



AALBORG UNIVERSITET

Studienævnet for Kommunikation og Digitale Medier
Forår 2017

Semesterbeskrivelse 6. Semester, Informationsvidenskab, AAL

Oplysninger om semesteret

Skole: Communication, ArT and Technology
Studienævn: Kommunikation og Digitale Medier
Studieordning:

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

Temaramme 6. semester Informationsvidenskab 2017

Temarammen for 6. semester Informationsvidenskab er systemdesign. Systemudvikling er en praksis hvor mange faggrupper og akademiske fag har forskellige bud på hvad systemudvikling er. På dette semester ser vi på denne praksis som design. Systemdesign på informationsvidenskab er forankret i en brugerorienteret designtradition og der bliver derfor undervist i metoder som forankrer ikt-design i brugspraksis. Af samme årsag undervises der i hvordan I som systemdesignere kan forstå og forandre organisationer med ikt, med særlig henblik på brugere.

Til trods for at systemdesign har et systemsigte er der ikke produktkrav på semestrets projekt. Generelt anbefaler vi at projektet udmunder i en eller flere interaktive prototyper, men der skal være plads for mere konceptuel eller abstrakt design, eller design af interaktive systemer hvor det er tilstrækkeligt at udforske kritiske egenskaber hos designet med analoge materialer. Der er derimod krav om, at man erhverver sig viden og erfaring med systemdesign-metoder, at man forholder sig til metodevalg og egen rolle som systemdesigner, at man arbejder analytisk med at forstå den praksis som man designer til, og at man er i stand til at omdanne analyse til løsningsforslag som kan have form af strategier, procedurer, mock-ups/prototyper, pege på eksisterende systemer mm. Løsningsforslag inkluderer ikke kun funktioner, men også æstetiske samt etiske aspekter. Viden om og kurser på semestret skal sætte den studerende i stand til at forankre løsningsforslag i praksis og reelle behov. Disse forslag og metoderne for at komme frem til dem skal endvidere kunne reflekteres på et videnskabsteoretisk plan. Agile projektstyringsmetoder og teknikker skal benyttes, hvis ikke særlige grunde i problemformuleringen foreligger.

Jf. studieordningen er formålet med semestret, at den studerende

Opnår en sådan grad af teoretiske, analytiske og praktiske færdigheder, at han/hun

- kan virke som deltager/aktør i systemudviklingsprojekter i en organisatorisk kontekst
- Opnår forståelse for og bevidsthed omkring sin rolle og sin etik som deltager i system-udviklingsprojekter i en organisatorisk kontekst
- Gennem øvelser opnår praktisk erfaring med gennemførelse af systemudviklingsprojekter i organisationer, herunder særligt forundersøgelser, samt med analyse og evaluering af ikt-design og ikt-anvendelse i en organisatorisk kontekst
- Opnår fortrolighed med systemdesign

Udover projektarbejdet på semestret arbejder vi med kurser som kan sætte projekterne i en bredere teoretisk ramme:

Det er uhensigtsmæssigt at tænke design og systemer som adskilt fra organisering. Kurset IKT, Interaktion og Organisering sætter den studerende i stand til at forstå samspillet mellem ikt, brug og kontekst på såvel organisations- som brugergrænsefladeniveau og at forstå forandringsprocesser i netværk og organisationer vedrørende ibrugtagning af nye teknologier og dertil knyttede nye kommunikations-, samarbejds- og/eller læringsformer. Kurset er tilrettelagt som en vekselvirkning mellem teoretiske oplæg, studenteroplæg, diskussion af teorierne samt arbejde med en konkret case, hvor ibrugtagning af ikt, interaktion studeres i og omkring en specifik organisation.

Modulet Fagets videnskabsteori forbereder den studerende på et godt og reflekteret systemdesignorienteret projekt. Undervisningen forbereder de studerende på at reflektere over sammenhængen mellem videnskab, teknologi, organisation/samfund og design i et specifikt designforløb eller forundersøgelse. I forhold til projektarbejdet lærer den studerende derved at reflektere over løsningsforslagets erkendelsesteoretiske status samt egen rolle som deltager i designprocessen.

Semestret samlæses i høj grad med BaIT.

Semesterkoordinator og sekretariatsdækning

Ankelærer: Pär-Ola Zander & Pernille V K Andersen

Sekretær: Pia Knudsen

IKT I BRUG



Meddelelser

Edit Edit

+ Add an activity or resource

Introduktion, gruppedannelse (v. POZ)

Edit

Velkommen til IKT i brug, "projektmodulet" for 6. semester informationsvidenskab.

Modulkoordinator: Pär-Ola Zander & Pernille V K Andersen

Studiesekretær: Pia Knudsen

BEMÆRK! SEMESTERSTART 1 Februar 10-12, 3.369. Rendsburgsgade 14

Indhold første kursusgang

Introduktion til semestret. Gruppedannelse. Casepræsentation

Literatur

Löwgren, J., & Stolterman, E. (2004). *Thoughtful interaction design: A design perspective on information technology*. Cambridge, Mass.: MIT Press. [I udtræk] [cirka 30 sider]

Literatur for selvstudier:

Cohn, M. (2006). *Agile estimating and planning*. Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall Professional Technical Reference. (Kapitel 3 i detalje, kapitel 1-2 kursivt) (cirka 60 sider). Findes på AUB.

<http://www.mountaingoatsoftware.com/agile> (for general terms & concepts of Scrum)



Temaramme

Edit



Løwgren & Stolterman i udtræk

Edit

+ Add an activity or resource

Prototyping/Designmanifestationer

Edit

Scenarier

Storyboards

Personas

Bodystorming

Interaktive prototyper

Prototyping som filtrering - og hvornår bruger man hvilken form for prototyping?

IKT, INTERAKTION OG ORGANISATION (KDM_BA_INFORMATIONSVIDENSKAB_AAL)

General 

Edit 

IKT, interaktion og organisation (Forår 2017)

Kursusholdere: Ann Bygholm, Thomas Ryberg

Kursusbeskrivelse:

Formålet med kurset er at sætte den studerende i stand til at forstå samspillet mellem itk, brug og kontekst på såvel organisations- som brugergrænsefladeniveau og at forstå forandringsprocesser i netværk og organisationer vedrørende ibrugtagning af nye teknologier og dertil knyttede nye kommunikations-, samarbejds- og/eller læringsformer

Kurset er tilrettelagt som en vekselvirkning mellem teoretiske oplæg, studenteroplæg, diskussion af teorierne samt arbejde med en konkret case, hvor ibrugtagning af itk, interaktion studeres i og omkring en specifik organisation.

Litteratur:

Kurset har en grundbog, samt diverse artikler

- **Grundbog:** Kaptelinin, V., & Nardi, B. A. (2006). Acting with technology. Cambridge (Mass.); London: The MIT Press.
- Til de forskellige kursusgange vil der desuden være relevant kursuspå litteratur tilgængelig online eller i de respektive materialemapper. Der anvendes udover grundbogen en række artikler, der listes under hver enkelt kursusgang.

Prøve:

Prøve 20 - beskrivelse fra studieordning:

En intern skriftlig prøve i "Ikt, interaktion og organisation (ICT, Interaction and Organization)"

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 10 sider og udarbejdes individuelt.

  Announcements 

Edit  

  News forum 

Edit  

  3-dages eksamen 

Edit  

  Kursusmaterialer 

Edit 

  Diskussionsforum 

Edit  

Topic 1

[Edit ▼](#)

1. kursusgang – 2 timer – Intro til kurset og casearbejdet

Til første kursusgang vil vi give en intro til kurset, litteraturen, casearbejdet, de opgaver i løbende skal arbejde med. Vi vil give nogle perspektiverende indlæg (herunder eksempel på analyse), der skal rammesætte, hvordan kursislitteratur, opgaver og case hænger sammen og hvordan vi vil arbejde med jer igennem kurset.

Litteratur

- Kapitel 1 i 'Acting with technology'?
- Bygholm, A., & Nyvang, T. (2009). An Infrastructural Perspective on Implementing new Educational Technology: The Case of Human Centered Informatics. Dirckinck-Holmfeld, L., Jones, C., & Lindström, B. (red.), I: Analysing Networked Learning Practices in Higher Education and Continuing Professional Development. (s. 29-44). Rotterdam: Sense Publishers. (Technology Enhanced Learning). (*Ligger i materiale-mappen nedenfor*)

  Introduktion til kurset Ikt interaktion og organisation - 2016 

[Edit ▼](#)

  introduktion til grundbog 

[Edit ▼](#)

  Nyvang og Bygholm - An Infrastructural Perspective 

[Edit ▼](#)[+ Add an activity or resource](#)

Topic 2

[Edit ▼](#)

2. kursusgang – 4 timer – Interaction Design - historie og tilgange

I denne kursusgang giver vi en historisk introduktion til feltet interaktionsdesign og hvilke tilgange og tænkninger, der har været dominerende inden for feltet - herunder activity theory. Vi skal arbejde med to klassiske 'usability teknikker': Heuristisk evaluering og tænke højt forsøg i teori og praksis. Dertil skal I begynde at arbejde med analyse på mikro-niveau. På micro-niveauet undersøges spørgsmål angående usability dvs. hvad brugeren skal gøre for at betjene systemet rigtigt.

Opgave til næste gang: Lav en usability-analyse af jeres case. Skal præsenteres med powerpoints (el. lign) på næste kursusgang

Litteratur:

- Kapitel 2 i "Acting with Technology" (Kaptelinin og Nardi)
- Cockton, Gilbert (2014): Usability Evaluation. In: Soegaard, Mads and Dam, Rikke Friis (eds.). "The Encyclopedia of Human-Computer Interaction, 2nd Ed.". Aarhus, Denmark: The Interaction Design Foundation. Available online at https://www.interaction-design.org/encyclopedia/usability_evaluation.html
- Nielsen, Jacob (1995): How to Conduct a Heuristic Evaluation: <http://www.nngroup.com/articles/how-to-conduct-a-heuristic-evaluation/>
- Nielsen, Jacob (2012): Thinking aloud: The #1 Usability Tool:

<http://www.nngroup.com/articles/thinking-aloud-the-1-usability-tool/>

- Jaspers, M. W. M., Steen, T., Bos, C. van den, & Geenen, M. (2004). The think aloud method: a guide to user interface design. *International Journal of Medical Informatics*, 73(11–12), 781–795. doi:10.1016/j.ijmedinf.2004.08.003 - available here via AAU-net:
- (Supplerende) Kaptelinin, V. (2013). Activity Theory. In M. Soegaard & R. F. Dam (Eds.), *The Encyclopedia of Human-Computer Interaction*, 2nd Ed. Aarhus, Denmark: The Interaction Design Foundation. Retrieved from http://www.interaction-design.org/encyclopedia/activity_theory.html

  kognitiv tilgang + usability 

Edit ▼

+ Add an activity or resource

 Topic 3 

Edit ▼

3. kursusgang – 4 timer – Activity Theory og analyse af praksis (utility/meso/action)

Til denne kursusgang starter vi med, at grupperne fremlægger deres arbejde med usability-perspektivet. Dernæst introducerer vi 'activity theory' og arbejder med øvelser for at forstå de teoretiske koncepter f.eks. at bruge Engeströms begreb om 'activity systems' og modsætninger til at analysere jeres case.

Opgave til næste gang: Brug Engeströms virksomhedssystem (activity system) til at analysere jeres case.

Litteratur:

- Kapitel 3 + 4 fra *Acting with technology*
- Engeström, Y. (2000). Activity theory as a framework for analyzing and redesigning work. *Ergonomics*, 43(7), 960–974. (kan findes som PDF her)
- Engeström, Y., & Sannino, A. (2011). Discursive manifestations of contradictions in organizational change efforts: A methodological framework. *Journal of Organizational Change Management*, 24(3), 368–387. <https://doi.org/10.1108/09534811111132758>

  2016-3 - Kursusgang 3 - Activity og analyse af praksis 

Edit ▼

+ Add an activity or resource

 Topic 4 

Edit ▼

4. kursusgang – 4 timer – Expansive Learning og Interventioner (reflexivity/macro/activity)

Til denne kursusgang starter vi med, at grupperne giver en status på deres arbejde med utility-perspektivet (eller action /meso-perspektivet). Dernæst introducerer vi til begrebet om expansive learning og diskuterer forskellige undersøgelses- og interventionsmetoder til at identificere og analysere bredere organisatoriske problemstillinger.

Opgave til næste gang: Brug begreberne fra activity theory til at diskutere modsætninger og bredere organisatoriske problemstillinger. Dertil, hvordan I ser et muligt rum for forandring

Litteratur:

- Engeström, Y. (2011). From design experiments to formative interventions. *Theory & Psychology*, 21(5), 598–628. doi:10.1177/0959354311419252
- Engeström, Y., Virkkunen, J., Helle, M., Pihlaja, J., & Poikela, R. (1996). Change laboratory as a tool for transforming work. *Lifelong Learning in Europe*, 1(2), 10–17.
- Engeström, Y., & Sannino, A. (2010). Studies of expansive learning: Foundations, findings and future challenges. *Educational Research Review*, 5(1), 1–24. doi:10.1016/j.edurev.2009.12.002



2016-3 - Kursusgang 4 - Expansive Learning og Interventioner

Edit ▼

+ Add an activity or resource

Topic 5

Edit ▼

5. kursusgang - 4 timer – Activity Theory - 'advanced issues' og teknologifilosofi

Vi starter med en opsamling på casearbejdet og præsentation af jeres case-analyse på macro/activity niveau, hvor vi diskuterer hvad hver gruppe er kommet frem til. Dernæst giver vi nogle kortere introduktioner til mere avancerede diskussioner inden for virksomhedsteorien, som vi diskuterer sammen.

Litteratur:

- Kapitel 9 i 'acting with technology'
- More to come: STS-litteratur + Fænomenologi/teknologi-filosofi + SCOT

+ Add an activity or resource

Topic 6

Edit ▼

6. kursusgang - 2 timer – Opsamling, evaluering og introduktion til eksamensopgave

Til sidste kursusgang samler vi op, evaluerer og introducerer til eksamensopgaven



Filer til kursusgang 6 

Edit ▼



Evaluering 

Edit ▼



3 dages eksamen 2015 02 

Edit ▼



Evaluering af kurset 

Edit ▼ 



eksamensopgave 

Edit ▼

+ Add an activity or resource



[Tyngdevægten afhænger af studerendes viden fra tidligere semestre]

Literatur: Lim, Youn-Kyung, Erik Stolterman, and Josh Tenenber. "The Anatomy of Prototypes." *ACM Transactions on Computer-Human Interaction* 15, no. 2 (2008): 1–27. doi:10.1145/1375761.1375762.

+ Add an activity or resource

✚ Prototyping/Designmanifestationer (POZ)

Edit ▼

Fortsættelse forrige kursusgang.

+ Add an activity or resource

✚ Participatory Design og principper for deltagelse (PKVA)+Case-presentation (2 timer)

Edit ▼

+ Add an activity or resource

✚ Etik & design [v. SBGH]

Edit ▼

+ Add an activity or resource

✚ Teoridreven design [v. POZ]

Edit ▼

Teori-driven design.Design patterns. Eksempler. Diskussion omkring hvor teoridrevet design af IKT bør være.

Literatur:

Ikke nogen centralt dikteret litteratur. Student-drevet fra tidligere semestre.

Referenceliteratur:

Apple Inc. (n.d.) macOS Human Interface Guidelines. Available at: <https://developer.apple.com/library/mac/documentation/UserExperience/Conceptual/OSXHIGuidelines/> (motsv. 15 s.) [retrieved jan 2017]

Tidwell, J. (2010). *Designing interfaces: Patterns for effective interaction design*. O'Reilly Media, Inc. (352 pages)

Bringhurst, R. (2012). *The elements of typographic style*. Seattle, WA; Vancouver, BC: Hartley & Marks. (350 pages)

Dunne, A., & Raby, F. (2001). *Design noir: The secret life of electronic objects*. Basel: August; Birkhäuser. (160 p.)

Karasti, H. (2001). Bridging Work Practice and System Design. In CSCW journal, 10: 211-246

McCarthy, J., & Wright, P. (2004). *Technology as experience*. Cambridge, Mass.: MIT Press. [in particular the structure of experience, p. 62-64]

+ Add an activity or resource

✚ Tilrettelæggelse af workshops med henblik på tools & techniques [v. SBGH & PKVA]

Edit ▼

✚ Systemdesign som praksis vs. systemdesign som forskning/vidensproduktion [v. POZ] Edit

Kursusgangen belyser problemstillinger og diskussioner omkring distinktionen mellem design som praksis og design som forskning, eller anderledes sagt, videnskabsteoretiske artikuleringer om relation imellem praksis og teori. I forlængelse heraf gennemgås og diskuteres forskningspublikationer ud fra forskellige videnskabelige kriterier og traditioner, f.eks. designpraksis, udforskende design samt designstudier. Og der peges på de også etiske, værdimæssige og eksistentielle spørgsmål og temaer, som altid også indgår i kreative, innovative og nyskabende designprocesser.

Literatur:

Fällman, D. (2008). The Interaction Design Research Triangle of Design Practice, Design Studies, and Design Exploration. *Design Issues*, 24(3), 4–18. doi:10.1162/desi.2008.24.3.4

Oulasvirta, A., & Hornbæk, K. (2016). HCI research as problem-solving. In *Proceedings of the 2016 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (pp. 4956–4967). ACM.

Carroll, J. M., & Rosson, M. B. (2003). Design rationale as theory. In Carroll (Ed.) *HCI models, theories, and frameworks: toward a multidisciplinary science*, 431–461 [Reference reading]

+ Add an activity or resource

✚ Projektledelse af systemdesign [v. POZ] Edit

Systemudviklingsmetoder, kort historik. Livscykelmodellen. Vandfald som rationalisering vs. bogstavelig beskrivelse.

Diskussion af reelle problemstillinger og projektdesignvalg i projektet.

Literatur:

Dow, Steven P., et al. "Parallel prototyping leads to better design results, more divergence, and increased self-efficacy." *ACM Transactions on Computer-Human Interaction (TOCHI)* 17.4 (2010): 18. (10 s.)

Nandhakumar, J., & Avison, D. E. (1999). The fiction of methodological development: a field study of information systems development. *Information Technology & People*, 12(2), 176–191. doi:10.1108/09593849910267224 (16 s.)

Parnas, D., & Clement, P. (1986). A rational design process - How and why to fake it. *IEEE Transactions on Software Engineering*, 12(2), 251–257. (8s.)

Royce, W. (1970). Managing development of large software systems. In *IEEE Wescon* (pp. 1–9). (9s.)

Referenceliteratur:

Bertelsen, P., & Kanstrup, A. M. (2011). *User Innovation Management A Handbook*. Aalborg Universitetsforlag. (105s)

Boehm, B. W. (1988). A spiral model of software development and enhancement. *Computer*, 21(5), 61–72. doi:10.1109/2.59 (12s.)

+ Add an activity or resource

✚ Æstetik [v. SBGH] Edit

[+ Add an activity or resource](#)

Udfordring af metodevalg

[Edit](#) ▼

(Kursusgangen bliver detaljeret senere)

[+ Add an activity or resource](#)

Interaktiv prototyping - workshop

[Edit](#) ▼

[+ Add an activity or resource](#)

Opsummering af kurset [v. POZ]

[Edit](#) ▼

Diskussion af den sidste læsning.

Integrering & repetition af hvordan samtlige elementer hænger sammen.

Evaluering af undervisningen.

[+ Add an activity or resource](#)

Eksamen - gennem projekt

[Edit](#) ▼

En ekstern mundtlig prøve i "Bachelorprojekt: IKT i brug (BA Project: ICT in practise)".

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

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

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

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

Resume: Der udarbejdes et resume på dansk. 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.

[+ Add an activity or resource](#)



FAGETS VIDENSKABSTEORI IDM (KDM_BA_INTERAKTIVE DIGITALE MEDIER_AAL_F17)

  Announcements 

Edit   Edit 

 Add an activity or resource

 Topic 1 

Edit 

 Add an activity or resource

 Topic 2 

Edit 

 Add an activity or resource

 Topic 3 

Edit 

 Add an activity or resource

 Topic 4 

Edit 

 Add an activity or resource

 Topic 5 

Edit 

 Add an activity or resource

 Topic 6 

Edit 

 Add an activity or resource

 Topic 7 

Edit 

 Add an activity or resource

 Topic 8 

Edit 

 Add an activity or resource

 Topic 9 

Edit 

 Add an activity or resource

Add an activity or resource

IKT, INTERAKTION OG ORGANISATION (KDM_BA_INFORMATIONSVIDENSKAB_AAL)

General 

Edit 

IKT, interaktion og organisation (Forår 2017)

Kursusholdere: Ann Bygholm, Thomas Ryberg

Kursusbeskrivelse:

Formålet med kurset er at sætte den studerende i stand til at forstå samspillet mellem ikt, brug og kontekst på såvel organisations- som brugergrænsefladeniveau og at forstå forandringsprocesser i netværk og organisationer vedrørende ibrugtagning af nye teknologier og dertil knyttede nye kommunikations-, samarbejds- og/eller læringsformer

Kurset er tilrettelagt som en vekselvirkning mellem teoretiske oplæg, studenteroplæg, diskussion af teorierne samt arbejde med en konkret case, hvor ibrugtagning af ikt, interaktion studeres i og omkring en specifik organisation.

Litteratur:

Kurset har en grundbog, samt diverse artikler

- **Grundbog:** Kaptelinin, V., & Nardi, B. A. (2006). Acting with technology. Cambridge (Mass.); London: The MIT Press.
- Til de forskellige kursugange vil der desuden være relevant kursuspå litteratur tilgængelig online eller i de respektive materialemapper. Der anvendes udover grundbogen en række artikler, der listes under hver enkelt kursugang.

Prøve:

Prøve 20 - beskrivelse fra studieordning:

En intern skriftlig prøve i "Ikt, interaktion og organisation (ICT, Interaction and Organization)"

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 10 sider og udarbejdes individuelt.

  Announcements 

Edit  

  News forum 

Edit  

  3-dages eksamen 

Edit  

  Kursusmaterialer 

Edit 

  Diskussionsforum 

Edit  

Topic 1

[Edit ▼](#)

1. kursusgang – 2 timer – Intro til kurset og casearbejdet

Til første kursusgang vil vi give en intro til kurset, litteraturen, casearbejdet, de opgaver i løbende skal arbejde med. Vi vil give nogle perspektiverende indlæg (herunder eksempel på analyse), der skal rammesætte, hvordan kursislitteratur, opgaver og case hænger sammen og hvordan vi vil arbejde med jer igennem kurset.

Litteratur

- Kapitel 1 i 'Acting with technology'?
- Bygholm, A., & Nyvang, T. (2009). An Infrastructural Perspective on Implementing new Educational Technology: The Case of Human Centered Informatics. Dirckinck-Holmfeld, L., Jones, C., & Lindström, B. (red.), I: Analysing Networked Learning Practices in Higher Education and Continuing Professional Development. (s. 29-44). Rotterdam: Sense Publishers. (Technology Enhanced Learning). (*Ligger i materiale-mappen nedenfor*)

  Introduktion til kurset Ikt interaktion og organisation - 2016 

[Edit ▼](#)

  introduktion til grundbog 

[Edit ▼](#)

  Nyvang og Bygholm - An Infrastructural Perspective 

[Edit ▼](#)[+ Add an activity or resource](#)

Topic 2

[Edit ▼](#)

2. kursusgang – 4 timer – Interaction Design - historie og tilgange

I denne kursusgang giver vi en historisk introduktion til feltet interaktionsdesign og hvilke tilgange og tænkninger, der har været dominerende inden for feltet - herunder activity theory. Vi skal arbejde med to klassiske 'usability teknikker': Heuristisk evaluering og tænke højt forsøg i teori og praksis. Dertil skal I begynde at arbejde med analyse på mikro-niveau. På micro-niveauet undersøges spørgsmål angående usability dvs. hvad brugeren skal gøre for at betjene systemet rigtigt.

Opgave til næste gang: Lav en usability-analyse af jeres case. Skal præsenteres med powerpoints (el. lign) på næste kursusgang

Litteratur:

- Kapitel 2 i "Acting with Technology" (Kaptelinin og Nardi)
- Cockton, Gilbert (2014): Usability Evaluation. In: Soegaard, Mads and Dam, Rikke Friis (eds.). "The Encyclopedia of Human-Computer Interaction, 2nd Ed.". Aarhus, Denmark: The Interaction Design Foundation. Available online at https://www.interaction-design.org/encyclopedia/usability_evaluation.html
- Nielsen, Jacob (1995): How to Conduct a Heuristic Evaluation: <http://www.nngroup.com/articles/how-to-conduct-a-heuristic-evaluation/>
- Nielsen, Jacob (2012): Thinking aloud: The #1 Usability Tool:

<http://www.nngroup.com/articles/thinking-aloud-the-1-usability-tool/>

- Jaspers, M. W. M., Steen, T., Bos, C. van den, & Geenen, M. (2004). The think aloud method: a guide to user interface design. *International Journal of Medical Informatics*, 73(11–12), 781–795. doi:10.1016/j.ijmedinf.2004.08.003 - available here via AAU-net:
- (Supplerende) Kaptelinin, V. (2013). Activity Theory. In M. Soegaard & R. F. Dam (Eds.), *The Encyclopedia of Human-Computer Interaction*, 2nd Ed. Aarhus, Denmark: The Interaction Design Foundation. Retrieved from http://www.interaction-design.org/encyclopedia/activity_theory.html

  kognitiv tilgang + usability 

Edit ▼

+ Add an activity or resource

Topic 3

Edit ▼

3. kursusgang – 4 timer – Activity Theory og analyse af praksis (utility/meso/action)

Til denne kursusgang starter vi med, at grupperne fremlægger deres arbejde med usability-perspektivet. Dernæst introducerer vi 'activity theory' og arbejder med øvelser for at forstå de teoretiske koncepter f.eks. at bruge Engeströms begreb om 'activity systems' og modsætninger til at analysere jeres case.

Opgave til næste gang: Brug Engeströms virksomhedssystem (activity system) til at analysere jeres case.

Litteratur:

- Kapitel 3 + 4 fra *Acting with technology*
- Engeström, Y. (2000). Activity theory as a framework for analyzing and redesigning work. *Ergonomics*, 43(7), 960–974. (kan findes som PDF her)
- Engeström, Y., & Sannino, A. (2011). Discursive manifestations of contradictions in organizational change efforts: A methodological framework. *Journal of Organizational Change Management*, 24(3), 368–387. <https://doi.org/10.1108/09534811111132758>

  2016-3 - Kursusgang 3 - Activity og analyse af praksis 

Edit ▼

+ Add an activity or resource

Topic 4

Edit ▼

4. kursusgang – 4 timer – Expansive Learning og Interventioner (reflexivity/macro/activity)

Til denne kursusgang starter vi med, at grupperne giver en status på deres arbejde med utility-perspektivet (eller action /meso-perspektivet). Dernæst introducerer vi til begrebet om expansive learning og diskuterer forskellige undersøgelses- og interventionsmetoder til at identificere og analysere bredere organisatoriske problemstillinger.

Opgave til næste gang: Brug begreberne fra activity theory til at diskutere modsætninger og bredere organisatoriske problemstillinger. Dertil, hvordan I ser et muligt rum for forandring

Litteratur:

- Engeström, Y. (2011). From design experiments to formative interventions. *Theory & Psychology*, 21(5), 598–628. doi:10.1177/0959354311419252
- Engeström, Y., Virkkunen, J., Helle, M., Pihlaja, J., & Poikela, R. (1996). Change laboratory as a tool for transforming work. *Lifelong Learning in Europe*, 1(2), 10–17.
- Engeström, Y., & Sannino, A. (2010). Studies of expansive learning: Foundations, findings and future challenges. *Educational Research Review*, 5(1), 1–24. doi:10.1016/j.edurev.2009.12.002

  2016-3 - Kursusgang 4 - Expansive Learning og Interventioner

Edit ▼

 Add an activity or resource

 Topic 5 

Edit ▼

5. kursusgang - 4 timer – Activity Theory - 'advanced issues' og teknologifilosofi

Vi starter med en opsamling på casearbejdet og præsentation af jeres case-analyse på macro/activity niveau, hvor vi diskuterer hvad hver gruppe er kommet frem til. Dernæst giver vi nogle kortere introduktioner til mere avancerede diskussioner inden for virksomhedsteorien, som vi diskuterer sammen.

Litteratur:

- Kapitel 9 i 'acting with technology'
- More to come: STS-litteratur + Fænomenologi/teknologi-filosofi + SCOT

 Add an activity or resource

 Topic 6 

Edit ▼

6. kursusgang - 2 timer – Opsamling, evaluering og introduktion til eksamensopgave

Til sidste kursusgang samler vi op, evaluerer og introducerer til eksamensopgaven

  Filer til kursusgang 6 

Edit ▼

  Evaluering 

Edit ▼

  3 dages eksamen 2015 02 

Edit ▼

  Evaluering af kurset 

Edit ▼ 

  eksamensopgave 

Edit ▼

 Add an activity or resource