



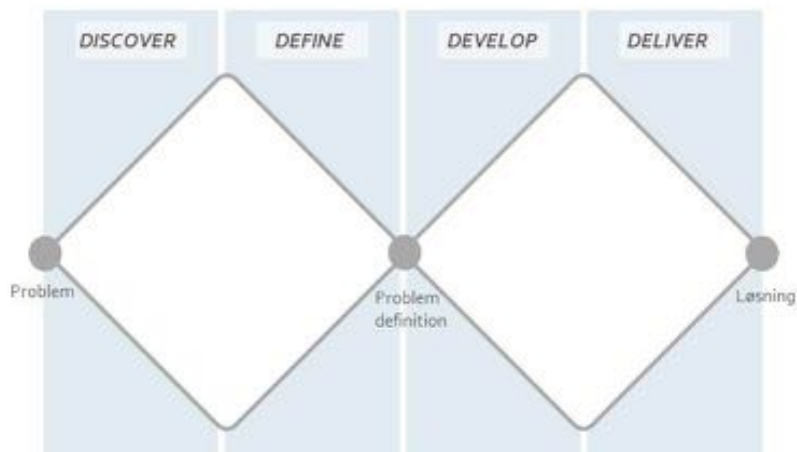
Semesterbeskrivelse 7. Semester Interaktive Digitale Medier, Aalborg Oplysninger om semesteret

Skole: Skolen for Musik, Musikterapi, Psykologi, ArT, Kommunikation and Teknologi (MPACT)
Studienævn: Kommunikation og Digitale Medier
Studieordning: Studieordning for kandidatuddannelserne i Kommunikation og Digitale Medier, Interaktive digitale medier ver. 2017:
http://www.fak.hum.aau.dk/digitalAssets/282/282591_ka_interaktivedigitalemedier_2017_hum_aa_u.dk.pdf

Semesterets temaramme

Temarammen for 7. Semester Interaktive Digitale Medier er "Konceptudvikling af interaktive digitale medier". Temarammen skal forstås i relation til den overordnede hensigt og tilrettelæggelse af kandidatuddannelsen i Interaktive Digitale Medier.

Genstandsfeltet for kandidatuddannelsen i Interaktive Digitale Medier (IDM) er interaktive digitale mediers design, brug og betydning. Målsætningen er at uddanne kandidater som kan indgå i kommercielle og institutionelle arbejdssammenhænge af både privat og offentlig karakter. Kandidaterne vil gennem uddannelsen opnå viden, færdigheder og kompetencer til på teoretiske og empirisk grundlag at identificere og analysere problemstillinger for herefter at designe, planlægge og evaluere mulige løsninger i perspektiv af interaktive digitale medier. IDM kandidater vil således beherske området teoretisk, metodisk, analytisk og konstruktivt; og besidde en akademisk tilgang til arbejde med, og formidling af, interaktive digitale medier. Gennem studiet vil kandidaten lære at anlægge et informeret, nuanceret, kritisk, konstruktivt og kreativt perspektiv på interaktive digitale medier og deres anvendelse.



Figur 1. Double Diamond Design Process Model (British Design Council, 2005).

De fire semestre på IDM uddannelsen består af de to første semestre (7. og 8.) som hver især introducerer de studerende til de forståelser, metoder og aktiviteter som hører til de divergerende og konvergerende forløb i den såkaldte "Double Diamond Design Process Model" (Figur 1). Disse semestre har til formål at gøre den studerende bekendt med de forskellige udfordringer og tilhørende tilgange som design og udvikling af interaktive digitale medier indebærer. Herefter følger et semester i praktik (9.) hvor de studerende kan prøve deres viden og kompetencer i praksis og oparbejde færdigheder. Sidste semester (10.) afslutter uddannelsen med individuelt defineret opgaveløsning og afrapportering.

Temarammen for 7. semester IDM er "Konceptudvikling af interaktive digitale medier" og temarammen for 8. semester IDM er "Projektledelse og strategisk design". En Designproces er iterativ og semestrene skal derfor ikke ses som dedikeret til hver sin halvdel af procesmodellen i **Figur 1**. Der ligger en vægtning i semestrene således at 7. semester er fokuseret på process, metoder og karakteristika ved genstandsfeltet og det digitale materiale og 8. semester er fokuseret på håndtering, tilrettelæggelse og afvikling af produktorienterede udviklingsforløb indenfor genstandsfeltet. Dermed etablerer semestrene et overlap i forhold til modellen for designprocessen idet strategisk tænkning og projektledelse ideelt er med fra starten af processen. Og ligeledes bør de dele af processen der fører til faktisk produkt være baseret på forståelser præget af både empirisk brugerfokuseret arbejde og professionelle teoretiske forståelser af genstandsfeltet interaktive digitale medier.

For alle semestre gælder at de studerende, ud over bibringelse af IDM faglighed, også skoles i og bevidstgøres om akademiske arbejdsprocesser som fundamentale for deres professionelle virke.

7. semester IDM er således første semester på KA uddannelsen i Interaktive Digitale Medier og videreudvikler og supplerer den viden, de kompetencer og de færdigheder, med relevans for studiet og udviklingen af interaktive digitale medier, som den studerende har opnået i løbet af et adgangsgivende uddannelsesforløb. Dette sker gennem følgende kursusmoduler:

1. Agil konceptudvikling og digitale formidlingsformer (Studiefagsmodul)

Dette kursus er placeret i starten af semesteret og afvikles som en workshop tematiseret af tilgangen "Research through design". Der arbejdes i tværfaglige teams med studerende fra andre uddannelser på cases fra eksterne aktører. Målet er at de studerende lærer om design processens iterative og eksplorative karakter og får afprøvet forskellige teknikker der kan provokere og støtte deres kreativitet samt producere modeller der illustrerer forskellige stadier, perspektiver og variationer over de koncepter de udvikler og evaluerer.

Modulet er med til at give de studerende indblik i designprocessens indledende faser og de udfordringer design konstituerer både teoretisk og praktisk.

2. Forståelsesrammer i forbindelse med interaktive digitale medier (Projektmodul)

Kurset har fokus på kernen i uddannelses genstandsfelt og præsenterer tre teoretiske perspektiver på 1) digitale teknologier som konkrete medie platforme og deraf følgende abstrakte mediefænomener, 2) oplevelsesfænomener konstitueret af netop interaktive digitale teknologier og 3) brugeren som både modtager, aktør og producent. Kurset dækker således fundamentale perspektiver indenfor forskning i interaktive digitale medier (**Figur 2**).



Figur 2. Genstand, tilgang og domæne for forskning i Interaktive digitale medier (www.kommunikation.aau.dk/forskning/vidensgrupper/indimedia/Om+InDiMedia, 16.06.2017).

Kurset etablerer et væsentligt teoretiske grundlag for de studendes videre forståelse og arbejde med interaktive digitale medier.

3. Usability og user experience (Projektmodul)

Kurset redegør for det continuum der repræsenteres af et digitalt produkts nødvendigvis funktionelle grundlag og brugerens oplevelse af produktet. De studerende introduceres til hvorledes usability har været konstituerende for arbejdet med design af interaktive digitale medier og det gradvise udvikling mod fokus på brugeren og dermed dennes oplevelse af interaktionen med produktet. Begreberne og nogle metoder til arbejde hermed introducers både teoretisk og gennem øvelser.

Det er under overvejelse at etablere en fuld dag med kombination af forelæsning og øvelser.

Kurset etablerer både teoretiske og praktisk forståelse for centrale begreber i arbejdet med design og evaluering af interaktive digitale medier.

4. Konzeptudvikling og prototypedesign i forb. m. interaktive digitale medier (Projektmodul)

Kurset fokuserer på brugen af modeller i design processen. To kursusgange fokuserer på hhv. teoretiske forståelser af brugen og værdien af modeller samt en workshop der introducerer og arbejder med værktøjer til at skabe og bruge modeller i praksis. Tre kursusgange fokuserer på brugen af modeller til ide-generering, dvs. meget tidligt i design processen og brug af modeller til at afsøge mulige koncepter, ikke som illustration af koncepter eller dimensioner herved. Disse kursusgange veksler ligeledes mellem teori og praktiske øvelser.

Kurset etablerer forståelse for betydningen af modeller i designarbejde og giver de studerende praktiske erfaringer hermed.

5. Fagspecifik videnskabsteori (Projektmodul)

Kurset fokuserer på grundlæggende videnskabelig praksis og tager udgangspunkt i de studerendes hidtidige projekter der dekonstrueres og evalueres som eksempler på videnskabeligt arbejde.

Kurset etablerer grundlæggende forståelse for den videnskabelige arbejdsprocess som former de studerendes akademiske profil.

6. Digital narratologi (Studiefagsmodul)

Kurset introducerer perspektiver på digitale medier, der rækker ud over de funktionelle dimensioner, og etablerer grundlaget for kommunikative strukturer karakteriseret af interaktivitet og digitale platformes interoperationalitet og evne til at simulere og repræsentere.

Kurset ligger i forlængelse af kurserne i "Forståelsesrammer i forbindelse med interaktive digitale medier" og "Usability og user experience" og udvider forståelsesgrundlaget for analyse og design af interaktive digitale medier.

7. Valgfag

Den studerende supplerer ovenstående kurser med et fag efter eget valg (valgfag). Valgfag udbudt E2017 fastlægges af SN og vil ikke blive uddybet nærmere hér.

Kommentarer

7. semester skaber via de beskrevne kurser en grundlæggende teoretiske forståelse og praktisk erfaring med genstandsfeltet og måder at arbejde hermed.

Kurserne skaber det grundlag som bør præge det projektarbejde og tilhørende rapport som de studerende udarbejder på semesteret. Det er derfor af væsentlig betydning at vejledere og undervisere koordinerer deres arbejde og udveksler erfaringer fra kontakten med de studerende.

Jf. evaluering fra E2016 og tilbagemelding fra SN om flere værkstedskurser er det pt. under overvejelse at etablere kurser i Adobe programmerne Photoshop, InDesign og Illustrator. Ligeledes overvejes kursus i prototyping værktøjet Axure (el. lign). Alle studerende vil blive tilbudt en profil på Lynda.com hvor diverse gratis kurser er tilgængelige.

Semesterets organisering og forløb

Omfang og forventning

Semesteret udgør 30 ECTS point.

1 ECTS point svarer til 27,5 times arbejde.

30 ECTS point svarer således til **825 arbejdstimer eller 22 ugers fuldtidsarbejde (37,5 time/uge)** bestående af forberedelse til undervisning, undervisningsdeltagelse, gruppearbejde, vejledning og eksaminer.

7. semester er forankret i et 15 ECTS point projektmodul i "Konzeptudvikling af interaktive digitale medier", et 5 ECTS point modul i "Agil konzeptudvikling i et designforskningsperspektiv" (U-CrAc), et 5 ECTS point studiefagsmodul "Digital narratologi" og et 5 ECTS point valgfagsmodul.

7. semester IDM E2017 er tilrettelagt som følger:

Inden semesterets start får de studerende adgang til Moodle (15.08) og der udsendes velkomstbrev samt en survey med 10 spørgsmål om deres motivation for studievalg og forventninger til studiet.

Semesteret indledes i praksis med en dags semesterintroduktion (4-5 timer) som forestås af semesterkoordinatorerne. Dagens mål er at introducere til semesterets aktiviteter, formål og tilrettelæggelse samt overgive diverse praktiske informationer og etablere en uformel forbindelse mellem de studerende og de semesteransvarlige. Informationerne fra den udsendte survey præsenteres. Herudover søges gennem en konkurrence (marshmallow challenge) at give basis for at de studerende lærer hinanden at kende.

De følgende tre dage indeholder en enkelt forelæsning fra kursusmodulet "Forståelsesrammer i forbindelse med interaktive digitale medier" som introducerer til studiets genstandsfelt. Herudover afvikles to dage med introduktion og arbejde med PBL og videnskabelig metode i regi af Engaged Scholarship.

Den efterfølgende måned samlæses med kandidatuddannelsen i Oplevelsesdesign og byder på modulet "Agil konceptudvikling og digitale formidlingsformer" der afvikles som en workshop med eksterne case-partnere og samarbejde med deltagere fra andre uddannelser.

Herefter følger en periode med forelæsninger og andre aktiviteter indenfor de forskellige moduler (jf. ovenstående) samt gruppedannelse og projektskrivning. Forelæsninger m.m. søges afviklet med sidste forelæsning medio november. Der vil blive tilrettelagt to tematiserede fællesvejledninger hvoraf den første placeres umiddelbart efter uge 42 (undervisningsfri) med fokus på litteratur review. Tema for anden fællesvejledning vil blive empiri-indsamling og analyse. Tidspunkt endnu ikke fastlagt.

3 dages opgaven i modulet "Digital narratologi" placeres i januar.

Semesteret afsluttes formelt af semesterkoordinatorerne umiddelbart i forlængelse af projektafleveringen 20.12 hvor der ligesom E2016 vil blive budt på æbleskiver og mundtlig semesterevaluering.

I løbet af semesteret vil der blive afholdt lærermøder sidste torsdag hver måned (ikke december) hvor både undervisere og vejledere kan koordinere og udveksle erfaringer.

Semesteret opstarter ligeledes det karriereudviklingsforløb som varetages af AAU Karrierecenteret. Dette første semester tilbyder fire aktiviteter hvoraf de to introducerende afholdes i semesterets begyndelse og de to sidste placeres i januar 2018.

Semesterkoordinering og Sekretariatsdækning

Ankerlærere:

Morten Lund, mlund@hum.aau.dk

Bo Allesøe Christensen, boallesoe@hum.aau.dk

Studiesekretær:

Jette Due Nielsen, jette@hum.aau.dk

FORSTÅELESRAMMER VEDR. INTERAKTIVE DIGITALE MEDIER (KDM_KA_INTERAKTIVE DIGITALE MEDIER_AAL)

Forståelsesrammer Vedrørende Interaktive Digitale Medier



Meddelelser

K1: The Multiverse - de digitale mediers uendelige oplevelsesmuligheder

Mandag d. 19. okt. kl. 9.15-12.00,

The Multiverse – de digitale mediers uendelige oplevelsesmuligheder

Undervisningens form: Forelæsning, dialog, øvelser og workshop.

v/ Jens F. Jensen

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

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

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

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

Litteratur:

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



Infinite possibility

K2: IT-baseret oplevelsesdesign

IT-baseret oplevelsesdesign

v. Jens F. Jensen

Særligt udviklingen af digitale teknologier i de senere år har åbnet op for markante og spændende nye oplevelsesmuligheder. Digitale medier har på den ene side muliggjort skabelsen af helt nye, selvstændige oplevelser, som kun eksisterer digitalt, og på den anden side åbnet for at supplere analoge, fysiske og traditionelle oplevelser med en lang række ekstra digitale meroplevelser, som udvider og beriger de analoge. Kursusmodulet tematiserer mulighederne for at designe, berige og rammesætte oplevelser via forskellige former for teknologier.

Kurset vil introducere til teoretiske måder at anskue IT-baserede oplevelsesteknologier på og se på en række forskellige eksempler på vellykkede teknologibaserede oplevelsesdesign i kontinuummet mellem de rene digitale oplevelser og de teknologibaserede add-ons til fysiske, analoge oplevelser. I denne proces vil vi tage et dybere blik på potentialerne for et par udvalgte teknologier.

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

Undervisningens form: Forelæsning, dialog, øvelser og workshop.

Litteratur:

Forlizzi, J. and S. Ford (2000), 'The building blocks of experience: an early framework for interaction designers', in *Proceedings of the 3rd Conference on Designing Interactive Systems (DIS 2000): Processes, Practices, Methods, and Techniques*, New York: ACM, pp. 419–23

<http://goodgestreet.com/docs/forlizziDIS00.pdf>

Forlizzi, J. and K. Battarbee (2004), 'Understanding experience in interactive systems', in *Proceedings of the 2004 Conference on Designing Interactive Systems (DIS04): Processes, Practices, Methods, and Techniques*, 1–4 August, 2004, New York: ACM, pp. 261–8.

<http://repository.cmu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1045&context=hcii>

Hassenzahl, Marc (2010). *Experience Design: Technology for All the Right Reasons*, Synthesis Lectures on Human-Centered Informatics).

et sample kan findes her

http://issuu.com/hassenzahl/docs/hassenzahl_book_experience_design_sample?e=1119045/2926953



Forlizzi & Ford



Forlizzi & Battarbee

K3: Brugerbegrebet genbesøgt: Hvad er det vi undersøger, når vi forsker i interaktive digitale medier fra et brugerperspektiv?

Undervisningens karakter: Forelæsning

v. Tem Frank Andersen

Indhold

Den mediasociologiske forskning begrebsliggjorde en del af sit forskningsfelt ved at indkredse "publikum" som central faktor i produktionen af betydning og brugsformer i forhold til "massemedier". Siden har den kulturelle individualisering præsenteret mediasociologien for en udfordring i at ændre i publikum-begrebets betydning, fra modtager, over aktør (agent) til bruger og medproducent. Denne forelæsning søger at indkredse, hvad vi egentligt skal forstå ved den ikke- institutionaliserede del af det interaktive digitale mediekredsløb. Hvordan skal vi forstå brugerne i spændingsfeltet mellem indholdsmedier, interaktionsmedier og institutionsmedier.

Slides uploades efter forelæsningen/kursusgangen.

Litteratur

	Pri. litt. sideantal	Sek. litt. sideantal	Dig. upload
Andersen, Tem Frank (2005). Unge og Computerkultur. Ambivalens og socialt spillerum i gymnasieelevers computerbrug. AAU: Institut for læring. (Kap. 2, 30 sider, Kap. 9, 25 sider)	55		X
Andersen, Tem Frank Andersen (2012). Thomas Ziehe. Ungdom som optik til at forstå moderniseringen af kultur. I: Michael Hviid Jacobsen & Anders Petersen, red. Samfundsteori & samtidsdiagnose. En introduktion til sytten nyere samfundstænkere for det pædagogiske felt. København: Unge Pædagoger. (15 sider)		15	X



Det seriøse brugerbegreb (slides)

KONCEPTUDVIKLING OG PROTOTYPE-DESIGN I FORB. MED INTERAKTIVE DIGITALE MEDIER(KDM_KA_INTERAKTIVE DIGITALE MEDIER_AAL)

KONCEPTUDVIKLING OG PROTOTYPEDESIGN



Announcements

K1 & K2

Underviser: Peter Vistisen

Data: 29.9. kl 9.15-14.15

Type: Forelæsning med workshop aktivitet

Kursusgangen vil diskutere konceptudvikling som identifikationen af et designproblem, efterfulgt af den løbende re-framing, der sker gennem hhv. sketching og prototyping aktiviteter. Vi skal til kursusgangen diskutere sketching og prototyping som et spændingsfelt mellem akademisk undersøgelse af et givent medieteknologisk potentiale og designpraktisk udforskning af optimale løsninger på et givent designproblem. Den reflekterede designer skal kunne balancere og forholde sig kritisk til denne balance - og udvælge metoder og teknikker til at understøtte denne balancen.

Vi skal til denne kursusgang således diskutere metoder og værktøjer til at understøtte denne type designorienterede undersøgelser. Dagen er delt op således at vi diskuterer teori og metode i dagens første session, hvorefter vi arbejder med en workshop case i session 2.

Litteratur:

Vistisen, P (2016) 'Sketching with Animation', Aalborg Universitetsforlag (kapitel 1 og 2 - 25 sider)

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:

Buxton, B (2007) Sketching User Experiences, Morgan Kaufmann

K4-K5-K6

Datoer: 30 okt til d. 1 nov

Underviser: Sune Gudiksen

Undervisningens karakter: Forelæsning og design konstruerende øvelser

Kursusgangene introducerer og arbejder med workshopformatet design games, som en metode til reframing af problemstillinger og ideation hvor med anvendelsen af fysiske materialer og brætspils-lignende elementer bruges til at fremme dette. Som en del af kurset skal i, i jeres projektgrupper, selv forberede et design game for en opponentgruppe, der ligeledes skal forberede en game workshop for jer. Herigennem får I mulighed for at påbegynde reframing og/eller idégenerering som noget der potentielt kan føres direkte ind som empiri i projektrapporten. Der er tale om et lidt anderledes kursus formatmæssigt som didaktisk fungerer bedst til denne type af undervisning, hvor der veksles mellem 30 min oplæg og fremstilling, afvikling, refleksion mv. de 2 1/2 dag kurset varer.

	Pri. litt.	Sek. litt.	Dig.
	sideantal	sideantal	upload
Gray, D., Brown, S., & Macanujo, J. (2010). Gamestorming: A playbook for innovators, rulebreakers, and changemakers. O'Reilly Media, Inc. 6 Sider.	6		
Vaajakallio, K. (2012). Design games as a tool, a mindset and a structure. PhD-Dissertation. Aalto University. Chapter three. 46 Sider.	46		
Brandt, E. (2006). Designing exploratory design games: a framework for participation in participatory design?. In Proceedings of the ninth conference on Participatory design: Expanding boundaries in design-Volume 1 (pp. 57-66). ACM. 10 Sider.	10		
Gudiksen, S. K. (2014). Game feedback techniques: Eliciting big surprises in Business Model Design. Design Research Society, 204-219. 15 Sider.	15		
Gudiksen, S. (2015). Codesigning business models: Engaging emergence through design games. PhD-Dissertation. Aalborg University. (Kapitel om design games). 15 Sider.	15		
	Total	92	

 Litteratur

K3

Prototyping i design

Forelæsning

v. Søren Bolvig Poulsen

Forelæsning præsenterer hvad kendetegnene for en prototype er, og hvorledes prototyping understøtter design processen. Forelæsningen vil blande teori med praktiske erfaringer fra udviklingen af et digitalt læremiddel.

Litteratur:

Houde, S., and Hill, C. (1997) What Do Prototypes Prototype?. in Handbook of Human-Computer Interaction (2nd Ed.), M. Helander, T. Landauer, and P. Prabhu (eds.): Elsevier Science B. V: Amsterdam. 16 sider.

<http://uwdata.github.io/hcid520/readings/Houde-Prototypes.pdf>

Dow, S. P., & Klemmer, S. R. (2011). The efficacy of prototyping under time constraints. In *Design Thinking* (pp. 111-128). Springer Berlin Heidelberg

Marion Buchenau , Jane Fulton Suri,(2000). Experience prototyping, Proceedings of the 3rd conference on Designing interactive systems: processes, practices, methods, and techniques, p.424-433, New York

USABILITY & USER EXPERIENCE (HUMINF_KA_INTERAKTIVE DIGITALE MEDIER_AAL)

Usability og User Experience

Projektmodulkursus 7IDM



Meddelelser

K1: User Experience

Undervisningens karakter: Forelæsning

v. Jens F. Jensen

IT og oplevelser: 'user experience' (UX), 'experience design' (XD) og 'user-experience design' (UXD).

Oplevelser skabt og formet af informationsteknologi og digitale medier bliver ofte kaldt 'user experience'. De kan både inkludere genuine IT-baserede oplevelser, dvs. produkter og services, hvis primære formål er at skabe en oplevelse for brugeren eller forbrugeren, og oplevelses-berigede produkter og services, dvs. produkter og tjenester, hvis primære formål ikke er oplevelsen som sådan, men som har fået tilføjet oplevelseselementer som skaber yderligere værdi til den primære funktion. På denne måde kan 'user experience' og 'user experience design' anskues som den specifikke implementering af oplevelsesøkonomi og oplevelsesdesign inden for IT- og teknologi- domænet.

Formålet med denne kursusgang er at præsentere, diskutere og udvikle et antal centrale begreber relateret til 'user experience' i relation til IT og digitale medier, primært koncepterne 'user experience', 'experience design' og 'user-experience design'. Disse koncepter er relaterede og i visse sammenhænge tæt sammenflettede, men de har også separate betydninger. På kursusgangen vil vi diskutere 'user experience', 'experience design' og 'user-experience design' både som et fælles felt og som individuelle, separate termer. 'User experience' vil blive set som den centrale term, dvs. den term, der er i fokus i denne specifikke sammenhæng, mens 'experience design' og 'user-experience design' vil blive set som relaterede koncepter. Oplevelser relateret til IT vil af samme årsag være hovedfokus, men kursusgangen vil også berøre IT-baserede oplevelsers relationer til oplevelser generelt så vel som til generel oplevelsesdesign.

Litteratur:

	S
--	---

<p>Blythe, M., M. Hassenzahl, E.L.- C. Law and A.P.O.S.Vermeeren (2007), 'An analysis framework for user experience (UX) studies: a green paper', in E. Law, A.Vermeeren, M. Hassenzahl and M. Blythe (eds), Towards a UX Manifesto, Lancaster: COST294- MAUSE Affiliated Workshop,COST, pp. 3–5. 2 Sider.</p> <p>http://www.academia.edu/2880385/An_analysis_framework_for_user_experience_UX_studies_A_green_paper</p>	
<p>Forlizzi, J. and K. Battarbee (2004), 'Understanding experience in interactive systems', in Proceedings of the 2004 Conference on Designing Interactive Systems (DIS04): Processes, Practices, Methods, and Techniques, 1–4 August, 2004, New York: ACM, pp. 261–8. 8 Sider.</p>	
<p>Forlizzi, J. and S. Ford(2000), 'The building blocks of experience: an early framework for interaction designers', in Proceedings of the 3rd Conference on Designing Interactive Systems (DIS 2000): Processes, Practices, Methods, and Techniques, New York:ACM, pp. 419–23. 4 Sider.</p> <p>http://goodgestreet.com/docs/forlizziDIS00.pdf</p>	
<p>Hassenzahl, M. (2008), 'User experience (UX): towards an experiential perspective on product quality', in IHM 2008 Proceedings of the 20th International Conference of the Association Francophone d'Interaction Homme-Machine, Metz, France: ACM, pp. 11–15. 4 Sider.</p>	
<p>Hassenzahl, M. and N. Tractinsky (2006), 'User experience – a research agenda', Behaviour and Information Technology, 25 (2), March–April, 91–7. 7 Sider.</p> <p>https://ccrma.stanford.edu/~sleitman/UserExperienceAResearchAgenda.pdf</p>	
<p>Law, E.L, A.P.O.S. Vermeeren, M. Hassenzahl and M. Blythe (2007a), 'Towards a UX manifesto', in Proceedings of the 21st BCS HCI Group Conference, Lancaster: Lancaster University, pp. 205–6. 2 Sider.</p>	
<p>Roto, V., E. Law, A. Vermeeren and J. Hoonhout (2011), 'User experience white paper. Bringing clarity to the concept of user experience', Paper presented at the Dagstuhl Seminar on Demarcating User Experience, 15–18. September 2010. 3 Sider.</p>	
	Total



Law, E.L, A.P.O.S. Vermeeren, M. Hassenzahl and M. Blythe



Hassenzahl, M. and N. Tractinsky



Roto, V., E. Law, A. Vermeeren and J. Hoonhout



Forlizzi, J. and K. Battarbee



Marc Hassenzahl



Forlizzi, J. and S. Ford



Blythe, M., M. Hassenzahl, E.L.- C. Law and A.P.O.S.Vermeeren

Usability I

Undervisningens karakter: Forelæsning og Workshop

v. Morten Lund

Indhold:

Usability-specialisten Jakob Nielsen påpegede i 2000 at man ved at teste med 5 brugere kan finde 80% af fejlene ved sit design. Hermed påpegede Nielsen også at usability-test ikke behøver at være meget komplicerede, men kan indplaceres som en fast rutine i udviklingsarbejdet. Det lykkedes også Jakob Nielsen at popularisere begrebet usability eller "brugervenlighed", men hvad er det egentlig? kan brugervenlighed måles og evalueres? Og er det nok at måle på brugbarhed når man designer et produkt? Kurset giver en grundlæggende forståelse for usability og usability tests og afklarer hvorledes usability skal forstås og indplaceres sig ifht andre design-perspektiver som Interaktions design og Experience design.

Kurset indeholder en workshop hvor 3 usability test metoder bliver introduceret og afprøvet. Dette kræver forberedelse af spørgsmål og udvælgelse af test-genstand. Nærmere information tilgår senest 14 dage før kursusafholdelse.

Litteratur:

	Pri. litt. sideantal	Sek. litt. sideantal	Dig. upload
Cockton, Gilbert (2014): Usability Evaluation. In: Soegaard, Mads and Dam, Rikke Friis (eds.) The Encyclopedia of Human-Computer Interaction, 2nd Ed.. Aarhus, Denmark: The Interaction Design Foundation. https://www.interaction-design.org/encyclopedia/usability_evaluation.html	25		X
Nielsen, Jakob (1993). Chapters 1, Executive Summary & Chapter 2 What is Usability? In Usability Engineering, Academic Press, Inc. p. 1-48	48		X
Nielsen, Jakob (2000). Why You Only Need to Test with 5 Users. http://www.nngroup.com/articles/why-you-only-need-to-test-with-5-users/	5		X
Total	78		



Nielsen Jakob 1993 - Usability Engineering Chap 1 p1-48

Usability II

Undervisningens karakter: Forelæsning og Workshop

v. Ramesh Krishnasamy

Indhold:

TBD

Litteratur:

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

FAGSPECIFIK VIDENSKABSTEORI 7.IDM. (KDM_KA_INTERAKTIVEDIGITALEMEDIER_AAL)

Videnskabsteori

I vil blive introduceret til udvalgte og relevante videnskabsteoretiske problemstillinger som vil blive analyseret i forhold til U-CrAc og anvendt i forhold til jeres projektmodul. I vil blive delt i 3 grupper og hver gruppe for tildelt en underviser som vil agere skipper i forhold til litteraturforståelse og -søgning, tildele yderligere tekster, samt bistå med hjælp til jeres fremlæggelse af resultater på klassen. Det forventes at den præsenterede litteratur bliver læst, da i skal arbejde intensivt med den. Vores grundbog bliver Vanessa Sonne-Ragans (2012) *Anvendt Videnskabsteori – reflekteret teoribrug i videnskabelige opgaver*. Samfundslitteratur,

Undervisere: Thessa Jensen, Peter Vistisen, Bo Allesøe Christensen



Announcements

K1

Til denne undervisningsgang læses introduktionen af Sonne-Ragans samt teksten jeres vejleder har udleveret. Der vil blive stillet en eller flere opgaver som løses i jeres respektive grupper og fremlægges i plenum. BEMÆRK - I skal derfor allerede i gang FØR den undervisningsgang.

Litteratur:

	Pri. Litt. sideantal	Sek. Litt.sideantal	Dig.upload
Sonne-Ragans, pp. 11-32	21		
Vejledervalgttekst, ca. 20 sider	20		
Total	41		

K2

Som til første undervisningsgang (K1) bliver der stillet opgaver som I skal løse INDEN undervisningen. Jeres vejleder giver jer en tekst til diskussion.

Litteratur:

	Pri. Litt. sideantal	Sek. Litt.sideantal	Dig.upload

Sonne-Ragans, pp. 187-231	44
Vejledervalgtekst, ca. 20 sider	20
Total	64

K3

Til denne sidste undervisningsgang tager vi fat på at konkretisere og anvende videnskabsteorien i forhold til jeres opgaver. I bedes derfor finde en opgave frem fra gemmerne som I skal bruge til at analysere og diskutere i forhold til Sonne-Ragans.

Litteratur:

	Pri. Litt. sideantal	Sek. Litt.sideantal	Dig.upload
Sonne-Ragans, pp. 233-251			
Vejledervalgtekst, ca. 20 sider	20		
Total	41		

AGIL KONCEPTUDVIKLING I ET DESIGNFORSKNINGSPERSPEKTIV (KDM_KA_INTERAKTIVE DIGITALE MEDIER_AAL)

General

Agil konceptudvikling i et designforskningsperspektiv

Modulet introducerer de studerende til, i professionelt refleksivt arbejde, at identificere problematikker i praksis. Gennem en iterativ og løsningsorienteret proces bearbejdes og udfordres initierende forståelser med henblik på at identificere løsningsrum og konceptuelle løsninger. Der er således tale om at udfordre forståelsen af verden 'som den er' for at kunne forestille sig verdenen 'som den kunne blive'.

Den studerende skal gennem modulet opnå:

Viden om:

- agile undersøgelses- og syntesemetoder
- brugercentrerede innovative fremstillingsprocesser
- digitale design redskaber og metoder til konceptudvikling
- innovation, professionel praksis og tværfaglige samarbejdsformater

Færdigheder i:

- at observere og analysere praksisproblematikker
- at syntetisere og konceptualisere med digitale medier
- at kunne arbejde problemorienteret i tværfaglige sammenhæng

Kompetencer til:

- at forholde sig kritisk, agilt og refleksivt til fagområdet gennem undersøgelse, analyse og syntese
- at forstå og reformulere praksisproblematikker og belyse potentielle løsningsrum
- at indgå i flerfagligt samarbejde om formulering af videnskabelige problemstillinger med udgangspunkt i praksis

Modulet introducerer de studerende til i professionelt refleksivt arbejde at identificere problematikker i praksis, idet modulet bygger på to elementer; 1) U-CrAc workshoppen og 2) en teoretisk placering og diskussion af de studerendes virke.

Undervisningen finder sted på Nordkraft eller Create. Workshoppen, U-CrAc, afvikles med andre uddannelser fra AAU og lokale virksomheder, som casesamarbejdspartnere. Se mere på www.ucrac.dk eller ret henvendelse til Søren Bolvig Poulsen på bolvig@hum.aau.dk.

Omfang og forventning

Modulets omfang 5 ECTS-point, hvilket er fordelt 10 kursusgange med en længere praktisk workshop.

Med kursusforberedelse i form af læsning og opgaveløsning forventes der en arbejdsbelastning på 137,5 timer, og modulet består via aktiv deltagelse, hvor nogle kursusgange er obligatoriske.

Det er centralt at studerende har læst majoriteten af materialet inden workshoppen påbegyndes.



Meddelelser



Nyhedsforum

K1: Agil konceptudvikling i et designforsknings perspektiv (modul introduktion)

v. Søren Bolvig Poulsen

Indhold:

Modulet "Agil konceptudvikling i et designforskningsperspektiv" introduceres, hvor workshoppen U-CrAc ligeledes præsenteres med de øvrige aktører, bagvedliggende rationaler og formål. De er ligeledes en forventningsafstemning i forhold til hvilken rolle, som de studerende skal tage på sig i workshoppen.

Litteratur:

Dorst, K. (2011). The core of 'design thinking' and its application. *Design Studies*, 32(6), 521-532.

Poulsen, S. B., Rosenstand, C. A. F. (2009) Reflekterende innovativ workshop. p. 1-8.

Sanders, E. (2006). "Design Research in 2006." *Design Research Quarterly* 1(1): P. 1-8.



Litteratur:

K2: Agilitet i design

v. Claus Rosenstand

Indhold:

Hvorfor er det vigtigt at arbejde agilt for at få høj kvalitet i konceptudvikling? Dette grundspørgsmål diskuteres i et kort oplæg på en halv times tid. Der vil blive sat et særligt fokus på risiko og det forhold mellem usikkerhed og kompleksitet, der kendetegner risiko i konceptudvikling. Der anlægges således et informatisk perspektiv.

Litteratur:

Ovesen, N. (2013). Facilitating Problem-Based Learning in Teams with Scrum. I E. Bohemia, W. Ion, A. Kovacevic, J. Lawlor, M. McGrath, C. McMahon, B. Parkinson, G. Reilly, M. Ring, R. Simpson, ... D. Tormey (red.), *Design Education - Growing Our Future: Proceedings of the 15th*

Litteratur:

K3: Introduktion til brug af website

Indhold:

Denne korte forelæsning er en introduktion til cms'et til www.ucrac.dk

Litteratur:

K4: Research through Design

Forelæsning med opgave

v. Peter Vistisen og Søren Bolvig Poulsen

Indhold:

I denne forelæsning vil vi præsentere forskellige tilgange til forskning baseret på design. Vi vil trække Deweys perspektiv på pragmatismen ind for gennem denne at illustrere, hvorledes viden skabes i interaktion med praksis. Som et led i dette vil vi præsentere forskellige rammeværker for research through-, on- og for design, som i modulets sidste forelæsning vil blive genopfrisket inden de skal anvendes af de studerende.

Litteratur:

Buchanan R. (1999) Design Research and the New Learning. *Design Issues*, Vol. 17, No. 4, P. 3-23.

Fallman, D. (2008) The Interaction Design Research Triangle. *Design Issues*, Vol. 24, No. 3, P. 4-18.

Zimmerman, J., Forlizzi, J., & Evenson, S. (2007). Research through design as a method for interaction design research in HCI (p. 493). ACM Press. <https://doi.org/10.1145/1240624.1240704>

Litteratur:

K5: Design Etnografi

Forelæsning med opgave

v. Søren Bolvig Poulsen

Indhold:

Hvad kan vi lære ved at drage ud i felten? Hvad bør vi observere? Hvordan bør vi observere? Hvordan skal vi dokumentere vores observationer? Hvilket tankesæt bør vi benytte? Dette er eksempler på spørgsmål, som bliver rejst og diskuteret undervejs i denne forelæsning. Fokus vil derfor være på de udfordringer, der venter i det efterfølgende feltarbejde.

Litteratur:

Mattelmäki, T., Brandt, E., Vaajakallio, K. (2011) On designing open-ended interpretations for collaborative design exploration. CoDesign Vol. 7, No. 2, June 2011, p. 79–93. 14 Sider.

Ylirisku, S., Buur, J., 2007. Designing with Video - Focusing the user-centred design process . Springer-Verlag, London, UK. Chapter 2, Studying what people do, p. 37-87.

Sperschneider, W., Bagger, K. (2000). Ethnographic fieldwork under industrial constraints: Towards Design-in-Context. NordiCHI Conference, Stockholm



Litteratur:

K6: Innovationsspor – innovationsanslag fra felten

Forelæsning med opgave

v. Søren Bolvig Poulsen & Louise Møller Nielsen

Indhold:

I denne forelæsning vil vi diskutere de udfordringer, der kan opstå i forbindelse med at transformere observationer og data til design-viden. I denne forelæsning vil vi arbejde med Elito rammeværket, som støtter processen fra observation til idé. Vi vil ligeledes kort introducere Customer journey mapping (CJM).

Litteratur:

Wasson Christina (2002) Collaborative work: integrating the roles of Ethnographers and Designers. In Creating breakthrough ideas by Susan Squires and Bryan Byrne. p. 1-18.

Kolko, Jon (2010) 'Transforming Research into Great Innovations'

<http://www.fastcodesign.com/1663002/how-do-you-transform-good-research-into-great-innovations> . p. 1-3.

Kolko, Jon (2010) 'Connecting Research and Innovation with Synthesis'. p. 1-5. 5 Sider.
<http://johnnyholland.org/2010/12/connecting-research-and-innovation-with-synthesis/>



Litteratur:

K7: Animationsbaseret skitsering – Metodeintroduktion

v. Peter Vistisen

Indhold:

For at visualisere og kommunikere jeres begyndende koncepter og løsningsforslag skal vi anvende metoden 'animationsbaseret video sketching', der gør brug af både low-fi og high-fi tilgange til hurtigt at visualisere koncepter og brugsscenarier. Kursusgangen vil være en kombination af faglig introduktion til video prototyping og hands-on introduktion til software og værktøjer til at komme igang med at lave jeres første konceptvisualiseringer.

Det er en forudsætning for deltagelse på kurset at man forinden har gjort sig bekendt med almen videoredigering i Adobe Premiere. Se video præsentation af programmet via følgende video:

Download ydermere først 7-dages prøveudgaven af Adobe Premiere (www.adobe.com) om mandagen i uge 2 af U-CrAc, således I har mulighed for at bruge Premiere gennem resten af workshoppen.

Litteratur:

Löwgren, J (2004). Animated Use Sketches As Design Representations. Interactions March xi:, p. 22-27. 5 Sider.

Fallman, D. & Moussette, C. (2011). Sketching with Stop Motion Animation. Interactions March-April p. 58-61. 3 Sider.

Vistisen, P., & Poulsen, S. B. (2015). Investigating User Experiences Through Animation-based Sketching. Paper presented at Motion Design Education Summit 2015, Dublin, Irland. p.18

Vistisen P. (2016) Sketching with Animation: using animation to portray fictional realities - aimed at becoming fact, in Vistisen P (2016) Animation-based Sketching, PhD-thesis, Aalborg University Press. (Part II of the book is primary, the rest is secondary)



Litteratur:

K9: Animationsbaseret skitsering – Critique Session

v. Peter Vistisen

Indhold:

På denne korte session bliver i inddelt i en række mindre peer-grupper under en såkaldt 'critique session', hvor fokus er på at få kvalificeret feedback på jeres første dags skitser og koncepter. Sessionen organiseres med afsæt i Buxton's overvejelser omkring kritikken som katalysator for fremdriften i ethvert designforløb. Med udgangspunkt i indsigterne fra denne critique session skal I herefter arbejde videre mod opstilling af ét færdigt konceptforslag til præsentation i mere udfoldet fidelity til U-CrAc konferencen mandag d.25.9.

Litteratur:

Buxton B. (2007) Sketching User Experiences (p. 135-155), Morgan Kaufmann



Litteratur:

K10: Research refleksioner på U-CrAc (obligatorisk)

v. Søren Bolvig Poulsen & Peter Vistisen

Indhold:

Denne forelæsning holder praktiske erfaringer fra den gennemførte workshop mod designforskningsperspektiverne fra første kursus. Konkret vil workshoppen blive placeret i et Sanders designlandscape, hvor fordele og ulemper vil blive diskuteret, såvel som holdt op mod hvordan jeres indsigter fra workshoppen bidrager til hhv. praksis, metode og process.

Der vil ligeledes være et proces-fokus, hvor processen dissekteres i forhold til arbejdsformen – her vil der være et særligt fokus på opstilling af abduktive argumenter for jeres valg, fravalg og processovervejelser under U-CrAc som et eksempel på 'research via design'.

Workshoppen samler op på jeres erfaringer gennem introduktionen til metoden 'annotated portfolios', hvor I gruppevis skal bygge en obligatorisk akademisk designposter, der afrapporterer jeres indsigter fra workshoppen.

Litteratur:

Cross, N. (1999). Design Research: A Disciplined Conversation. *Design Issues*, 15(2), 5–10.
<https://doi.org/10.2307/1511837>

Gaver, W. (2012). What Should We Expect from Research Through Design? In *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (pp. 937–946). New York, NY, USA: ACM.
<https://doi.org/10.1145/2207676.2208538>

DIGITAL NARRATOLOGI (KDM_KA_INTERAKTIVE DIGITALE MEDIER_AAL)

Digital narratologi

Digital Narratologi

I modulet lærer de studerende at analysere, vurdere og udvikle interaktive digitale mediers dramaturgi, æstetik, retorik og narratologi. De tilegner sig viden om den rolle som æstetiske, retoriske og narrative virkemidler har i forhold til brugerens aktive aflæsning af medierne. Modulets fagområde ansues i et både ludisk og epistemologisk lys, og modulet giver de studerende viden om ludologiske anvendelsesformer for interaktive digitale medier.

I tilknytning til modulet udbydes undervisning inden for følgende områder:

- o det digitale tekstbegreb og digitale genreformater
- o hypertextuel og interaktiv narratologi
- o ludologi og digital underholdning
- o læring og digital videnspredning
- o brug og betydning af interaktive digitale medier.

Den studerende skal gennem modulet opnå:

Viden om:

- o digital narratologi og interaktiv dramaturgi
- o digitale, interaktive genreformater
- o digital æstetik som på udvalgte områder er baseret på højeste internationale forskning
- o interaktive montageformer og deres elementer
- o ludologiske teorier, reception og oplevelse
- o gamification
- o legens kulturhistorie
- o spilgenrer

Færdigheder i:

- o at kunne analysere digitale, interaktive medieprodukter i relation til narratologi

- o selvstændig at kunne vurdere af digitale, interaktive teksters kvalitet i forhold til deres brug
- o at kunne identificere, typificere og kvalificere interaktive mediesystemer
- o at tilrettelægge anvendelse af og bedømme anvendelse af ludologi i forskellige former for interaktive digitale medier

Kompetencer til:

- o formidling af analyse og vurdering af digitale, interaktive tekster
- o omsætning af analytiske færdigheder til selvstændigt at igangsætte design af digitale, interaktive medier
- o at indreflektere ludologiske mekanismer i forskellige former for interaktive digitale medier.

I modulet lærer de studerende at analysere, vurdere og udvikle interaktive digitale mediers dramaturgi, æstetik, retorik og narratologi. De tilegner sig viden om den rolle som æstetiske, retoriske og narrative virkemidler har i forhold til brugerens aktive aflæsning af medierne. Modulets fagområde anskues i et både ludisk og epistemologisk lys, og modulet giver de studerende viden om ludologiske anvendelsesformer for interaktive digitale medier.

I tilknytning til modulet udbydes undervisning inden for følgende områder:

- o det digitale tekstbegreb og digitale genreformater
 - o hypertextuel og interaktiv narratologi
 - o ludologi og digital underholdning
 - o læring og digital videnspredning
- brug og betydning af interaktive digitale medier.

NB! Der tages forbehold for ændringer i kursusgangenes indhold og litteratur.



Meddelelser

Kursus- og fagintroduktion

Underviser: Thessa Jensen

I denne lektion gennemgås kurset og dets eksamensform.

Endvidere vil forelæsningen skabe en forståelse for definitioner og distinktioner af og mellem leg og spil, samt diskutere forskellige digitale interaktive genrer samt tekstformater.

Interaktivitet - narrativitet:

LINK: [google-doc til samarbejde](#)

Litteratur:

Aarseth, E. (1997). Cybertexts, kap. 1, s. 1 – 23.

http://monoskop.org/images/e/e0/Aarseth_Espen_J_Cybertext_Perspectives_on_Ergodic_Literature.pdf

Salen & Zimmerman (2004): Rules of Play. MIT Press (udvalgte dele)

<https://gamifique.files.wordpress.com/2011/11/1-rules-of-play-game-design-fundamentals.pdf>

Interaktivitet - narrativitet:

<https://docs.google.com/document/d/15BNefbFlkLLjSsRVkGugL4Nr1z6Cf2oqJYDmnePnBX4/edit?usp=sharing>

	Pensum litt.	Suppl. litt.	Dig. upload
	sideantalsideantal		
Aarseth, E. (1997). Cybertexts, kap. 1, s. 1 – 23.	23		X
Salen & Zimmerman (2004): Rules of Play. MIT Press (udvalgte dele)	25		X
	48		

Digital narratologi og ludologi

Underviser: Thessa Jensen

Ludo-narratives (Aarseth 2012) er en af de seneste betegnelser for digitale artefakter, der kombinerer, eller forsøger på at kombinere, ludiske elementer, dvs. det vi kender som mere eller mindre regelbaserede spil og/eller lege funktioner, med narrative former, som de kendes fra andre fortællende medieformer. En forståelse af denne form for artefakter kræver derfor en indsigt i både teori om spil og leg – det ludiske (fx regelsystemer og valg) og fortælle teori (fx dramaturgi og narratologi). Et andet væsentligt element, der ligger til grund for at forstå ludo-narratives brug og betydning, er kendskabet til deres reception og oplevelse herunder en forståelse af ludo-narratives rekursive reversible form og deres eksplicitering af kognitive operationer som inferens og hypotetisering.

Litteratur:

Aarseth, E., (2012): "A Narrative Theory of Games", (Paper) FDG '12, May 29-June 1, 2012 Raleigh, NC, USA.

Mawhorter, Mateas, Wardrip-Fruin & Jhala, (2014): "Towards a Theory of Choice Poetics". (Paper) fdg2014. http://fdg2014.org/papers/fdg2014_paper_19.pdf

Hansen, O. E. (2009): "Computerspillets interaktive dramaturgi" In Peripeti 11-2009.
http://www.peripeti.dk/pdf/peripeti_11_2009.pdf

Sekundær litteratur (anbefalet – ikke obligatorisk):

Hansen, O. E. (2005): "At spille for at spille" in Spillets verden, Walther & Jessen (ed.), Danmarks Pædagogiske Universitets Forlag, København

Ryan M.-L. (2001): Narrative as Virtual Reality, The John Hopkins University Press, Baltimore/London (kan tilgås online gennem AUB)

Kinder, M. (2003) "Designing a Database Cinema". In Shaw & Weibel (ed.) Future Cinema. MIT Press

Thabet, T. (2015). Video Game Narrative and Criticism. Playing the Story. Palgrave Macmillan

	Pensum litt. sideantal	Suppl. litt. sideantal	Dig. upload
Aarseth, E., (2012): "A Narrative Theory of Games", (Paper) FDG '12, May 29-June 1, 2012 Raleigh, NC, USA.	5		X
Mawhorter, Mateas, Wardrip-Fruin & Jhala, (2014): "Towards a Theory of Choice Poetics".	8		X
Hansen, O. E. (2009): "Computerspillets interaktive dramaturgi" In Peripeti 11-2009. s. 55-65	10		X
Thabet, T. (2015). Video Game Narrative and Criticism. Playing the Story. Palgrave Macmillan	50		
Hansen, O. E. (2005): "At spille for at spille" in Spillets verden, Walther & Jessen (ed.), Danmarks Pædagogiske Universitets Forlag, København s. 59 - 75		16	
Ryan M.-L. (2001): Narrative as Virtual Reality, The John Hopkins University Press, Baltimore/London		115	AUB online
Kinder, M. (2003) "Designing a Database Cinema". In Shaw & Weibel (ed.) Future Cinema. MIT Press		8	X
	63	139	

Interaktive narrativer 1

Underviser: Jens F. Jensen

Kursusgangen er på 4 timer.

Interaktive narrativer 2

Underviser: Jens F. Jensen

Kursusgangen er på 3 timer.

Transmedia og crossmedia

v. Peter Vistisen

Indhold

Forelæsning (2 lektioner) med opgave (1 lektion)

Kursusgangen introducerer begrebet om cross media og det relaterede transmedia, som tilgange til at kombinere forskellige medieplatformes form og indhold til samlede enheder, hvori helheden er større end summen af enkelte enheder. Vi skal ud fra en produktsemantisk optik se på, hvordan vi kan analysere og designe relationer mellem forskelle typer af medieret indhold, gennem både digital og social interaktion.

Litteratur:

	Pri. litt. sideantal	Sek. litt. sideantal	Dig. upload
Davidson, D. et al. (2010). Cross-Media Communications: An Introduction to the Art of Creating Integrated Media Experiences. ETC Press (1-2 kapitel) - kan findes på Google Books mfl.	23		
Jensen, T., & Vistisen, P. (2012). En opdagelsesrejse ud i de sociale medier. I sporene på Sherlock. Akademisk Kvarter, Rejser, vol. 4	18		X
Jenkins, H. (2010). Transmedia Storytelling and Entertainment: An annotated syllabus. Continuum, 24(6), 943-958.	15		X
Total	56		

Designfiction 1

Underviser: Peter Vistisen og Thessa Jensen

Indhold:

Kursusgangen vil introducere feltet 'design fiction' som en særlig måde at arbejde med scenariebaseret design, hvor elementer fra storytelling, film og medievidenskab, samt retorik, anvendes til at skabe operative fremtidsscenerier. Målet er at kunne konstruere scenarier, der udforsker problemstillinger og muligheder der i et 5-10 årig sigte vil være relevante for et givent projekts stakeholders at tage stilling til - såsom ændringer i marked, teknologiske muligheder, brugerbehov eller større samfundsmæssige formationer.

Vi arbejder således med, hvordan narratologiske elementer kan bruges til at udforske og udfolde digitale designs.

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 proceedings of the DRS 2010. p. 1-16. 16 Sider.	16		X
Sterling, B. (2011). Patently Untrue, Wired.com article on design fiction, October 2013, retrieved from http://www.wired.co.uk/magazine/archive/2013/10/play/patently-untrue p. 1-16. 16 Sider.	16		X
Kirby D. (2010) The Future is Now: Diegetic Prototypes and the Role of Popular Films in Generating Real-world Technological Development. Social Studies of Science 40/1, Sage	31		X
Bleecker, J.(2009). "Design Fiction: A Short Essay on Design, Science, Fact and Fiction". http://drbfw5wflxon.cloudfront.net/writing/DesignFiction_WebEdition.pdf		97	X
Total	63	97	

Designfiction 2

Underviser: Peter Vistisen og Thessa Jensen

v. Peter Vistisen

Kususgangen arbejder videre med design fiktion som narratologisk tilgang til at udforske interaktive digitale medier. Hvor vi i første omgang forholdte os til at bruge fiktion og narrativer til at udforske fremtidsscenerier ud fra en positiv og operationelt orienteret optik, skal vi nu dreje fokus mod anvendelsen af design fiction til at kritisere og udfordre den eksisterende diskurs indenfor et givent domæne.

Vi lægger således op til at bruge narratologien til kritisk at analysere og diskutere interaktive digitale mediers mulige konsekvenser, fremfor blot at foreslå ønskværdige brugsscenerier.

Litteratur:

	Pri. litt. sideantal	Sek. litt. sideantal	Dig. upload
Markussen T., and Knutz E., (2013) The Poetics of Design Fiction. Proc of DPPI 2013. Newcastle.	10		X
Knutz E., Markussen T., Christensen P.R (2014) The Role of Fiction in Experiments within Design Art & Architecture - Towards a New Typology of Design Fiction, Artefact vol III, issue 2	13		X
Auger, J. (2013) Speculative Design: Crafting the Speculation. Digital Creativity, Routledge	26		X
Blythe M., and Wright P., (2006) Pastiche Scenarios: Fiction as a Resource for Experience Centred Design. Interacting with Computers. Volume 18, Issue 5 , September 2006, Pages 1139-1164.		29	X
Total	49	29	

Kursusopsamling og eksamen

Underviser: Thessa Jensen
