



Skabelon for semesterbeskrivelse for uddannelser ved Aalborg Universitet

Semesterbeskrivelse 8.semester Oplevelsesdesign KA-OD (Aalborg)

Oplysninger om semesteret

Skole: MPACT

Studienævn: Kommunikation og Digitale Medier

Studieordning: Kandidatuddannelsen i Informationsteknologi, Oplevelsesdesign 2016

Semesterets faglige profil

Uddannelsens 8. semester er forankret i et 20 ECTS-point projektmodul i "Oplevelsesdesign: fra koncept til produkt", et 5 ECTS-point studiefagsmodul "Digitale oplevelsesteknologier" og et valgfagsmodul på 5 ECTS-point. Der skrives projekt inden for temaet: "Fra koncept til produkt". Der arbejdes med oplevelsesdesigns senere udviklingsfaser, hvor viden om forretningsmodeller og organisationsformer, æstetiske redskaber og test af prototyper er grundlaget for produktudvikling.

Semesterets organisering og forløb

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

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

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

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

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

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

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

- fagets videnskabsteori.

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

Vedr. studiefagsmodulet se nærmere beskrivelse nedenfor.

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

Valgfagsmodulet skal under alle omstændigheder udgøre 5 ECTS-point.

Semesterkoordinator og sekretariatsdækning

Semesterkoordinator: Jens F. Jensen og Rasmus Gørn

Studiesekretær: Jette Due Nielsen

Modulbeskrivelse

Modultitel, ECTS-angivelse

"Oplevelsesdesign: fra koncept til produkt" (IT-based Experience Design: From Concept to Product)
20 ECTS-point.

Placering

8. Semester

Modulansvarlig

Jens F Jensen & Rasmus Grøn

Type og sprog

Projektmodul
Dansk

Mål

Viden om:

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

Færdigheder i:

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

Kompetencer til:

- at fremstille et it-baseret oplevelsesprodukt på baggrund af systematisk-analytiske og kreativt-syntetiserende processer

- at vurdere teoretiske og praktiske problemstillinger i fremstillingsprocessen, samt at vælge og begrunde relevante design- og udviklingsmetoder
- at gennemføre test og evaluering af oplevelsesdesignet
- at relatere oplevelsesdesign, herunder det udarbejdede produkt, til oplevelsesøkonomi, forretningsmodeller og organisationsstrukturer
- at reflektere over modulets indhold i forhold til fagets videnskabsteori.

Fagindhold

Modulet skal sætte den studerende i stand til at indgå konstruktivt, kreativt og kritisk i designprocessens senere faser med fokus på at skabe et it-baseret oplevelsesprodukt gennem iterative udviklingsprocesser. Herunder hører også test- og evalueringsmetoder af koncepter og prototyper. Kombinationen og tilrettelæggelsen af ovenstående aktiviteter forudsætter en forståelse af projektledelse, og evnen til at kunne styre og facilitere designprocesser. Samtidig skal den studerende opnå en forståelse af forretningspotentialer gennem oplevelsesøkonomisk teori og forretningsmodelteori. Desuden skal den studerende sættes i stand til at reflektere over modulets indhold i forhold til fagets videnskabsteori.

I tilknytning til modulet udbydes undervisning inden for følgende områder:

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

I tilknytning til det problemorienterede projektarbejde tilbydes faglig vejledning.

Omfang og forventet arbejdsindsats

Modulet udgør 20 ECTS points. 1 ECTS point svarer til 27,5 times arbejde, og 20 ECTS point svarer således til 550 arbejdstimer bestående af forberedelse til undervisning, undervisningsdeltagelse, gruppearbejde, øvelser, vejledning og eksamener

Modulaktiviteter (kursusgange med videre)

NEDENSTÅENDE UDFORMES I MOODLE – se nedenfor

En beskrivelse af hvordan fagindholdet udmøntes for det kommende semester samt en beskrivelse af andre særlige forhold der gør sig gældende for det specifikke semester (fx organisatoriske, strukturelle, studiemæssige m.m.)

En redegørelse for afløsning ved aktiv deltagelse (hvis det er en eksamensmulighed)

En oversigt over modulets undervisere

Link til gældende skema

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

- *Undervisningens karakter (forelæsning, workshop, øvelse, gruppearbejde etc.)*
- *Undervisningsaktivitetens titel og nummer (i nævnte rækkefølge), kortfattet beskrivelse af aktiviteten (kursusmanchet) samt aktivitetens relation til modulets læringsmål*
- *Dato for afvikling*
- *Underviser(e)*
- *Angivelse af anvendt og anbefalet litteratur – herunder en samlet opgørelse over antal sider, samt hvilke tekster der uploades (nedenstående tabel anvendes)*
- *Slides og øvrige ressourcer*

Eksamen

Prøve 4

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

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

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

Litteraturgrundlag: 2000 standardsider vejledergodkendt, selvvalgt litteratur i tilknytning til projektet.
Sidetal: Projektrapporten skal minimum være på 15 sider og maximum 20 sider pr. studerende (dog maximum 30 sider ved individuel studerende).

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

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

Bedømmelsesform: En karakter efter 7-trinsskalaen.

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

Omfang: 20 ECTS-Point

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

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

Modulaktiviteter (kursusgange med videre)

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

A) Æstetiske dimensioner af oplevelsesdesign

Undervisere: Jens F. Jensen, Rasmus Grøn & Bo Allesøe Christensen

Den studerende skal gennem delmodulet opnå:

Viden om: æstetiske virkemidler, user experience design og co-creation

Færdigheder i: at medtænke brugeren i oplevelsesdesignprodukter under inddragelse af æstetiske perspektiver

Kursusgang A1: Interaktive Narrativer.

v/. Jens F. Jensen (2 timer)

Undervisningens karakter: foredrag og øvelser.

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

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

Litteratur:

	Obligatorisk. litt. sideantal	Supplerende. litt. sideantal	Dig. Upload
Jenkins, H. (2004). Game Design as Narrative Architecture. In First person: New Media as Story, Performance and Game, (eds.) N. Wardrip-Frun & P. Harrigan. Cambridge: MIT Press http://fc.hum.au.dk/~draks@hum.au.dk/FOV1-00021C1B/jenkins%20-%20game%20design%20as%20na.pdf	26		
Ryan, Marie-Laure (2008). Interactive Narrative, Plot Types, and Interpersonal Relations. In (eds.) N. Szilas & U. Spierling, Interactive Storytelling: Second Joint International Conference on Interactive Digital Storytelling. Berlin: Springer http://users.frii.com/mlryan/plottypes.pdf	12		
Ryan, Marie-Laure (2009). From Narrative Games to Playable Stories. Toward a Poetics of Interactive Narrative. In Story Worlds: A Journal of Narrative Studies 1 (1). http://muse.jhu.edu/journals/stw/summary/v001/1.ryan.html	17		
Ryan, Marie-Laure (2001). Beyond Myth and Metaphor. The Case of Narrative in Digital Media. Gamestudies, issue 1. http://www.gamestudies.org/0101/ryan/	15		
Ryan, Marie-Laure (2005). Peeling the Onion: Layers of Interactivity in Digital Narrative Texts. Based on a talk presented at the Conference "Interactivity of Digital Texts," Münster, Germany, May 2005 http://users.frii.com/mlryan/onion.htm		20	
Total	70		

Kursusgang A2: User Experience og User Experience Design

Undervisningens karakter: Forelæsning

v. Jens F. Jensen (2 timer)

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' ansues 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 forhold 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:

	Obligatorisk. litt. sideantal	Supplerende. litt. sideantal	Dig. Upload
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. http://www.academia.edu/2880385/An_analysis_framework_for_user_experience_UX_studies_A_green_paper	2		
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.	4		
Hassenzahl, M. and N. Tractinsky (2006), 'User experience – a research agenda', Behaviour and Information Technology, 25 (2), March–April, 91–7. 7 Sider https://ccrma.stanford.edu/~sleitman/UserExperienceAResearchAgenda.pdf	7		x
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.	2		x
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.	3		x
Total	18		

Kursusgang A3: Oplevelsesdesign og IT-baseret oplevelsesdesign,

v. Jens F. Jensen (2 lektioner)

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

Undervisningens form: Forelæsning, dialog, øvelser og workshop.

Litteratur:

	Obligatorisk. litt. sideantal	Supplerende. litt. sideantal	Dig. Upload

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	4		x
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.	7		x
Hassenzahl, Marc (2010). Experience Design: Technology for All the Right Reasons, Synthesis Lectures on Human-Centered Informatics	85		
Wright, P. & McCarthy, J. (2010). Experience-centered design: design, users and communities in dialogue. Morgan & Claypool Publishers (uddrag).	95		
McCarthy, John, & Peter Wright (2007). Technology as Experience. MIT Press (uddrag)		40	
ialt	191		

Kursusgang A4: Rum for oplevelser Undervisningens karakter: forelæsning (2 timer) v/ Rasmus Grøn

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

Litteratur

	Obligatorisk. litt. sideantal	Supplerende. litt. sideantal	Dig. Upload
Marling, G. et al. (2009) The Experience City: Planning of Hybrid Cultural Projects. European Planning Studies, 17 (6), 863-85 (tilgængelig online via AUB)	23		
Willim, R. (2006). Looking with new Eyes at the Old Factory. I: O' Dell, T. & Billig, P. (eds.). Experiencescapes. Tourism, Culture, and Economy, s. 136-50. København: Copenhagen Business School Press. (tilgængelig online via AUB)		15	
Böhme, G. (1993). Atmosphere as the fundamental concept of a new aesthetics. Thesis eleven, 36(1), 113-126. (tilgængelig online via AUB)	14		
Pallasmaa, J. (2014). Space, Place, and Atmosphere: Peripheral Perception in Existential Experience In: Architectural Atmospheres: On the Experience and Politics of Architecture (pp. 18-41). Basel/Berlin/Boston, DE: Birkhäuser (tilgængelig online via AUB)	23		

Böhme, G. (2013). The art of the stage set as a paradigm for an aesthetics of atmospheres. <i>Ambiances. Environnement sensible, architecture et espace urbain</i> , pp. 1-8		9	
Svabo, S. et. al. (2013). Experiencing Spatial Design. I J. Sundbo & F. Sørensen (Eds.) <i>Handbook of Experience Economy</i> , s. 310-25. Cheltenham: Edward Elgar Publishing Ltd.	16		x
O'Dell, T. (2006). <i>Experiencescapes. Blurring borders and testing connections</i> . I: O' Dell, T. & Billig, P. (eds.). <i>Experiencescapes. Tourism, Culture, and Economy</i> , s. 15-34. København: Copenhagen Business School Press. (tilgængelig online via AUB)	20		
Hird, J. & Kvistgaard, p. (2010). <i>Oplevelsesrum: turisme, kulturarv og oplevelser – et krydsfelt</i> (pp. 49-69). Århus: Academica		180	
ialt	96		

Kursusgang A5: Den sociale oplevelse i et spatialt perspektiv Undervisningens karakter: Forelæsning (2 timer) v/ Bo Allesøe

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

Litteratur

	Obligatorisk. litt. sideantal	Supplerende. litt. sideantal	Dig. Upload
Ludvigsen, Martin (2005). <i>Designing for Social Use in Public Places – a Conceptual Framework of Social Interaction</i> . (tilgængelig her: https://www.google.dk/?gws_rd=cr,ssl&ei=dCd0WluJKpjvwQK_x6vgCQ#q=martin+ludvigsen+designing+for+social+use+in+public+spaces)	18		
Hansen, K. (2011). <i>Den meningsfulde oplevelse</i> (pp. 41-58). Århus: Aarhus Universitetsforlag	18		
Total	36		

Kursusgang A6: Funktion, æstetik og critical design

Undervisningens karakter: forelæsning og øvelse (2 timer) v/ Bo Allersøe & Rasmus Grøn

Denne kursusgang vil i første omgang diskutere det tvetydige forhold mellem æstetik og funktion i design. Er æstetikken at betragte som ornament/støj/merværdi, løsrevet fra funktionaliteten? Eller er de to dimensioner

tværtimod forbundne og indbyrdes afhængige? I forlængelse heraf vil vi introducere til Critical Design, hvor design anskues som et middel til kritisk refleksion og forandring af gældende ordner og praksisser. En anskuelse, hvor forholdet mellem funktion og æstetik revurderes og sættes på spidsen.

Litteratur

	Obligatorisk. litt. sideantal	Supplerende. litt. sideantal	Dig. Upload
Malpass, M. (2016). Critical Design Practice: Theoretical Perspectives and Methods of Engagement. The Design Journal, 19 (3), 473-489. (Tilgængelig online via AUB)	18		
Norman, D. (2004). Emotional Design. Why we love (or hate) everyday things.(kpt. 1, pp. 17-34: Attractive Things work better). NY: Basic Books. (tilgængelig online via AUB)	17		
Markussen, T. (2011). The Disruptive Aesthetics of Design Activism: Enacting Design between Art and Politics. Helsinki: Nordic Design Research Conference 2011.	9		X
Bell, G., Blythe, M. & Sengers, P. (2005). Making by making strange. ACM Transactions on Computer-Human Interaction, Vol.12(2), 149-73 [tilgængelig online via AUB]	25		
Fuad-Luke, A. (2009). Design activism: beautiful strangeness for a sustainable world. London: Earthscan Tilgængelig på: https://design-opendata.files.wordpress.com/2014/05/designactivism-beautifulstrangenessforasustainableworld_alastairfuadluke.pdf		270	
Total	69		

Delmodul i alt 480

Delmodul B: Udviklingsmetoder og digitale redskaber til koncept- og prototypeudvikling

Undervisere Kristina Madsen og Mette Skov

Den studerende skal gennem delmodulet opnå:

Viden om: metoder inden for it-baseret oplevelsesdesign med særligt fokus på designprocessens senere faser i forbindelse med overgangen fra koncept til produkt, samt test og evaluering af oplevelsesdesignet

Færdigheder i: at anvende it oplevelsesteknologier i prototypeudvikling

Kursusgang B1: Sketching og prototyping i designprocessen (3 timer) / Mette Skov

Lektionen præsenterer teoretiske motivationer for og praktiske tilgange til inklusionen af sketching og prototyper i designprocessen. Igennem hele designprocessen vil oplevelsesdesigneren indgå i dialog med sin forståelse af genstandsfeltet og det produkt, der udvikles. Denne dialog kan ske gennem sketching og prototyper, som skifter formål og detaljeringsgrad i løbet af designprocessen. Vi skal også se på forskellige softwares som kan

anvendes til sketching og prototyping. I slutningen af lektionen introduceres en øvelse, som der skal arbejdes med i projektgrupperne til lektion B2.

Litteratur

	Obligatorisk. litt. sideantal	Supplerende. litt. sideantal	Dig. Upload
Binder, T. (1996). Learning and knowing with artifacts: an interview with Donald A. Schön. <i>AI & SOCIETY</i> , 10(1), 51-57. (I mappen nedenfor)	7		x
Buchenau, M., & Suri, J. F. (2000, August). Experience prototyping. In <i>Proceedings of the 3rd conference on Designing interactive systems: processes, practices, methods, and techniques</i> (pp. 424-433). ACM. (I mappen nedenfor)	10		
Buxton, B. (2010). <i>Sketching user experiences: getting the design right and the right design</i> . Morgan Kaufmann. (Kapitel 9 – 17, s. 105-166). Bogen er tilgængelig online via AUB.	62		
Lim, Y.-K., Stolterman, E., & Tenenberg, J. (2008). The anatomy of prototypes. <i>ACM Transactions on Computer-Human Interaction</i> , 15(2), 1–27. (I mappen nedenfor)	27		X
Rogers, Y., Sharp, H., & Preece, J. (2011). <i>Interaction design: Beyond human computer interaction</i> . Chichester, U.K.: Wiley. (Kapitel 11: Design, prototyping, and construction). Bogen er tilgængelig online via AUB.	42		
Total	148		

Kursusgang B2: Sketching og prototyping i designprocessen: opsamling på øvelse og teoretisk refleksion (3 timer) / Mette Skov

Opsamling på lektion 1 gennem præsentationer af de studerendes teoretiske refleksioner og praktiske øvelser i sketching og prototyping med udgangspunkt i projektarbejde.

Litteratur

	Obligatorisk. litt. sideantal	Supplerende. litt. sideantal	Dig. Upload
Gerber, E., & Carroll, M. (2012). The psychological experience of prototyping. <i>Design Studies</i> , 33(1), 64–84. https://doi.org/10.1016/j.design.2011.06.005	20		
Total	20		

Kursusgang B3: Brugen af co-design og repræsentation i designprocessen (3 timer) / Kristina Madsen

Lektionen præsenterer tilgange og overvejelser til at udvikle prototyper og sketching i en co-design proces med casesamarbejdspartnere. Endvidere vil vi i lektionen også diskutere repræsentation af prototyper eller data for casesamarbejdspartnere.

Litteratur for denne lektion tilføjes senere

Litteratur

	Obligatorisk. litt. sideantal	Supplerende. litt. sideantal	Dig. Upload
Total			

Delmodulets litteratur fylder 168 sider

C. Test og evaluering af oplevelsesdesign

Undervisere: Jens F. Jensen

Den studerende skal gennem delmodulet opnå:

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

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

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

Form: Foredrag og øvelser

Litteratur:

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

Rogers, Y, Sharp, H. & Preece, J. (2011). Interaction design: beyond human-computer interaction. Chichester: Wiley. Kapitel 12 (Introducing evaluation) og kapitel 13 (an evaluation framework).		X	
TOTAL	147		

Kursusgang C1A, Reserveret gruppearbejde til løsning af opgaver

Kursusgang C2, Præsentation af metoder til test og evaluering af oplevelsesdesign II v/Jens F. Jensen

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

Form: Foredrag og øvelser

Litteratur:

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

Kursusgang C 3: Tilgange til evaluering af oplevelsesdesign

(Jens F. Jensen) (3 timer)

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

- User experience reports
- Walk-along

Litteratur:

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

Delmodulets litteratur fylder 194 sider

Delmodul D: Oplevelsesøkonomi, organisationsformer og forretningsmodeller

Underviser Søren Smed

Den studerende skal gennem delmodulet opnå:

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

Kursusgang D1:

Denne kursusgang viderefører de brede introduktioner til oplevelsesøkonomi og tilgrænsende fænomener såsom kreative erhverv og oplevelsesbaseret innovation ved både at se på brede socioøkonomiske forudsætninger for opløbsstringen af oplevelsesøkonomien og ved at afsøge nyere forståelser af oplevelsesøkonomien og hvad de aktuelle trends på området er.

Litteratur

	Obligatorisk litt. sideantal	Supplerende litt. sideantal	Dig. Upload

Sundbo, J., & Sørensen, F. (2013b). Introduction to the experience economy. In J. Sundbo & F. Sørensen (Eds.), Handbook On The Experience Economy (pp. 1–18). Edward Elgar Publishing Limited.	20		
Pine, B. J., & Gilmore, J. H. (2013). The experience economy: past, present and future. In J. Sundbo & F. Sørensen (Eds.), Handbook On The Experience Economy (pp. 21–44). Edward Elgar Publishing Limited.	23		
Boswijk, A. (2013). The power of the economy of experiences: new ways of value creation. In J. Sundbo & F. Sørensen (Eds.), Handbook On The Experience Economy (pp. 171–176). Cheltenham: Edward Elgar Publishing Limited.	6		
Sundbo, J. (2008). Fra informationssamfund til oplevelsessamfund. In P. Horn & J. F. Jensen (Eds.), Oplevelse og oplevelsesledelse. Roskilde: MOL Forlaget.	10		
Total	59		

Kursusgang D2:

Strategi, innovation og værdiskabelse i oplevelsesøkonomien. Spørgsmålet om, hvordan en virksomhed eller organisation forvalter sine resurser og bedst muligt opnår succes, har i vid udstrækning i forskningsmæssige sammenhæng været udlagt til et spørgsmål om strategi. På denne kursusgang ser vi på et par klassiske forståelser af strategibegrebet og vil diskutere, hvorledes disse opfattelser mest oplagt kan bidrage til forståelse af værdiskabelse inden for oplevelsesøkonomien.

Litteratur

	Obligatorisk. litt. sideantal	Supplerende. litt. sideantal	Dig. Upload
Porter, M.E. (1996) "What is Strategy", Harvard Business Review, Nov/Dec 1996. Pp. 61 – 78.	16		X
Barney, J. B., & Clark, D. N. (2007). Resource-based theory: creating and sustaining competitive advantage. (J. B. Barney, Ed.) (Elektronisk). Oxford: Oxford University Press. 49 – 75. Adgang via AUB	26		
Arthur, I. K. (2011). Oplevelsesøkonomi i fødevarersektoren. En pilotundersøgelse i Thisted Kommune. In A. Lorentzen & S. Smidt-Jensen (Eds.), Planlægning i oplevelsessamfundet (pp. 215–238). Århus: Aarhus Universitetsforlag. Lægges i dueslag.	23		
Total	65		

Kursusgang D3:

Forretningsmodeller, oplevelser og IT. Oplevelser sælger ikke sig selv på det kommercielle marked. Der skal også forretningsmæssige overvejelser bag. I de seneste 10 år er et nyt videnskabeligt felt blomstret op omkring

forretningsmodeller. På mange måder en videreudvikling af strategiske perspektiver i forretningsudvikling og ledelse. Udviklingen hænger bl.a. sammen med den digitale økonomi og den større fleksibilitet og øgede forbindelsesmuligheder imellem markedets aktører, som udspringer heraf. På denne kursusgang vil vi se på denne udvikling og vi vil specifikt sætte fokus på forretningsmodelbegrebet og se på, hvorledes man kan arbejde med dette i praksis. I processen vil vi bevæge os ind på forskellige typer af forretningsmodeller og særligt berøre såkaldte platformsbaserede forretningsmodeller. Osterwalders Value Proposition Design bog er ikke tænkt som obligatorisk, men vi kommer ind på den i løbet af kursusgangen, og den kan være god i forbindelse med projektarbejde.

Litteratur

	Obligatorisk. litt. sideantal	Supplerende. litt. sideantal	Dig. Upload
Teece, D. J. (2010). Business Models, Business Strategy and Innovation. Long Range Plan. 43(2--3), 172–194.	22		X
Osterwalder, A., & Pigneur, Y. (2010). Business model generation: a handbook for visionaries, game changers, and challengers. John Wiley & Sons, 1-55	55		
Parker, G. G., Van Alstyne, M. W. & Choudary, S. P. () Platform Revolution: How Networked Markets Are Transforming the Economy-- and How to Make Them Work for You. W. W. Norton & Company. Chapter 4. Disruption: How Platforms conquer and tranform traditional industries (p. 60-79).	19		
Gudiksen, S., Poulsen, S. B., & Buur, J. (2014). Making business models. CoDesign, 10(1), 15–30.	15		X
Osterwalder, A. (2014). Value proposition design. Hoboken, New Jersey: Wiley.		290	
Ng, I. C. L. (2014). Creating new markets in the digital economy: value and worth. New York: Cambridge University Press. Chapter 8, S. 132 – 167. Lægges til gennemsyn i dueslag.		35	
Total	121		

Delmodulets litteratur 245

F) Videnskabsteori

Videnskabsteori 1 (2 timer) Undervisningens karakter: Forelæsning v/ Bo Allesøe & Rasmus Grøn

Hvad kendetegner grænser og hovedprincipper for humanistisk forskning? Hvordan er disse grænser og principper blevet defineret og udfordret før og nu? Og hvordan påvirkes de af at blive sat ind i en designmæssig kontekst? En kontekst, hvor man blandt andet kombinerer en akademisk faglighed med et praktisk samarbejde med samfundsaktører. Lektionen her vil ud fra et videnskabsteoretisk perspektiv diskutere oplevelsesdesignrens komplekse rolle i krydsfeltet mellem faglige og praktiske agendaer.

Litteratur

	Obligatorisk. litt. sideantal	Supplerende. litt. sideantal	Dig. Upload
Dorst, K. (2011). The core of 'Design Thinking' and its Application'. Design Studies, 32/6, 521-32 [tilgængelig online via AUB]	12		
Sonne-Regans, V. (2012). Anvendt Videnskabsteori - reflekteret teori-brug i videnskabelige opgaver. (kpt. 2 Teorier: pp. 47-65). København: Samfundslitteratur.	19		X
Dorst, K. (2006). Design problems and paradoxes. Design Issues, vol. 22/3, 4-17 [tilgængelig online via AUB]		14	
Cross, N. (2006). Designerly Ways of Knowing (pp.1-14) London: Springer-Verlag		15	
Brinkmann, S. Kvalitativ udforskning af hverdagslivet, s. 51-79. (kpt. 2) København: Hans Reitzel	28		X
Pedersen, D. B., Køppe, S. & Stjernfelt, F. (Eds) (2015). Kampen om disciplinerne. Viden om videnskabelighed i humanistisk forskning (pp. 9-45). København: Hans Reitzels Forlag	37		X
Total	96		

Videnskabsteori 2 (2 timer) Undervisningens karakter: Forelæsning og øvelse

v/Bo Allesøe og Rasmus Grøn

I denne lektion vil vi sætte fokus på situationen. Analyse og forståelse af komplekse situationer er en kerneudfordring i såvel tidlige som sene faser af designprocesser. Derfor vil vi præsentere praksisteori som et muligt teoretisk perspektiv, der bl.a. kan styrke og kvalificere arbejdet med designsituationer. I forlængelse heraf vil metoden situational mapping blive introduceret som et redskab til at håndtere designsituationers kompleksitet og et arbejde hermed i relation til projektarbejdet vil blive stillet som lektie til næste kursusgang.

Litteratur

	Obligatorisk. litt. sideantal	Supplerende. litt. sideantal	Dig. Upload
Rouse, J. (2006). Practice Theory. In: S. Turner & M. Risjord (Eds.). Philosophy of Anthropology and Sociology (pp. 499-540). London: Burlington North Holland	41		X
Schatzki, T. (2011). Where the Action is (On Large Social Phenomena such as Sociotechnical Regimes). Sustainable Practices Research Group (working paper) [tilgængelig via Google]	31		
Reckwitz, A. (2002). Toward a Theory of Social Practices. A Development in Culturalist Theorizing. European Journal of Social Theory 5(2), 243-263 (tilgængelig online via AUB)	21		
Clarke, A. E. (2003). Situational Analyses: Grounded Theory Mapping after Postmodernism. Symbolic Interaction, 26 (4), 553-576 (tilgængelig online via AUB)	24		

Total	117		

Videnskabsteori 3 (2 timer) Undervisningens karakter: workshop/øvelser v/Bo Allesøe & Rasmus Grøn

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

Delmodulets samlede litteratur udgør 213 sider

Modulets litteratur udgør 1300 sider.

Modulbeskrivelse

Modultitel, ECTS-angivelse "Digitale oplevelsesteknologier" (Digital Technologies for Experience Design) 5 ECTS
Placering 8. Semester
Modulansvarlig Jens F Jensen Undervisere: Jens F. Jensen, Kristina Madsen og Thessa Jensen
Type og sprog Studiefagsmodul Dansk
Mål Viden om: <ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> forskellige digitale teknologier, samt deres oplevelsesmæssige betydning, effekt og anvendelsesmuligheder<input type="checkbox"/> relevante grundlæggende teorier om den digitale teknologis algoritmiske funktionalitet og interaktive modaliteter<input type="checkbox"/> design- og produktionsprocesser med særligt fokus på samarbejde og tværdisciplinære praksisser i forhold til teknologianvendelse. Færdigheder i: <ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> at anvende digitale teknologiers funktionalitet, i den udstrækning det er relevant for fagfeltet oplevelsesdesign<input type="checkbox"/> at analysere og udvælge teknologiske systemer og platforme til realiseringen af oplevelsesteknologiske produkter og tjenester<input type="checkbox"/> at indgå i design- og innovationssamarbejde omkring relevante digitale teknologier Kompetencer til: <ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> at reflektere over forskellige digitale teknologiers oplevelsesmæssige potentialer og begrænsninger<input type="checkbox"/> at deltage i udvælgelse, udvikling og anvendelse af digitale teknologier ift. oplevelsesdesignprodukter<input type="checkbox"/> at formidle teknologiske problemstillinger og løsningsmodeller til fagfæller og ikke-specialister.
Fagindhold Modulet giver den studerende et systematisk overblik over udvalgte digitale teknologier og deres anvendelsesmuligheder, i det omfang de er relevante for oplevelsesdesign. I denne sammenhæng skal den studerende blive i stand til at analysere og vurdere teknologianvendelse i allerede eksisterende oplevelsesdesign og kreativt reflektere over disse teknologiers mulige anvendelser i fremtidige oplevelsesprodukter. Sideløbende introducerer og indøver modulet basale, eksemplariske algoritmiske strategier og principper, der giver indblik i den digitale teknologis funktionalitet. I tilknytning til modulet afholdes kurser og øvelser inden for følgende områder: <ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> teknologityper<input type="checkbox"/> den digitale teknologis grundlæggende funktionalitet.
Omfang og forventet arbejdsindsats

<p>Modulet udgør 5 ECTS points. 1 ECTS point svarer til 27,5 times arbejde, og 5 ECTS point svarer således til 137,5 arbejdstimer bestående af forberedelse til undervisning, undervisningsdeltagelse, gruppearbejde, øvelser, vejledning og eksamener</p>
<p>Modulaktiviteter (kursusgange med videre)</p> <p>NEDENSTÅENDE UDFORMES I MOODLE</p> <p>En beskrivelse af hvordan fagindholdet udmøntes for det kommende semester samt en beskrivelse af andre særlige forhold der gør sig gældende for det specifikke semester (fx organisatoriske, strukturelle, studiemæssige m.m.)</p> <p>En redegørelse for afløsning ved aktiv deltagelse (hvis det er en eksamensmulighed)</p> <p>En oversigt over modulets undervisere</p> <p>Link til gældende skema</p> <p><i>For hver undervisningsaktivitet (eksempelvis kursusgange, workshops med videre) angives:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Undervisningens karakter (forelæsning, workshop, øvelse, gruppearbejde etc.)</i> • <i>Undervisningsaktivitetens titel og nummer (i nævnte rækkefølge), kortfattet beskrivelse af aktiviteten (kursusmanchet) samt aktivitetens relation til modulets læringsmål</i> • <i>Dato for afvikling</i> • <i>Underviser(e)</i> • <i>Angivelse af anvendt og anbefalet litteratur – herunder en samlet opgørelse over antal sider, samt hvilke tekster der uploades (nedenstående tabel anvendes)</i> • <i>Slides og øvrige ressourcer</i>
<p>Eksamen</p> <p>Prøve 5</p> <p>En intern skriftlig prøve i "Digitale oplevelsesteknologier" (Digital Technologies for Experience Design)</p> <p>Prøven har form af en bunden 3-dages hjemmeopgave, hvor den studerende på baggrund af modulet besvarer det eller de udleverede spørgsmål og opgaver inden for modulets fagområde. Den skriftlige del af opgavebesvarelsen må højst være på 8 sider og udarbejdes individuelt.</p> <p>Sprog: Opgavebesvarelsen kan efter studienævnets godkendelse udarbejdes på et fremmedsprog.</p> <p>Bedømmelsesform: Karakter efter 7-trinsskalaen.</p> <p>De studieelementer, der ligger til grund for prøven, har en vægt på 5 ECTS.</p> <p>Ved bedømmelsen af prøvepræstationen vil der med henblik på opnåelse af karakteren 12 blive lagt vægt på, at den studerende indløser modulets mål på en fyldestgørende, selvstændig og overbevisende måde.</p>

Modulaktiviteter (kursusgange med videre)

1. kursusgang: Teknologityper og teknologitypologier, v. Jens F. Jensen (3 timer)

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

Litteratur

	Obligatorisk. litt. sideantal	Supplerende. litt. sideantal	Dig. Upload
B. Neuhofer, D. Buhalis & A. Ladkin (2013). "A Typology of Technology-Enhanced Tourism Experiences". International Journal of Tourism Research.	16		

Total	16		

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

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

Litteratur

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

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

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

Litteratur:

	Obligatorisk. litt. sideantal	Supplerende. litt. sideantal	Dig. Upload

Jens F. Jensen: "Mobile medier og lokationsbaserede medier", in Jens F. Jensen, Søren Smed og Claus Østergaard (red.) MoOZ. Mobile Oplevelsesteknologier, Aalborg: Aalborg Universitetsforlag	58		
Jens F. Jensen (2014). Signalement af den mobile burger, in Jens F. Jensen, Søren Smed og Claus Østergaard (red.) MoOZ. Mobile Oplevelsesteknologier, Aalborg: Aalborg Universitetsforlag	19		
Forlizzi, J., & Ford, S. (2000). The building blocks of experience: an early framework for interaction designers. DIS '00 Proceedings of the 3rd conference on Designing interactive systems: processes, practices, methods, and techniques, 419-423, ACM New York, USA (http://dl.acm.org/citation.cfm?id=347800)	4		
Smed, S., Winkel, T. D. (2014). Stil dem venligst i kø... velkommen til Fårup Sommerlands ventetids app. I: Jens F. Jensen, Søren Graakjær Smed & Claus Møller Østergaard (red.), Mobile Oplevelseszoner. Aalborg: Aalborg Universitetsforlag, 2014.	20		
Østergaard, Claus Møller (2014) Før, under og efter besøget – erfaringer og brugeroplevelser. I: Jens F. Jensen, Søren Graakjær Smed & Claus Møller Østergaard (red.), Mobile Oplevelseszoner. Aalborg: Aalborg Universitetsforlag, 2014.	32		
Dey, A.K., & G.D. Abowd (1999). Towards a better understanding of context and context-awareness. In HUC '99: Proceeding of the 1st international symposium on Handheld and Ubiquitous Computing.	12		
Nova, Nicolas (2004). Locative media: a literature review. CRAFT Research Report 2. Lusanne: École Polytechnique Fédérale de Lusanne	13		
Total	158		

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

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

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

Litteratur

	Sider primær litt.	Sider suppl litt.	Upload
Lovink, G. & Riemens, P.: Twelve Theses on Wikileaks, side 245-253. I: Brevini, B., Hintz, A., & McCurdy, P. (2013). <i>Beyond WikiLeaks: Implications for the future of communications, journalism and society</i> . Palgrave Macmillan.	8		x
Goodman, A., Assange, J. & Zizek, S.: Amy Goodman in conversation with Julian Assange and Slavoj Zizek, p. 254-271. I: Brevini, B., Hintz, A., & McCurdy, P. (2013). <i>Beyond WikiLeaks: Implications for the future of communications, journalism and society</i> . Palgrave Macmillan.	17		x

Hofstadter, D. R. (2000). <i>Gödel, Escher, Bach</i> . Penguin. - sekundær litteratur (hele bogen)		x	
Petzold, C. (2008). <i>The annotated Turing: a guided tour through Alan Turing's historic paper on computability and the Turing machine</i> . Wiley Publishing. Kapitel 17: Is Everything a Turing Machine? side 325-350. - 25 sider i alt - digitalt upload.	25		x
Turing, A. M. (1950). Computing machinery and intelligence. <i>Mind</i> , 59(236), 433-460. - kan downloades fra aub.	27		
Pariser, E. (2011). <i>The filter bubble: What the Internet is hiding from you</i> . Penguin UK. Introduction + The Race for Relevance: side 1 - 46;	45		X
Weizenbaum, J. (1966). ELIZA—a computer program for the study of natural language communication between man and machine. <i>Communications of the ACM</i> , 9(1), 36-45. (9 sider)	9		
TOTAL	131		

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

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

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

Litteratur

	Sider primær litt.	Sider suppl litt.	Upload
Lovink, G. & Riemens, P.: Twelve Theses on Wikileaks, side 245-253. I: Brevini, B., Hintz, A., & McCurdy, P. (2013). <i>Beyond WikiLeaks: Implications for the future of communications, journalism and society</i> . Palgrave Macmillan.	8		x
Goodman, A., Assange, J. & Zizek, S.: Amy Goodman in conversation with Julian Assange and Slavoj Zizek, p. 254-271. I: Brevini, B., Hintz, A., & McCurdy, P. (2013). <i>Beyond WikiLeaks: Implications for the future of communications, journalism and society</i> . Palgrave Macmillan.	17		x
Hofstadter, D. R. (2000). <i>Gödel, Escher, Bach</i> . Penguin. - sekundær litteratur (hele bogen)		x	

Petzold, C. (2008). <i>The annotated Turing: a guided tour through Alan Turing's historic paper on computability and the Turing machine</i> . Wiley Publishing. Kapitel 17: Is Everything a Turing Machine? side 325-350. - 25 sider i alt - digitalt upload.	25		X
Turing, A. M. (1950). Computing machinery and intelligence. <i>Mind</i> , 59(236), 433-460. - kan downloades fra aub.	27		
Pariser, E. (2011). <i>The filter bubble: What the Internet is hiding from you</i> . Penguin UK. Introduction + The Race for Relevance: side 1 - 46;	45		X
Weizenbaum, J. (1966). ELIZA—a computer program for the study of natural language communication between man and machine. <i>Communications of the ACM</i> , 9(1), 36-45. (9 sider)	9		
TOTAL	131		

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

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

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

Litteratur

	Sider primær litt.	Sider suppl litt.	Upload
Lovink, G. & Riemens, P.: Twelve Theses on Wikileaks, side 245-253. I: Brevini, B., Hintz, A., & McCurdy, P. (2013). <i>Beyond WikiLeaks: Implications for the future of communications, journalism and society</i> . Palgrave Macmillan.	8		X
Goodman, A., Assange, J. & Zizek, S.: Amy Goodman in conversation with Julian Assange and Slavoj Zizek, p. 254-271. I: Brevini, B., Hintz, A., & McCurdy, P. (2013). <i>Beyond WikiLeaks: Implications for the future of communications, journalism and society</i> . Palgrave Macmillan.	17		X
Hofstadter, D. R. (2000). <i>Gödel, Escher, Bach</i> . Penguin. - sekundær litteratur (hele bogen)		X	
Petzold, C. (2008). <i>The annotated Turing: a guided tour through Alan Turing's historic paper on computability and the Turing machine</i> . Wiley Publishing. Kapitel 17: Is Everything a Turing Machine? side 325-350. - 25 sider i alt - digitalt upload.	25		X
Turing, A. M. (1950). Computing machinery and intelligence. <i>Mind</i> , 59(236), 433-460. - kan downloades fra aub.	27		
Pariser, E. (2011). <i>The filter bubble: What the Internet is hiding from you</i> . Penguin UK. Introduction + The Race for Relevance: side 1 - 46;	45		X

Weizenbaum, J. (1966). ELIZA—a computer program for the study of natural language communication between man and machine. <i>Communications of the ACM</i> , 9(1), 36-45. (9 sider)	9		
TOTAL	131		

7. kursusgang: Mood-baserede oplevelsesteknologier.

v/ Jens F. Jensen (3 timer)

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

Litteratur

	Obligatorisk. litt. sideantal	Supplerende. litt. sideantal	Dig. Upload
Hattangadi, Suraj, Mahalakshmi Viswanathan & Suyog Deshpande (2010). Moodgroove – Creative expression to your mood. IHCI'10 IH-CI'10 Proceedings of the 2010 international conference on Interaction Design & International Development.	7		
LiKamWa, Robert, Yunxin Liu, Nicholas D. Lane & Lin Zhong (2011). Can Your Smartphone Infer Your Mood?. I Proc. PhoneSense Workshop.	5		
Kernchen, R., David Bonnefoy, A. Battestini, B. Mrohs, M. Wagner, & M. Klemettinen (2006). Context-Awareness in MobiLife. In Proc. of the 15th IST	5		
Total	17		

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

Foredrag, workshop og gruppearbejde

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

Endelig introducerer kursusgangen til eksamensopgaven i Digitale Oplevelsesteknologier.

Litteratur:

	Obligatorisk. litt. sideantal	Supplerende. litt. sideantal	Dig. Upload

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

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

Modulets sidetal i alt 443