



AALBORG UNIVERSITET

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

Modulet udgør 10 ECTS point svarende til 275 arbejdstimer

Placering

5. Semester

Studienævnet for Kommunikation og Digitale Medier

Modulansvarlig¹

Helle Marie Skovbjerg

Type og sprog²

Projektmodul

Undervisning og tekster er på dansk og engelsk

Mål³

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

I tilknytning til modulet afholdes undervisningsaktiviteter inden for følgende områder:

- Designteori og metode i relation til oplevelser og underholdning
- Oplevelsesteori og design
- Kreative og innovative processer samt projektledelse
- Fagets videnskabsteori, med fokus på æstetik og æstetisk teori og tid og rum
- Narrativitetsteori og narrative strukturer.

Den studerende skal gennem modulet opnå:

Viden om og forståelse af:

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

Færdigheder i:

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

¹ Angivelse af den ansvarlige fagperson for modulets tilrettelæggelse og afvikling

• Den modulansvarlige kan være identisk med semesterkoordinatoren.

² Angivelse af modulets type: fx Studiefagsmodul, kursusmodul, projektmodul eller lign. Angivelse af sprog

³ Kursets indhold og målsætninger beskrives i forhold til, hvad den studerende skal lære i forbindelse med modulet.

Dette indbefatter gengivelse af studieordningens beskrivelse af viden, færdigheder og kompetencer.

og løsningsmodeller i relation til kommunikationsdesign, der understøtter eller realiserer underholdning og oplevelser i tid og rum.

Kompetencer til:

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

Fagindhold ⁴

Fagindhold og begrundelse

I overensstemmelse med dette fokus og mål er modulets temaramme at designe og tilrettelægge kommunikation, der understøtter og realiserer underholdning og oplevelser i Statens Museum for Kunst (SMK). SMK er et nationalt kunstmuseum, der dækker 700 års dansk kunsthistorie, men som også skal fremstå som aktuelle, så SMK altid tilbyder nationens kunstfortælling.

Målet er at arbejde med ULK - Unges Laboratorier for Kunst - version 2.0 der skal være endnu mere et co-laboratorium, hvor unge designer kunstformidling i lab. Studerende på 5. semester skal med-designer makerspace. Her betones særligt mødet mellem design og kunst i et legende, kreativt univers.

Disse mål kan opnås igennem designs, der målretter sig flere forskellige rum/steder, som de studerende netop skal komme med et bud på igennem modulet.

Design og tilrettelæggelse af underholdning og oplevelser skal ske med hensyntagen til de særlige tid- og rumrelaterede problemstillinger, der knytter sig til SMK og dets tilbud.

Kommentar [1]: revideres efter samtale med Berit Anne Larsen

Sammenhæng med øvrige moduler/semestre ⁵

Modulet har særlig vægt på oplevelser, tid og sted, og her danner SMK rammen for arbejdet. Desuden er formålet med modulet, at de studerende gennem design som videnspraksis, udvider deres repertoire angående vidensgenerering. I de foregående semestre har de studerende primært arbejdet hermeneutisk, socialkonstruktivistisk og fænomenologisk. Modulet er struktureret på en måde, så videnskabsteori, designpraksis og kontekst tænkes sammen på en meningsfuld måde, ligesom vi arbejder metarefleksivt med forskellene på pragmatisk vidensgenerering og andre, som de tidligere har mødt. Arbejdet peger frem mod BA projektet, hvor de studerende har mulighed for at arbejde videre med design.

Omfang og forventet arbejdsindsats ⁶

Beskrives her i henhold til fodnoten

Modulet afvikles over 6 uger fra uge 48. Nærmere om tilrettelæggelse af ugerne følger.

Modulaktiviteter (kursusgange med videre)

- Temaer og undervisningsaktiviteter.
- Introduktion. (SED, HMS)
- Oplevelsesteori og design. (SED & HMS)
- Designteori og metode i relation til oplevelser og underholdning. (SED)

⁴ Fagindholdet forankres i forhold til hvad der står i studieordningen.

⁵ Herunder beskrives det kort baggrunden og motivationen for modulet er, hvilket vil sige en kort redegørelse for modulets indhold og berettigelse.

Hensigten er at skabe indsigt i det enkelte modul for den studerende og at skabe mulighed for at forstå modulet i forhold til det øvrige semester og uddannelsen som helhed.

⁶ Forventninger om den konkrete udmøntning af modulets ECTS-belastning, hvilket omfatter antallet af konfrontationstimer, øvelsesarbejde, tid til forberedelse, eventuel rejseaktivitet med videre.

- Kreative og innovative processer (i fablab ved Charlotte Gilbert Jespersen + Heidi Hautopp)
- Fagets videnskabsteori, med fokus på æstetik og æstetisk teori og tid og rum (HMS)
- Narrativitet(HMS)

Kursusgange og temaer

1. Introduktion (HMS, SED og fablab)

Introduktion til modul og case

Diverse oplæg

	Pri. litt. sideantal	Sek. litt. sideantal	Dig. upload
Brinkmann, S., & Tanggaard, L. (2010). Toward an epistemology of the hand. <i>Studies in philosophy and education</i> , 29(3), 243-257.	15		X
Houlberg Rung, M. (2014). Negotiating Experiences. Visiting Statens Museum for Kunst (Doctoral dissertation, Kulturministeriet/Ministry of Culture Denmark, Statens Museum for Kunst/SMK National Gallery of Denmark). https://lra.le.ac.uk/handle/2381/28913	284		
Supplerende litteratur:			
Unge museumsbrug – En målgruppeundersøgelse af museernes unge brugere og ikke-brugere. Rapport fra Kulturstyrelsen 2013.	71		x
Svensson, D & Hartmann, J. (2016) En pragmatisk arbejdsmetode til en designorienteret process. (arbejdsrapport). Aalborg Universitet.	15		x
Kobbernagel, C., Schrøder, K. C., & Drotner, K. (2015). Danske unges museums- og mediebrug: Temaer og tendenser. Odense: Syddansk Universitet.	315		x

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

Introduktion til case – ud af huset.

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

To tilgange til design diskuteres.

Litteratur

	Pri. litt. sideantal	Sek. litt. sideantal	Dig. upload

Krippendorff, K., & Butter, R. (2007). Semantics: Meanings and contexts of artifacts. http://repository.upenn.edu/asc_papers/91	24		X
Krippendorff, K. (2011). Principles of design and a trajectory of artificiality. <i>Journal of product innovation management</i> , 28(3), 411-418.	8		X
DiSalvo, C. (2009). Design and the Construction of Publics. <i>Design Issues</i> , 25(1), 48-63. http://www.mitpressjournals.org/doi/pdf/10.1162/desi.2009.25.1.48	16		X
Dunne, A., & Raby, F. (2013). <i>Speculative everything: design, fiction, and social dreaming</i> . MIT Press. - Chapter 3, pg. 33-44	11		X
Markussen, T., & Knutz, E. (2013). The poetics of design fiction. In <i>Proceedings of the 6th International Conference on Designing Pleasurable Products and Interfaces</i> (pp. 231-240). ACM.	10		X
Ejsing-Duun, S., & Skovbjerg, H. M. (2016). Design as Modes of Inquiry in Design-pedagogy. I <i>Proceedings for Pragmatism Today</i> . Konference i Århus. December.	20		x

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

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

Litteratur

	Pri. litt. sideantal	Sek. litt. sideantal	Dig. upload
Grand, S., & Wiedmer, M. (2010). Design Fiction: A Method Toolbox for Design Research in a Complex World. In <i>Proceedings of the Design Research Society Conference</i> .	16		X

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

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

Kunst og kunstmuseet

Forelæsningen følges op af en øvelse.

Litteratur

	Pri. litt. sideantal	Sek. litt. sideantal	Dig. upload
Sheikh, Simon (2009): Positively White Cube revisited. In: e-flux journal #3. February pp. 1-6. http://worker01.e-flux.com/pdf/article_38.pdf	6		
Bourriaud, N. (2005). Den relationelle form. In: <i>Relationel æstetik</i> . København: Kunstakademiets: Skolen for Mur og Rum, pp. 10-24.	14		
Dewey, J. (1934) <i>Art as Experience</i> . New York: Perigee Books. Chapter 3: "having an experience", pg. 36-60	25		
Falk, John (2013): Understanding Museum Visitor' Motivation and Learning. In: Lundgaard, Ida & Jacob Thorek Jensen: <i>Museums social learning spaces and knowledge processes</i> . Kulturstyrelsen. (pg. 106-133)	28		

6. Oplevelsesteori (SED/HMS)

Fokus er på oplevelsers psykologiske og relationelle strukturer. Der inddrages kognitiv semantik og semiotik med tilhørende modeller for analyse og design af oplevelser i tid og rum. Forelæsningen følges op af en øvelse.

Design af museer til deltagelse/med medier

Litteratur

	Pri. litt. sideantal	Sek. litt. sideantal	Dig. upload
Karoff, H.S (2013) Play practices and play moods i International Journal of Play. 2:2 (p.76-86).	20		x
Didler et al. (2010) Participatory Design at the Museum - inquiring into children's everyday engagement in cultural heritage. Paper presented at OZCHI 2010, Brisbane, Australia.	15		x
Thaler, R. H., Sunstein, C. R., & Balz, J. P. (2014). Choice architecture. The behavioral foundations of public policy. https://www.researchgate.net/profile/C_Sunstein/publication/2695			

17913_Choice_Architecture/links/548db1850cf225bf66a5f4e6.pdf Deterding, S. (2015). The lens of intrinsic skill atoms: A method for gameful design. <i>Human-Computer Interaction</i> , 30(3-4), 294-335. Tromp, N., & Hekkert, P. (2012). Designing behaviour. In <i>Design Anthropology</i> (pp. 193-206). Ashgate.			
--	--	--	--

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

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

Litteratur

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

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

Oplevelse og tilstedevær.

Litteratur

	Pri. litt. sideantal	Sek. litt. sideantal	Dig. upload
Marie Højlund & Sofie Kinck (2012) <i>Designing dynamic atmospheres - Highlighting temporality as design concern within interaction design</i> . International Congress on Ambiances, Montreal, Canada. International Ambiances Network, pp.229-234.File	5		

Gernot Böhme (1993) Atmosphere as the Fundamental Concept of a New Aesthetics i Thesis Eleven:36:113.	15		
---	----	--	--

9. FAB LAB – materialisering af løsninger.

10. Feedbacksession med aftager

11. Udstilling på SMK

Der tages forbehold for ændringer og tilføjelser.

Deltagerforudsætninger ⁷

Forudsætningerne for modulet er det foregående arbejde i modul 1 og 3, hvor særligt anvendelse af det pragmatiske perspektiv videreudvikles.

Eksamen ⁸

Beskrives her i henhold til fodnoten

Eksamen (Prøve 18)

En intern mundtlig prøve i ”**Kommunikationsdesign 2: Oplevelser, tid og rum**” (Designing Communion 2: Experience, time and space)”.

Prøven foregår som en samtale mellem den studerende, eksaminator og censor med udgangspunkt i et af den/de studerende udarbejdet kommunikationsdesign samt relevant argumentation herfor.

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

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

Bedømmelsesform: En karakter efter 7-trinsskalaen.

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

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

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

⁷ Dette kan være i form af en gengivelse af studieordningsteksten

⁸ Gengivelse og evt. uddybelse af studieordningens beskrivelse af prøve- og bedømmelsesform

Hjælpemidler og anden information om eksamen⁹

Alle hjælpemidler må anvendes.

Modulaktiviteter (kursusgange med videre)¹⁰

Modulet består af aktiviteter ud af huset, forelæsninger, workshops, øvelser, værkstedsaktiviteter.

Henvisning til Moodle lektionsplan, det skal ikke angives her igen

(evt. link til skema fra Calmoodle)

⁹ Angivelse af tilladte hjælpemidler samt evt. uddybelse af studieordningens beskrivelse af prøve- og bedømmelsesform og anden information om eksamenen

¹⁰ For hver undervisningsaktivitet (eksempelvis kursusgange, workshops med videre) angives:

- Undervisningens karakter (forelæsning, workshop, laboratoriearbejde, studietur, etc.)
- Undervisningsaktivitetens titel og nummer (i nævnte rækkefølge) samt eventuelt kortfattet beskrivelse af aktiviteten (kursusmanchet)
- Underviser(e)
- Angivelse af anvendt og anbefalet litteratur
- Slides og øvrige ressourcer

Visse af ovennævnte punkter kan efter studienævnets afgørelse udelades.

KOMMUNIKATIONSDESIGN 1 - LÆRING, NETVÆRKSDANNELSE OG ORGANISERING (KDM_BA_CPH),

Kommunikationsdesign 1: Læring, netværksdannelse og organisering

Velkommen til projektmodulet Læring, netværksdannelse og organisering!

Vi er tre undervisere på modulet:

Mie Buhl: mib@hum.aau.dk

Helle Marie Skovbjerg: skovbjerg@hum.aau.dk

Thorkild Hanghøj: thorkild@hum.aau.dk

Her følger information om modulets mål, indhold og studenterarbejdsomfang

Modulet

*Modulet udgør 10 ECTS point svarende til 275 **arbejdstimer***

Placering

5. Semester, Studienævnet for Kommunikation og Digitale medier

Modulansvarlige

Mie Buhl mib@hum.aau.dk

Type og sprog

Projektmodul

Undervisning og tekster er på dansk og engelsk

Mål

Målet er at den studerende opnår:

Viden om:

- tilrettelæggelsen af kommunikations- og informationsvidenskabelige produkter og løsninger med særligt fokus på samarbejde og læring
- og forståelse af kreative og designmæssige sider af udvikling og distribution af kommunikationsprodukter og processer
- funktionelle og indholdsmæssige dimensioner af kommunikationsprodukter og processer i relation til læring, netværksdannelse og organisering.

Færdigheder i:

- aktivt, samarbejdende, kreativt, konstruktivt og kritisk at udvikle informationsteknologiske

og kommunikationsmæssige løsninger, der understøtter læring, netværk og organisering

- at vurdere teoretiske og praktiske problemstillinger samt begrunde og vælge relevante analyse- og løsningsmodeller i relation til læring, netværksdannelse og organisering.

Kompetencer til:

- at omsætte faglig, teoretisk og metodisk indsigt i et konstruktivt virke i relation til læring, netværk, samarbejde og organisering
- at identificere, udvikle og implementere kommunikationsfaglige og informationsvidenskabelige løsninger med henblik på læring, netværksdannelse og organisering
- at formidle faglige problemstillinger og løsningsmodeller til fagfæller og ikke-specialister

Temaer for undervisningsaktiviteter, der understøtter og driver designprocessen frem:

Læringsteori, læringsdesign og pædagogik.

Der undervises i teorier om læring og læringsdesign læring i onlinemiljøer, og didaktiske strømninger. Læring i onlinemiljøer er omdrejningspunktet for aktiviteterne, og betegner både it, sociale medier og en forståelse af læring, der bygger på sociale praksisser, deltagelse, samarbejde, medproduktion.

Designteori og metode i relation til læring.

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

Virtuelle og it-understøttede processer, samarbejde og organisering.

Virtuelle og it-understøttede processer, samarbejde og organisering

Der undervises i teorier om digitalt understøttet voksenlæring, professionslæring samt børns læring. Undervisningen understøtter formulering af mål med kommunikationsdesignet, brugeres forudsætninger, netværksdannelse samt hvordan it-potentialer kan anvendes i designet.

Fagets videnskabsteori, med fokus læringsdesign.

Der undervises i teorier om designbaserede udviklingsprocesser Design-based research med henblik på et produkt samt den videnskabsteoretiske baggrund for at arbejde på denne måde.

Omfang og forventning:

Modulet er et *koncentreret projektarbejdsforløb* med henblik på udarbejdelse af et kommunikationsdesign for læring, netværksdannelse og organisering. I tilknytning hertil er der case-baseret undervisning og workshopaktiviteter i vekselvirkning med forelæsninger, som kan understøtte projektarbejdet.

I projektarbejdet arbejder I som studerende i mindre grupper og klynger om udvikling af konkrete, men teoretisk og metodisk begrundede designforslag til understøttelse af kommunikation eller kommunikative omgivelser baseret på en konkret case.

De tilknyttede forelæsninger og workshopaktiviteter skal kvalificere det konkrete gruppearbejde med at udvikle, det konkrete case baserede designforslag på teoretisk grundlag.

OBS!

Lige herunder finder I:

- Nyhedsforum: som vi undervisere bruger til at kommunikere til jer
- SOS: spørgsmål og svar, hvor i kan stille spørgsmål
- Lektionsplanen er beskrevet nedenfor. Her finder I også tilknyttet litteratur

Vi glæder os til at starte op og møde jer!

På vegne af hele gruppen

/Mie

 Announcements

 Nyhedsforum

 Spørgsmål og Svar

Dette er et spørgsmål og svar forum.

 Supplerende litteratur

Introduktion til modul, arbejdsmetode og case (lektion 1-3)

 Design based research - en introduktion

 workshop

 intro modul 2. sep

 SPOR 2 Brainstorm på case+spørgsmål

 slides

 thorkild slides

 Case spor 1

 Spor 2: helles slides

Læringsteori og læringsaktiviteter (lektion 4-5) - ved Thorkild

Introduktion til metode og læringsteori ud fra sidste workshop med fokus på hvad det er for en læreproces, som produktet har ledt sine brugere gennem. Introduktion til Kolb og Wenger.

Forberedelse: Download og læs

Kolb, D. A. (1984/2006). Experiential learning: Experience as the source of learning and development: <http://academic.regis.edu/ed205/Kolb.pdf> [06272012]

Wenger, E. (2000). Communities of practice and social learning systems. *Organization*, 7(2), 225-246.

Supplerende litteratur:

Illeris, K. (2007). Læringsteoriens elementer - hvordan hænger det hele sammen? *Læringsteoriens elementer*. Roskilde Universitetsforlag. (11-38)

Sfard, A. (1998). On two metaphors for learning and the dangers of choosing just one. *Educational researcher*, 27(2), 4-13.

Vygotsky, L. (1978 [1930]). Chapter 6. Interaction between Learning and Development. *Mind in Society*, pp. 70-88. http://www.cles.mlc.edu.tw/~cerntcu/099-curriculum/Edu_Psy/EP_03_New.pdf



Wenger



Sfard



Illeris



læringsteori slides

Kommunikationsdesign mhb. læring 1 (lektion 6) - ved Mie

Forelæsning: Kommunikationsdesign mhp læring, didaktik og læringsdesign

Hvad bør man overveje, når man planlægger læring for andre? Introduktion til didaktikbegrebet og til forskellige didaktiske strømninger dels ud fra et online perspektiv, dels udfra et teknologiperspektiv, dels ud fra et social praksis perspektiv. Dette sættes i relation til modulets procesmodel- (DBR)

Forberedelse:

De tre tekster giver teoretisk baggrund for de valg, der skal træffes, når I arbejder med casens læringsdesign:

Læs kap 3 i Visuel Kulturpædagogik med henblik på at forstå, hvad didaktik dækker over som begreb.

Læs Beetham med henblik på at forstå design af læring i lyset af digitale medier

Læs Hiim og Hippes tekst supplerende om didaktiske positioner med henblik på at forstå, hvordan forskellige forestillinger om undervisning læring har et historisk og aktuel afsæt.

Litteratur:

Buhl, M. & Flensborg (2011). Visuel kulturpædagogik. Kap. 3 (didaktik), København: Hans Reitzels Forlag

Beetham, H. (2007): An approach to learning activity design. In: Beetham, H. & Sharpe, R. (eds.) *Rethinking pedagogy for a digital age. Designing and delivering e-learning*. Abingdon: Routledge. p. 26-40 (14 s.)



Hiim & Hippe Læring gennem oplevelse, forståelse & handling



Visuel kulturdidaktik - fra: Visuel kulturpædagogik Buhl & Flensborg



Beetham2007 An approach to activity design



slides 6 sep

Introduktion til platform (lektion 7) - ved Helle

Igennem Richard Jenkins "Collective Intelligence" og Ackermans 6 karakteristika af digitale praksisformer undersøger vi, hvordan læringsfællesskaber deler, udveksler og udvikler viden i samspil med hinanden.

Meningen er, at I kan bruge disse karakteristika som inspirationskilde til udformningen af jeres læringsdesign.

Litteratur:

Jenkins, H. (2006) Interactive Audiences? The Collective Intelligence of Media Fans i Fans, Bloggers and Gamers. Exploring Participatory Culture. New York University Press. NY. (p.134-151)

Ackermann, E. (2013) Growing up in the digital age: Areas of Change. Technologies, sociedade e conhecimento. Vol 1. (p.119-132)



Ackerman Digital Age



Jenkins Interactive Audiences?



slides fra undervisningen 6/9

Sporarbejde (lektion 8) v. Helle, Thorkild og Mie

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

Litteratur. Sporspecifik:

Spor 1:

Buhl, M. & Ejsing-Duun (2015) Blended learning promoting new developments for Nordic master programs in visual studies and art education, ECEL Proceedings

Brænder, B.(2011). Linselus - læring foran og bag ved kameraet. *Liv i skolen*, 3

[http://www.viauc.dk/hoejskoler/vok/liv-i-](http://www.viauc.dk/hoejskoler/vok/liv-i-skolen/Documents/2011/3/13%20%C3%86stetiske%20l%C3%A6reprocesser%20p%C3%A5%20nettet.pdf)

[skolen/Documents/2011/3/13%20%C3%86stetiske%20l%C3%A6reprocesser%20p%C3%A5%20nettet.pdf](http://www.viauc.dk/hoejskoler/vok/liv-i-skolen/Documents/2011/3/13%20%C3%86stetiske%20l%C3%A6reprocesser%20p%C3%A5%20nettet.pdf)

Peppler, K. (2010). Media arts: Arts education for a digital age. *Teachers College Record*, vol 112, nr. 8, p. 2118-2153

<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.700.7662&rep=rep1&type=pdf>

Dunleavy, M. & Dede, C. (inpress). Augmented reality teaching and learning. in. J.M. Spector, M.D. Merrill, J. Elen & M.J. Bishop (eds), *The handbook of research for educational communications and technology* New York: Springer

<http://isites.harvard.edu/fs/docs/icb.topic1116077.files/DunleavyDedeARfinal.pdf>

Spor 2:

Johansen, S.L (2014) "iPad som legetøj" i *Børns liv og leg med medier*. Pædagogik & Læring, Dafolo, p.73-90.

Øksnes et al. (2015) "Lek - det som gjør livet verdt å leve!" i *På spor etter lek. Lek under moderne vilkår*. Fagbokforlaget p. 47-66.

Brandt, Erika (2015) "Elektroniske hverdagsfortællinger og vitaliserede læringsmiljøer" i *Digital Pædagogik*, p. 105-121.

Spor 3:

Curwood, J. S., Magnifico, A. M., & Lammers, J. C. (2013). Writing in the Wild: writers' motivation in fan-based affinity spaces. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 56(8), 677-685.

<https://urresearch.rochester.edu/institutionalPublicationPublicView.action?institutionalItemId=26931>

Hanghøj, T. (2012). Spilscenarier i undervisningen – præsentation af en didaktisk model. *Læring og medier*, 5(9), 1-22. <http://ojs.statsbiblioteket.dk/index.php/lom/article/view/6207>

Hinrichsen, J., & Coombs, A. (2014). The five resources of critical digital literacy: a framework for curriculum integration. *Research in Learning Technology*, 21. (16 s),

http://www.researchinlearningtechnology.net/index.php/rlt/article/view/21334/pdf_1



Spor 2: Øksnes & Sundsdal: Lek - det som gjør livet verdt å leve!



Spor 2: Brandt: elektroniske hverdagsfortællinger



Spor 2: Johansen Børns liv og leg med medier



Blended learning promoting new developments for Nordic master programs in visual studies and art education



Dunleavy & Dede AR

 SPOR 2: Slide til domæne - 1. møde med UCC studerende

 Spor 1 slide med problemidentifikation + plan for domæne

 slides spor 1 7sep

 slides 7/9

 spor 3 slides

Introduktion til designfasen (lektion 9) - v. Helle

Forelæsning: Design-Based Research

I de seneste par årtier har der meldt sig et perspektiv på forskning, der har sin forankring i designpraksis. En central pointe er her, at forskning foregår gennem fx et designarbejde for herved at drage nytte af den særlige måde at arbejde på, som kendetegner design. Det muliggør at få del i den viden, der ligger i designpraksis, og som ellers forblev i praksis og ikke kom andre interesser til gode. Forelæsningen vil introducere til en designbaseret forskning, og hvordan et sådant forskningsperspektiv både udfordrer nogle idealer om forskning og tilbyder arbejdsformer, som er tæt på konkrete projekter med forankring i praksis.

Forberedelse:

Amiel, T., & Reeves, T. C. (2008). Design Based Research and Educational Technology: Rethinking Technology and the Research Agenda. *Educational Technology & Society*, 11 (4), 2008, pp. 29–40.

Misfeldt, M. (2010). Forestillet læringsvej. *Dansk Pædagogisk Tidsskrift*.

 Amiel&Reeves

 Misfeldt forestillet læringsvej

 slide DBR intro

 Slides om "forestillet læringsvej"/mål og antagelser

Designprincipper (lektion 9) - v. Helle

1: FORMULERING AF TESTBARE DESIGN PRINCIPPER: I skal omformulere jeres teoretiske viden om læring og didaktik til designprincipper – hvordan gøres det, så det både driver designet frem og er med til at undersøge domænet?

2: KVALIFERING AF DESIGN: Når den første prototype er udviklet skal den afprøves. Vi har allerede lært, at designeksperimentet altid foregår i en virkelig kontekst med alt, hvad det medfører. Afprøvningen er altså en afprøvning og en evaluering i praksis. Derfor har vi brug for metoder til at teste og afprøve i praksis, der samtidig producerer viden, som vi kan tage med videre i vores redesign, og som altså gør os klogere på vores problemstilling.

Vi kigger på metoder til test og afprøvning.

Litteratur:

Rogers, Yvonne, et al. "Interaction design: beyond human-computer interaction." *netWorker: The Craft of Network Computing* 11.4 (2007). Kapitel 14.

Baumgartner, Eric, and Philip Bell. (2002) "What will we do with design principles? Design principles and principled design practice." *Annual Meeting of the American Educational Research Association, New Orleans, LA, USA*. 2002.



Litteratur



pp 9/9

Problemer og problemformuleringer (lektion 10) - v.- Thorkild

Forelæsning: Introduktion til grundlaget for problemformuleringsarbejdet med henblik på at udvikle problemformuleringer som både er interessante og kan besvares. Dette knyttes til DBR. Hertil knyttet en times udvikling af problemformuleringer til de konkrete projekter.

Litteratur

Ankersborg, V. (2007): Problemformuleringer – en nødvendig logisk umulighed. In: Ankersborg, V. & Boolsen, W.M. (red.). Tænk selv! Videnskabsteori og undersøgelsesdesign. I samfundsvidenskab. Forlaget Politiske Studier. s.1-18

Schön, D. (1978). Generative Metaphor: A Perspective on Problem Setting in Social Policy. In: Ortony, A. (ed.). *Metaphor and Thought*. Cambridge: Cambridge University Press, 137-163.

Herefter er der klyngeaktiviteter i de tre spor (lektion 11).



Schön Generative Metaphor



Ankersborg



TH slides

Sporopdelt undervisning (lektion 11) - v. Mie, Helle & Thorkild

sporopdelt undervisning



Tildens præsentation om design

Videnskabsteori (lektion 12) - v. Helle

I denne forlæsning introduceres pragmatismen som videnskabsteoretisk position, særligt gennem den amerikanske filosof Dewey. Pragmatismen og Dewey er kendt for devisen om "learning by doing", og vi skal derfor arbejde med handling som en måde at vidensproducere på.

Vi læser en introducerende tekst om Dewey og pragmatismen fra Svend Brinkmanns fine bog John Dewey. Desuden læser vi teksten Goldkuhls tekst om forskellen på en pragmatisk og en fortolkningsorienteret tilgang til vidensproduktion.

Litteratur:

Brinkmann, Svend (2006) John Dewey. En introduktion. Hans Reitzels Forlag (p. 30-43).

Goldkuhl, Göran (2012) Pragmatism vs interpretivism in qualitative informatin systems research. European Journal of Information Systems 21. (p.135-146).

Forberedelse:

Læs teksterne

Fokusere på definitioner af handlingsbegrebet.

Fokusere på forskellen mellem eksempelvis en hermeneutisk tilgang og en pragmatisk tilgang til vidensproduktion.



Brinkmann 2006 Dewey



Goldkuhl



Øvelse til dagens undervisning



Upload af slides fra grupper fra dagens øvelse i VT



VT 1

Sporvejledning (lektion 13) v.Mie, Helle & Thorkild

Sporopdelt vejledning - første gruppevejledning



slides 21.9

Læring i formelle og uformelle kontekster (lektion 14) - v. Thorkild

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

Forberedelse

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

Litteratur

Wahlgreen, B. (2010). Voksnes læreprocesser. Kompetenceudvikling i uddannelse og arbejde. Kapitel 6.

Dale, E. L. (1998). *Pædagogik og professionalitet*. Århus: Forlaget Klim, 23-24, 49-54, 61-62, 66-68, 74-77, 190-198.

Jessen, C. (2008). Læringsspil og leg. In: Andreassen, L. B., Meyer, B. & Rattleff, P (red.). *Digitale medier og didaktisk design: Brug, erfaringer og forskning*. Århus: Danmarks Pædagogiske Universitetsforlag, 46-63



Dale



Jessen



Wahlgren Kap 6



Slides formel og uformel

Online fællesskaber og netværksdannelse (lektion 15) - v. Thorkild

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

Forberedelse

Læs teksterne og tænk over eksempler på, hvordan online læring finder sted.

Litteratur

Gee, J. P. (2005). Semiotic social spaces and affinity spaces. In: Barton, D. & Tusting, K. (ed.) *Beyond communities of practice language power and social context*. Cambridge: Cambridge University Press, 214-232. <http://www.bendevane.com/RDC2012/wp-content/uploads/2012/08/Gee-Social-Semiotic-Spaces.pdf>

Stahl, G., Koschmann, T., & Suthers, D. (2006). Computer-supported collaborative learning: An historical perspective. In R. K. Sawyer (Ed.), *Cambridge handbook of the learning sciences* (pp. 409-426). Cambridge, UK: Cambridge University Press. http://GerryStahl.net/cscl/CSCL_English.pdf



slides om online fællesskaber

Kommunikationsdesign mhp. læring 2 (lektion 16) - v. Mie

v. Mie

Forelæsning: Om Teori-Genererende Praxis og stilladsering

Forelæsningen omhandler, hvordan praksiserfaringer kan være med til at danne viden og teoretisk refleksion.

Forelæsningen knytter an til DBR forløbet første dag. Endvidere introduceres stilladseringsbegrebet mhp på hvordan læringsdesignet kan konkretisere lærerendes processer

Forberedelse

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

Læs Wood, Bruner, Ross mhp begrebet Stilladsering

Læs Wass & Golding mhp på udvikle værktøjet for et stilladserende læringsdesign

Litteratur:

Buhl, M. (2016). Theory-generating practice. Proposing a design principle. Læring & Medier.

Buhl, M. & Rahn, A. (2015). Augmented reality som wearable. Læring & Medier

<http://ojs.statsbiblioteket.dk/index.php/lom/article/view/22797/20121>

Wood, D, Bruner, J. S., Roos, G. (1976). The role of tutoring in problem solving, *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, vol. 17 p.89-100

<http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1469-7610.1976.tb00381.x/abstract>

Wass, R & Golding, C. (2014). Sharpening a tool for teaching: the zone of proximal development, *Teaching in higher education*, vol. 19, Iss. 6, p. 671-684

<http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/13562517.2014.901958>



slides 23/9



Theory-Generating practice

Videnskabsteori II v. Helle (lektion 17)

Denne undervisningsgang i videnskabsteori skal vi fokusere på designtænkningens videnskabsteori gennem Schön og pragmatismen. Desuden skal vi lave øvelser, der angår de specifikke designs, som I er i gang med at lave og reflekterer over dem i Schönsk forstand.

Forberedelse:

Læs teksterne og fokusere på, hvad "refleksion" og "den reflektive praktiker" betyder i forhold til jeres specifikke projekter.

Litteratur:

Schön, Donald A. (1983) The Reflective Practitioner. How Professionals Think In Action. Basic Books.



Schön



Slide til dagens aflevering



pp. 26/9

Sporaktiviteter (lektion 18) v. Mie, Helle & Thorkild

Sporaktiviteter ved underviserne

Opponentseminar (lektion 19) - v. Mie, Helle & Thorkild

Opponentseminar v. underviserne



Arbejdsark til opponentseminar

Topic 18

Topic 19

Topic 20

KOMMUNIKATIONSDESIGN 2 - KULTUR OG VÆRDIER (KDM_BA_CPH)

Kære 5. semester - velkommen til Kommunikationsdesign Modul 2: Kultur & Værdier

Kurset er centreret omkring udvikling af kommunikationsdesign – med særlig opmærksomhed på og refleksion over modtageres værdier og kultur. Spørgsmål der rejser sig er, hvordan man kommunikerer til og/eller italesætter bestemte modtagere, hvordan man motiverer og engagerer bestemte modtagere med en ønsket effekt? Hvad kan man tillade sig – i en god (eller dårlig) sags tjeneste? Hvor går grænsen mellem den etiske og uetiske kommunikation? Det handler således også om, at kommunikation er medskaber af værdier og kultur for modtagergrupper, at kommunikation kan afstedkomme et kultur/værdi-møde. Det betyder, at afsender ikke blot skal kende modtagers kultur, men også må reflektere over sin egen og forskelle og ligheder mellem de involverede kulturer, for at blive i stand til at etablere en vellykket kommunikation.

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

På modulet arbejdes der endnu engang i et koncentreret projektarbejdsforløb. Projekt opgaven har udvikling og tilrettelæggelse af et kommunikationsdesign som omdrejningspunkt. De studerende skal i projektet agere som den professionelle afsender, der designer et kommunikationsprodukt, der tager sigte på modtagerens kultur og værdier. Konferenceproduktet kan stort set være hvad som helst: en hjemmeside, et cross-media-produkt, et journalistisk arbejde, en events, en audiovisuel produktion eller design osv. Rapporten skal imidlertid ikke blot præsentere (konceptet) om et kommunikationsdesign, men den skal ligeledes teoretisk begrunde og diskutere designet.

Projektgrupperne skal arbejde indenfor case-rammen:

Udvikling af et kommunikationsdesign til Foreningen Grønlandske Børn

På modulets 3. dag har vi derfor besøg af repræsentanter fra Foreningen Grønlandske Børn til en seminar-dag. Se nærmere om casen og seminaret nedenfor under emne 4.

Kort om kurserne

Modulet består af 4 del-modulet/kurser:

1. Kulturteori og -analyse (8 kursusgange - hvoraf en er klynge))
2. Designteori (5 kursusgange - heraf 2 øvelser)
3. Persuasivt design (5 kursusgange - heraf 2 øvelser)
4. Fagets videnskabsteori (2 kursusgange)

Hertil kommer Introduktionen til modulet og 2 seminarer med Foreningen Grønlandske Børn - et indledningsseminar og et afslutnings og feedbackseminar.

Om litteraturen

Litteraturen til Introduktionen findes her på moodle.

Til Kulturteori og analyse-kurset er der et kompendiet. Det bliver solgt i/via Akademik Books. Derudover er der online-tekster

Til Designkurset er det muligt at finde grundbogen, Ipo Koskinen et al 2011: *Design research Through Practice. From Lab, Field, and Showroom*. online på dette link:

filer.tempos.dk/97/DesignResearchComplete.pdf

Til Persuativt design kan grundbogen af Fogg: *Persuasive technology* ligeledes finde på nettet:

<http://wtf.tw/ref/fogg.pdf> - eller AUB har online-adgang til bogen.

Til Videnskabsteori er/bliver teksterne uploadet her på moodle.



Announcements



Nyhedsforum

1. Introduktion Del 1: Kultur og værdi.

v/ Bolette Blaagaard

Enhver kommunikation indlejrer implicit eller eksplicit værdier. Det er værdier og kommunikation af værdier, der er fokus på i dette modul. Det er denne ramme, som introduktionen indkredser og relaterer til det at lave et kommunikationsdesign. Der skitseres her forskellige modeller at arbejde ud fra ligesom brandingbegrebet ud fra en værdi-vinkel kommer på banen.

Endelig præsenteres den case, den humanitære organisation Kvindernes Ulandsudvalg, som vi skal møde d. 20/10.

Litteratur:

Preben Sepstrup og Pernille Fruensgaard Øe (2010). Model for kommunikationsprocessen. I *Tilrettelæggelse af informations. Kommunikations- og kampagneplanlægning*. Kbh: Academica. (s. 145-150, 152-158, 160-162, 164-167, 173-180).

Ingemann, Bruno (2002). Den nye Bollemodel. I *Tekster skal ses*. Roskilde: Roskilde Universitetscenter.

Jenkins, H; Ford, S. & Green, J. (2012). Introduction. I *Spreadable Media. Creating value and meaning in a networked culture*. N.Y.: New York University Press. (s. 1-46). Læs 1-8 og 37-46.

Supplerende:

Jenkins, H; Ford, S. & Green, J. (2012). Designing for Spreadability. I *Spreadable Media. Creating value and meaning in a networked culture*. N.Y.: New York University Press. (s. 195-216).



Ingemann Den nye Bollemodel



Preben Sepstrup



Jenkins, Ford Green Introduction. Spreadable Media



Jenkins, Ford Green Designing for spreadability

2. Introduktion Del 2: Designteori 1

v/ Anne Hatting

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

Formålet med dagens undervisning: forberedelse til mødet med afsender.

Fokus på brugeren: hvem og hvor er brugerne? Og hvordan finder man dem. Skal / kan de deltage i dette projekt ? Det kan bl.a. være et tidsspørgsmål.

Projektejer/ afsender skal inddrages i dette spørgsmål.

Fokus på co-construction, hvor alle parter kan deltage (afsender, bruger/ modtager og designer/studerende.)

Litteratur:

Ilpo Koskinen et al 2011: *Design research Through Practice. From Lab, Field, and Showroom*. Morgan Kaufmann Publishers

- via filer.tempos.dk/97/DesignResearchComplete.pdf

"Tag" 'Design Research' bogen med til undervisningen. Læs kap. 2 og 3 inden forelæsningen.

3. Kulturteori 1: Kulturbegrebet og kulturniveauer

v/ Gorm Larsen

Er kultur noget, der er knyttet til en gruppes særtræk og traditioner, altså noget man er, eller bør vi omvendt forstå kultur som nogle almengældende normer, som man enten har eller ikke har? Denne første kursusgang i kulturteori tegner et overblik de forskellige forståelse af kulturbegrebet og de dertil hørende kulturteorier, der har præget den moderne tids kulturstudier. Særligt fokus vil der være på Hofstede og Hofstede nationale kulturteori, som nok på flere punkter kan kritiseres, men som på den anden side har nogle operative kategorier og begreber at forholde sig til i forbindelse med kultur og værdier.

Kirsten Hastrup: "Kultur som orden. Systemer, mønstre og videnskaber" i *Kultur. Det fleksible fællesskab*. Univers/Aarhus Universitetsforlag, Århus. (s. 35-53) [kompendium]

Geert & Gert Jan Hofstede: "Kulturniveauer" i *Kulturer og organisationer. Overlevelse i en grænseoverskridende verden*. Handelshøjskolens Forlag, Kbh. (s 17-40) [kompendium]

4. SEMINAR med Foreningen XX

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

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

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

På seminaret med Foreningen XX, bliver der rig mulighed for at stille spørgsmål, brain-storme og sparre og gå i dialog med Foreningen XX omkring projektet – så brug denne mulighed.

5. Designteori 2:

v/ Anne Hatting

Formål med dagens undervisning: starte på at konstruere en model til designarbejdet – blive klar til at gå i gang med projektet.

Find/ vælg nogle brugere (målgruppe). Udarbejde en spørge-/tænkeramme til indkredsning af brugerprofil med fokus på: brugernes kulturelle præferencer (vaner og værdier), brugernes adfærd i den virkelige og i den virtuelle verden.

- Finde eget ståsted, egne kulturelle præferencer (den socialkonstruktivistiske forsker)
- Arbejde med valg af kommunikationskanaler og prototypeidéer for designproduktet. Med afsæt i afsenders visioner beskrives projektets idé, i udtryk (tekster, visuelle udtryk, formidlingskanal), der kan kommunikeres til brugerne.

Læs kap. 4 og 5 i Design Research-bogen.

6. Kulturteori 2: Habitus, symbolsk kapital og anerkendelse

v/ Gorm Larsen

En af de mest indflydelsesrige sociologer når det drejer sig om at tænke over relationen mellem kultur og værdier er Pierre Bourdieu. Med sine begreber om felt, habitus, praksis og symbolsk kapital præsenterer han en dynamisk og interrelationel måde at forstå subjektet og dets værdier.

I kølvandet på Bourdieu har Henrik Dahl lanceret en operationalisering af hans teori med udgangspunkt i værdikort over danskere. Vi diskuterer Dahl kontra Bourdieu.

Afslutningsvis præsenteres en anden begrebsramme, nemlig Axel Honneths redegørelse for de forskellige anerkendelsesformer – som i stor udstrækning spiller ind i mødet med den anden.

Litteratur:

Pierre Bourdieu & Loïc J.D. Wacquant 1996: "Felternes logik" i *Refleksiv sociologi*. Hans Reitzels Forlag, Kbh (s. 83-100). [Kompendium]

Pierre Bourdieu 1989: "Social Space and Symbolic Power" in *Sociological Theory*, Vol. 7, no. 1: 14-25 [Kompendium]

Henrik Dahl: "Nogle erfaringer med at operationalisere Bourdieu" i *MedieKultur* 24. [kompendium]

Axel Honneth 2005: "Mellem Aristoteles og Kant. En skitse til anerkendelsens moral". In *Behovet for anerkendelse*. Hans Reitzels Forlag. [kompendium]

7. Persuasivt design 1: The Functional Triad

v/ Birger Larsen

Persuasive design som begreb introduceres og eksemplificeres gennem produkter der forsøger at få mennesker til at ændre adfærd. Den funktionelle tridade introduceres som baggrund for arbejdet med persuasivt design, og første del "Computeren som persuasivt værktøj" præsenteres. Der afsluttes med en øvelse i persuasiv analyse af et kommunikationsprodukt.

Litteratur:

Fogg (2003): Kap. 1, 2, 3

8. Videnskabsteori 1: Kultur: Tolkninger og konstruktioner

v/ Helle Marie Skovbjerg

Vi skal arbejde med kulturbegrebet videnskabsteoretisk, dvs. hvilke videnskabsteoretiske præmisser ligger til grund for forskellige forståelser af kulturbegrebet, og hvordan kan vi forstå produktionsbetingelserne for disse forståelser.

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



Rorty

9. Kulturteori 3: Interkulturel kommunikation

v/ Iben Jensen

Interkulturel kommunikation spiller en større og større rolle i hverdagen. I internationale virksomheder, i offentlige institutioner og i medialiseret kommunikation som fx en kampagne.

Det interkulturelle forskningsfelt har i mange år været opdelt i en anvendelsesorienteret tilgang og i en mere filosofisk tilgang. Den anvendelsesorienterede tilgang tager afsæt i kulturer set som afgrænsede nationale helheder, hvor man indkredser kulturens kerneværdier. Kommunikationsopfattelsen indenfor denne tilgang er bygget på en funktionalistisk forståelse, centreret om den klassiske afsender-budskab-modtager model. Formidlerens rolle bygges på en forestilling om, at man kan forudsige modtagerens reception baseret på kulturens kerneværdier.

Den filosofiske tilgang betegnes samlet som kritisk interkulturel kommunikationsforskning og har sit teoretiske udgangspunkt i socialkonstruktivisme og praksisteori. Fra denne tilgang ses kultur som en kompleks størrelse, som kan undersøges i forhold til hvordan aktører i en kultur ses i forhold til køn, etnicitet, uddannelse og konkrete kontekster.

På denne kursusgang præsenteres de to tilgange til interkulturel kommunikation med særligt fokus på, hvilke konsekvenser det i praktisk kommunikation har, hvilken teori man læser sig op ad.

Litteratur:

Hall, Edward (1976), Chapter 7, Contexts high and low. In *Beyond Culture*. Anchor Books 105-116

Halualani, R., Mendoza L. og J. Drezewiecha (2009): Critical Junctures in Intercultural Communication studies: A Review. *The Review of Communication*, 9. Årg., nr. 1: 17-35.

Jensen, I (2006): The practice of intercultural communication: Reflections for professionals in cultural meetings. In Samovar, L., Porter, R., and R. McDaniel: *Intercultural Communication, a reader*. Pp 39-48, Wadsworth.

Grenvalg

Præsentation af de tre specialiseringsmuligheder på 6. semester.

Foreløbigt program:

12:30-12:35 Introduktion

12:35-12:55 Præsentation af INTERAKTIV DIGITALE MEDIER v. Jens F. Jensen

12:55-13:15 Præsentation af KOMMUNIKATION v. Rikke Kirstine Nielsen & studerende

13:20-13:40 Præsentation af INFORMATIONSVIDENSKAB v. Toine Bogers & studerende

13:40-? Mingling / Q&A - og kaffe

10 Selv-teknologier

v/ Bolette B. Blaagaard

Filosoffen Michel Foucault har udviklet begrebet "selv-teknologi" for at indfange den måde, hvorpå praktikker og artefakter bruges til at frembringe selvforestillinger om individet som en socialt kompetent aktør. Kursusgangen belyser, hvordan kulturobjekter optræder som selv-teknologier i senmoderne samfund og hvordan de bruges som redskaber til øget selvforståelse eller identitetsudvidelse.

Litteratur:

Foucault, Michel (1982). "Technologies of the self" i Rabinow, Paul (ed.) Michel Foucault. *Ethics – Subjectivity and truth*. London & New York: Penguin, pp. 223-251 [kompendium]

Jantzen, Christian m.fl. (2006). Becoming 'a woman to the backbone': Lingerie Consumption and the Experience of Feminine Identity. *Journal of Consumer Culture* 6 (2): 177-201 {link AUB}

11 Repræsentation, diversitet & magt

v/ Bolette B. Blaagaard

Kursusgangen diskuterer, hvordan repræsentationer af andre og os selv fungerer og påvirker os og samfundet, og vi vender blikket mod repræsentationen af "hvide" såvel som "sorte" mennesker i vores vestlige kultur gennem populærkultur, finkultur og journalistik.

Litteratur:

Essed, Philomena (2002). "Everyday Racism: A New Approach to the Study of Racism", i Essed, P & Goldberg, D.T. (eds): *Race Critical Theories*. Malden, MA & Oxford: Blackwell, s. 176-194 [kompendium]

Fanon, Frantz (1956). "Algeria Unveiled", *The New Left Reader*, s. 161-185 [kompendium]

http://www.oregon.gov/DAS/LO/docs/whiteprivilege_peggy McIntosh.pdf

12 Designteori 3

v/ Anne Hatting

Formål med dagens undervisning: valg af designmetode (lab, field, showroom) og plan for arbejdet (redskaber og deltagere er klar).

Grupperne vælger metode – lab, field, showroom.

Mock-up model for co-design processen – en arbejdsplan for de næste par uger. Planen omfatter: redskaber, deltagere, tidspunkter, forventninger til resultatet.

Læs kap. 6 og 7 i Design Research bogen



naturstyrelsen

13 Videnskabsteori 2: Pragmatisme og forståelser af barnet

Vi undersøger gennem pragmatiske perspektiver forståelser af barnet i jeres case.

Litteratur

James, A. et al. (1998) *Theorizing Childhood*. Cambridge: Polity.

Hammersley, M. (2016) *Childhood Studies: A sustainable paradigm?* i *Childhood*. (p. 1-15)



James et al. 1998



Hammersley

14 Udviklingskommunikation og humanitære kampagner

v/ Bolette B. Blaagaard

Kursusgangen følger og specificerer den foregående undervisnings teoretiske introduktion ved at fokuserer på udviklingskommunikation som en case for kommunikativ repræsentation på områder, hvor kulturforskelle og diskursive magtstrukturer spiller en central rolle.

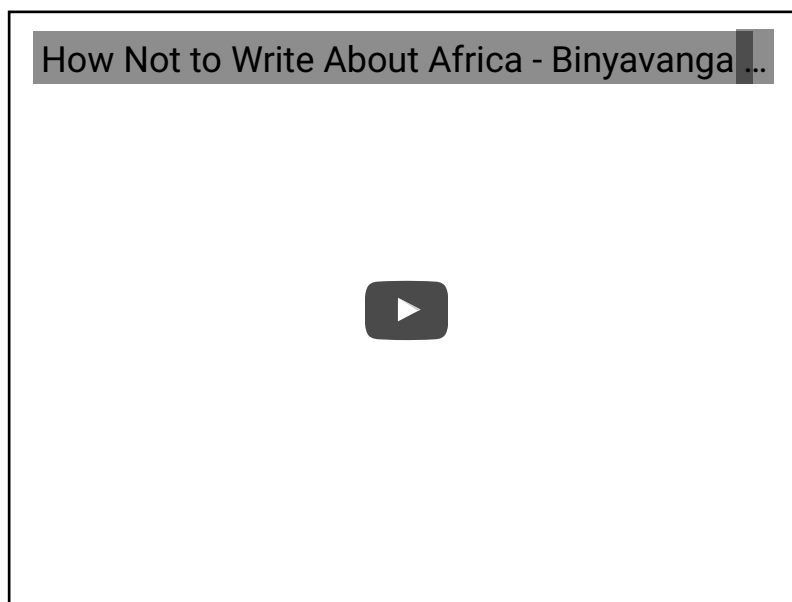
Litteratur:

Chouliaraki, Lilie (2013). *The Ironic Spectator*. Cambridge: Polity, pp. 172-205 [kompendium]

Anbefalet:

Waisbord, Silvio (2002): *Family Tree of Theories, methodologies and strategies in Development Communication*.
Online adgang: <http://www.communicationforsocialchange.org/pdf/familytree.pdf>

Wainaina, Binyavanga: "How to write about Africa"



ekstra chouliaraki



Chouliaraki Ironic Spectator 192-195

15. Persuasivt design 2: Computers as Persuasive Social Actors; Credibility of Computers

v/ Birger Larsen

Anden del af den funktionelle triade, "Computeren som persuasivt medie" præsenteres med fokus på effektfulde simulationer, og tredje del "Computeren som persuasive sociale aktører" præsenteres med fokus på fysiologiske, psykologiske og sociale dynamikker. En øvelse i analyse af selvvalgte persuasive produkter inkl. studenterpræsentationer gennemføres. "Computeres troværdighed " introduceres afslutningsvist og en øvelse i design af persuasive produkter gennemføres.

Litteratur:

Fogg (2003): Kap. 4, 5, 6, 7

16 Kulturteori - klynge

artikel, som analyseres.

<http://www.fgb.dk/en-samtale-om-at-positive-forandringer-for-udsatte-boern/>

17. Persuasivt design 3: The Ethics of Persuasive Technology

v/ Birger Larsen

Etik i persuasivt design diskuteres på baggrund af indledende øvelse med studenterpræsentationer, og etiske guidelines præsenteres. Der afsluttes med nye perspektiver på persuasivt design og adfærdændring.

Litteratur:

- Fogg, (2003), Kap. 8, 9, 10
-