



Semesterbeskrivelse

6. semester Interaktive Digitale Medier, Aalborg, Forår 2016

Generelt

Oplysninger om semesteret

Skole:

Communication, ArT and Technology

Studienævn:

Kommunikation og Digitale Medier

Studieordning:

Version September 2015

www.fak.hum.aau.dk/digitalAssets/109/109590_ba_kommunikationogdigitalemedier_2015_hum_aau.dk.pdf**Semesterets temaramme**

Temarammen for semesteret er: "Interaktive Digitale Medier", og er synonym med den bachelorspecialisering, som semesteret bibringer de studerende. Denne specialisering etablerer en fundamental forståelse for interaktive digitale medier som grundlag for kommunikation- og værktøjsmæssige aktiviteter. De studerende introduceres til fag-relevante teorier, metoder og processer, som muliggør intervention, analyse, diskussion, identifikation, etablering og formidling af problemstillinger samt løsningsforslag, i genstandsfeltet interaktive digitale medier. Såvel en akademisk analytisk som en designmæssig konstruktiv tilgang vægtes i undervisningen og projektarbejdet.

Semesterets organisering og forløb

Semesteret er struktureret i form af et 15 ECTS BA projektmodul og et 5 ECTS studiefagsmodul i videnskabsteori relevant for Interaktive Digitale Medie. Herudover et selvvalgt 5 ECTS studiefagsmodul hvor der vælges mellem "Kreativitet og kompetence" og "Musik og lyd i audiovisuelle medier". Ydermere skal et 5 ECTS valgfagsmodul gennemføres. I alt 30 ECTS.

BA-projektmodulet er organiseret omkring en række forelæsninger, øvelser og seminar dage, der dækker de faglige målsætninger for projektet. Parallelt hertil etablerer kurset i Fagets videnskabsteori et akademisk fundament for at beskrive, analysere, vurdere og reflektere over faglige problemstillinger i feltet Interaktive Digitale Medier.

De obligatoriske moduler suppleres med specifik viden indenfor et af de to selvvalgte studiefagsmoduler. Begge studiefagsmoduler er funderet på anvendelsesorienteret undervisning betående af både forelæsninger og øvelser.

Den faglige profil suppleres med et valgfag som, ud fra egne interesser vælges af den studerende selv.

De studerende har ydermere mulighed for at deltage i rækken af onsdagsforelæsninger.

Semesterkoordinator og sekretariatsdækning

Ankerlærer(e): Morten Lund og Betty Li Malvang Meldgaard

Sekretær: Jette Due Nielsen

Modulbeskrivelse: Bachelorprojekt: Interaktive Digitale Medier

Placering

6. Semester Interaktive Digitale Medier

Modulansvarlig

Morten Lund & Betty Li Melvang Melgaard

Type og sprog

Type: Projektmodul

Sprog: Dansk (undervisning). Kursus-litteratur vil indeholde engelsksprogede tekster.

Omfang og forventet arbejdsindsats

15 ECTS

412,5 arbejdstime

Mål

Følgende tekst er kopieret fra gældende studieordning (sept.2015).

Bachelorprojektet udarbejdes i løbet af uddannelsen i Interaktive digitale mediers 6. semester. Bachelorprojektet skal demonstrere den studerendes evne til på kvalificeret vis at formulere, analysere og bearbejde problemstillinger inden for et afgrænset fagligt emne, der afspejler hovedvægten i uddannelsen. Bachelorprojektet udarbejdes inden for det centrale fag, men kan indeholde elementer fra tilvalgsfaget. Den studerende skal kunne formidle sine resultater og sin viden korrekt og adækvat mundtligt og skriftligt på det valgte sprog.

Emnet for bachelorprojektet godkendes af studienævnet. Emnet forelægges nævnet i form af en kort problemformulering. Ved godkendelsen fastsættes en frist for afleveringen af projektet. For sen aflevering tæller som et eksamensforsøg.

I tilknytning til projektmodulet afholdes der undervisningsaktiviteter inden for områderne:

- Det digitale mediepotentiale
- Brugerpositioner og brugergenereret indhold
- Interaktive digitale platforme og digital indholdsproduktion

Den studerende skal gennem projektmodulet opnå:

Viden om og forståelse af:

- og kunne forstå og reflektere over teori, metode og praksis inden for interaktive digitale medier med særlig fokus på det digitale mediepotentiale
- videnskabsteoretiske begreber af særlig relevans for specialiseringen af sit bachelorprojekt.

Færdigheder i:

- at kunne anvende et eller flere fagområdets videnskabelige metoder og redskaber samt kunne anvende generelle færdigheder inden for interaktive digitale medier.
- kunne vurdere teoretiske og praktiske problemstillinger i relation til interaktive digitale medier samt begrunde og vælge relevante analyse- og løsningsmodeller i relation til interaktive digitale mediesystemer
- formidle faglige problemstillinger og løsningsmodeller til fagfæller og ikke-specialister.

Kompetencer til:

- selvstændigt at kunne indgå i fagligt og tværfagligt samarbejde med en professionel tilgang
- at kunne identificere egne læringsbehov og strukturere egen læring i forskellige læringsmiljøer

- på kritisk og konstruktiv vis at deltage i analyse og udviklingsopgaver ved at kunne identificere, analysere og løse komplekse problemstillinger inden for interaktive digitale mediers område med fokus på design, brugere og brugssituationer.

Fagindhold og sammenhæng med øvrige moduler/semestre

Semesteret repræsenterer en bachelorspecialisering og udgør som sådan afslutningen på en 3-årig akademisk uddannelse, og samtidig grundlaget for at påbegynde en 2 årig specialisering via en masteruddannelse.

Projektmodulet bestående af forelæsninger og projektarbejde udgør belastningsmæssigt halvdelen af bacheloruddannelsen. Projektmodulet udgør sammen med det obligatoriske studiefag i Videnskabs-teori den primære skoling i fagområdet Interaktive Digitale Medier, som sideløbende kan individualiseres via den studerendes valg af studiefagsmodul og valgfag.

Modulaktiviteter (kursusgange m.v.)

Følgende beskrivelse indeholder detaljert beskrivelse af projektmodulkurserne i hhv:

- Det digitale mediepotentiale
- Brugerpositioner og brugergenereret indhold, og
- Interaktive digitale platforme og digital indholdsproduktion

Den endelige skemalægning kan ændre på rækkefølgen af de beskrevne kurser.

KURSUS: DET DIGITALE MEDIEPOTENTIALE

Undervisere:

Betty Li Meldgaard

Jens F. Jensen

K1. HCI og dens 3 bølger (2 lektioner)

Underviser:

Betty Li Meldgaard

Beskrivelse:

HCI-historisk perspektiv på Interaktive Digitale Medier. Med udgangspunkt i Susanne Bødgers artikel "Third-wave HCI, 10 years later – participation and sharing" (2015), introduceres til de 3 bevægelser, der overordnet har fundet sted indenfor HCI i relation til betjening, brug og oplevelse af computeren som redskab og medie.

Litteratur:

- Bødker, S. (2006). *When second wave HCI meets third wave challenges*. NordiCHI Proceedings. (8 sider)

- Bødker, S. (2015). *Third-wave HCI, 10 years later – participation and sharing*. Interactions Magazine, ACM 2015. (24 sider)

K2. Den økologiske tilgang til teknologi (1 lektion)

Underviser:

Betty Li Meldgaard

Beskrivelse:

Den økologiske psykologi, som den er formuleret af James J. Gibson og i særdeleshed hans begreb, Affordances, har haft indflydelse på forståelsen af brug og design af computationelle systemer. Her undersøges den økologiske tilgang som en særlig gren af HCI.

Litteratur:

- Bærentsen, K. & Trettvik, J. (2002). *An activity approach to affordances*. NordiCHI Proceedings. (10 sider)

K3. Interaktionsdesign i kontekst (2 lektioner)

Underviser:

Betty Li Meldgaard

Beskrivelse:

Et blik på en af de seneste trends indenfor interaktionsdesign – digitale spil til kæledyr.

Litteratur:

(med forbehold for tilføjelser og ændringer)

- Meldgaard, B. (2015). *Katten efter musen – design af digitale spil til katte*. (12 sider)
- Michelle Westerlaken – <https://michellewesterlaken.wordpress.com/> (eksempler)

K4. Interaktion, interaktivitet og interaktivitetsformer (2 lektioner)

Underviser:

Jens F. Jensen

Beskrivelse:

På denne kursusgang ser vi på interaktion, interaktivitet og interaktivitetsformer. Det vil specielt være interaktion og interaktivitet knyttet til digitale medier og i særlig grad digitale medier, der anvendes i forhold til IT-baserede oplevelser.

Litteratur:

(med forbehold for tilføjelser og ændringer, 47 sider)

- Kiousis, Spiro (2002). *Interactivity: a concept explication*. *New media & society*. (29 sider)
- Sheizaf Rafaeli and Yaron Ariel (). *Assessing interactivity in computer-mediated research*. *Oxford handbook of Internet Psychology* (18 sider)

K5. Kommunikationsmodeller og mediemodeller, herunder modeller for digitale medier vs. analoge medier (2 lektioner)

Underviser:

Jens F. Jensen

Beskrivelse:

Kursusgangen gennemgår grundlæggende karakteristika og modeller for medier, herunder specifikt karakteristika og modeller for digitale medier vs. analoge medier. Vi diskuterer og arbejder med de digitale mediers særlige kendetegn, særlige muligheder (og begrænsninger) og særlige forcer (og svagheder). Og vi ser på forskellige teorier til at forstå, forskellige metoder til at undersøge samt forskellige praksisser til at håndtere samme. Ligesom vi ser på begreber for forskellige former for affinitet til digitale medier som: multimedier, hypermedier, 'nye medier', interaktive medier, sociale medier etc.

Litteratur:

(med forbehold for tilføjelser og ændringer, 53 sider incl. sekundær)

- Manovich, Lev (2007). *Alan Kay's universal media machine*. In *Northern Lights Volume 5*. (18 sider)
- Bolter, Jay David (2007). *Remediation and the language of new media* *Northern Lights Volume 5*. (13 sider)

Sekundær litteratur

- Niels Ole Finnemann (2011). *Mediatization theory and digital media*. In *Communications* 36, p.67-89 (22 sider)

K6. The Multiverse - de digitale mediers uendelige oplevelsesmuligheder (2 lektioner)

Underviser:

Jens F. Jensen

Beskrivelse:

Joe Pine - en af forfatterne bag klassikeren inden for oplevelsesøkonomi-litteraturen: The Experience Economy fra 1999 - har i 2011 udgivet en ny bog under titlen: Infinite possibility. Creating Customer Value on the Digital Frontier.

I bogen præsenterer han et nyt framework - bestående af "Eight Realms, six variables, three dimensions, one Multiverse" – til at forstå forholdet mellem det virkelige og det virtuelle. Hensigten med bogen er at gøre opmærksom på nye ikke før sete forretningsmuligheder i kombinationen af det virkelige og det virtuelle.

"Digital technology offers limitless opportunities - you really can create anything you want - but real-world experiences have a richness that virtual ones does not. So how can you use best of both? How do you make sense of such infinite possibility? What kinds of experiences can you create? Which ones should you offer?"

Kursusgangen gennemgår tankesættet bag den 3-dimensionale matrix, kommer med eksempler på forskellige teknologier og løsninger indenfor de 8 'realms' og diskuterer kritisk, hvad framework'et og multiverset kan anvendes til inden for oplevelsesøkonomi og oplevelsesdesign.

Undervisningens form:

Forelæsning, dialog, øvelser og workshop.

Litteratur:

(med forbehold for tilføjelser og ændringer, 24 sider)

- Uddrag af Pine II, B. Joseph & Korn, Kim C., 2011: infinite possibility. Creating Customer Value on the Digital Frontier, BK/Berret-Koehler Publishers, Inc. San Francisco. (24 sider)

KURSUS: BRUGERPOSITIONER OG BRUGERGENERERET INDHOLD

Undervisere:

Tem Frank Andersen

Claus Møller Østergaard

Beskrivelse:

Dette kursus har til formål at bidrage til en skærpet forståelse af 'brugere' som central del af den interaktive digitale mediefaglighed. Kurset tager afsæt i undervisernes forskning, hvor brugerpositioner defineres dels konkret og principielt. En brugerposition kan beskrives via GPS spor (hvor bruger er/færdes), men kan også bestemmes i forhold til brugerkompetencer (hvad bruger ved/kan).

Kurset bygger videre på de mediefaglige og medierelaterede moduler på BA uddannelsen Kommunikations & Digitale Medier.

Kurset har ingen grundbog, men gør brug af en mangfoldighed af forskningskilder. Nogle af disse kilder er online tilgængelige, andre er tilgængelige som læseeksemplarer (ved sekretariatet). Andre kræver indkøb. Den opgivne litteratur skal indgå i projektenheden, da det prøves i projekteksamen.

Undervisningens karakter:

Kurset veksler mellem forelæsninger, øvelser, gruppediskussioner, mini-feltarbejde samt korte præsentationer fra studerende. Forberedelse og deltagelse i kurset er samlet basis for at kunne opfylde kursets mål (se Studieordningen). Indholdet i litteraturen/ressourcerne og i kursusaktiviteterne er tænkt dynamisk. At læse materialet og at deltage i aktiviteterne som et enten/eller giver ikke et samlet billede af kursets faglige bidrag til projektmodulet.

K1. Bruger brugere positioner? Introducerende paneldebat (3 lektioner)

Som introduktion til forløbet præsenterer forskerne kort deres faglige tilgang til fænomenet brugerpositioner. De deltagende studerende vil blive udfordret til at tegne et portræt (en persona) af dem selv som bruger. Formålet med den indledende øvelse er at begynde en kortlægning og en afgrænsning af, hvordan brugerpositioner kan konceptualiseres.

K2. Brugerpositioner – set i mediesociologisk perspektiv (6 lektioner)

Kursusgangen fokuserer på brugerpositioner forstået som de særlige brugertilgange, som medieforskningen har iagttaget de seneste 50 år. Kursusgangen har karakter af medievidenskabeligt

grundstof, opdateret i forhold til mobile og sociale medier. Der lægges særligt vægt på, hvordan forståelsen af brugeren har udviklet sig videnskabeligt fra den ansigtsløse massebruger, over det biografiske individ til det antropologiske menneske. Kursusgangen bidrager til InDiMedia fagligheden ved netop at indkredse bruger/menneske dimensionen i relationen mellem medie/teknologi og marked/forretning.

Denne kursusgang afvikles som et dagsseminar, hvor der veksles mellem forelæsning og øvelser således, at de studerende afprøver teorierne i praksis. Seminaret afsluttes med små præsentationer fra de studerende samt fælles opsamling og evaluering.

Litteratur:

(med forbehold for tilføjelser og ændringer, 159 sider)

- Andersen, Tem Frank (2005). *Unge og Computerkultur. Ambivalenser og socialt spillerum i gymnasieelevers computerbrug*. Aalborg Universitet (PhD afhandling, Kapitel 2, Kapitel 5, Kapitel 9). (80 ns)
- Wilson, Tony (2009). *The Active Audience: Speaking Subjects*. In Wilson: Understanding Media Users. From Theory to Practice. West Succex: Wiley-Blackwell. (18 ns)
- Wilson, Tony (2009). *Perceiving is Believing: From Phenomenology to Media User Theory*. In Wilson: Understanding Media Users. From Theory to Practice. West Succex: Wiley-Blackwell. (14 ns)
- Wilson, Tony (2009). *A Phenomenology of Phone Use: Pervasive Play and the Ludification of Culture*. In Wilson: Understanding Media Users. From Theory to Practice. West Succex: Wiley-Blackwell. (19 ns)
- Wilson, Tony (2009). *Consumer-Citizens: Crossing Cultures in Cyberspace*. In Wilson: Understanding Media Users. From Theory to Practice. West Succex: Wiley-Blackwell. (28 ns)

K3. Brugermobilitet og mobile brugere – det mobile perspektiv (6 lektioner)

Kursusgangen fokuserer på situationer, hvor mobile medier spiller en særlig rolle ift., hvordan brugeren interagerer i forskellige kontekster. Under kursusgangen gennemgås en række teoretiske perspektiver på bruger-produkt interaktioner, der kan inddeles i produktcentrerede, brugercentrerede og interaktionscentrerede perspektiver. Der lægges særlig vægt på at forstå, hvilke aspekter der påvirker brugeren og brugerens interaktion med de mobile medier i kontekst – herunder hvorledes mobile medier påvirker brugerens position ift. andre brugere i samme sociale kontekst.

Denne kursusgang afvikles som et dagsseminar, hvor der veksles mellem forelæsning og øvelser således, at de studerende afprøver teorierne i praksis. Seminaret afsluttes med små præsentationer fra de studerende samt fælles opsamling og evaluering.

Litteratur:

(med forbehold for tilføjelser og ændringer, 34 sider (ikke fuldstændig angivelse))

- Alben, L. (1996). *Quality of experience: defining the criteria for effective interaction design*. Interactions Magazine. Volume 3 Issue 3, May/June 1996. 11-15, ACM New York, USA (4 sider)
- Arhippainen, L., & Tähti, M., (2003). *Empirical Evaluation of User Experience in Two Adaptive Mobile Application Prototypes*. MUM 2003. Proceedings of the 2nd International Conference on Mobile and Ubiquitous Multimedia, ACM (?? sider)
- Durrant, A., Golembewski, M. Kirk, D., Benford, S. Rowland, D., & McAuley, D. (2010). *Exploring a digital economy design space in theme parks*. Proceedings of DESIRE'11 Second Conference on Creativity and Innovation in Design, Eindhoven, Netherlands, 19 – 21 October 2010, 273-284 . ACM New York, USA. (?? sider)
- Durrant, A., Rowland, D., Kirk, D., Benford, S., Fischer, J., & McAuley, D. (2011). *Automics: Souvenir Generating Photoware for Theme Parks*. Proceedings of CHI 2011 SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems, Vancouver USA, May 7-11, 2011, 1767-1776. ACM, New York, USA. (9 sider)
- Forlizzi, J, & Ford, S. (2000). The building blocks of experience: an early framework for interaction designers. DIS '00 Proceedings of the 3rd conference on Designing interactive systems: processes, practices, methods, and techniques, 419-423, ACM New York, USA (4 sider)
- Kankainen, A. (2003). *UCPCD: User-centered product concept design*. DUX '03 Proceedings of the 2003 conference on Designing for user experiences, 1-13, ACM New York, NY, USA. (13 sider)
- Østergaard, C. (2013). *A Framework for Mobile User Experiences in Theme Parks*. Proceedings of

Academic Mindtrek 2013. Tampera, Finland. ACM 2014. (?? sider)
- Østergaard, C. (2013). *A Foundation for Mobile User Experiences in Theme Parks*. Proceedings of Academic Mindtrek 2013. Tampera, Finland. ACM 2014. (?? sider)

KURSUS: INTERAKTIVE DIGITALE PLATFØRME OG DIGITAL INDHOLDSPRODUKTION

K1. Interaktionsdesign 1 – teori og metode (2 lektioner)

Underviser:
Peter Vistisen

Beskrivelse:

Kursusgangen introducerer den studerende til feltet for interaktionsdesign som en design disciplin, der omhandler hvordan mennesker kommunikativt sættes i forbindelse med hinanden gennem den medierende indflydelse fra interaktive produkter. Vi starter med grundlæggende teori og metode, forud for næste kursusgangs mere praktiske indførelse i interaktionsdesignværktøjer.

Litteratur:

(med forbehold for tilføjelser og ændringer, 106 sider)

- Buchanan, R. (2001). *Design Research and the New Learning*. Design Issues, 17(4), 3–23. (20 sider)
- Smith, G. In Moggridge B, (2007). *Designing Interactions*, MIT Press (uddrag på 13 sider)
- Norman, Donald (1988). side 1-73 in *The Design of Everyday Things*. New York: Basic Books. ISBN 978-0-465-06710-7. (73 sider)

K2. Interaktionsdesign 2 – praktisk arbejde med interaktionsdesign (2 lektioner)

Underviser:
Peter Vistisen

Beskrivelse:

Kursusgangen arbejder videre med teori og metode fra K1, men introducerer en række forskellige værktøjer til at skitsere og prototype interaktionsdesign i praksis. I den forbindelse skal vi arbejde med forskellige modeller for, hvilke typer kommunikative problematikker der kan udforskes med forskellige tilgange.

Litteratur:

(med forbehold for tilføjelser og ændringer, 16 sider)

- Hill & Houde. *What do Prototypes Prototype?*. 16 sider.
<https://www.dropbox.com/s/s2rwmligs82s88f/Prototypes.pdf>

K3. Workshop i brugerorienterede designprocesser (1 lektion + 4 Workshop)

Undervisere:
Peter Vistisen
Thessa Jensen

Beskrivelse:

Som opfølgning på kursusgange i interaktionsdesign køres samlet workshop dag, der afrunder og afprøver flere af elementerne i jeres undervisning i digital design, medievidenskab og brugerpositionering. De studerende blive placeret i en række mindre design teams, der i løbet af dagen skal løse en konkret design udfordring. Der arbejdes med en konkret design case, der skal bearbejdes via initierende brugerstudier, rekvirentmøder og efterfølgende iterativ designproces. Underviserne agerer forskellige interessenter i processen og giver feedback som hvis designet skulle evalueres i praksis såvel som en efterfølgende akademisk evaluering af, hvordan arbejdet i løbet af workshoppen afspejler det kommende projektarbejdes designelementer. Det er en forudsætning for deltagelse i workshoppen, at alle kan deltage alle timerne, samt at der medbringes egen computer til bearbejdning af designforslag og evt. optagelse af brugerstudier.

Litteratur:

(med forbehold for tilføjelser og ændringer, 4 sider)

- Sellen, Massimi, Lottridge, Truong, Bittle 'The People-Prototype Problem: Understanding the Interaction Between Prototype Format and User Group' (4 der) <http://dl.acm.org/citation.cfm?id=1518799>

K4. Casual games (2 lektioner)

Underviser:

Ole Ertløv

Beskrivelse:

Denne kursusgang vil forholde sig til et af det mest vækstintensive områder indenfor computerspil og computerspilsplatforme. Undervisningen vil, udover kortlægge fænomenet, også diskutere et bud på en designmæssig tilgang til området

Litteratur:

(med forbehold for tilføjelser og ændringer, ?? sider)

- Juul, J. (2009). A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players. Cambridge, Massachusetts: MIT Press. (?? Sider)

- Kultima, A. & Stenros, J (2010). Designing Games for Everyone: The Expanded Game Experience Model. ACM FuturePlay 2010, May 6-7 2010, Vancouver, BC. Canada. (?? Sider)

- Hansen, O. E. (2015). "Casual Games. Digitale fritidsspil" in Akademisk kvarter, Volume 11. Fall 2015. (?? Sider)

Eksamen

Følgende tekst er kopieret fra gældende studieordning (sept.2015).

Prøve 23

En ekstern kombineret skriftlig og mundtlig prøve i "Bachelorprojekt: Interaktive digitale medier (BA Project: Interactive digital media)".

Prøven foregår som en samtale mellem den studerende, eksaminator og censor med udgangspunkt i en af den/de studerende udarbejdet projektrapport.

Projektrapporten kan efter studienævnets godkendelse skrives på et fremmedsprog. Hvis det skrives på et fremmedsprog skal dets resume være på dansk.

Litteraturgrundlag: 1500 standardsider vejledergodkendt, selvvalgt litteratur i tilknytning til projektet. Sidetal: Projektrapporten skal være på højst 20 sider pr. studerende, dog højst 30 sider ved individuelle projekter.

Resume: Der udarbejdes et resume på dansk. Resumeeet skal være på mindst én og højst to sider.

Resumeeet indgår i helhedsvurderingen af projektet.

Normeret prøvetid: 30 min.

Bedømmelsesform: En karakter efter 7-trinsskalaen.

Eksamenspræstationen skal demonstrere, at den studerende opfylder målbeskrivelserne for modulet. I tilfælde af omprøve henvises til gældende eksamensordning ved Det Humanistiske Fakultet.

De studieelementer, der ligger til grund for prøven, har en vægt på 15 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.

Modulbeskrivelse:

Fagets videnskabsteori: Interaktive digitale medier

<p>Placering 6. Semester Interaktive Digitale Medier</p>
<p>Modulansvarlig Thessa Jensen</p>
<p>Type og sprog Type: Obligatorisk Studiefagsmodul Sprog: Dansk (undervisning). Kursus-litteratur vil indeholde engelsksprogede tekster.</p>
<p>Omfang og forventet arbejdsindsats 5 ECTS 137,5 arbejdstime</p>
<p>Mål <i>Følgende tekst er kopieret fra gældende studieordning (sept.2015).</i></p> <p>Modulet omfatter kurser og øvelser i relation til modulets tema: Fagets videnskabsteori. Modulet omhandler videnskabsteoretiske, filosofiske og etiske sagsforhold. Modulet sætter den studerende i stand til at reflektere over og bearbejde videnskabsteoretiske problemstillinger.</p> <p>Den studerendes videnskabsteoretiske portefølje består af videnskabsteoriopgaver og –løsninger fra de foregående semestres undervisning og af projektrapporter, hvor videnskabsteoretiske overvejelser har udgjort en del af projektarbejdet.</p> <p>I relation til modulet afholdes der undervisningsaktiviteter inden for følgende områder:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Videnskabsteoretiske problemstillinger • Fagets videnskabsteori og filosofiske og etiske sagsforhold <p>Den studerende skal gennem modulet opnå:</p> <p>Viden om og forståelse af:</p> <ul style="list-style-type: none"> • videnskabsteoretiske problemstillinger i relation til kommunikation • filosofiske og etiske sagsforhold i relation til kommunikation <p>Færdigheder i:</p> <ul style="list-style-type: none"> • at beskrive, analysere, vurdere og reflektere over videnskabsteoretiske problemstillinger i tilknytning til den studerendes faglighed og kommunikation generelt • at beskrive, analysere, vurdere og reflektere over filosofiske og etiske sagsforhold i tilknytning til den studerendes faglighed og kommunikation generelt <p>Kompetencer til:</p> <ul style="list-style-type: none"> • selvstændigt, kritisk og konstruktivt at kunne identificere, bearbejde og vurdere videnskabsteoretiske, filosofiske og etiske sagsforhold inden for kommunikation
<p>Fagindhold og sammenhæng med øvrige moduler/semestre</p> <p>Modulet omfatter kurser og øvelser i relation til modulets tema: Fagets videnskabsteori. Modulet omhandler videnskabsteoretiske, filosofiske og etiske sagsforhold. Modulet sætter den studerende i stand til at reflektere over og bearbejde videnskabsteoretiske problemstillinger.</p> <p>Den studerendes videnskabsteoretiske portefølje består af videnskabsteoriopgaver og –løsninger fra de foregående semestres undervisning og af projektrapporter, hvor videnskabsteoretiske overvejelser har udgjort en del af projektarbejdet.</p> <p>Modulet forbereder den studerende på et godt og reflekteret designorienteret projekt. Undervisningen forbereder de studerende på at reflektere over sammenhængen mellem videnskab, teknologi, organisation/samfund og design i et specifikt designforløb eller forundersøgelse. I forhold til projektarbejdet lærer den studerende derved at reflektere over løsningsforslagets erkendelsesteoretiske status samt egen rolle som deltager i designprocessen. Med udgangspunkt i den studerendes projektarbej-</p>

de, introduceres relevante teorier og metoder, samt digitale redskaber, som der arbejdes med under hele forløbet.

Modulaktiviteter (kursusgange m.v.)

Undervisere:

Thessa Jensen

Peter Vistisen

Beskrivelse:

7 forelæsninger á 4 timer.

Workshop i tilknytning til udvalgte forelæsninger

Modulet sætter videnskabsteori i forhold til projektskrivningen med bl.a. øvelser, workshops og forelæsninger.

Til hver kursusgang vil der være mindre opgaver, som skal løses i gruppearbejde (hvis muligt, vil grupperne svare til projektgrupperne og opgaverne tage udgangspunkt i gruppernes konkrete semesterprojekt). Ligeledes vil der til hver kursusgang introduceres digitale redskaber, som anvendes i opgaveløsningen og forventes anvendt i forbindelse med projektarbejdet.

Der kan forekomme ændringer med hensyn til indholdet af kursusgangene, da der vil blive taget hensyn til projekternes indhold, samt hvordan opgaveløsningen foregår.

Grundbogen for forløbet vil være: Hansen, F. T. (2014). *Kan man undre sig uden ord? Design-og universitetspædagogik på kreative videregående uddannelser*. Aalborg Universitetsforlag.

K1. Fænomenologisk skrivning og autoetnografi som metode set i forhold til andre etnografiske retninger.

Litteratur:

(med forbehold for tilføjelser og ændringer)

- Ellis, C., Adams, T. E., & Bochner, A. P., 2011. Autoethnography: An Overview. in Forum Qualitative Sozi-alforschung / Forum: Qualitative Social Research, Vol 12, No 1
- Scupin, R., 1997. The KJ Method: A Technique for Analyzing Data Derived from Japanese Ethnology. i Human Organization, Vol. 56, No. 2.
- van Manen, M., 1984, Practicing Phenomenological Writing. in Phenomology + Pedagogy, vol. 2, no. 1.

K2. Teoriens og metodens indflydelse på verden

Beskrivelse:

Med udgangspunkt i en konkret projektmodel ses på, hvordan data, information og viden bliver påvirket af valg og fravalg af teori og metode.

Litteratur:

(med forbehold for tilføjelser og ændringer)

- Law, J. (2004). *After method: Mess in social science research*. Psychology Press.
- Mathiassen, L., Chiasson, M., & Germonprez, M. (2012). *Style Composition in Action Research Publication*. Mis Quarterly, 36(2), 347-363.

K3. Heidegger og Løgstrup - erkendelse, tænkning og design

Litteratur:

(med forbehold for tilføjelser og ændringer)

- Heidegger, M. 2012. *Contributions to Philosophy (of the Event)*. Indiana University Press.
- Løgstrup, K. E., & Niekerk, K. V. K. (2007). *Beyond the ethical demand* (pp. 1-48). Notre Dame, IN: University of Notre Dame Press.
- Winograd, T., & Flores, F. (1986). *Understanding computers and cognition: A new foundation for design*. Intellect Books.

K4. Abduktion og insight combination - pragmatisk design

Litteratur:

(med forbehold for tilføjelser og ændringer)

- Kolko, J. (2009). Abductive Thinking and Sensemaking: The Drivers of Design Synthesis. *Design Issues*, 26(1), 15–28
- Schön, D. A. (1983). *The reflective practitioner: How professionals think in action* (Vol. 5126). Basic books.
- Schon, D. A. (1992). Designing as reflective conversation with the materials of a design situation. *Research in Engineering Design*, 3(3), 131–147. <http://doi.org/10.1007/BF01580516>

5. kursusgang: Research through Design - jeg designer, derfor forsker jeg - Gaver, Schön m.fl.

Litteratur:

(med forbehold for tilføjelser og ændringer)

- Krogh, P. G., Markussen, T., & Bang, A. L. (2015). Ways of Drifting—Five Methods of Experimentation in Re-search Through Design. In A. Chakrabarti (Ed.), *ICoRD'15 – Research into Design Across Boundaries Volume 1* (pp. 39–50). Springer India
- Schön, D. A. (1983). *The reflective practitioner: How professionals think in action* (Vol. 5126). Basic books.
- Schon, D. A. (1992). Designing as reflective conversation with the materials of a design situation. *Research in Engineering Design*, 3(3), 131–147. <http://doi.org/10.1007/BF01580516>
- Zimmerman, J., Forlizzi, J., & Evenson, S. (2007). Research through design as a method for interaction design research in HCI (p. 493). ACM Press

K6. Designetik - Løgstrup, experience design m.m.

Litteratur:

(med forbehold for tilføjelser og ændringer)

- Løgstrup, K. E. (1999). *Den etiske fordring*. Cappelens.
- Vistisen, P., & Jensen, T. (2013). The Ethics of User Experience Design: Discussed by the Terms of Apathy, Sympathy, and Empathy. I A. Gerdes, T. W. Bynum, W. Fleishman, S. Rogerson, & G. Møldrup Nielsen (red.), *ETHICOMP 2013 Conference Proceedings: The possibilities of ethical ICT*. Odense: Syddansk Universitetsfor-lag. (Ethicomp).

K7. Det store overblik - teorier og metoder i forhold til hinanden. Introduktion til videnskabs-teori-opgaven.

Litteratur

(foreløbig, bliver konkretiseret senere i forhold til kapitler, yderligere artikler med mere):

- Bourdieu, P. (2008). Af praktiske grunde: Omkring teorien om menneskelig handlen. Hans Reitzel.
- Ellis, C., Adams, T. E., & Bochner, A. P., 2011. Autoethnography: An Overview. in *Forum Qualitative Sozi-alforschung / Forum: Qualitative Social Research*, Vol 12, No 1
- Gaver, W. (2012, May). What should we expect from research through design?. In *Proceedings of the SIGCHI conference on human factors in computing systems* (pp. 937-946). ACM.
- Heidegger, M., 2012. *Hvad vil tænkning sige?* Klim.
- Heidegger, M. 2012. *Contributions to Philosophy (of the Event)*. Indiana University Press.
- Kolko, J. (2009). Abductive Thinking and Sensemaking: The Drivers of Design Synthesis. *Design Issues*, 26(1), 15–28
- Krogh, P. G., Markussen, T., & Bang, A. L. (2015). Ways of Drifting—Five Methods of Experimentation in Re-search Through Design. In A. Chakrabarti (Ed.), *ICoRD'15 – Research into Design Across Boundaries Volume 1* (pp. 39–50). Springer India
- Law, J. (2004). *After method: Mess in social science research*. Psychology Press.
- Løgstrup, K. E. (1999). *Den etiske fordring*. Cappelens.
- Løgstrup, K. E., & Niekerk, K. V. K. (2007). *Beyond the ethical demand* (pp. 1-48). Notre Dame, IN:

University of Notre Dame Press.

- Mathiassen, L., Chiasson, M., & Germonprez, M. (2012). Style Composition in Action Research Publication. *Mis Quarterly*, 36(2), 347-363.
- Schön, D. A. (1983). *The reflective practitioner: How professionals think in action* (Vol. 5126). Basic books.
- Schon, D. A. (1992). Designing as reflective conversation with the materials of a design situation. *Research in Engineering Design*, 3(3), 131–147. <http://doi.org/10.1007/BF01580516>
- Scupin, R., 1997. The KJ Method: A Technique for Analyzing Data Derived from Japanese Ethnology. *Human Organization*, Vol. 56, No. 2.
- van Manen, M., 1984, *Practicing Phenomenological Writing*. in *Phenomenology + Pedagogy*, vol. 2, no. 1.
- Winograd, T., & Flores, F. (1986). *Understanding computers and cognition: A new foundation for design*. Intel-lect Books.
- Vistisen, P., & Jensen, T. (2013). The Ethics of User Experience Design: Discussed by the Terms of Apathy, Sympathy, and Empathy. I A. Gerdes, T. W. Bynum, W. Fleishman, S. Rogerson, & G. Møldrup Nielsen (red.), *ETHICOMP 2013 Conference Proceedings: The possibilities of ethical ICT*. Odense: Syddansk Universitetsfor-lag. (Ethicomp).
- Wittgenstein, L., Adolphsen, J. B., & Nørreklit, L. (1971). *Filosofiske undersøgelser*. Munksgaard.
- Wittgenstein, L. (1971). *Tractatus Logico-Philosophicus*. Ithaca: Cornell University Press.
- Zimmerman, J., Forlizzi, J., & Evenson, S. (2007). Research through design as a method for interaction design research in HCI (p. 493). ACM Press

Eksamen

Følgende tekst er kopieret fra gældende studieordning (sept.2015).

Prøve 24

En intern skriftlig prøve i "Fagets videnskabsteori: Interaktive digitale medier" (Theory of Science: Interactive Digital Media). Den skriftlige fremstilling belyser en specifik videnskabsteoretisk problemstilling med afsæt i kursuspå litteraturen og med eksempler fra den videnskabsteoretiske portefølje. Opgavens problemstilling godkendes af eksaminator.

Opgavebesvarelsen må højst være på 8 sider og udarbejdes individuelt.

Der gives bedømmelsen bestået/ikke bestået. Den skriftlige opgave skal demonstrere de læringsmål, som er angivet ovenfor.

De studieelementer, der ligger til grund for prøven, har en vægt på 5 ETCS - point.

Modulbeskrivelse:

Musik og lyd i audiovisuelle medier

Placering

6. Semester Interaktive Digitale Medier
Studienævnet for Kommunikation og Digitale Medier

Modulansvarlig

Mark Grimshaw

Type og sprog

Valgfrit studiefagsmodul
Sprog: Dansk/ Engelsk (undervisning). Kursus-litteratur vil indeholde engelsksprogede tekster.

Omfang og forventet arbejdsindsats

5 ECTS
137,5 arbejdstime

Mål

Følgende tekst er kopieret fra gældende studieordning (sept.2015).

Modulet omfatter kurser og øvelser i relation til musik og lyd i audiovisuelle medier. Fokus er på grundlæggende teorier og metoder i forhold til såvel analyse som bestemmelse af lydige udtryksformer i en multimodal kontekst, samt på opøvelse af kompetencer i forhold til konkret lydplanlægning.

I relation til modulet afholdes der undervisningsaktiviteter inden for følgende områder:

- Grundlæggende teorier og metoder til analyse og bestemmelse af auditive udtryksformer i multimodale kontekster/lydlægningsopgaver i praksis

Den studerende skal gennem modulet opnå:

Viden om og forståelse af:

- centrale teorier om musik og lyd som betydningssystemer

Færdigheder i:

- at beskrive og analysere auditive elementer i multimodale kommunikationsformer

Kompetencer til:

- at udvikle og tilrette auditive virkemidler i digitale medieformer.

Fagindhold og sammenhæng med øvrige moduler/semestre

Kurset omfatter forelæsning og øvelser i relation til musik og lyd i audiovisuelle medier. Der arbejdes med grundlæggende aksiomer, teorier og metoder i forhold til såvel analyse som bestemmelse af lydige udtryksformer i en multimodal kontekst, samt på opøvelse af kompetencer i forhold til konkret lydplanlægning.

De konkrete øvelser og opgaver består primært i lydlægning af forskellige former for visuelle forlæg samt i identifikation vha. auditive midler.

Modulaktiviteter (kursusgange m.v.)

K1. Musik og lyd i film (6,5 lektioner)

Underviser:

Martin Knakkegaard

Undervisningens karakter:

Forelæsning og workshop

Beskrivelse:

Filmmusikhistorie. Teori og baggrund.

Litteratur:

(med forbehold for tilføjelser og ændringer, 79 sider)

- Jon-Roar Bjørkvold: Fra Akropolis til Hollywood-filmmusikk i retorikkens lys. (22 sider).

- Michel Chion: Audio-Vision kap.1 og 2. (31 sider).

- Martin Knakkegaard: The Musical Ready-Made : on the ontology of music and musical structures in film. (26 sider).

K2. Musik og lyd som (med-)betydningsgeneratorer i audio-visuelle produkter (6,5 lektioner)

Underviser:

Martin Knakkegaard

Undervisningens karakter:

Forelæsning og workshop

Beskrivelse:

Medbetydning og generering. Musikalisering. Musik og lyd i tv-mediet o.l.

Litteratur:

(med forbehold for tilføjelser og ændringer, 40 sider)

- Iben Have: Baggrundsmusik og baggrundsfølelser - underlægningsmusik i audiovisuelle medier. (17 sider)
- Martin Knakkegaard: Browsing the Suggestive Catalogue – Music i Modern Fantasy Films : on the notion of otherness in movies as a function of the musical dressing (23 sider).

K3. Musik og lyd i computerspil (6,5 lektioner)

Underviser:

Mark Grimshaw

Undervisningens karakter:

Forelæsning og workshop

Bekrivelse:

Brug af lyd i computerspiller, forhold mellem lyd og afspilleren

Litteratur:

(med forbehold for tilføjelser og ændringer, 219 sider)

- Collins, K. (2008). Game sound: An introduction to the history, theory, and practice of video game music and sound design. Cambridge, Massachusetts: MIT Press. (200 pages)
 - Grimshaw, M. (2012). Sound and player immersion in digital games. In K. Bijsterveld & T. - Pinch (Eds.), Oxford,. (?? Sider)
- Handbook of Sound Studies. New York: Oxford University Press. (19 pages)

Sekundær litteratur:

- Grimshaw, M. (Ed.). (2011). Game sound technology and player interaction: Concepts and developments. Her-shey (PA): IGI. (426 pages)

K4. Lydperception og audiovisuelle medier (6,5 lektioner)

Underviser:

Mark Grimshaw

Undervisningens karakter:

Forelæsning og workshop

Beskrivelse:

Lydperceptionsteorier, lydpsykologi og følelser. Nye retninger i audiovisuelle medier i forhold af lyd

Litteratur:

(med forbehold for tilføjelser og ændringer, 134 sider)

- Garner T. & Grimshaw, M. (2014). Sonic Virtuality: Understanding Audio in a Virtual World. In Grimshaw, M. (Ed.). The Oxford Handbook of Virtuality. New York: Oxford University Press. (13 pages)
- Grimshaw, M., Lipscomb, S.D., & Tan, S-L. (2013). Playing with sound: The role of sound effects and music in gaming. In S-L. Tan, A.J. Cohen, S.D. Lipscomb, & R.A. Kendall (Eds.), Psychology of Music in Multime-dia. New York: Oxford University Press. (25 pages)
- Wilson, M. (2002). Six views of embodied cognition. Psychonomic Bulletin & Review, 9(4), 625–636. (12 pages)
- Ihde, D. (2010). Embodied technics. Automatic Press / VIP. (84 pages)

Sekundær litteratur:

- O'Callaghan, C. (2007). Sounds. Oxford: Oxford University Press. (190 pages)
- Nudds, M. & O'Callaghan, C. (Eds.) (2009), Sounds & Perception. Oxford: Oxford University Press. (263 pages)

Eksamen

Følgende tekst er kopieret fra gældende studieordning (sept.2015).

Prøve 25

En intern skriftlig prøve i ”**Musik og lyd i audiovisuelle medier (Music and sound in audiovisual media)**”

Bedømmelsesform: En karakter efter 7-trinsskalaen. Opgaven bedømmes af censor og eksaminator. Prøven har form af en bunden 3-dages hjemmeopgave, hvor den studerende på baggrund af modulet besvarer det eller de udleverede spørgsmål inden for fagområdet. Opgavebesvarelsen må højst være på 8 sider og udarbejdes individuelt.

Eksamenspræstationen skal demonstrere, at den studerende opfylder målbeskrivelserne for modulet. De studieelementer, der ligger til grund for prøven, har en vægt på 5 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.

Modulbeskrivelse: Kreativitet og kompetence

Placering

6. Semester Interaktive Digitale Medier
Studienævnet for Kommunikation og Digitale Medier

Modulansvarlig

Betty Li

Type og sprog

Valgfrit studiefagsmodul
Sprog: Dansk og Engelsk (undervisning). Kursus-litteratur vil indeholde engelsksprogede tekster.

Omfang og forventet arbejdsindsats

5 ECTS
137,5 arbejdstime

Mål

Følgende tekst er kopieret fra gældende studieordning (sept.2015).

Modulet formål er at introducere til og opøve kompetencer i relation til kreative, kunstneriske processer og at anvende disse i individuel og kollaborativ konceptudvikling af medieprodukter. Den studerende skal opnå viden om ledelse af kunstneriske processer.

Modulet omfatter undervisningsaktiviteter inden for følgende områder:

- Kreativitet og kreative processer
- Kunstneriske metoder
- Konceptudvikling

Den studerende skal gennem modulet opnå:

Viden om og forståelse af:

- kreative, kunstneriske processer i forbindelse med udvikling af digitale medieprodukter

Færdigheder i:

- at designe, gennemføre og kritisk reflektere over konceptudviklingsstrategier for digitale medieprodukter

Kompetencer til:

- at identificere muligheder for kreativt potentiale i relation til digital medieproduktion

- at omsætte teoretisk og metodisk indsigt i kreative processer i konkrete individuelle og kollaborative udviklingsforløb.

Fagindhold og sammenhæng med øvrige moduler/semestre

Studiefagsmodul i "Kreativitet og Kompetence" vil tage afsæt i Mel Rhodes koncept omkring kreativitetens 4 P'er; Person, Proces, Pres og Produkt, men ligeledes præsentere andre tilgange til kreativitet.

I arbejdet med kreative processer, er det vigtigt at kunne forholde sig til både de individuelle såvel som de kollaborative aspekter af kreativitet. Det er ligeledes vigtigt at have indblik i og forståelse for processers indbyggede mekanismer og hvordan metoder kan rumme deres egen modstand eller pres. Det er yderligere vigtigt at have for øje, hvilken type produkt der skabes og hvordan det tænkes anvendt.

Der vil i modulet blive introduceret til kreative metoder udviklet indenfor interaktionsdesign og derfor er indholdet relevant til andre aktiviteter i semestret eks. projektvalg.

Modulaktiviteter (kursusgange m.v.)

K1 & K2. Introduktion til modul + Kreativitetens 4 P'er (4 lektioner)

Underviser:

Betty Li

Beskrivelse:

Introduktion til Mel Rhodes 4 P'er.

De første kursusgange vil introducere til modulet, dets læringsmål samt eksamensform. Herefter arbejdes der med Rhodes 4 P'er, der belyses gennem en designtilgang og en kunstnerisk tilgang. Altså vil kursusgangene (K1+2) relatere til Kunst vs. Design, hvordan man opererer indenfor de respektive felter og hvordan man kan forstå de respektive processer ud fra tilgange til teoretiske og samfundsmæssige kreativitetsforståelser.

Litteratur:

(med forbehold for tilføjelser og ændringer)

- Rhodes, M., (1961), "An analysis of creativity", Vol. 42, no. 7, 1961, The Phi Delta Kappan (10 sider)

- Harrison, Beck & Tatar (2006). "It's just a method" – A Pedagogical Experiment in Interdisciplinary Design. DIS '06 Proceedings of the 6th. conference on Designing Interactive Systems. (16 sider)

- Biskjaer, Dalsgaard & Halskov, (2010), "Creativity methods in interaction design"

Proceedings of the 1st DESIRE Network Conference on Creativity and Innovation in Design (10 sider)

- "CREATIVITY IN A NUTSHELL"* - Margaret A. Boden university of Sussex

* This article is reprinted from pp. 1-10 of M. A. Boden, The Creative Mind: Myths and Mechanisms (London: Routledge, 2004). (10 s.)

<http://www.webdesignerdepot.com/2009/09/the-difference-between-art-and-design/>

K3. "MEMER" som kreativt fænomen Præsentation af modulopgave.

Underviser:

Betty Li

Beskrivelse:

I denne kursusgang præsenteres semesteropgaven, "Internet MEMER". Det bliver de studerendes-opgave på gruppeniveau, at skabe 3 memer der forholder sig kreativt til et identificeret problem.

Denne opgave danner så grundlaget for den skriftlige eksamen. Herunder vil der blive introduceret til MEMER som kreativt virkemiddel til kommunikation af budskaber på sociale medier.

"Internet memes may seem like nonsense, a complete waste of time. That they're something for people with nothing to do but to surf the net all day. But in actuality, these internet memes are big business. They shape popular culture, change the way we live our lives, and continually evolve with modern society today." - <http://1stwebdesigner.com/power-internet-memes/>

Litteratur:

(med forbehold for tilføjelser og ændringer)

- Linda K. Börzsei, Makes a Meme Instead: A Concise History of Internet Memes *Utrecht University, New Media Studies Magazine (2013)*

K4. Paradigms and approaches to creativity (2 lektioner)

Underviser:

Vlad Glăveanu

Beskrivelse:

Aim

To introduce the main theories and methods in the field of creativity research

Learning outcomes

- Knowledge of the key theoretical and methodological approaches within the psychology of creativity
- Critical evaluation the theoretical and methodological choices made by creativity researchers in light of epistemological and practical considerations

Outline

This lecture aims to introduce students to key theoretical approaches to creativity, within psychology, and their associated methodologies. The review of theories is organised around three main paradigmatic views: a) the He-paradigm or the paradigm of the genius, the first to develop historically; b) the I-paradigm or the paradigm of the creative person, emerging after the 1950's in psychology; and c) the We-paradigm or the social paradigm of creativity, taking shape primarily after the 1980's, reflected by systemic models and the cultural psychology of creativity. Each one of these paradigmatic views is associated with specific definitions of creativity and particular methodologies. The lecture will explore the epistemological and practical consequences of adopting particular views and methods.

Litteratur:

(med forbehold for tilføjelser og ændringer)

- Amabile, T. M. (1996). *Creativity in context*. Colorado: Westview Press.

- Barron, F., & Harrington, D. (1981). Creativity, intelligence, and personality. *Annual Review of Psychology*, 32, 439-476.

- Csikszentmihalyi, M. (1999). Implications of a systems perspective for the study of creativity. In R. Sternberg (Ed.), *Handbook of creativity* (pp. 313-335). Cambridge: CUP.

- Finke, R. A., Ward, T. B., & Smith, S. S. (1992). *Creative cognition: Theory, research, and applications*. Cambridge (MA): MIT Press.

- **Glăveanu, V. P. (2010). Principles for a cultural psychology of creativity. *Culture & Psychology*, 16(2), 147-163.

- Gruber, H. (2005). The creative person as a whole: The evolving systems approach to the study of creative work. In E. Gruber and K. Bödeker (Eds.), *Creativity, psychology and the history of science* (pp. 35-104). Dordrecht: Springer.

- **Guilford, J. P. (1950). Creativity. *American Psychologist*, 5, 444-454.

- John-Steiner, V. (1992). Creative lives, creative tensions. *Creativity Research Journal*, 5(1), 99-108.

- Mayer, R. (1999). Fifty years of creativity research. In R. Sternberg (Ed.), *Handbook of creativity* (pp. 449-460). Cambridge: Cambridge University Press.

- Montuori, A., & Purser, R. (1995). Deconstructing the lone genius myth: Toward a contextual view of creativity. *Journal of Humanistic Psychology*, 35, 69-112.

- Vygotsky, L. S. (2004). Imagination and creativity in childhood. *Journal of Russian and East European Psychology*, 42(1), 7-97.

K5. Kreativitet og kompetence – et strategisk design perspektiv på sagen (2 lektioner)

Underviser:

Peter Vistisen

Beskrivelse:

Kursusgangen introducerer den studerende for en række aktuelle betragtninger indenfor at forstå kreativitetsbegrebet og særligt dets relation til en organisations innovative kompetence. Vi skal således arbejde med forholdet mellem forskellige typer af innovation og hvilke kreativitetsteknikker og strategier, der kan understøtte en organisations innovationsprocesser.

Litteratur:

(med forbehold for tilføjelser og ændringer)

- Markides & Geroski (2005) *Fast Second: How Smart Companies Bypass Radical Innovation to Enter and Dominate New Markets*, Wiley. (første tre kapitler, ca. 65 sider)
- Mycoted.com – wiki omkring kreativitetsmetoder og strategier

K6. Creativity, difference and perspective (2 lektioner)

Underviser:

Vlad Glăveanu

Beskrivelse:

Aim

To introduce and discuss the relation between creativity and perspective taking

To critically assess the role of creativity within the social domain

Learning outcomes

- Discuss creativity and perspective taking
- Critically assess creativity in the social domain

Outline

This lecture's aim is twofold. First, it will introduce students to a perspectival model of creativity that places perspective taking at the core of creative action. Defined as 'action orientations', perspectives are fundamental for how we interact with the world and find new potentialities within it. Moreover, the possibility of taking new perspectives on one's action is a deeply social act rooted in our capacity for reflexivity or seeing oneself as an other would (Mead, 1934). This relation between self and other in creativity and its ethical aspects will be explored in the second part. Creativity in the social domain (from inter-personal relations to community action and societal change) will be discussed and exemplified in light of the perspectival model. It will be argued that creativity goes beyond a mental process of idea generation and has the potential to transform society and our relation to otherness.

Litterature:

(med forbehold for tilføjelser og ændringer)

- Family, G. (2003). Collective creativity: A complex solution for the complex problem of the state of our planet. *Creativity Research Journal*, 15(1), 83–90.
- Gillespie, A. (2006). *Becoming other: From social interaction to self-reflection*. Greenwich, CT: Information Age. Chapters 1 and 13.
- ***Gillespie, A., & Martin, J. (2014). Position exchange theory: A socio-material basis for discursive and psychological positioning. *New Ideas in Psychology*, 32, 73–79.
- ***Glăveanu, V. P. (2015). Creativity as a sociocultural act. *Journal of Creative Behavior*, Early View.
- ***Glăveanu, V. P. (2015). Developing society: Reflections on the notion of societal creativity. In A.-G. Tan & C. Perleth (Eds.), *Creativity, Culture, and Development* (pp. 183-200). Singapore: Springer.
- Glăveanu, V. P. (2016). Perspective. In V. P. Glăveanu, L. Tanggaard & C. Wegener (Eds.), *Creativity: A new vocabulary* (pp. 104-110). London: Palgrave.
- Martin, J. (2005). Real perspectival selves. *Theory and Psychology*, 15, 207–224.
- Martin, J., & Gillespie, A. (2010). A neo-Meadian approach to human agency: Relating the social and the psycho- logical in the ontogenesis of perspective-coordinating persons. *Integrative Psychological and Behavioral Science*, 44, 252–272.
- Martin, J., Sokol, B.W., & Elfers, T. (2008). Taking and coordinating perspectives: From pre-reflective interactivity, through reflective intersubjectivity, to meta-reflective sociality. *Human Deve-*

lopment, 51, 294–317.

- Schütz, A. (1945). On multiple realities. *Philosophy and Phenomenological Research*, 5, 533–576.

K7 & 8. Workshop in relation to group assignment (4 lektioner)

Underviser:

Vlad Glăveanu

Beskrivelse:

Aim

In this workshop students will apply knowledge gained from the lecture on ‘Creativity, difference, and perspectives’ to develop further their creative projects. In particular they will apply creativity techniques aimed at both stimulating role-play and perspective-taking as well as understanding the evaluation of creativity from a perspectival standpoint.

Literature:

(med forbehold for tilføjelser og ændringer)

- de Saint-Laurent, C., & Glăveanu, V. P. (2016). Reflexivity. In V. P. - Glăveanu, L. Tanggaard & C. Wegener (Eds.), *Creativity: A new vocabulary* (pp. 121-128). London: Palgrave.

- Van Laer, J., & Van Aelst, P. (2010). Internet and social movement action repertoires: Opportunities and limitations. *Information, Communication & Society*, 2010, 1–26.

K9. Design Fiction – at spekulere kreativt omkring medieteknologiers potentiale

Underviser:

Peter Vistisen

Beskrivelse:

Kursusgangen introducerer den studerende til den relativt nye tilgang indenfor design, design fiction, der søger at bruge narrative metoder indenfor film og historiefortælling til aktivt og kritisk at bearbejde mulighederne med nye medieteknologer – ofte flere år før de i praksis sættes i udvikling. I kølvandet på flere Forbes 500 virksomheders begyndende interesse i tilgange, såvel som en begyndende akademisk diskurs indenfor feltet, skal vi på denne kursusgang forstå det grundlæggende teoretiske ståsted, såvel som de metodiske greb, der kan tages for i praksis at arbejde med tilgangen.

Litteratur:

(med forbehold for tilføjelser og ændringer)

- Blythe M., and Wright P., (2006) Pastiche Scenarios: Fiction as a Resource for Experience Centred Design. *Interacting with Computers*. Volume 18, Issue 5, September 2006, Pages 1139-1164. (26 sider)

- Kirby, David. “The Future Is Now Diegetic Prototypes and the Role of Popular Films in Generating Real-World Technological Development.” *Social Studies of Science*. 2010. (29 sider)

- Markussen T., and Knutz E., (2013) The Poetics of Design Fiction. *Proc of DPPI 2013*. Newcastle. (10 sider)

- Sterling B. (2009) Design Fictions. *Interactions*. Vol 16. Issue 3. (4 sider)

K10. Radical Democratization in Relation to Creativity in the Digital Age (2 lektioner)

Underviser:

Betty Li

Beskrivelse:

Denne kursusgang sammenholder de præsenterede tilgange til kreativitets forståelse og metoder og ser på den radikale demokratisering af kreativitet der er opstået på baggrund af internettets muligheder. Ved kritisk gennemgang af filmen PRESSPAUSEPLAY, der behandler både positive og negative sider ved det fænomen at alle nu kan være kreative på grund af teknologiers tilgængelig samt internettet som ”udstillingsrum”. Kursusgangen runder modulet af!

Eksamen

Følgende tekst er kopieret fra gældende studieordning (sept.2015).

Prøve 26

En intern skriftlig prøve i "Kreativitet og kompetence" (Creativity and competence)

Bedømmelsesform: En karakter efter 7-trinsskalaen. Opgaven bedømmes af censor og eksaminator.

Prøven har form af en bunden 3-dages hjemmeopgave, hvor den studerende på baggrund af modulet besvarer det eller de udleverede spørgsmål inden for fagområdet. Opgavebesvarelsen må højst være på 8 sider og udarbejdes individuelt.

Eksamenspræstationen skal demonstrere, at den studerende opfylder målbeskrivelserne for modulet.

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