



# Semesterbeskrivelse 7. semester Interaktive Digitale Medier Aalborg

## Overordnet semesterbeskrivelse

### Oplysninger om semesteret

*Skole:* Skolen for Communication, Art and Technology (CAT)

*Studienævn:* Humanistisk Informatik

*Studieordning:* Studieordning for kandidatuddannelserne i Humanistisk Informatik, Interaktive digitale medier, september 2014: [http://www.fak.hum.aau.dk/digitalAssets/88/88228\\_ka\\_idm\\_2014.pdf](http://www.fak.hum.aau.dk/digitalAssets/88/88228_ka_idm_2014.pdf)

### Semesterets temaramme

Den overordnede målsætning med kandidatuddannelsen i interaktive digitale medier er at uddanne kandidater med kompetence til at indgå i virksomheder, organisationer, uddannelses- og forskningsinstitutioner for her at analysere, designe, planlægge, implementere, evaluere og formidle interaktive digitale medier. Uddannelsens genstandsfelt er interaktive digitale medier, deres teoretiske baggrund samt deres design, produktion, distribution, brug og betydning. Kandidaten lærer at beherske feltet teoretisk, metodisk, analytisk og praktisk-designmæssigt. Kandidaten skal dermed kunne udføre erhvervsfunktioner inden for arbejdsmarkedet, hvor interaktive digitale medier spiller en afgørende rolle for formidling af viden. Kandidaten skal være i stand til at anlægge et informeret, nuanceret, kritisk, konstruktivt og kreativt perspektiv på kommunikative, mediemæssige, formidlingsmæssige, æstetiske og teknologiske problemstillinger med relation til interaktive digitale medier og deres anvendelse i arbejde og i fritid.

7. semester af uddannelsen videreudvikler og supplerer de teoretiske og metodiske kundskaber og de analytiske og praktiske færdigheder med henblik på studiet og konstruktionen af interaktive digitale medier, den studerende har opnået i løbet af den forudgående bacheloruddannelse. 7. Semester har et kraftigt fokus på konceptudvikling af interaktive digitale medier, som består af kurserne fagspecifikt videnskabsteori, forståelsesrammer i forbindelse med interaktive digitale medier, usability og user experience samt konceptudvikling og prototypedesign i forbindelse med interaktive digitale medier. Disse samles i et 15 ECTS-point projektmodul i "Konceptudvikling af interaktive digitale medier". Derudover består semestret af de to 5 ECTS studiefagsmoduler "Agil konceptudvikling i et designforskningsperspektiv", som afvikles over tre uger i et tværfagligt miljø med deltagere med andre faglige baggrunde, og "Digital narratologi".

### Semesterets organisering og forløb

#### Omfang og forventning

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

7. semester er forankret i et 5 ECTS-point modul i "Agil konceptudvikling i et designforskningsperspektiv", et 15 ECTS-point projektmodul i "Konceptudvikling af interaktive digitale medier", et 5 ECTS-point studiefagsmodul "Digital narratologi" og et 5 ECTS-point valgfagsmodul.

### Semesterkoordinator og sekretariatsdækning

*Angivelse af ankerlærer, fagkoordinator, semesterkoordinator (eller tilsvarende titel) og sekretariatsdækning*

**Ankerlærere:** Rameshnath Krishnasamy ([krishnasamy@hum.aau.dk](mailto:krishnasamy@hum.aau.dk)) & Claus Østergaard ([clauso@hum.aau.dk](mailto:clauso@hum.aau.dk))

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

# Modulbeskrivelser

## Projektmodul: Konzeptudvikling af interaktive digitale medier

Modulet udgør 15 ECTS point svarende til **412,5 arbejdstimer**

### Placering

7. Semester

Studienævnet for Humanistisk Informatik

### Modulansvarlige

Rameshnath Krishnasamy og Claus Østergaard.

### Type og sprog

Projektmodul

Undervisning og tekster er på dansk og engelsk

### Mål

Den studerende skal gennem modulet opnå:

Viden om:

- interaktive digitale medier med fokus på interaktivitet, usability og user experience med et særligt fokus på brugerens rolle i interaktionen, baseret på højeste internationale forskning inden for modulets område
- informations- og medievidenskabelige problemstillinger
- fagspecifik videnskabsteori i en kontekst af generel videnskabsteori
- teoretiske og analytiske aspekter i digitale medier og medieteknologier, samt disses potentiale i en designkontekst
- designteorier og metoder.

Færdigheder i:

- selvstændigt og systematisk at kunne analysere, udvikle og argumentere for mediets potentiale
- at kunne afdække, udfolde og kritisk vurdere komplekse designproblemer og på baggrund heraf opstille nye analyse- og løsningsmodeller
- at kunne omdanne ideer til koncepter i en iterativ proces, samt forholde sig til processens betydning for designkonceptet
- at kunne opstille, foreslå og igangsætte metoder til validering af konceptet gennem testdesigns, prototyper eller visualiseringer
- at kunne redegøre for usability- og user experience-aspekter i forhold til udvalgte dele af konceptet.

Kompetencer til:

- at kunne forholde sig reflekterede til forudsætninger for designet af interaktive digitale medier
- kritisk og selvstændigt at kunne udvælge og reflektere over metoder til udfoldelse af mediets potentiale
- at kunne forholde sig analytisk og kritisk til mediets potentiale, og forholde sig innovativt til medier under udvikling
- at kunne styre arbejds- og udviklingssituationer, der er komplekse, uforudsigelige og forudsætter nye løsningsmodeller
- videnskabsteoretiske refleksioner som angår modulets processer og produkter.

### Fagindhold og begrundelse

Modulet introducerer de studerende til en konstruerende arbejdsform inden for konceptudviklingen af interaktive digitale medier. Dette indbefatter lokaliseringen af et problemfelt og undersøgelser, som udfolder og kortlægger problemet. Projektet skal være løsningsorienteret, således at der skabes et konceptuelt design. Med en teoretisk og metodisk fundering inden for design får de studerende mulighed for at forholde sig til både de kulturelle, kognitive, psykologiske og teknologiske forudsætninger for konceptudvikling af interaktive digitale medier.

I tilknytning til modulet udbydes undervisning inden for følgende områder:

- forståelsesrammer vedrørende interaktive digitale medier
- usability og user experience
- konceptudvikling og prototype-design i forbindelse med interaktive digitale medier
- fagspecifik videnskabsteori.

I tilknytning til det problemorienterede projektarbejde tilbydes faglig vejledning.

## Omfang og forventning

Modulet afsluttes på 7. semester med:

### Prøve 2

En ekstern mundtlig prøve i: "**Konceptudvikling af interaktive digitale medier**" (**Concept Development of Interactive Digital Media**).

Prøven foregår som en samtale mellem den/de studerende, eksaminator og censor med udgangspunkt i det skriftlige arbejde, hvad enten dette er udarbejdet individuelt eller i samarbejde med andre. Projekt rapporten/det skriftlige arbejde betragtes som gruppens fælles ansvar. Projekt rapporten udgør grundlaget for eksamination og bedømmelse, og der foretages en samlet bedømmelse af projekt rapporten og den mundtlige præstation. Sidetæl: Projekt rapporten 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.

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: 15 ECTS-Point

Projekt rapporten 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 læringsmål på en fyldestgørende måde med ingen eller få uvæsentlige mangler.

## Modulaktiviteter (kursusgange med videre)

Modulets kurser er inddelt i følgende fire emner:

- *Forståelsesrammer Vedrørende Interaktive Digitale Medier*
- *Usability og User Experience*
- *Konceptudvikling og Prototype- design I Forbindelse med Interaktive Digitale Medier*
- *Fagspecifik Videnskabsteori*

## **Forståelsesrammer Vedrørende Interaktive Digitale Medier**

### **Kursusgang: Medier og medieteori v. Jens F. Jensen**

Kursusgangen vil give et opsummerende billede af, hvordan vi medievidenskabeligt kan forholde os til og arbejde med interaktive digitale medier som undersøgelsesfænomener. Denne første kursusgang introducerer mediebegrebet som en bred optik på, hvordan teknologier får mening igennem menneskers sociale kommunikation.

Jens F Jensen (1994) "Teknologisemiotik" Samt uddraget fra Pine og Korn (2010) "Infinite Possibilities" - læses enten før eller efter kursusgangen, der har introducerende karakter

### **Kursusgang: Interaktion, interaktivitet og interaktivitetsformer v. Jens F. Jensen**

På denne kursusgang ser vi på interaktion, interaktivitet og interaktivitetsformer. Det vil specielt være interaktion og interaktivitet knyttet til digitale medier og i særlig grad digitale medier, der anvendes i forhold til IT-baserede oplevelser.

Jens F. Jensen (1998): 'Interactivity'. *Tracking a New Concept in Media and Communication Studies*. In Paul Meyer (ed.) *ComputerMedia and Communication: A Reader*. Oxford: Oxford University Press.

Jens F. Jensen (2008): *The concept of interactivity - - revisited: four new typologies for a new media landscape*. In J Masthoff, S Panabaker, M Sullivan & A Lugmayr (eds.), *Proceeding of the 1st international conference on Designing interactive user experiences for TV and video*. Association for Computing Machinery

Til download nedenfor - læses enten før eller efter kursusgangen, der har introducerende karakter

Jens F. Jensen: *Interactivity PDF fil*

Jens F. Jensen: *Interactivity - revisited PDF fil*

*Interactivity\_powerpoint\_3- 9- 13 PDF fil*

### **Kursusgang: Brugerbegrebet genbesøgt: Hvad er det vi undersøger, når vi forsker i interaktive digitale medier fra et brugerperspektiv? V. Tem Frank Andersen**

Den mediesociologiske 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 mediesociologien 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. Der vil blive refereret til forskningsartikler via tidsskriftet *MedieKultur*

## **Usability og User Experience**

### **Kursusgang: Usability v. Rameshnath Krishnasamy**

- + hvad er usability?
- + hvorfor skal man gøre det?
- + hvornår skal man gøre det?
- + hvordan skal man gøre det?
- + hvordan evaluerer man på det?

#### *Primær litteratur*

- + Jakob Nielsen, *Usability Inspection Methods*, 1995
- + Jakob Nielsen & Thomas K. Landauer, *A Mathematical Model for the Finding of Usability Problems*, 1993 \*
- + Jakob Nielsen, *The Usability Engineering Life Cycle*, 1992 \*
- + Marianne Graves Petersen, Kim Halskov Madsen and Arne Kjær, *The Usability of Everyday Technology—Emerging and Fading Opportunities*, 2002 \*
- + Barry W. Boehm, *A Spiral Model of Software Development and Enhancement*, 1988 \*
- + Bella Martin & Bruce Hannington, *Universal Methods of Design*, 2012 \*\*

#### *sekundær litteratur*

- + Rogers et al, *Interaction Design (3rd. Ed.)*, 2011 \*\*
- + Jakob Nielsen & Raluca Budi, *Mobile Usability*, 2013 \*\*
- + Jeff Rubin and Dana Chisnell, *Handbook of Usability Testing: How to Plan, Design, and Conduct Effective Tests (2nd ed.)*, 2008 \*\*
- + Jensen et al., *Studying P.H.A.N.T.O.M. in the Wild: A Pervasive Persuasive Game for Daily Physical Activity*, 2010 \*
- + Lidwell et al, *Universal Principles of Design*, 2003

\* = inkluderet i .zip- fil i "Filer til kursusgang" linket forinden

\*\* = login via AUB/Safari

### **Kursusgang: User Experience 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' 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 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.

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.

[http://www.academia.edu/2880385/An\\_analysis\\_framework\\_for\\_user\\_experience\\_UX\\_studies\\_A\\_green\\_paper](http://www.academia.edu/2880385/An_analysis_framework_for_user_experience_UX_studies_A_green_paper)

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.

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>

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.

(eller til download nedenfor)

Hassenzahl, M. and N. Tractinsky (2006), 'User experience – a research agenda', *Behaviour and Information Technology*, 25 (2), March–April, 91–7.

<https://ccrma.stanford.edu/~sleitman/UserExperienceAResearchAgenda.pdf>

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.

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

<http://www.allaboutux.org/files/UX-WhitePaper.pdf>

(eller til download nedenfor)

Filer til kursusgang 3

Blythe et al. PDF fil

Forlizzi & Battarbee PDF fil

Forlizzi & Ford PDF fil

Hassenzahl PDF fil

Hassenzahl & Tractinsky PDF fil

Law et al. PDF fil

## **Konceptudvikling og Prototype- design I Forbindelse med Interaktive Digitale Medier**

### **Kursusgang; Design games, v. Sune Gudiksen**

Kursusgangen introducerer workshopformatet design games, som en kreativ metode med anvendelse af fysiske materialer og brætspils-lignende elementer til at fremme designprocessen specielt i forhold til reframing af problemstilling og få gang i idéer og mulige sammensætninger. Efterfølgende skal I, i jeres projektgrupper, selv forberede en design game workshop for en opponentgruppe, der ligeledes skal forberede en game workshop for jer. Herigennem får I mulighed for påbegynde reframing og/eller idégenerering noget der direkte kan føres ind som empiri i projektrapporten.

#### Primær litteratur:

Gray, D., Brown, S., & Macanufo, J. (2010). *Gamestorming: A playbook for innovators, rulebreakers, and changemakers*. O'Reilly Media, Inc. p. ??

Vaajakallio, K. (2012). *Design games as a tool, a mindset and a structure*. PhD-Dissertation. Aalto University. Chapter three.

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.

Gudiksen, S. (2014). *Codesigning business models: Engaging emergence through design games*. PhD-Dissertation. Aalborg University. (Kapitel om design games).

### **Kursusgang; Playing design games, v. Sune Gudiksen**

I denne kursusgang afprøves spillene med efterfølgende refleksion over effekter og brugbarheden af dem.

## **Fagspecifik Videnskabsteori**

Til hver kursusgang vil der blive udleveret en af de angivne artikler til en gruppe studerende (valgt af kursusholderne), som skal forberede et ti minutters oplæg til den pågældende kursusgang. Artiklen skal gennemarbejdes og forholdes til Lars Mathiassen modellen, som ligeledes udleveres og gennemgås i forbindelse med den første semesteruge.

### **Kursusgang 1: Design som forskning v. Thessa Jensen & Sune Gudiksen**

(2 lektioner (TJ), 1 lektion (RG) onsdag, 3. september 2014)

Med udgangspunkt i den autoetnografiske metode undersøges forskellige tilgange til design som forskning:

- 1) Forskning med design
- 2) Forskning gennem design
- 3) Forskning indefra design

Med udgangspunkt i de tre områder ses der på konsekvenser af de forskellige tilgange. Herunder hvilken indflydelse de forskellige tilgange kan have på projektarbejdet, empiri, analyse og teorianvendelsen.

#### Primær litteratur:

Frayling, C. (1993). *Research in Art and Design*. Royal College of Art. *Research Papers*, 1(1), 1-5. (Studentertilplæg)

Gaver, W. (2012). *What Should We Expect From Research Through Design?* CHI 2012, s. 937 - 946. Austin, Texas, USA.

Winograd, T. & Flores, F. (1986), *Understanding Computers and Cognition. A New Foundation for Design*. (Chapter 3: *Understanding and Being* (pp.27-37)). Ablex Publishing Corporation, Norwood, New Jersey.

Kapitlet kan findes på [books.google.com](http://books.google.com)

Hansen, F. T. (2014). *Kan man undre sig uden ord? Design- og undervisningspædagogik på kreative videregående uddannelser - med Designskolen Kolding som case*. Aalborg: Aalborg Universitetsforlag. Kap. 2: *Nye videns- og værensforsståelser i designforskningen*, s. 71 - 159. NB! Bogen ses som grundbog for hele semesteret!

## **Kursusgang 2: Practice based research: Aktions- og designforskningsprojekter, v. Sune Gudiksen & Thessa Jensen**

(2 lektioner (SKG) 1 lektion (TJ), onsdag, 1. oktober 2014)

I denne kursusgang kigges der på forskellige retninger der har fokus på praksis, aktion og/eller design. Herunder case studier, aktionsforskning, design eksperimenter, design processer og research-through-design. Vi ser på tidligere 7.sem og 8.sem projekter som har arbejdet med dette. Vi stiller spørgsmål og kommer med forslag til måder at strukturere projekter som gør op med det klassiske analyse projekt. Vi berører herefter videnskabs-teoretiske retninger såsom socialkonstruktivism og konstruktionisme som kan give mening at følge i relation de anvendte forskningsmetoder.

Primær litteratur:

Hansen, F. T. (2014). *Kan man undre sig uden ord? Design- og undervisningspædagogik på kreative videregående uddannelser - med Designskolen Kolding som case*. Aalborg: Aalborg Universitetsforlag.

Huang, H. B. (2010). *What is good action research*. *Action Research*, 8(1), 93-109. (Studenteroplæg)

Mathiassen, L., Chiasson, M., & Germonprez, M. (2012). *Style Composition in Action Research Publication*. *Mis Quarterly*, 36(2), 347-363.

Cross, N. (1999). *Design research: A disciplined conversation*. *Design issues*, 5-10.

Zimmerman, J., Forlizzi, J., & Evenson, S. (2007). *Research through design as a method for interaction design research in HCI*. In *Proceedings of the SIGCHI conference on Human factors in computing systems* (pp. 493-502). ACM.

Eriksen, M. A., & Bang, A. L. (2013). *Experiments all the way: Diagrams of dialectics between a design research program and experiments*.

Kim, B. (2001). *Social constructivism. Emerging perspectives on learning, teaching, and technology*, 1-8.

Papert, S., & Harel, I. (1991). *Situating constructionism*. *Constructionism*, 1-11.

## **Kursusgang 3: Videns- og kundskabsværksted v. Thessa Jensen**

(1 lektioner (TJ), 1 lektion (RG) onsdag, 22. oktober 2014, optakt til projektskrivning)

Med udgangspunkt i udvalgte projektemner gennemgås, hvordan den konkrete projektskrivning kan finde sted, samt hvilke udfordringer og muligheder der ligger i udarbejdelsen af et projekt med henblik på at skabe, undersøge eller videreudvikle et design.

Primær litteratur:

Hansen, F. T. (2014). *Kan man undre sig uden ord? Design- og undervisningspædagogik på kreative videregående uddannelser - med Designskolen Kolding som case*. Aalborg: Aalborg Universitetsforlag. 2. del: at fremkalde indtrykket, s. 242 - 421.

Tanggaard, L. & Brinkmann, S. (2010). *Kvalitet i kvalitative studier. I: S. Brinkmann & L. Tanggaard (eds.). Kvalitative metoder*. (s. 489-99). København: Hans Reitzels Forlag

van Manen, M. (1984). *Practicing Phenomenological Writing*. *Phenomenology + Pedagogy*, 2(1), 36 - 69. (Studenteroplæg)



# Studiefagsmodul: Agil konceptudvikling i et designforskningsperspektiv

Modulet udgør 5 ECTS point svarende til 137,5 arbejdstimer

## Placering

7. Semester. Samlæses med Oplevelsesdesign  
Studienævnet for Humanistisk Informatik

Afvikles inden udgangen af September

Undervisningen finder sted i BYENSRUM

Workshoppen, U-CrAc, afvikles med andre uddannelser fra AAU og UCN, samt med lokale virksomheder, som rekvirerter. Se mere på [www.ucrac.dk](http://www.ucrac.dk) eller ret henvendelse til Søren Bolvig Poulsen på [bolvig@hum.aau.dk](mailto:bolvig@hum.aau.dk)  
Workshoppen medfinanseres af eget og øvrige studienævn, samt Invio.

## Modulansvarlig

Søren Bolvig Poulsen

## Type og sprog

Modulet er et studiefagsmodul

Undervisningen foregår på dansk

## Mål

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

## Fagindhold og begrundelse

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'.

## Omfang og forventning

Modulets omfang er 14 kursusgange.

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

## Modulaktiviteter (kursusgange med videre)

Kursusgang 1

**Introduktion til U-CrAc**

Kort forelæsning gerne i forbindelse med introduktionsdagen

#### Indhold

Modulet "Agil konceptudvikling i et designforskningsperspektiv" introduceres, hvor workshoppen U-CrAc ligeledes præsenteres, samt de bagvedliggende rationaler.

#### Litteratur:

Ingen litteratur

#### Kursusgang 2

##### **brugerdreven innovation i design**

Forelæsning med opgave

Søren Bolvig Poulsen

#### Indhold

I denne forelæsning vil vi præsentere en argumentation for brugerstudier i design samt nogle rammeværk til at forstå hvordan brugerstudier kan opkvalificere design. Vi vil fokusere på hvad der sker i design, når brugerdata transformeres til design-viden. Slutteligt vil vi kort præsentere hvordan deduktion, induktion og abduktion kan anvendes i design. Vi vil relatere emnerne til U-CrAc workshoppens struktur undervejs i forelæsningen.

#### Litteratur:

Buchanan, R. (1992). "Wicked Problems in Design Thinking." Design Issues Vol. 8(No. 2): s. 5-21.

Chayutahakij, P. and Poggenpohl S. (2002). User-Centered Innovation . Proceedings of The European Academy of Management 2nd Annual Conference on Innovative Research in Management EURAM, Stockholm, Sweden.

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

Secondary literature:

Merit, S. N., Trine (2006). Vinderkoncepter Brugerdrevet innovation og forretningsudvikling. København, Børsens Forlag.

#### Kursusgang 3

##### **Lean start-up**

Forelæsning med opgave

Adjunkt, AD:MT

Nis Ovesen (betales af eget studienævn)

#### Indhold

Lean start-ups er karakteriseret ved tre ting: 1) De navigerer via utestede hypoteser (i princippet bare kvalificerede gæst) i stedet for månedvis af nøjsom planlægning og research; 2) de bruger en "kom ud af kontoret"-tilgang kaldet kundeudvikling til at teste deres hypoteser; og 3) de bruger agile development, der foreskriver iterativ og inkrementel udvikling. Denne forelæsning vil kort gennemgå Lean Start-up-tilgangen i relation til U-CrAc workshoppen.

#### Litteratur:

Blank, S. (2013). Why the Lean Start-Up Changes Everything, Harvard Business Review, May 2013

#### Kursusgang 4

##### **Gruppedynamik**

Forelæsning med opgave

NAKU

Jennifer Strohmeyer

Maria Gudiksen (betales af eget studienavn)

#### Indhold

U-CrAc fokuserer på teamwork og tværfagligt samarbejde. Der er mange praktiske fordele ved at arbejde i grupper og ved at opleve hvordan en gruppe ofte kan samarbejde og derved løse problemer hurtigere end enkeltpersoner. Men selvom der er fordele ved gruppearbejde, så kræver det også bestemte færdigheder, højere tolerance overfor andres synspunkter samt vide hvordan du selv agerer. Derfor tager vi i denne forelæsning et kig på nogle af de redskaber, som kan være brugbare i tværfagligt gruppearbejde.

#### Litteratur:

Forsyth, D. R. (2006, 4th ed.). Group dynamics. Pacific Grove, CA: Brooks/ Cole. Chapter 1

#### Kursusgang 5

##### **Afsted til vildmarken - feltarbejdet**

Forelæsning med opgave

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 tage benytte? Dette er eksempler på spørgsmål, som bliver rejst og diskuteret undervejs i denne forelæsning, som vil fokusere 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, 79–93

Ylirisku, S., Buur, J., 2007. Designing with Video - Focusing the user-centred design process . Springer-Verlag, London, UK. Chapter XX

#### Kursusgang 6

##### **Innovationsspor – frø fra felten**

Forelæsning med opgave

Søren Bolvig Poulsen

#### Indhold

I denne forelæsning vil vi diskutere de udfordringer, der kan opstå i forbindelse med at transformere observationer og data til design-viden. Vi vil lære fra etnograferne samtidig med, at vi respekterer "the designerly way of working."

#### Litteratur:

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

Kolko, Jon (2010) 'Transforming Research into Great Innovations' <http://www.fastcodesign.com/1663002/how-do-you-transform-good-research-into-great-innovations>

Kolko, Jon (2010) 'Connecting Research and Innovation with Synthesis'

<http://johnnyholland.org/2010/12/connecting-research-and-innovation-with-synthesis/>

#### Kursusgang 7

##### **Video snippets**

Forelæsning med opgave

Søren Bolvig Poulsen

#### Indhold

Videoter fra feltobservationer kan bringe folk sammen og danne et fælles focus for det videre udviklingsarbejde.

Literatur:

[Botin, Lars; Poulsen, Søren Bolvig; Poulsen, Søren Bolvig.](#) (2014) [Video in User-Centered Design](#). ApEX Anthology. ed. / ApEX. Aalborg Universitetsforlag, 2014.  
Buur, J., Binder, T., Brandt, E. (2000). Taking Video beyond 'Hard Data' in User Centred Design. Participatory Design Conference, New York, PDC 2000.  
Buur, J., Søndergaard, A. (2000). Video card game: an augmented environment for user centred design discussions. DARE 2000 on Designing augmented reality environments, Denmark, ACM Press.  
[Poulsen, Søren Bolvig; Thøgersen, Ulla](#) (2011) [Embodied design thinking : a phenomenological perspective](#). In: [CoDesign](#), Vol. 7, No. 1, 01.03.2011, p. 29-44.

Kursusgang 8

### **Customer journey**

Forelæsning med opgave

Sune Gudiksen

Indhold

Customer journeys kan understøtte mapping og design af aktiviteter over tid med god føling af brugerens oplevelser.

Litteratur:

[Gudiksen, Sune Klok](#) (2014) [Making and playing with customer journeys](#). MIT press. MIT Press,  
[Gudiksen, Sune Klok; Brandt, Eva.](#) (2014)[The service Ouroboros: Designing persona service cycles](#). Service futures - Service design conference.

Kursusgang 8

### **Material storytelling**

Forelæsning med opgave

Anete Strand

Indhold

Material storytelling præsenteres ud fra et metodisk og teoretisk perspektiv i forhold til de studerendes aktuelle udfordring – nemlig at omdanne observationer til erkendelser.

Litteratur:

Strand, A. (2014) Material Storytelling: Learning as Intra-active Becoming

Kursusgang 9

### **Agile Design Management og samarbejde**

Forelæsning med opgave

Adjunkt, AD:MT

Nis Ovesen (betales af eget studienævn)

Indhold

Hvordan kan vi effektivt planlægge og drive designprojekter fremad, når vi kun har en svag ide om hvilket mål vi sigter mod og om vi bevæger os i den rigtige retning? Denne forelæsning handler om hvordan vi kan bruge agile projektstyringsrutiner til at skabe fokus, team-synkronisering og tydelig kommunikation i et PBL-miljø.

Litteratur:

Ovesen, N. (2013) Facilitating Problem-Based Learning in Teams with Scrum, Proceedings from Int.Conf. on Eng. and Product Design Education, Design Society

Highsmith, J. (2009) Agile Project Management: Creating Innovative Products, 2nd ed., Addison Wesley, NJ USA (Chapter 1 - 5)

## Kursusgang 10 **Video skitsering som prototyping**

Forelæsning med opgave

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 brugsscenerier. 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 videoediting i Adobe Premiere. Se video præsentation af programmet via følgende video:

<https://www.youtube.com/watch?v=-qxvzdGIBal&feature=youtu.be>

Download ydermere først 30-dages prøveudgaven af Adobe Premiere ( [www.adobe.com](http://www.adobe.com) ) i ugen op til U-CrAc, således I har mulighed for at bruge Premiere gennem hele workshoppen.

### Litteratur:

Löwgren, J (2004). Animated Use Sketches As Design Representations. Interactions March xi:, 22-27  
Fallman, D. & Moussette, C. (2011). Sketching with Stop Motion Animation. Interactions March-April 58-61  
Dhillon, B., Banach, P., Kocielnik, R., Emparanza, J. P., Politis, I., Pączewska, A., & Markopoulos, P. (2011). Visual Fidelity of Video Prototypes and User Feedback: A Case Study. In Proceedings of the 25th BCS Conference on Human-Computer Interaction (pp. 139 144). Swinton, UK

## Kursusgang 11

### **Core Design**

/ Claus Rosenstand & Peter Vistisen

Kursusgangen vil introducere kreativeværktøjet 'Core Design', der har fokus på, hvordan de centrale features og indholdselementer udgør den centrale kerne af et produkt, som den videre udviklingsproces kan baseres på. Core Design værktøjet gør det muligt at styre jeres konceptudviklingsproces, således ugen bliver fokuseret på udviklingen af forskellige koncepter, fremfor detaljerede udgaver af kun et koncept.

### Litteratur:

[Rosenstand, C. A. F., & Laursen, P. K. \(2013\). Managing Functional Power: In Vision Driven Digital Media Creation. Akademisk kvarter, 6, 81-94.](#)

## Kursusgang 12

### **Design Fiction - speculating about the future through design**

Forelæsning med opgave

Peter Vistisen

### 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 fremtids-scenarier. Målet er at kunne konstruere scenarier, der udforsker problemstillinger og muligheder der i et 5-10 årig sigte vil være relevante for projektets stakeholders at tage stilling til - såsom ændringer i marked, teknologiske muligheder, eller brugerbehov

### Litteratur:

Grand, S & Wiedmer, M (2010). Design Fiction: A Method Toolbox for Design Research in a Complex World. in proceedings of the DRS 2010

Sterling, B. (2011). Patently Untrue, [Wired.com](http://www.wired.com) article on design fiction, October 2013, retrieved from <http://www.wired.co.uk/magazine/archive/2013/10/play/patently-untrue>

## Kursusgang 13

## Koncept kommunikation

Forelæsning med opgave

NAKU

Jennifer Strohmeyer

Maria Gudiksen (betales af eget studienavn)

Indhold

En ting er at udvikle et godt koncept, men en anden ting er at få andre til se den store værdi af det. Så hvad gør du, hvis du skal kommunikere en abstrakt ide, som du har brugt utallige timer på at udvikle, og nu ønsker at se den realiseret. Det er en selvfølge, at dit koncept skal kommunikeres klart og effektivt, men du har også brug for at få dit publikum engageret i din ide. Det kræver en forståelse af din målgruppe og at du kan fortælle om dit koncept på en meningsfuld måde i en endnu-ikke eksisterende virkelighed. Denne forelæsning fokuserer på hvordan du kan identificere værdien i dit koncept og hvordan du præsenterer værdien på den bedst mulige måde.

Litteratur:

Browse this homepage: <http://www.presentationzen.com/>

Kursusgang 14

### Research refleksioner på U-CrAc

Forelæsning med opgave

Sune Gudiksen

Søren Bolvig Poulsen

Indhold

Denne forelæsning holder praktiske erfaringer fra den gennemførte workshop mod designforskningen. Konkret vil workshoppen blive placeret i et Sanders designlandscape, hvor fordele og ulemper vil blive diskutere gennem aktiv diskussion.

Der vil ligeledes være et proces fokus, hvor processen disseskeres i forhold til arbejdsformen – her vil der være et særligt fokus på abduktion, som designtilgang.

Litteratur:

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

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

## Eksamen

Modulet afsluttes på 7. semester med

### Prøve 1

En intern skriftlig prøve i ”Agil konceptudvikling i et designforskningsperspektiv” (**Agile concept development in a design research perspective**). Prøven har form af en bunden 7-dages hjemmeopgave. Der gives bedømmelsen bestået/ikke bestået. Den skriftlige besvarelse skal demonstrere de læringsmål, som er angivet ovenfor. Prøven kan afløses ved tilfredsstillende aktiv deltagelse i kursusundervisningen, hvilket indebærer indløsning af samtlige opgaver, som stilles i løbet af kurset samt mindst 80% tilstedeværelse.

## Studiefagsmodul: Digital narratologi

Modulet udgør 5 ECTS point svarende til 137,5 arbejdstimer

<p><b>Placering</b>  7. Semester  Studienævnet for Humanistisk Informatik</p>
<p><b>Modulansvarlig</b>  Betty Li Malvang Meldgaard</p>
<p><b>Type og sprog</b>  Modulet er et studiefagsmodul  Undervisningen foregår på dansk</p>
<p><b>Mål</b>  Den studerende skal gennem modulet opnå:</p> <p>Viden om:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• digital narratologi og interaktiv dramaturgi</li> <li>• digitale, interaktive genreformater</li> <li>• digital æstetik som på udvalgte områder er baseret på højeste internationale forskning</li> <li>• interaktive montageformer og deres elementer</li> <li>• ludologiske teorier, reception og oplevelse</li> <li>• gamification</li> <li>• legens kulturhistorie</li> <li>• spilgenrer.</li> </ul> <p>Færdigheder i:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• at kunne analysere digitale, interaktive medieprodukter i relation til narratologi</li> <li>• selvstændig at kunne vurdere af digitale, interaktive teksters kvalitet i forhold til deres brug</li> <li>• at kunne identificere, typificere og kvalificere interaktive mediesystemer</li> <li>• at tilrettelægge anvendelse af og bedømme anvendelse af ludologi i forskellige former for interaktive digitale medier</li> </ul> <p>Kompetencer til:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• formidling af analyse og vurdering af digitale, interaktive tekster</li> <li>• omsætning af analytiske færdigheder til selvstændigt at igangsætte design af digitale, interaktive medier</li> <li>• at indreflektere ludologiske mekanismer i forskellige former for interaktive digitale medier.</li> </ul>
<p><b>Fagindhold og begrundelse</b>  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.</p> <p>I tilknytning til modulet udbydes undervisning inden for følgende områder:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• det digitale tekstbegreb og digitale genreformater</li> <li>• hypertextuel og interaktiv narratologi</li> <li>• ludologi og digital underholdning</li> <li>• læring og digital vidensspredning</li> <li>• brug og betydning af interaktive digitale medier.</li> </ul>
<p><b>Omfang og forventning</b></p>
<p><b>Modulaktiviteter (kursusgange med videre)</b>  Overordnet vil modulet forholde sig til digitale tekstbegreber og genreformater, hypertextualitet og interaktivitet, interaktiv digital underholdning, herunder ludologi, samt læring, vidensdeling og brugen og betydningen af interaktive digitale medier.</p>

Første lektion vil indeholde en overordnet **introduktion til modulets indhold** og dets eksamineringsform.

Kursusdelen vil beskæftige sig med **tekstbegrebet, literær teori i relation til interaktive fortællinger**, teoriens anvendelighed i praksis, alternative fortælleformer, konditionering af systemer for tilgang til tekst, postmoderne fortællinger og hyperstrukturalitet. Hensigten med denne kursusdel er, at arbejde med interaktive fortællingers fragmenterede mekanikker, samt ansproge metoder til at konstruere interaktive fortællinger.

Litteratur:

Espen Aarseth, "Cybertexts" 1997, kap. 1, s. 1 – 23.

Denne kursusdel vil omhandle; retorik, læring og digital vidensspredning/- deling, digitalt genreformat (fan fiction), spreadability vs. stickability, literacy ift. internettets medier, legens kulturhistorie og gamification.

Henry Jenkins (Spreadability + fandom) Johan Huizinga (legens kulturhistorie) Peter Lunenfeld (begrebet 'Unfinished' ift. digitalt genreformat) James McCroskey (retorik)

Kursusdelen vil omhandle **interaktive narrative strukturer/dramaturgi**.

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. En forståelse af denne form for artefakter kræver derfor en indsigt i både spildesign (fx regelsystemer og game mechanics) og historiedesign eller fortælleteori (fx dramaturgi og narratologi). Et andet væsentligt element, der ligger til grund for at forstå ludo- narrativers brug og betydning, er kendskabet til deres reception og oplevelse herunder en forståelse af spillets og spillerens succeskriterier.

Litteratur (anbefalet – ikke obligatorisk):

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

Apter, M. J. (1991): "A Structural Phenomenology of play" in J.H. Kerr & M.J. Apter (red.): *Adult Play: A Reversal Theory Approach*, Swets & Zeitlinger Amsterdam/Lisse

Fullerton, T., Swain, C. & Hoffman, S. (2004): *Game Design Workshop*, CMPBooks, San Francisco

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

Branigan, E. (1992): *Narrative Comprehension and Film*. Routledge

Manovich, L. (2001): *The Language of New Media*. MIT Press Salen & Zimmerman (2004): *Rules of Play*. MIT Press Kinder, M. (2003) "Designing a Database Cinema". In Shaw & Weibel (ed.) *Future Cinema*. MIT Press

## **Eksamen**

Modulet afsluttes på 7. semester med:

Prøve 3

En individuel, intern skriftlig prøve i "**Digital narratologi**" (**Digital Narratology**).

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 10 sider og udarbejdes individuelt. I opgavebesvarelsen skal der indgå en interaktiv og multimodal digital produktion, der kan være udarbejdet i en gruppe.

Bedømmelsesform: En karakter efter 7-trinsskalaen.

Omfang: 5 ECTS-point.

Den skriftlige hjemmeopgave og produktionen skal demonstrere, at den studerende opfylder målbeskrivelserne for modulet.



Ved bedømmelsen af prøvepræstationen vil der med henblik på opnåelse af karakteren 12 blive lagt vægt på, at den studerende indløser ovenstående læringsmål på en fyldestgørende måde med ingen eller få uvæsentlige mangler.

## **Valgfagsmodul:**

*Modulet udgør 5 ECTS point svarende til 137,5 arbejdstimer*

### **Placering**

*7. Semester*

*Studienævnet for Humanistisk Informatik*

### **Modulansvarlig**

### **Type og sprog**

*Modulet er et studiefagsmodul*

*Undervisningen foregår på dansk*

### **Mål**

### **Fagindhold og begrundelse**

### **Omfang og forventning**

### **Modulaktiviteter (kursusgange med videre)**

### **Eksamen**