



AALBORG UNIVERSITET

Studienævnet for
Kommunikation og Digitale Medier
Efterår 2016

Semesterbeskrivelse 5. semester Kommunikation og Digitale Medier, Aalborg

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

Semesterets temaramme

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

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

Semesterets organisering og forløb

Semestret er bygget op omkring 3 selvstændige, afsluttende projektmoduler:

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

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

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

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

Semesterkoordinator og sekretariatsdækning

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

Modul 1: Ulla Konnerup og Lone Dirckinck-Holmfeld

Modul 2: Marianne Lykke og Christian Jantzen

Modul 3: Rasmus Grøn og Sandra Burri Gram-Hansen

Overordnede koordinationsfunktioner varetages af Ulla Konnerup

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

Projektmodul: Læring, netværksdannelse og organisering (Designing Communication 1: Learning, network and organization)

10 ECTS

Placering

5. Semester

Modulansvarlig

Ulla Konnerup og Lone Dirckinck-Holmfeld

Type og sprog

Projektmodul, undervisningen foregår på dansk

Mål

Modulet omfatter kursus-, workshop-aktiviteter og øvelser, samt projektarbejde i relation til modulets tema. Modulets fokus er at designe og tilrettelægge kommunikation og informationssystemer, der understøtter læring, netværksdannelse og organisering. Der arbejdes med designprocesser, og det studeres, hvordan kommunikation tilrettelægges med henblik på at realisere didaktiske, pædagogiske og organisatoriske mål. Den studerende opnår viden om læringsdesign samt færdigheder i valg af passende designstrategier baseret på overvejelser om målgruppe, læringsmål og teknologiske muligheder.

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

Mål

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.

Litteratur 5. Sem 2016

- BATES, A. T. (2015). Teaching in a digital age. *Glokalde, 1*(3).
- Bom, M., Andersen, M., Jerichow, R., Danmark, & Forsknings- og Innovationsstyrelsen. (2011). *Viden skaber vækst: 12 fortællinger om virksomheder, der har benyttet Videnskabsministeriets innovationstilbud og -puljer*. Kbh: Forsknings- og Innovationsstyrelsen.
- Bruner, J. (2012). Kultur, bevissthed og uddannelse. I K. Illeris (Red.), *49 tekster om læring* (s. 14). København: Samfundslitteratur.
- Conole, G., Dyke, M., Oliver, M., & Seale, J. (2004). Mapping pedagogy and tools for effective learning design. *Computers & Education, 43*(1), 17–33.
- Dewey, J. (2012). Barnet og læreplanen. I K. Illeris (Red.), *49 tekster om læring*. København: Samfundslitteratur.
- Dillenbourg, P., Baker, M., Blaye, A., & O'MALLEY, C. (1996). The evolution of research on collaborative learning In E. Spada & P. Reiman (Eds) *Learning in Humans and Machine: Towards an interdisciplinary learning science*.(Pp. 189-211). England: Elsevier.
- Dohn, N. B., & Hansen, J. J. (2016). Didaktik, design og digitalisering. I *Didaktik, Design Og Digitalisering*. Samfundslitteratur.
- Engeström, Y. (2012). På vej mod en nyformulering af den virksomhedsteoretiske tilgang. I K. Illeris (Red.), *49 tekster om læring* (s. 443–466). København: Samfundslitteratur.
- Gundem, B. B., & Hopmann, S. (1998). Didaktik and/or Curriculum. *An International dialogue*. New York: Peter Lang, 47–78.
- Harasim, L. (2012). *Learning theory and online technologies*. Routledge.
- Heilesen, S., & Davidsen, S. (2016). Projektarbejde og akademisk IT-skoling. *Tidsskriftet Læring og Medier (LOM)*, 9(15).
- Hermansen, M. (2005). *Læringens univers* (Bd. 5. udgave). Århus: Klim.
- Hiim, H., & Hippe, E. (2007). *Læring gennem oplevelse, forståelse og handling: en studiebog i didaktik* (Bd. 2. udgave). [Kbh.]: Gyldendal.
- Holgaard, J. E., Ryberg, T., Stegeager, N., Stentoft, D., & Thomassen, A. O. (2014). *PBL: Problembaseret læring og projektarbejde ved de videregående uddannelser*. Frederiksberg C: Samfundslitteratur.
- Illeris, K. (2012). *49 tekster om læring*. Samfundslitteratur.
- Illeris, Knud. (2012). Læringssteoriens elementer - hvordan hænger det hele sammen. I Illeris, Knud (Red.), *49 tekster* (s. 20). København: Samfundslitteratur.
- Jarvis, P. (2012). At blive en person i samfundet - hvordan bliver man sig selv. I K. Illeris (Red.), *49 tekster om læring* (s. 17). Samfundslitteratur.
- Jones, C. (2015). *Networked learning: an educational paradigm for the age of digital networks*. Springer.

- Jungk, R., & Müllert, N. R. (1989). *Håndbog i fremtidsværksteder* (Bd. 2. udgave). Kbh.: Politisk revy.
- Kolmos, A., Fink, F. K., & Krogh, L. (2004). *The Aalborg PBL model: progress, diversity and challenges*. Aalborg University Press Aalborg.
- Konnerup, U., & Dirckinck-Holmfeld, L. (2016). Future Workshop as a Didactic Framework for Doing Problem Based Learning. I *Designs for Learning, 5th International Conference Designing New Ecologies*.
- Lave, Jean; Wenger Etienne. (2012). Situeret Læring - legitim perifer deltagelse. I *49 tekster* (s. 127–136). København: Samfundslitteratur.
- Nissen, Thomas. (2012). Indlæringsformer- særlige procedurekrav og kriterier. I *49 tekster* (s. 87–98). København: Samfundslitteratur.
- Piaget, Jean. (2012). Ligevægtsbegrebets rolle i psykologien. I *49 tekster* (s. 69–78). København: Samfundslitteratur.
- Rienecker, L. (2013). *Universitetspædagogik*. Frederiksberg: Samfundslitteratur.
- Ryberg, T., & Dau, S. (2013). Sociale medier i klinisk praksis. I *Læring i og af klinisk praksis*. Nyt Nordisk Forlag Arnold Busck.
- Tait, K. (1997). *Learning in humans and machines: Towards an interdisciplinary learning science: Edited by PETER REIMANN and HANS SPADA*. Pergamon Press, Oxford. 1995. 241 pp. ISBN 0-08-042569-0. Pergamon.
- Vygotsky, L. (2012). Værktøj og symbol i barnets udvikling. I K. Illeris (Red.), *49 tekster om læring* (s. 333–344). København: Samfundslitteratur.
- Wenger, E., White, N., & Smith, J. D. (2009). *Digital habitats: stewarding technology for communities*. Portland, OR: Cpsquare.
- Wenger, Etienne. (2012). En social teori om Læring. I *49 tekster* (s. 140–148). København: Samfundslitteratur.
- Ørngreen, R., Buhl, M., Levinsen, K., Andreasen, L. B., & Rattleff, P. (2011). Videoproduktioner som læringsressource i universitetsundervisning: bidrag til en multimodal universitetsdidaktik. *Cursiv*, 59–82.
- ØRNGREEN, R., JØRGENSEN, A. N., & NOESGAARD1&2, S. S. (u.å.). Mobile probes: A scaffold for local learning with online resources? I *Conference on Designs for Learning* (s. 283).

Omfang og forventet arbejdsindsats

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

Deltagere

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

Deltagerforudsætninger

Humanistisk Informatik/Kommunikations og Digitale Medier (KDM), 1. - 4. semester, subsidiært anden relevant uddannelsesmæssig baggrund.

Modulaktiviteter (kursusgange med videre)

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

Konkret tages udgangspunkt i en foruddefineret case indeholdende læringsmæssige problemstillinger og løsningsmodeller. Casen betragtes som modulets omdrejningspunkt, hvor arbejdsformen er problem- og gruppebaseret og omfatter workshops, vejledning og øvelser.

Case arbejdet understøttes af forelæsninger, workshops, gruppearbejde og litteraturstudier

Problemstillingen knytter sig til 1. semester PBL-modul med fokus på udvikling af studierelevante it-værktøjer (koordineres af Ulla Konnerup).

Modul 1

Kursusgang 1: Introduktion til Modul 1

v/ Ulla Konnerup og Lone Dirckinck-Holmfeld

Generel introduktion til modul 1, afklaring af designbegrebet ift. læring og didaktik, præsentation af case og fremtidsværkstedet som pædagogisk metode

Kursusgang 2 og 3: Fremtidsværksted

v/ Ulla Konnerup og Lone Dirckinck-Holmfeld

Modulet kickstartes af et fremtidsværksted, med en problemstilling omhandlende design af undervisningsforløb for studerende på et PpBL universitet, således de opnår digital scholarship i relation til alle faser af projektarbejdet. Fremtidsværkstedet forløber over 2 hele dage.

Litteratur

	Pensum sideantal	Sek. litt. sideantal	Dig. upload
Heilesen, S., & Davidsen, S. (2016). Projektarbejde og akademisk IT-skoling. <i>Tidsskriftet Læring og Medier (LOM)</i> , 9(15). (kopi vedlagt i materialemappen)	25		
Jungk, R., & Müllert, N. R. (1989). <i>Håndbog i fremtidsværksteder</i> (Vol. 2. udgave). Kbh.: Politisk revy. (s. 11-29 +142-153)	29		
Konnerup, U., & Dirckinck-Holmfeld, L. (2016). Future Workshop as a Pedagogical Framework for Doing Problem Based Learning. I <i>Designs for Learning, 5th International Conference Designing New Ecologies</i> .	17		

Kursusgang 4: Læring

v/ Thomas Ryberg

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

Litteratur

	Pensum	Sek. litt.	Dig.
--	--------	------------	------

	sideantal	sideantal	upload
Illeris, Knud. (2012). Læringssteoriens elementer – hvordan hænger det hele sammen. I Illeris, Knud (Red.), <i>49 tekster</i> (Kap. 1). Samfundslitteratur København.	23		
Hermansen, 2005. Læringens Univers (s. 11-37)	26		
Conole, G., Dyke, M., Oliver, M., & Seale, J. (2004). Mapping pedagogy and tools for effective learning design. <i>Computers and Education</i> , 43(1), 17–33. Læs til afsnittet "5. Planning the learning design process" (17-27)	10		

Kursusgang 5: Læring

v/ Thomas Ryberg

I denne forelæsning skal vi diskutere forskellige vidensformer og særligt tale om tre teoribygninger - behaviorisme, socio-kognitiv/konstruktivisme og tidlig sociokulturel teori. Den sidste skal vi beskæftige os yderligere med næste gang.

Litteratur

	Pensum sideantal	Sek. litt. sideantal	Dig. upload
Illeris, K. (2012). "49 tekster om læring".			
Kapitel 4 Piaget, Jean. (2012). Ligevægtsbegrebets rolle i psykologien. I <i>49 tekster</i> (s. 69–78). København: Samfundslitteratur.	9		
Kapitel 6 Nissen, Thomas. (2012). Indlæringsformer- særlige procedurekrav og kriterier. I <i>49 tekster</i> (s. 87–98). København: Samfundslitteratur.	11		
Kapitel 27 Vygotsky, L. (2012). Værktøj og symbol i barnets udvikling. I K. Illeris (Red.), <i>49 tekster om læring</i> (s. 333–344). København: Samfundslitteratur.	11		
Hermansen, 2005. Læringens Univers (s. 39-64)	25		

Kursusgang 6: Workshop, Moodle

v/ Ulla Konnerup

Formålet er at de studerende skal se på Moodle fra et underviser perspektiv, diskutere Moodles begrænsninger og muligheder ift projektarbejde og få en konceptuel forståelse af Moodle.

Kursusgang 7: Læring

v/ Thomas Ryberg

I denne forelæsning skal vi i forlængelse af forrige gang beskæftige os med socio-kulturelle teorier. Dernæst skal vi sætte fokus på relationerne mellem læringsteorier og teknologi.

Litteratur

	Pensum sideantal	Sek. litt. sideantal	Dig. upload
Jones, C. (2015). Networked Learning - An Educational			
• Kapitel 1: "Introduction: The Long View—	17		

Technology, Learning and Social Life" (p. 1-17)			
• Kapitel 3: "Theories of Learning in a Digital Age" (p. 47-78)	41		
Illeris, K. (2012). "49 tekster om læring".			
Kapitel 10: Lave, Jean; Wenger Etienne. (2012). Situeret Læring - legitim perifer deltagelse. I <i>49 tekster</i> (s. 127–136). København: Samfundslitteratur.	9		
Kapitel 12 Wenger, Etienne. (2012). En social teori om Læring. I <i>49 tekster</i> (s. 140–148). København: Samfundslitteratur.	8		
Kapitel 36 Engeström, Y. (2012). På vej mod en nyformulering af den virksomhedsteoretiske tilgang. I K. Illeris (Red.), <i>49 tekster om læring</i> (s. 443–466). København: Samfundslitteratur.	23		
Hermansen, 2005. Læringens Univers (s. 79-93)	14		

Kursusgang 8: Didaktik

v/ Ulla Konnerup

Med udgangspunkt i et historisk rids af didaktik som særskilt fagfelt, skal vi denne kursusgang arbejde med, hvorledes læringsteorier og pædagogisk filosofi kan udmøntes praktisk. Der vil være specielt fokus på, hvorledes klassiske didaktiske positioner relaterer sig til digitale læringsformer og om, der er specielle pædagogiske overvejelser, der gør sig gældende ift til it- didaktisk design

Litteratur

	Pensum sideantal	Sek. litt. sideantal	Dig. upload
Bates, A. T. (2015). Teaching in a digital age. Glokalde, 1(3). Kapitel 1-3-7-11 + appendix 1 ot 2	x		
Conole, G., Dyke, M., Oliver, M., & Seale, J. (2004). Mapping pedagogy and tools for effective learning design. Computers & Education, 43(1), (s. 17–33). FRA 5. Planning the learning design process	16		
Hiim, H., & Hippe, E. (2007). Læring gennem oplevelse, forståelse og handling: en studiebog i didaktik. København: Gyldendal. Kap 1-2-3 (s. 12-84)	72		
Westbury, I. (1998). Didaktik and curriculum studies. IN Didaktik And/or Curriculum: An International Dialogue, Peter Lang New York (s. 47–78).	31		
Ørngreen, R., Buhl, M., Levinsen, K., Andreasen, L. B., & Rattleff, P. (2011). Videoproduktioner som læringsressource i universitetsundervisning: bidrag til en multimodal universitetsdidaktik. <i>Cursiv</i> , (s. 59–82).	13		
ØRNGREEN, R., JØRGENSEN, A. N., & NOESGAARD1&2, S. S. (u.å.). Mobile probes: A scaffold for local learning with online resources? I Conference on Designs for Learning (s. 283).	16		x

Kursusgang 9: Didaktisk Design

v/ Lone Dirckinck-Holmfeld

I denne kursusgang skal vi udforske begrebet didaktisk design og udvikle principper for design af læreprocesser for tilegnelse af it og digitale medier. På kursusgangen vil vi drøfte forskellige forståelser af

didaktiske design og de forhold, betingelser og udfordringer, som særligt knytter sig til undervisning i it – værktøjer i en PBL- universitetskontekst. Endvidere vil kursgangen introducere til begrebet om scaffolding og guided participation. Kursgangen er direkte knyttet til den efterfølgende designworkshop, hvor vi bruger COED (se efterfølgende beskrivelse af kursgang).

Litteratur

	Pensum litt. sideantal	Sek. litt. sideantal	Dig. upload
Holm Sørensen, B., Audon, L., & Levinsen, K. (2010). <i>Skole 2.0</i> . Århus: Klim.			
<ul style="list-style-type: none"> Kapitel 3: Børn, IT, skole og didaktisk design (s. 53-81) 	28		
Bonderup, Nina, & Hansen, Jens Jørgen. (2016). <i>Didaktik, design og digitalisering</i> . Frederiksberg: Samfundslitteratur.			
<ul style="list-style-type: none"> Kapitel 2: Begrebet "didaktisk design". Et kritisk overblik over betydninger (s. 43 – 61) 	18		
Rogoff, Barbara (1990) <i>Apprenticeship in Thinking: Cognitive Development in Social Context</i> , New York, Oxford University Press (Udvalgte kapitler – annonceres senere)			
<ul style="list-style-type: none"> Introduction to apprenticeship in thinking https://www.amazon.com/Apprenticeship-Thinking-Cognitive-Development-Context/dp/0195070038#reader_0195070038 	5		
Wenger, E., White, N., & Smith, J. D. (2009). <i>Digital habitats: stewarding technology for communities</i> . Portland, OR: Cpsquare. (sider annonceres senere)		44	

Kursgang 10: Collaborative (e)learning Design Workshop (COED)

v/ Lone Dirckinck-Holmfeld

Studenterunderviser: xxxx

COED er et design værktøj for undervisere udviklet i e-Learning Lab. COED støtter undervisere og andre professionelle involveret i undervisning og læreprocesser i på en struktureret måde at drøfte værdigrundlaget for den valgte undervisningspraksis og at udforme en første designskitse for aktiviteter, ressourcer og infrastruktur. På kursgangen kommer i til at anvende COED til at udarbejde jeres første design skitse af jeres undervisningsforløb.

Litteratur

	Pri. litt. sideantal	Sek. litt. sideantal	Dig. upload
Ryberg, T., Buus, L., Nyvang, T., Georgsen, M., & Davidsen, J. (2015). <i>Introducing the Collaborative E-Learning Design Method (CoED)</i> . I B. Craft, M. Maina, & Y. Mor (red.), <i>Art & Science of Learning Design</i> . Rotterdam: Sense Publishers. (Technology Enhanced Learning).			
<ul style="list-style-type: none"> Kapitel 6. Introducing the Collaborative E-Learning Design Method (CoED). (s. 75-91) 	16		

Kursusgang 11: Teknologi-workshop

v/Jacob Davidsen

Dagen er opdelt i følgende temaer (cirka tider - vi bruger måske længere tid ved nogle af de store temaer):

- **Samarbejdsværktøjer**
- **Referenceværktøjer**
- **Præsentations/visualiseringsværktøjer**
- **Netværksværktøjer**
- **Tekstbehandlingsværktøjer**
- **Informationssøgningsværktøjer**

Form

Vi bruger cirka 30-60 minutter pr. tema. Dagen kommer til at veksle mellem små oplæg omkring forskellige teknologier, samt didaktiske og pædagogiske diskussioner om teknologierne potentialer og begrænsninger. Vi afslutter hvert tema med at alle deltagere laver en kort beskrivelse af en valgt teknologi i den fælles database. På den måde opbygger vi et fælles bibliotek over teknologier.

Indhold

Alle deltagere "medbringer" en teknologi indenfor hvert af de overordnede emner. Desuden vil jeg præsentere udvalgte teknologier indenfor hvert af emnerne.

Formålet med teknologiværkstederne er, at I skal kunne begrunde jeres valg/fravalg af teknologier. Desuden skal I få kendskab til og erfaring med forskellige teknologier indenfor hvert af de overordnede emner.

Eksamen (Prøve 16)

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

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

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

Bedømmelsesform: En karakter efter 7-trinsskalaen.

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

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

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

Projektmodul: Oplevelser, tid og rum” (Designing Communiation 2: Experience, time and space)”.

10 ECTS

Placering

5. Semester

Modulansvarlig

Angivelse af den ansvarlige fagperson for modulets tilrettelæggelse og afvikling
Christian Jantzen og Marianne Lykke

Type og sprog

Kursusmodul, primært på dansk

Mål

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.

Modulbeskrivelse

På modul 2 er fokus på at designe og tilrettelægge kommunikation- og informationsprodukter, der understøtter og realiserer oplevelser og underholdning under hensynstagen til tid- og rumrelaterede problemstillinger. På modulet arbejder vi med en central case, hvortil de studerende – i forlængelse af kursus- og

workshopaktiviteterne – i grupper skal udarbejde et konkret kommunikationsdesign samt relevant argumentation herfor. Sidstnævnte i form af en skriftlig opgave.

I tilknytning til modulet afholdes undervisningsaktiviteter inden for (1) Tid, sted og oplevelser (TSO) og (2) Metode og design (MD). Fagets videnskabsteori er inkluderet i kursus (1). Undervisningen afvikles i løbet af modulets første tre uger. Derefter er al tid sat af til projektarbejde.

Arbejdsform og varighed

Modulet strækker sig over fem uger og begynder mandag den tirsdag d. 24. oktober 2016. Gruppernes projekter afleveres fredag 25. november 2016. Modulet afsluttes med mundtlige eksamener hhv. d. 1. Og 2. December 2016. Modulet består af sammenlagt 15 undervisningsgange, der fordeler sig over introduktion og kursus (1) og (2).

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

Kursus 1: Tid, sted og oplevelse (TSO)

v. Christian Jantzen, Kristina Maria Madsen & Rameshnath Krishnasamy

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

Kurset består af 10 forelæsninger.

Kursus 2: Metode og design (MD)

v. Marianne Lykke & Søren Bolvig

Kurset præsenterer teorier og metoder i relation til at designe og udvikle oplevelsesdesigns. Kurset bygger videre på teori om designmetoder præsenteret på kurset Design og ikt med organisationen som kontekst på 3. Semester.

Kurset består af 4 forelæsninger samt 3 workshops.

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

Hele vejen igennem modulet holdes fredagene undervisningsfri. Her er tiden sat af til gruppearbejde og vejledning. Fredag den 4. November er der i forbindelse med vejledning foredrag med direktør Albert Boswijk fra European Centre for Experience and Transformation Economy.

Undervisningsaktivitet og projektarbejde foregår i Rendsburggade 14, i lokale 4.105.

Litteratur til kurset

Den følgende grundbog skal anskaffes:

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

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

Fagindhold og sammenhæng med øvrige moduler/semestre

Omfang og forventet arbejdsindsats

Forventninger om den konkrete udmøntning af modulets ECTS-belastning, hvilket omfatter antallet af konfrontationstimer, øvelsesarbejde, tid til forberedelse, eventuel rejseaktivitet med videre.

Deltagere

Studerende ved 5. Semester Kommunikation og Digitale Medier, samt BAIT tilvalg

Deltagerforudsætninger

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

Dette punkt kan efter studienævnets afgørelse udelades

Modulaktiviteter (kursusgange med videre)

Modulintroduktion og præsentation af cases

Mandag 24. Oktober, 8.15 – 12.00 ((Marianne Lykke & Christian Jantzen)

Her introduceres modulet: "Kommunikationsdesign 2: Oplevelser, tid og rum". Vi vil gennemgå modulets læringsmål, forløbet, undervisnings- og eksaminationsformen og forventningerne til indsatsen og samarbejdet gennem modulet. Der vil blive lavet en introduktion til modulets case.

Kursus 1: Tid, sted og oplevelse (TSO)

v. Christian Jantzen, Kristina Maria Madsen & Rameshnath Krishnasamy

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

Kurset består af 10 forelæsninger.

TSO 1: Hvad er oplevelser?

Tirsdag 25.10. 8.15 – 10.00 (Christian Jantzen)

At opleve er et almenmenneskeligt grundvilkår. Oplevelser fæstner opmærksomheden på situationen. De er endvidere væsentlige byggesten til individers selvforståelse og til deres omgang med hinanden. Kursusgangen introducerer til de psykologiske forhold ved oplevelser

Litteratur

	Pri. litt. sideantal	Sek. litt. sideantal	Dig. upload
Jantzen, C.; Vetner, M.; Bouchet, J. (2011). <i>Oplevelsesdesign. Tilrettelæggelse af unikke oplevelseskoncepter</i> . Frederiksberg: Samfundslitteratur. 17-36, 147-173.	45		
Jantzen, C. (2013). Experiencing and Experiences: A Psychological Framework. In: Sundbo, J. & Sørensen, F. (Eds.), <i>Handbook on the Experience Economy</i> . Cheltenham: Edward Elgar. 149-170.	21		

TSO 2: Hvorfor oplevelser?

Tirsdag 25.10., 11.15.-13.00(Christian Jantzen)

At ville udforme eller sælge oplevelser som selvstændig produkter (varer, ydelser, systemer) er et relativt nyt fænomen. Kursusgangen introducerer til begreberne oplevelsesøkonomi og oplevelsesdesign. Desuden præsenteres kendetegnene for et godt oplevelsesprodukt.

Litteratur

	Pri. litt. sideantal	Sek. litt. sideantal	Dig. upload
Jantzen, C.; Vetner, M.; Bouchet, J. (2011). <i>Oplevelsesdesign. Tilrettelæggelse af unikke oplevelseskoncepter</i> . Frederiksberg:	27		

Samfundslitteratur. (s. 83-110).			
Lykke, M., & Jantzen, C. (2016, March). User Experience Dimensions: A Systematic Approach to Experiential Qualities for Evaluating Information Interaction in Museums. In <i>Proceedings of the 2016 ACM on Conference on Human Information Interaction and Retrieval</i> (pp. 81-90). ACM.	9		

TSO 3: Rum og sted

Onsdag 26.10., 8.15-10.00 (Christian Jantzen)

Oplevelser er stedsbundne i den forstand, at de erfaringsmæssigt knytter den oplevende krop til et oplevet rum. Kursusgangen introducerer til det humangeografiske skel mellem "rum" og "sted" og til "stemning" som et æstetisk begreb, der angiver mellemværendet mellem oplevende subjekt og oplevet objekt. Desuden præsenteres nogle simple elementer for konstruktion af stedsbestemmende stemninger i det fysiske rum.

Litteratur

	Pri. litt. sideantal	Sek. litt. sideantal	Dig. upload
Böhme, G. (1993). Atmosphere as the fundamental concept of a new aesthetics. <i>Thesis eleven</i> , 36(1), 113-126.	13		
Tuan, Y. F. (1975). Place: an experiential perspective. <i>Geographical Review</i> , 151-165.	14		
Stjernfelt, F. (2008). Locale, Street, Square—a Naive Theory of the City. <i>Knowledge, Technology & Policy</i> , 21(3), 105-113.	8		
Jantzen, C.; Rasmussen, T.A. (2014). Oplevelsessteder. Set fra et tekstanalytisk perspektiv. In: C. Jantzen (ed.). <i>Oplevelsesstedet. Analyser af oplevelsesdesigns</i> . Aarhus: Systime Academics. 7-37.		30	

TSO 4: Det tilrettelagte oplevelsessted

Onsdag 26.10., 11.15 – 13.00 (Christian Jantzen)

Denne kursusgang diskuterer nogle virkemidler, der kan bruges til at tilrettelægge oplevelsessteder. Desuden vil det blive vist, hvordan stedet kan fremstilles som et både unikt og sammenhængende hele

Litteratur

	Pri. litt. sideantal	Sek. litt. sideantal	Dig. upload
Løkkegaard, S.; Petersen, K.S. (2014). Oplevelsesrige kædebutikker – Sticks 'n' Sushi. In: C. Jantzen (ed.). <i>Oplevelsesstedet. Analyser af oplevelsesdesigns</i> . Aarhus: Systime Academics. 61-83.	22		
Mikunda, C. (2006). <i>Brand Lands, Hot Spots and Cool Spaces. Welcome to the Third Place and the Total Marketing Experience</i> . London: Kogan Page. 1-34.	34		

TSO 5: Oplevelsens tid

Mandag 31.10., 8.15-11.00 (Christian Jantzen)

Oplevelser er både noget, der hænder her-og-nu, og noget, der erindres bagefter. Kursusgangen gennemgår denne forskel mellem oplevelsens tid og den oplevede tid og belyser konsekvensen for oplevelsesdesign.

Litteratur

	Pri. litt. sideantal	Sek. litt. sideantal	Dig. upload
Kahneman, D. (2003). Objective Happiness. In: Kahneman, D.; Diener, E.; Schwarz, N. (eds.), <i>Well-Being: Foundations of Hedonic Psychology</i> .	22		

Russell Sage Foundation. 3–25.			
--------------------------------	--	--	--

TSO 6: Digitale Oplevelseslag

Torsdag 3.11., 8.15-10.00 (Rameshnath Krishnasamy)

Det fysiske rum kan udvides gennem digitale lag. Kursusgangen gennemgår forskellige digitale medieplatforme og teknologier, der kan bruges til at transformere det fysiske rum (og tid!). Der vil være fokus på teknologi typer, som I får hands-on tid med. Der vil blive introduceret begreber som Augmented Reality, Virtuel Reality, Bluetooth beacons, context awareness og pervasive/ubiquitous computing.

Litteratur

	Pri. litt. sideantal	Sek. litt. sideantal	Dig. upload
A. K. Dey og G. D. Abowd, <i>Towards a Better Understanding of Context and Context-Awareness</i> , Handheld and Ubiquitous Computing, pp. 304-307, 2001.	3		
C. Arth, L. Gruber, R. Grassat, T. Langlotz, A. Mulloni, D. Schmalstieg og D. Wagner, <i>The History of Mobile Augmented Reality - Developments in Mobile AR over the last almost 50 years</i> , Computer Graphics & Vision [Technical Report], pp. 1-30, 2015.	30		
M. Weiser, »The Computer for the 21st Century,« pp. 78-89, September 1991.	9		
Genevieve Bell & Paul Dourish, <i>Yesterday's tomorrows: notes on ubiquitous computing's dominant vision</i> , 2005	11		
Antoniou et al, <i>Micro-augmentations: situated calibration of a novel non-tactile, peripheral museum technology</i> , 2015	6		
Kasper Løvborg Jensen, Rameshnath Krishnasamy og Vashanth Selvadurai, <i>Studying PH.A.N.T.O.M. in the Wild: A Pervasive Persuasive Game for Daily Physical Activity</i> , 2010	4		

TSO 7: Oplevelser og narrativitet

Torsdag 3.11., 11.15-13.00 (Kristina Maria Madsen)

Narrativitet som struktur for oplevelseskoncepter. Denne kursusgang vil præsentere den teoretiske forståelser af narrativetsbegrebet og den mangfoldige brug af narrativer i medierede og fysiske kontekster.

Litteratur

	Pri. litt. sideantal	Sek. litt. sideantal	Dig. upload
Ryan, M. L. (2004). Introduction. I Ryan, M. L. (ed.) (2004), <i>Narrative across Media. The Languages of Storytelling</i> . Lincoln: University of Nebraska Press. 1-40.	40		
Chatman, S. (1978). Elementer af en narrativ teori. In: S. Iversen & H. S. Nielsen (eds.) (2008). <i>Narratologi</i> (pp.99-105). Aarhus: Aarhus Universitetsforlag	6		
Vogler, C. (1998). <i>The Writer's Journey</i> (s.1-27). Studio City: Michael Wiese Productions.		27	

TSO 8: Oplevelser & kognition

Tirsdag 8.11., kl. 8.15-10.00 (Christian Jantzen)

Godt oplevelsesdesign sætter bevidstheden i sving. Det bygger på brugerens erindringer og erfaringer, men bryder samtidig med dem. Kursusgangen introducerer til kognitionsforskningens begreber script og skema og viser, hvorledes de kan bruges analytisk og konstruktivt i forbindelse med erfaringsbearbejdning.

Litteratur

	Pri. litt. sideantal	Sek. litt. sideantal	Dig. upload
Jantzen, C.; Vetner, M.; Bouchet, J. (2011). <i>Oplevelsesdesign. Tilrettelæggelse af unikke oplevelseskoncepter</i> . Frederiksberg: Samfundslitteratur. 111-146.	35		
Jantzen, C.; Vetner, M.; Bouchet, J. (2011). <i>Oplevelsesdesign. Tilrettelæggelse af unikke oplevelseskoncepter</i> . Frederiksberg: Samfundslitteratur. 193-214.		21	
Schank, R.C.; R.P. Abelson (1977), <i>Scripts, Plans, Goals and Understanding: An Inquiry into Human Knowledge Structures</i> , Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum. 36-68.	32		

TSO 9: Leg og ritual

Tirsdag 8.11., 11.15 – 13.00 (Christian Jantzen)

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

Litteratur

	Pri. litt. sideantal	Sek. litt. sideantal	Dig. upload
Jantzen, C. (2014). Fødsel og forvandling – Build-A-Bear Workshop. In: C. Jantzen (ed.). <i>Oplevelsesstedet. Analyser af oplevelsesdesigns</i> . Aarhus: Systime Academics. s. 135-164.	29		
Turner, V. (1977). Liminality and communitas. <i>The ritual process: Structure and anti-structure</i> . Cornell University Press. 94-130.	36		

Kursus 2: Metode og design (MD)

v. Marianne Lykke & Søren Bolvig

Kurset præsenterer teorier og metoder i relation til at designe og udvikle oplevelsesdesigns. Kurset bygger videre på teori om designmetoder præsenteret på kurset Design og ikt med organisationen som kontekst på 3. Semester.

Kurset består af 4 forelæsninger samt 3 workshops.

MD1: Design af oplevelser

Torsdag 27.10.2016, 08.15-12.00 (Marianne Lykke)

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

Litteratur

	Pri. litt. sideantal	Sek. litt. sideantal	Dig. upload
Boswijk, A., Peelen, e. & Olthof, S. (2012). <i>Economy of experiences</i> . Amsterdam: The European Centre for the Experience and Transformation Economy. 166-217.	51		x
Sanders, E B-N. & Stappers, P.J. (2008). Co-creation and the new landscapes of design. <i>CoDesign. International Journal of cocreation in design and the arts</i> . 4(1). 5-18.		13	x
Zomerijk, L.G. & Voss, C.A. (2010). Service design for experience-centric services. <i>Journal of Service Research</i> , 13. 67-82.	15		x

MD2: Tilgange til design

Torsdag 27.10.2016, 08.15-12.00 (Søren Bolvig Poulsen)

I denne kursusgang introduceres designbegrebet og centrale begreber indenfor design. Desuden præsenteres forskellige tilgange til design processen samt udvalgte metoder.

Litteratur

	Pri. litt. sideantal	Sek. litt. sideantal	Dig. upload
Buchanan, R. (1992). Wicked Problems in Design Thinking. <i>Design Issues</i> , 8(2), 5-21.	16		x
Kolko, J. (2010). Abductive Thinking and Sensemaking: The Drivers of Design Synthesis. <i>Design Issues</i> , 26(1), pp. 15-28	13		x
Buxton, B. (2007). <i>Sketching User Experiences</i> . Morgan Kaufmann Publishers. ("The Role of Design" ff.). Der er online adgang til bogen via AUB.	Skal udvælge sider		

MD3: Mobile metoder

Tirsdag 1. November, 08.15-12.00 (Marianne Lykke)

Oplevelser er steds- og tidsbestemte, og det er derfor ofte relevant at anvende mobile metoder til at indsamle data og indsigt om steder, stemninger og brugerne adfærd og interaktion. Kursusgangen præsenterer forskellige mobile metoder, herunder styrker og svagheder.

Litteratur

	Pri. litt. sideantal	Sek. litt. sideantal	Dig. upload
Büscher, M. & Urry, J. (2009). Mobile Methods and the Empirical. <i>European Journal of Social Theory</i> , 12(1), 99-116.	17		X
Kusenback, M. (2003). Street phenomenology: the go-along as ethnographic research tool. <i>Ethnography</i> , 4(3): 455-485.	30		X
Pink, S. (2008). An urban tour. The sensory sociality of ethnographic place-making. <i>Ethnography</i> , 9(2). 175-196		21	X
Merriman, P. (2014) Rethinking Mobile Methods, <i>Mobilities</i> , 9(2), 167-187.		20	X

MD4: Værdibaseret design

Onsdag den 2. November, 8.15-12.00 (Søren Bolvig)

I denne kursusgang introduceres 'the vision-based' model i relation til oplevelsesdesign. Vi skal arbejde med, hvordan kan vi konvertere data og indsigter fra analysen til et design ved at arbejde med frameworket visions-based model. Modellen er et godt redskab til at sikre kohærens i et design. I workshoppen vil vi arbejde med at bruge modellen i forhold til Jeres design og proces.

Litteratur

	Pri. litt. sideantal	Sek. litt. sideantal	Dig. upload
Lerdahl, E. (2001), <i>Staging for creative collaboration in design teams</i> , Ph.D. Thesis, NTNU, Trondheim; Department of Product Design Engineering,. 99-106. Downloades fra: http://ntnu.diva-portal.org/smash/get/diva2:125899/FULLTEXT01	7		x

<p>Tollestrup, C. (2006) Vision-based methodology for collaborative management of qualitative criteria in design. <i>IEA 2006 Congress</i>: Pergamon Press.</p> <p>Downloades fra: http://www.academia.edu/577544/Vision-based_methodology_for_collaborative_management_of_qualitative_criteria_in_design</p>	6		x
<p>Wasson, C. (2002). Collaborative Work: Integrating the Roles of Ethnographers and Designers. In S. Squires & B. Byrne (Eds.), <i>Creating Breakthrough Ideas: The Collaboration of Anthropologists and Designers in the Product Development Industry</i>. Bergin & Garvey. 71-90.</p>	19		x

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

10 ECTS

Placering

5. Semester

Modulansvarlig

Sandra Burri-Gram Hansen og Rasmus Grøn

Type og sprog

Kursusmodul, dansk og engelsk

Mål

Den studerende skal gennem modulet opnå:

Viden om og forståelse af:

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

Færdigheder i:

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

Kompetencer til:

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

Modulbeskrivelse

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

Arbejdsform og varighed

Modulet strækker sig over 5 arbejdsuger f. o. m. introduktion d. 5. december.

Projektaflevering er fredag d. 13. januar.

Eksaminer vil blive afholdt d. 20 og 21. januar.

Fagindhold og sammenhæng med øvrige moduler/semestre

Undervisning

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

En del af kursusgangene vil blive afholdt på engelsk.

Beskrivelser af de enkelte følger senere, men undervisningen vil blive holdt inden for følgende områder:

1. Kulturteori & analyse og videnskabsteori

Kurset introducerer til den videnskabelige disciplin *kulturteori og –analyse*, herunder analytiske metoder. Grundantagelsen er, at kulturelle artefakter taler ind til brugeres livsmønstre og (selv)forestillinger på en både meningsskabende og emotionelt involverende måde. Derved bearbejder, ændrer eller bekræfter kulturobjekter vaner og værdier. Centrale bidrag fra kulturel antropologi, socialantropologi og sociologi sammenholdes med en tekstteoretisk tilgang til kulturbegrebet og kulturanalysen.

2. Persuasivt design.

Kurset introducerer til teoretiske, metodiske og etiske aspekter af Persuasivt design. Kurset vil i tråd med modulets tema og case fokusere på samspillet mellem design, medie og intenderet brugskontekst.

3. Metodeteor og - praksis

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

Omfang og forventet arbejdsindsats

Modulet strækker sig over 5 arbejdsuger f. o. m. introduktion d. 5. december.

Projektaflevering er fredag d. 13. januar.

Deltagere

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

Deltagerforudsætninger

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

Dette punkt kan efter studienævnets afgørelse udelades.

Modul: Kultur & værdier og Videnskabsteori

V/Antonia Krummheuer & Luca Tateo

Beskrivelse.

Formål

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

A) Kultur, Værdier og Design

Workshop 1: Hvad er kultur? En sociologisk og socialkonstruktivistisk perspektiv

Forelæsning med øvelse (2x 2 timer)

Kultur er et meget komplekst begreb og definitioner og fænomener som betragtes under begrebet "kultur" er afhængig af den teoretiske synsvinkel. Kultur kan f. eks. betragtes som et normativt begreb som findes f. eks. i diskussionen om den rigtige kultur (højt eller populær kultur eller i den forestilling af en universel kultur som er den rigtige kultur i forskel til subkulturer eller fremmede kulturer). Kultur kan forstås som historisk begreb af en arvet kultur vi lever i eller som en deskriptiv forståelse af de praksisser som skaber vores hverdag, identiteter og værdier.

Kursus giver i første omgang et groft overblik over hvordan begrebet kultur har udviklet sig. Bagefter fokuserer kurset på deskriptive og socialkonstruktivistiske perspektiver som anskuer kultur som produkt af sociale hverdags praksisser.

Teorier og begreber som bliver behandlet er:

- kulturbegrebet (historie og definition) + værdier, holdninger og normer (2 timer)
- praksisteori (Reckwitz og Nicolini) & socialkonstruktivisme (Berger & Luckmann) + Nordic walking study (2 timer)

Litteratur

	Pri. litt. sideantal	Sek. litt. sideantal	Dig. upload
Reckwitz, A. (2002) Toward a Theory of Social Practices: A Development in Culturalist Theorizing. <i>European Journal of Social Theory</i> 5(2), pp.243-263	20		
Kulturbegreber og grebet om kultur (side 29-52) in Anne		33	

Scott Sørensen et al. (2010) <i>Nye kulturstudier. Teorier og temaer</i> . København: Tiderne Skifter			
Alexander, J. C. & Thompson, K. (2008) <i>A Contemporary Introduction to Sociology. Culture and Society in Transition</i> (pp. 62-89). London: Paradigm Publisher	26		
Shove, E. A., & Pantzar, M. (2005). Consumers, Producers and Practices Understanding the invention and reinvention of Nordic walking. <i>Journal of Consumer Culture</i> , 5(1), 43-64. 10.1177/146954050505049846	19		
Berger & Luckman (1987). <i>Den samfundsskabte virkelighed. En videnssociologisk undeersøgelse</i> . København: Lindhardt & Ringhof (original tekst udgivet 1966)		240	

Workshop 2: Describing culture (for designing things)

"Innovation is an imagination of what could be based in knowledge of what is." (Suchman et al. 1997).

Kursus tager udgangspunkt i etnografiske metoder til at udforske og forstå eksisterende praksisser mhp. at tilpasse designet disse praksisser.

1. Del (2 timer + 1 time)

a) forskellige videoetnografiske og etnografiske metoder som udforsker konkrete praksisser

b) Øvelse

c) Opsamling og diskussion

Litteratur (al litteratur findes online i AUB-katalogen)

	Pri. litt. sideantal	Sek. litt. sideantal	Dig. upload
Salu Ylirisku & Jacob Buur (2007) <i>Designing with Video: Focusing the User-centred Design process</i> , pp.6-24. London: Springer	18		
Salu Ylirisku & Jacob Buur (2007) <i>Designing with Video: Focusing the User-centred Design process</i> , pp.55-78. London: Springer		23	
Andrew Crabtree, Mark Rouncefield, Peter Tolmie (2012) <i>Doing Design Ethnography</i> , pp. 183-203. London: Springer		20	
Blomberg, J. & Karasti, H. (2013). Ethnography. Positioning ethnography within Participatory Design. In: J. Simonsen and T. Robertson (eds.) <i>Handbook of Participatory Design</i> (pp. 86-116). London: Routledge	30		

--	--	--	--

Workshop 3: Participatory Design -

Workshoppen introducerer forskellige værktøjer (især fra participatory design) til at skabe et designgrundlag baseret på "tell - make - enact"- modellen. Kombineret med etnografiske studier kan disse værktøjer bruges til at udvikle designkriterier og prototype:

- future workshops
- fictional narratives
- prototyping
- Video portraits & stories
- Acting with props
- scenario scripting
- on site scenarios (I still have to think about which one I take)

	Pri. litt. sideantal	Sek. litt. sideantal	Dig. Upload
Salu Ylirisku & Jacob Buur (2007) <i>Designing with Video: Focusing the User-centred Design process</i> , pp. 117-132 & 142-181. London: Springer	54		
Robertson, T. and Simonsen J.(2013). Participatory Design. An Introduction. In: J. Simonsen and T. Robertson (eds.) <i>Handbook of Participatory Design</i> (pp. 1-17). London: Routledge		17	
Brandt, E.; Binder, T. & Sanders, E. (2013) Tools and techniques. Ways to engage telling, making and enacting. In: J. Simonsen and T. Robertson (eds.) <i>Handbook of Participatory Design</i> (pp. 145-180). London: Routledge	35		

Modul: Persuasive Design

v/ Sandra Burri Gram-Hansen & Rasmus Grøn

Persuasive Design 1: Persuasive Technology og kulturarvsformidling

Forelæser: Sandra Burri Gram-Hansen

Indhold

Denne kursusgang giver en overordnet introduktion til persuasive technology begrebet og relevansen af at tænke persuasive design i relation til kulturarvsformidling. Persuasive technology er en tilgang til teknologi design der fokuserer på hvordan man med sit design kan påvirke brugernes holdninger og adfærd.

Litteratur:

	Pri. litt. sideantal	Sek. litt. sideantal	Dig. upload
Fogg, B. (2003) <i>Persuasive Technology, Using computers to change what we think and do</i> , pp. 43-148 (kapitel 1-5). Amsterdam : Morgan Kaufmann Publishers Bogen er tilgængelig som e-bog via AUB	106		

Persuasive Design 2: Retorik og Etik i persuasivt perspektiv

Forelæser: Sandra Burri Gram-Hansen

Indhold:

Denne anden kursusgang i persuasive design, retter fokus mod relationen mellem persuasive design, og klassisk humanistiske traditioner så som retorik og etik. Kursusgangen indeholder et praktisk perspektiv på hvordan etiske overvejelser kan indarbejdes i designprocesser, med henvisning til value sensitive design og participatory design.

Litteratur:

	Pri. litt. sideantal	Sek. litt. sideantal	Dig. upload
Hasle, P. & Christensen, A. K. (2007). Classical Rhetoric and a Limit to Persuasion. In: Y. de Kort et al. (eds.). <i>Persuasive Technology 2007</i> , pp. 307-10. Palo Alto: Springer.	4		
Gram-Hansen, S. and L. Gram-Hansen (2013). On the role of ethics in Persuasive Design. <i>Ethicomp 2013</i> . Kolding, Syddansk Universitetsforlag: 8.			
Davis, J. (2009). Design methods for ethical persuasive computing. <i>Persuasive Technology: Proceedings of the 4th International Conference</i> , pp. 1-8. California: Claremont	8		

Persuasive Design 3: Persuasive design

Forelæser: Sandra Burri Gram-Hansen

Indhold:

Denne 3. Kursusgang bygger bro mellem de foregående to kursusgange og præsenterer persuasive design som en designtilgang med fokus på at understøttet vedvarende holdnings og adfærdsændringer.

Kursusgangen sætter fokus på forskellige typer af adfærdsændringer, og på udviklingen fra persuasive technology til persuasive design.

Litteratur:

	Pri. litt. sideantal	Sek. litt. sideantal	Dig. upload
Gram-Hansen, S. B. and T. Ryberg (2013). Persuasion, Learning and Context Adaptation. <i>Special Issue of the International Journal on Conceptual Structures and Smart Applications</i> , 1(2)	37		
Redström, J. (2006). Persuasive Design: Fringes and Foundations. In: A. Wijnand et al. (eds). <i>Persuasive Technology</i> , pp. 112- 22. Eindhoven: Springer.	11		
Gram-Hansen, S. and T. Ryberg (2015). Attention – Influencing Communities of Practice with Persuasive Learning Designs. In: T. Mactavish and S. Basapur (eds.): <i>Persuasive Technology. 10th International Conference, PERSUASIVE 2015</i> , pp. 184-95. Chicago: Springer	12		

Persuasive Design 4: Nudging & Thinking v/Rasmus Grøn

I forlængelse af persuasive design vil denne kursusgang introducere til begreberne 'nudging' og 'seductive design' og diskutere forskellige tilgange og virkemidler til at påvirke menneskelige adfærd gennem kommunikation og design – og de strategiske, æstetiske og etiske problemstillinger forbundet hermed.

Litteratur:

	Pri. litt.	Sek. litt.	Dig.
--	------------	------------	------

	sideantal	sideantal	upload
Cotterill, S., John, P. & Richardson, L. (2011). <i>Nudge, Nudge, Think, Think</i> , pp. 9-26 (kpt.1: Nudging and Thinking). Bloosbury Adademic (open access) [Online på AUB]	17		
Anderson, S. P. (2011). <i>Seductive Interaction Design: Creating Playful, Fun, and Effective User Experiences</i> , pp. 1-24. New Riders.	25		

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.