



AALBORG UNIVERSITET

Studienævnet for
Kommunikation og Digitale Medier
Efterår 2016

Semesterbeskrivelse: 5. semester, Kommunikation og Digitale Medier, København, E2016

Oplysninger om semesteret

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

Studienævnet: Kommunikation og Digitale Medier

Studieordning: Studieordning for bacheloruddannelserne i Kommunikation og Digitale Medier: Informationsvidenskab, Interaktive digitale medier og Kommunikation, september 2016:

http://www.fak.hum.aau.dk/digitalAssets/152/152984_ba_kommunikationogdigitalemedier_2016_hum_aau.dk.pdf

Modulets 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 demonstrerer 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 Ejning-Duun

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

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

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:

- 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:

- 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:

- 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

- Spor 1 v. Mie: Digitalt læringsdesign for en defineret målgruppe inden for en læreruddannelse

- Spor 2 v. Helle: Digitalt læringsdesign for en defineret målgruppe inden for en pædagoguddannelse
- Spor 3 v. Thorkild: Digitalt læringsdesign for en defineret målgruppe inden for folkeskolen

De tre spors cases indbefatter alle brugen af digitale teknologier.

Temaer for undervisningsaktiviteter, der understøtter og driver designprocessen frem:

Læringsteori, læringsdesign og pædagogik

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 og medproduktion.

Design teori og metode i relation til læring

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

Virtuelle og it-understøttede processer, samarbejde og organisering

Der undervises i teorier om digitalt understøttet voksenlæring, professionslæring samt børns læring. Undervisningen understøtter formulering af mål med kommunikationsdesignet, bruges forudsætninger, netværksdannelse 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.

Litteratur til kurset (foreløbig)

- Ackermann, E. (2013) Growing up in the digital age: Areas of Change. Technologies, sociedade e conhecimento. Vol 1., p.119-132 (13 s.)
- 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. (21 s.)
- 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. s.1-18 (17 s.)
- Baumgartner, Eric, and Philip Bell. (2002) "What will we do with design principles? Design principles and principled design practice." *Annual Meeting of the American Educational Research Association, New Orleans, LA, USA. 2002.* (20 s.)
- 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.* Abingdon: Routledge. p. 26-40 (14 s.)
- Brandt, Erika (2015) "Elektroniske hverdagsfortællinger og vitaliserede læringsmiljøer" i *Digital Pædagogik*, p. 105-121. (16 s.)

- Brinkmann, S. (2010) Dewey. En introduktion. Hans Reizel. København.
- Brænder, B.(2011). Linselus - læring foran og bag ved kameraet. *Liv i skolen*, 3
<http://www.viauc.dk/hoejskoler/vok/liv-i-skolen/Documents/2011/3/13%20%C3%86stetiske%20%C3%A6reprocesser%20p%C3%A5%20nettet.pdf> (3 s.)
- Buhl, M. (2016). Theory-generating practice. Proposing a design principle for learning, Læring og Medier (LOM), årgang 9, nr.15, s. 1-21 (20 s.)
<http://ojs.statsbiblioteket.dk/index.php/lom/article/view/22797/20121>
- Buhl, M. & Flensborg, I. (2011). Visuel kulturpædagogik København: Hans Reitzels Forlag kap. 3 s. 49-70, (21 s.)
- Curwood, J. S., Magnifico, A. M., & Lammers, J. C. (2013). Writing in the Wild: writers' motivation in fan-based affinity spaces. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 56(8), 677-685.
<https://urresearch.rochester.edu/institutionalPublicationPublicView.action?institutionalItemId=26931>
- Dale, E. L. (1998). *Pædagogik og professionalitet*. Århus: Forlaget Klim, 23-24, 49-54, 61-62, 66-68, 74-77, 190-198 (25 sider)
- Dalsgaard, C. (2014) Pragmatism and design thinking I *International Journal of Design*.
- Gee, J. P. (2005). Semiotic social spaces and affinity spaces. In: Barton, D. & Tusting, K. (ed.) *Beyond communities of practice language power and social context*. Cambridge: Cambridge University Press, 214-232.(28 s)
- Gynther, K. (2010). Design Based Research introduktion, Education LAB, UCSJ (11 s.)
- Goldkuhl, G. (2012). Pragmatism vs interpretivism in qualitative information systems research. *European Journal of Information Systems*, 21: 135–146 (11. s)
- Hanghøj, T. (2012). Spilscenarier i undervisningen – præsentation af en didaktisk model. *Læring og medier*, 5(9), 1-22. <http://ojs.statsbiblioteket.dk/index.php/lom/article/view/6207>, (22 s)
- Hiim & Hippe (2007) Læring gennem oplevelse og handling. København: Hans Reitzels Forlag, Kap. 2+3. (52 s)
- Hinrichsen, J., & Coombs, A. (2014). The five resources of critical digital literacy: a framework for curriculum integration. *Research in Learning Technology*, 21. (16 s),
http://www.researchinlearningtechnology.net/index.php/rlt/article/view/21334/pdf_1
- Kolb, D. A. (1984/2006). Experiential learning: Experience as the source of learning and development. (22 s)
- 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 (17 s)
- Misfeldt, M (2010). 'Forestillet læringsvej' i IT-baserede pædagogiske udviklingsprojekter *Dansk Pædagogisk Tidsskrift*, Vol. 58, Nr. 4, 12.2010, s. 42-52 (10 s)
- Jenkins, H. (2006) Interactive Audiences? The Collective Intelligence of Media Fans i Fans, Bloggers and Gamers. Exploring Participatory Culture. New York University Press. NY. p.134-151 (17 s)
- Jessen, C. (2008). Læringsspil og leg. In: Andreasen, L. B., Meyer, B. & Rattleff, P (red.). *Digitale medier og didaktisk design: Brug, erfaringer og forskning*. Århus: Danmarks Pædagogiske Universitetsforlag, 46-63 (17 s)
- Johansen, S.L (2014) "iPad som legetøj" i *Børns liv og leg med medier*. Pædagogik & Læring, Dafolo, p.73-90. (17 s.)
- Peppler, K. (2010). Media arts: Arts education for a digital age. *Teachers College Record*, vol 112, nr. 8 p. 2118-2153 <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.700.7662&rep=rep1&type=pdf> (35 s.)

- Schön, D. (1978). Generative Metaphor: A Perspective on Problem Setting in Social Policy. In: Ortony, A. (ed.). *Metaphor and Thought*. Cambridge: Cambridge University Press, 137-163 (28 s)
- Schön, D. (1983) *The Reflective Practitioner. How Professionals Think in Action*. Basic Books, pp. 30-69 (39 s.)
- Stahl, G., Koschmann, T., & Suthers, D. (2006). Computer-supported collaborative learning: An historical perspective. In R. K. Sawyer (Ed.), *Cambridge handbook of the learning sciences* (pp. 409-426). Cambridge, UK: Cambridge University Press. http://GerryStahl.net/cscl/CSCL_English.pdf, (17 s.)
- Vygotsky, L. (1978 [1930]). Chapter 6. Interaction between Learning and Development. *Mind in Society*, pp. 70-88. http://www.cles.mlc.edu.tw/~cerntcu/099-curriculum/Edu_Psy/EP_03_New.pdf (18 sider)
- Wahlgreen, B. (2010). Voksnes læreprocesser. Kompetenceudvikling i uddannelse og arbejde. Kapitel 1+6 (40 sider)
- Wass, R & Golding, C. (2014). Sharpening a tool for teaching: the zone of proximal development, *Teaching in higher education*, vol. 19, Iss. 6, p. 671-684 (13 s.) <http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/13562517.2014.901958>
- Wenger, E. (2000). Communities of practice and social learning systems. *Organization*, 7(2), 225-246 (21 sider)
- Øksnes et al. (2015) "Lek - det som gjør livet verdt å leve!" i *På spor etter lek. Lek under moderne vilkår*. Fagbokforlaget p. 47-66. (19 s.)
- Rogers, Yvonne, et al. "Interaction design: beyond human-computer interaction." *netWorker: The Craft of Network Computing* 11.4 (2007). Kapitel 14. (30 s.)
-

Modulaktiviteter (kursusgange med videre)

1. Introduktion til modul, arbejdsmetode og case

v. Mie

Forelæsning om at arbejde med design af didaktisk kommunikation. 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.

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, Thorkild & Helle

Forberedelse

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

Litteratur

	Pri. litt. sideanta 	Sek. litt. sideanta 	Dig. upload
--	----------------------------	----------------------------	----------------

Gynther, Karsten (2010). <i>Design based research - En introduktion</i> . educationllab, UCSJ	11		x
--	----	--	---

4 + 5. Læringsteori og læringsaktiviteter

v. Thorkild

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

Forberedelse

Download og læs

Litteratur

	Pri. litt. sideanta 	Sek. litt. sideanta 	Dig. upload
Kolb, D. A. (1984/2006). <i>Experiential learning: Experience as the source of learning and development</i> : http://academic.regis.edu/ed205/Kolb.pdf	12		x
Wenger, E. (2000). <i>Communities of practice and social learning systems</i> . <i>Organization</i> , 7(2), 225-246	21		x
Sfard, A. (1998). <i>On two metaphors for learning and the dangers of choosing just one</i> . <i>Educational researcher</i> , 27(2), 4-13.		9	x
Vygotsky, L. (1978 [1930]). Chapter 6. <i>Interaction between Learning and Development</i> . <i>Mind in Society</i> , pp. 70-88. http://www.cles.mlc.edu.tw/~cerntcu/099-curriculum/Edu_Psy/EP_03_New.pdf		18	

6. Kommunikationsdesign med henblik på læring 1.

v. Mie

Forelæsning om 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 ud fra et teknologiperspektiv, dels ud fra et social praksis perspektiv. Dette sættes i relation til modulets procesmodel-(DBR).

Forberedelse

Læs kap 3 i *Visuel Kulturpædagogik* med henblik på at forstå, hvad didaktik dækker over som begreb. Læs Hiim og Hippe's 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.

Litteratur

	Pri. litt. sideanta 	Sek. litt. sideanta 	Dig. upload

Buhl, M. & Flensborg (2011). Visuel kulturpædagogik. Kap. 3: didaktik, København: Hans Reitzels Forlag	19		x
Hiim & Hippe (2007) Læring gennem oplevelse og handling kap.2 + 3		52	x
Beetham (2007) An approach to learning activity design in Beetham, H. & Sharpe, R. (ed.) <i>Rethinking pedagogy for a digital age: designing and delivering e-learning</i> Abingdon: Routledge	14		x

7. Introduktion til platform.

V. Helle

Deltagerperspektiv præsenteres gennem Jenkins "Collective Intelligence" og Ackermanns 6 karakteristika for at dele, udveksle og udforme.

Forberedelse

Læs teksten

Litteratur

	Pri. litt. sideanta 	Sek. litt. sideanta 	Dig. upload
Jenkins, H. (2006) Interactive Audiences? The Collective Intelligence of Media Fans i Fans, Bloggers and Gamers. Exploring Participatory Culture. New York University Press. NY. (p.134-151)	16		X
Ackermann, E. (2013) Growing up in the digital age: Areas of Change. Technologies, sociedade e conhecimento. Vol 1. (p.119-132)	13		x

8. Sporspecifik kontekst og domæneundersøgelse

v. Helle, Thorkild, Mie

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

Klyngeaktiviteter.

Litteratur (Sporspecifik)

Spør 1 - Mie	Pri. litt. sideanta 	Sek. litt. sideanta 	Dig. upload
Buhl, M. & Ejsing-Duun (2015) Blended learning promoting new developments for Nordic master programs in visual studies and art education, ECEL Proceedings	8		x
Brænder, B.(2011). Linselus - læring foran og bag ved kameraet. <i>Liv i skolen</i> , 3 http://www.viauc.dk/hoejskoler/vok/liv-i-skolen/Documents/2011/3/13%20%C3%86stetiske%20%C3%A6reprocesser%20p%C3%A5%20nettet.pdf	3		
	36		

Peppler, K. (2010). Media arts: Arts education for a digital age. Teachers College Record, vol 112, nr. 8 p. 2118-2153 http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.700.7662&rep=rep1&type=pdf			

Spor 2 - Helle	Pri. litt. sideanta I	Sek. litt. sideanta I	Dig. upload
Johansen, S.L (2014) iPad som legetøj i Børns liv og leg med medier. Pædagogik & Læring, Dafolo, p.73-90.	18		x
Brønstad & Øksnes (2015) Leketøjets lekeverdi i På spor efter lek. Lek under moderne vilkår. Fagbokforlaget p. 217-232.	16		x
Brandt, Erika (2015) "Elektroniske hverdagsfortællinger og vitaliserede læringsmiljøer" i Digital Pædagogik, p. 105-121.	17		x

Spor 3 - Thorkild	Pri. litt. sideanta I	Sek. litt. sideanta I	Dig. upload
Hanghøj, T. (2012). Spilscenarier i undervisningen – præsentation af en didaktisk model. <i>Læring og medier</i> , 5(9), 1-22. http://ojs.statsbiblioteket.dk/index.php/lom/article/view/6207	22		x
Curwood, J. S., Magnifico, A. M., & Lammers, J. C. (2013). Writing in the Wild: writers' motivation in fan-based affinity spaces. <i>Journal of Adolescent & Adult Literacy</i> , 56(8), 677-685.	9		x
Hinrichsen, J., & Coombs, A. (2014). The five resources of critical digital literacy: a framework for curriculum integration. <i>Research in Learning Technology</i> , 21. http://www.researchinlearningtechnology.net/index.php/rlt/article/view/21334/pdf_1	16		x

9a. Designfasen

v. Helle

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

	Pri. litt. sideanta	Sek. litt. sideanta	Dig. upload
--	------------------------	------------------------	----------------

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	12		x
Misfeldt, M (2010). 'Forestillet læringsvej' i IT-baserede pædagogiske udviklingsprojekter <i>Dansk Paedagogisk Tidsskrift</i> , Vol. 58, Nr. 4, 12, s. 42-52	10		x
Schön, D. (1983) The Reflective Practitioner. How Professionals Think in Action. Basic Books, pp. 30-69.	39		X

9b. Designprincipper:

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

	Pri. litt. sideanta 	Sek. litt. sideanta 	Dig. upload
Rogers, Yvonne, et al. "Interaction design: beyond human-computer interaction." <i>netWorker: The Craft of Network Computing</i> 11.4 (2007). Kapitel 14	30		x
Baumgartner, Eric, and Philip Bell. "What will we do with design principles? Design principles and principled design practice." <i>Annual Meeting of the American Educational Research Association, New Orleans, LA, USA. 2002.</i>	20		x

10. Problemer og problemformuleringer

v. Thorkild

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.

Herefter klyngeaktiviteter v. Thorkild, Helle & Mie. Klyngeaktiviteterne arbejder videre mhp at konkretisere de enkelte grupper problemformuleringer.

Litteratur

	Pri. litt. sideanta 	Sek. litt. sideanta 	Dig. upload
Schön, D. (1978). Generative Metaphor: A Perspective on Problem Setting in Social Policy. In: Ortony, A. (ed.). <i>Metaphor and Thought</i> . Cambridge: Cambridge University Press, 137-163		28	x
Ankersborg, V. (2007): Problemformuleringer – en nødvendig logisk umulighed. In: Ankersborg, V. & Boolsen, W.M. (red.). <i>Tænk selv! Videnskabsteori og undersøgelsesdesign</i> . I samfundsvidenskab. Forlaget Politiske Studier.P.1-18	18		x

11: Sporarbejde i tilknytning til lektion 10

12. Videnskabsteori I

v. Helle

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

Forberedelse

Læs litteratur

Litteratur

	Pri. litt. sideanta 	Sek. litt. sideanta 	Dig. upload
Brinkmann, S. (2006) "Dewey og pragmatismen" i John Dewey. En introduktion (30-43).	14		x
Dalsgaard, C. (2014) Pragmatism and design thinking, <i>International Journal of Design</i> .	20		x

13. Spørvejledning (1. gruppevejledninger)

14. Læring i formelle og uformelle kontekster

v. Thorkild

Forelæsning: Introduktion til forståelse af læreprocesser inden for forskellige læringskontekster i form af voksenalring, professionslæring og børns læring.

Forberedelse

Læs teksterne. Hertil: Lav egen research på "Hvad betyder læring i forskellige kontekster?"

Litteratur

	Pri. litt. sideanta 	Sek. litt. sideanta 	Dig. upload
Wahlgreen, B. (2010). Voksnes læreprocesser. Kompetenceudvikling i uddannelse og arbejde. Kapitel 1+6	40		
Dale, E. L. (1998). <i>Pædagogik og professionalitet</i> . Århus: Forlaget Klim, 23-24, 49-54, 61-62, 66-68, 74-77, 190-198 (25 sider)	25		
Jessen, C. (2008). Læringsspil og leg. In: Andreasen, L. B., Meyer, B. & Rattleff, P (red.). <i>Digitale medier og didaktisk design: Brug, erfaringer og forskning</i> . Århus: Danmarks Pædagogiske Universitetsforlag, 46-63	17		

15. Læring og netværksdannelse i online fællesskaber

V. Thorkild

Forelæsning: Organisering og selvorganisering af online læreprocesser. Teorier om læring, teknologi og fællesskaber.

Litteratur

	Pri. litt. sideanta 	Sek. litt. sideanta 	Dig. upload
Stahl, G., Koschmann, T., & Suthers, D. (2006). Computer-supported collaborative learning: An historical perspective. In R. K. Sawyer (Ed.), <i>Cambridge handbook of the learning sciences</i> (pp. 409-426). Cambridge, UK: Cambridge University Press. http://GerryStahl.net/cscl/CSCL_English.pdf	17		x
Gee, J. P. (2005). Semiotic social spaces and affinity spaces. In: Barton, D. & Tusting, K. (ed.) <i>Beyond communities of practice language power and social context</i> . Cambridge: Cambridge University Press, 214-232.	18		x

16. Kommunikationsdesign med henblik på læring 2

v. Mie

Forelæsning: Teori-generende praksis og stilladsering

Forelæsningen omhandler, hvordan praksiserfaringer kan være med til at danne viden og teoretisk refleksion. Forelæsningen knytter an til DBR forløbet første dag. Endvidere introduceres stilladseringsbegrebet mhp på hvordan læringsdesignet kan konkretisere lærerendes processer

Forberedelse

Læs Buhl med henblik på at forstå didaktik, læringsdesign og teorigenerende praksis

Læs Wood, Bruner, Ross om Stilladsering

Litteratur

	Pri. litt. sideanta 	Sek. litt. sideanta 	Dig. upload
Buhl, M. (2016) Theory-generating practice. Proposing a principle for learning design. http://ojs.statsbiblioteket.dk/index.php/lom/article/view/22797/20121	21		
Wood, D, Bruner, J. S., Ross, G. (1976). The role of tutoring in problem solving, <i>Journal & Child Psychology and Psychiatry</i> , vol. 17 p. 89-100	14		x
Wass, R & Golding, C. (2014). Sharpening a tool for teaching: the zone of proximal development, <i>Teaching in higher education</i> , vol. 19, Iss. 6, p. 671-684 http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/13562517.2014.901958	13		

17. 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

	Pri. litt. sideanta 	Sek. litt. sideanta 	Dig. upload
Goldkuhl, G. (2012). Pragmatism vs interpretivism in qualitative information systems research. <i>European Journal of Information Systems</i> , 21: 135–146	15		x
Schön, D. (1983) <i>The Reflective Practitioner. How Professionals Think in Action</i> . Basic Books, pp. 30-69.	40		x

18. Klyngeaktivitet

v. Helle, Thorkild & Mie

Der gennemføres klyngeaktiviteter for hvert spor - i form af møder med aftagere, der giver feed-back på design og/eller empiriindsamling i relation til brugere.

19. Opponentseminar

v. Mie, Helle & Thorkild

Der gennemføres en opponentseminar inden for hver klynge Opponentseminaret gennemføres inden for de respektive klynger

Eksamen (Prøve 17)

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.

Projektmodul 2: "Kommunikationsdesign 2: Oplevelser, tid og rum"

Modulet udgør 10 ECTS point svarende til 275 arbejdstimer

Placering

5. Semester

Studienævnet for Kommunikation og Digitale Medier

Modulansvarlig

Helle Marie Skovbjerg

Type og sprog

Projektmodul

Undervisning og tekster er på dansk og engelsk

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:

- 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.

Den studerende skal gennem modulet opnå:

Viden om og forståelse af:

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

Færdigheder i:

- at deltage aktivt, samarbejdende, kreativt, konstruktivt og kritisk i at udvikle informationsteknologiske og kommunikationsmæssige løsninger, der understøtter og realiserer underholdning og oplevelser i tid og rum
- at formidle faglige problemstillinger og løsningsmodeller vedrørende tilrettelæggelse af oplevelser til fagfæller og ikke-specialister
- at vurdere teoretiske og praktiske problemstillinger samt begrunde og vælge relevante analyse- og løsningsmodeller i relation til kommunikationsdesign, der understøtter eller realiserer underholdning og oplevelser i tid og rum.

Kompetencer til:

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

Fagindhold og 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 *brug* af den faste afdeling. Her er ønsket afdelingen bliver mere innovativ, så den fordrer nye praksisformer. Målet er at gøre den faste afdeling:

1. Attraktiv for de besøgende, så den bliver *genbesøgt* også gerne i hverdagen og for kunsten i sig selv og dermed kan der skabes *nye fortællinger* om den faste samlinger som kan bruges som PR
2. *Interessant og kreativt* for medarbejderne at arbejde med – hvor de kan eksperimentere med udstillinger, fejle, lære og skabe indhold på et fagligt højt niveau

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.

Design og tilrettelæggelse af underholdning og oplevelser skal ske med hensyntagen til de særlige tid- og rumrelaterede 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://forskningsbasen.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.aub.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, HMS)
- Oplevelsesteori og design. (SED & HMS)
- 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 (HMS)
- Narrativitet(HMS?)

Kursusgange i prioriteret rækkefølge

1. Introduktion (HMS, SED og fablab)

Introduktion til modul og case

Diverse oplæg

	Pri. litt. sideanta 	Sek. litt. sideanta 	Dig. upload
Brinkmann, S., & Tanggaard, L. (2010). Toward an epistemology of the hand. <i>Studies in philosophy and education</i> , 29(3), 243-257.	15		X
Houlberg Rung, M. (2014). Negotiating Experiences. Visiting Statens Museum for Kunst (Doctoral dissertation, Kulturministeriet/Ministry of Culture Denmark, Statens Museum for Kunst/SMK National Gallery of Denmark). https://ira.le.ac.uk/handle/2381/28913	284		

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

Introduktion til case – ud af huset.

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

To tilgange til design diskuteres.

Litteratur

	Pri. litt. sideanta 	Sek. litt. sideanta 	Dig. upload
Krippendorff, K., & Butter, R. (2007). Semantics: Meanings and contexts of artifacts. http://repository.upenn.edu/asc_papers/91	24		X
Krippendorff, K. (2011). Principles of design and a trajectory of artificiality. <i>Journal of product innovation management</i> , 28(3), 411-418.	8		X
DiSalvo, C. (2009). Design and the Construction of Publics. <i>Design issues</i> , 25(1), 48-63. http://www.mitpressjournals.org/doi/pdf/10.1162/desi.2009.25.1.48	16		X

Dunne, A., & Raby, F. (2013). <i>Speculative everything: design, fiction, and social dreaming</i> . MIT Press. - Chapter 3, pg. 33-44	11		X
Markussen, T., & Knutz, E. (2013). The poetics of design fiction. In <i>Proceedings of the 6th International Conference on Designing Pleasurable Products and Interfaces</i> (pp. 231-240). ACM.	10		X

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

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

Litteratur

	Pri. litt. sideanta 	Sek. litt. sideanta 	Dig. upload
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.	16		X

5. Oplevelsesteori og – design 1 (SED/HMS)

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

Kunst og kunstmuseet

Forelæsningen følges op af en øvelse.

Litteratur

	Pri. litt. sideanta 	Sek. litt. sideanta 	Dig. upload
Sheikh, Simon (2009): Positively White Cube revisited. In: e-flux journal #3. February pp. 1-6. http://worker01.e-flux.com/pdf/article_38.pdf	6		
Bourriaud, N. (2005). Den relationelle form. In: <i>Relationel æstetik</i> . København: Kunstakademiets: Skolen for Mur og Rum, pp. 10-24.	14		
Dewey, J. (1934) <i>Art as Experience</i> . New York: Perigee Books. Chapter 3: “having an experience, pg. 36-60	25		
Falk, John (2013): Understanding Museum Visitor’ Motivation and Learning. In: Lundgaard, Ida & Jacob Thorek Jensen: <i>Museums social learning spaces and</i>	28		

knowledge processes. Kulturstyrelsen. (pg. 106-133)			
---	--	--	--

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. Forelæsningsen følges op af en øvelse.

Design af museer til deltagelse/med medier

Litteratur

	Pri. litt. sideanta 	Sek. litt. sideanta 	Dig. upload
Mogens Jacobsen og Morten Søndergaard (2009). "MAP / Media Art Platform – digital kortlægning af en kunstsamling med et medievan publikum som omdrejningspunkt." Rapport til Kulturarvsstyrelsen. På moodle.	9		
McCarthy, J., & Ciolfi, L. (2008). Place as dialogue: Understanding and supporting the museum experience. <i>International Journal of Heritage Studies</i> , 14(3), 247-267.	21		
Schwarzbart, J., & Samson, K. (2014). Deltagelsens kunst? In: <i>K&K-Kultur og Klasse</i> , 43(118), pp. 51-68. http://ojs.statsbiblioteket.dk/index.php/kok/article/view/19835/17501	18		
Markussen, T. (2009). On Embodied Telepistemology, T-Shirts, and the New Museum Space. in <i>Re_Action: The Digital Archive Experience. Renegotiating the Competencies of the Archive and the (Art) Museum in the 21st Century</i> . Aalborg: Aalborg University Press.	7		
Kjell Yngve Pedersen and Karin Søndergaard. (2009) "Art as Social Site - Participation as Medium" in <i>Re_Action: The Digital Archive Experience. Renegotiating the Competencies of the Archive and the (Art) Museum in the 21st Century</i> . Aalborg: Aalborg University Press. (147-159)	12		

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

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

Litteratur

	Pri. litt. sideanta 	Sek. litt. sideanta 	Dig. upload

Buxton, B. (2007) <i>Sketching User Experiences: Getting the Design Right and the Right Design</i> , Elsevier. Pp. 105-115; The anatomy of sketching: http://ellieharmon.com/wp-content/uploads/Buxton-Sketching.pdf	11		
Sibbet, D. (2008) "Visual intelligence: Using the Deep Patterns of Visual Language to Build Cognitive Skills". <i>Theory Into Practice</i> , 47, pp 118-127.	9		
Goldsmidt, G. (2003) "The backtalk of Self-Generated sketches". <i>Design Issues</i> , vol.19, pp 72-88	17		

8. Kreative og innovative processer samt projektledeelse 2 (HH)

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

	Pri. litt. sideanta 	Sek. litt. sideanta 	Dig. upload
Brown, S. (2010) "The Doodle Revolution. The Miseducation of the doodle." <i>Published in A LIST APART</i> , jan.11, 2010, pp 1-6	5		
Nørgaard, M. (2011) "Using extreme sketching in creative business modelling", <i>Cumulus</i> , pp 1-8	9		

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

Litteratur

	Pri. litt. sideanta 	Sek. litt. sideanta 	Dig. upload
Joshua Meyrowitz, "The Rise of Glocality" in: A Sense of Place: The Global and the Local in Mobile Communication , Nyiri, Kristof (ed), Passagen, Communication in the 21th Century, 2005	10		

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

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

Oplevelse og tilstedevær.

Litteratur

	Pri. litt. sideanta 	Sek. litt. sideanta 	Dig. upload
Marie Højlund & Sofie Kinck (2012) Designing dynamic atmospheres - Highlighting temporality as design concern within interaction design. International Congress on Ambiances, Montreal, Canada. International Ambiances Network, pp.229-234.File	5		
Gernot Böhme (1993) Atmosphere as the Fundamental Concept of a New Aesthetics i Thesis Eleven:36:113.	15		
Ole Thyssen (2005) Æstetisk erfaring i Ole Thyssen Æstetisk Erfaring. (27-40). Samfundslitteratur. København.	13		x

12. FAB LAB – materialisering af løsninger.

Der tages forbehold for ændringer og tilføjelser.

Eksamen (Prøve 18)

En intern mundtlig prøve i ”Kommunikationsdesign 2: Oplevelser, tid og rum” (Designing Communiation 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.

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-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.

Projektmodul 3: "Kommunikationsdesign 3: Kultur og værdier"

Modulet udgør 10 ECTS point svarende til 275 arbejdstimer

Placering

5. Semester

Studienævnet for Kommunikation og Digitale Medier

Modulansvarlige

Bolette Blaagaard og Gorm Larsen

Type og sprog

Projektmodul

Undervisning og tekster er på dansk og engelsk

Mål

Modulet omfatter kursus-, workshop-aktiviteter og øvelser, samt projektarbejde i relation til modulets tema. Modulets fokus er at designe og tilrettelægge kommunikation og informationssysteme, 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:

- Designteori og metode i relation til kommunikation, kultur og værdier
- Kulturteori og analyse
- Fagets videnskabsteori med fokus på kultur og værdier
- Persuasivt design.

Den studerende skal gennem modulet opnå:

Viden om og forståelse af:

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

Færdigheder i:

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

Kompetencer til:

- at identificere, udvikle og implementere kommunikations- og informationsvidenskabelige løsninger ud fra en brugercentreret tilgang, dvs. ud fra viden om målgrupper, brugere, brugbarhedskriterier, brugssituationer og bredere kulturelle sammenhænge

- at omsætte faglig, teoretisk og metodisk indsigt i et konstruktivt virke i relation til designet af kommunikation under hensyntagen til kulturelle og værdimæssige dimensioner.

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.

Kurset vil både indeholde forelæsninger og case-baseret undervisning om design af kommunikation som om kultur og værdier.

På modulet arbejdes der endnu engang i et koncentreret projektarbejdsforløb. Projektet 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 Kvinderne 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	<p><i>Introduktionsforelæsning & Introduktion til Designteori 1</i></p> <p><i>Seminar med Foreningen Grønlandske Børn</i></p> <p><i>Kulturteori 1 – Kulturbegrebet og kulturniveauer</i></p> <p><i>Designteori 2 – Co-creation og co-design</i></p> <p><i>Kulturteori 2 – Kulturel kapital, habitus og anerkendelse</i></p> <p><i>Persuasivt design 1 & 2 med øvelser</i></p>
Uge 2	<p><i>Kulturteori 3 – Interkulturel kommunikation</i></p> <p><i>Videnskabsteori 1 – Kultur: Tolkninger og konstruktioner</i></p> <p><i>Designteori 3 – Design research</i></p> <p><i>Kulturteori 4 – Redskaber til interkulturel kommunikation</i></p>

	<i>Kulturteori 5 – Selv-teknologier</i>
Uge 3	<i>Persuasivt design 3 & 4 med øvelse</i> <i>Kulturteori 5 – Diversitet og magt</i> <i>Kulturteori 6 – Klyngeundervisning om magt og etik</i> <i>Videnskabsteori 2 – Kultur og magt</i> <i>Kulturteori 7 – Udviklingskommunikation</i>
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/ Bolette Blaagaard

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

	Pri. litt. sideanta 	Sek. litt. sideanta 	Dig. upload
Sepstrup, Preben og Fruensgaard Øe, Pernille (2010). Model for kommunikationsprocessen. In <i>Tilrettelæggelse af informations. Kommunikations- og kampagneplanlægning</i> . Academica, kbh. (s. 145-150, 152-158, 160-162, 164-167, 173-180).	23		x
Jenkins, H; Ford, S. & Green, J. (2012). Introductuon. I <i>Spreadable Media. Creating value and meaning in a networked culture</i> . N.Y.: New York University Press. (s. 1-46). Læs 1-8 og 37-46.	17		x

2. Introduktion Del 2: Designteori 1

v/ Anne Hatting

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

Tag 'Design Research' bogen med til undervisningen. Læs kap. 1, 2 og 3 inden forelæsningsen

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

	Pri. litt. sideanta 	Sek. litt. sideanta 	Dig. upload
Koskinen, Ilpo et al (2011). <i>Design research Through Practice. From Lab, Field, and Showroom</i> . Morgan Kaufmann Publishers kap. 1,2,3	50		
.			

3. SEMINAR med Foreningen Grønlandske Børn

Foreningen Grønlandske Børn har en kommunikationsudfordring; nemlig den, at de ønsker at opnå fastholdelse af frivillige og modvirke et dalende medlemstal. Dette kan gøres gennem kommunikationsprodukter.

De studerendes projekt skal komme med et bud på, hvordan Foreningen Grønlandske Børn i sin kommunikation – både grafisk og tekstuel - kan imødegå disse udfordringer.

Foreningen Grønlandske Børn arbejder med at give udsatte, grønlandske børn bedre vilkår og mulighed for et bedre voksent liv. Udviklingen i foreningens projekter kan følges gennem evalueringsrapporter, nyheder på hjemmesiden (<http://www.fgb.dk/>) og gennem nyhedsbreve og foreningens Facebook-siden.

På seminaret med Foreningen Grønlandske Børn, bliver der rig mulighed for at stille spørgsmål, brain-storme og sparre og gå i dialog med Foreningen Grønlandske Børn omkring projektet – 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 kursusgang 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 kulturteori, 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.

Litteratur

	Pri. litt. sideanta 	Sek. litt. sideanta 	Dig. upload
Hastrup, Kirsten (2004). Kultur som orden. Systemer, mønstre og videnskaber. In <i>Kultur. Det fleksible fællesskab</i> . Århus: Univers/Aarhus Universitetsforlag. (s. 35-53) [kompendium]	19		
Hofstede, Geert & Hofstede, Gert Jan (2001). Kulturniveauer. In <i>Kulturer og organisationer. Overlevelse i en grænseoverskridende verden</i> . Kbh.: Handelshøjskolens Forlag. (s 17-40) [kompendium]	24		

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 virtuelle 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.

Litteratur

	Pri. litt. sideanta 	Sek. litt. sideanta 	Dig. upload
Læs kap. 4 og 5 i Koskinen, Ilpo et al (2011). <i>Design research Through Practice. From Lab, Field, and Showroom</i> . Morgan Kaufmann Publishers	38		

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 værdier 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 værdikort 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

	Pri. litt. sideanta 	Sek. litt. sideanta 	Dig. upload
Bourdieu, Pierre (2007). <i>Strukturer, habitus, praksisser</i> . In <i>Den praktiske sans</i> . Kbh.: Hans Reitzels Forlag, (s. 91-109). [kompendium]	19		
Dahl, Henrik (1996). Nogle erfaringer med at operationalisere Bourdieu. In <i>MedieKultur 24</i> . [kompendium]	12		
Honneth, Axel (2003). Mellem Aristoteles og Kant. En skitse til anerkendelsens moral. In <i>Behovet for anerkendelse</i> . Kbh.: Hans Reitzels Forlag. [kompendium]	16		

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

	Pri. litt. sideanta 	Sek. litt. sideanta 	Dig. upload
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. studenterpræsentationer gennemføres. "Computeres troværdighed" introduceres afslutningsvist og en øvelse i design af persuasive produkter gennemføres.

Litteratur

	Pri. litt. sideanta 	Sek. litt. sideanta 	Dig. upload
Fogg (2003): Kap. 1, 2, 3			

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 medialiseret 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 socialkonstruktivismen 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

	Pri. litt. sideanta 	Sek. litt. sideanta 	Dig. upload
Hall, E. (1976). Contexts high and low. In <i>Beyond Culture</i> , Chapter 7, Anchor Books 105-116	12		x
Halualani, R., Mendoza L. og J. Drezewiecha (2009). Critical Junctures in Intercultural Communication studies: A Review. In <i>The Review of Communication</i> , 9. Årg., nr. 1: 17-35.	19		x
Jensen, I (1998): Kapitel 4. In <i>Interkulturel kommunikation i komplekse samfund</i> . Roskilde Universitetsforlag 97-119.	23		x

10. Videnskabsteori 1: Kultur: Tolkninger og konstruktioner

v/ Helle Marie Skovbjerg

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.

Litteratur

	Pri. litt. sideanta 	Sek. litt. sideanta 	Dig. upload
--	----------------------------	----------------------------	----------------

Richard Rorty. A Pragmatist View of Rationality and Cultural Difference Author(s): Richard Rorty Source: Philosophy East and West, Vol. 42, No. 4, Mt. Abu Regional East-West Philosophers'Conference, "Culture and Rationality" (Oct., 1992), pp. 581-596 Published.	15		x

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 (handling 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.. 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

	Pri. litt. sideanta 	Sek. litt. sideanta 	Dig. upload
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.	16		x
Bennett, J.M. & Bennett, M.J. (2003). Developing intercultural sensitivity. Landis, D., Bennett, J., Bennett, M. (red.): <i>Handbook of Intercultural Training</i> . s. 147-165	19		x
Gullestad, M. (2002): Invisible Fences: Egalitarianism, Nationalism and Racism. Journal of the Royal Anthropological Institute. Volume 8, nr. 1, s. 45-63	19		x

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

	Pri. litt. sideanta 	Sek. litt. sideanta 	Dig. upload
Foucault, Michel (1982). Technologies of the self. In Rabinow, Paul (ed.) Michel Foucault. <i>Ethics – Subjectivity and truth</i> . London & New York: Penguin, pp. 223-251 [kompendium]	28		
Jantzen, Christian m.fl. (2006). Becoming 'a woman to the backbone': Lingerie Consumption and the Experience of Feminine Identity. <i>Journal of Consumer Culture</i> 6 (2): 177-201 [kompendium]	24		
De Lauretis, Theresa (1987). <i>Technologies of gender</i> , Bloomington & Indianapolis: Indiana University Press, pp. 1-30 (supplerende)		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.

Litteratur

	Pri. litt. sideanta 	Sek. litt. sideanta 	Dig. upload
Kap. 6, 7 og 8 i Koskinen, Ilpo et al (2011). <i>Design research Through Practice. From Lab, Field, and Showroom</i> . Morgan Kaufmann Publishers	50		

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

v/ Birger Larsen

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

	Pri. litt. sideanta 	Sek. litt. sideanta 	Dig. upload
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

	Pri. litt. sideanta 	Sek. litt. sideanta 	Dig. upload
Essed, Philomena (2002). "Everyday Racism: A New Approach to the Study of Racism", i Essed, P & Goldberg, D.T. (eds): <i>Race Critical Theories</i> . Malden, MA & Oxford: Blackwell, s. 176-194 [kompendium]	18		
Fanon, Frantz (1956). "Algeria Unveiled", <i>The New Left Reader</i> , s. 161-185 [kompendium]	24		
McIntosh, Peggy (1988). "White privilege: Unpacking the Invisible Knapsack" Tilgængelig online	7		
Wainaina, Binyavanga: "How not to write about Africa" – tilgængelig online. Se også YouTube video, hvor skuespilleren Djimon Hounsou reciterer uddrag af teksten.	n/a		x

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

	Pri. litt. sideanta 	Sek. litt. sideanta 	Dig. upload

Chouliaraki, Lilie (2013). <i>The Ironic Spectator</i> . Cambridge: Polity, pp. 172-205 [kompendium]	33		
McMillin, Dyvia C. (2007). <i>International Media Studies</i> . Malden, Oxford, Victoria: Blackwell, pp. 18-46 [kompendium] (supplerende)		28	
Waisbord, Silvio (2002): <i>Family Tree of Theories, methodologies and strategies in Development Communication</i> . Online adgang: http://www.communicationforsocialchange.org/pdf/familytree.pdf supplerende		44	
Genlæs/se: Wainaina, Binyavanga: "How to write about Africa" – tilgængelig online. Se også YouTube video, hvor skuespilleren Djimon Hounsou reciterer uddrag af teksten.		n/a	x

18. Videnskabsteori 2: Kultur og magt

v/ Helle Marie Skovbjerg

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

Litteratur

	Pri. litt. sideanta 	Sek. litt. sideanta 	Dig. upload
Uddrag fra Lars-Henrik Schmidt "Viljen til orden", Modtryk, Århus. (30-66)	36		x
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	18		x

Eksamen (Prøve 19)

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.

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-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.