



AALBORG UNIVERSITET

STUDIENÆVNET FOR
KOMMUNIKATION OG DIGITALE MEDIER
EFTERÅR 2015

Semesterbeskrivelse 7. Semester Interaktive Digitale Medier, Aalborg

Overordnet semesterbeskrivelse

Oplysninger om semesteret

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

Studienævn: Kommunikation og Digitale Medier

Studieordning: Studieordning for kandidatuddannelserne i Kommunikation og Digitale Medier, Interaktive digitale medier, september 2015:

http://www.fak.hum.aau.dk/digitalAssets/107/107892_ka_interaktivedigitalemedier_2015_hum_aau.dk.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. Derudover er der fokus på agil konceptudvikling og digitale formidlingsformer og 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 (37,5 time/uge)** bestående af forberedelse til undervisning, undervisningsdeltagelse, gruppearbejde, vejledning og eksamener.

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

Semesterkoordinator og sekretariatsdækning

Ankerlærere: Morten Lund (mlund@hum.aau.dk) og Claus Østergaard (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 Kommunikation og Digitale Medier

Modulansvarlige

Morten Lund og Claus Østergaard.

Type og sprog

Projektmodul

Undervisning og tekster er på dansk og engelsk

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.

Mål

Den studerende skal gennem modulet opnå:

Viden om:

- interaktive digitale medier med fokus på interaktivitet, usability og user experience med 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 mediers 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.

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. Litteraturgrundlag: 1500 standardsider vejledergodkendt, selvvalgt litteratur i tilknytning til projektet.

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

EMNE1: Forståelsesrammer Vedrørende Interaktive Digitale Medier

K1: Medier og medieteorier

Undervisningens karakter: Forelæsning

v. Jens F. Jensen

Indhold

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.

Litteratur

Jens F Jensen (1994) "Teknologi-semiotik"

Sekundær Litteratur

Kan downloades. Læses enten før eller efter kursugangen.
Uddrag fra Pine og Korn (2010) "Infinite Possibilities"

K2: Interaktion, interaktivitet og interaktivitetsformer

Undervisningens karakter: Forelæsning

v. Jens F. Jensen ^[1]_[SEP]

Indhold

På denne kursugang 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. ^[1]_[SEP]

Litteratur

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. ^[1]_[SEP]

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

Sekundær Litteratur

Kan downloades. Læses enten før eller efter kursugangen.

Jens F. Jensen: Interactivity PDF fil ^[1]_[SEP]

Jens F. Jensen: Interactivity - revisited PDF fil

Interactivity_powerpoint_3- 9- 13 PDF fil

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

Undervisningens karakter: Forelæsning

v. Tem Frank Andersen

Indhold

Den 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

Litteratur

Andersen, Tem Frank (2005). Unge og Computerkultur. Ambivalens og socialt spillerum i gymnasieelevers computerbrug. AAU: Institut for læring. 70 Sider.

EMNE2: Usability og User Experience

K1: Usability

Undervisningens karakter: Forelæsning og Workshop

v. Morten Lund

Indhold

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

Litteratur

Cockton, Gilbert (2014): Usability Evaluation. In: Soegaard, Mads and Dam, Rikke Friis (eds.). "The Encyclopedia of Human-Computer Interaction, 2nd Ed.". Aarhus, Denmark: The Interaction Design Foundation. Available online at https://www.interaction-design.org/encyclopedia/usability_evaluation.html . 25 sider

Nielsen, Jakob (2000). Why You Only Need to Test with 5 Users. <http://www.nngroup.com/articles/why-you-only-need-to-test-with-5-users/> . 5 Sider

Ritter, Frank et al. (2014). Summary, in Foundations for Designing User-Centered Systems, p. 383-408. Springer. 25 Sider.

K2: User Experience

Undervisningens karakter: Forelæsning
v. Jens F. Jensen

Indhold

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.

Litteratur

Blythe, M., M. Hassenzahl, E.L.- C. Law and A.P.O.S.Vermeeren (2007), 'An analysis framework for user experience (UX) studies: a green paper', in E. Law, A.Vermeeren, M. Hassenzahl and M. Blythe (eds), Towards a UX Manifesto, Lancaster: COST294- MAUSE Affiliated Workshop,COST, pp. 3–5. 2 Sider.
http://www.academia.edu/2880385/An_analysis_framework_for_user_experience_UX_studies_A_green_paper

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

Forlizzi, J. and S. Ford(2000), 'The building blocks of experience: an early framework for interaction designers', in Proceedings of the 3rd Conference on Designing Interactive Systems (DIS 2000): Processes, Practices, Methods, and Techniques, New York:ACM, pp. 419–23. 4 Sider.
<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. 4 Sider.

Hassenzahl, M. and N. Tractinsky (2006), 'User experience – a research agenda', Behaviour and Information Technology, 25 (2), March–April, 91–7. 7 Sider.
<https://ccrma.stanford.edu/~sleitman/UserExperienceAResearchAgenda.pdf>

Law, E.L, A.P.O.S. Vermeeren, M. Hassenzahl and M. Blythe (2007a), 'Towards a UX manifesto', in Proceedings of the 21st BCS HCI Group Conference, Lancaster: Lancaster University, pp. 205–6. 2 Sider.

Roto, V., E. Law, A. Vermeeren and J. Hoonhout (2011), 'User experience white paper. Bringing clarity to the concept of user experience', Paper presented at the Dagstuhl Seminar on Demarcating User Experience, 15–18. September 2010. 3 Sider.

EMNE3: Konceptudvikling og Prototype-design I Forbindelse med Interaktive Digitale Medier

K1 + K2 + K3: Design games

Undervisningens karakter: Forelæsning og design af konstruerende øvelser
v. Sune Gudiksen

Indhold

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

Litteratur

Gray, D., Brown, S., & Macanuso, J. (2010). *Gamestorming: A playbook for innovators, rulebreakers, and changemakers*. O'Reilly Media, Inc. 6 Sider.

Vaajakallio, K. (2012). *Design games as a tool, a mindset and a structure*. PhD-Dissertation. Aalto University. Chapter three. 46 Sider.

Brandt, E. (2006). *Designing exploratory design games: a framework for participation in participatory design?*. In *Proceedings of the ninth conference on Participatory design: Expanding boundaries in design-Volume 1* (pp. 57-66). ACM. 10 Sider.

Gudiksen, S. K. (2014). *Game feedback techniques: Eliciting big surprises in Business Model Design*. Design Research Society, 204-219. 15 Sider.

Gudiksen, S. (2014). *Codesigning business models: Engaging emergence through design games*. PhD-Dissertation. Aalborg University. (Kapitel om design games). 15 Sider.

K4: Prototype-design

Undervisningens karakter: Forelæsning
v. Søren Bolvig Poulsen

Indhold

Forelæsningen introducere prototyping og diskutere værdien af dette op mod design processen.

Litteratur

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

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

EMNE4: Fagspecifik Videnskabsteori

Kurset består af tre kursusgang på tre timer hver. Hver kursusgang vil indeholde forelæsning, workshop og studenteroplæg. Gruppearbejdet vil blive tilrettelagt i forhold til de valgte projektemner og -grupper. Det forventes, at de studerende medbringer en bærbar computer eller lignende med adgang til internettet.

Det forudsættes at følgende bøger er læst inden kursets start (efter modulet i Agil konceptudvikling (U-CrAc)):

- Dourish, P. (2004). *Where the Action Is*. MIT Press. 209 Sider.

- McLuhan, M. (1964). *Understanding Media: The Extensions of Man*. New York. 396 Sider.

K1: Introduktion til den fagspecifikke videnskabsteori

Undervisningens karakter: Forelæsning og øvelser
v. Thessa Jensen

Indhold

Kursusgangen gennemgår den læste litteratur, og foretager herigennem en grundlæggende introduktion til den fagspecifikke videnskabsteori.

Litteratur

Dourish, P. (2004). *Where the Action Is*. MIT Press.

from <http://books.google.com/books?id=DCIy2zxrCqcC>

McLuhan, M. (1964). *Understanding Media: The Extensions of Man*. New York.

from

[http://teleensm.ummtto.dz/pluginfile.php/201482/mod_resource/content/1/%5BMarshall_McLuhan%5D_Understanding_media\(BookZa.org\).pdf](http://teleensm.ummtto.dz/pluginfile.php/201482/mod_resource/content/1/%5BMarshall_McLuhan%5D_Understanding_media(BookZa.org).pdf)

K2: Hvad er forskning?

Undervisningens karakter: Forelæsning og øvelser

v. Thessa Jensen

Indhold

Kursusgangen giver et overblik over de sidste årtiers design research, samtidig med at der vil være fokus på det akademiske håndværk i forhold til at designe en undersøgelsesproces. Bl.a. bliver der introduceret til forskellige metoder og værktøjer, som muliggør en videnskabelig tilgang til projektskrivningen.

Litteratur

Bayazit, N. (2004). Investigating Design: A Review of Forty Years of Design Research. *Design Issues*, 20(1), 16–29. 13 Sider.

K3: Forskellige tilgange til sammenhængen mellem design og forskning

Undervisningens karakter: Forelæsning og øvelser

v. Thessa Jensen

Indhold

Kursusgangen fokuserer på, hvordan humanistiske forskningstraditioner kan forenes med designteorier og -metoder. Der vil blive lagt vægt på at designe det videre forløb i forbindelse med projektarbejdet med særlig henblik på de udfordringer, de enkelte projektgrupper står med.

Litteratur

Faste, T., & Faste, H. (2012). Demystifying “design research”: Design is not research, research is design. *Proceedings of the IDSA*.

from http://www.academia.edu/download/30962088/demystifying_design_research.pdf

Gaver, W. (2012). What should we expect from research through design? In *Proceedings of the SIGCHI conference on human factors in computing systems* (pp. 937–946). ACM. Retrieved from <http://dl.acm.org/citation.cfm?id=2208538> . 9 Sider.

K4: Interaktive digitale medier

Undervisningens karakter: Forelæsning og øvelser

v. Thessa Jensen

Indhold

Hvad er potentialet for interaktive digitale medier? Hvordan påvirker forskellige medier og mediers indhold vores samfund, vores måde at omgås andre mennesker på, vores liv i det hele taget? Denne sidste kursusgang fokuserer på, hvordan medier og deres påvirkning skal medtænkes i projektarbejdet.

Litteratur

Julier, G. (2007). *The Culture of Design*. SAGE.

Studiefagsmodul: Agil konceptudvikling i et designforskningsperspektiv

Modulet udgør 5 ECTS point svarende til 137,5 arbejdstimer

Placering

7. Semester.

Samlæses med Oplevelsesdesign

Studienævnet for Kommunikation og Digitale Medier

<p>Afvikles inden udgangen af September Undervisningen finder sted i BYENSRUM Workshopen, U-CrAc, afvikles med andre uddannelser fra AAU og UCN, samt med lokale virksomheder, som rekvirerter. Se mere på www.ucrac.dk eller ret henvendelse til Søren Bolvig Poulsen på bolvig@hum.aau.dk Workshopen medfinanseres af eget og øvrige studienævn, samt Invio.</p>
<p>Modulansvarlig Søren Bolvig Poulsen</p>
<p>Type og sprog Modulet er et studiefagsmodul Undervisningen foregår på dansk</p>
<p>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'.</p> <p>Den studerende skal gennem modulet opnå:</p> <p>Viden om:</p> <ul style="list-style-type: none"> • agile undersøgelses- og syntesemetoder • brugercentrerede innovative fremstillingsprocesser • digitale design redskaber og metoder til konceptudvikling • innovation, professionel praksis og tværfaglige samarbejdsformater <p>Færdigheder i:</p> <ul style="list-style-type: none"> • at observere og analysere praksisproblematikker • at syntetisere og konceptualisere med digitale medier • at kunne arbejde problemorienteret i tværfaglige sammenhæng <p>Kompetencer til:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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
<p>Fagindhold og begrundelse Modulet introducerer de studerende til i professionelt refleksivt arbejde at identificere problematikker i praksis, idet modulet bygger på to elementer; 1) U-CrAc workshopen og 2) en teoretisk placering og diskussion af de studerendes virke. Gennem en iterativ og løsningsorienteret proces i U-CrAc 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'. Efterfølgende vil processen blive belyst og diskuteret teoretisk, hvor emner som reseach through design, abduction og faglig positionering udfoldes.</p>
<p>Omfang og forventning Modulets omfang er 14 kursusgange, 5 ECTS-point.</p> <p>Med kursusforberedelse i form af læsning og opgaveløsning forventes der en arbejdsbelastning på 137,5 timer, og modulet består via aktiv deltagelse.</p>
<p>Modulaktiviteter (kursusgange med videre)</p> <p>K1: Introduktion til U-CrAc Kort forelæsning gerne i forbindelse med introduktionsdagen v. Søren Bolvig Poulsen</p> <p>Indhold Modulet "Agil konceptudvikling i et designforskningsperspektiv" introduceres, hvor workshopen U-CrAc ligeledes præsenteres med de øvrige aktører, bagvedliggende rationaler og formål. De er ligeledes en forventningsaf-</p>

stemning i forhold til hvilken rolle, som de studerende skal tage på sig i workshoppen.

Litteratur

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

K2: Brugerdreven innovation i design

Forelæsning med opgave

v. Søren Bolvig Poulsen

Indhold

I denne forelæsning vil vi præsentere en argumentation for brugerstudier i design, samt en række tilgange til anvendelse af brugerstudier i design. Vi vil fokusere på hvordan wicked problems udfordre designprocessen – særligt, når brugerdata skal transformeres til design-viden. Her vil vi vægte den iterative proces og derved den agile tilgang. Slutteligt vil vi kort relatere dette til deduktion, induktion og abduktion. Vi vil løbende i forelæsningen holde emnerne op mod U-CrAc workshoppens struktur.

Litteratur

Buchanan, R. (1992). "Wicked Problems in Design Thinking." Design Issues Vol. 8(No. 2): s. 5-21. 16 Sider.

Chayutshakij, 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. p. 1-10. 10 Sider.

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

Sekundær litteratur

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

K3: Forventningsafstemning & brug af website

Kort forelæsning med opgave

v. Maria Gudiksen (betales af eget studienævn) og Ramesh Krishnasamy

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 nok 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.

K4: Design Etnografi

Forelæsning med opgave

v. Søren Bolvig Poulsen

Indhold

Hvad kan vi lære ved at drage ud i felten? Hvad bør vi observere? Hvordan bør vi observere? Hvordan skal vi dokumentere vores observationer? Hvilket tankesæt bør vi 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, p. 79–93. 14 Sider.

Ylirisku, S., Buur, J., 2007. Designing with Video - Focusing the user-centred design process . Springer-Verlag, London, UK. Chapter 2, Studying what people do, p. 37-87. 50 Sider.

K5: Innovationsspor – innovationsanslag fra felten

Forelæsning med opgave
v. Søren Bolvig Poulsen & Louise Møller Nielsen

Indhold

I denne forelæsning vil vi diskutere de udfordringer, der kan opstå i forbindelse med at transformere observationer og data til design-viden. 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. p. 1-18. 18 Sider.
Kolko, Jon (2010) 'Transforming Research into Great Innovations' <http://www.fastcodesign.com/1663002/how-do-you-transform-good-research-into-great-innovations> . p. 1-3. 3 Sider.
Kolko, Jon (2010) 'Connecting Research and Innovation with Synthesis'. p. 1-5. 5 Sider.
<http://johnnyholland.org/2010/12/connecting-research-and-innovation-with-synthesis/>

K6: Video snippets

Forelæsning med opgave
v. Søren Bolvig Poulsen

Indhold

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

Litteratur

Botin, Lars; Poulsen, Søren Bolvig; Poulsen, Søren Bolvig. (2014) Video in User-Centered Design. ApEX Anthology. ed. / ApEX. Aalborg Universitetsforlag, 2014. p. 1-19. 19 Sider.
Buur, J., Binder, T., Brandt, E. (2000). Taking Video beyond 'Hard Data' in User Centred Design. Participatory Design Conference, New York, PDC 2000. p.1-10. 10 Sider.
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. p. 1-7. 7 Sider.
Poulsen, Søren Bolvig; Thøgersen, Ulla (2011) Embodied design thinking : a phenomenological perspective. In: CoDesign, Vol. 7, No. 1, 01.03.2011, p. 29-44. 15 Sider.

K7: Design af service cyklusser

Forelæsning med opgave
v. Sune Gudiksen

Indhold

Designing service cycles can support both the mapping and designing of activities over time with a strong sense of the user experience. Elements to address in the design of service cycles include returned/prolonged service offerings; Dynamic user/customer relationship; Core/periphery of the service; Future scenarios versus status quo; Time division in before/during/after, seasonal or annual division. Service design emphasizes the need to work with time (and space) as a design issue which is the main differentiator compared with product development.

Litteratur

Gudiksen, Sune Klok; Brandt, Eva. (2014)The service Ouroboros: Designing persona service cycles. Service futures - Service design conference. p. 1-12. 12 Sider.

K8: Material storytelling

Forelæsning med opgave
v. 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. p. 1-20. 20 Sider.

K9: Design Fiction - speculating about the future through design

Forelæsning med opgave
v. 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. p. 1-16. 16 Sider.

Sterling, B. (2011). Patently Untrue, Wired.com article on design fiction, October 2013, retrieved from <http://www.wired.co.uk/magazine/archive/2013/10/play/patently-untrue> p. 1-16. 16 Sider.

K10: Video skitsering som prototyping

Forelæsning med opgave
v. Peter Vistisen

Indhold

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

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

Download ydermere først 30-dages prøveudgaven af Adobe Premiere (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:, p. 22-27. 5 Sider.

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

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

Vistisen, P, Jensen T. & Poulsen S.B. (2015). Animating the Ethical Demand – exploring user dispositions in industry innovation cases through animation-based sketching, Paper presented at ETHICOMP 2015, Leicester, UK. p.19.

K11: Video sketching & product formation

v. Claus Rosenstand

Description

The creation cycle is explored; elaborating on setting, idea, contract, concept, core design, 1st usable, production, alpha, beta, and Master. Focus is on the product formation of innovative digital media solutions characterized by a fuzzy front-end development. Especially examples of animation-based sketches are given in order to show how to reduce uncertainty in the creation of the core design of a digital media product.

Litterature

Rosenstand, C A F., Laursen, P K 2013, Managing Functional Power: In Vision Driven Digital Media Creation. Akademisk kvarter, 6, 81-94. 13 Sider.

Vistisen, P, Rosenstand C A F, Facilitating consensus in collaborative design processes through animation-based sketching. 1-20. 20 Sider.

K12: Koncept kommunikation

Forelæsning med opgave

NAKU af Maria Gudiksen (betales af eget studienævn)

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/>

K13: Research refleksioner på U-CrAc

Forelæsning x 2 med opgave

v. 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.

Endvidere beskrives hvorledes hele processen kan betragtes som 'research via design'.

De studerende vil blive tildelt en opgave i ugen op til forelæsningen, som formentligt ligger op til præsentation i plenum.

Litteratur

Buchanan R. (1999) Design Research and the New Learning. Design Issues, Vol. 17, No. 4, P. 3-23. 20 Sider.

Dorst, K. (2011). The core of 'design thinking' and its application. Design Studies, 32(6), 521-532. 11 Sider.

Fallman, D. (2008) The Interaction Design Research Triangle. Design Issues, Vol. 24, No. 3, P. 4-18. 14 Sider.

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

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

Placering

7. Semester

Studienævnet for Kommunikation og Digitale Medier

Modulansvarlig

Ole Ertløv Hansen

Type og sprog

Modulet er et studiefagsmodul.
Undervisningen foregår på dansk.

Mål

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

I tilknytning til modulet udbydes undervisning inden for følgende områder:

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

Den studerende skal gennem modulet opnå:

Viden om:

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

Færdigheder i:

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

Kompetencer til:

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

Fagindhold og begrundelse

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

I tilknytning til modulet udbydes undervisning inden for følgende områder:

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

Omfang og forventning

Modulet har et omfang på 5 ECTS. Med kursusforberedelse i form af læsning og opgaveløsning forventes der en arbejdsbelastning på 137,5 timer

Modulaktiviteter (kursusgange med videre)

K1: Kursus- og fagintroduktion

Undervisningens karakter: Forelæsning
v. Ole Ertløv Hansen

Indhold

Denne lektion vil gennemgå kurset og dets eksamensform.

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

Litteratur

Aarseth, E. (1997). Cybertexts, kap. 1, s. 1 – 23. 23 Sider.
Salen & Zimmerman (2004): Rules of Play. MIT Press (udvalgte dele)

K2+3: Digital narratologi og ludologi - strukturer, reception og oplevelse 1+2 (fordelt over to kursusgange)

Undervisningens karakter: Forelæsning
v. Ole Ertløv Hansen

Indhold

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

Litteratur (foreløbig):

Aarseth, E., (2012): "A Narrative Theory of Games", (Paper) FDG '12, May 29-June 1, 2012 Raleigh, NC, USA.
Mawhorter, Mateas, Wardrip-Fruin & Jhala, (2014): "Towards a Theory of Choice Poetics". (Paper) fdg2014.
http://fdg2014.org/papers/fdg2014_paper_19.pdf
Hansen, O. E. (2009): "Computerspillets interaktive dramaturgi" In Peripeti 11-2009.
http://www.peripeti.dk/pdf/peripeti_11_2009.pdf
Thabet, T. (2015). Video Game Narrative and Criticism. Playing the Story. Palgrave Macmillan

Sekundær litteratur (anbefalet – ikke obligatorisk):

Hansen, O. E. (2005): "At spille for at spille" in Spillets verden, Walther & Jessen (ed.), Danmarks Pædagogiske Universitets Forlag, København
Ryan M.-L. (2001): Narrative as Virtual Reality, The John Hopkins University Press, Baltimore/London (kan tilgås online gennem AUB)
Kinder, M. (2003) "Designing a Database Cinema". In Shaw & Weibel (ed.) Future Cinema. MIT Press

K4+5: Narratologi og Kreation 1+2 (fordelt over to kursusgange)

Undervisningens karakter: Forelæsning
v. Claus Rosenstand

Indhold

Kursusgangene har fokus på narratologi i forhold til kreation af interaktive digitale mediesystemer. Og som studerende vil du specielt opnå færdigheder i at kunne identificere, typificere og kvalificere interaktive systemer gennem narrativ viden. Dette er med henblik på, at få en kompetence til at omsætte analytiske færdigheder til at igangsætte design af digitale, interaktive mediesystemer.

Kursusgangene er i deres progression bygget op over tre forskningsspørgsmål:

Hvad er narrative digitale mediesystemer?

Hvilke typer af narrative digitale mediesystemer er der?

Hvordan kvalificeres narrative digitale mediesystemer?

Interaktive narrative systemer identificeres som simulative systemer, hvor det simulative er en grundgenre på

linje med didaktik, epik og dramatik. Og ved at koble dette til en HCI og Datalogisk forståelse af computersystemer gives en abstrakt digital narrativ systemmodel, der kan anvendes i kreationen af narrative digitale mediesystemer. Systemmodellen kobles videre til en sammenhængende forståelse af og sondring mellem Game Play, Game Mechanics og Game Universe.

Det narratologiske frames semiotisk, hvor der helt praktisk kigges på interaktive narrative systemer som tekst – som systemer af tegn, med tre narrative dimensioner – præmis, plot og struktur. Videre ses der på, hvordan kontrollen over de narrative dimensioner mellem bruger og system distribueres; samt hvilke kvaliteter, der knytter sig til denne distribution.

Dette sætter en udvikler i stand til at tage afsæt i, hvilke kvaliteter man ønsker et digitalt narrativt produkt skal have, og så derudfra bestemme, hvordan man som udvikler skal distribuere kontrollen over de narrative dimensioner mellem bruger og system.

De 2 kursusgange kvalificerer også til 8. semesters modulet i "projektledelse og strategisk design". I det gode projektledelse og en strategisk udførelse kvalificeres af en teoretisk, konstruerende forståelse af, hvad der identificerer, typificerer og kvalificerer narrative digitale mediesystemer.

Litteratur

Genre transgression in interactive works

Computerspilsmanifest I.

Pedagogical Forms in Simulative E-Learning Systems.

Sekundær Litteratur

SWIM.

(teorikapitlet s. 91-130): Kreation af narrative multimediesystemer. 39 Sider.

K6: Transmedia / Cross-media

Undervisningens karakter: Foredrag og øvelser

v. Jens F. Jensen

Indhold

Termerne Transmedia og Cross-media ligger tæt op ad hinanden. De henviser begge til medieformer og fiktive verdener, som eksisterer på tværs af distinkte medier og kunstformer og dermed også – fra brugerens perspektiv – til relaterede og integrerede medieoplevelser, der finder sted på tværs af flere forskellige medieplatforme, herunder både digitale og ikke-digitale. Transmedia som oplevelsesform forudsætter ofte en stor grad af brugerengagement og brugerinvolvering, da modtageren skal være opsøgende for at få alle dele af medieindholdet eller fortællingen med. Dette fænomen er blevet observeret af både medie-, litteratur-, spil- og kunstteoretikere, som har hæftet sig ved og identificeret forskellige karakteristika.

På denne kursusgang vil vi definere og diskutere termerne Transmedia og Cross-media og deres eventuelle differentieringer, cross-media kommunikation, transmedia storytelling.

Litteratur

Ryan, Marie-Laure. Transmedial storytelling and transfictionality, <http://users.frii.com/mlryan/transmedia.html> . 15 sider.

(Uddrag fra) Jenkins, Henry (2006). Convergence Culture. Where Old and New Media Collide. New York University Press. 20 sider.

Sekundær litteratur

Jenkins, Henry (2011). Transmedia 202: Further Reflections.

www.henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html

Jenkins, Henry (2009) The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling 1 & 2

http://www.convergenceculture.org/weblog/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.php

http://henryjenkins.org/2009/12/revenge_of_the_origami_unicorn.html

K7: Interaktive narrativer

Undervisningens karakter: foredrag og øvelser

v. Jens F. Jensen

Indhold

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

Litteratur

Jenkins, H. (2004). Game Design as Narrative Architecture. In First person: New Media as Story, Performance and Game, (eds.) N. Wardrip-Frun & P. Harrigan. Cambridge: MIT Press . 26 sider.

Ryan, Marie-Laure (2008). Interactive Narrative, Plot Types, and Interpersonal Relations. In (eds.) N. Szilas & U. Spierling, Interactive Storytelling: Second Joint International Conference on Interactive Digital Storytelling. Berlin: Springer . 12 sider.

Ryan, Marie-Laure (2009). From Narrative Games to Playable Stories. Toward a Poetics of Interactive Narrative. In Story Worlds: A Journal of Narrative Studies 1 (1). 17 sider.

<http://muse.jhu.edu/journals/stw/summary/v001/1.ryan.html> og til download nedenfor

Ryan, Marie-Laure (2001). Beyond Myth and Metaphor. The Case of Narrative in Digital Media. Gamestudies, issue 1. <http://www.gamestudies.org/0101/ryan/> . 15 sider.

Sekundær litteratur

Ryan, Marie-Laure (2005). Peeling the Onion: Layers of Interactivity in Digital Narrative Texts. Based on a talk presented at the Conference "Interactivity of Digital Texts," Münster, Germany, May 2005

<http://users.frii.com/mlryan/onion.htm> . 20 sider.

Uddrag fra Crawford, Chris (2013). Interactive storytelling. New Riders . 18 sider.

K8+K9: Analyse af Digital Narratologi: Spilanalyse

Undervisningens karakter: Forelæsning

v. Ole Ertløv Hansen

Indhold

Fordelt over to kursusgange vil vi gennemgå og diskuterer Clara Fernández-Vara Introduction to Game Analysis med henblik på at skabe en forståelse for grundstrukturen i en spilanalyse samt opbygge et dertilhørende vokabularium.

Litteratur

Fernández-Vara, C. (2015) Introduction to Game Analysis. Routledge, New York. 288 Sider.

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.

