



AALBORG UNIVERSITET

Studienævnet for
Kommunikation og Digitale Medier
Efterår 2017

Semesterbeskrivelse 5. semester Kommunikation og Digitale Medier, Aalborg

Oplysninger om semesteret

Skole: Skolen for Musik, Musikterapi, Psykologi, ArT, Kommunikation and Teknologi (MPACT)

Studienævnet: Kommunikation og Digitale Medier

Studieordning: Studieordning for bacheloruddannelserne i Kommunikation og Digitale Medier:
Informationsvidenskab, Interaktive digitale medier og Kommunikation:
http://www.fak.hum.aau.dk/digitalAssets/152/152984_ba_kommunikationogdigitalemedier_2016_hum_aau.dk.pdf

Semesterets temaramme

Uddannelsernes 5.semester fokuserer på kommunikationsdesign, og arbejder med teorier, metoder og praksisser til at forme og realisere kommunikation. Semestret er karakteriseret ved at forløbe over tre moduler, å 6 ugers varighed, som hver afsluttes ved en mundtlig eksamen med intern censor. Under hvert modul udarbejder de studerende et kommunikationsdesign, der demonstrerer semesterets faglige dimensioner. Under temaet kommunikationsdesign studeres innovation, kreativitet, strategi, kultur, brugere/modtagere og designprocesser. Den studerende skal i løbet af semestret konceptualisere, designe og producere kommunikation/ kommunikationsressourcer under hensyntagen til samarbejde og læring, underholdning, oplysning og persuasion.

Hvad er design?

Ordet design betyder formgivning, f.eks. udformning af et produkt som tøj, en illustration eller en plan, udformning af bygninger, bydele eller landskaber, samt formgivning af kommunikation. I designprocessen indgår kendskab til kontekst, målgrupper, anvendelsesbehov samt resultatets æstetiske og funktionelle egenskaber.

Design er således ikke kun et begreb, der knytter sig til arkitektur og mode, men er et begreb, der knytter sig til langt mere end formgivning eller skabelsen af fysiske produkter. På dette semester vil de studerende møde forskellige perspektiver på kommunikationsdesign. Kommunikationsdesign benytter forskellige elementer (grafik, animationer, logo, typografi, web- og digitalt design, printmaterialer og lignende), som sammensættes strategisk i en helhed, for at fremme et givent budskab eller befordrer en bestemt type interaktion, læring, oplevelse eller adfærdændring. Begrebet dækker research, strategi og planlægning samt udarbejdelse af mere eller mindre komplekse digitale eller fysiske kommunikationsressourcer.

I modul 1 defineres design som 1) didaktisk design, der refererer til underviserens planlægning, pædagogiske filosofi, værktøjer, metoder, evaluering og re-design. 2) Læringsdesign, knyttes til det engelske Learning Design og skal forstås som en deskriptiv ramme for undervisningsaktiviteter, der inddrager de studerende i åbne kritisk og kreative undersøgelsesprocesser med teknologier.

Modulets metodologiske ramme er Design Based Research (DBR), som er karakteriseret ved at arbejde med et bredt designbegreb, være iterativ, respektere kontekst og være teoretisk orienteret.

I modul 2 ses design som processer, der leder frem til udvikling af et oplevelsesorienteret kommunikationsprodukt. Kurset introducerer bruger-orienterede modeller og metoder til at designe og udvikle

oplevelsesdesigns. Der arbejdes ud fra Kumar's (2009) procesmodel samt Buchanan's (1992) forståelse af, hvad det er for problemer, der arbejdes med i design.

I modul 3 ses defineres design som..... (Sandra)

Semesterets organisering og forløb

Semestret er bygget op omkring 3 selvstændige, afsluttende projektmoduler:

1. Læring, Netværk & Organisering
2. Oplevelse, Tid & Rum
3. Kultur & Værdier.

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

Hvert modul udgør en tredjedel af semesterets samlede omfang, lig med 10 ECTS. Undervisningen på modulet vil blive varetaget af forsknings- og undervisningsmedarbejdere fra Aalborg Universitet, Institut for Kommunikation.

Plan og datoer for de enkelte moduler:

Semesterstart 4. september: Udvides med oplæg om vinkler på design i relation til de enkelte moduler (Marianne, Sandra og Ulla)

Modul 1: 5. september – 13. oktober (uge 36-41)). Aflevering af projekt fredag d. 6 okt.; eksamen: 12. og 13.okt

Modul 2: 23. oktober – 2. december (uge 43-48). Aflevering 24. november; eksamen: 29.+30. november.

Modul 3: 54. december – 20. januar (en uges ferie i uge 52). Aflevere 19. januar; eksamen: 25.+26 januar

Modul 1

Modulet omdrejningspunkt vil være 2 (3) cases relateret til 1) AUB's udvikling af digitale læringsressourcer 2) Digital Scholarship i relation til AAU's PBL principper og med første semester som målgruppe. Med digital Scholarship henvises til de ikt-kompetencer og den konceptuelle teknologiforståelse, en studerende i dag skal beherske for at kunne tilegne sig, anvende og udnytte digitale værktøjer akademisk, kvalificeret, effektivt og metodisk for at samarbejde, søge, organisere, bearbejde og formidle viden.

I efteråret 2017 vil modulet indgå som case i udviklingsprojektet, *Flipped PBL curriculum*. Projektet er under Det strategiske Uddannelsesråd.

PROJEKTBESKRIVELSE FOR DET OVERORDNEDE UDVIKLINGSPROJEKT

Projektets mål er at designe og afprøve en række PBL-praksisser, som radikalt omtænker relationerne mellem kurser og projektarbejde, samt integrerer nye IKT-kompetencer ind i uddannelserne. Den stigende tilgængelighed af åbne læringsressourcer, der spænder fra enkelte videoer til hele online kurser, fremprovokerer nogle fundamentale spørgsmål for den måde vi tilrettelægger kurser og projektarbejde. I flere år har man arbejdet med begrebet "flipped classroom" og for nyligt begyndte begrebet "flipped curriculum" at blive anvendt. I et flipped curriculum kunne man forestille sig semestre eller moduler, hvor der ikke blev udbudt kurser, men studerende og undervisere kunne tilgå relevante kurser og materialer online; hvor det var de formulerede problemer, der var bestemmende for kursus og materialevalg. Tiden og aktiviteterne mellem studerende og lokale undervisere kunne i stedet organiseres som workshops, diskussionsgrupper, peer-learning, kritik, seminarer m.m. Projektet kan dels ses som en tilbagevenden til det problemorienterede gruppearbejdes rødder, men en verden, hvor online-kurser, ressourcer og materialer er tilgængelige på en helt

anden skala, og hvor det er vigtigt for fremtidens kandidater at erhverve sig de relevante digitale kompetencer til at kunne samarbejde og lære online.

Projektet bliver realiseret gennem et redesign af en række undervisningscases, hvor PBL læringsdesignet fundamentalt omtænkes - både pædagogisk og ressourcemæssigt - og bidrager til at skabe en næste generation af PBL læringsprincipper. Dette er en tre-leddet proces, der vil bestå i udvikling af nyt læringsdesign, implementering af det nye design, samt evaluering. Gruppen vil mødes og udveksle ideer til de forskellige læringsdesign, samt udvikle fælles evalueringsmetoder. Dette arbejde forestås af Anette Kolmos.

Case 1: Kommunikation og digitale medier, BA, 5. semester (Thomas Ryberg, Ulla Konnerup, Lone Dirckinck-Holmfeld)

Modul 1, 5. Semester på uddannelsen Kommunikation og Digitale medier er rammesat til 6 uger, 10 ECTS med det overordnede tema "Kommunikationsdesign: læring, netværk og organisation". Semestret har 70-80 studerende. Modulet afsluttes med mundtlig eksamen på baggrund af projektrapport.

Modulet vil således i år tilrettelægges mere flydende og ad-hoc mellem vejledning og undervisning, fx skal de studerende stifte bekendtskab med og identificere nogle gode online ressourcer, som herefter diskuteres i mindre grupper. De studerende arbejder med personlige læringsnetværk på sociale medier samt avancerede digitale ressourcer (social bookmarking, Twitter etc. etc.).

Modulet forholder sig til studeordningen på følgende vis:

Læringsteori, læringsdesign og pædagogik

Der undervises i teorier om læring og læringsdesign samt læring i onlinemiljøer, og didaktiske strømninger. Aktiviteterne vil foregå såvel gennem fysiske møder samt gennem onlinemiljøer. Online-miljøer betegner her både informations- og kommunikationsteknologier, sociale medier og en forståelse af læring, der bygger på sociale praksisser, deltagelse, samarbejde, medproduktion.

Design teori og metode i relation til læring samt fagets videnskabsteori

Der undervises i designteori i relation til læringsdesign, konkret Design Based Research, der understøtter problemidentifikation, problemformulering, progression, iterative designprocesser i udvikling af lærings- og vidensdelingsressourcer. Derudover inddrages den videnskabsteoretiske baggrund for at vidensproducere 1) Fortolkningsvidenskab: Viden skabes gennem forståelse og fortolkning (fænomenologi, hermeneutik, social konstruktivisme) 2) Designvidenskab: Viden er udledt af handlinger og praksis (pragmatisme)

Virtuelle og it-understøttede processer, samarbejde og organisering

Der undervises i teorier om digitalt understøttet læring og vidensdeling. Undervisningen understøtter formulering af mål med kommunikationsdesignet, bruges forudsætninger, netværksdannelse samt hvordan it-potentialer kan anvendes i designet.

Modulets praktiske indhold og aktiviteter afspejler AAU's PBL principper. I projektarbejdet arbejder de studerende i mindre grupper og klynger om udvikling af konkrete, men teoretisk og metodisk begrundede design af ressourcer, der kan understøtte læring og vidensdeling baseret på en konkret case.

De tilknyttede forelæsninger, online-ressourcer, workshops- og klyngeaktiviteter skal kvalificere projektarbejdet

Modul 2: Oplevelse, tid og rum

Modul 2 har fokus på at designe og tilrettelægge kommunikations- og informationsprodukter, der understøtter og realiserer oplevelser og underholdning under hensynstagen til tid- og rumrelaterede problemstillinger. Omdrejningspunktet er en case, der er udarbejdet sammen med Stadsarkivet og By- og landskabsforvaltningen, Aalborg Kommune. De studerende skal arbejde med et afgrænset byrum med henblik på at øge dets tilgængelighed og tiltrækning for borgere og besøgende i Aalborg. I forlængelse af modulets kursus- og workshopaktiviteter skal de studerende gruppevis udarbejde et konkret kommunikationsdesign og teoretisk, analytisk og metodisk begrunde dets relevans.

Casens baggrund og muligheder vil blive uddybet i en gæsteforelæsning v/. Bente Jensen, Stadsarkivet, Aalborg Kommune.

I tilknytning til modulet afholdes undervisningsaktiviteter inden for (1) Tid, sted og oplevelser (TSO) og (2) Metode og design (MD). Fagets videnskabsteori er inkluderet i kursus (1). Undervisningen afvikles i løbet af modulets første 15 dage. Derefter er al tid sat af til projektarbejde. Der er indeholdt workshopaktiviteter i kursusundervisningen. Undervisningsaktiviteterne er tilrettelagt, så de indfører studieordningens krav til modulet.

De to kurser følger samme skabelon som i de foregående år. Det første kursus' omfang er dog reduceret med 2 kursusgange og det andet kursus har fået en klarere struktur, hvor der skelnes klart mellem analyse, identifikation og forståelse af kontekst og problemstilling og konkret udvikling af oplevelsesorienterede kommunikationsprodukter. Metodekurset er desuden udvidet med undervisning i digitale værktøjer til at udvikling af illustrationer/sketches af oplevelsesdesignet.

Kursus 1: Tid, sted og oplevelse (TSO)

Kurset introducerer et teoretisk grundlag til forståelse af oplevelser og underholdning. Dette grundlag består af psykologiske, sociologiske, filosofiske og tekstvidenskabelige komponenter. Kurset bygger således videre på kurset "Forbrug, oplevelse og kultur" på 4. semester.

Kurset består af 6 forelæsninger, der består af en kombination af forelæsninger og workshops, hvor de studerende i grupper får mulighed for at omsætte forelæsningsens indhold til praksis ved at arbejde med deres eget projekt og oplevelsesdesign.

Kursus 2: Metode og Design (MD)

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

Kurset er opdelt i to fokusområder. Første del har vægt på at præsentere teori og metoder til at analysere, identificere og forstå problemstillingen, som oplevelsesdesignet skal medvirke til at løse. Anden del har fokus på at præsentere teori og metoder til at omsætte den indhentede viden fra analysen til oplevelsesdesign. I anden del præsenteres også digitale værktøjer til præsentation og illustration af oplevelsesdesigns.

Kurset består af 6 undervisningsgange, der består af en kombination af forelæsninger og workshops, hvor de studerende i grupper får mulighed for at omsætte forelæsningsens indhold til praksis ved at arbejde med deres eget projekt og oplevelsesdesign.

Varighed

Modulet strækker sig over fem uger og begynder mandag den 23. oktober 2017. Gruppernes projekter afleveres fredag 24. november 2017. Modulet afsluttes med mundtlige eksamener hhv. d. 29. og 30. November 2017. Modulet består af sammenlagt 14 undervisningsgange, der fordeler sig over introduktion, gæsteforelæsning og kursus (1) og (2). Der er knyttet workshops, hvor de studerende arbejder selvstændigt til undervisningsgangene i Metode og design.

Modul 3 Sandra

Omfang og forventning

Semesteret udgør 30 ECTS points. 1 ECTS point svarer til 27,5 times arbejde, og 30 ECTS point svarer således til **825 arbejdstimer eller 22 ugers fuldtidsarbejde** bestående af forberedelse til undervisning, undervisningsdeltagelse, gruppearbejde, vejledning og eksamener.

Semesterkoordinator og sekretariatsdækning

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

Modul 1: Ulla Konnerup

Modul 2: Marianne Lykke og Christian Jantzen

Modul 3: Sandra Burri Gram-Hansen

Overordnede koordinationsfunktioner varetages af Ulla Konnerup

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

Viden om og forståelse af:	Udmøntes konkret således
<p>Tilrettelæggelsen af kommunikations- og informationsvidenskabelige produkter og løsninger med særligt fokus på samarbejde og læring</p>	<p>Modulets metodologiske ramme er Design Based Research (DBR), som er karakteriseret ved at arbejde med et bredt designbegreb, være iterativ, respektere kontekst og være teoretisk orienteret.</p> <p>Der tilegnes teoretisk viden gennem litteraturstudier og diskussioner og en eksemplarisk forståelse gennem brug, didaktisk design, udvikling og formidling til 1. Semester samt brugere af AUB.</p>
<p>Forståelse af kreative og designmæssige sider af udvikling og distribution af kommunikationsprodukter og processer</p>	<p>Design defineres her som:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) didaktisk design, der refererer til underviserens planlægning, pædagogiske filosofi, værktøjer, metoder, evaluering og re-design. 2) Læringsdesign, knyttes til det engelske Learning Design og skal forstås som en deskriptiv ramme for undervisningsaktiviteter, der inddrager de studerende i åbne kritisk og kreative undersøgelsesprocesser med teknologier.
<p>Funktionelle og indholdsmæssige dimensioner af kommunikationsprodukter og processer i relation til læring, netværksdannelse og organisering.</p>	<p>For at tilegne sig en konceptuel forståelse vil de studerende afprøve forskellige relevante ikt ressourcer, både undervisningsvalgte og studentervalgte. Eksempelvis kan nævnes ressourcer, der understøtter samarbejde, projektstyring og planlægning (Kanbanflow, Sclack, Google+), Social bookmarking og annotationer (Diigo), Netværksdannelse (LinkedIn) Sociale referencesystemer (Mandaley, Zotero), informationssøgning (forskningsdatabaser og Google Scholar) og Learning Management systemer (Moodle)</p>

Færdigheder i:	Udmøntes konkret således:
<p>Aktivt, samarbejdende, kreativt, konstruktivt og kritisk at udvikle informationsteknologiske og kommunikationsmæssige løsninger, der understøtter læring, netværk og organisering</p>	<p>Modulet vil bidrage til færdigheder i at udvikle og afprøve en række ikt læringsressourcer.</p> <p>Omdrejningspunkt vil være 2 eksemplariske cases relateret til:</p> <p>1) AUB's udvikling af digitale læringsressourcer om informationsøgning, referencesystemer. AUBs projekt om co-design er en del af et større projekt under DEFF, hvor 5. semester istuderende deltager som med-designere</p> <p>2) Udviklingsprojektet: <i>Flipped PBL curriculum</i>. Projektet er under Det strategiske Uddannelsesråd. Temaet vil være begrebet Digital Scholarship i relation til AAU's PBL principper og med første semester som målgruppe. Med digital Scholarship henvises til de ikt-kompetencer og den konceptuelle teknologiforståelse, en studerende i dag skal beherske for at kunne tilegne sig, anvende og udnytte digitale værktøjer akademisk, kvalificeret, effektivt og metodisk for at samarbejde, søge, organisere, bearbejde og formidle viden. Modulet vil gennem eksemplarisk brug samt formidling heraf udvikle læringsressourcer til brug for undervisning i forbindelse for 1. Semesters PBL kursus. 5. Semester være ansvarlige for planlægning-gennemførelse og evaluering af undervisning og de udviklede læringsressourcer</p>
<p>Vurdere teoretiske og praktiske problemstillinger samt begrunde og vælge relevante analyse-og løsningsmodeller i relation til læring, netværksdannelse og organisering.</p>	<p>De udviklede designs og ressourcer skal planlægges, formidles i autentiske miljøer og herefter evalueres. Erfaringerne skal reflekteres og beskrives i projektrapport og indgår i den mundtlige eksamen.</p>

Kompetencer til:	Udmøntes således konkret
<p>Omsætte faglig, teoretisk og metodisk indsigt i et konstruktivt virke i relation til læring, netværk, samarbejde og organisering</p>	<p>Modulet sætter skærpet fokus på AAU's PBL principper gennem et udgangspunkt i 2 autentiske cases og Design Based Research at skulle samarbejde med rekvirenter (AUB og undervisere og studerende på 1- semester) omsætte deres teoretiske viden til praksis</p>
<p>at identificere, udvikle og implementere kommunikationsfaglige og informationsvidenskabelige løsninger med henblik på læring, netværksdannelse og organisering</p>	<p>Med baggrund i teoretisk viden og viden om kontekst skal de studerende udvikle, afprøve og give forslag til evt. re-design inden for modulet tema</p>
<p>at formidle faglige problemstillinger og løsningsmodeller til fagfæller og ikke-specialister.</p>	<p>Formidling foregår på flere planer: Peer-to-peer kritik i klynger, i samarbejde med rekvirenter, gennem undervisning af 1. Semester, skriftlige i projektrapport og endeligt til eksamen.</p>

SEMESTERRUM - 5. SEM E17 (KDM_BA_AAL)

Semesterets temaramme

Uddannelsens 5.semester fokuserer på kommunikationsdesign, og arbejder med teorier, metoder og praksisser til at forme og realisere kommunikation.

Under temaet kommunikationsdesign studeres innovation, kreativitet, strategi, kultur, brugere/modtagere og designprocesser.

Semestret er karakteriseret ved at forløbe over tre moduler á 6 ugers varighed, som hver afsluttes med en projektrapport og ved en mundtlig eksamen med intern censor.

Den studerende skal i løbet af hvert modul konceptualisere, designe og producere kommunikation/kommunikationsressourcer under hensyntagen til samarbejde og læring, underholdning, oplysning og persuasion, der demonstrerer semesterets faglige dimensioner.

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

Semestrets 3 selvstændige, afsluttende projektmoduler.

Modul 1: (4. September – 13. oktober):

Læring, Netværk & Organisering.

Modulansvarlig: Ulla Konnerup

Aflevering af projektrapport: 6. oktober

Eksamensdatoer: 12. og 13. oktober

Modul 2: (23. Oktober – 2. Dec)

Oplevelse, Tid & Rum.

Modulansvarlige: Marianne Lykke og Christian Jantzen

Aflevering af projektrapport: 24. november

Eksamensdatoer: 28. og 29. november

Modul 3: (5. Dec – 26. Januar) (en uges ferie i uge 52)

Kultur & Værdier.

Modulansvarlig: Sandra Burri Gram-Hansen

Aflevering af projektrapport: 19. januar

Eksamensdatoer: 25. og 26 januar

Mål og fagindhold beskrives særskilt under moodlerum for de 3 respektive moduler

Studieordning for 5. semester:

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

ECTS-angivelse

Hvert modul udgør 10 ECTS point svarende til 275 **arbejdstimer**

30 ECTS for hele semesteret

Placering

5. Semester, Studienævnet for Kommunikation og Digitale Medier

Type og sprog

Tekster: dansk og engelsk

Semesteransvarlig

Ulla Konnerup

(ullak@hum.aau.dk)

Sekretariatsdækning:

Jette Due Nielsen

(jette@hum.aau.dk)

 Meddelelser fra undervisere og sekretariatet

Emne 1

Emne 2

Emne 3

Emne 4

Emne 5

Emne 6

Emne 7

Emne 8

Emne 9

Emne 10

1. MODUL LÆRING, NETVÆRKSDANNELSE OG ORGANISERING (KDM_BA_AAL)

Modul 1: Læring, Netværk & Organisering (4. September – 13. oktober):

Undervisere og vejledere på modulet

Thomas Ryberg

Jacob Davidsen

Pernille Andersen

Ulla Konnerup (moduleansvarlig og underviser)

Kære studerende

Vi glæder os til dette efterår at introducere en anderledes måde at lære på i universitetsregi.

Modulbeskrivelse

Gennem metoderne "flipped classroom" og "flipped curriculum" vil tiden og aktiviteterne mellem studerende og undervisere organiseres som workshops, diskussionsgrupper, peer-learning, kritik, seminarer m.m. i stedet for traditionel undervisning og forelæsninger. Målet er at afprøve og designe en række PBL-praksisser, som radikalt omtænker relationerne mellem kurser og projektarbejde, samt integrerer nye IKT-kompetencer ind i uddannelserne. Der vil være fokus på det problemorienterede gruppearbejdes rødder, men i en verden, hvor online-kurser, ressourcer og materialer er tilgængelige for jer som studerende.

Grupper, cases, rammer og skema beslutter vi, men I vil opleve, at der er lagt mere ansvar over til jer selv i selv forløbet.

Modulet omdrejningspunkt vil være 2 cases relateret til

1) AUB's udvikling af digitale læringsressourcer

2) Digital Scholarship i relation til AAU's PBL principper.

Begge cases har første semester som målgruppe. Med digital Scholarship henvises til de ikt-kompetencer og den konceptuelle teknologiforståelse, en studerende i dag skal beherske for at kunne tilegne sig, anvende og udnytte digitale værktøjer akademisk, kvalificeret, effektivt og metodisk for at samarbejde, søge, organisere, bearbejde og formidle viden.

Modulet afsluttes med mundtlig eksamen på baggrund af projektrapport.

ECTS-angivelse

10 ECTS svarende til 275 arbejdstimer

OBS: Indhold og øvelser i nedestående planer opdateres løbende indtil vi mødes. Litteratur og ugeplan er på plads

Vi glæder os til at starte op og møde jer!

På gruppens vegne

/Ulla

OBS!

Lige herunder finder I:

- Nyhedsforum: som vi undervisere bruger til at kommunikere til jer
- Q and A, hvor I kan stille spørgsmål eller diskutere til hele årgangen
- Planer, aktiviteter samt litteratur beskrives ved de repektive bog-ikoner uge for uge
- Samlet litteraturliste (herudover forventes det er I selv søger relevant supplerende litteratur inden for jeres respektive temaer)
- Info om klynger, grupper og vejledere

 Beskrivelse og fagindhold af modul 1

 Meddelelser fra undervisere til studerende



Q & A



Klynger, grupper og vejledere



Litteraturliste (samlet)



Skema i CalMoodle

4. september - 10. september FOKUS: INTRO TIL DESIGN-BASED RESEARCH OG PROBLEMDENTIFIKATION

Se i bogen herunder for aktiviteter i ugen dag for dag



Plan, aktiviteter og litteratur for 4. sept - 10 sept.

I bogen herover kan I finde plan, aktiviteter og litteratur for denne uge

11. september - 17. september FOKUS: DESKTOP - DOMÆNE - FELTSTUDIER - Teori: læring

I bogen herunder finder I plan for aktiviteter og litteraturforslag



Plan, aktiviteter og litteratur for denne uge

18. september - 24. september FOKUS DESIGNPRINCIPPER, DIDAKTISK OG DIGITALT DESIGN OG PROTOTYPING

I bogen herunder finder I plan, aktiviteter og litteratur



Aktiviteter og plan for 18. sept - 24. sept

25. august - 1. oktober FOKUS: AFPRØVE I PRAKSIS OG EVALUERING

I bogen herunder finder I plan og aktiviteter for ugen



Aktiviteter og plan for 25. -29. sept

2. oktober - 6. oktober FOKUS: SKRIVE RAPPORT

Hele denne uge er sat af til rapportskrivning og vejledning.

FREDAG D. 6. OKTOBER AFLEVERES RAPPORTEN DIGITALT

9. oktober - 13. oktober FOKUS: EKSAMEN

Forbered gruppeeksamen

	Obligatorisk. litt. sideantal	supplere nde. litt. sideanta l	Dig. upload
Ackermann, E. K. (2013). Growing up in the Digital age: Areas of Change. <i>Tecnologias, Sociedade e Conhecimento</i> , 1(1), 119–132.	13		
Amiel, T., & Reeves, T. C. (2008). Design-based research and educational technology: Rethinking technology and the research agenda. <i>Educational Technology & Society</i> , 11(4), 29–40.	11		x
Andersen, M. H. (2017). Referencehåndtering med Mendeley: mellem organisering, skrivning og samarbejde. <i>Tidsskriftet Læring og Medier (LOM)</i> , 10(17).	19		
Andreasen, K. E., Rasmussen, P., Rasmussen, A., Aarup Jensen, A., Ydesen, C., & Ravn, O. (2017). <i>At undersøge læring</i> . (1st ed.). Samfundslitteratur.	31		x
Baumgartner, E., & Bell, P. (2002). What will we do with design principles? Design principles and principled design practice. I Annual Meeting of the American Educational Research Association, New Orleans, LA, USA.	31		
Beetham, H. (2007). An approach to learning activity design. Rethinking pedagogy for a digital age: Designing and delivering e-learning, 26–40.	14		x
Brinkmann, S. (2006). <i>John Dewey</i> . Hans Reitzel.	11		x
Christensen, O., Gynther, K., & Petersen, T. B. (2012). Design-Based Research-introduktion til en forskningsmetode i udvikling af nye E-læringskoncepter og didaktisk design medieret af digitale teknologier. <i>Læring og Medier</i> , 5(9).	20		
Conole, G., Dyke, M., Oliver, M., & Seale, J. (2004). Mapping pedagogy and tools for effective learning design. <i>Computers & Education</i> , 43(1), 17–33.	16		
Dalsgaard, C. (2004). Pædagogisk vurdering af e-læringsystemer (N1). I <i>Fleksibel Læring Og Undervisning</i> (pp. 239-258). (s. (pp. 239-258)). Aalborg Universitetsforlag.	19		
Dohn, N. B., & Hansen, J. J. (2016). <i>Didaktik, design og digitalisering</i> . Introduktion samt Del 1.	77		x

Samfundslitteratur. (s. 9-86)			
Dourish, P. (2001). <i>Where the Action is: The Foundations of Embodied Interaction</i> . MIT Press. (kap.4)	28		x
Goodyear, P (2005) Educational design and networked learning: Patternm pattern language og design practice. <i>Australasian Journal of Educational Technology</i> , 21(1), 82-101.	19		
Gynther, K., Christensen, O., & Jørnø, R. (2013). Synkrone online læringsmiljøer–didaktisk design for synkron undervisning understøttet af digitale teknologier. <i>Tidsskriftet Læring og Medier (LOM)</i> , 6(11).	31		
Heilesen, S., & Davidsen, S. (2016). Projektarbejde og akademisk IT-skoling. <i>Tidsskriftet Læring og Medier (LOM)</i> , 9(15).	27		
Henderson, M., Selwyn, N., & Aston, R. (2015). What works and why? Student perceptions of “useful” digital technology in university teaching and learning. <i>Studies in Higher Education</i> , 1–13.	13		x
Hiim, H., & Hippe, E. (2007). <i>Læring gennem oplevelse, forståelse og handling: en studiebog i didaktik</i> . (12-84) København: Gyldendal	72		x
Holgaard, J. E., Ryberg, T., Stegeager, N., Stentoft, D., & Thomassen, A. O. (2014). PBL: Problembaseret læring og projektarbejde ved de videregående uddannelser. Frederiksberg C: Samfundslitteratur. (kap. 6)	20		x
Illeris, K. (2012). <i>Læringsteorier: seks aktuelle forståelser</i> . Frederiksberg: Roskilde Universitetsforlag	157		
Jones, C. (2015). <i>Networked learning: an educational paradigm for the age of digital networks</i> . Springer. kapitel 1 (1-16); kapitel 3 (47-78)	47		
Kolb, D. A. (2014). <i>Experiential learning: Experience as the source of learning and development</i> . FT press. (86-92)	6		
Sfard, A. (1998). On two metaphors for learning and the dangers of choosing just one. <i>Educational researcher</i> , 27(2), 4–13.	9		
Vygotsky, L. (1978). Interaction between learning and development. <i>Readings on the development of children</i> , 23(3), 34–41.	9		
Wenger, Etienne. (2012). <i>En social teori om Læring</i> . I 49	8		

<i>tekster</i> (s. 140–148). København: Samfundslitteratur			
Wood, D., Bruner, J. S., & Ross, G. (1976). The role of tutoring in problem solving. <i>Journal of child psychology and psychiatry</i> , 17(2), 89–100.	11		
Ørngreen, R. (2015). Reflections on Design-Based Research. I J. Abdelnour Nocera, B. R. Barricelli, A. Lopes, P. Campos, & T. Clemmensen (Red.), <i>Human Work Interaction Design. Work Analysis and Interaction Design Methods for Pervasive and Smart Workplaces: 4th IFIP 13.6 Working Conference, HWID 2015, London, UK, June 25-26, 2015, Revised Selected Papers</i> (s. 20–38). Cham: Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-27048-7_2	18		

Da Modul 1 moodle-rummet er indrettet ugevis med bøger som organisering, og med en del videoer, kan man ikke lave en PDF-fil. Man kan se indholdet her:

<https://www.moodle.aau.dk/course/view.php?id=22330#section-0>

3. Modul - Kultur, Værdier og Persuasive Design

Edit ▾

Modul 3 forløber i perioden 4. december 2017 - 26. januar.

...

Modulkoordinator:

Sandra Burri Gram-Hansen

Undervisere:

Sandra Burri Gram-Hansen (burri@hum.aau.dk)

Antonia Krummheuer (antonia@hum.aau.dk)

Ann Starbæk Bager (bager@hum.aau.dk)

Bo Allesøe Christensen (boallesoe@hum.aau.dk)

Peter Vistisen (vistisen@hum.aau.dk)

...

Modulbeskrivelse:

Hvordan kan vi designe med henblik på målrettet at påvirke brugerens holdninger og adfærd, og hvordan er forståelse for den intenderede brugskontekst afgørende for vores designprocess? På Modul 3 sætter vi fokus på kultur, værdier og persuasive design, når vi designer og udvikler løsninger der kan motivere og understøtte grøn omstilling.

Modulet omfatter kursus- og workshopaktiviteter og øvelser, samt projektarbejde i relation til modulets tema. Modulets fokus er at designe og tilrettelægge adfærdsændrende kommunikation og informationssystemer, der tager hensyn til og understøtter brugernes/modtagernes kulturelle mønstre og værdier.

...

Mål

Den studerende skal gennem modulet opnå:

Viden om

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

Færdigheder i

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

Kompetencer til

- at identificere, udvikle og implementere kommunikations-og informationsvidenskabelige løsninger ud fra en brugercentreret tilgang, dvs. ud fra viden om målgrupper, brugere, brugbarhedskriterier, brugssituationer og bredere kulturelle sammenhænge;

- at omsætte faglig, teoretisk og metodisk indsigt i et konstruktivt virke i relation til designet af kommunikation under hensyntagen til kulturelle og værdimæssige dimensioner.

Arbejdsform og varighed

Modulet løber afvikles i december og januar, med introduktion d. 4. december. Der afholdes juleferie i uge 52.

Projektaflevering finder sted fredag den 19. januar 2018

Eksamen afvikles den 25. og 26. januar 2018

Undervisning

Undervisningen vil blive afholdt som en blanding af auditorieforelæsninger og workshops og finde sted dels i Create (Rendsburggade 14) og dels ved case rekvirenten.

Beskrivelser af de enkelte kursusgange følger, men undervisningen vil blive holdt indenfor følgende områder:

1. Kulturteori & analyse og videnskabsteori

Her introduceres der under overskrifterne 'Kultur, Værdier og Design (Videnskabsteori)'

og 'Cultural theory and Cultural Psychology' til de videnskabelige discipliner *Kulturteori* og *Kulturpsykologi*, herunder analytiske metoder. Grundantagelsen er, at kulturelle artefakter taler ind til brugeres livsmønstre og (selv)forestillinger på en både meningsskabende og emotionelt involverende måde. Derved bearbejder, ændrer eller bekræfter kulturobjekter vaner og værdier. Centrale bidrag fra kulturel antropologi, psykologi og sociologi sammenholdes med en tekstteoretisk tilgang til kulturbegrebet og kulturanalysen.

2. Metodeteori og -praksis

Her vil der i forelæsnings- og workshopform blive arbejdet med metoder, som egner sig til undersøgelse af modulets emnefelt. Fokus i forbindelse med dataindsamling vil ligge på etnografiske metoder, og vil ud over forelæsninger inkludere praktisk afprøvning af metoderne og en refleksion herover på en afsluttende workshop (se kursusbeskrivelserne nedenfor). I relation til design vil dataindsamlingsprocessen danne grundlag for iterativ udvikling af low- og high-fi prototyper, samt digital præsentation af design forslag.

3. Persuasivt design.

Kurset introducerer til teoretiske, metodiske og etiske aspekter af Persuasivt design.

Kurset vil i tråd med modulets tema og case fokusere på samspillet mellem design, medie og intenderet brugskontekst.

Litteratur:

	Obligatorisk litteratur (antal sider)	Supplerende litteratur (antal sider)	Digital upload
Atkinson, B. M. C. (2006). Captology: A Critical review. Persuasive Technology 2006, ACM	12		
Fogg, B. J. (2003). Persuasive Technology - Using Computer to Change What We Think and Do. pp. 42-148 (kapitel 1-5). Amsterdam: Morgan Kaufmann Publishers (Bogen er tilgængelig som e-bog via AUB)	106		
Blomberg, J. & Karasti, H. (2013). Ethnography. Positioning ethnography within Participatory Design. In: J. Simonsen and T. Robertson (eds.) <i>Handbook of Participatory Design</i> (pp. 86-116). London: Routledge	20		

Chapter 2 "Ethnography and System Design" and Chapter 5 "Dispensing with Method" in Crabtree et al. (2012) Doing Design Ethnography. Springer, pp 7-20 and 67- 88	35		
Lofland et al. (2006) Analysing Social Settings. A Guide to Qualitative Observation and Analysis. Wadsworth. PP. 108-118 (Data Logging in Observation: Fieldnotes)	10		
Graham Gibbs (2012) Analysing Qualitative Data. Sage p. 38-55	18		
Crabtree et al. (2012) Doing Design Ethnography. Springer, pp 111- 134. Chapter 7 "Analysing Ethnographic Records	24		
Hasle, P. & Christensen, A. K. (2007). Classical Rhetoric and a Limit to Persuasion. In: Y.de Kort et al. (eds.). Persuasive Technology 2007, pp. 307-10. Palo Alto: Springer.	4		
Gram-Hansen, S. and L. Gram-Hansen (2013). On the role of ethics in Persuasive Design. Ethicomp 2013, s. 85-91. Kolding, Syddansk Universitetsforlag: 8	6		
Davis, J. (2009). Design methods for ethical persuasive computing. Persuasive Technology: Proceedings of the 4th International Conference, California: ACM Digital library	8		
Crabtree et al. (2012) Doing Design Ethnography. Springer, pp 135-158 Chapter 7 "Informing Design"	23		
Caradonna, Jeremy (2014) Sustainability. A history. Oxford University Press.			
Christensen, Bo A. (2015) Valuing nature. Connecting Eco-economy and the capability approach. Review of political economy 27(4): 539-564	25		
Alvesson, M. (2013). Understanding organizational culture 2nd Edition. (pp 1-16, 123-141) London, Sage.	33		
Martin, J. (1992). Culture in organisations. Three perspectives. (pp 3-24) New York. Oxford University Press Online adgang via AUB: https://ebookcentral.proquest.com/lib/aalborguniv-ebooks/reader.action?docID=716689	24		
Blevis, E. (2007) Sustainable Interaction Design.	10		

Invention and Disposal, Renewal and Reuse. Proceedings of CHI, 2007 (1-10)			
Braungart and McDonough (2002) Cradle to Cradle: remaking the way we make things. New York: North Point Press (17-44; 157-186)	56		
Drummond, Ian and Marsden, Terry (1999) The Condition of Sustainability. London and New York: Routledge (7-23)	16		
Verbeek, Peter Paul (2005) What things do. University Park, Pennsylvania: The Pennsylvania State Press. (sidste kapitel: pp. 203-236)	33		
Schein, E. (1990). Organizational Culture. <i>American Psychologist</i> , February. (109-119)	10		X
Alvesson, M. (2003). Beyond Neopositivists, Romantics, and Localists: A Reflexive approach to Interviews in Organizational Research. <i>The Academy of Management Review</i> . Vol 38(1). January		20	
Martin, J. (1992). Culture in organisations. Three perspectives. (pp 24-164) New York. Oxford University Press Online adgang via AUB: https://ebookcentral.proquest.com/lib/aalborguniv-ebooks/reader.action?docID=716689		140	
Martin, J. & Frost, M. (2012). The Organizational Culture War Games: A Struggle for Intellectual Dominance. In Godwyn, M. & J.H. Gittel (eds.). <i>Sociology of Organizations – Structures and Relationships</i> . (pp 3015-336) Los Angeles. SAGE		21	
Alvesson, M. (2013). Understanding organizational culture 2nd Edition. (pp 17-123, 141-200) London, Sage.		167	
Kolko, Jon (2010), 'Abductive Thinking and Sensemaking: The Drivers of Design Synthesis'. In MIT's Design Issues: Volume 26, Number 1 Winter 2010.	13		
Welie, M Van (2001) 'Patterns as tools for user interface design, Tools for Working With Guidelines, Springer	12		
Borchers, JO (2000) 'A pattern approach to interaction design', Proceedings of the 3rd conference on designing interactive systems, ACM	9		
Tidwell, J (2010) 'Designing Interfaces: Patterns for Effective Interaction Design', O'Reily (størstedelen		X	

tilgængelig online via Google Books)

Meddelelser

Edit

+ Add an activity or resource

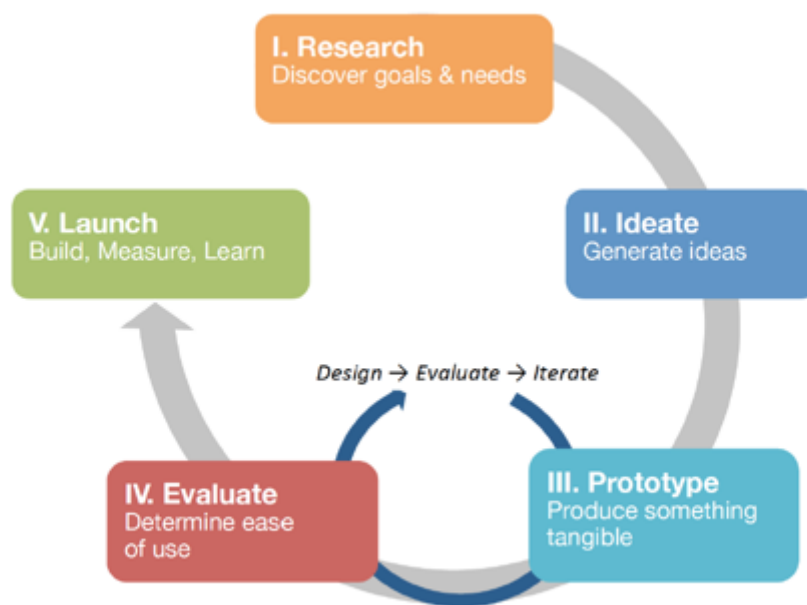
Topic 1

Edit

Introduktion til Modul 3

V/ Sandra Burri Gram-Hansen

Denne første kursusgang giver en overordnet introduktion til modulets indhold, struktur og planlagte aktiviteter. Modulgennemgangen suppleres af en introduktion til projektledelse og process styring, samt en gennemgang af samspillet mellem modulets aktiviteter og typiske UX design life cycle.



+ Add an activity or resource

Topic 2

Edit

Persuasive Design

v/Sandra Burri Gram-Hansen

Denne kursusgang giver en overordnet introduktion til persuasive technology-begrebet og relevansen af at tænke kultur og værdier i relation til design af persuasive teknologier. Der har i de senere år været en stigende tendens til at design ikke alene skal facilitere brugeren, men også fokusere på, hvordan man med sit design kan påvirke brugernes holdninger og adfærd. Persuasive Design repræsenterer i den forbindelse en tilgang der søger at skabe vedvarende adfærdsændringer.

Litteratur:

- Fogg, B. J. (2003). Persuasive Technology - Using Computer to Change What We Think and Do. pp. 42-148 (kapitel 1-5). Amsterdam: Morgan Kaufmann Publishers (Bogen er tilgængelig som e-bog via AUB)
- Atkinson, B. M. C. (2006). Captology: A Critical review. Persuasive Technology 2006, ACM

+ Add an activity or resource

Topic 3

Kultur og Semiotik

Edit ▼

v/ Ann Bager

På kursusgangen introduceres I for forskellige teoretiske perspektiver, der kan anvendes til at forstå og analysere organisationskultur. Vi starter ved tilgange, der hviler på funktionalistiske og konsensusbaserede principper og bevæger os over i postmoderne, poststrukturalistiske og dissensusbaserede perspektiver. Jeg vil løbende diskutere, hvorledes perspektiverne kan kritiseres og reflekteres i forhold til hinanden. Vi skal diskutere forskellige metoder til datagenerering, hvorigennem organisationskultur kan fastholdes og analyseres. Gennem øvelsesarbejde får I mulighed for at reflektere perspektiverne og metoder til datagenerering i relation til case-samarbejdet med forsvarsministeriets ejendomsstyrelse og arbejdet med grøn omstilling blandt forsvarrets medarbejdere.

En central pointe på forelæsningen er, at det er vigtigt at skabe sig et indblik i organisationers kulturelle og situationelle praksisser, hvad enten formålet er at forstå og forandre organisationspraksisser/-adfærd og/eller udvikle kommunikationsdesign. Mange forandringstiltag er mindre succesfulde, bl.a. fordi konteksten ikke medtænkes og medarbejdere derved ikke kan relatere sig til de nye tiltag.

Litteratur:

- Alvesson, M. (2013). *Understanding organizational culture* 2nd Edition. (pp 1-16, 123-141) London, Sage
- Martin, J. (1992). *Culture in organisations. Three perspectives.* (pp 3-24) New York. Oxford University Press
- Schein, E. (1990). *Organizational Culture. American Psychologist, February. (109-119)*

Supplerende Litteratur:

- Alvesson, M. (2003). *Beyond Neopositivists, Romantics, and Localists: A Reflexive approach to Interviews in Organizational Research.* The Academy of Management Review. Vol 38(1). January
- Martin, J. (1992). *Culture in organisations. Three perspectives.* (pp 24-164) New York. Oxford University Press
- Martin, J. & Frost, M. (2012). *The Organizational Culture War Games: A Struggle for Intellectual Dominance.* In Godwyn, M. & J.H. Gittell (eds.). *Sociology of Organizations – Structures and Relationships.* (pp 3015-336) Los Angeles. SAGE
- Alvesson, M. (2013). *Understanding organizational culture* 2nd Edition. (pp 17-123, 141-200) London, Sage

[+ Add an activity or resource](#)

▸ Topic 4

Edit ▼

Ethnography and Design - “observing of what is”

v/ Antonia Krummheuer

In this course the students get a brief introduction into how ethnography can be used in design. The focus will be set on observation practices and data generation especially via fieldnotes.

Literature:

- Blomberg, J. & Karasti, H. (2013). *Ethnography. Positioning ethnography within Participatory Design.* In: J. Simonsen and T. Robertson (eds.) *Handbook of Participatory Design* (pp. 86-116). London: Routledge (20 pages primary literature)
- Chapter 2 “Ethnography and System Design” and Chapter 5 “Dispensing with Method” in Crabtree et al. (2012) *Doing Design Ethnography.* Springer, pp 7-20 and 67- 88 (13 + 22 pages primary literature)
- PP. 108-118 (Data Logging in Observation: Fieldnotes). In Lofland et al. (2006) *Analysing Social Settings. A Guide to Qualitative Observation and Analysis.* Wadsworth. (10 Pages primary literature)

[+ Add an activity or resource](#)

▸ Topic 5

Edit ▼

1 Analysing Fieldnotes

This lecture with exercise will be based on the students fieldnotes. After a presentation of how to analyse data with a special focus in coding and diagramming the students will apply the methods to their own data.

Literature:

- Graham Gibbs (2012) *Analysing Qualitative Data*. Sage p. 38-55 (18 pages primary literature)
- Chapter 7 "Analysing Ethnographic Records" in Crabtree et al. (2012) *Doing Design Ethnography*. Springer, pp 111-134 (24 pages primary literature)

[+ Add an activity or resource](#)

Topic 6

Edit ▼

Bæredygtighed og Kultur

v/ Bo Allesøe Christensen

Forelæsningen vil dels introducere til bæredygtighedsbegrebet, og dets mulige forbindelse til teknologi og design. Og dels introducere til, hvordan de studerende kan arbejde med dette i praksis gennem cradle to cradle tilgangen

- Blevis, E. (2007) *Sustainable Interaction Design. Invention and Disposal, Renewal and Reuse*. Proceedings of CHI, 2007 (1-10)
- Braungart and McDonough (2002) *Cradle to Cradle: remaking the way we make things*. New York: North Point Press (17-44; 157-186)
- Drummond, Ian and Marsden, Terry (1999) *The Condition of Sustainability*. London and New York: Routledge (7-23)
- Verbeek, Peter Paul (2005) *What things do*. University Park, Pennsylvania: The Pennsylvania State Press. (sidste kapitel: pp. 203-236)

Supplerende frivillig litteratur

- Strengers, Y. and Maller, C. (2015) *Social Practices, Intervention and Sustainability. Beyond behavior change*. Routledge (Handler om at bruge the practice turn i bæredygtighedsstudier, kritiserer et fokus på individers adfærd for at være begrænset og præsenterer i stedet den sociale praksis som der hvor designmæssige interventioner skal ske)
- Caradonna, Jeremy (2014) *Sustainability. A history*. Oxford University Press. (Giver en kort idehistorisk gennemgang af bæredygtighedsbegrebet og de problemstillinger der knyttes til det)

[+ Add an activity or resource](#)

Topic 7

Edit ▼

Persuasive Design I humanistisk perspektiv

v/ Sandra Burri Gram-Hansen

Den anden kursugang i persuasive design retter fokus mod udviklingen fra persuasive technology til persuasive design og relationen til klassisk humanistiske traditioner såsom retorik, etik og læring. Kursugangen sætter fokus på forskellige typer af adfærdsændringer og præsenterer persuasive design som en designtilgang med fokus på at understøtte vedvarende, kontekstuelt situerede, holdnings- og adfærdsændringer bl.a. med udgangspunkt i value-sensitive design.

Litteratur:

- Hasle, P. & Christensen, A. K. (2007). *Classical Rhetoric and a Limit to Persuasion*. In: Y.de Kort et al. (eds.). *Persuasive Technology 2007*, pp. 307-10. Palo Alto: Springer.
- Gram-Hansen, S. and L. Gram-Hansen (2013). *On the role of ethics in Persuasive Design*. *Ethcomp 2013*, s. 85-91. Kolding, Syddansk Universitetsforlag: 8.
- Davis, J. (2009). *Design methods for ethical persuasive computing*. *Persuasive Technology: Proceedings of the 4th International Conference*, pp. 1-8. California: Claremontal (eds)

Topic 8 

Edit ▾

Process and Strategy

v/ Antonia Krummheuer og Sandra Burri Gram-Hansen

This workshop focusses on the question how ethnographic observations can actually inform design.

Literature:

- Chapter 7 "Informing Design" in Crabtree et al. (2012) Doing Design Ethnography. Springer, pp 135-158 (23 pages primary literature)

More literature will follow

[+ Add an activity or resource](#)

Topic 9 

Edit ▾

Fra data til design

v/Peter Vistisen og Sandra Gram-Hansen

Denne kursusgang retter fokus på den praktiske designprocess og udviklingen af persuasive design løsninger.

Med udgangspunkt i den indsamlede data og de udarbejdede kravsspecifikationer, vil denne kursusgang understøtte jeres design process fra tidlige ideer til dynamiske prototyper.

Litteratur:

Kolko, Jon (2010), 'Abductive Thinking and Sensemaking: The Drivers of Design Synthesis'. In MIT's Design Issues: Volume 26, Number 1 Winter 2010. (13 sider)

Welie, M Van (2001) 'Patterns as tools for user interface design, Tools for Working With Guidelines, Springer (12 sider)

Borchers, JO (2000) 'A pattern approach to interaction design', Proceedings of the 3rd conference on designing interactive systems, ACM (9 sider)

Sekundær litteratur:

Tidwell, J (2010) 'Designing Interfaces: Patterns for Effective Interaction Design', O'Reilly (størstedelen tilgængelig online via Google Books)

[+ Add an activity or resource](#)

Topic 10 

Edit ▾

Persuasive Design i praksis

v/Sandra Burri Gram-Hansen

Denne workshop giver de studerende mulighed for refleksion og diskussion vedr. deres egne initierende designforslag og persuasive aspekter heraf samt praktiske perspektiver på og værktøjer til at indarbejde etiske overvejelser i designprocessen.

- 1 På workshoppen arbejdes med kreative metoder til videreudvikling af gruppernes initierende koncepter/designs med udgangspunkt i:

- analyse af designets implicite (og evt. eksplicite) tilgang til adfærd og motivation
- identifikation af designets persuasive intention og/eller persuasive strategier i designet, og vurdering af potentialer og faldgruber i forhold til den intenderede brugskontekst
- diskussion af etiske problemstillinger og potentielle dilemmaer ifm. designet

[+ Add an activity or resource](#)
