



## Semesterbeskrivelse 9. semester Interaktive Digitale Medier

### Overordnet semesterbeskrivelse

**Oplysninger om semesteret**

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

Studienævn: Kommunikation og Digitale Medier

Studieordning: Kandidat i informationsteknologi, Interaktive digitale medier

I læser efter 2014-studieordningen

[http://www.fak.hum.aau.dk/digitalAssets/84/84287\\_studieordning\\_ka\\_indimedia\\_2014\\_hum\\_aau.pdf](http://www.fak.hum.aau.dk/digitalAssets/84/84287_studieordning_ka_indimedia_2014_hum_aau.pdf)

**Semesterets organisering og forløb**

Uddannelsens 9. sem. rummer 2 moduler: Projektmodulet (§ 16 og 17 i studieordningen) og "Forskningsmetodologi" (§ 18 i studieordningen).

Under projektmodulet kan man enten vælge at skrive projekt inden for modulet "Interaktive digitale medier i praksis" (§ 16, valgmulighed 1 af 2) eller indenfor modulet "Computerspil ved Det Danske Akademi for Digital Interaktiv Underholdning (DADIU) (§ 17, valgmulighed 2 af 2)

**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, undervisning, forberedelse til praktik, praktik, vejledning og eksamener.

**Semesterkoordinator og sekretariatsdækning**

**Ankerlærere:** Janne Bang koordinerer praktik, Jens F. Jensen er faglig koordinator og modulansvarlig for Forskningsmetodologi

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

## Modulbeskrivelser

### Projektmodul: "Projektmodulet"

Modulet udgør 25 ECTS point svarende til 687,5 arbejdstimer

#### Placering

9. Semester

Studienævnet for Kommunikation og Digitale Medier

#### Type og sprog

### "Interaktive digitale medier i praksis" (§16, valgmulighed 1 af 2)

Modulet "Interaktive digitale medier i praksis" omhandler digital mediedesigns praktiske virkelighed. Det sker i form af et 3-4 måneders praksisorienteret forløb i en virksomhed. Den studerende indgår i udarbejdelsen af et eller flere koncepter/produkter eller et delelement af et eller flere koncepter/produkter i en ekstern virksomhed, organisation eller institution. Produkterne skal involvere digitale elementer, der designes på baggrund af analyser af behov og muligheder. Arbejdsforløbet skal belyses teoretisk og metodisk ud fra kandidatuddannelsens samlede faglighed. Den studerende skal herigennem oparbejde en bevidsthed om og indsigt i den konkrete arbejdsvirkelighed, som uddannelsen retter sig mod.

Som en del af det praksisorienterede forløb forudsættes det, at den studerende foretager et interview med virksomheden, organisationen eller institutionen, hvori forløbet foregår. Interviewet skal belyse virksomhedens, organisationens eller institutionens behov for den studerendes viden, kompetencer og færdigheder. Interviewet er bilag til den studerendes skriftlige arbejde, men indgår i øvrigt heri i en behandlet, kort sammenfattet form.

Der kan i særlige tilfælde af studienævnet gives tilladelse til, at det praksisorienterede projekt ikke udarbejdes i en virksomhed eller organisation, men på universitetet i forhold til en tænkt virksomhedscase.

Janne Bang er koordinator for denne del af modulet. Det er den studerendes eget ansvar at finde praktikvirksomheden og få praktikkontrakt med virksomheden godkendt hos Janne Bang ([janne@hum.aau.dk](mailto:janne@hum.aau.dk)). Jens F. Jensen ([jensf@hum.aau.dk](mailto:jensf@hum.aau.dk)) er koordinator og ansvarlig for de faglige dele af semesteret.

Modulet har et omfang på 25 ECTS (svarende til 687,5 arbejdstime) og evalueres via en intern mundtlig prøve med udgangspunkt i det udarbejdede skriftlige arbejde. Bemærk at der skal udarbejdes et konkret digitalt oplevelsesprodukt/-koncept i forbindelse med praktikforløbet, som indgår i bedømmelsesgrundlaget.

Litteraturkravet for praktikprojektet er en refleksion over teorierne og litteraturen fra 7. og 8. sem. reflekteret op mod praksisforløbet.

Praktikrapporten skal afleveres d. 24.11.2015 kl. 12.00, og I kan forvente, at den mundtlige eksamen i modulet bliver placeret medio december.

### "Computerspil ved det Danske Akademi for Digital Underholdning (DA-DIU)" (§ 17, valgmulighed 2 af 2)"

Modulet træner de studerende i at arbejde praktisk med computerspilscreation, således at der reflek-

teres teoretisk, metodisk, teknologisk og organisatorisk over et eller flere koncepter til computerspil, der er udarbejdet i praksis af den studerende under DADIU-forløbet. På modulet udbydes der spilkreationsfunktioner som eksempelvis spil-designer, spil-projektleder og spil-leveldesigner, hvor den studerende vælger at arbejde med en funktion. Modulet er kendetegnet ved en høj grad af involvering fra computerpilsindustrien.

I tilknytning til modulet udbydes undervisning inden for følgende områder:

- teoretiske, metodiske, teknologiske og organisatoriske kurser om computerspil
- spilkreationsfunktioner som eksempelvis spil-designer, spil-projektleder og spil-leveldesigner workshops i form af en eller flere fælleskreationer.

Beskrivelsen af "Computerspil ved det Danske Akademi for Digital Underholdning (DADIU)" fremfremgår i større detaljer af nedenstående.

## **Fællesaktiviteter for valgmulighed 1 (§ 16) og 2 (§ 17)**

I forbindelse med modulet bliver der afholdt en midtvejsevaluering. Den er fastsat til fredag d. 9. oktober kl. 9.15-12.00. Den vil finde sted på Nordkraft Aalborg. Samme dag vil der blive afholdt et mindre seminar relateret til studiefaget i "Forskningsmetodologi" samt et specialerelateret seminar (kl. 12.30-16.00).

Ligeledes vil der gennem semesteret blive afholdt et virtuelt læringsforløb, som bl.a. omhandler præsentationsteknikker, forhandlingsteknik og virksomhedskommunikation. Dette forløb vil blive afviklet dels via selvstudium af tekster og andet materiale, der lægges op i kursets Moodle-rum, dels via fjernundervisning, hvor der vil være mulighed for at stille spørgsmål omkring og diskutere de uploadede tekster på Moodle. Derudover vil vi samle op på præsentationsteknikker, forhandlingsteknik, virksomhedskommunikation ifm. midtvejsseminaret.

Endelig afholdes der en slutevaluering af praksismodulet efter afholdelsen af den mundtlige eksamen i december. Datoen for denne evaluering bliver udmeldt efter eksamensplanen ligger klar.

Hvis der er spørgsmål og kommentarer, er I velkomne til at maile til [jensf@hum.aau.dk](mailto:jensf@hum.aau.dk) eller at sende et indlæg på Moodle. Semesterets studiesekretær er: Jette Due Nielsen ([jette@hum.aau.dk](mailto:jette@hum.aau.dk)).

### **Mål**

Beskrivelsen af og læringsmål for modulet i "Interaktive digitale medier i praksis" ser ud i som følger i studieordningen:

"§ 16 Modulet "Interaktive digitale medier i praksis" (projektmodul) valgmulighed 1 af 2

Modulets placering: 9. semester.

Modulets omfang: 25 ECTS-point.

Modulet omhandler digital mediedesigns praktiske virkelighed. I en ekstern virksomhed, organisation eller institution indgår den studerende i udarbejdelsen af et eller flere koncepter/produkter eller et delelement af et eller flere koncepter/produkter, der involverer digitale elementer på baggrund af analyser af behov og muligheder. Modulet består af et 3-4 måneders praksisorienteret forløb, hvor den studerende oparbejder en bevidsthed om og indsigt i den konkrete arbejdsvirkelighed, som uddannelsen er rettet mod. Arbejdsforløbet skal belyses teoretisk og metodisk ud fra kandidatuddannelsens samlede faglighed.

Som en del af det praksisorienterede forløb forudsættes det, at den studerende foretager et interview med virksomheden, organisationen eller institutionen hvori forløbet foregår. Interviewet skal belyse virksomhedens, organisationens eller institutionens behov for den studerendes viden, kompetencer

og færdigheder. Interviewet er bilag til den studerendes skriftlige arbejde, men indgår i øvrigt heri i en behandlet, kort sammenfattet form.

Der kan i særlige tilfælde af studienævnet gives tilladelse til, at det praksisorienterede projekt ikke udarbejdes i en virksomhed eller organisation men på universitetet i forhold til en konstrueret virksomheds-case.

I tilknytning til modulet udbydes:

- en midtvejsevaluering midt i forløbet samt en slutevaluering efter praktikperioden
- et virtuelt læringsforløb gennem praktiksemesteret, som omhandler præsentationsteknikker, forhandlingsteknik, virksomhedskommunikation, mm.

Der tildeles en fagkyndig vejleder, og undervisningen organiseres som et praksisorienteret forløb i en virksomhed eller organisation.

Mål

Den studerende skal gennem modulet opnå:

Viden om:

- uddannelsens teorier, metoder og designtilgange på baggrund af mødet med en specifik praksis
- kommunikationsteori samt forhandlings- og præsentationsteknikker
- den konkrete arbejdsvirkelighed, som uddannelsen er rettet mod
- udfordringer, begrænsninger og potentialer i interaktive digitale medier i praksis.

Færdigheder i:

- at kommunikere, forhandle og samarbejde med relevante partnere i forhold til behovsvurdering, design, markedsføring, realisering m.m. af det under modulet udarbejdede digitale medieprodukt/koncept
- effektivt at præsentere ideer og projekter for partnere og interessenter
- at designe, implementere og evaluere digitale medieprodukter på videnskabeligt grundlag i samspil med specifikke partnere og interessenter
- at evaluere sit eget projekt, såvel som generelt at evaluere og konsekvensvurdere digitale medieprodukter i relation til en given virksomheds- og organisationskontekst.

Kompetencer til:

- at operationalisere og anvende uddannelsens teorier og metoder til at identificere, analysere og vurdere behov og muligheder for designet af digitale medieprodukter i mødet med en konkret praksiskontekst
- at redegøre for det udarbejdede design og for de teoretiske og metodiske overvejelser, der ligger til grund herfor samt generelt at evaluere og konsekvensvurdere design og implementering af digitale medieprodukter
- at inddrage, operationalisere, analysere og vurdere teorier omkring erhvervsrettet kommunikation og markedsføring i forhold til samarbejdspartnere
- at redegøre for det praksisorienterede forløb, herunder dets udgangspunkt, kontekst, processer og resultater
- at udføre projektledelse og projektstyring og gennemføre fagligt og tværfagligt samarbejde og påtage sig et professionelt ansvar
- at analysere og vurdere forretningspotentialer.”

Beskrivelsen af og læringsmål for modulet i ”Computerspil ved det Danske Akademi for Digital Underholdning (DADIU)” ser ud i som følger i studieordningen:

”§ 17 Modulet ”Computerspil ved Det Danske Akademi for Digital Interaktiv Underholdning (DADIU)”

(projektmodul) valgmulighed 2 af 2  
Modulets placering: 9. semester.  
Modulets omfang: 25 ECTS-point.

Modulet træner de studerende i at arbejde praktisk med computerspilkreation, således at der reflekteres teoretisk, metodisk, teknologisk og organisatorisk over et eller flere koncepter til computerspil, der er udarbejdet i praksis af den studerende under DADIU-forløbet. På modulet udbydes der spil-kreationsfunktioner som eksempelvis spil-designer, spil-projektleder og spil-leveldesigner, hvor den studerende vælger at arbejde med en funktion. Modulet er kendetegnet ved en høj grad af involvering fra computerpilsindustrien.

I tilknytning til modulet udbydes undervisning inden for følgende områder:

- teoretiske, metodiske, teknologiske og organisatoriske kurser om computerspil
- spilcreationsfunktioner som eksempelvis spil-designer, spil-projektleder og spil-leveldesigner
- workshops i form af en eller flere fælleskreationer.

Projektmodulet gennemføres på engelsk.

#### Mål

Den studerende skal gennem modulet opnå:

Viden om:

- spilindustriens arbejdsprocesser og produktionsformer, baseret på højeste internationale forskning inden for modulets område og udbygget indsigt i andre kompetence- og faggruppers fagsprog og centrale problemstillinger forankret i computerspilkreation
- HCI i computerpilsdesign med henblik på samtidig håndtering af et normativ, praktisk; et æstetisk udtryksmæssigt; og et teoretisk funktionelt rationale
- computerspil som medie og genre – samt forståelse for forskellige computerspilsmedieplatforme
- grundlæggende teknikker og begreber inden for grafisk design og animation.

Færdigheder i:

- interaktionsdesign, visuelt design, auditivt design i computerspilkreation
- at mestre videnskabelige metoder og redskaber inden for modulets områder
- at kunne vurdere og vælge blandt videnskabelige teorier, metoder, redskaber og generelle færdigheder og på baggrund heraf opstille nye analyse- og løsningsmodeller inden for modulets område
- kommunikation om faglige problemstillinger med andre faggrupper.

Kompetencer til:

- fremstilling, test og præsentation af computerspil
- at indgå professionelt i en computerspilkreation med den valgte spilcreationsprofil
- selvstændigt at arbejde med teknologisk set-up og spilplatformsformater
- at kunne styre arbejds- og udviklingssituationer, der er komplekse, uforudsigelige og forudsætter nye løsningsmodeller
- at indgå i et teamwork af forskellige spilkompetencer omkring en konkret flerfaglig udvikling af en spilproduktion igennem en hel kreationscyklus.

#### Fagindhold og begrundelse

Modulet "Interaktive digitale medier i praksis" omhandler digital mediedesigns praktiske virkelighed. Det sker i form af et 3-4 måneders praksisorienteret forløb i en virksomhed. Den studerende indgår i udarbejdelsen af et eller flere koncepter/produkter eller et delelement af et eller flere koncepter/produkter i en ekstern virksomhed, organisation eller institution. Produkterne skal involvere digita-

le elementer, der designes på baggrund af analyser af behov og muligheder. Arbejdsforløbet skal belyses teoretisk og metodisk ud fra kandidatuddannelsens samlede faglighed. Den studerende skal herigennem oparbejde en bevidsthed om og indsigt i den konkrete arbejdsvirkelighed, som uddannelsen retter sig mod.

Modulet "Computerspil ved det danske akademi for interaktiv digital underholdning (DADIU)" træner de studerende i at arbejde praktisk med computerspilkreation, således at der reflekteres teoretisk, metodisk, teknologisk og organisatorisk over et eller flere koncepter til computerspil, der er udarbejdet i praksis af den studerende under DADIU-forløbet. På modulet udbydes der spilkreationsfunktioner som eksempelvis spil-designer, spil-projektleder og spil-leveldesigner, hvor den studerende vælger at arbejde med en funktion. Modulet er kendetegnet ved en høj grad af involvering fra computerspilindustrien.

I tilknytning til modulet udbydes undervisning inden for følgende områder:

- teoretiske, metodiske, teknologiske og organisatoriske kurser om computerspil
- spilkreationsfunktioner som eksempelvis spil-designer, spil-projektleder og spil-leveldesigner
- workshops i form af en eller flere fælleskreationer.

## **Eksamen**

Modulet "Interaktive digitale medier i praksis" afsluttes på 9. semester med:

### **Prøve 6**

En intern, mundtlig prøve i: "**Interaktive digitale medier i praksis**" (**Interactive Digital Media in Practice**).

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, og der foretages en samlet bedømmelse af projektrapporten 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.

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: 25 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 læringsmål på en fyldestgørende måde med ingen eller få uvæsentlige mangler."

Modulet "Computerspil ved Det Danske Akademi for Digital, Interaktiv Underholdning (DADIU)" afsluttes på 9. semester med:

### **"Prøve 7**

En intern, mundtlig prøve: **"Computerspil ved Det Danske Akademi for Digital, Interaktiv Underholdning (DADIU)" (Computer Games at the National Academy of Digital Interactive Entertainment)(DADIU)).**

Prøven tager udgangspunkt i det sidste computerspil udarbejdet af den studerende under DADIU-forløbet samt en skriftlig rapport, der reflekterer over et eller flere koncepter til computerspil, der er udarbejdet af den studerende under DADIU-forløbet. Refleksionerne i rapporten skal være med hensyn til teori, metode, teknologi og organisation. Projektrapporten kan enten skrives på engelsk og dansk.

Projektrapporten skal være på mindst 10 sider og må højst være på 15 sider pr. studerende; derudover vedlægges den færdige computerspilkreation. Ved eksamen gives et oplæg på mindst 5 minutter, der forholder rapportens refleksioner til det færdige computerspil, der er udarbejdet på DADIU.

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.

Omfang: 25 ECTS-point.

Projektrapporten og den mundtlige samtale 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

## Studiefagsmodul: "Forskningsmetodologi"

### Placering

9. Semester Oplevelsesdesign  
Studienævnet for Kommunikation og Digitale Medier

### Modulansvarlig

Jens F. Jensen  
Undervisere: Jens F. Jensen og Thessa Jensen

### Type og sprog

Modulet er et studiefagsmodul  
Undervisningen foregår i udgangspunktet på dansk, tekster på og virtuelle forelæsninger kan være på engelsk

### Mål

"§ 18 Modulet "**Forskningsmetodologi**" (studiefagsmodul)

Modulets placering: 9. semester.

Modulets omfang: 5 ECTS-point.

I modulet lærer de studerende at planlægge større komplekse undersøgelser selvstændigt og på et fagspecifikt grundlag. Der lægges vægt på den studerendes selvstændige identifikation og beskrivelse af undersøgelsesobjektet samt på refleksion af forskellige metodiske tilgange, herunder såvel kvalitative som kvantitative, til udmøntning af undersøgelsen.

I tilknytning til modulet kan udbydes virtuelle forløb, seminarer og vejledning inden for følgende område:

- Undersøgellesdesign.

### Mål

Den studerende skal gennem modulet opnå:

Viden om:

- fagspecifikke paradigmer og videnskabelige metoder
- Sammenhængen mellem videnskabsteori, videnskabelig metode og teorivalg i videnskabelige undersøgelser.

Færdigheder i:

- tilrettelæggelse af fagspecifikke undersøgelser og forskningsprojekter, herunder valg af undersøgelsesobjekt, metode og teori
- Vurdering af konsekvenserne af forskellige metodiske og teoretiske tilgange til fagspecifikke undersøgelser og forskningsprojekter.

Kompetencer til:

- tilrettelæggelse af fagspecifikke undersøgelser og forskningsprojekter i specifikke kontekster i praksis
- at arbejde selvstændigt og indgå i fagligt samarbejde i relation til tilrettelæggelse af fagspecifikke undersøgelser og forskningsprojekter med en professionel tilgang.

### Fagindhold og begrundelse

Semesterets andet modul omhandler forskningsmetodologi i forbindelse med planlægning af større undersøgelser på et fagspecifikt grundlag. Modulet fokuserer på identifikation og beskrivelse af undersøgelsesobjektet samt på refleksion over metodiske tilgange til udmøntning af undersøgelsen. Modulet vægter 5 ECTS.



Modulet understøttes af

1. et virtuelt undervisningsforløb om undersøgelsesdesigns baseret på Moodle (hvor der vil blive lagt tekster og andet materiale op på kursets Moodle-rum som grundlag for til selvstudium)
2. vejledning, sparring og diskussion af materialer på Moodle
3. samt et mindre seminar afviklet samme dag som midtvejsseminaret.

Dvs. modulet afvikles som *blended learning*.

De studerende vil løbende blive præsenteret for forskellige temaer (9-12 stk.) inden for Forskningsmetodologi i form af et sæt af tekster eller andet materiale (videoer mv.), der udgør temaets forberedelsesstof.

Du studerende opfordres til at diskutere teksterne i kursusrummets forum.

Forløbet evalueres via en intern skriftlig prøve i "Forskningsmetodologi", der har form af en hjemmeopgave, hvor den studerende på baggrund af modulet og med udgangspunkt i et selvvalgt emne redegør for designet af en større fagspecifik undersøgelse inden for Oplevelsesdesigns fagområde. Der skal kun redegøres for undersøgelsens design, undersøgelsen skal ikke gennemføres. Opgavens omfang er: 8 sider ved én studerende, 10 sider ved to studerende og 12 sider ved tre studerende. Bedømmelse: bestået/ikke-bestået.

Afleveringstermin 1.12.2015, kl. 12.00 i digital form (som pdf).

Opgaven i forskningsmetodologi kan I vælge at skrive som en specialesynopsis, vælger I IKKE at gøre dette, skal I d. 1.12.2015, kl. 12.00 – samtidig med at I afleverer opgaven i forskningsmetodologi – aflevere en specialesynopsis. Specialesynopsen skal afleveres, for at I kan få godkendt specialemnet/problemformuleringen samt tildelt en vejleder til specialet.

Jens F. Jensen er fagligt ansvarlig for dette modul. Hvis der er spørgsmål og kommentarer, er I velkomne til at maile til [jensf@hum.aau.dk](mailto:jensf@hum.aau.dk) eller at sende et indlæg på Moodle.

### **Omfang og forventning**

Modulet udgør 5 ECTS svarende til en arbejdsbelastning på 137,5 time

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

#### **Temaer:**

#### **1. tema: Metoder inden for Human-Computer Interaction**

De første 2 tekster handler om reviews af mobil HCI-forskning. Men selv om genstandsområdet i artiklerne er forholdsvist snævert, kan mange af de anvendte kategoriseringer af research-metoder/-tilgange og research formål samt mange af de anførte betragtninger generaliseres til hele HCI-feltet eller hele hum.inf.'s genstandsområde.

Kjeldskov, J. & Graham, C. (2003) A Review of Mobile HCI Research Methods. Human-Computer Interaction with Mobile Devices and Services, Lecture Notes in Computer Science, 2795, 317-335 (18 sider)

Kjeldskov, J., & Paay, J. (2012). A longitudinal review of mobile HCI research methods, MobileHCI 2012 ACM. San Francisco, CA, USA. (10 sider)

De næste to tekster er I muligvis stødt på tidligere på kandidatuddannelsen. De handler begge om at undersøge 'experiences' i forbindelse med interaktive digitale medier og berører også forskningsmetodologiske problemstillinger.

Forlizzi, J. & Ford, S. (2000) The building blocks of experience: an early framework for interaction designers. DIS '04 Proceedings of the 3rd conference on Designing interactive systems: processes, practice, methods, and techniques, 419-423, ACM New York, USA (5 sider)

Forlizzi, J., & Battarbee, K. (2004). Understanding experience in interactive systems. DIS '04 Proceedings of the 5th conference on Designing interactive systems: processes, practices, methods, and techniques, 261-268, ACM New York USA. (9 sider)

Temaets forelæsninger:

Computer Science 10 - Lecture 13: Human-Computer Interaction (50 minutter)

U C Berkeley

The Beauty and Joy of Computing

Sekundært materiale

1. Introduction to Human-Computer Interaction

UCC HCI

2. Research Methods in HCI Intro (1:40 minutter)

UCC HCI

3. Research Methods in HCI Summary (2 minutter)

UCC HCI

## **2. tema: Case studier**

Om case-studier

Flyvbjerg, B. (2010). Fem misforståelser om casestudiet. In Brinkman, S. & Tanggaard, L. (eds.) Kvalitative metoder (pp. 463-487). København: Hans Reitzels Forlag. (24 sider)

[https://www.academia.edu/3426290/Fem\\_misforstaelser\\_om\\_casestudiet](https://www.academia.edu/3426290/Fem_misforstaelser_om_casestudiet)

Eller

B. Flyvbjerg (2006). Five Misunderstandings about Case-Study Research. Qualitative Inquiry, 12, 2, 219-245 (26 sider)

[http://www.google.dk/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&frm=1&source=web&cd=1&ved=0CCQQFjAA&url=http%3A%2F%2Fflyvbjerg.plan.aau.dk%2FPublications2006%2F0604FIVEMISPUBL2006.pdf&ei=ChgUVK\\_rLqa9ygPp6lD4DQ&usg=AFQjCNGpVGK6Q4\\_WCpBgqcY7Jyg3qeHBFA&bvm=bv.75097201,d.bGQ](http://www.google.dk/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&frm=1&source=web&cd=1&ved=0CCQQFjAA&url=http%3A%2F%2Fflyvbjerg.plan.aau.dk%2FPublications2006%2F0604FIVEMISPUBL2006.pdf&ei=ChgUVK_rLqa9ygPp6lD4DQ&usg=AFQjCNGpVGK6Q4_WCpBgqcY7Jyg3qeHBFA&bvm=bv.75097201,d.bGQ)

Eisenhardt, K. (1989). Building Theories from Case Study Research. Academy of Management Review, 14(4), 532-550. (20 sider)

<http://www.google.dk/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&frm=1&source=web&cd=1&ved=0CCQQFjAA&url=http%3A%2F%2Fwww.buseco.monash.edu.au%2Fmgmt%2Fresearch%2Facrew%2Feisenhardt.pdf&ei=WBwUVNPuCuOhyAPstICABg&usg=AFQjCNG5UIm0tyRRN6i-pE6tvQGV4f5SEA>

Yin, R. K. (1989). Case Study Research: Design and Methods. London: Sage Publications Inc. s. 2-96 (94 sider)

er)

[http://www.google.dk/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&frm=1&source=web&cd=7&ved=0CFsQFjAG&url=http%3A%2F%2Fcemusstudent.se%2Fwp-content%2Fuploads%2F2012%2F02%2FYIN\\_K\\_ROBERT-1.pdf&ei=Mh4UVOHONOPoywO71IH4BQ&usq=AFQjCNH7PDhRGT-CNvf1PghcqLtPtg90yA](http://www.google.dk/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&frm=1&source=web&cd=7&ved=0CFsQFjAG&url=http%3A%2F%2Fcemusstudent.se%2Fwp-content%2Fuploads%2F2012%2F02%2FYIN_K_ROBERT-1.pdf&ei=Mh4UVOHONOPoywO71IH4BQ&usq=AFQjCNH7PDhRGT-CNvf1PghcqLtPtg90yA)

Temaets forelæsninger

Graham R. Gibbs: Types of Case Study. Part 1 of 3 on Case Studies (19 minutter)

A lecture on case studies as a research strategy taken from a series on research methods and research design given to masters (graduate) students by Graham R Gibbs at the University of Huddersfield. This is part 1 of three, and deals with the different kinds of case studies and looks at some key examples from the social sciences such as single cases, community studies and organizations, institutions, events, roles and relationships as cases.

Graham R. Gibbs: Planning a Case Study. Part 2 of 3 on Case Studies (9 minutter)

A lecture on case studies as a research strategy taken from a series on research methods and research design given to masters (graduate) students by Graham R Gibbs at the University of Huddersfield. This is part 2 of three, and deals with planning a case study and thinking about the conceptual framework and developing suitable research questions.

Graham R. Gibbs: Replication or Single Cases. Part 3 of 3 on Case Studies (25 minutter)

A lecture on case studies as a research strategy taken from a series on research methods and research design given to masters (graduate) students by Graham R Gibbs at the University of Huddersfield. This is part 3 of three, and examines the replication strategy in case studies and whether it should be based on literal or theoretical replication or whether the case study should use only a single case as a test case, extreme case or typical case.

Sekundært materiale

Chris Flipp: Case Study

Let's go on a journey and learn how to conduct case studies!

### **3. tema: Aktionsforskning - Action Research**

Traditionel forskning forsøger normalt at distancere eller separere sig fra eller være uafhængig af den genstand, virksomhed eller det område, som der forskes i. Man forsøger at etablere en objektiv distance. Aktionsforskning er omvendt kendetegnet ved, at der er en direkte og umiddelbar påvirkning af forskningsrådet. Ofte er målet at komme med konkret problemløsninger på praktiske problemstillinger i en virkelig situation og forsøge at implementere disse løsninger - for efterfølgende videnskabeligt at beskrive og reflektere over processen og løsningerne - ofte ud fra formlen: planlæg, udfør, observer og reflekter

Kristiansen, M., & Bloch-Poulsen, J. (2013). Editorial - participation and power. *International Journal of Action Research* 9(1). s 5 – 15 (10 sider)

Brydon-Miller, M, Greenwood, D. & Maguire, P. (2003) Why action research? *Action research*, pp. 9-29 (20 sider)

Chandler, D. & Torbert, B: (2003). Transforming inquiry and Action. Interweaving 27 flavors of action research. *Action Research* 2003 1: 133, <http://arj.sagepub.com/content/1/2/133> (20 sider)

Virtuelle forelæsninger

Professor Anne Burns talks about action research in TESOL

Offentliggjort den 28/08/2013

Action research in TESOL

Abe Oudshoorn: Participatory Action Research

A basic description of participatory action research in practice.

Offentliggjort den 03/04/2013

#### **4. tema: Etnografiske metoder**

Etnografiske metoder

Etnografi er en kvalitativ beskrivende forskningsmetode, udviklet inden for antropologien. Den bruges ofte til at beskrive kulturer, kulturforskelle, sociale strukturer, levemåder og bruger kulturer og benytter sig bl.a. af feltarbejde, observation og deltagende observation som dataindsamlingsmetode. Etnografi er oftest en holistisk metode, der bygger på princippet om, at elementerne eller delene af en kultur ikke kan forstås uafhængigt af hinanden. Etnografiske metoder er blevet brugt i samfundsvidenskaberne, sociologien, kulturstudier, men bruges nu i stigende grad også inden for mediestudier, HCI, user experience og virtuelle kulturer.

Millen, D. (2000). Rapid Ethnography. Time Deepening Strategies for HCI Field Research. DIS '00 Proceedings of the 3rd conference on Designing interactive systems: processes, practices, methods, and techniques, 280-286. New York ACM.

Hughes, J., King, V., Rodden, T., & Andersen, H. (1994). Moving Out from the Control Room: Ethnography in System Design, CSCW 94, ACM (10 sider)

Kinash, S., & Crichton, S. (2003). Virtual Ethnography: Interactive Interviewing Online as Method. Canadian Journal of Learning and Technology. Volume 29(2) Spring (11 sider)

Virtuelle forelæsninger

Graham R. Gibbs: Ethnography. Part 1 of 2 on Ethnography and Participant Observation

A lecture on ethnography and managing the research role by Graham R Gibbs taken from a series on research methods and research design given to masters (graduate) students at the University of Huddersfield. This is part 1 of two, and examines the nature of ethnography, looks at some classic examples of ethnographic work using participant observation and considers some of the issues of managing the research role when doing participant observation.

Graham R. Gibbs: What to observe in Participant Observation. Part 2 of 2 on Ethnography and Participant Observation

A lecture on the range of data that can be gathered when doing participant observation by Graham R Gibbs taken from a series on research methods and research design given to masters (graduate) students at the University of Huddersfield. This is part 2 of two, and looks at the details of observing and taking field notes during participant observation. Collecting information about settings, events and social differences are considered as well as creating indicators, typologies (both emic and etic) and charts as ways of recording data about the research setting.

## 5. tema: Virtuel etnografi

Virtuel etnografi, online etnografi, digital ethnography, netnography, cyborg anthropology refererer til et antal relaterede online forskningsmetoder, som anvender etnografisk inspirerede metoder til at studere kulturer og sociale fællesskab baseret på on-line-fællesskaber eller computermedierede sociale interaktioner, nogle gange benævnt cyberculture. Oftest foregår det ved at tage udgangspunkt i procedurer, standarder, metoder og begreber inden for den etnografiske forskningstradition for at tilpasse eller adaptere dem til de særlige betingelser, der gælder for feltarbejde, der foregår online.

### Litteratur

Hine, Christine (2000). Virtual Ethnography.

Garcia, A. C., A.I. Standlee, J. Bechkoff & Yan Cui (2009). Ethnographic Approaches to the Internet and Computer-Mediated Communication. Journal of Contemporary Ethnography. Sage

Hair, Niel, & Moira Clark (2003). An Enhanced Virtual Ethnography. The Role of Critical Theory. CMS3

Wittel, Andreas (2000). Ethnography on the Move: From Field to Net to Internet. FQS Forum: Qualitative Social Research, Volume 1, No. 1, January 2000

### Sekundært material:

Hine, Christine (2003). Virtual Ethnography Revisited. Paper summary prepared for session on Online Research Methods, Research Methods Festival, Oxford

Interview with Dr Christine Hine, University of Surrey

Offentliggjort den 17/07/2012

Christine Hine, Senior Lecturer in the department of Sociology at the University of Surrey, spoke at the first Digital Methods as Mainstream Methodology seminar on 9th July 2012. Her talk was entitled, The Internet in Ethnographies of the Everyday. Here Christine tells us about this talk.

Christine Hine on Online Research Methods

Offentliggjort den 02/07/2013

Christine Hine talks about her Online Research Methods

Lon Wright: Approaching Virtual Ethnography

Offentliggjort den 03/10/2013

## 6. tema: Kvalitative metoder

Kaplan, Bonnie, & Joseph A. Maxwell (2005). Qualitative Research Methods for Evaluating Computer Information Systems. Springer

Sofaer, Shoshanna (2002). Qualitative research methods. In International Journal for Quality in Health Care, vol. 14, number 4

### Sekundært materiale

Brinkmann, S. & Tanggaard, L (red.) 2010. Kvalitative Metoder – en grundbog. Hans Reitzels Forlag, 2010, 1.

udgave 2. oplag

Kvale, S. (2004). Interview – En introduktion til det kvalitative forskningsinterview. København: Hans Reitzels Forlag

Kvale, S., & Brinkmann, S. (2009). Interview – Introduktion til et håndværk (2nd ed. ). København: Hans Reitzels Forlag. Eller

Kvale, S., & Brinkmann, S. (2008). Interview – Learning the Craft of Qualitative Research Interviewing (2nd Ed.) London: Sage Publications Inc.

Strauss, A., & Corbin, J. (1990) Basics of Qualitative Research – Techniques and Procedures for Developing Grounded Theory. SAGE Publications, Inc.

Antoft, R., Jacobsen, M. H., Jørgensen, A., & Kristiansen, S. (red.) (2007). Håndværk & Horisonter – tradition og nytænkning I kvalitativ metode. Syddansk universitetsforlag.

Ovenstående er primært bøger, som I selv må anskaffe og orientere jer i.

## **7. tema: Mixed Methods**

Paradigmet Mixed Methods er stadig forholdsvis ungt og dermed relativt ukendt for mange. Mixed Methods-forskning er forskning, der indbefatter indsamling, analyse og fortolkning af både kvantitative og kvalitative data i et enkelt studie eller i en serie af studier, der undersøger det samme grundlæggende fænomen. Det findes en lang række forskellige forskningsdesigns inden for Mixed Methods. Dette tema vil dels forsøge at definere og bestemme Mixed Methods, dels præsentere typologier til forståelse af forskellige former for Mixed Methods designs.

R. Burke Johnson, R.B., & Onwuegbuzie, A. J. (2004). Mixed Methods Research: A Research Paradigm Whose Time Has Come. Educational Researcher, Vol. 33, No. 7. American Educational Research Association, pp. 14-26 (14 sider)

Johnson, R.B., Onwuegbuzie, A.J., & Turner, L.A. (2007). Toward a Definition of Mixed Methods Research. Journal of Mixed Methods Research Volume 1 Number 2, April 2007 pp. 112-133 (23 sider)

Leech, N.L., & Onwuegbuzie, A.J. (2009). A typology of mixed methods research designs. Qual Quant, Springer Science + Business Media.

Venkatesh, V., Susan A. Brown & Hillol Bala (2013). Bridging the Qualitative-Quantitative Divide: Guidelines for Conducting Mixed Methods Research in Information Systems. In MIS Quarterly.

## **8. tema: RtD - Research through Design**

Research through design eller RtD er en forholdsvis ny metodisk tilgang til problemløsning og viden. Kort fortalt handler det om at opnå viden gennem handling, at få hands on, at skabe noget og så efterfølgende reflektere over aktiviteten, således at man kan udvinde viden. Konkret betyder det, at man opnår viden ved at designe noget. Ved at designe løsninger på problemet - og ofte flere forskellige differentierende løsninger - opnår man indsigt i problemområdets karakter. Metoden er mest anvendt inden for HCI, Design research etc.

Zimmerman, J., Forlizzi, J., & Evenson, S. (2007). Research Through Design as a Method for Interaction Design Research in HCI, Proceeding CHI '07 Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems, Pages 493-502 (9 sider)

Zimmerman, J., Stolterman, E., & Forlizzi, J. An Analysis and Critique of Research through Design: towards a

formalization of a research approach, DIS 2010, August 16-20, 2010, Aarhus Denmark

Keyson, D. V., & Alonso, M.B. (2009). Empirical Research Through Design, Proceedings of the 3rd IASDR Conference ..., (10 sider)

## 9. tema: Kvalitet i Research

Kvalitet i research: Reliabilitet, validitet, generaliserbarhed, credibility

Virtuelle forelæsninger

Graham R. Gibbs: Reliability, validity, generalizability and credibility. Pt .1 of 3: Research Quality

A lecture on the quality of research and the research process taken from a series on research methods and research design given to masters (graduate) students by Graham R Gibbs at the University of Huddersfield. This is part 1 of three, and deals with ideas of reliability, validity, generalizability and credibility, especially as applied to quantitative research.

Graham R. Gibbs: The Quality of Qualitative Research. Part 2 of 3 on Research Quality and the Research Process

A lecture on the quality of research and the research process taken from a series on research methods and research design given to masters (graduate) students by Graham R Gibbs at the University of Huddersfield. This is part 2 of three, and deals with adapting the ideas of reliability, validity, generalizability to the field of qualitative research.

Graham R. Gibbs: The Process of Research. Part 3 of 3 on Research Quality and the Research Process

A lecture on the quality of research and the research process taken from a series on research methods and research design given to masters (graduate) students by Graham R Gibbs at the University of Huddersfield. This is part 3 of three, and deals with the stages of research (normative and descriptive) and with developing a research question.

Temaerne suppleres med 1-3 stk. i løbet af semesteret.

### Eksamen

Forløbet evalueres via en intern skriftlig prøve i "Forskningsmetodologi", der har form af en hjemmeopgave, hvor den studerende på baggrund af modulet og med udgangspunkt i et selvvalgt emne redegør for designet af en større fagspecifik undersøgelse inden for Interaktive Digitale Mediers fagområde. Der skal kun redegøres for undersøgelsens design, undersøgelsen skal ikke gennemføres. Opgavens omfang er: 8 sider ved én studerende, 10 sider ved to studerende og 12 sider ved tre studerende. Bedømmelse: bestået/ikke-bestået.

Afleveringstermin 1.12.2015, kl. 12.00 i digital form (som pdf)

Opgaven i forskningsmetodologi kan I vælge at skrive som en specialesynopsis, vælger I IKKE at gøre dette, skal I d. 1.12.2015, kl. 12.00 – samtidig med at I afleverer opgaven i forskningsmetodologi – aflevere en specialesynopsis. Specialesynopsen skal afleveres, for at I kan få godkendt specialemnet/problemformuleringen samt tildelt en vejleder til specialet.

Jens F. Jensen er fagligt ansvarlig for dette modul. Hvis der er spørgsmål og kommentarer, er I velkomne til at maile til jensf@hum.aau.dk eller at sende et indlæg på Moodle.

Studieordningen har følgende bestemmelser vedr. eksamen

## **"Prøve 8**

En intern skriftlig prøve i **"Forskningsmetodologi" (Research Methodology)**.

Prøven har form af en skriftlig hjemmeopgave hvor den/de studerende på baggrund af modulet redegør for designet af en større fagspecifik undersøgelse inden for uddannelsens fagområde uden dog at gennemføre selve undersøgelsen. Emnet vælges af den/de studerende og afleveringsfristen fastsættes af studienævnet.

Den skriftlige opgave må laves i grupper af op til 3 studerende. Hvor det skriftlige arbejde er lavet i samarbejde med andre, skal det angives, hvem der er ansvarlig for de enkelte dele af arbejdet. Der gives en bedømmelse for den skriftlige præstation, dvs. den del af det skriftlige arbejde, som den studerende er ansvarlig for.

Den skriftlige besvarelse må højst være på 8 sider ved én studerende, 10 sider ved to studerende og 12 sider ved tre studerende.

Bedømmelsesform: Bestået/ikke-bestået.

Ved bedømmelsen af prøvepræstationen vil der med henblik på opnåelse af bedømmelsen bestået blive lagt vægt på, at den studerende indløser modulets mål på tilstrækkelig vis. Opgaven bedømmes alene af eksaminator. Ved opgaver eksaminator bedømmer til ikke-bestået bedømmes opgaven tillige af en intern censor.

De studieelementer, der ligger til grund for prøven, har en vægt på 5 ECTS."