



Semesterbeskrivelse 7. semester Cand. IT i Oplevelsesdesign

Overordnet semesterbeskrivelse

Oplysninger om semesteret

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

Studienævn: Humanistisk Informatik

Studieordning: Studieordning for Kandidatuddannelsen i Informationsteknologi, Oplevelsesdesign, september 2014: <http://www.fak.hum.aau.dk/uddannelse/studieordninger/oplevelsesdesign/>

Semesterets temaramme

Fra studieordningen:

"Oplevelsesdesign: fra problem til koncept"

Semesterets organisering og forløb

Uddannelsens 7. semester er forankret i et 5 ECTS-point modul i "Agil konceptudvikling i et designforskningsperspektiv", et 15 ECTS-point projektmodul i "Oplevelsesdesign: Fra problem til koncept", et 5 ECTS-point studiefagsmodul "Oplevelser og æstetik" og et 5 ECTS-point valgfagsmodul. Der skrives projekt inden for temaet: "Oplevelsesdesign: Fra problem til koncept". Der arbejdes med oplevelsesdesigns tidlige faser, hvor især analyser, empiriske undersøgelser og idéudvikling fører til koncept og konceptfremstillinger.

Omfang og forventning

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

Semesterkoordinator og sekretariatsdækning

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

Ankerlærere: Jens F. Jensen, Rasmus Grøn og Mette Skov

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

Modulbeskrivelser

Projektmodul: "Oplevelsesdesign: Fra problem til koncept"

Modulet udgør 15 ECTS point svarende til 412,5 arbejdstimer

Placering

7. Semester, Cand. IT i Oplevelsesdesign
Studienævnet for Humanistisk Informatik

Modulansvarlige

Jens F. Jensen, Rasmus Grøn og Mette Skov

Type og sprog

Projektmodul

Undervisning på dansk og tekster er på dansk, nordiske sprog og engelsk

Mål

Den studerende skal gennem modulet opnå:

Viden om:

- teori, metode og praksis inden for oplevelsesdesign med særligt fokus på designprocessens tidlige faser, herunder brugerstudier og interessentinddragelse samt skitsering/visualisering af idéer
- forskellige designparadigmers grundlag og praksisser
- tilgange til at iscenesætte og strukturere oplevelser og oplevelsesrammer med inddragelse af digitale teknologier
- videnskabsteoretiske problemstillinger med relevans for it-baseret oplevelsesdesign.

Færdigheder i:

- at udføre bruger- og interessentorienterede aktiviteter i analyse- og designarbejdet
- at anvende teknikker til idégenerering, skitsering og visualisering af oplevelsesdesignkoncepter
- at kunne reflektere over og vurdere digitale teknologiers potentiale som en integreret del af det udviklede oplevelsesdesign.

Kompetencer til:

- at indsamle, systematisere, analysere, syntetisere og omsætte viden om brugere, praksisser og situationer, samt designproblemer og -behov i forhold til it-baseret oplevelsesdesign
- kritisk og konstruktivt at planlægge og deltage i problemanalyse og udviklingsopgaver inden for oplevelsesdesign med fokus på idégenerering
- at indgå i fagligt og tværfagligt samarbejde omkring it-baseret oplevelsesdesign med en professionel tilgang samt at kunne indgå i designprocesser, der sammentænker menneskelige værdier og handlemåder, æstetiske praksisser, teknologi og forretning
- kritisk at kunne reflektere over modulets indhold i forhold til fagets videnskabsteori.

Fagindhold og begrundelse

Modulet skal sætte den studerende i stand til at indgå analytisk, kreativt, kritisk og praktisk i designprocessens tidlige faser med fokus på udviklingen af et koncept, som tager afsæt i enten et aktuelt problem eller behov i en given kontekst (/en præliminær designidé). For begge tilgange er det centralt, at de relateres til en given kontekst, så undersøgelser og designaktiviteter løbende kan inkorporeres i designprocessen.

Gennem modulet vil der være fokus på problemafkodning og idéanalyse, bruger/forbruger-undersøgelser, kreativitet og innovation inden for it-baseret oplevelsesdesign. Der lægges vægt på brugercentrerede og interessentinvolverende tilgange, kunstneriske og designerinitierede tilgange, oplevelsesbaseret innovation – dvs. oplevelsesdesign, der sammentænker menneskelige værdier og handlemåder, æstetiske praksisser, teknologi og forretning. 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:

- it-baserede oplevelsesteknologier

- design og designprocesser, herunder evaluering
- kreativitetsteknikker
- fagets videnskabsteori.

I tilknytning til det problemorienterede projektarbejde tilbydes faglig vejledning. En kort præsentation af de enkelte områder kan findes under Modulaktiviteter nedenfor.

Omfang og forventning

Modulet udgør 15 ECTS point svarende til 412,5 arbejdstimer
 Det forventes, at de studerende læser litteraturen og forbereder sig til de udbudte kurser, arbejder med og løser de præsenterede øvelser og opgaver såvel som deltager aktivt i undervisningen.

Modulaktiviteter (kursusgange med videre)

Der skrives projekt inden for temaet: "Fra problem til koncept". Der arbejdes med oplevelsesdesigns tidlige faser, hvor især analyser, empiriske undersøgelser og idéudvikling fører til koncept og konceptfremstillinger. Kurset under projektmodulet støtter op om temarammen: "Oplevelsesdesign: Fra problem til koncept". Det består af fire delmoduler: 1) IT-baserede oplevelsesteknologier, 2) Designprocesser og evaluering, 3) Kreativitetsteknikker og 4) Videnskabsteori.

Kursusindholdet og litteraturen evalueres i forbindelse med projekteksamen.

1. IT-baserede oplevelsesteknologier (ITBO)

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

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

Kurset afvikles over fire kursusgange af 3 timer. Kursusgangene vil veksle mellem forelæsninger, dialog og øvelser. Kursusindholdet vil være case-baseret.

1. 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.

Litteratur

Jens F. Jensen (1998): 'Interactivity'. Tracking a New Concept in Media and Communication Studies. In Paul Meyer (ed.) *Computer Media 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

2. Kursusgang: The Multiverse – de digitale mediers uendelige oplevelsesmuligheder
 v/ Jens F. Jensen

Joe Pine - en af forfatterne bag klassikeren inden for oplevelsesøkonomi-litteraturen: The Experience Economy

fra 1999 - har i 2011 udgivet en ny bog under titlen: *Infinite possibility. Creating Customer Value on the Digital Frontier*.

I bogen præsenterer han et nyt framework - bestående af "Eight Realms, six variables, three dimensions, one Multiverse" – til at forstå forholdet mellem det virkelige og det virtuelle. Hensigten med bogen er at gøre opmærksom på nye ikke før sete forretningsmuligheder i kombinationen af det virkelige og det virtuelle. "Digital technology offers limitless opportunities - you really can create anything you want - but real-world experiences have a richness that virtual ones does not. So how can you use best of both? How do you make sense of such infinite possibility? What kinds of experiences can you create? Which ones should you offer?" Kursusgangen gennemgår tankesættet bag den 3-dimensionale matrix, kommer med eksempler på forskellige teknologier og løsninger indenfor de 8 'realms' og diskuterer kritisk, hvad framework'et og multiverset kan anvendes til inden for oplevelsesøkonomi og oplevelsesdesign.

Litteratur:

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

3. Kursusgang: Potentialet i teknologier og oplevelser.

v/ Søren Smed

På denne kursusgang gennemgås ud fra en række teknologiteoretiske indkredsninger og matrixer samt forståelser af oplevelsesbegrebet og oplevelsesdesignpraksis, hvordan relationen imellem IT og oplevelser kan ses som et frugtbart potentiale, der på forskellig vis skaber nye og overraskende muligheder for oplevelsesdesignpraksissen. Vi vil således bevæge os fra generelle forståelser af IT-baserede oplevelser, og via case-analyser se på, hvorvidt disse overordnede teoretiske antagelser kan give os værdifuld indsigt på tværs af oplevelseskontekster og teknologiområder. Men vi kigger også lidt dybere på nogle specifikke teknologityper, og hvilke særlige forhold der gør sig gældende for disse på forskellige niveauer.

Et særligt dybt dyk vil vi tage på området mobile medier, mobile oplevelser & mobile oplevelseszoner. I den forbindelse vil vi se på, hvordan mobile medier kan understøtte mobile oplevelser. Særligt ses der på, hvordan oplevelser i forlystelsesparker og attraktioner kan suppleres og understøttes af mobile medier og mobile oplevelser. Der tages udgangspunkt i projektet MoOZ – Mobile OplevelsesZoner, der var et samarbejde mellem 5 af de største nordjyske attraktioner, Nordjyske Medier og AAU/ApEx – Center for Anvendt Oplevelsesøkonomi.

4. kursusgang: Yderligere caseafsøgninger vedr. IT og oplevelser

v/ Søren Smed

Denne kursusgang vil bygge videre på forrige kursusgang og vil således yderligere afsøge cases og emne/teknologiområder, hvor der er en oplagt og frugtbart relation imellem IT og oplevelser.

Vi vil i den sammenhæng se nærmere på emner såsom lokationsbaserede tjenester, Alternate Reality Games og IT understøttet gamification. Hvordan tilbyder forskellige digitale teknologier nye muligheder for at skabe udvidede fællesskaber, spilstrukturer, "berigelse" af den fysiske virkelighed osv. Hvordan kan man i det hele taget understøtte oplevelsesaspektet i en række forskellige sammenhænge via digitale medier? Dette vil vi se nærmere på i denne kursusgang.

I begge kursusgange vil der blive lagt vægt på, hvilke centrale faktorer, man designmæssigt skal være opmærksom på i specifikke kontekster og, hvad man kan gøre for imødekomme og (forhåbentlig) bruge disse faktorer/barrierer positivt i oplevelsesdesignet. Dvs., at vi også vil se på, hvorledes man kan evaluere det digitale oplevelsesdesign i specifikke kontekster.

2) Designprocesser og evaluering (DoE)

1. Kursusgang: *Design processen og dens syntese* (1 k time + 1 øvelsestimer)

ved Søren Bolvig

Hvad kendetegner en design proces? Ofte er den fremstillet i faser med særlige aktiviteter, milepæle, forventet udbytte... osv. Hver tegnestue har en – hvorfor og er der nogen overordnet relation mellem dem? Dette er nogle af de spørgsmål, som vil blive behandlet i forelæsningsen. Vi vil ligeledes diskutere, hvordan man kan dokumentere sin designproces i projektrapporten, således at processen bliver transparent og valgene velbegrundet.

Litteratur:

Dubberly, H. How do you design? A compendium of models.

2. Kursusgang: Cultural Probes – en analog og digital metode (1 k time + 2 øvelsestimer)
ved Søren Bolvig

I denne kursusgang arbejder vi med hvorledes oplevelsesdesigneren kan klæde brugere på til at spille en aktiv og reflekterende rolle som informant. Vores primære fokus vil være på Cultural Probes, som kan anvendes analog og digitalt i designprocessens tidlige faser.

I denne kursusgang vil vi kikke på udførelsen af cultural probes i den fysiske udgave og i fællesskab designe indholdet til en digital cultural probe, som kan afvikles på en smartphone.

Litteratur:

Gaver, W., Dunne, T., and Pacenti, E. Cultural Probes. *Interactions* . Vol VI, No. 1 January+February (1999), 21-29.

Kursusgang 3: Brugeranalyse,
v / Mette Skov

Som oplevelsesdesigner skal du kunne analysere og vurdere brugeres behov og forventninger i forhold til digitale oplevelsesprodukter. Udgangspunktet for denne undervisningsgang er, at vi gennem brugeranalyse kan informere designprocessen.

Vi skal se på, hvordan forskellige metoder kan give indsigt i (for)brugerens behov og kontekst: overordnede udviklinger og trends i samfundet, eksisterende empiriske undersøgelser af brugergrupper eller produkter samt egne empiriske undersøgelser.

Litteratur:

Boswijk, A., Peelen, E. & Olthof, S. (2012). *Economy of experiences*. European Centre for the Experience Economy . Kapitel 4 (s. 84-104)

Kursusgang 4: Metoder til evaluering af oplevelser,
v / Mette Skov

Denne undervisningsgang gennemgår brugercentrerede tilgange og metoder til evaluering af oplevelsesdesign. Vi vil gennemgå fordele og ulemper ved en række metoder med henblik på at kunne planlægge et evalueringdesign i forhold til et konkret oplevelsesprodukt. Endelig vil *story-telling* blive introduceret som en kvalitativ metode til generering af rige beskrivelser af brugerens oplevelse af et produkt.

Litteratur:

Bargas-Avila, J. & Hornbæk, K. (2011). Old wine in new bottles or novel challenges? A critical analysis of empirical studies of user experiences. *ACM Conference on Human Factors in Computing System (CHI 2011)*, pp. 2689-2698.

Korhonen, H., Arrasvuori, J., Väänänen-Vainio-Mattila, K. Let Users Tell the Story: Evaluating User Experience with Experience Reports. In *CHI 2010 Extended Abstracts*, ACM. Tilgængelig:
<http://www.cs.tut.fi/~kaisavvm/CHI%202010%20WIP%20-%20Experience%20Reports.pdf>

5. Kursusgang: Reframing problems & ideation,
v. Pernille Andersen & Sune Gudiksen

Kursusgangen er en heldagsworkshop tilknyttet 7.sem projektet. Der vil dagen igennem blive vekslet mellem kortere oplæg og øvelser/procestrin. Evnen til at kunne reframe sit design problem, dvs. se det fra forskellige perspektiver, og arbejder sig rundt om det, anses for en væsentlig faktor for succesfulde designs. Denne dag forsøger vi at gøre netop dette og forsøger at kickstarte jeres projektudvikling. Herefter sætter vi alt ind på at genere, udvikle og evt. selekttere idéer. Som en del af dette arbejde vil der være oplæg om, hvorledes forskellige former for artefakter kan hjælpe til at understøtte kommunikation, udfordre forskellige forståelser og facilitere gensidig læring i designprocessen.

Primær litteratur:

Dorst, K., & Cross, N. (2001). Creativity in the design process: co-evolution of problem–solution. *Design studies*, 22(5), 425-437.

Hekkert, P., & van Dijk, M. (2011). *ViP-Vision in Design: A Guidebook for Innovators*. BIS Publishers.

Muller, M. J. (2003). Participatory design: the third space in HCI. *Human-computer interaction: Development process*, 165-185.

Sanders, L., & Stappers, P. J. (2012). *Convivial Design Toolbox: Generative Research for the Front End of Design*. BIS. (Kapitel 1 & 3)

Roos, J. (

Gauntlett, D. (2007). *Creative explorations: New approaches to identities and audiences*. Routledge. (Kapitel...)

Kursusgang 6: Ideation & Towards experience concepts,

v/ Sune Gudiksen & Pernille Andersen

Kursusgangen er en heldagsworkshop tilknyttet 7.sem projektet. Der vil dagen igennem blive vekslet mellem kortere oplæg og øvelser/procestrin. Der arbejdes videre fra de ændrede problemstillinger og nyfundne idéer og der fokuseres på ti forskellige service/oplevelsesdesign perspektiver gennem 'service ouroboros' værktøjet kort gennemgået under modulet: Agil konceptudvikling. Under denne kursusgang vil vi ligeledes knytte an til teori omkring artefakter og artefaktens betydning for meningsskabelse og idegenerering.

Primær litteratur:

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

Hippel, E. (2001). User toolkits for innovation. *Journal of product innovation management*, 18(4), 247-257.

3) Kreativitetsteknikker

Kursusgang 1: Kreativitet og innovation

v/ Jens F. Jensen

På denne kursusgang gennemgår vi forskellige teorier om kreativitet og innovation. Hvordan kan man definere og forstå kreativitet? Hvordan kan man definere og forstå innovation? Og hvad er forholdet mellem kreativitet og innovation? Desuden kigger vi på en række forskellige innovationsformer.

Litteratur: referencer uploades senere.

Kursusgang 2: Kreativ interaktion som innovationsproces

v/ Tem Andersen

Denne forelæsning vil tematisere forskning om kunst på innovationsarbejde. Forelæsningen tager afsæt i de EU støttede erhvervs-/kulturprojekter "Nordjyske Kreative Alliancer" (2006-2008) og "Kreativ Interaksjon i Arbejdslivet" (2009-2011). Den interessante forskningsdimension i disse projekter har været at kunne forstå, hvad det er ved kunst, der kan skabe effekter, der har værdi for en innovationsindsats. Forelæsningen vil tage afsæt i udvalgte cases fra Danmark, Sverige og Norge.

Materialer: Udvalgte artikler fra "Nordjyske Kreative Alliancer" og "Kreativ Interaksjon i Arbejdslivet"

Kursusgang 3. Kreativitetsteknikker

v/ Jens F. Jensen

Denne kursusgang vil gennemgå og afprøve forskellige former for kreativitetsteknikker, dvs. systematiske metoder til at fremkalde og fremme kreative ideer og problemløsninger.

Litteratur: Uploades senere

Kursusgang 4: "Dogmebaserede kreativitetsteknikker"

v/ Betty Li Meldgaard

I kursusforløbet, som både er forelæsnings- og opgavebaseret undersøges problematikker omkring dogmebaseret kreativitet. Hvad betyder det for den kreative proces, at der udstikkes en ramme, man skal være kreativ/løsningsorienteret indenfor? Kan man tænke ud af boksen, hvis ikke man kan tænke inde i boksen??

Forelæsningerne lægger op til små opgaver og diskussioner omkring "bundet" kreativ udfoldelse, og hvordan rammer for kreativitet kan bringe overraskende resultater med sig. Formålet er at styrke de studerendes egne kreative kompetencer, samt give redskaber til mere strukturerede og determinerede kreative forløb, hvor en virksomhed/kulturinstitution fastlægger rammerne for en kreativ opgave.

Litteratur: følger

4) 'Fagets forskningsmetoder & 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))

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. (Studenteroplæg)

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

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))

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 analyseprojekt. Vi berører herefter videnskabsteoretiske retninger såsom socialkonstruktivisme 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))

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)

Eksamen

Prøve 2

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

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. Projektrapporten/det skriftlige arbejde betragtes som gruppens fælles ansvar. Projektrapporten udgør grundlaget for eksamination og bedømmelse. Der foretages en samlet bedømmelse af projektrapporten inklusive konceptvisualiseringer og den mundtlige præstation.

Sidetæl: 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: 15 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.

Studiefagsmodul:

Placering

x. 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