke altid er vigtigst. I: Drø TS, Fretheim K, Skjortnes M (red) Forståelsens gyldne øyeblik. Festskrift til Øyvind Dahl. Trondheim: Tapir akademisk forlag, s 47-62).
Bennett, J.M. & Bennett, M.J. (2003). Developing intercultural sensitivity. Landis, D., Bennett, J., Bennett, M. (red.): *Handbook of Intercultural Training*. (s. 147-165)

12. Kulturteori 5: Selv-teknologier

v/ Bolette B. Blaagaard

Filosoffen Michel Foucault har udviklet begrebet "selv-teknologi" for at indfange den måde, hvorpå praktikker og artefakter bruges til at frembringe selvforestillinger om individet som en socialt kompetent aktør. Kursusgangen belyser, hvordan kulturobjekter optræder som selv-teknologier i senmoderne samfund og hvordan de bruges som redskaber til øget selvforståelse eller identitetsudvidelse.

Litteratur:

Foucault, Michel (1982). Technologies of the self. In Rabinow, Paul (ed.) Michel Foucault. *Ethics – Subjectivity and truth*. London & New York: Penguin, pp. 223-251 [kompendium]
Jantzen, Christian m.fl. (2006). Becoming 'a woman to the backbone': Lingerie Consumption and the Experience of Feminine Identity. *Journal of Consumer Culture* 6 (2): 177-201 [kompendium]

Anbefalet:

De Lauretis, Theresa (1987). *Technologies of gender*, Bloomington & Indianapolis: Indiana University Press, pp. 1-30

13. Designteori 3:

v/ Anne Hatting

Formål med dagens undervisning: valg af designmetode (lab, field, showroom) og plan for arbejdet (redskaber og deltagere er klar).

Grupperne vælger metode – lab, field, showroom.

Mock-up model for co-design processen – en arbejdsplan for de næste par uger. Planen omfatter: redskaber, deltagere, tidspunkter, forventninger til resultatet.

Læs kap. 6 og 7 i Design Research bogen

14-15. Persuasivt design 3 & 4: The Ethics of Persuasive Technology

v/ Anne Hatting

Etik i persuasivt design diskuteres på baggrund af indledende øvelse med studentpræsentationer, og etiske guidelines præsenteres. Der afsluttes med nye perspektiver på persuasivt design og adfærdsændring.

Litteratur:

Fogg (2003): Kap. 8, 9, 10

15. Kulturteori 6: Repræsentation, diversitet & magt

v/ Bolette B. Blaagaard

Kursusgangen diskuterer, hvordan repræsentationer af andre og os selv fungerer og påvirker os og samfundet, og vi vender blikket mod repræsentationen af "hvide" såvel som "sorte" mennesker i vores vestlige kultur gennem populærkultur, finkultur og journalistik.

Litteratur:

Dyer, Richard (1997). *White*, New York & London: Routledge, pp. 1-40 [kompendium]
Greene, Myra (2012). Conversation Starter with Myra Greene and Tate Shaw. In *My White Friends*, Berlin: Kehrer [kompendium]
Roelstraete, Dieter (2012). An argument for something else – in conversation with Kerry James Marshall, Chicago 2012. In *Kerry James Marshall – Painting and other stuff*. Antwerp, Kbh, Barcelona, Madrid: Ludion, pp. 13-33 [kompendium]

Anbefalet:

Wainaina, Binyavanga: "How not to write about Africa" – tilgængelig online. Se også YouTube video, hvor skuespilleren Djimon Hounsou reciterer uddrag af teksten.

16. Kulturteori 7, Klyngeundervisning

17. Kulturteori 8: Udviklingskommunikation og humanitære kampagner

v/ Bolette B. Blaagaard

Kursusgangen følger og specificerer den foregående undervisnings teoretiske introduktion ved at fokuserer på udviklingskommunikation som en case for kommunikativ repræsentation på områder, hvor kulturforskelle og diskursive magtstrukturer spiller en central rolle.

Litteratur:

Chouliaraki, Lilie (2013). *The Ironic Spectator*. Cambridge: Polity, pp. 172-205 [kompendium]

McMillin, Dyvia C. (2007). *International Media Studies*. Malden, Oxford, Victoria: Blackwell, pp. 18-46 [kompendium]

Anbefalet:

Waisbord, Silvio (2002): *Family Tree of Theories, methodologies and strategies in Development Communication*. Online adgang: <http://www.communicationforsocialchange.org/pdf/familytree.pdf>

Genlæs/se: Wainaina, Binyavanga: "How to write about Africa" – tilgængelig online. Se også YouTube video, hvor skuespilleren Djimon Hounsou reciterer uddrag af teksten.

18. Videnskabsteori 2: Kultur og magt

v/ Helle Karoff

I denne undervisningsgang skal undersøge præmisserne for kultur- og magtforståelser med afsæt hos Schmidt og Foucault.

Uddrag fra Lars-Henrik Schmidt "Viljen til orden", Modtryk, Århus.

The Subject and Power Author(s): Michel Foucault Source: *Critical Inquiry*, Vol. 8, No. 4, (Summer, 1982), pp. 777-795 Published by: The University of Chicago Press

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

<p>Projektmodul 3: "Kommunikationsdesign 2: Oplevelser, tid og rum" Modulet udgør 10 ECTS point svarende til 275 arbejdstimer</p>
<p>Placering 5. Semester Studienævnet for Kommunikation og Digitale Medier</p>
<p>Modulansvarlig Helle Skovbjerg Karoff</p>
<p>Type og sprog Projektmodul Undervisning og tekster er på dansk og engelsk</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 og realiserer oplevelser og underholdning under hensyntagen til tid- og rumrelaterede problemstillinger. I tilknytning til modulet afholdes undervisningsaktiviteter inden for følgende områder:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Designteori og metode i relation til oplevelser og underholdning • Oplevelsesteori og design • Kreative og innovative processer samt projektledelse • Fagets videnskabsteori, med fokus på æstetik og æstetisk teori og tid og rum • Narrativitetsteori og narrative strukturer. <p>Viden om og forståelse af:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 <p>Færdigheder i:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. <p>Kompetencer til:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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.
<p>Fagindhold og begrundelse I overensstemmelse med dette fokus og mål er modulets temaramme at designe og tilrettelægge kommunikation, der understøtter og realiserer underholdning og oplevelser i Statens Museum for Kunst (SMK). SMK er et nationalt kunstmuseum, der dækker 700 års dansk kunsthistorie, men som også skal fremstå som aktuelle, så SMK altid tilbyder nationens kunstfortælling. SMK er for nærværende i gang med en strategiproces angående <i>brug</i> af den faste afdeling. Her er ønsket afdelingen bliver mere innovativ, så den fordrer nye praksisformer. Målet er at gøre den faste afdeling:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Attraktiv for de besøgende, så den bliver <i>genbesøgt</i> også gerne i hverdagen og for kunsten i sig selv og dermed kan der skabes <i>nye fortællinger</i> om den faste samlinger som kan bruges som PR 2) <i>Interessant og kreativt</i> for medarbejderne at arbejde med – hvor de kan eksperimentere med udstillinger, fejle, lære og skabe indhold på et fagligt højt niveau <p>Disse mål kan opnås igennem designs, der målretter sig flere forskellige rum/steder, som de studerende netop skal komme med et bud på igennem modulet.</p> <p>Design og tilrettelæggelse af underholdning og oplevelser skal ske med hensyntagen til de særlige tid- og rum-</p>

relaterede problemstillinger, der knytter sig til SMK og dets tilbud.

Tekster:

Bourriaud, N. (2005). *Relationel æstetik*. København: Kunstakademiet, Skolen for Mur & Rum.

Falk, J. H. (2008). Viewing art museum visitors through the lens of identity. *Visual Arts Research*, 25-34. SE HER: http://www.jstor.org/stable/20715472?seq=1#page_scan_tab_contents

Schwarzbart, J., & Samson, K. (2014). Deltagelsens kunst?. *K&K-Kultur og Klasse*, 43(118), 51-68. SE HER: <http://ojs.statsbiblioteket.dk/index.php/kok/article/view/19835/17501>

Simon, Nina (2010): "The Participatory Museum". *Museum 20*, Santa Cruz, California. ISBN-13: 978-0-615-34650-2. SE HER: <http://www.participatorymuseum.org/>

Fabian, Louise & Kristine Samson. "DIY Urban Design: Between ludic tactics and strategic planning". *Enterprising Initiatives in the Experience Economy*. Red. Britta Timm Knudsen, Dorthe Refslund Christensen og Per Blenker. London: Routledge, 2014: 38 -59. SE HER: <http://forskningbasen.deff.dk/Share.external?sp=S8e7a49ce-4e10-4cee-a1ea-5b19cb0b64eb&sp=Sruc>

Bishop, C. (2006). Antagonism and relational aesthetics. SE HER: <http://www.mitpressjournals.org/doi/abs/10.1162/0162287042379810?journalCode=octo#.VbiR8fnQkg4>

Eliasson, O. (2014). The Future is Curved. *Architectural Design*, 84(5), 86-93. SE HER: <http://onlinelibrary.wiley.com.zorac.aau.dk/doi/10.1002/ad.1813/abstract>

Undervisningsformer: forelæsninger, workshops for projektgrupper, feltarbejde,

Omfang og forventning

Modulet afvikles over 6 uger fra uge 45. Nærmere om tilrettelæggelse af ugerne følger.

Modulaktiviteter (kursusgange med videre)

Temaer og undervisningsaktiviteter.

- Introduktion. (SED, HSK)
- Oplevelsesteori og design. (MSØ)
- Designteori og metode i relation til oplevelser og underholdning. (SED)
- Kreative og innovative processer (i fablab ved Charlotte Gilbert Jespersen + Heidi Hautopp)
- Fagets videnskabsteori, med fokus på æstetik og æstetisk teori og tid og rum (HSK)
- Narrativitet (MSØ)

Kursusgange i uprioriteret rækkefølge:

1. Introduktion 1. (HSK, SED og fablab)

Introduktion til modul og case
Diverse oplæg

2. Statens Museum for Kunst og introduktion (HSK, SED)

Introduktion til case – ud af huset.

3. Designteori og metode I relation til oplevelser og underholdning 1 (SED)

Med udgangspunkt i begreberne mening og kontekst diskuteres design i forhold til artefaktens betydning. Vi vender også de politiske aspekter af byfornyelse

Litteratur:

Krippendorff, K.; Butter, R., *Semantics: Meanings and Contexts of Artifacts*. Pages 353-376 in H.N.J. Schiff-erstein & P. Hekkert (Eds.), *Product experience*. New York: Elsevier, 2008.

http://repository.upenn.edu/asc_papers/91

Winner, L. (1980). Do artifacts have politics? *Daedalus*, 109(1), 121-136.

4. Designteori og metode I relation til oplevelser og underholdning 2 (SED)

Vi gennemgår konkrete designmetoder. Øvelsen er at gennemføre en konkretiserende metode.

Litteratur:

Reid: *Design for Coincidence: Incorporating real world artifacts in location-based games*

Löwgren, J. & Stolterman, E. (1999). Design Methodology and Design Practice, in ACM Interactions. Volume VI.1, january-february, 1999.

Grand, S., & Wiedmer, M. (2010). Design Fiction: A Method Toolbox for Design Research in a Complex World. In Proceedings of the Design Research Society Conference.

5. Oplevelelsesteori og – design 1 (PAL):

Der præsenteres teori omkring oplevelser og underholdning i et organisationsperspektiv. Fænomener og begreber som oplevelse, æstetik, oplevelsesdesign, autenticitet, underholdning sættes i fokus.

Forelæsningen følges op af en øvelse.

Litteratur:

Jantzen, C., M. Vetner & J. Bouchet (2011): *Oplevelsesdesign*. København: Samfundslitteratur, (uddrag).

Bourriaud, N. (2005). *Relationel æstetik*. København: Kunstakademiet, Skolen for Mur & Rum. (uddrag).

6. Oplevelelsesteori og – design 2 (MSØ)

Fokus er på oplevelsers psykologiske og relationelle strukturer. Der inddrages kognitiv semantik og semiotik med tilhørende modeller for analyse og design af oplevelser i tid og rum. Forelæsningen følges op af en øvelse.

Litteratur:

Jantzen, C., M. Vetner & J. Bouchet (2011): *Oplevelsesdesign*. København: Samfundslitteratur, (uddrag).

Bourriaud, N. (2005). *Relationel æstetik*. København: Kunstakademiet, Skolen for Mur & Rum. (uddrag).

7. Kreative og innovative processer i FABLAB ved Charlotte Gilbert Jespersion):

Udarbejde skalamodel, kort oplæg om modeller, grænseobjekter og kreativitet.

Litteratur:

Tollestrup, Christian (2004) A Vision-based methodology. Chapter 2 in Phd-dissertation: Value and Vision-based Methodology in Integrated Design. (6. pages)

Tollestrup, Christian (2004) The Value and Vision-based methodology. Chapter 4 in Phd-dissertation: Value and Vision-based Methodology in Integrated Design. (16. pages)

Buxton, B. (2007) Sketching User Experiences: Getting the Design Right and the Right Design, Elsevier. Pp. 105-115; The anatomy of sketching: <http://ellieharmon.com/wp-content/uploads/Buxton-Sketching.pdf>

8. Kreative og innovative processer samt projektledelse 2 (HSK og Søren Momsen):

Forelæsningen lægger vægt på kreativitet og innovation i forhold til af Edward De Bono, Mads Lund, Lars Geer Hammershøjs tanker og ideer. Først ser vi nærmere på Hammershøj der skelner klart mellem kreativitet som det at skabe nye idéer, og innovation som det at føre nye idéer ud i livet og anvende dem i produktionen etc. Der efter ser vi med Mads lunds øjne på hvordan man kan motivere til kreativitet. Mens vi afsluttende ser vi på De Bonos metode med de 7 tænkehatte der primært anvendes i forbindelse med det praktiske arbejde i forhold til kreative processer.

De tre teoretikers tanker danner derefter grobund for de efterfølgende øvelser, hvor de studerende skal inkorporere dem i deres respektive projekter.

Litteratur:

Lars Geer Hammershøj (2010): Ledelse af kreative kræfters selvledelse. DPU

Mads Lund (2012) Kreativ tænkning, Center for kvalitet Region Syddanmark

Paul Foremann (1985): Edward De Bono 6 thinking Hats, inspiration.moonfruit.

9. Narrativitetsteori og narrative strukturer (MSØ). (Tilføjes)

10. Narrativitetsteori og narrative strukturer (MSØ). (Tilføjes)

11. Designteori og –metode + Fagets videnskabsteori, med fokus på æstetik og æstetisk teori og tid og rum (HSK)

Oplevelse og tilstedevær:

Uddrag fra Martin Heideggers Væren og tid.

Uddrag fra Hans-Georg Gadamer Sandhed og Metode

Gernot Böhme: "Atmosphere as a Fundamental Concept of a New Aesthetics" in Thesis Eleven 36, 1993, 113-126.

Marie Højlund og Sofie Kinch, Designing dynamic atmospheres. Highlighting temporality as design concern within interaction design. Proceedings ved konferencen 2nd International Congress on Ambiances, Montreal 2012.

12. FAB LAB – materialisering af løsninger.

Der tages forbehold for ændringer og tilføjelser.

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.