



Semesterbeskrivelse 8. semester Oplevelsesdesign, F2017

Semesterbeskrivelse

Oplysninger om semesteret

Skole: Communication ArT and Technology

Studienævn: Kommunikation og Digitale Medier

Studieordning fra 2016:

http://www.fak.hum.aau.dk/digitalAssets/153/153849_ka_oplevelsesdesign_2016_hum_aau.dk.pdf

Semesterets temaramme

Under temarammen "Fra koncept til produkt" arbejder Oplevelsesdesign på 8. semester med metoder til udvikling og evaluering af konkrete produkter inden for oplevelsesdesign. Det kan være skærme, sensorer eller andre former for digital formidling som en del af et oplevelsesdesign. Oplevelsesdesignet skal besidde et digitalt element, men ellers kan det dække alt fra oplevelsesdesign i fysiske rum til digitale systemer, services mm. Ud over et digitalt baseret oplevelsesdesign indgår også projektledelse, designteknologier og forretningsmodeller i det integrerede vidensgrundlag for de studerendes projekter.

Semesterets temaramme ligger i forlængelse af 7. sem., hvor temarammen var "Fra idé til koncept". Det er således muligt at tage det koncept, man udviklede i projektet på 7. sem. og videreudvikle det til en prototype eller et produkt i 8. semesters projektmodul. Men det er også muligt at tage udgangspunkt i et andet og nyt koncept på 8. sem.

Ud over projektmodulet på 20 ECTS indgår der på semesteret et studiefag på 5 ECTS med overskriften "Digitale Oplevelsesteknologier", et valgfag på 5 ECTS samt 'frie studieaktiviteter'.

Semesterets organisering og forløb

8. sem. Oplevelsesdesign er forankret i et 20 ECTS-point projektmodul med temaet "Oplevelsesdesign: fra koncept til projekt", et 5 ECTS-point studiefagsmodul "Digitale oplevelsesteknologier" og et valgfagsmodul på 5 ECTS-point.

Der skrives projekt inden for temaet "Fra koncept til produkt". Under projektmodulets temaramme arbejdes der med oplevelsesdesignets senere udviklingsfaser, hvor viden om forretningsmodeller, organisationsformer, æstetiske redskaber og test af prototyper er grundlaget for produktudvikling.

Modulet skal sætte den studerende i stand til at indgå konstruktivt, kreativt og kritisk i designprocessens senere faser med fokus på at skabe et it-baseret oplevelsesprodukt gennem iterative udviklingsprocesser. Herunder hører også test- og evalueringmetoder af koncepter og prototyper.

Kombinationen og tilrettelæggelsen af ovenstående aktiviteter forudsætter en forståelse af projektledelse, og evnen til at kunne styre og facilitere designprocesser. Samtidig skal den studerende opnå en forståelse af forretningspotentialer gennem oplevelsesøkonomisk teori og forretningsmodelteori.

Desuden skal den studerende sættes i stand til at reflektere over modulets indhold i forhold til fagets videnskabsteori.

I tilknytning til det problemorienterede projektarbejde tilbydes faglig vejledning. Derudover bliver der i forbindelse med projektmodulet udbudt delkurser til understøttelse af projektarbejde. Delkurserne ligger inden for følgende områder:

- æstetiske dimensioner af oplevelsesdesign
- udviklingsmetoder og digitale redskaber til koncept- og prototypeudvikling
- test og evaluering af oplevelsesdesign
- oplevelsesøkonomi, organisationsformer og forretningsmodeller
- ledelse, styring og procesfacilitering af designprocesser
- fagets videnskabsteori.

Kursusmodulerne omfatter både forelæsninger, workshops med laboratoriearbejde og studietur/studieture.

Vedr. studiefagsmodulet se nærmere beskrivelse nedenfor.

Hvad angår valgfag kan den studerende vælge fag udbudt af Studienævnet for Humanistisk Informatik (se bilag til studieordningen "Valgfagsmoduler for kandidatuddannelserne under studienævnet for Humanistisk Informatik", bemærk dog, at de angivne valgfrie moduler oprettes efter studienævnets beslutning, hvilket betyder, at ikke alle valgfagsmoduler oprettes hvert år) eller søge studienævnet om tilladelse til at erstatte de af hum.inf. udbudte valgfag med valgfag udbudt af andre studienævn ved Aalborg Universitet eller andre universiteter. Valgfagsmodulet skal under alle omstændigheder udgøre 5 ECTS-point.

Udover projektmodul, studiefagsmodul og valgfag tilbydes på semesteret 'frie studieaktiviteter', bl.a. i form af en "Studietur".

Semesterkoordinator og sekretariatsdækning

Ankelærer: Jens F. Jensen og Rasmus Grøn

Sekretær: Jette Due Nielsen

Modulbeskrivelse: Oplevelsesdesign: Fra koncept til produkt

Modulet "Digitale oplevelsesteknologier"

20 ECTS

Placering

8. Semester Oplevelsesdesign

Studienævnet for kommunikation og digitale Medier

Modulansvarlig

Modulansvarlige: Jens F. Jensen og Rasmus Grøn

Type og sprog

Projektmodul

Angivelse af sprog: Dansk

Mål

Modulet skal sætte den studerende i stand til at indgå konstruktivt, kreativt og kritisk i designprocessens senere faser med fokus på at skabe et it-baseret oplevelsesprodukt gennem iterative udviklingsprocesser. Herunder hører også test- og evalueringsmetoder af koncepter og prototyper.

Kombinationen og tilrettelæggelsen af ovenstående aktiviteter forudsætter en forståelse af projektledelse, og evnen til at kunne styre og facilitere designprocesser. Samtidig skal den studerende opnå en forståelse af forretningspotentialer gennem oplevelsesøkonomisk teori og forretningsmodelteori.

Desuden skal den studerende sættes i stand til at reflektere over modulets indhold i forhold til fagets videnskabsteori.

I tilknytning til modulet udbydes undervisning inden for følgende områder:

- æstetiske dimensioner af oplevelsesdesign
- udviklingsmetoder og digitale redskaber til koncept- og prototypeudvikling
- test og evaluering af oplevelsesdesign
- oplevelsesøkonomi, organisationsformer og forretningsmodeller
- ledelse, styring og procesfacilitering af designprocesser
- fagets videnskabsteori.

I tilknytning til det problemorienterede projektarbejde tilbydes faglig vejledning.

Den studerende skal gennem modulet opnå:

Viden om:

- æstetiske virkemidler, user experience design og co-creation
- oplevelsesøkonomi, forretningsmodelteori, organisationsformer og økonomisk værdiskabelse
- metoder inden for it-baseret oplevelsesdesign med særligt fokus på designprocessens senere faser i forbindelse med overgangen fra koncept til produkt, samt test og evaluering af oplevelsesdesignet
- projektledelse og projektstyring inden for it-baserede oplevelsesdesignprocesser

- videnskabsteori på højeste internationale niveau i relation til oplevelsesdesign og modulets temaer.

Færdigheder i:

- at medtænke brugeren i oplevelsesdesignprodukter under inddragelse af æstetiske perspektiver
- at anvende it-oplevelsesteknologier i prototypeudvikling
- at designe og gennemføre test og evaluering af it-baseret oplevelsesdesign
- at argumentere for oplevelsesdesignets økonomiske potentiale og organisatoriske indlejring, samt udvikle forretningsmodeller i indledende form
- at lede, styre og facilitere oplevelsesdesignprocesser.

Kompetencer til:

- at fremstille et it-baseret oplevelsesprodukt på baggrund af systematisk-analytiske og kreativt-syntetiserende processer
- at vurdere teoretiske og praktiske problemstillinger i fremstillingsprocessen, samt at vælge og begrunde relevante design- og udviklingsmetoder
- at gennemføre test og evaluering af oplevelsesdesignet
- at relatere oplevelsesdesign, herunder det udarbejdede produkt, til oplevelsesøkonomi, forretningsmodeller og organisationsstrukturer
- at reflektere over modulets indhold i forhold til fagets videnskabsteori.

Fagindhold og sammenhæng med øvrige moduler/semestre

Modulet fortsætter 7. semesters projektmodul "Oplevelsesdesign: fra problem til koncept", hvor der er arbejdet med oplevelsesdesigns tidlige faser, og hvor især analyser, empiriske undersøgelser og idéudvikling fører til koncept og konceptfremstillinger. Det er således muligt på 8. semester at videreudvikle de konkrete koncepter, der står som resultat af 7. semesters projektarbejde. Men det er også muligt at tage udgangspunkt i og gå videre med andre og helt nye koncepter. På 8. semester arbejdes med oplevelsesdesign senere udviklingsfaser, hvor viden om forretningsmodeller og organisationsformer, æstetiske redskaber og test af prototyper er grundlaget for produktudvikling.

8. semesters projektmodul "Oplevelsesdesign: fra problem til koncept" skal forberede den studerende til 9. semesters projektmodul, hvor der skrives projekt inden for temaet "Oplevelsesdesign i praksis", og 10. semesters projektmodul, hvor der udarbejdes et kandidatspeciale indenfor uddannelsens faglige område.

Omfang og forventet arbejdsindsats

20 ECTS svarende til 550 arbejdstimer

Modulaktiviteter (kursusgange med videre)

Kurset, der understøtter projektmodulet og projektarbejdet, består af følgende delkurser eller temaer (A-F)

A) Æstetiske dimensioner af oplevelsesdesign

Undervisere: Jens F. Jensen og Rasmus Grøn

Den studerende skal gennem delmodulet opnå:

- Viden om: æstetiske virkemidler, user experience design og co-creation
- Færdigheder i: at medtænke brugeren i oplevelsesdesignprodukter under inddragelse af æstetiske perspektiver

Kursusgang A1: Kursusgang: Oplevelsesdesign og IT-baseret oplevelsesdesign,

v. Jens F. Jensen (3 lektioner)

Kursusgangen vil introducere til oplevelsesdesign og særligt IT-baseret oplevelsesdesign. Der præsenteres forskellige tilgange til oplevelsesdesign og IT-baseret oplevelsesdesign; varierende modeller og frameworks for IT-baserede oplevelser og oplevelsesdesign præsenteres og diskuteres; og forskellige centrale aspekter og udfordringer for design af især interaktive oplevelsesprodukter og -teknologier udpeges og diskuteres.

Undervisnings form: Forelæsning, dialog, øvelser og workshop.

Dette er den kursusgang, vi ikke nåede i efteråret 2016

Litteratur:

	Pri. Litt. sideantal	Sekundær litteratur, sideantal	Dig. upload
Forlizzi, J. and S. Ford (2000), 'The building blocks of experience: an early framework for interaction designers', in <i>Proceedings of the 3rd Conference on Designing Interactive Systems (DIS 2000): Processes, Practices, Methods, and Techniques</i> , New York: ACM, pp. 419–23 http://goodgestreet.com/docs/forlizziDIS00.pdf	4		x
Forlizzi, J. and K. Battarbee (2004), 'Understanding experience in interactive systems', in <i>Proceedings of the 2004 Conference on Designing Interactive Systems (DIS04): Processes, Practices, Methods, and Techniques</i> , 1–4 August, 2004, New York: ACM, pp. 261–8.	7		x
Hassenzahl, Marc (2010). <i>Experience Design: Technology for All the Right Reasons</i> , Synthesis Lectures on Human-Centered Informatics.	85		
Wright, P. & McCarthy, J. (2010). <i>Experience-centered design: design, users and communities in dialogue</i> . Morgan & Claypool Publishers (uddrag).	95		
McCarthy, John, & Peter Wright (2007). <i>Technology as Experience</i> . MIT Press (uddrag)		40	
	191		

Kursusgang A2: Interaktive Narrativer.

v/. Jens F. Jensen (3 timer)

Undervisningens karakter: foredrag og øvelser.

Kombinationen af narrativer og den aktive brugerdeltagelse, der understøttes af digitale medier, er blevet kaldt Underholdningens Hellige Gral. Denne fascination af interaktive narrativer hviler på overbevisningen om, at vores nydelse af storytelling vil hæve sig til et højere niveau, hvis vi i stedet for passivt at lytte eller se, vil være i stand til at interagere med *the story world*, spille en karakters rolle og/eller bestemme udviklingen af et plot.

Kursusgangen vil præsentere og diskutere begreber og fænomener som interaktive narrativer, plot typer og interaktivitet, interaktivitetens poetik med mere.

Litteratur:

	Sider primær litt.	Sider suppl litt.	Upload
Jenkins, H. (2004). <i>Game Design as Narrative Architecture</i> . In <i>First person: New Media as Story, Performance and Game</i> , (eds.) N. Wardrip-Frun & P. Harrigan. Cambridge: MIT Press	26		X

http://fc.hum.au.dk/~draks@hum.au.dk/FOV1-00021C1B/jenkins%20-%20game%20design%20as%20na.pdf			
Ryan, Marie-Laure (2008). Interactive Narrative, Plot Types, and Interpersonal Relations. In (eds.) N. Szilas & U. Spierling, <i>Interactive Storytelling: Second Joint International Conference on Interactive Digital Storytelling</i> . Berlin: Springer http://users.frii.com/mlryan/plottypes.pdf	12		X
Ryan, Marie-Laure (2009). From Narrative Games to Playable Stories. Toward a Poetics of Interactive Narrative. In <i>Story Worlds: A Journal of Narrative Studies</i> 1 (1). http://muse.jhu.edu/journals/stw/summary/v001/1.ryan.html	17	13	X
Ryan, Marie-Laure (2001). Beyond Myth and Metaphor. The Case of Narrative in Digital Media. <i>Gamestudies</i> , issue 1. http://www.gamestudies.org/0101/ryan/	15		X
Ryan, Marie-Laure (2005). Peeling the Onion: Layers of Interactivity in Digital Narrative Texts. Based on a talk presented at the Conference "Interactivity of Digital Texts," Münster, Germany, May 2005 http://users.frii.com/mlryan/onion.htm		20	X
Uddrag fra Crawford, Chris (2013). <i>Interactive storytelling</i> . New Riders		18	
TOTAL	60		

Kursusgang A3: Rum for oplevelser

v/ Rasmus Grøn (3 timer)

Oplevelser er altid forankret i rum og opstår i samspil med rummets karakter. Lektionen vil tage udgangspunkt i en beskrivelse af dette samspil og herfra perspektivere til det store fokus på fysiske rums oplevelsespotentialer, som de seneste årtier er opstået inde for blandt andet urban design og turisme. En udvikling, som også rejser kritiske diskussioner om kulturarv og demokratisk engagement.

Litteratur

	Sider primær	Sider	Upload
--	--------------	-------	--------

	litt.	suppl litt.	
Marling, G. et. al. (2009) The Experience City: Planning of Hybrid Cultural Projects. <i>European Planning Studies</i> , 17 (6), 863-85 (tilgængelig online via AUB)	23		
Willim, R. (2006). Looking with new Eyes at the Old Factory. I: O' Dell, T. & Billig, P. (eds.). <i>Experiencescapes. Tourism, Culture, and Economy</i> , s. 136-50. København: Copenhagen Business School Press. (tilgængelig online via AUB)		15	
Klingmann, A. (2009). Heroes with Flaws: Creative Brandscapes in the Experience Economy. I: H. Kiib et. al. (eds.). <i>Architecture and Stages of the Experience City</i> , s, 27-39. Aalborg: Aalborg Universitetsforlag.		13	
O'Dell, T. (2006). Experiencescapes. Blurring borders and testing connections. I: O' Dell, T. & Billig, P. (eds.). <i>Experiencescapes. Tourism, Culture, and Economy</i> , s. 15-34. København: Copenhagen Business School Press. (tilgængelig online via AUB)	20		
Hird, J. & Kvistgaard, p. (2010). <i>Oplevelsesrum: turisme, kulturarv og oplevelser – et krydsfelt</i> (pp. 49-69). Århus: Academica	20		X
TOTAL	63		

Kursusgang A4: Oplevelser og atmosfære

V/ Rasmus Grøn (3 timer)

Atmosfære er en almen, men dog svært håndgribelig fænomenologisk helhedsoplevelse; en æstetisk toning af givne rum og situationer, der ikke kan reduceres til summen af sine elementer.

Men atmosfære er samtidig en central komponent i oplevelsen, og oplevelsesdesign kan for en stor del beskrives som produktion af atmosfærer. Lektionen vil præsentere en forståelse af atmosfære som fænomen og i forlængelse heraf illustrere og diskutere hvordan denne forståelse kan omsættes i analytiske og konstruktive praksisser.

Litteratur

	Sider primær litt.	Sider suppl litt.	Upload
Böhme, G. (2013). The art of the stage set as a paradigm for an aesthetics of atmospheres. <i>Ambiances. Environnement sensible, architecture et espace urbain</i> , pp. 1-8	9		X
Böhme, G. (1993). Atmosphere as the fundamental concept of a new aesthetics. <i>Thesis eleven</i> , 36(1), 113-	14		

126. (tilgængelig online via AUB)			
Pallasmaa, J. (2014). Space, Place, and Atmosphere: Peripheral Perception in Existential Experience In: <i>Architectural Atmospheres: On the Experience and Politics of Architecture</i> (pp. 18-41). Basel/Berlin/Boston, DE: Birkhäuser (tilgængelig online via AUB)	24		
TOTAL	47		

Kursusgang A5: Den sociale oplevelse i et spatialt perspektiv

v/ Rasmus Grøn (3 timer)

Det sociale er en central komponent i oplevelsen, og 'co-experience', gennem fælles tilstedeværelse og interaktion, kan have en stærkt positiv indflydelse på skabelsen af meningsfulde oplevelser. Denne lektion vil omhandle, hvordan oplevelsesdesign af og i rum kan bidrage til den sociale oplevelse.

	Sider primær litter.	Sider supplement litter.	Upload
Svabo, S. et. al. (2013). Experiencing Spatial Design. I J. Sundbo & F. Sørensen (Eds.) <i>Handbook of Experience Economy</i> , s. 310-25. Cheltenham: Edward Elgar Publishing Ltd.	16		
Ludvigsen, Martin (2005). Designing for Social Use in Public Places – a Conceptual Framework of Social Interaction. (tilgængelig her: https://www.google.dk/?gws_rd=cr,ssl&ei=dCd0WluJKpjvwQK_x6vgCQ#q=martin+ludvigsen+designing+for+social+use+in+public+spaces)	18		
Hansen, K. (2011). <i>Den meningsfulde oplevelse</i> (pp. 41-58). Århus: Aarhus Universitetsforlag	18		
TOTAL	54		

B. Udviklingsmetoder og digitale redskaber til koncept- og prototypeudvikling

(i alt 225 siders litteratur)

Kursusgang B 1: Brugen af artefakter i designprocessen (3 timer) / Pernille V. K. Andersen

Lektionen introducerer til udfordringer og potentialer ved forskellige brugercentrerede og brugerinvolverende metoder i designprocessen. Flere traditionelle ekspertdrevne metoder bygger på envejskommunikation - fx vi analyserer krav og behov *fra* brugerne, vi leverer et system *til* brugeren, vi indsamler usability data *fra* brugerne. I brugerinvolverende design er det vigtigt at have en tovejs kommunikation.

Lektionen vil derfor specifikt lægge vægt på forskellige materielle og visuelle artefakter/teknikkens kommunikative, medierende og generative egenskaber. Herunder introduceres til, hvorledes artefakter kan benyttes til at udfordre forskellige domæneforståelser og praksisser samt facilitere gensidig læring mellem designer og interessenter. Ligeledes vil vi diskutere og eksemplificere hvorledes forskellige former for brugercentrerede teknikker kan understøtte forskellige typer af data-generering.

Litteratur

	Sider primær litt.	Sider suppl litt.	Upload
Kanstrup, A. M., & Bertelsen, P. S. (2016). Bringing new voices to design of exercise technology: participatory design with vulnerable young adults. In <i>PDC '16 Proceedings of the 14th Participatory Design Conference: Full papers</i> . (Vol. 1, pp. 121-130). Association for Computing Machinery. (PDC : Proceedings of the Participatory Design Conference).	10		
Muller, M. J., & Druin, J. A. (2012). Participatory Design. The Third Space In J. A. Jacko (Ed.), <i>The Human-Computer Interaction Handbook 3rd Edition</i> : CRC Press. (p. 1125-1153)	29		
Simonsen, J., & Robertson, T. (Eds.). (2013). <i>Routledge international handbook of participatory design</i> . New York: Routledge (Chapter 7, p. 145-182)	37		
Sanders, L., & Stappers, P. J. (2012). <i>Convivial Design Toolbox: Generative Research for the Front End of Design</i> . BIS. (Kapitel 3)		X	
TOTAL	86		

Kursusgang B 2: Sketching og prototyping i designprocessen (3 timer) / Mette Skov

Lektionen præsenterer teoretiske motivationer for og praktiske tilgange til inklusionen af sketching og prototyper i designprocessen. Igennem hele designprocessen vil oplevelsesdesigneren indgå i dialog med sin forståelse af genstandsfeltet og det produkt, der udvikles. Denne dialog kan ske gennem sketching og prototyper, som skifter formål og detaljeringsgrad i løbet af designprocessen. Vi skal også se på forskellige softwares som kan anvendes til sketching og prototyping. I slutningen af lektionen introduceres en øvelse, som der skal arbejdes med i projektgrupperne til lektion B 4.

Litteratur:

	Sider primær litt.	Sider suppl litt.	Upload

Binder, T. (1996). Learning and knowing with artifacts: an interview with Donald A. Schön. <i>AI & SOCIETY</i> , 10(1), 51-57.	7		
Buchenau, M., & Suri, J. F. (2000, August). Experience prototyping. In <i>Proceedings of the 3rd conference on Designing interactive systems: processes, practices, methods, and techniques</i> (pp. 424-433). ACM.	10		
Buxton, B. (2010). <i>Sketching user experiences: getting the design right and the right design</i> . Morgan Kaufmann. (Kapitel 9 – 17)	62		
Lim, Y.-K., Stolterman, E., & Tenenber, J. (2008). The anatomy of prototypes. <i>ACM Transactions on Computer-Human Interaction</i> , 15(2), 1–27.	27		
Rogers, Y., Sharp, H., & Preece, J. (2011). <i>Interaction design: Beyond human computer interaction</i> . Chichester, U.K.: Wiley. (Kapitel 11: Design, prototyping, and construction).	42		
TOTAL	148		

Kursusgang B 3: Workshop med Adobe software pakken (xx timer) ved studentermedhjælp

I denne hands-on workshop bliver de studerende introduceret til Adobe software-pakken, som bl.a. kan anvendes til at udvikle sketches og prototypes.

Kursusgang B 4: Sketching og prototyping i designprocessen: opsamling på øvelse og teoretisk refleksion (3 timer) / Mette Skov

Opsamling på lektion 2 og 3 gennem præsentationer af de studerendes teoretiske refleksioner og praktiske øvelser i sketching og prototyping med udgangspunkt i projektarbejde.

Supplerende litteratur:

	Sider primær litt.	Sider suppl litt.	Upload
Caddick, R., & Cable, S. (2011). <i>Communicating the user experience: A practical guide for creating useful UX documentation</i> . John Wiley & Sons.			
TOTAL			

C. Test og evaluering af oplevelsesdesign

Undervisere: Jens F. Jensen og Mette Skov

Den studerende skal gennem delmodulet opnå:

- Viden om: metoder til test og evaluering af oplevelsesdesignet
- Færdigheder i: at gennemføre test og evaluering af it-baseret oplevelsesdesign
- Kompetencer til: at gennemføre test og evaluering af oplevelsesdesignet

Kursusgang C1: Præsentation af metoder til test af I , v/ Jens F. Jensen

Kursusgangen vil introducere til, praktisk afprøve og diskutere en række metoder til test og evaluering af oplevelser og oplevelsesdesign.

Form: Foredrag og øvelser

Litteratur:

	Sider primær litt.	Sider suppl litt.	Upload
Pine, J., & Gilmore, J. (2005). <i>Field Guide for the Experience Economy</i> . Strategic Horizon.	10		x
Jordan, Patrick (2000). <i>Designing Pleasurable Products</i> . Taylor and Francis (pp. 121-181)	60		
Have, Christian (2012). <i>Synlighed er eksistens 3.0</i> . Aalborg: Aalborg Universitetsforlag.	20		
Hird, J. & Kvistgaard, P. (2010). <i>Oplevelsesrum. Turisme, kulturarv og oplevelser</i> . Århus: Academica. s. 73-130. (57 sider)	57		
(Uddrag fra) Pine, J., & Gilmore, J. (2011): <i>The Experience Economy</i> . Boston, Mass.: Harvard Business Review Press.		X	
Rogers, Y, Sharp, H. & Preece, J. (2011). <i>Interaction design: beyond human-computer interaction</i> . Chichester: Wiley. Kapitel 12 (Introducing evaluation) og kapitel 13 (an evaluation framework).		X	
TOTAL	142		

Kursusgang C2, Præsentation af metoder til test af oplevelser II v/Jens F. Jensen

Kursusgangen vil introducere til, praktisk afprøve og diskutere en række metoder til test og evaluering af oplevelser og oplevelsesdesign.

Form: Foredrag og øvelser

Litteratur:

	Sider primær litt.	Sider suppl litt.	Upload
Pine, J., & Gilmore, J. (2005). <i>Field Guide for the Experience Economy</i> . Strategic Horizon.	10		
Jordan, Patrick (2000). <i>Designing Pleasurable Products</i> . Taylor and Francis (pp. 121-181)	60		
Have, Christian (2012). <i>Synlighed er eksistens 3.0</i> . Aalborg: Aalborg Universitetsforlag.	20		
Hird, J. & Kvistgaard, P. (2010). <i>Oplevelsesrum. Turisme, kulturarv og oplevelser</i> . Århus: Academica. s. 73-130. (57 sider)	57		
(Uddrag fra) Pine, J., & Gilmore, J. (2011): <i>The Experience Economy</i> . Boston, Mass.: Harvard Business Review Press.		X	
Rogers, Y, Sharp, H. & Preece, J. (2011). <i>Interaction design: beyond human-computer interaction</i> . Chichester: Wiley. Kapitel 12		X	

(Introducing evaluation) og kapitel 13 (an evaluation framework).			
TOTAL	142		

Kursusgang C 3: Tilgange til evaluering af oplevelsesdesign

(Mette Skov) (3 timer)

Denne lektion gennemgår forskellige evalueringstilgange og diskuterer, hvordan vi kan undersøge noget så komplekst og subjektivt som brugeres oplevelse med interaktive produkter. Lektionen afsluttes med en præsentation af to konkrete oplevelsesorienterede evalueringsmetoder, som de studerende skal afprøve til næste lektion:

- User experience reports
- Walk-along

Litteratur:

	Sider primær litt.	Sider suppl litt.	Upload
Bargas-Avila, J. & Hornbæk, K. (2011). Old wine in new bottles or novel challenges? A critical analysis of empirical studies of user experiences. <i>ACM Conference on Human Factors in Computing System (CHI 2011)</i> , pp. 2689-2698.	10		
Korhonen, H., Arrasvuori, J., Väänänen-Vainio-Mattila, K. Let Users Tell the Story: Evaluating User Experience with Experience Reports. In <i>CHI 2010 Extended Abstracts (work-in-progress paper)</i> , ACM. (6 sider)	6		
Krogstrup, H.K. (2007). <i>Evalueringmodeller</i> . Århus: Academica. (s. 40-54).	15		
Lykke, M. & Jantzen, C. (2013). Walking around to grasp interaction. Workshop: Walking for Data, <i>INTERACT 2013 Designing for Diversity</i> , Cape Town, South Africa, 2 – 6 September 2013	5		
Pink, S. (2011). Multimodality, multisensoriality and ethnographic knowing: social semiotics and the phenomenology of perception. <i>Qualitative Research</i> , 11(3), 261-276.	16		
Rogers, Y, Sharp, H. & Preece, J. (2011). Interaction design: beyond human-computer interaction. Chichester: Wiley. Kapitel 12 (Introducing evaluation) og kapitel 13 (an evaluation framework).		X	
TOTAL	52		

D. Oplevelsesøkonomi, organisationsformer og forretningsmodeller + ledelsesdelen og organisationsdelen af BizChange (sidstnævnte er af praktiske årsager opført samlet under BizChange under E)

Undervisere: Jens F. Jensen, Søren Bolvig, Sune Gudiksen og Peter Vistisen,

Den studerende skal gennem delmodulet opnå:

- Viden om: oplevelsesøkonomi, forretningsmodelteori, organisationsformer og økonomisk værdiskabelse
- Færdigheder i: at argumentere for oplevelsesdesignets økonomiske potentiale og organisatoriske indlejring, samt udvikle forretningsmodeller i indledende form
- Kompetencer til: at relatere oplevelsesdesign, herunder det udarbejdede produkt, til oplevelsesøkonomi, forretningsmodeller og organisationsstrukturer

Kursusgang D1: Oplevelsesøkonomi, v/ Jens F. Jensen/Søren Smed

Kursusgangen fortsætter efterårets undervisning i oplevelsesøkonomi ved giver en introduktion til teorier om oplevelsesøkonomi og økonomisk værdiskabelse via oplevelser. Oplevelsesøkonomiens historiske forudsæt-

ninger og tilblivelse skitseres og de centrale kendetegn identificeres.

Form: Foredrag og dialog

Litteratur:

	Sider primær litt.	Sider suppl litt.	Upload
Sundbo, Jon & Sørensen, Flemming (2013). Introduction to the experience economy. In Jon Sundbo & Flemming Sørensen (Eds.), <i>Handbook on the Experience Economy</i> . Cheltenham: Edward Elgar	20		
Pine II, Joseph, & Gilmore, James H. (2013). The experience economy: past, present and future. In Jon Sundbo & Flemming Sørensen (Eds.), <i>Handbook on the Experience Economy</i> . Cheltenham: Edward Elgar	23		
Boswijk, Albert (2013). The power of the economy of experiences: new ways of value careation. In Jon Sundbo & Flemming Sørensen (Eds.), <i>Handbook on the Experience Economy</i> . Cheltenham: Edward Elgar	6		
TOTAL	49		

E. Ledelse, styring og procesfacilitering af designprocesser

Undervisere: Søren Bolvig, Sune Gudiksen & Peter Vistisen

Den studerende skal gennem delmodulet opnå:

- projektledelse og projektstyring inden for it-baserede oplevelsesdesign

BizChange: Strategisk design/Forretningsorienteret oplevelsesdesign (integration af menneskelige værdier, teknologier, organisationer og forretningsmodeller)

Kursusgang E 1 og E 2:

Strategisk design / Forretningsorienteret oplevelsesdesign (BizChange)

v/ Søren Bolvig Poulsen; Peter Vistisen & Sune Gudiksen

Beskrivelse:

I denne kursusgang introduceres til strategisk design/forretningsorienteret oplevelsesdesign og modeller for integrerede design processer. Der diskuteres hvilken betydning det har at 'design tænkning' er gået fra at være en profession til en systematisk arbejdsform og bestemt tilgang. Intentionen med kursusgangen og BizChange forløbet er at udfolde relevante aspekter, der knytter sig til bevidst (conscious) strategisk designtænkning. Den studerende skal i denne første kursusgang erhverve viden omkring centrale begreber og tilgange indenfor designtænkning og strategisk design. Herunder hører et primært fokus på designtæknings rolle i den strategiske modellering, dvs. sammentænkning af menneskelige værdier, teknologier, organisationer og forretningsmodeller.

Om eftermiddagen skal vi arbejde med strategi på designerly vis. Dette betyder, at vi arbejder med frameworks og mapping-aktiviteter. Rationalet bag dette udfoldes og et enkelt, men yderst centralt værktøj vil ligeledes blive præsenteret. Værktøjet er Business Model Canvas (BMC), og en øvelse tænkes ind, så I får hands on erfaring. I skal lave jeres egen personlige BMC, som muligvis kan hjælpe jer i processen med at finde et praktiksted.

Til kursusgangen er der en stor del læsning angivet, der rammesætter begreber og teorier omkring strategisk design i almen forstand, som vi vil vende tilbage til løbende gennem semestret. Læs derfor i udgangspunktet så meget som muligt forud for de første to kursusgange, og læs videre efter kursusgangen i de indlagte skemafridage – bl.a. i uge 8.

Primær litteratur:

	Obligatorisk. litt. sideantal	supplerende. litt. sideantal	Dig. upload
Brown, T., & Martin, R. (2015). Design for Action. <i>Harvard Business Review</i> , 93(9), 57-64	7		X
Buchanan, R. (2008). Introduction: design and organizational change. <i>Design Issues</i> , 24(1), 2-9.	7		X
Gudiksen, S.; Christensen, A. & Henriksen, P. (2016). Bridging service design with integrated co-design decision-maker interventions. <i>DRS 2016 proceedings, Brighton</i> .	10		X
Kimbell, L. (2011). Rethinking design thinking: Part I. <i>Design and Culture</i> , 3(3), 285-306.	11		X
Osterwalder, A., & Pigneur, Y. (2010). <i>Business model generation: a handbook for visionaries, game changers, and challengers</i> . John Wiley & Sons, 01-55	240		
Vistisen, P., & Jensen, T. (2012). Transforming learning and visitor participation as a basis for developing new business opportunities in an outlying municipality: - case study of Hjørring Municipality and Børglum Monastery, Denmark I E. Kristiansen (red.), <i>The Transformative Museum : - Proceedings</i> . (s. 164-175). DREAM - Danish Research Center on Education and Advanced Media Materials Institute for Literature, Culture and Media Studies University of Southern Denmark.	11		X
Brown, T. (2009). <i>Change by design. How design thinking transforms organizations and inspires innovation</i> . Harper Business.	180		
Buxton B. (2007). <i>Sketching User Experiences</i> . Morgan Kaufmann Part I af bogen (s.25-221)	196		
Gudiksen, S; Poulsen, B. S.; Kunø, M.; Iversen, S.; Glerup, J.; Greve, K.; Holst, E.; Schmidt, N.; Tetzschner. H. & Gregersen, K. (2017). BizChange: Co-design meetings to enable stakeholder-supported design moves. <i>Co-creation book – Sense publisher</i> . (forthcoming).	30		X
Vistisen, P. (2014). <i>Strategisk Designtænkning: Et videnskabeligt essay mod en teoretisk helhedstolkning af koblingen mellem teknologi, menneske og forretning gennem designtænkning</i> . Aalborg Universitet: InDiMedia, Department of Communication, Aalborg University.	60		X
I alt	752		

Kursusgang E 3: Design som forhandling med interessenter

v. Sune Gudiksen 1 lektioner, 2 lektioner UX chef Combine Ulrik Boisen

Beskrivelse:

I denne kursusgang introduceres til design som værende en social proces, hvor der forhandles med interessenter om det der skal konstrueres. Der vil i denne forelæsning blive arbejdet med, hvordan man arbejder konstruktivt med inddragelse af og ændring af mindset ved interessenter, beslutningstagere, specialiserede, eksperter, brugere, medarbejdere mv. som en forudsætning for at kunne for andre og indplacere et nyt produkt/service i en virksomhed/organisation.

Litteratur:

	Obligatorisk. litt. sideantal	supplerende. litt. sideantal	Dig. upload
Bucciarelli, L. L. (2002). Between thought and object in engineering design. <i>Design studies</i> , 23(3), 219-231.	12		X
Buur, J., & Matthews, B. (2008). Participatory innovation. <i>International Journal of Innovation Management</i> , 12(03), 255-273	18		X
Buur, J., & Larsen, H. (2010). The Quality of Conversations in Participatory Innovation. <i>CoDesign</i> 6, no. 3 : 121-38.	17		X
Steen, M. (2013). Co-design as a process of joint inquiry and imagination. <i>Design Issues</i> , 29(2), 16-28.	12		X
Steen, M., Buijs, J., & Williams, D. (2014). The role of scenarios and demonstrators in promoting shared understanding in innovation projects. <i>International Journal of Innovation and Technology Management</i> , 11(01), 1440001.	21		X
I alt	90		

Kursusgang E 4: Mappingværktøjer i relation til strategisk design & forretningsorienteret oplevelsesdesign

v. Peter Vistisen 1 lektion & Sune Gudiksen 1 lektion

Beskrivelse:

Der bliver her givet introduktion til mapping metode slidedeck med et antal mappingværktøjer og formålet med dette.

Litteratur:

Metodedecket lægger op til eklektisk udvælgelse blandt en længere række af introducerende tekster til den enkelte metode.

Kursusgang E 5: Design af Platforms forretningsmodellerne

v/ Søren Bolvig Poulsen

Beskrivelse:

I denne kursusgang introduceres til design af platforms forretningsmodeller. Der er opbrud i de økonomiske strukturer, som vi kender dem qua de digitale medieres kapaciteter og potentialer. Værdikæder brydes og forbrugere bliver til peers er nogle af de markante forandringer, som aktuelt udspiller sig og som er særligt rammesættende for design af forretningsmodeller i forhold til interaktive digitale medier.

I denne forelæsning tager vi afsæt i Platform Design materialerne udviklet af Simone Cicero m.fl. De bagvedliggende tanker og de konkrete værktøjer præsenteres. En case fra Progression Park ville eksemplificere værktøjerne. Der vil være en vekselvirkning mellem forelæsning og afprøvning af værktøjerne i forhold til gruppens arbejde.

Litteratur:

	Obligatorisk. litt. sideantal	supplerende. litt. sideantal	Dig. upload
Cicero, Simone et al. (2016) <i>From business Modeling to Platform Design</i> . SWIFT InnoTribe http://platformdesigntoolkit.com/platform-design-whitepaper/	39		
Cicero, Simone et al. (2016) <i>Platform Design Toolkit 2.0</i> . http://platformdesigntoolkit.com/toolkit/	10		

I alt	49		
-------	----	--	--

Kursusgang E 6: Mappingværktøjer i relation til strategisk design & forretningsorienteret oplevelsesdesign

v. Sune Gudiksen 1 lektion, product manager KMD Karina Røge Jensen 2 lektioner

Beskrivelse:

Vi fortsætter, hvor vi slap i kursusgang E 3. Litteraturen vil være den samme. Vi får et indspark fra endnu en gæsteforelæser.

Kursusgang E 7: Mappingværktøjer i relation til strategisk design & forretningsorienteret oplevelsesdesign

v. Peter Vistisen 3 lektioner & Sune Gudiksen 3 lektioner

Beskrivelse:

Designmetodevalg – vejledning med de enkelte grupper forud for møde med case partner.

Litteratur:

Bygger på metodedeck

Kursusgang E 8:

Reframing og design interventioner i relation til forretning og forhandling med interessenter

v/ Sune Gudiksen 2 lektioner, plus gæsteforelæser (tba)

Beskrivelse:

I denne forelæsning vises behovet for og der introduceres til hvorfor det er nødvendigt at eksperimentere og udforske designmuligheder i relation til forretningsmodeller og organisatoriske strukturer og -kulturer. I denne forelæsning præsenteres vigtigheden af at inddrage stakeholders og folk med ekspertiser udefra på særligt, fordelagtige tidspunkter i designprocessen. Som en del af denne kursusgang demonstreres det, hvordan tilgangen 'design games', som man er blevet introduceret til i større eller mindre form på 7.sem (U-CrAc & Design game kursus) også kan anvendes på forretningsmodel og organisatorisk udvikling.

Litteratur:

	Obligatorisk. litt. sideantal	supplerende. litt. sideantal	Dig. upload
Gudiksen, S. & Andersen, P. (2017). <i>Convergent design games</i> . Nordes Oslo. (forthcoming).	15		
Gudiksen, S. (2015). Business Model Design Games: Rules and Procedures to Challenge Assumptions and Elicit Surprises. <i>Creativity and Innovation Management</i> , 24(2), 307-322.	15		X
Gudiksen, S. (2015). <i>Co-designing business models: Engaging emergence through design games</i> . Ph.D. Dissertation. (Kapitel om Co-design & design games s. 43-57)	14		X
I alt	43		

Kursusgang E 9: Feedback-dag på design-interventioner (BizChange)

v/ Sune 2 lektioner

Beskrivelse:

Der gives denne dag feedback på de udarbejdede design interventioner, der anvendes i hub 2. Denne dag mødes grupper igen med rekvisitter eller interessenter, denne gang med fokus på reframing og anvendelse af de udarbejdede design-interventioner. Der er i denne workshop i høj grad stadig fokus på 'sense-making'. Tidsrummet er fra kl. 9 til kl. 13 med forberedelse og kort evaluering. Selve interventionen er 1 til maks 2 timer.

Kursusgang E 10: Konceptpræsentation og sense-giving, herunder revisiting video-mediet

v/ Peter Vistisen (2 lektioner)

Beskrivelse:

På denne kursusgang bygger vi videre på modulet fra 7. semester, hvor vi arbejdede med animation-baseret videoskitsering. Vi skal nu diskutere den strategiske brug af konceptvideoer indenfor salg, marketing og crowdfunding, såvel diskutere forholdet mellem akademisk og strategisk formidling af design koncepter.

Litteratur:

	Obligatorisk. litt. sideantal	supplerende. litt. sideantal	Dig. upload
Bean, J., & Rosner, D. (2013). Demo or die?: the role of video demonstrations in the public domain. <i>Interactions</i> , 20(5), 80–81. http://doi.org/10.1145/2500502	1		
Mitra, T., & Gilbert, E. (2014). The language that gets people to give: phrases that predict success on kickstarter (pp. 49–61). ACM Press. http://doi.org/10.1145/2531602.2531656	12		
Sterling, B. (2013). Patently untrue: fleshy defibrillators and synchronised baseball are changing the future (Wired UK). Retrieved 2 December 2015, from http://www.wired.co.uk/magazine/archive/2013/10/play/patently-untrue	5		
Vistisen, P. (2015). The Roles of Sketching in Design. <i>Nordic Design Research (NORDES)</i> , 6. Retrieved from http://vbn.aau.dk/da/publications/the-roles-of-sketching-in-design(a68d1f5e-90fd-4fc7-8553-bd0203ed5c49).html	10		
Little, A. (n.d.-a). Communicating UX Through Video: 1. Prototyping Johnny Holland. Retrieved from http://johnnyholland.org/2009/07/communicating-ux-through-video-1-prototyping/ Little, A. (n.d.-b). Communicating UX Through Video: 2. Concepting Johnny Holland. Retrieved from http://johnnyholland.org/2009/07/communicating-ux-through-video-2-concepting/ Little, A. (n.d.-c). Communicating UX Through Video: 3. Future Scenarios Johnny Holland. Retrieved from http://johnnyholland.org/2009/08/communicating-ux-through-video-3-future-scenarios/ Little, A. (n.d.-d). Communicating UX Through Video: 4. Probing & Research Johnny Holland. Retrieved from http://johnnyholland.org/2009/08/communicating-ux-through-video-4-probing-research/	20		
I alt	53		

Kursusgang E 11: BizMedia Design '16 konference

v/ Sune

Beskrivelse:

På denne dag præsenteres udarbejdede koncepter, prototyper, produktion mv. til case-partner plus andre konferencedeltagere i messestande. Denne konference og præsentation til case-partnere skal ikke forveksles med den mundtlige 8.sem projektmodul eksamen.

F. Fagets videnskabsteori

Undervisere: Bo Allesoe Christensen

Den studerende skal gennem delmodulet opnå:

- Viden om: videnskabsteori på højeste internationale niveau i relation til oplevelsesdesign og modulets temaer.
- Kompetencer til: at reflektere over modulets indhold i forhold til fagets videnskabsteori.

Kursusgang F 1: Videnskabsteori 1 (3 timer) (medio februar)

v/ Bo Allesoe Christensen

Pragmatisme, hermeneutik og fænomenologi kan siges at være de mest centrale videnskabsteoretiske positioner for designfeltet. Men hvordan påvirkes positioner og felt af hinanden? Ud fra litteraturen og korte teoretiske præsentationer vil vi på denne lektion diskutere måder hvorpå pragmatisme, hermeneutik og fænomenologi kan anvendes konstruktivt i oplevelsesdesignprocesser.

Litteratur:

	Mandatory literature no. of pages	Additional Literature no. of pages	Digital upload
Dourish, P. (2001). <i>Where the Action is</i> (kpt. 6: Moving towards Design; pp. 155-89) Cambridge, Mass.: MIT Press.	34		X
Brinkmann, S. <i>Kvalitativ udforskning af hverdagslivet</i> , s. 51-79. (kpt. 2) København: Hans Reitzel	28		X
Winograd, T. & Flores, F. (1986), <i>Understanding Computers and Cognition. New Foundation for Design</i> . (Kpt. 3: Understanding and Being; pp. 27-37). Ablex Publishing Corporation, Norwood, New Jersey.	11		X
Dalsgaard, P. (2015). <i>Pragmatism and Design Thinking</i> . <i>International Journal of Design</i> 8/1, 143-55	13		
Hookway, C. (2013). Pragmatism. In: E. N. Zalta (Ed.). <i>Stanford Encyclopedia of Philosophy</i> . Tilgængelig online via AUB.		X	
TOTAL	86		

Kursusgang F2: Videnskabsteori 2 (2 timer) (uge 11)

v/ Bo Allesoe Christensen

Hvordan kombinere en akademisk faglighed med et praktisk samarbejde med samfundsaktører? Gennem det teoretiske begreb 'Engaged Scholarship' vil lektionen ud fra et videnskabsteoretisk perspektiv diskutere oplevelsesdesignerens komplekse rolle i krydsfeltet mellem faglige og praktiske agendaer. I forlængelse heraf vil metoden situational mapping blive introduceret som et redskab til at håndtere designsituationers kompleksitet.

Litteratur

	Mandatory literature no. of pages	Additional Literature no. of pages	Digital upload
Van de Vent: <i>Engaged scholarship</i> . OUP. (pp. 1-35)	35		X
L. Mathiassen. Designing Engaged Scholarship: From Real-World Problems to Research Publications. <i>Engaged Management Review</i> (pp. 1-17)	17		X
Clarke, A. E. (2003). Situational Analyses: Grounded Theory Mapping after Postmodernism. <i>Symbolic Interaction</i> , 26 (4), 553–576 (tilgængelig online via AUB)	24		
TOTAL	76		

Kursusgang F 3: Videnskabsteori 3 (3 timer) (uge 12-13)

v/ Bo Allesoe Christensen

I den sidste lektion vil vi på baggrund af de studerendes præsentationer og projekteksempler diskutere rammer og krav til det gode, videnskabsteoretisk funderede projekt.

Eksamen

Prøve 4

En ekstern mundtlig prøve i ”Oplevelsesdesign: fra koncept til produkt” (IT-based Experience Design: From Concept to Product)

Prøven foregår som en samtale mellem den/de studerende, eksaminator og censor og tager udgangspunkt i en af den/de studerende udarbejdet projektrapport samt i et konkret digitalt oplevelsesprodukt/-prototype.

Projektrapporten samt det konkrete digitale oplevelsesprodukt/-koncept betragtes som gruppens fælles ansvar. Projektrapporten inklusive oplevelsesproduktet/prototype udgør grundlaget for eksamination og bedømmelse, og der foretages en samlet bedømmelse af projektrapporten inklusive oplevelsesprodukt/prototype og den mundtlige præstation.

Litteraturgrundlag: 2000 standardsider vejledergodkendt, selvvalgt litteratur i tilknytning til projektet.

Sidetæl: Projektrapporten skal minimum være på 15 sider og maximum 20 sider pr. studerende (dog maximum 30 sider ved individuel studerende).

Normeret prøvetid: Prøvetiden er normeret til 20 minutter pr. studerende og 10 minutter pr. gruppe til votering og karaktergivning, dog højst i alt to timer ved store grupper, 30 minutter i alt ved individuelle prøver.

Sprog: Projektrapporten kan efter studienævnets godkendelse skrives på et fremmedsprog.

Bedømmelsesform: En karakter efter 7-trinsskalaen.

Ved en mundtlig gruppe-prøve skal den enkelte studerende eksamineres på en sådan måde, at det sikres, at der foretages en individuel bedømmelse.

Omfang: 20 ECTS-Point

Projektrapporten og den mundtlige samtale skal demonstrere, at den studerendes opfylder de faglige mål beskrevet ovenfor.

Ved bedømmelsen af prøvepræstationen vil der med henblik på opnåelse af karakteren 12 blive lagt vægt på, at den studerende indløser ovenstående krav på en fyldestgørende, selvstændig og overbevisende måde.

Modulbeskrivelse: Digitale oplevelsesteknologier

Modulet: "Digitale oplevelsesteknologier"

Placering

8. Semester Oplevelsesdesign

Studienævnet for kommunikation og digitale Medier

Modulansvarlig

Angivelse af den ansvarlige fagperson for modulets tilrettelæggelse og afvikling

Jens F. Jensen

Undervisere: Jens F. Jensen og Thessa Jensen

Type og sprog

Studiefagsmodul,
Dansk

Mål

Modulet giver den studerende et systematisk overblik over udvalgte digitale teknologier og deres anvendelsesmuligheder, i det omfang de er relevante for oplevelsesdesign. I denne sammenhæng skal den studerende blive i stand til at analysere og vurdere teknologianvendelse i allerede eksisterende oplevelsesdesign og kreativt reflektere over disse teknologiers mulige anvendelser i fremtidige oplevelsesprodukter. Sideløbende introducerer og indøver modulet basale, eksemplariske algoritmiske strategier og principper, der giver indblik i den digitale teknologis funktionalitet.

I tilknytning til modulet afholdes kurser og øvelser inden for følgende områder:

- technologyper
- den digitale teknologis grundlæggende funktionalitet.

Den studerende skal gennem modulet opnå:

Viden om:

- forskellige digitale teknologier, samt deres oplevelsesmæssige betydning, effekt og anvendelsesmuligheder
- relevante grundlæggende teorier om den digitale teknologis algoritmiske funktionalitet og interaktive modaliteter
- design- og produktionsprocesser med særligt fokus på samarbejde og tværdisciplinære praksisser i forhold til teknologianvendelse.

Færdigheder i:

- at anvende digitale teknologiers funktionalitet, i den udstrækning det er relevant for fagfeltet oplevelsesdesign
- at analysere og udvælge teknologiske systemer og platforme til realiseringen af oplevelsesteknologiske produkter og tjenester
- at indgå i design- og innovationssamarbejde omkring relevante digitale teknologier

Kompetencer til:

- at reflektere over forskellige digitale teknologiers oplevelsesmæssige potentialer og begrænsninger
- at deltage i udvælgelse, udvikling og anvendelse af digitale teknologier ift. oplevelsesdesignprodukter
- at formidle teknologiske problemstillinger og løsningsmodeller til fagfæller og ikke-specialister.

Fagindhold og sammenhæng med øvrige moduler/semestre

Fagets faglige indhold er en introduktion til og forståelse af digitale oplevelsesteknologier. Faget skal give et overblik over hvilke typer af digitale oplevelsesteknologier, der findes, og hvad deres respektive styrker og svagheder, muligheder og begrænsninger er. Derudover skal kurset introducere til digitale teknologiers grundlæggende funktionalitet.

Faget er som sådan en fortsættelse af de dele af kursusundervisningen på 7. semesters projektmodul, der introducerede og diskuterede oplevelsesteknologier, og peger frem mod 9. sem. praksisforløb og specialeafhandlingen, der også inddrager design af oplevelsesteknologier.

Omfang og forventet arbejdsindsats

5 ECTS svarende til 137,5 arbejdstime

Modulaktiviteter (kursusgange med videre)**1. kursusgang: Teknologityper og teknologitypologier**, v. Jens F. Jensen (3 timer)

Kursusgangen vil gennemgå og diskutere forskellige typer af (oplevelses)teknologier og forskellige udformninger af teknologitypologier. Derudover vil kursusgangen introducere til State-of-the-Art eller 'literature review' som del af en videnskabelig artikel eller opgave. Endelig vil kurset introducere og gennemføre en række case-analyser af oplevelsesteknologier.

Litteratur

	Sider primær litt.	Sider suppl litt.	Upload
B. Neuhofer, D. Buhalis & A. Ladkin (2013). "A Typology of Technology-Enhanced Tourism Experiences". <i>International Journal of Tourism Research</i> .	16		x
TOTAL			

2. kursusgang: Museer, kulturarvformidling, digitale medier og oplevelsesdesign, v/Jens F. Jensen (3 timer)

Kursusgangen vil gennemgå forskellige eksempler på og typologier for anvendelsen af digitale udstillingsteknologier og oplevelsesteknologier på museer. Herunder præsentation af en typologi for digitale medier brugt til kulturarvsformidling og i museer. Vi vil bl.a. tale om Museumsoplevelsen – og den kreative brug af interaktive, digitale teknologier på museer - samt typologier for repræsentationsformer og oplevelsesformer i kultur- og kulturarvsformidling

Litteratur:

	Sider primær litt.	Sider suppl litt.	Upload

Wessel, D., & Mayr, E. (2007). Potentials & challenges of mobile media in museums. <i>International Journal of Interactive Mobile Technologies</i> , 1 (1), 32-39. www.online-journals.org/index.php/i-jim/article/view/165/103 .	30		X
Arvanitis, Konstantinos (2005). Museums outside walls. Mobile phones and the museum in the everyday. <i>IADIS International Conference Mobile Learning</i> . http://www.iadis.net/dl/final_uploads/200506C016.pdf	5		x
Epstein, M. & Vergani, S. (2006). History Unwired. Mobile narrative in historic cities. In <i>Proceedings of the working conference on Advanced visual interfaces</i> . AVI http://delivery.acm.org/10.1145/1140000/1133327/p302-epstein.pdf?key1=1133327&key2=3965274521&coll=GUIDE&dl=GUIDE&CFID=56132425&CFTOKEN=38190775	4		x
TOTAL	39		

3. Kursusgang: Mobile oplevelsesteknologier og lokative medier v/ Jens F. Jensen (3 timer)

Kursusgangen vil introducere til og diskutere forholdet mellem mobile oplevelsesteknologier og locative medier og deres potentialer og begrænsninger, herunder forskellige typologier for mobile medier og locative medier.

Litteratur:

	Sider primær litt.	Sider suppl litt.	Upload
Jens F. Jensen: "Mobile medier og lokationsbaserede medier", in Jens F. Jensen, Søren Smed og Claus Østergaard (red.) <i>MoOZ. Mobile Oplevelsesteknologier</i> , Aalborg: Aalborg Universitetsforlag	58		
Jens F. Jensen (2014). Signalement af den mobile burger, in Jens F. Jensen, Søren Smed og Claus Østergaard (red.) <i>MoOZ. Mobile Oplevelsesteknologier</i> , Aalborg: Aalborg Universitetsforlag	19		
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 (http://dl.acm.org/citation.cfm?id=347800)	4		
Smed, S., Winkel, T. D. (2014). Stil dem venligst i kø... velkommen til Fårup Sommerlands ventetids app. I: Jens F. Jensen, Søren Graakjær Smed & Claus Møller Østergaard (red.), <i>Mobile Oplevelseszoner</i> . Aalborg: Aalborg Universitetsforlag, 2014.	20		
Østergaard, Claus Møller (2014) Før, under og efter besøget – erfaringer og brugeroplevelser. I: Jens F. Jensen, Søren Graakjær Smed & Claus Møller Østergaard (red.), <i>Mobile Oplevelseszoner</i> . Aalborg: Aalborg Universitetsforlag, 2014.	32		
Dey, A.K., & G.D. Abowd (1999). Towards a better understanding of context and context-awareness. In <i>HUC '99: Proceeding of the 1st international symposium on Handheld and Ubiquitous Computing</i> .	12		

Nova, Nicolas (2004). <i>Locative media: a literature review. CRAFT Research Report</i> 2. Lusanne: École Polytechnique Fédérale de Lusanne	13		
TOTAL	157		

4. kursusgang: Turings maskine og alle dens gerninger v/Thessa Jensen

Kursusgangen vil fokusere på de algoritmiske processer, der ligger til grund for ethvert digitalt medie, som vi kender dem i dag. Udgangspunktet bliver Turings overvejelser omkring 'Turings maskine', herunder bl.a. en mindre workshop, hvor de studerende skal arbejde med en simpel Turing-maskine.

Litteratur til kursusgang 4-5-6 (sidetal maks. 40 pr. kursusgang):

Litteratur

	Sider primær litt.	Sider suppl litt.	Upload
Brevini, B., Hintz, A., & McCurdy, P. (2013). <i>Beyond WikiLeaks: Implications for the future of communications, journalism and society</i> . Palgrave Macmillan.			
Hofstadter, D. R. (2000). <i>Gödel, Escher, Bach</i> . Penguin.			
Millican, P. J., & Clark, A. (Eds.). (1996). <i>The Legacy of Alan Turing</i> . Oxford University Press.			
Petzold, C. (2008). <i>The annotated Turing: a guided tour through Alan Turing's historic paper on computability and the Turing machine</i> . Wiley Publishing.			
Turing, A. (1987). <i>Intelligence Service</i> . Brinkmann & Bose, Berlin.			
Suchman, L. A. (1988). Representing practice in cognitive science. <i>Human Studies</i> , 11(2-3), 305-325. (20 sider)	20		
Weizenbaum, J. (1966). ELIZA—a computer program for the study of natural language communication between man and machine. <i>Communications of the ACM</i> , 9(1), 36-45. (9 sider)	9		
TOTAL			

5. Kursusgang: Fra Weizenbaums 'Eliza' til Ikeas 'Anna' v/Thessa Jensen

Udviklingen af kunstig intelligens giver mulighed for implementering af oplevelsesdesign i mange, ofte mere dagligdags sammenhæng. Denne kursusgang ser på, hvordan arbejdet med at skabe et computer program, der kunne klare Turing-testen, har affødt nye muligheder for menneske-maskine samspillet.

Litteratur til kursusgang 4-5-6 (sidetal maks. 40 pr. kursusgang):

Litteratur

	Sider primær litt.	Sider suppl litt.	Upload
Brevini, B., Hintz, A., & McCurdy, P. (2013). <i>Beyond WikiLeaks: Implications for the future of communications, journalism and society</i> . Palgrave Macmillan.			
Hofstadter, D. R. (2000). <i>Gödel, Escher, Bach</i> . Penguin.			
Millican, P. J., & Clark, A. (Eds.). (1996). <i>The Legacy of Alan Turing</i> . Oxford University Press.			
Petzold, C. (2008). <i>The annotated Turing: a guided tour through Alan Turing's historic paper on computability and the Turing machine</i> . Wiley Publishing.			
Turing, A. (1987). <i>Intelligence Service</i> . Brinkmann & Bose, Berlin.			
Suchman, L. A. (1988). Representing practice in cognitive science. <i>Human Studies</i> , 11(2-3), 305-325. (20 sider)	20		
Weizenbaum, J. (1966). ELIZA—a computer program for the study of natural language communication between man and machine. <i>Communications of the ACM</i> , 9(1), 36-45. (9 sider)	9		
TOTAL			

6. Kursusgang: Wiki, Anonymous og Internettets uforudsigelighed v/Thessa Jensen

Hvordan kan den enkelte påvirke samfundet? Internettets mulighed for at lade brugerne deltage og bidrage til diskussioner, starte indsamlinger og petitioner skaber forandringer og omvæltninger, skabt af enkeltpersoner eller mindre grupper i et hidtil uset omfang. I kursusgangen ser vi på, hvordan Turingmaskinens forandring fra enkeltstående computer til altomfattende netværk er med til at skabe samfundsmæssige forandringer på godt og ondt.

Litteratur til kursusgang 4-5-6 (sidetal maks. 40 pr. kursusgang):

Litteratur

	Sider primær litt.	Sider suppl litt.	Upload
Brevini, B., Hintz, A., & McCurdy, P. (2013). <i>Beyond WikiLeaks: Implications for the future of communications, journalism and society</i> . Palgrave Macmillan.			
Hofstadter, D. R. (2000). <i>Gödel, Escher, Bach</i> . Penguin.			
Millican, P. J., & Clark, A. (Eds.). (1996). <i>The Legacy of Alan Turing</i> . Oxford University Press.			

Petzold, C. (2008). <i>The annotated Turing: a guided tour through Alan Turing's historic paper on computability and the Turing machine</i> . Wiley Publishing.			
Turing, A. (1987). <i>Intelligence Service</i> . Brinkmann & Bose, Berlin.			
Suchman, L. A. (1988). Representing practice in cognitive science. <i>Human Studies</i> , 11(2-3), 305-325. (20 sider)	20		
Weizenbaum, J. (1966). ELIZA—a computer program for the study of natural language communication between man and machine. <i>Communications of the ACM</i> , 9(1), 36-45. (9 sider)	9		
TOTAL			

7. kursusgang: Mood-baserede oplevelsesteknologier.

v/ Jens F. Jensen (3 timer)

Kursusgangen gennemgår forskellige teknologier og cases inden for mood-baserede oplevelsesteknologier, dvs. teknologier som er baseret på registrering, analyse og ekspression af forskellige menneskelige stemninger, følelser og humøritilstande.

Litteratur

	Sider primær litt.	Sider suppl litt.	Upload
Hattangadi, Suraj, Mahalakshmi Viswanathan & Suyog Deshpande (2010). Mood-groove – Creative expression to your mood. <i>IHCI'10 IHCI'10 Proceedings of the 2010 international conference on Interaction Design & International Development</i> .	7		
LiKamWa, Robert, Yunxin Liu, Nicholas D. Lane & Lin Zhong (2011). Can Your Smartphone Infer Your Mood?. I <i>Proc. PhoneSense Workshop</i> .	5		
Kernchen, R., David Bonnefoy, A. Battestini, B. Mrohs, M. Wagner, & M. Klemettinen (2006). Context-Awareness in MobiLife. In <i>Proc. of the 15th IST (</i>	5 sider		
TOTAL			

8. Kursusgang: Case-studier i digitale oplevelsesteknologier, v/ Jens F. Jensen (3 timer)

Foredrag, workshop og gruppearbejde

Kursusgangen gennemgår en række repræsentative casestudier inden for digitale oplevelsesteknologier. Teknologiernes styrker og svagheder, potentialer og begrænsninger analyseres, diskuteres og vurderes og teknologierne anvendes til andre fremtidige oplevelser og i forbindelse med andre digitale oplevelsesteknologier diskuteres. Aktiviteten følges af en workshop og gruppearbejde med analyse af andre cases inden for digitale oplevelsesteknologier, der afsluttes med en plenumfremlægning.

Endelig introducerer kursusgangen til eksamensopgaven i Digitale Oplevelsesteknologier.

Litteratur:

	Sider primær litt.	Sider suppl litt.	Upload
Jensen, Jens F.: Alternate Reality Games. I Jens F. Jensen, Søren Graakjær Smed & Claus Møller Østergaard (red.), <i>Mobile OplevelsesZoner</i> . Aalborg: Aalborg Universitetsforlag.	48		
Jensen, Jens F.: Kulturarv på spil – Alternate Reality Games som kultur- og kulturarvsformidling. I Jens F. Jensen, Søren Graakjær Smed & Claus Møller Østergaard (red.), <i>Mobile OplevelsesZoner</i> . Aalborg: Aalborg Universitetsforlag.	24		
Konzack, Lars: Case-studie af Fredericia Battle 1849. Oplevelsesøkonomiens diskursive praksis. I: Jens F. Jensen, Søren Graakjær Smed & Claus Møller Østergaard (red.), <i>Mobile Oplevelseszoner</i> . Aalborg: Aalborg Universitetsforlag. 10 sider.	10		
TOTAL	82		

Grundbog for hele kurset: Jens F. Jensen, Søren Graakjær Smed & Claus Møller Østergaard (2014). *MoOZ – Mobile OplevelsesZoner. Mobile medier. Mobilt indhold, Mobile Oplevelser*. Aalborg: Aalborg Universitetsforlag. (købes)

Eksamen

5

En intern skriftlig prøve i ”**Digitale oplevelsesteknologier**” (**Digital Technologies for Experience Design**)

Prøven har form af en bunden 3-dages hjemmeopgave, hvor den studerende på baggrund af modulet besvarer det eller de udleverede spørgsmål og opgaver inden for modulets fagområde. Den skriftlige del af opgavebesvarelsen må højst være på 8 sider og udarbejdes individuelt.

Sprog: Opgavebesvarelsen kan efter studienævnets godkendelse udarbejdes på et fremmedsprog.

Bedømmelsesform: Karakter efter 7-trinsskalaen.

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

Ved bedømmelsen af prøvepræstationen vil der med henblik på opnåelse af karakteren 12 blive lagt vægt på, at den studerende indløser modulets mål på en fyldestgørende, selvstændig og overbevisende måde.