



AALBORG UNIVERSITET

Studienævnet for  
Kommunikation og Digitale Medier  
Forår 2017

## Semesterbeskrivelse 6. Semester, 2017

### Interaktive Digitale Medier, Aalborg

#### Oplysninger om semesteret

Skole: Skolen for Communication, Art and Technology (CAT)  
Studienævn: Kommunikation og Digitale Medier  
Studieordning: Studieordning for kandidatuddannelserne i Kommunikation og Digitale Medier, Interaktive digitale medier, september 2016:  
[http://www.fak.hum.aau.dk/digitalAssets/153/153848\\_ka\\_interaktivedigitalemedier\\_2016\\_hum\\_aa\\_u.dk.pdf](http://www.fak.hum.aau.dk/digitalAssets/153/153848_ka_interaktivedigitalemedier_2016_hum_aa_u.dk.pdf)

#### Semesterets temaramme

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

#### Semesterets organisering og forløb

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

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

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

Den faglige profil suppleres med et valgfag som, ud fra egne interesser vælges af den studerende selv. De studerende har ydermere mulighed for at deltage i rækken af onsdagsforelæsninger.

#### Semesterkoordinering og Sekretariatsdækning

##### Ankerlærere:

Morten Lund, [mlund@hum.aau.dk](mailto:mlund@hum.aau.dk)  
Bo Allesøe Christensen, [boallesoe@hum.aau.dk](mailto:boallesoe@hum.aau.dk)

##### Studiesekretær:

Pia Thorsen, [pthorsen@hum.aau.dk](mailto:pthorsen@hum.aau.dk)

# Projektmodul: Bachelorprojekt, interaktive digitale medier

Modulet udgør 15 ECTS point svarende til 412,5 arbejdstimer

## Placering

7. Semester

Studienævnet for Kommunikation og Digitale Medier

## Modulansvarlige

Morten Lund, mlund@hum.aau.dk

Bo Allesøe Christensen, boallesoe@hum.aau.dk

## Type og sprog

Type: Projektmodul

Sprog: Dansk

## Mål, Fagindhold og begrundelse

Modulet følger studieordningen for Bachelortuddannelsen i kommunikation og digitale medier ver. Sept. 2016.

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

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

I tilknytning til projektmodulet afholdes der undervisningsaktiviteter inden for områderne:

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

Den studerende skal gennem projektmodulet opnå:

### Viden om og forståelse af:

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

### Færdigheder i:

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

### Kompetencer til:

- selvstændigt at kunne indgå i fagligt og tværfagligt samarbejde med en professionel tilgang
- at kunne identificere egne læringsbehov og strukturere egen læring i forskellige læringsmiljøer
- på kritisk og konstruktiv vis at deltage i analyse og udviklingsopgaver ved at kunne identificere, analysere og løse komplekse problemstillinger inden for interaktive digitale mediers område med fokus på design, brugere og brugssituationer.

## Omfang og forventning

Modulets omfang er 15 ECTS-point og indeholder 13 kursusgange.

Med kursusforberedelse i form af læsning og projektskrivning forventes der en arbejdsbelastning på 412,5 timer (svarende til 11 37 timers arbejdsuger). Modulet afløses gennem semesterprojektet. Krav til semesterprojektet er anført i studieordningen (version Sept. 2016).

## Fagindhold og sammenhæng med øvrige moduler/semestre

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

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

## Litteratur

Typer:

Primær litteratur er litteratur de studerende forventes at læse og kende indholdet af (dvs. pensum).

Sekundær litteratur er forslag til frivillig læsning inden for det faglige område (dvs. supplerende).

Omfang:

70 siders primær litt. pr. ECTS i projektmoduler.

100 siders primær litt. pr. ECTS i studie- og valgfagsmoduler

100 siders vejledergodkendt litt. pr. ECTS i semesterprojektet. Overlap til primær kursuslitteratur er tilladt.

Opsummering (opgjort i sideantal):

<b>BA Projektmodul (15 ECTS = 1050 sider)</b>	<b>Pri. litt.</b>	<b>Sek. litt.</b>	<b>total</b>
Det digitale mediepotentiale	605	96	701
Brugerpositioner og brugergenereret indhold	199	-	199
Interaktive digitale platforme og digital indholdsproduktion	301	-	301
Modul total	1105	96	1201

<b>Studiefagsmoduler (3 x 5 ECTS = 3 x 500 sider)</b>	<b>Pri. litt.</b>	<b>Sek. litt.</b>	<b>total</b>
Fagspecifik videnskabsteori (obligatorisk studiefagsmodul)	506	-	506
Kreativitet og kompetence (valgfrit studiefagsmodul)	472	-	472
Musik og lyd i audiovisuelle medier (valgfrit studiefagsmodul)	380	879	1259
Moduler total	1358	879	2237

<b>Semester litteratur total</b>	<b>Pri. litt.</b>	<b>Sek. litt.</b>	<b>total</b>
Projektmodul	1105	96	1201
Studiefagsmoduler	1358	879	2237
Semester total	2463	975	3438

\* mangler angivelser ved enkelte kurser

## Modulaktiviteter

Følgende beskrivelse indeholder detaljeret beskrivelse af projektmodulkurserne i hhv:

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

## EMNE1: DET DIGITALE MEDIEPOTENTIALE

Undervisere:

Morten Lund

Jens F. Jensen

### K1. Kommunikationsmodeller og mediemodeller, herunder modeller for digitale medier vs. analoge medier (2 lektioner)

Underviser:

Jens F. Jensen

Beskrivelse:

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

Litteratur:

	Pri. litt. sideantal	Sek. litt. sideantal	Dig. upload
Manovich, Lev (2007). Alan Kay's universal media machine. In <i>Northern Lights Volume 5</i> .	18		x
Bolter, Jay David (2007). Remediation and the language of new media <i>Northern Lights Volume 5</i>	13		x
Niels Ole Finnemann (2011). Mediatization theory and digital media. In <i>Communications</i> 36, p.67-89		22	x
Total	53	22	

### K2. Interaktion, interaktivitet og interaktivitetsformer (2 lektioner)

Underviser: Jens F. Jensen

Beskrivelse:

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

Litteratur:

	Pri. litt. sideantal	Sek. litt. sideantal	Dig. upload
Kiousis, Spiro (2002). Interactivity: a concept explication. <i>New media &amp; society</i> .	29		x
Sheizaf Rafaeli and Yaron Ariel (). Assessing interactivity in computer-mediated research. Oxford handbook of Internet Psychology	18		x
McMillan, Sally J. & Edward J. Downes (2000). Defining Interactivity: A Qualitative Identification of Key Dimensions. Sage: <i>New Media and Society</i> .	32		x
Jensen, Jens F. (1998). 'Interactivity'. Tracking a New Concept in		30	

Media and Communication Studies			
Jensen, Jens F. (2008). The concept of interactivity - revisited. Four new Media Typologies for a new media		8	
Total	79	38	

### K3. The Multiverse - de digitale mediers uendelige oplevelsesmuligheder (2 lektioner)

Underviser: Jens F. Jensen

Beskrivelse:

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

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

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

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

Undervisningens form:

Forelæsning, dialog, øvelser og workshop.

Litteratur:

(med forbehold for tilføjelser og ændringer, 24 sider)

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

	Pri. litt. sideantal	Sek. litt. sideantal	Dig. upload
Uddrag af Pine II, B. Joseph & Korn, Kim C., 2011: <i>infinite possibility. Creating Customer Value on the Digital Frontier</i> , BK/Berret-Koehler Publishers, Inc. San Francisco.	24		x
Total	24		

### K4. HCI Historie (2 lektioner)

Underviser:

Morten Lund

Beskrivelse:

Et HCI-historisk perspektiv på Interaktive Digitale Medier. Susanne Bødgers to tekster om HCI's tre bølger bruges til at rammesætte en historisk gennemgang af HCI feltet .

"Third-wave HCI, 10 years later – participation and sharing" (2015), introduceres til de 3 bevægelser, der overordnet har fundet sted indenfor HCI i relation til betjening, brug og oplevelse af computeren som redskab og medie.

Litteratur:

	Pri. litt. sideantal	Sek. litt. sideantal	Dig. upload
Bødker, Susanne (2006). <i>When second wave HCI meets third wave challenges</i> . In Proceedings, 4th Nordic Conference on Human-Computer	8		

Interaction, ACM, New York, pp. 1–8.			
Bødker, Susanne (2015). Third Wave HCI 10 Years Later - Participation and Sharing. Interactions Magazine, ACM, Vol.22, No.5, pp. 24-31.	7		
Carroll, John M. (n.a.). Chapter 2: Human Computer Interaction – Brief Intro. In The Encyclopedia of Human Computer Interaction. www.interaction-design.org https://www.interaction-design.org/literature/book/the-encyclopedia-of-human-computer-interaction-2nd-ed/human-computer-interaction-brief-intro	42		X
Löwgren, Jonas; and Stolterman, Erik (2004). Chapter 6 Conditions for Interaction Design. in <i>Thoughtful Interaction Design - A design perspective on Information Technology</i> . MIT Press. pp. 141-164.	23		X
Kay, Alan C. (1993). <i>The Early History of Smalltalk</i> . In proceedings, HOPL-II. Second ACM SIGPLAN conference on History of programming languages, pp. 69-95.		26	
English, William K.; Engelbart, Douglas C.; & Berman, Melvyn L. (1967). <i>Display-selection Techniques for Text Manipulation</i> . IEEE Transactions on Human Factors in Electronics, March 1967, Vol.8, No.1, pp. 5-15		10	
Total	80	36	

### K5. Aktivitetsteori og Gibsons økologiske perceptions psykologi (2 lektioner)

Underviser:

Morten Lund

Beskrivelse:

Aktivitetsteori handler om de relationer der opstår i forbindelse med menneskelig aktivitet. Relationer mellem aktører, men også mellem mennesker og de redskaber og de sociale og regelbundne systemer som aktiviteter opstår og afvikles i. Aktivitetsteori danner et fundament for HCI som feltet præsenterer sig i dag, men suppleres med et alternativt perspektiv via en introduktion til J.J. Gibsons økologiske perceptions psykologi hvor det omdiskuterede affordance begreb vil blive introduceret.

Litteratur:

	Pri. litt. sideantal	Sek. litt. sideantal	Dig. upload
Kaptelinin, Victor (n.a.). Chapter 16: Activity Theory. In The Encyclopedia of Human Computer Interaction. www.interaction-design.org https://www.interaction-design.org/literature/book/the-encyclopedia-of-human-computer-interaction-2nd-ed/activity-theory?ep=morten_lund	88		X
Gibson, James j. (1979). Part 1: The Environment to be Perceived. in <i>The Ecological Approach to Visual Perception</i> . Psychology Press Classic Edition, New York. Taylor & Francis 2015. pp. 1-38.	38		X
O'Neill, Shaleph (2008). Chapter 4: Affordances – A Case of Confusion. In <i>Interactive Media - The Semiotics of Embodied Interaction</i> . Springer Verlag. pp. 49-65.	16		X
Total	142		

### K6. Natural User Interfaces (2 lektioner)

Underviser:

Morten Lund

Beskrivelse:

Introduktion til touch og gesture baseret interaktion som et konkret resultat af den foreløbige udvikling indenfor interaktionsdesign.

Litteratur:

	Pri. litt. sideantal	Sek. litt. sideantal	Dig. upload
Wigor, Daniel; & Wixon, Dennis (2011). <i>Brave NUI World – Designing</i>	227		

<i>Natural User Interfaces for Touch and Gesture. Morgan Kaufmann.</i>			
Total	227		

## EMNE2: BRUGERPOSITIONER OG BRUGERGENERERET INDHOLD

Undervisere:

Tem Frank Andersen

Claus Møller Østergaard

Beskrivelse:

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

Kurset bygger videre på de mediefaglige og medierelaterede moduler på BA uddannelsen Kommunikations & Digitale Medier (1. semester, 4. semester, 5 semester).

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

Undervisningens karakter:

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

### K1. Brugerpositioner – set i mediesociologisk perspektiv (6 lektioner)

Kursusgangen fokuserer på brugerpositioner forstået som de særlige forståelser af brugerne, som medieforskningen (cultural studies, media user studies, reception studies, media ethnography) har iagttaget de seneste 60 år. Kursusgangen tager grundvidenskabeligt fat, ved at præsentere både tilgange til studiet af mediebrugere, og ved at præsentere særlige definitioner af brugere samt indkredsning af begrebet "brugssituation". Kursusgangen er fagligt set centralt for interaktive digitale medier som forskningsfelt, fordi tilgangen netop er brugerorienteret/-centreret.

Kursusgangen bidrager til InDiMedia fagligheden ved netop at indkredse bruger/menneske dimensionen i relationen mellem medie/teknologi og marked/forretning.

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

Kursusgangen indeholder også præsentation og diskussion af aktivitetens relation til læringsmålene for modulet.

Litteratur (med forbehold for tilføjelser og ændringer):

	Pri. litt. sideant	Sek. litt.	Dig. uploa
--	-----------------------	---------------	---------------

	al	sideantal	d
Andersen, Tem Frank (2005). Medieetnografi - teori og metode. In Andersen: Unge og Computerkultur. Ambivalenser og socialt spillerum i gymnasieelevers computerbrug. Aalborg Universitet, PhD. s. 45-78 Online: <a href="https://dl.dropboxusercontent.com/u/3415083/Andersen.Tem.Frank%282005%29.pdf">https://dl.dropboxusercontent.com/u/3415083/Andersen.Tem.Frank%282005%29.pdf</a>	33		
Andersen, Tem Frank & Thessa Jensen (2015). Where ever I lay my device, that's my home. Revisiting the concept of domestication in the Age of Mobile Media and Wearable Devices. In Akademisk Kvarter, Vol. 11, Summer 2015. s. 212-231(Findes online)	20		
Ekman, Mathias (2014). The dark side of online activism: Swedish right-wing extremist video activism on YouTube. In MedieKultur, 2014, 56, s. 79-99 (Findes online)	20		
Ling, Richard (2008). Mobile Telephony and Mediated Ritual Interaction. In Ling: New Tech, New Ties. How mobile communication is reshaping social cohesion. London: The MIT Press. s.117-157	40		
Wilson, Tony (2009). A Phenomenology of Phone Use: Pervasive Play and the Ludification of Culture. In: <i>Understanding Media Users. From Theory to Practice</i> . John Wiley & Sons, Inc. p. 94-111.	18		
Total	131		

## K2. Brugermobilitet og mobile brugere – det mobile perspektiv (6 lektioner)

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

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

Litteratur (med forbehold for ændringer og tilføjelser):

	Pri. litt. sideantal	Sek. litt. sideantal	Dig. upload
Alben, L. (1996). Quality of experience: defining the criteria for effective interaction design. Interactions Magazine. Volume 3 Issue 3, May/June 1996. 11-15, ACM New York, USA	4		
Arhipainen, L., & Tähti, M., (2003). Empirical Evaluation of User Experience in Two Adaptive Mobile Application Prototypes. MUM 2003. Proceedings of the 2nd International Conference on Mobile and Ubiquitous Multimedia, ACM, s. 27-34	7		
Durrant, A., Golembewski, M. Kirk, D., Benford, S. Rowland, D., & McAuley, D. (2010). Exploring a digital economy design space in theme parks. Proceedings of DESIRE'11 Second Conference on Creativity and Innovation in Design, Eindhoven, Netherlands, 19 – 21 October 2011, 273-284 . ACM New York, USA.	11		
Durrant, A., Rowland, D., Kirk, D., Benford, S., Fischer, J., & McAuley, D. (2011). Automics: Souvenir Generating Photoware for Theme Parks. Proceedings of CHI 2011 SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems, Vancouver USA, May 7-11, 2011, 1767-1776. ACM,	9		



New York, USA. (9 sider)			
Forlizzi, J, & Ford, S. (2000). The building blocks of experience: an early framework for interaction designers. DIS '00 Proceedings of the 3rd conference on Designing interactive systems: processes, practices, methods, and techniques, 419-423, ACM New York, USA	4		
Kankainen, A. (2003). UCPCD: User-centered product concept design. DUX '03 Proceedings of the 2003 conference on Designing for user experiences, 1-13, ACM New York, NY, USA.	13		
Østergaard, C. (2013). A Framework for Mobile User Experiences in Theme Parks. Proceedings of Academic Mindtrek 2013. Tampere, Finland. ACM 2014.	10		
Østergaard, C. (2013). A Foundation for Mobile User Experiences in Theme Parks. Proceedings of Academic Mindtrek 2013. Tampere, Finland. ACM 2014.	10		
Total	68		

### K3. Bruger brugere positioner? Paneldebat og præsentation (3 lektioner)

Formålet med den sidste kursusgang er at få aktiveret forståelse for både ligheder og forskelle i de to bidrag. Dette sker via mindre øvelser og ved en paneldiskussion, som skal modereres af studerende. Forud for paneldebatten præsenterer de studerende deres tanker om mulig faglig anknævn til semesterprojektet, også selvom der ikke skulle ligge nogle færdige projektbeskrivelser på semestret. Præsentationen tager form af 1 printet A4 side, som deles med resten af semestret. Præsentationen skal indeholde tekst, men lige så gerne visuelle formidlinger af spørgsmålet om brugerpositioner og brugergenereret indhold.

## EMNE3: INTERAKTIVE DIGITALE PLATFORME OG DIGITAL INDHOLDSPRODUKTION

Undervisere:

Peter Vistesén

Thessa Jensen

Ramesh Krishnasamy

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

Underviser:

Peter Vistisen

Beskrivelse:

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

Litteratur:

	Pri. litt. sideantal	Sek. litt. sideantal	Dig. upload
Buchanan, R. (2001). Design Research and the New Learning. Design Issues, 17(4), 3–23.	20		X
Smith, G. In Moggridge B, (2007). Designing Interactions, MIT Press	13		X
Norman, Donald (1988). side 1-73 in The Design of Everyday Things. New York: Basic Books. ISBN 978-0-465-06710-7	73		
Total	106		

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

Underviser:  
Peter Vistisen

Beskrivelse:

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

Litteratur:

	Pri. litt. sideantal	Sek. litt. sideantal	Dig. upload
Hill & Houde. (1997). <i>What do Prototypes Prototype?</i> Elsevier Science.	16		X
Vistisen (2015) <i>The Roles of Sketching In Design</i> . Proceedings from Nordic Design Research Conference 2015	10		X
Total	26		

### K3. Interaktionsdesign 3 – på godt og ondt (2 lektioner)

Underviser:  
Ramesh

Beskrivelse:

Denne kursusgang vil bygge videre på feltet interaktionsdesign, med patterns og anti-patterns inden for design. Der vil blive introduceret eksempler på hvordan design kan manipulere med brugeren, både på godt og på ondt, så den studerende kan forholde sig kritisk til et interaktionsdesign.

Litteratur (med forbehold for ændringer):

	Pri. litt. sideantal	Sek. litt. sideantal	Dig. upload
Norman, Donald. (2005). <i>Emotional Design</i> , (pp. 63-98), Basic Books; 1 edition (May 11, 2005)	35		
Nodder, Chris. (2013). <i>Evil by Design</i> (pp. 1-65; pp.103-134; pp. 169-203), Wiley; 1 edition (June 17, 2013)	130		
Total	165		

### K4. Workshop i brugerorienterede designprocesser (1 lektion + 4 Workshop)

Undervisere:  
Peter Vistisen  
Thessa Jensen  
Ramesh

Beskrivelse:

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

## Litteratur:

	Pri. litt. sideantal	Sek. litt. sideantal	Dig. upload
Sellen, Massimi, Lottridge, Truong, Bittle 'The People-Prototype Problem: Understanding the Interaction Between Prototype Format and User Group'	4		
Total	4		

## Eksamen:

### Prøve 24

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

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

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

Litteraturgrundlag: 1500 standardsider vejledergodkendt, selvvalgt litteratur i tilknytning til projektet.

Sidetæl: Projektrapporten skal være på højst 20 sider pr. studerende, dog højst 30 sider ved individuelle projekter.

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

Resumeet indgår i helhedsvurderingen af projektet.

Normeret prøvetid: 30 min.

Bedømmelsesform: En karakter efter 7-trinsskalaen.

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

I tilfælde af omprøve henvises til gældende eksamensordning ved Det Humanistiske Fakultet.

De studieelementer, der ligger til grund for prøven, har en vægt på 15 ECTS-point

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

## Studiefagsmoduler

### Modulbeskrivelse

#### Fagets videnskabsteori: Interaktive digitale medier (obligatorisk)

#### Undervisere:

Peter Vistisen

Thessa Jensen

Bo Allesøe

#### Type og sprog

Type: Obligatorisk Studiefagsmodul

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

#### Omfang og forventet arbejdsindsats

5 ECTS

137,5 arbejdstime

#### Mål og Indhold

Modulet omfatter kurser og øvelser i relation til modulets tema: Fagets videnskabsteori. Modulet omhandler videnskabsteoretiske, filosofiske og etiske sagsforhold. Modulet sætter den studerende i stand til at reflektere over og bearbejde videnskabsteoretiske problemstillinger.

Den studerendes videnskabsteoretiske portefølje består af videnskabsteoriopgaver og –løsninger fra de foregående semestres undervisning og af projektrapporter, hvor videnskabsteoretiske overvejelser har udgjort en del af projektarbejdet.

I relation til modulet afholdes der undervisningsaktiviteter inden for følgende områder:  
Videnskabsteoretiske problemstillinger  
Fagets videnskabsteori og filosofiske og etiske sagsforhold.

### Mål

Den studerende skal gennem modulet opnå:

#### **Viden om og forståelse af:**

- videnskabsteoretiske problemstillinger i relation til kommunikation
- filosofiske og etiske sagsforhold i relation til kommunikation

#### **Færdigheder i:**

- at beskrive, analysere, vurdere og reflektere over videnskabsteoretiske problemstillinger i tilknytning til den studerendes faglighed og kommunikation generelt
- at beskrive, analysere, vurdere og reflektere over filosofiske og etiske sagsforhold i tilknytning til den studerendes faglighed og kommunikation generelt

#### **Kompetencer til:**

- selvstændigt, kritisk og konstruktivt at kunne identificere, bearbejde og vurdere videnskabsteoretiske, filosofiske og etiske sagsforhold inden for kommunikation

#### **Kursusbeskrivelse:**

6 forelæsninger á 4 timer.

Workshop i tilknytning til udvalgte forelæsninger

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

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

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

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

Litteratur:

(med forbehold for tilføjelser og ændringer)

- Ellis, C., Adams, T. E., & Bochner, A. P., 2011. Autoethnography: An Overview. in Forum Qualitative Sozialforschung / Forum: Qualitative Social Research, Vol 12, No 1

- Scupin, R., 1997. The KJ Method: A Technique for Analyzing Data Derived from Japanese Ethnology. i Human Organization, Vol. 56, No. 2.

	Pri. litt. sideantal	Sek. litt. sideantal	Dig. upload
van Manen, M., 1984, Practicing Phenomenological Writing. in Phenomology + Pedagogy, 2(1): 36-69 (Findes online)	33		
Ellis, C., Adams, T. E., & Bochner, A. P., 2011. Autoethnography: An Overview. in Forum Qualitative Sozialforschung / Forum: Qualitative	Ca. 15		

Social Research, Vol 12, No 1 (Findes online)			
Chang, H.; Ngunjiri, F.W.; Hernandez, K, (2013) Collaborative autoethnography. Left Coast Press (pp. 17-36)	19		X
Scupin, R., 1997. The KJ Method: A Technique for Analyzing Data Derived from Japanese Ethnology. i Human Organization, Vol. 56, No. 2. (pp. 233-237) (Findes online)	5		
Total	72		

## K2. Teoriens og metodens indflydelse på verden

Beskrivelse:

Med udgangspunkt i en konkrete eksempler ses på, introduceres til social konstruktivisme og hvordan data, information og viden bliver påvirket af valg og fravalg af teori og metode.

Litteratur:

(med forbehold for tilføjelser og ændringer)

	Pri. litt. sideantal	Sek. litt. sideantal	Dig. upload
Law, J. (2004). After method: Mess in social science research. Routledge. (pp. 1-15)	14		X
Wiebe E. Bijker, Thomas P. Hughes, and Trevor Pinch (1987/2012) The Social Construction of Technological Systems. MIT Press (pp. 11-44)	33		X
Total	47		

## K3. Heidegger og interaktion med verden- erkendelse, tænkning og design

Denne kursusgang tager fat i interaktionsbegrebet som er centralt indenfor design og digitale medier.

Litteratur:

(med forbehold for tilføjelser og ændringer)

	Pri. litt. sideantal	Sek. litt. sideantal	Dig. upload
Winograd, T., & Flores, F. (1986). Understanding computers and cognition: A new foundation for design. Intellect Books.(pp. 3-37 og 163-179)	50		X
Heidegger, M. (1927) Væren og Tid. Ca. 10-15 sider	15		X
Dourish, P. (2001) Where the Action Is. MIT-Press (pp. 99-128 og 155-189)	63		X
Total	128		

## K4. Abduktion og insight combination - pragmatisk design

Litteratur:

(med forbehold for tilføjelser og ændringer)

	Pri. litt. sideantal	Sek. litt. sideantal	Dig. upload
Kolko, J. (2009). Abductive Thinking and Sensemaking: The Drivers of Design Synthesis. Design Issues, 26(1), 15–28	13		
Schön, D. A. (1983). The reflective practitioner: How professionals think in action (Vol. 5126). Basic books. pp. 22-69	47		X

Schon, D. A. (1992). Designing as reflective conversation with the materials of a design situation. <i>Research in Engineering Design</i> , 3(3), 131–147. <a href="http://doi.org/10.1007/BF01580516">http://doi.org/10.1007/BF01580516</a>	16		
Total	76		

### K5. kursusgang: Research through Design - jeg designer, derfor forsker jeg - Gaver, Schön m.fl.

Litteratur:  
(med forbehold for tilføjelser og ændringer)

	Pri. litt. sideantal	Sek. litt. sideantal	Dig. upload
Krogh, P. G., Markussen, T., & Bang, A. L. (2015). Ways of Drifting—Five Methods of Experimentation in Research Through Design. In A. Chakrabarti (Ed.), <i>ICoRD'15 – Research into Design Across Boundaries Volume 1</i> (pp. 39–50). Springer India	11		
Schön, D. A. (1983). <i>The reflective practitioner: How professionals think in action</i> (Vol. 5126). Basic books. pp. 22-69.	47		X
Schon, D. A. (1992). Designing as reflective conversation with the materials of a design situation. <i>Research in Engineering Design</i> , 3(3), 131–147. <a href="http://doi.org/10.1007/BF01580516">http://doi.org/10.1007/BF01580516</a>	16		
Zimmerman, J., Forlizzi, J., & Evenson, S. (2007). Research through design as a method for inter-action design research in HCI (p. 493). ACM Press	10		
Total	84		

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

Denne kursusgang fokuserer på etiske aspekter ved design.

Litteratur:

	Pri. litt. sideantal	Sek. litt. sideantal	Dig. upload
Løgstrup, K. E. (1999). <i>Den etiske fordring</i> . Cappelens.	30		X
Vistisen, P., & Jensen, T. (2013). The Ethics of User Experience Design: Discussed by the Terms of Apathy, Sympathy, and Empathy. I A. Gerdes, T. W. Bynum, W. Fleishman, S. Rogerson, & G. Møldrup Nielsen (red.), <i>ETHICOMP 2013 Conference Proceedings: The possibilities of ethical ICT</i> . Odense: Syddansk Universitetsfor-lag. (Ethicomp). (Findes online)	8		
Løgstrup, K. E., & Niekerk, K. V. K. (2007). <i>Beyond the ethical demand</i> (pp. 1-48). Notre Dame, IN: University of Notre Dame Press.	48		
Sonne-Ragans, V. (2015) <i>Anvendt Videnskabsteori</i> . SAMfundslitteratur (pp. 238-251)	13		
Total	99		

## **Eksamen**

### Prøve 25

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

Opgavebesvarelsen må højst være på 8 sider og udarbejdes individuelt.

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

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

## **Modulbeskrivelse:**

### **Musik og lyd i audiovisuelle medier**

#### **Undervisere**

Mark Grimshaw (MA)

Martin Knakkegaard

#### **Type og sprog**

Valgfrit studiefagsmodul

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

#### **Omfang og forventet arbejdsindsats**

5 ECTS

137,5 arbejdstime

#### **Mål og indhold**

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

Der arbejdes med grundlæggende aksiomer, teorier og metoder i forhold til såvel analyse som bestemmelse af lydlig udtryksformer i en multimodal kontekst, samt på opøvelse af kompetencer i forhold til konkret lydplanlægning.

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

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

- grundlæggende teorier og metoder til analyse og bestemmelse af auditive udtryksformer i multimodale kontekster, lydlægningsopgaver i praksis

Den studerende skal gennem modulet opnå:

#### **Viden om og forståelse af:**

- centrale teorier om musik og lyd som betydningssystemer

#### **Færdigheder i:**

- at beskrive og analysere auditive elementer i multimodale kommunikationsformer

#### **Kompetencer til:**

- at udvikle og tilrette auditive virkemidler i digitale medieformer.

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

Underviser:

Martin Knakkegaard

Undervisningens karakter:

Forelæsning og workshop

Beskrivelse:

Filmmusikhistorie. Teori og baggrund.

Litteratur:

	Pri. litt. sideantal	Sek. litt. sideantal	Dig. upload
Jon-Roar Bjørkvold: Fra Akropolis til Hollywood-filmmusikk i retorikkens lys.	22		
Michel Chion: Audio-Vision kap.1.og 2.	31		
Martin Knakkegaard: The Musical Ready-Made : on the ontology of music and musical structures in film.	26		
Total	79		

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

Underviser:

Martin Knakkegaard

Undervisningens karakter:

Forelæsning og workshop

Beskrivelse:

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

Litteratur:

	Pri. litt. sideantal	Sek. litt. sideantal	Dig. upload
Iben Have: Baggrundmusik og baggrundsfølelser - underlægningsmusik i audiovisuelle medier.	17		
Martin Knakkegaard: Browsing the Suggestive Catalogue – Music i Modern Fantasy Films : on the notion of otherness in movies as a function of the musical dressing	23		
Total	40		

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

Underviser:

Mark Grimshaw

Undervisningens karakter:

Forelæsning og workshop

Beskrivelse:

Brug af lyd i computerspiller, forhold mellem lyd og afspilleren

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



	sideantal	sideantal	upload
Collins, K. (2008). Game sound: An introduction to the history, theory, and practice of video game music and sound design. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.	200		
Grimshaw, M. (2012). Sound and player immersion in digital games. In K. Bijsterveld & T. - Pinch (Eds.), Oxford, Handbook of Sound Studies. New York: Oxford University Press.	19		
Grimshaw, M. (Ed.). (2011). Game sound technology and player interaction: Concepts and developments. Hershey (PA): IGI.		426	
Total	219	426	

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

Underviser:

Mark Grimshaw

Undervisningens karakter:

Forelæsning og workshop

Beskrivelse:

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

Litteratur:

	Pri. litt. sideantal	Sek. litt. sideantal	Dig. upload
Garner T. & Grimshaw, M. (2014). Sonic Virtuality: Understanding Audio in a Virtual World. In Grimshaw, M. (Ed.). The Oxford Handbook of Virtuality. New York: Oxford University Press.	13		
Grimshaw, M., Lipscomb, S.D., & Tan, S-L. (2013). Playing with sound: The role of sound effects and music in gaming. In S-L. Tan, A.J. Cohen, S.D. Lipscomb, & R.A. Kendall (Eds.), Psychology of Music in Multimedia. New York: Oxford University Press.	25		
Wilson, M. (2002). Six views of embodied cognition. Psychonomic Bulletin & Review, 9(4), 625–636.	12		
Ihde, D. (2010). Embodied technics. Automatic Press / VIP.	84		
O'Callaghan, C. (2007). Sounds. Oxford: Oxford University Press.		190	
Nudds, M. & O'Callaghan, C. (Eds.) (2009), Sounds & Perception. Oxford: Oxford University Press.		263	
Total	134	453	

#### Eksamen

Prøve 26

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

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

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

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

## **Modulbeskrivelse: Kreativitet og kompetence**

### **Undervisere**

Thessa Jensen  
Peter Vistisen  
Kristina Madsen

### **Type og sprog**

Valgfrit studiefagsmodul

Sprog: Dansk og Engelsk. Kursus-litteratur vil indeholde engelsksprogede tekster

### **Omfang og forventet arbejdsindsats**

5 ECTS

137,5 arbejdstime

### **Mål og indhold**

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

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

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

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

Modulet omfatter undervisningsaktiviteter inden for følgende områder:

- kreativitet og kreative processer
- kunstneriske metoder
- konceptudvikling

Den studerende skal gennem modulet opnå:

### **Viden om og forståelse af:**

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

### **Færdigheder i:**

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

### **Kompetencer til:**

- at identificere muligheder for kreativt potentiale i relation til digital medieproduktion
- at omsætte teoretisk og metodisk indsigt i kreative processer i konkrete individuelle og kollaborative udviklingsforløb.

## **K1. Introduktion til kurset og kreativitetsbegrebet**

Underviser: Thessa Jensen

Beskrivelse:

Denne kursugang introducerer til kreativitetsbegrebet både i et bredt historisk perspektiv og i forhold til en mere snæver fortolkning, som kan findes i Csikszentmihalyis system perspektiv.

Kurset indeholder både forelæsning og workshop. Det forudsættes, at de studerende har læst materialet for at kunne deltage i workshoppen.

Litteratur (med forbehold for tilføjelser og ændringer):

	Pri. litt. sideantal	Sek. litt. sideantal	Dig. upload
Csikszentmihalyi, M. (1999). 16 implications of a systems perspective for the study of creativity. In <i>Handbook of creativity</i> (pp. 313-335). Cambridge University Press.	22		x
Baumann, N. (2012). Autotelic personality. In <i>Advances in flow research</i> (pp. 165-186). Springer New York.	21		x
Hampson, S. (1999). State of the Art: Personality-The Gordian knot of modern personality research. <i>PSYCHOLOGIST-LEICESTER-</i> , 12, 284-290. <a href="http://search.proquest.com/docview/211794757?accountid=8144">http://search.proquest.com/docview/211794757?accountid=8144</a>	16		x
Jensen, T. (2014). Considering Collaborative Creativity. <i>Akademisk kvarter/Academic Quarter</i> , 9, 60-72. (Findes online)	12		x
Total	71		

## K2. Kreativitet i kontekst:

Underviser: Thessa Jensen

Beskrivelse:

Hvordan skabes kreative miljøer? Hvad understøtter den kreative personlighed og hvad dræber kreativiteten?

Kurset indeholder både forelæsning og workshop. Det forudsættes, at de studerende har læst materialet for at kunne deltage i workshoppen.

Litteratur (med forbehold for tilføjelser og ændringer):

	Pri. litt. sideantal	Sek. litt. sideantal	Dig. upload
Amabile, T. M. (1998). <i>How to kill creativity</i> (Vol. 87). Boston, MA: Harvard Business School Publishing.	10		x
Nonaka, I., Von Krogh, G., & Voelpel, S. (2006). Organizational knowledge creation theory: Evolutionary paths and future advances. <i>Organization studies</i> , 27(8), 1179-1208. <a href="http://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/0170840606066312">http://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/0170840606066312</a>	29		x
West, M. A., & Sacramento, C. A. (2006). Flourishing in teams: Developing creativity and innovation. <i>Creative management and development</i> , 25-44.	19		x
Kirton, M. J. (1984). Adaptors and innovators—Why new initiatives get blocked. <i>Long Range Planning</i> , 17(2), 137-143. <a href="http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/0024630184901456">http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/0024630184901456</a>	6		x
Total	64		

## K3. Arbejde med forskellige cases i forhold til kreativitetsbegrebet og kollaboration

Underviser:

Thessa Jensen

Kristina Madsen

Beskrivelse:

I denne kursusgang præsenteres en række cases, som viser, hvordan kreativitet kan understøttes i forbindelse med interaktive digitale medier og oplevelsesdesign.

Kurset indeholder både forelæsning og workshop. Det forudsættes, at de studerende har læst materialet for at kunne deltage i workshoppen.

Workshoppen vil, hvis muligt, tage udgangspunkt i de studerende projektarbejde.

Litteratur:

	Pri. litt. sideantal	Sek. litt. sideantal	Dig. upload
Simon, N. (2010). <i>The participatory museum</i> . San Francisco: Museum 2.0. pp. 1-84, 263-280	101		
Total	101		

#### K4. Kreativitet og kompetence – et strategisk design perspektiv på sagen (2 lektioner)

Underviser:

Peter Vistisen

Beskrivelse:

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

	Pri. litt. sideantal	Sek. litt. sideantal	Dig. upload
Markides & Geroski (2005) <i>Fast Second: How Smart Companies Bypass Radical Innovation to Enter and Dominate New Markets</i> , Wiley. første tre kapitler	65		
Chayutasakji & Poggenpohl (2002) <i>User Centered Innovation</i> . EURAM	10		
Mycoted.com – wiki omkring kreativitetsteknikker og strategier			
Total	75		

#### K5. Design Fiction – at spekulere kreativt omkring medieteknologiers potentiale

Underviser:

Peter Vistisen

Beskrivelse:

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

Litteratur:

	Pri. litt. sideantal	Sek. litt. sideantal	Dig. upload
Blythe M., and Wright P., (2006) <i>Pastiche Scenarios: Fiction as a</i>	26		

Resource for Experience Centred Design. Interacting with Computers. Volume 18, Issue 5 , September 2006, Pages 1139-1164.			
Kirby, David. "The Future Is Now Diegetic Prototypes and the Role of Popular Films in Generating Real-World Technological Development." Social Studies of Science. 2010	29		
Markussen T., and Knutz E., (2013) The Poetics of Design Fiction. Proc of DPPI 2013. Newcastle-le.	10		
Sterling B. (2009) Design Fictions. Interactions. Vol 16. Issue 3.	4		
Total	69		

## Eksamen

### Prøve 27

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

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

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

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

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

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