



Semesterbeskrivelse 7. semester Cand. IT i Oplevelsesdesign

Overordnet semesterbeskrivelse

Oplysninger om semesteret

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

Studienævn: Kommunikation og Digitale Medier

Studieordning: Studieordning for Kandidatuddannelsen i Informationsteknologi, Oplevelsesdesign, september 2015:

http://www.fak.hum.aau.dk/digitalAssets/107/107908_ka_oplevelsesdesign_2015_hum_aau.dk.pdf

Semesterets temaramme

"Oplevelsesdesign: fra problem til koncept"

Semesterets organisering og forløb

Uddannelsens 7. semester er forankret i et 15 ECTS-point projektmodul i "Oplevelsesdesign: Fra problem til koncept", et 5 ECTS-point modul i "Agil konceptudvikling i et designforskningsperspektiv", 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.

Projektaflevering er 17. december, 2015, senest kl. 12.00

Semesterkoordinator og sekretariatsdækning

Ankerlærere: Jens F. Jensen (jensf@hum.aau.dk) og Mette Skov (skov@hum.aau.dk)

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 Kommunikation og Digitale Medier

Modulansvarlige

Jens F. Jensen 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."

Citeret fra http://www.fak.hum.aau.dk/digitalAssets/107/107908_ka_oplevelsesdesign_2015_hum_aau.dk.pdf

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 eller 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 interes-

sentinvolverende 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:

- A: it-baserede oplevelsesteknologier
- B: design og designprocesser, herunder evaluering
- C: kreativitetsteknikker
- D: 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.

Delmodul A: 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. Kursusgangene vil veksle mellem forelæsninger, dialog, øvelser og workshops. Kursusindholdet vil være case-baseret.

1. Kursusgang: Oplevelsesøkonomi og Oplevelsesdesign, v/Jens F. Jensen

På denne kursusgang ser vi på de grundlæggende definitioner, beskrivelser og forståelser af Oplevelsesøkonomi og oplevelsesdesign. Vi ser på forskellige tilgange til området, retninger og positioner samt aktuelle trends og tendenser.

Undervisningens form: Forelæsning, dialog, øvelser og workshop.

Litteratur:

Pine, J., & J. Gilmore (1998). Welcome to the Experience Economy. Harvard Business Review, July-August 1998. p. 97-106

Bille, Trine (2009). Oplevelsesøkonomiens betydning i økonomien og kulturpolitikken. In *Nordisk Kulturpolitik*

Erhvervs- og Byggestyrelsen og Center for Kultur- og Oplevelsesøkonomi (2011). *Vækst via Oplevelser*. Erhvervs- og Byggestyrelsen. p. 1-41

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.

Undervisningens form: Forelæsning, dialog, øvelser og workshop.

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. p. 3-25

3. kursusgang: User Experience og User Experience Design

v/ Jens F. Jensen

Kursusmanchet: 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.

Undervisningens form: Forelæsning, dialog, øvelser og workshop.

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.
http://www.academia.edu/2880385/An_analysis_framework_for_user_experience_UX_studies_A_green_paper

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.

Hassenzahl, M. and N. Tractinsky (2006), 'User experience – a research agenda', *Behaviour and Information Technology*, 25 (2), March–April, 91–97.
<https://ccrma.stanford.edu/~sleitman/UserExperienceAResearchAgenda.pdf>

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

Roto, V., E. Law, A. Vermeeren and J. Hoonhout (2011), 'User experience white paper. Bringing clarity to the concept of user experience', Paper presented at the *Dagstuhl Seminar on Demarcating User Experience*, 15–18 September 2010
<http://www.allaboutux.org/files/UX-WhitePaper.pdf> p. 4-12

Sekundær litteratur:

Jensen, Jens F. (2013). *UX, XD & UXD. User Experience, Experience Design og User Experience Design. 8 paradokser – og 8 forsøg på (op)løsninger. Mod fælles forståelser og definitioner*. Aalborg: Aalborg Universitetsforlag.

4. Kursusgang: Oplevelsesdesign og IT-baseret oplevelsesdesign,

v. Jens F. Jensen

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

Undervisningens form: Forelæsning, dialog, øvelser og workshop.

Litteratur:

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

<http://goodgestreet.com/docs/forlizziDIS00.pdf>

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

Sekundærlitteratur

Hassenzahl, Marc (2010). *Experience Design: Technology for All the Right Reasons*, Synthesis Lectures on Human-Centered Informatics).

Wright, P. & McCarthy, J. (2010). *Experience-centered design: design, users and communities in dialogue*. Morgan & Claypool Publishers (uddrag).

McCarthy, John, & Peter Wright (2007). *Technology as Experience*. MIT Press (uddrag)

Delmodul B: Design & designprocesser (D&D)

1. Kursusgang: Design og designprocesser – et overblik og grundlæggende principper v/ Mette Skov (2 lektioner)

Denne kursusgang vil introducere til design og designprocessen. Vi vil gennemgå forskellige definitioner af og tilgange til design samt undersøge forskellige designprocesmodeller. Endelig vil vi diskutere, hvordan man kan dokumentere sin designproces i projektrapporter.

Litteratur:

Buchanan, R. (2001). Design research and the new learning. *Design issues*, 17(4), 3-23.

Kolko, J. (2010). Abductive thinking and sensemaking: The drivers of design synthesis. *Design Issues*, 26(1), 15-28.

Sanders, L. (2008). An evolving map of design practice and design research. *Interactions*, 15(6), 13-17.

Supplerende litteratur:

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

Rogers, Y., Sharp, H., & Preece, J. (2011). *Interaction design: Beyond human computer interaction*. Chichester, U.K.: Wiley. (Kapitel 9).

2. Kursusgang: Oplevelsesdesign – en introduktion til begreber, designtilgange og paradokser v/ Sune Gudixen (2 lektioner)

I denne kursusgang introduceres til måder at forstå og tilgå oplevelsesdesign-processer, og der gives et indblik i uddannelsens paradokser set fra et design perspektiv. Der arbejdes med to forståelser og perspektiver på oplevelsesdesign – et produktorienteret perspektiv hvor oplevelsesdesigneren har til opgave at sammentænke æstetik, usability, kontekstuelle faktorer mv. (*user experience* begreb) og et service-oplevelsesperspektiv hvor oplevelsesdesigneren har til opgave til at designe/tilrettelægge et forløb med flere interaktioner over tid og sted (*service/experience design*). Det diskuteres dels hvordan disse to retninger over de seneste år er blevet mere integreret resulterende i et mere mudret billede og dels hvordan IT kan indgå som et hoved- eller delelement i de to perspektiver.

Litteratur:

McCarthy, J. & Wright, P. (2007). *Technology as experience*. The MIT press. (Chapter 4)

Hassenzahl, M., & Tractinsky, N. (2006). User experience-a research agenda. *Behaviour & information technology*, 25(2), 91-97. (Også læst til en tidligere kursusgang)

Zomerdijk, L. G., & Voss, C. A. (2010). Service design for experience-centric services. *Journal of Service Research*, 13(1), 67-82.

Polaine, A., Løvlie, L., & Reason, B. (2013). *Service design. From Implementation to Practice*. New York: Rosenfeld Media. (Chapter 2 & 3)

3. Kursusgang: Brugeranalyse v/ Mette Skov (3 lektioner)

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, interesser 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).

Rogers, Y., Sharp, H., & Preece, J. (2011). *Interaction design: Beyond human computer interaction*. Chi-

chester, U.K.: Wiley. (Kapitel 7+10).

4. Kursusgang: Sketching i designprocesser

v/ Sune Gudiksen (2 lektioner)

I denne kursusgang gives et overblik over forskellige måder at sketche sine idéer, som en måde at nå fra idé til koncept. Samtidig gives en indføring i hvad sketching som arbejds- og tænkeform, som en form for 'backtalk med materialer'.

Litteratur:

Greenberg, S., Carpendale, S., Marquardt, N., & Buxton, B. (2011). *Sketching user experiences: The workbook*. Elsevier.

Winograd, T. (1996). Reflective Conversation with Materials An interview with Donald Schön by John Bennett. *Bringing Design to Software* (1st ed.) Harlow: Addison Wesley, 171-189.

Schön, D. A. (1988). Designing: Rules, types and words. *Design studies*, 9(3), 181-190.

Delmodul C: Kreativitetsteknikker

1. Kursusgang: 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:

Antal, Ariane Berthoin (2009). Transforming organisations with the arts. TILLTEurope. p. 1-83

2. kursusgang: Solution Camp 1.

Jutlander Bank, d. 22. oktober, Aars.

3. og 4. kursusgang: Kreative teknikker: Kreativitetsforskning

v/ Christian Jantzen

6 timer: 4 k-timer, 2 øvelsestimer

Hvad vil kreativitet sige og hvordan spiller kreative evner sammen med andre evner og med situationelle faktorer? Denne kursusgang præsenterer nogle nøgletekster i kreativitetsforskningen og et bud på, hvordan denne forskning kan omsættes i praksis.

Litteratur

Amabile, T. M. (1983). The social psychology of creativity: A componential conceptualization. *Journal of personality and social psychology*, 45(2), 357-376.

De Bono, E. (1989). *Six thinking hats*. London: Penguin. (uddrag)

Sternberg, R. J., & Lubart, T. I. (1999). *The concept of creativity: Prospects and paradigms*. Handbook of creativity. (s. 3-15). Cambridge: Cambridge University Press.

5. kursusgang: Solution Camp 2.

Karriere på Kanten (Hansthalm), d. 27. oktober (hele dagen)

Delmodul D: 'Fagets forskningsmetoder & videnskabsteori'

Videnskabsteori, 7. sem. OD, efterår 2015

Det forudsættes at følgende bøger er læst inden kursets start (efter U-Crac):

Dourish, P. (2004). *Where the Action Is*. MIT Press.
from <http://books.google.com/books?id=DCly2zxrCqcC>

McLuhan, M. (1964). *Understanding Media: The Extensions of Man*. New York.
from
[http://teleensm.ummto.dz/pluginfile.php/201482/mod_resource/content/1/%5BMarshall_McLuhan%5D_Understanding_media\(BookZa.org\).pdf](http://teleensm.ummto.dz/pluginfile.php/201482/mod_resource/content/1/%5BMarshall_McLuhan%5D_Understanding_media(BookZa.org).pdf)

1. kursusgang: Metoder og redskaber

v/Thessa Jensen

Fredag, 2. oktober 2015, kl. 10.15 - 14.15

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.

Det forudsættes, at de studerende medbringer bærbar computer eller lignende med adgang til internettet.

Litteratur:

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

2. kursusgang: Forskellige tilgange til sammenhængen mellem design og forskning,

v/Thessa Jensen

Torsdag, 12. november 2015, kl. 10.15 - 14.15

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.

Det forudsættes, at de studerende medbringer bærbar computer eller lignende med adgang til internettet.

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>

3. kursusgang: Videnskabsteori: Situationsanalyse

v/ Chr. Jantzen

6 timer: 4 k-timer, 2 øvelsestimer

Hvad består en situation af, hvordan får man beskrevet situationens komponenter og helhedsindtryk og hvad betyder ændringer af enkelte komponenter for helhedsindtrykket? Denne kursusgang præsenterer en metode til situationsanalysen samt det videnskabsteoretiske grundlag for denne tilgang, nemlig strukturalismen. Hensigten er at sætte den studerende i stand til at beskrive og analysere situationer, der skal designes (til) på en systematisk måde.

Litteratur

Jakobson, R. (1956). Two aspects of language and two types of aphasic disturbances. I Jakobson, R., & Halle, M., *Fundamentals of language*. (s. 55-81). 's-Gravenhage: Mouton.

Jantzen, C. & Rasmussen, T.A. (2014). Oplevelsessteder: Set fra et tekstanalytisk perspektiv. I Jantzen, C. (red.), *Oplevelsessteder. Tekstanalytiske tilgange til oplevelsesdesigns*. (s. 7-37). Aarhus: Systime.

Larsen, S. E. (2008). Strukturalisme. I J. Fibiger, G. V. B. Lütken, & N. Mølgaard (red.), *Litteraturens tilgange*. (2. udgave udg., s. 145-173). Århus: Systime Academic.

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.

Sidetal: Projektrapporten skal minimum være på 15 sider og maximum 20 sider pr. studerende (dog maximum 30 sider ved individuel studerende).

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

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

Bedømmelsesform: En karakter efter 7-trinsskalaen.

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

Omfang: 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: 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

Modulansvarlig

Søren Bolvig Poulsen

Type og sprog

Modulet er et studiefagsmodul

Undervisningen foregår på dansk

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'.

Den studerende skal gennem modulet opnå:

Viden om:

- agile undersøgelses- og syntesemetoder
- brugercentrerede innovative fremstillingsprocesser
- digitale design redskaber og metoder til konceptudvikling
- innovation, professionel praksis og tværfaglige samarbejdsformater

Færdigheder i:

- at observere og analysere praksisproblematikker
- at syntetisere og konceptualisere med digitale medier
- at kunne arbejde problemorienteret i tværfaglige sammenhæng

Kompetencer til:

- at forholde sig kritisk, agilt og refleksivt til fagområdet gennem undersøgelse, analyse og syntese
- at forstå og reformulere praksisproblematikker og belyse potentielle løsningsrum
- at indgå i flerfagligt samarbejde om formulering af videnskabelige problemstillinger med udgangspunkt i praksis

Fagindhold og begrundelse

Modulet introducerer de studerende til i professionelt refleksivt arbejde at identificere problematikker i praksis, idet modulet bygger på to elementer; 1) U-CrAc workshoppen 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, abduktion og faglig positionering udfoldes.

Workshoppen, 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. Workshoppen medfinanseres af eget og øvrige studienævn, samt Invio og IT Vest.

Omfang og forventning

Modulets omfang er 14 kursusgange, 5 ECTS-point.

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

Modulaktiviteter (kursusgange med videre)

K1: Introduktion til U-CrAc

Kort forelæsning gerne i forbindelse med introduktionsdagen
v. Søren Bolvig Poulsen

Indhold

Modulet "Agil konceptudvikling i et designforskningsperspektiv" introduceres, hvor workshoppen U-CrAc ligeledes præsenteres med de øvrige aktører, bagvedliggende rationaler og formål. De er ligeledes en forventningsafstemning 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

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 forelæsningsen 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.

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

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

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, 79–93
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

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
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
Kolko, Jon (2010) 'Connecting Research and Innovation with Synthesis' p. 1-5
<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
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
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.
Poulsen, Søren Bolvig; Thøgersen, Ulla (2011) Embodied design thinking : a phenomenological perspective. In: CoDesign, Vol. 7, No. 1, 01.03.2011, p. 29-44.

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

K8: Material storytelling

Forelæsning med opgave

v. Anete Strand

Indhold

Material storytelling præsenteres udfra 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

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

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

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 brugsscener. 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:, 22-27

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

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.

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

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 disseseres 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

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

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

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

Eksamen

Modulet afsluttes på 7. semester med

Prøve 1

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

Studiefagsmodul:

Oplevelse & Æstetik

Placering

7. Semester, Oplevelsesdesign
Studienævnet for Kommunikation og Digitale Medier

Modulansvarlig

Modulkoordinator: Christian Jantzen
Undervisere: Falk Heinrich & Christian Jantzen

Type og sprog

Modulet er et studiefagsmodul
Undervisningen foregår på dansk

Mål

Den studerende skal gennem modulet opnå:

Viden om:

- oplevelsesbegrebets idéhistorie: mellem underholdning og erfaringsdannelse
- oplevelsens fysio-psykologiske struktur
- æstetik som systematisk udforskning af sanselig erkendelse
- æstetiske virkemidler i oplevelsesdesign
- æstetik i forhold til computerbåren og interaktive teknologier.

Færdigheder i:

- at anvende relevante fysio-psykologiske perspektiver til at beskrive oplevelser
- analytisk at kunne vurdere og reflektere over de æstetiske virkemidler, der kan anvendes i tilrettelæggelsen af It-baserede oplevelser
- kritisk at kunne vurdere fordele og ulemper ved æstetikdreven designpraksis

Kompetencer til:

- selvstændigt at kunne afgrænse og udføre en teoretisk og analytisk undersøgelse af oplevelsens fysio-psykologiske kendetegn
- at kunne overskue og vurdere konsekvenserne af forskellige æstetiske virkemidler for oplevelsen
- at forholde sin teoretiske og analytiske tilgang til oplevelse og æstetik til praksis med henblik på omsætning til design af it-baserede oplevelser.

Fagindhold og begrundelse

Modulet giver den studerende en grundig indføring i sammenhængen mellem oplevelser og erfaringsdannelse samt i æstetik som den systematiske praksis, der kan frembringe denne sammenhæng.

Fokus er på oplevelsens fysiologiske, emotionelle, kognitive og meningsskabende aspekter og på filosofiske perspektiver og strukturelle kendetegn, som ligger til grund for æstetikens oplevelses- og erfaringskabende virkemidler. Hensigten er, at den studerende tilegner sig færdigheder i forhold til disse virkemidler, så vedkommende selvstændigt kan beskrive, konstruere og vurdere oplevelsesorienterede fænomener og forholde sig teoretisk reflekteret til designets modtagere, formål, kontekst og teknologi.

Omfang og forventning

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

Modulaktiviteter

1. kursusgang: Hvorfor oplevelser? Hvorfor æstetik? Hvorfor Oplevelser & Æstetik?

13/1, 8.15-10.00

Christian Jantzen

Denne kursusgang omhandler spørgsmålet om, hvorfor æstetik er kommet på den samfundsmæssige dagsorden og hvordan dette hænger sammen med æstetiseringen af tilværelsen. Denne æstetisering viser sig i livsstile, selvgestaltungsprojekter, en ny følelsesbaseret måde at relatere sig til omgivelserne på, den performative vending, kreativitetsbølgen etc.

Litteratur

Jantzen, C; Vetner, M; Bouchet, J. (2011). Oplevelsesdesign. Tilrettelæggelse af unikke oplevelsestilbud. Frederiksberg: København. (uddrag, s. 83-100).

Reckwitz, A. (2012). Die Erfindung der Kreativität. Zum Prozess gesellschaftlicher Ästhetisierung. Frankfurt /M: Surkamp. (uddrag, s. 133-145 i dansk oversættelse).

Welsch, W. (2003). Aesthetics Beyond Aesthetics. Action, Criticism & Theory for Music Education, Vol. 2(2), 2-26. (tilgængelig via AUB)

2. kursusgang: Kants æstetik og Deweys æstetiske oplevelsesbegreb

13/1, 12.15-14.00

Falk Heinrich

Forelæsningen introducerer til hovedpunkter i Kants æstetikbegrebet så vidt relevant for oplevelsesdesign. Kants filosofiske æstetik vil danne grundlag for mine efterfølgende forelæsninger i dette modul. Anden del af forelæsningen introducerer til Deweys æstetiske oplevelsesbegreb. Forelæsningens hensigt er således at placere oplevelsesdesign i et æstetikfilosofisk felt.

Litteratur

Kant, Immanuel (1995). "Analytic of the Beautiful" in Neill; Ridley ed. The Philosophy of Art. Boston USA: McGraw-Hill Comp.

Dewey, J. (1980/1934). Art as Experience. New York: Perigee Books. chap. 3 (online via AUB)

Berleant, A. (1991). Art and Engagement. Philadelphia: Temple University Press

3. kursusgang: Hvad er oplevelser?

14/1, 8.15-10.00

Christian Jantzen

En oplevelse er et psykologisk fænomen. Den indebærer en fysiologisk tilstandsændring, en emotionelt betinget adfærdsændring, en udfordring af kognitivt funderede antagelser og en udvidelse af selvforståelsen. Denne kursusgang gennemgår sammenhængen i denne psykologiske struktur med vægt på vekselvirkningen mellem oplevelser og erfaring samt mellem underholdende og udviklende aspekter ved oplevelsen.

Litteratur

Hassenzahl, M. (2010). Experience design: Technology for all the right reasons. Synthesis Lectures on Human-Centered Informatics, 3(1), 1-95. (uddrag, s. 1-32)

Tilgængelig via <http://www.morganclaypool.com/doi/pdf/10.2200/S00261ED1V01Y201003HCI008>

Jantzen, C. (2013). Experiencing and Experiences: A Psychological Framework. In Sundbo, J.; Sørensen, F. (red.), Handbook on the Experience Economy. Cheltenham: Edward Elgar. (s. 149-170)

4. kursusgang: Hedonistiske tilgange: Arousal-teori

14/1, 12.15-14.00

Falk Heinrich

Kursusgangen præsenterer og diskuterer hhv. en psykobiologisk og en psykologisk teori ift. oplevelsen: Berlins arousal teori og I Apters reversal teori. De to teorier bidrager på forskellig vis til en oplevelsens psykologi ved at pege på de motivationelle tilstande, der betinger oplevelsen som psykologisk begivenhed.

Som eksempel vil kursusgangen inddrage forholdet mellem oplevelsen og rum, og hvordan man kan påvirke brugernes sindstilstande gennem spatial-æstetisk designs, som søger at udfordre forventning og (re)fortolke reaktionsmønstre.

Litteratur

Apter, M. J. (1989). *Reversal Theory. The Dynamics of Motivation, Emotion, and Personality*. (kpt. 3/s. 34-54) Oxford: One World.
Berlyne, Daniel (1971). *Aesthetics and Psychobiology*. New York: Appelton-Century-Crofts (chap. 7 og 8)
Heinrich, F., (2014). "Den oplevede Oplevelse". I Jantzen, C., (red.) *Oplevelsesstedet. Tekstanalytiske tilgange til oplevelsesdesigns*. Aarhus: Systime

5. kursusgang: Hedonistisk tilgange: emotion & stemning

15/1, 8.15-10.00

Christian Jantzen

Hedonismen er en moralfilosofi, som lærer, at livets mål er at undgå smerte og opnå størst mulig nydelse. Nydelse er derfor en motivationsfaktor. Denne kursusgang præsenterer psykologiske tilgange, som ligger i forlængelsen af den hedonistiske filosofi. Fokus er på emotioner, stemning og lykke.

Litteratur

Bentham, J. (1907). *An introduction to the principles of morals and legislation*. Oxford: Clarendon Press. (s. 1-7).

Fredrickson, B. L., & Branigan, C. (2005). *Positive emotions broaden the scope of attention and thought-action repertoires*. *Cognition & emotion*, 19(3), 313-332. (tilgængelig via AUB)

Frijda, N.H. (1988). *The laws of emotion*. *American Psychologist*, Vol. 43, No. 5, 349-358. (tilgængelig via AUB)

Kahneman, D. (2003). *Objective Happiness*. In: Kahneman, D.; Diener, E.; Schwarz, N. (eds.), *Well-Being: Foundations of Hedonic Psychology*. Russell Sage Foundation. 3-25.

Kahneman, D.; Fredrickson, B. L.; Schreiber, C. A.; & Redelmeier, D. A. (1993). *When more pain is preferred to less: Adding a better end*. *Psychological science*, 4(6), 401-405.

6. kursusgang: Taste and Sensus Communis

15/1, 12.15-14.00

Falk Heinrich

OBS: This and my following lectures will be held in English

Aesthetic experience is often conceptualized as a matter of taste (Kant, Hume). But what does this mean? The lecture elaborates on taste and its manifestation (as e.g., beauty, agreeability and, tentatively, the sublime) on transcendental as well as sociological grounds (Bourdieu).

Literature

Kant, I. (1952/2008). *Critique of Judgement*. Oxford: Oxford World's Classic (§ 18 - 22)

Hume, D. (1757). "Of the standard of taste" in Hume, D. 2008. *Selected Essays*. Oxford: Oxford Paperbacks

Bourdieu, P. (1986). *Distinctions - A social Critique of the Judgement of Taste*. London, New York: Routledge (excerpts)

7. kursusgang: Eudaimoniske tilgange: motivation & engagement

18/1, 8.15-10.00

Christian Jantzen

Den eudaimoniske moralfilosofi lærer, at lykke skyldes evnen til at gøre de ting, der har værdi samt gøre dem optimalt. Lykkelige gerninger indfrier eller fuldender individets sande natur. Denne lære er direkte relevant for

oplevelsesdesign, når det drejer sig om at forstå brugernes bidrag til den meningsfulde oplevelse. Denne kursusgang præsenterer psykologiske tilgange, der ligger i forlængelse af den eudaimoniske filosofi. Fokus er på selvbestemmelse, engagement og aktivitet som motivationsfaktorer.

Litteratur

Aristoteles (2000). *Nicomachean ethics*. Cambridge: Cambridge University Press. (uddrag, 1.5-10).

Higgins, E. T. (2006). Value from hedonic experience and engagement. *Psychological review*, 113(3), 439-460.

Hollebeek, L. (2011). Exploring customer brand engagement: definition and themes. *Journal of strategic Marketing*, 19(7), 555-573.

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American psychologist*, 55(1), 68-78. (tilgængelig via AUB)

8. kursusgang: Performativity

18/1, 12.15-14.00

Falk Heinrich

The lecture introduces the concept of performativity in so far as important for digital aesthetics exemplified by various (media) artworks. The lecture focuses on the human body and its presentations (actions) and representations (images). The body is seen as the most central 'player' of the performative dimensions of the experiencing human. The lecture discusses notions such as 'embodiment' (Ihde, Hayles), 'feedback loop' (Fischer-Lichte) and 'somaesthetics' (Shusterman). Finally, the lecture broadens its scope to also entail different other examples of experience design.

Litterature

Ihde, D. (2002) *Bodies in Technology USA: University of Minnesota Press* (chap. 1)

Hayles, K. (1999). *How we became posthuman Chicago: University of Chicago Press* (chap. 8)

Heinrich, F. (2006) 'Kroppens tavshed' i *peripeti 6*, Århus

9. kursusgang: Det kognitive aspekt: erfaring, erindring & forventning

19/1, 8.15-10.00

Christian Jantzen

Oplevelser og erfaringsbaserede forventninger har et dobbelttydigt forhold til hinanden. På den ene side opstår oplevelser, når forventninger brydes. På den anden side forudsætter meningsfulde oplevelser, at individet kan aktivere forventningsstrukturer for at kunne begribe oplevelsen og håndtere situationen. Oplevelsesdesignere bearbejder således individers erfaringer. Denne kursusgang vil derfor fokusere på de kognitionsvidenskabelige begreber skema, script (drejebog) og erindring for at præcisere erfaringsbegrebet.

Litteratur

Bateson, G. (1972). *A theory of play and fantasy*. In: G. Bateson, *Steps to an ecology of mind*. Chicago, IL: University of Chicago Press. (s. 193-199).

Piaget, J. (1985), *The Equilibration of Cognitive Structures: The Central Problem of Intellectual Development*, Chicago, IL: University of Chicago Press. (uddrag).

Pillemer, D. (2003). Directive functions of autobiographical memory: The guiding power of the specific episode. *Memory*, 11(2), 193-202.

Schank, R.C.; R.P. Abelson (1977), *Scripts, Plans, Goals and Understanding: An Inquiry into Human Knowledge Structures*, Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum. (uddrag).

10. kursusgang: Leg og ritual

19/1, 12.15-14.00

Falk Heinrich

The lecture elaborates on the importance and significance of the concepts of ritual and play/game regarding experience design. The lecture takes as a philosophical starting point Kant and Schiller's notion of play and as analytical starting point ludological aspects of pervasive games and art projects that work with enhanced/mixed reality.

Literature

Montala; Stenros; Waern, 2009. Pervasive Games. Amsterdam: Morgan Kaufmann Publishers (chap. 1 and 10)

Turner, V. (1987) The Anthropology of Performance, New York: PAJ Publications (excerpts)

Walther, B. K. (2007) Pervasive Ludology: Play-Mode And Game-Mode

Eksamen

En intern skriftlig prøve i "Oplevelser og æstetik" (Experience and Aesthetics).

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.

Bedømmelsesform: Karakter efter 7-trinsskalaen.

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