



AALBORG UNIVERSITET

Ledelsessekretariatet  
Fredrik Bajers Vej 5  
Postboks 159  
9100 Aalborg

Sagsbehandler:  
Heidi Linnemann Prehn  
Telefon: 9940 3941  
Email: hlp@adm.aau.dk

Dato: 31-01-2018  
Sagsnr.: 2012-412-00013

## Semesterbeskrivelse, 8. semester, Interaktive digitale medier, Aalborg

### Oplysninger om semesteret

Skole: CAT skolen (Communication, Art & Technology)

Studienævn: Studienævn for HumInf.

Studieordning: Studieordning for Kandidatuddannelsen i informationsteknologi, interaktive digitale medier

### Semesterets temaramme

8. semester ligger i vertikal progression af 7. semester, som har et kraftigt fokus på konceptudvikling. På 8. semesteret arbejdes der aktivt med de aktiviteter som skal støtte op om konceptudviklingen for at højne mulighederne for implementering i organisationen (rekvirenten), markedet og konteksten. Fokuset er således udvidet og inkluderer nu særligt et forretnings-, projektledelses- og valideringsperspektiv. Dette er et adderet lag, idet der er en forventning om at kompetencerne, som er tilegnet via 7. semester, stadig er en del af kompetenceporteføljen og aktivt bringes i spil i projekterne.

Det udvidet fokus introduceres og bearbejdes gennem hovedmodulet, "Projektledelse og strategisk design", og studiefagsmodulet, "Undersøgellesdesign til digitale medier". Dertil tilbyder studienævnet en række valgfag, som kan være med til at specialisere semesteret yderligt, men disse vil ikke blive berørt yderligt her.

At designe med udgangspunkt i menneskelige værdier er ofte en forudsætning for at kunne innovere, men der er ligeledes andre udfordringer forbundet med en succesfuld produktudvikling - I dette semester fokuserer vi på design i et strategisk perspektiv, hvilket betyder at vores horisont skal udvides med et forretningsperspektiv i forhold til markedet og et teknisk perspektiv i forhold til implementering i en given organisation.

I forhold til strategisk design, så forudsætter dette en viden om strategisk design og kompetencer til at indgå aktivt i samarbejde omkring forretningsmodellering, hvilket i semesteret afvikles gennem introducerende forelæsninger og et mindre forløb ved navn BizChange, som samlæses med Oplevelsesdesign.

I forhold til implementering af designet, så er det centralt at projektet med dets processer kan tilrettelægges og løbende justeres så man, på strategisk vis, kan håndtere implementeringsprocessen. Dette præsenteres og diskuteres gennem projektledelseskursusgangen.

Strategisk virke beror ligeledes på evnen til at kunne præsentere og formidle arbejdsprocesser, idéer og koncepter til relevante stakeholders, så disse kan forholde sig til processen. Teori og konkrete metoder præsenteres under læringsmålet 'formidling af digitalt design'.

Forelæsningerne vil naturligvis bero på både grundlæggende teori og nyere anvendt teori, idet det er en forskningsbaseret uddannelse, men der vil endvidere blive arbejdet dedikeret med det videnskabsteoretiske perspektiv gennem en række forelæsninger – her vil pragmatisme blandt andet blive behandlet. Her vil der ligeledes blive arbejdet aktivt med anvendelsen i forhold til de igangværende projekter.

Test og løbende evaluering er ligeledes et centralt element for at sikre relevansen, anvendeligheden og brug-

barheden af designet. Dette varetages via studiefagsmodulet "Undersøgelsesdesign til digitale medier", som er et særskilt modul. Dette er midlertidigt tilrettelagt, så teorier og metoder præsenteres løbende gennem semesteret, og derved er relevante for det igangværende projekt i projektmodulet.

#### Semesterets organisering og forløb

Semesteret er grundlæggende tilrettelagt efter et PBL rationale, hvorfor undervisningen hovedsageligt vil finde sted tidligt i semesteret og med en tidlig gruppedannelse, samt emnevalg, så er der mulighed for aktivt at bringe forelæsning og projektarbejde sammen.

**Hovedprojektmodulet** indeholder en række kurser, som er tilrettelagt forskelligt - nogle forløber over flere uger, mens andre afvikles i et kondenseret forløb – dette er bestemt ud fra pædagogiske overvejelser i relation til det aktuelle emne og temarammen.

**Studiefagsmodulet** er tilrettelagt med et forløb, som strækker sig over semesteret, idet dette muliggør en aktiv applicering af undervisningen i projektføreløbet. Undervisningen vil oftest tilrettelægges således, at der er både introducerende forløb, samt mere handlingsorienterede forløb.

**Valgfagsmodulet** ligger om fredagen med opstart d. 04.03.2016, men mindre der er særskilte aftaler for det konkrete valgfag.

Grundlæggende arbejdes der med præsentationer af teorier og metoder, samt aktiv applicering heraf gennem opgaver eller relation til igangværende projekt.

#### Kort semesteroverblik

Uge 06-16:

- undervisning indenfor hovedprojekt, valgfag og studiefagsprojekt med sideløbende af projektarbejde

Uge 09:

- mulig studietur

Uge 16-21:

- fokuseret projektarbejde

Uge 13:

- mulighed for deltagelse i WOFIE

**Kommentar [SB1]:** Bliver justeret til efter møde med Rasmus Grøn

#### Semesterkoordinator og sekretariatsdækning

##### Ankerlærere:

Søren Bolvig Poulsen, Lektor, bolvig@hum.aau.dk

Peter Vistisen, Adjunkt, vistisen@hum.aau.dk

##### Sekretariat:

Jette Due Nielsen, sekretær, jette@hum.aau.dk

#### Modulbeskrivelse

##### Modultitel og ECTS-angivelse

##### Projektledelse og strategisk design

20 ECTS

##### Placering

8. semester ved Studienævn for Kommunikation og Digitale Medier

CAT skolen med en Cand. IT specialisering.

##### Modulansvarlig

Søren Bolvig Poulsen, Lektor, bolvig@hum.aau.dk

Peter Vistisen, Adjunkt, vistisen@hum.aau.dk

**Type og sprog**

Modulet er et projektmodul, hvilket betyder at den studerende skal udarbejde et projekt gennem modulet. Undervisningen vil underbygge dette og der tilbydes fagligt og emnespecifik vejledning.

Projektmodulet afvikles på dansk, men der kan søges om dispensation til at skrive på engelsk. Dette kræver godkendelse af vejleder og studienævn.

**Mål**

Den studerende skal gennem modulet opnå læring indenfor tre områder – disse er færdigheder, viden og kompetencer. Disse vil ofte komplettere hinanden, idet de ofte er internt afhængige.

**Viden om:**

- teorier og metoder indenfor projektledelse, projektstyring og strategisk design, herunder specielt ledelse og styring af digitale medieprojekter og innovative processer baseret på højeste internationale forskning
- strategisk design, forstået som kombinationen af teknologiske, værdimæssige, forretningsmæssige og organisatoriske aspekter
- fagspecifik videnskabsteori i en kontekst af generel videnskabsteori og forståelse af på et videnskabeligt grundlag at kunne reflektere over modulets faglige områder og kunne identificere videnskabelige problemstillinger
- dokumentation og specifikationstyper
- formidling i designprocessen.

**Færdigheder i:**

- at anvende af teorier, metoder og teknikker indenfor projektledelse
- at kunne analysere og anvende strategiske designopgaver og på baggrund heraf opstille nye analyse- og løsningsmodeller
- udarbejdelse af formidlingsmateriale til kommunikation af digitalt design
- analyse, vurdering, udvikling og arbejde med formidling af interaktive digitale produkter i relation til modtager, formål, kontekst og proces.

**Kompetencer til:**

- at lede og formgive de processuelle sider af digitale medieprojekter samt opretholde et sideløbende fokus på brugere og aftagere
- at reflektere videnskabsteoretiske om modulets processer og designprodukter
- udarbejdelse af professionelt og adækvat formidlingsmateriale i forhold til aktuell designløsning, modtagergruppe og procesforløb
- at fremlægge og argumentere for digitalt design; bl.a. med udgangspunkt i udarbejdet formidlingsmateriale.

**Fagindhold og begrundelse**

Modulet giver de studerende viden om strategisk design og projektledelse, og det giver dem mulighed for at tilegne sig kompetencer til, på metodisk vis, at gennemføre et projekt af strategisk og realiserbar karakter. Således vil der blive arbejdet med aktiviteter som er rettet mod både eksterne og interne udfordringer i relation til designprocessens senere faser.

Endvidere indgår formidlingen af digitale designprojekter, således at de studerende bliver klædt på til at kommunikere letforståeligt og visuelt på professionel vis til både lægmænd og professionelle.

De studerende lærer at analysere, vurdere og udvikle formidling af resultatet af interaktive digitale designprojekter i relation til modtager, formål, kontekst og proces. Der skal ske en formidling af projektets resultater til ikke-fagfæller. Fagspecifik videnskabsteori omkranser modulets arbejde.

I tilknytning til modulet udbydes undervisning inden for følgende områder:

- projektledelse og projektstyring inden for interaktive digitale medieprojekter
- strategisk design, med henblik på integration af menneskelige værdier, teknologier, organisationer og forretningsmodeller
- kreative processer og innovationsformer
- fagspecifik videnskabsteori
- formidling af digitalt design.

I tilknytning til det problemorienterede projektarbejde tilbydes faglig vejledning.
<p><b>Omfang og forventning</b></p> <p>Modulet er et 20 ECTS modul, hvilket betyder at det udgør en stor andel af semesteret – dette skal også afspejles i arbejdsindsatsen. Et ECTS svarer til en arbejdsindsats på 27 ½ time, hvilket betyder at der er en forventning om 550 timers aktivt arbejde indenfor modulet.</p> <p>Det kan på det specifikke semester fordeles i tre kategorier med en vurderet timeforbrug på;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- deltagelse i undervisning, herunder workshops (75 timer)</li> <li>- forberedelse til undervisning (75 timer)</li> <li>- projektarbejdet og eksamen (400 timer)</li> </ul>
<p><b>Deltagere</b></p> <p>Dette semester er tilrettelagt for 8. semester Interaktive Digitale Medier uddannelsen og deltagerne er de studerende, som er indskrevet på semesteret. Dog sammenkøres der undervisning med 8. Semester Oplevelsesdesign uddannelsen. Dette er ud fra pædagogiske, lærings- og ressourcemæssige overvejelser.</p>
<p><b>Deltagerforudsætninger</b></p> <p>Det forventes at de studerende har gennemført 7. semester på Interaktive Digitale Medier uddannelsen, eller har modtaget en særligt godkendelse fra studienævnet grundet liggende færdigheder, viden og kompetencer.</p>
<p><b>Modulaktiviteter</b></p> <p>Modulaktiviteterne er listet under de fem læringsområder:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• projektledelse og projektstyring inden for interaktive digitale medieprojekter</li> <li>• strategisk design, med henblik på integration af menneskelige værdier, teknologier, organisationer og forretningsmodeller</li> <li>• kreative processer og innovationsformer</li> <li>• fagspecifik videnskabsteori</li> <li>• formidling af digitalt design.</li> </ul> <p><b>Projektledelse og projektstyring inden for interaktive digitale medieprojekter</b></p> <p><b>Kursusgang 1: Kreative digitale medieproduktioner</b></p> <p>Undervisere: Claus Rosenstand  Undervisningens karakter: Forelæsning + Øvelser</p> <p>Denne kursusgang introducerer de generelle principper for projektledelse og forholder sig specifikt til produktion af digitale medieproduktioner samt metoder og modeller der er særegne for disse typer af projekter – Herunder Core Design og Power Graf. Dertil præsenteres og diskuteres erfaringer med tilpasning af etablerede procesdrevet og adaptive metoder inden for digital medieproduktioner.</p> <p><i>Litteratur:</i>  Rosenstand, Claus Andreas Foss, and Per Kyed Laursen. 2013. "Managing Functional Power: In Vision Driven Digital Media Creation." <i>Akademisk Kvarter</i>: 81–94.</p> <p>Lindgaard, Mette Attrup, Mette Lindgaard Attrup, and John Ryding Olsson. 2008. <i>Power i projekter og portefølje</i>. Jurist- og Økonomforbundet. – Kapitel 2, s. 49-83</p> <p>Gørtz, Kim, Rasmussen, Dennis &amp; Nesgaard, Poul: Fra Forandring til udfoldelse. Hans Reitzels Forlag 2011</p> <p><b>Kursusgang 2: Ledelse, Forventninger &amp; Konflikter</b></p> <p>Undervisere: Claus Rosenstand  Undervisningens karakter: Forelæsning</p> <p>Denne forelæsning beskæftiger sig med de interpersonelle og kommunikative aspekter af projektledelse. Herunder grundlæggende principper for personaleledelse, roller og arketyper i teamsammensætningen samt konflikthåndtering. I forbindelse med sidstnævnte diskuteres også typiske årsager til konflikter (såvel internt i projektgruppen, som overfor eksterne parter) samt hvordan disse situation kan forebygges gennem eksempelvis forventningsjustering.</p>

**Litteratur:**

Lindegaard, Mette Attrup, Mette Lindegaard Attrup, and John Ryding Olsson. 2008. *Power i projekter og portefølje*. Jurist- og Økonomforbundet. – Kapitel 8 & 9, s. 261-370

Appelo, Jurgen: *Management 3.0 – Leading agile developers, developing agile leaders*. Pearson Education, 2011. Kap 5 & 7, s. 69-98 & 119-146

Gørtz, Kim, Rasmussen, Dennis & Nesgaard, Poul: *Fra Forandring til udfoldelse*. Hans Reitzels Forlag 2011

**Kursusgang 3: Økonomi, Tidsplaner, Risiko & kunsten at estimere**

Undervisere: Christian Haslam

Undervisningens karakter: Forelæsning + Øvelser

Denne kursusgang præsenterer redskaber og metoder til at arbejde med estimater i forbindelse med projektplanlægning. Der er fokus på økonomiske og tidsmæssige estimater samt synliggørelse og vurdering af resourcer og risici, der har indflydelse på disse planer. Der indgår praktiske øvelser med planlægning, estimering og risikovurdering. Der tages udgangspunkt i semesterets projekter.

**Litteratur:**

Cadle, James & Yeates, Donald: *Project Management for information systems*. Fifth Edition. Pearson Education 2008. Kap 6-6.3.3, s. 67-82

Lindegaard, Mette Attrup, Mette Lindegaard Attrup, and John Ryding Olsson. 2008. *Power i projekter og portefølje*. Jurist- og Økonomforbundet. – Kapitel 5, s. 145-221

Paredes, Lars: *Projektstyrings beskrivelsesmetodik og strukturering – Fra idé til gennemførelse*. **Findes i:** Melander, Preben, and Søren Christensen. 2011. *Projektstyrings problemer og værktøjer: fra kaos til resultat*. Jurist- og Økonomforbundet s. 63-96

Christiansen, John, K.: *Projekter, usikkerhed, risiko og valg af styringsværktøjer*. **Findes i:** Melander, Preben, and Søren Christensen. 2011. *Projektstyrings problemer og værktøjer: fra kaos til resultat*. Jurist- og Økonomforbundet s. 141-172

**Sekundær / Supplerende Litteratur:**

Gigerenzer, Gerd. 2003. *Reckoning with Risk: Learning to Live with Uncertainty*. Penguin Books Limited. Part 1, kap. 1-4, s. 3-51

**Kursusgang 4: Styring af adaptive, procesdrevet og kombinerede projekter**

Undervisere: Christian Haslam

Undervisningens karakter: Forelæsning + Øvelser

I denne kursusgang afsluttes arbejdet med ressource- og risikoestimering som plenum gennemgang af opgaverne fra sidste. Dernæst introduceres en række principper og redskaber til løbende styring af forskellige typer af projekter efter de igangsættes. Der ses på hvilke forskelligartede udfordringer der kan være, samt diskuteres metoder til at håndtere disse. Slutteligt præsenteres de opgaver, der skal arbejdes med i grupperne inden den afsluttende workshop.

**Litteratur:**

Melander, Preben: *Projektstyring som ledelsesform – om at skabe udfordringer og fornyelse og samtidig overholde regler og rammer*. **Findes i:** Melander, Preben, and Søren Christensen. 2011. *Projektstyrings problemer og værktøjer: fra kaos til resultat*. Jurist- og Økonomforbundet s. 21-46

Christensen, Søren & Kreiner, Kristian: *Projektledeelse i en ufuldkommen verden*. **Findes i:** Melander, Preben, and Søren Christensen. 2011. *Projektstyrings problemer og værktøjer: fra kaos til resultat*. Jurist- og Økonomforbundet s.195-214

Appelo, Jurgen: *Management 3.0 – Leading agile developers, developing agile leaders*. Pearson Education, 2011. Kap 14 & 16, s. 313-342 & 369-380

Rem, Steen: *Styring af projekter – hver projekttype sin projektstyring*. **Findes i:** Melander, Preben, and Søren Christensen. 2011. *Projektstyrings problemer og værktøjer: fra kaos til resultat*. Jurist- og Økonomforbundet s. 97-118

Riis, Jens Ove: *Valg af projektstyringssystem ud fra styringsopgavens art. Findes i:* Melander, Preben, and Søren Christensen. 2011. *Projektstyringens problemer og værktøjer: fra kaos til resultat.* Jurist- og Økonomforbundet s. 119-140

### Kursusgang 5: Workshop

Undervisere: Peter Vistisen, Christian Haslam og Claus Rosenstand

Undervisningens karakter: Workshop

På denne workshop afprøves flere af de metoder og principper i praksis som er gennemgået tidligere i forløbet. Der arbejdes i mindre grupper ud fra case eksempler. De studerende vil i løbet af workshoppen holde korte oplæg for, og give feedback til, hinanden i grupperne.

Øvrig læsning til hele forløbet vedr. praktiske erfaringer og betragtninger til (Sekundær):

Yourdon, Edward. 2004. *Death March.* Prentice Hall Professional.

Jr, Frederick P. Brooks. 1995. *The Mythical Man-Month, Anniversary Edition: Essays On Software Engineering.* Pearson Education.

Pichler, Roman: *Agile product management with SCRUM – Creating products that customers love.* Addison Wesley 2010

Bentley, Colin. 2009. *PRINCE2 Revealed.* Routledge.

### BizChange: Strategisk design (integration af menneskelige værdier, teknologier, organisationer og forretningsmodeller)

#### Kursusgang 1:

#### Strategisk design / Forretningsorienteret oplevelsesdesign (BizChange)

v/ Søren Bolvig Poulsen; Peter Vistisen & Sune Gudiksen

Onsdag d. 10 feb, 4 lektioner

Beskrivelse:

I denne kursusgang introduceres til strategisk design/[forretningsorienteret oplevelsesdesign](#) og modeller for integrerede design processer. Der diskuteres hvilken betydning det har at 'design tænkning' er gået fra at være en profession til en systematisk arbejdsform og bestemt tilgang. Intentionen med kursusgangen og BizChange forløbet er at udfolde relevante aspekter, der knytter sig til bevidst (conscious) strategisk designtænkning. Den studerende skal i denne første kursusgang erhverve viden omkring centrale begreber og tilgange indenfor designtænkning og strategisk design. Herunder hører et primært fokus på designtæknings rolle i den strategisk modellering dvs. sammentænkning af menneskelige værdier, teknologier, organisationer og forretningsmodeller.

Der vil i denne forelæsning ligeledes blive arbejdet med, hvordan man arbejder konstruktivt med inddragelse af og ændring af mindset ved interessenter, beslutningstagere, specialiserede, eksperter, brugere, medarbejdere mv. som en forudsætning for at kunne for andre og indplacere et nyt produkt i en virksomhed/organisation. [Endeligt kigger vi på et par 8.sem projekteksempler fra 2015 til inspiration.](#)

#### Primær litteratur:

Brown, T., & Martin, R. (2015). Design for Action. *Harvard Business Review*, 93(9), 57-64.

Buchanan, R. (2008). Introduction: design and organizational change. *Design Issues*, 24(1), 2-9.

Kimbell, L. (2011). Rethinking design thinking: Part I. *Design and Culture*, 3(3), 285-306.

Gudiksen, S.; Christensen, A. & Henriksen, P. (2016). Bridging service design with integrated co-design decision-maker interventions. *DRS 2016 proceedings, Brighton (forthcoming)*.

Vistisen, P., & Jensen, T. (2012). Transforming learning and visitor participation as a basis for developing new business opportunities in an outlying municipality: - case study of Hjørring Municipality and Børglum Monastery, Denmark I E. Kristi-

**Kommentar [S2]:** Måske der skal være en note om at det samlæses med OD

ansen (red.), *The Transformative Museum : - Proceedings*. (s. 164-175). DREAM - Danish Research Center on Education and Advanced Media Materials Institute for Literature, Culture and Media Studies University of Southern Denmark.

Læs mere her:

Brown, T. (2009). *Change by design. How design thinking transforms organizations and inspires innovation*. Harper Business.

Martin, R. (2009). *The design of business: why design thinking is the next competitive advantage*. Harvard business school pr.

Vistisen, P. (2014). *Strategisk Designtænkning: Et videnskabeligt essay mod en teoretisk helhedstolkning af koblingen mellem teknologi, menneske og forretning gennem designtænkning*. Aalborg Universitet: InDiMedia, Department of Communication, Aalborg University.

## **Kursusgang 2:**

### **Iværksætteri i de kreative digitale erhverv (dialogbaseret onsdagsforelæsning) (BizChange)**

v/ Kathrine Skovsgaard & Sune Gudiksen

(2 lektioner)

[Onsdag d. 10 feb kl. 13.30-15.00](#)

Beskrivelse: Denne onsdagsforelæsning vil være dedikeret iværksætteri indenfor kreative digitale erhverv. Vi får besøg af den kendte nordjyske eventmager og iværksætter Kathrine Skovsgaard som i dialog med Sune Gudiksen og de tilstedeværende vil behandle en række iværksætter-emner. Onsdagsforelæsningen er en integreret del af BizChange, men åben for alle interesserede.

Litteratur:

Sarasvathy, S. D. (2009). *Effectuation: Elements of entrepreneurial expertise*. Edward Elgar Publishing. s. 65-230.

Gioia, D. A., & Chittipeddi, K. (1991). Sensemaking and sensegiving in strategic change initiation. *Strategic management journal*, 12(6), 433-448.

## **Kursusgang 3:**

### **Entrepreneurial mindset day (BizChange)**

v/ Sune Gudiksen & Søren Bolvig Poulsen

(3 lektioner)

[Torsdag d. 11 februar kl. 9.15-12.00](#)

Beskrivelse:

Denne dag vil forskellige aktører indenfor iværksætteri pitche deres måde at arbejde på og hvordan det er at være i deres miljø. De studerende der måtte vælge iværksætter-vejen har mulighed for i april måned at opholde sig i et udvalgt virksomheds- eller iværksættermiljø, og her arbejde med eget projekt under forudsætning af at man fastholder en skarp kontakt med vejleder.

Se litteratur fra kursusgang 2

## **Kursusgang 4: Kommunikations- og mappingværktøjer i relation til forretning, organisationsforandring og interesser (BizChange)**

(3 lektioner)

[Tirsdag d. 1 marts kl. 9.15-12.00](#)

Der bliver her givet introduktioner og overblik over forretningsmodelteori, samt organisationsforandring og forskellige tilgange hertil. Det efterfølges af fire kommunikations- og mappingværktøjer som der kan vælges i mellem til den første interven-

tion og Hub med rekvirenterne.

Primær litteratur:

Argyris, C. (2010). *Organizational traps: Leadership, culture, organizational design*. Oxford University Press. (Kapitel 3, s. 58-82 & kapitel 6 s. 151-187)

Chesbrough, H. (2007). Business model innovation: it's not just about technology anymore. *Strategy & leadership*, 35(6), 12-17.

Collins, J. C. & Porras, J. I. (1996) "Building Your Company's Vision" *Harvard Business Review*, 74(6)

Gudiksen, S. (2015). Co-designing business models: Engaging emergence through design games. Ph.D. Dissertation. (Kapitel om forretningsmodeller s. 25-42)

Hambrick, D.C. & Fredrickson, J. W. (2001) Are you sure you have a strategy? *Academy of Management Services*, 15(4)

Hertenstein, J. H., Platt, M. B. (1997) Developing a Strategic Design Culture. *Design Management Journal*, 8(2)

Johnson, M. W., Christensen, C. M. and Kagermann, H. (2008) "Reinventing Your Business Model." *Harvard Business Review*, 86(12)

Lewin, K. (1946). Force field analysis. The 1973 Annual Handbook for Group Facilitators, 111-13.

Osterwalder, A., & Pigneur, Y. (2010). Business model generation: a handbook for visionaries, game changers, and challengers. John Wiley & Sons. [\[første halvdel med Canvas framework, s. XX\]](#)

Shaw, P. (2002). *Changing conversations in organizations: A complexity approach to change*. Psychology Press. (Kapitel 1 & 2)

[Gudiksen, S. \(2015\). Designerly influence on politics and the press: Changing a deadlocked relationship. NORDES 2015: Design ecologies. NO 6. udg. Stockholm, 2015.](#)

[Læs mere her:](#)

[Maurer, R. \(2010\). Beyond the Wall of Resistance: Why 70% of All Changes Still Fail--and What You Can Do About It. Bard Press. \(Kapitel 2 & 3, s. 17-52\)](#)

[Jordan, B., & Henderson, A. \(1995\). Interaction analysis: Foundations and practice. The journal of the learning sciences, 4\(1\), 39-103.](#)

#### Kursusgang 5: Hub 1 – møde med rekvirenter og/eller interessenter (BizChange)

(4 timer)

[Onsdag d. 2 marts kl. 9.15-13.00](#)

Beskrivelse: Det første reelle design møde med rekvirenter og/eller interessenter, hvor et eller to udvalgte kommunikations- eller mappingværktøjer anvendes. [Tidsrummet er fra kl. 9 til kl. 13 med forberedelse og kort evaluering. Selve interventionen er 1 til maks 2 timer.](#)

#### Kursusgang 6: Reframing og design interventioner i relation til forretning og organisationsforandring og interessenter (BizChange)

v/ Sune Gudiksen (3 lektioner)

Fredag d. 18 marts kl. 9.15-12.00

Beskrivelse:

**Kommentar [SB3]:** Hjemme med sygt barn og bogen er på kontoret. – ca. 65 sider.

**Kommentar [SB4]:** Skal lige krydstjekke datoer

**Kommentar [S5]:** Ja krydstjek gerne. Denne dato er meldt ud til iværksætttermiljøer



I denne forelæsning vises behovet for og der introduceres til hvorfor det er nødvendigt at eksperimentere og udforske designmuligheder i relation til forretningsmodeller og organisatoriske strukturer og –kulturer. I denne forelæsning præsenteres vigtigheden af at inddrage stakeholders og folk med ekspertise udefra på særligt, [fordelagtige](#) tidspunkter i designprocessen.

Som [anden-en](#) del af denne kursusgang demonstreres det hvordan tilgangen 'design games' som man er blevet introduceret til i større eller mindre form på 7.sem (U-CrAc & Design game kursus) også kan anvendes på forretningsmodel og organisatorisk udvikling.

Litteratur:

Gudiksen, S. (2015). Business model design games. Creativity and Innovation Management.

Gudiksen, S. (2015). Co-designing business models: Engaging emergence through design games. Ph.D. Dissertation. (Kapitel om [Co-design & design games s. 43-57](#))

Buur, J., & Matthews, B. (2008). Participatory innovation. *International Journal of Innovation Management*, 12(03), 255-273.

Buur, J., & Larsen, H. (2010). The Quality of Conversations in Participatory Innovation. *CoDesign* 6, no. 3 : 121-38.

#### **Kursusgang 7: Feedback dag på design interventioner (BizChange)**

v/ Sune, Søren, Peter

(3 timer)

Tirsdag d. 29 marts kl. 9.15-12.00

Beskrivelse:

Der gives denne dag feedback på de udarbejdede design interventioner der anvendes i hub 2.

#### **Kursusgang 8: Hub 2 – andet møde/workshop med rekvirenter og/eller interessenter (BizChange)**

v/ Sune, Søren, Peter

(4 timer)

Onsdag d. 30 marts kl. 9.15-13.00

Beskrivelse:

Denne dag mødes grupper igen med rekvirenter eller interessenter, denne gang med fokus på reframing og de anvendelse af de udarbejdede design interventioner. Der i denne workshop i høj grad stadig fokus på 'sense-making'. [Tidsrummet er fra kl. 9 til kl. 13 med forberedelse og kort evaluering. Selve interventionen er 1 til maks 2 timer.](#)

#### **Kursusgang 9: Konceptpræsentation og sense-giving, herunder revisiting video-mediet (BizChange)**

v/ Peter Vistisen

Tirsdag d. 7 april kl. 9.15-12.00

**Kommentar [S6]:** Var det endt med at blive en senere dato?

#### Beskrivelse:

På denne kursusgang bygger vi videre på modulet fra 7. semester, hvor vi arbejdede med animation-baseret videoskitsering. Vi skal nu diskutere den strategiske brug af konceptvideoer indenfor salg, marketing or crowdfunding, såvel diskutere forholdet mellem akademisk og strategisk formidling af design koncepter.

#### Litteratur:

- Bean, J., & Rosner, D. (2013). Demo or die?: the role of video demonstrations in the public domain. *Interactions*, 20(5), 80–81. <http://doi.org/10.1145/2500502>
- Coporate Foresight - Ruff.pdf. (n.d.).
- Little, A. (n.d.-a). Communicating UX Through Video: 1. Prototyping | Johnny Holland. Retrieved from <http://johnnyholland.org/2009/07/communicating-ux-through-video-1-prototyping/>
- Little, A. (n.d.-b). Communicating UX Through Video: 2. Concepting | Johnny Holland. Retrieved from <http://johnnyholland.org/2009/07/communicating-ux-through-video-2-concepting/>
- Little, A. (n.d.-c). Communicating UX Through Video: 3. Future Scenarios | Johnny Holland. Retrieved from <http://johnnyholland.org/2009/08/communicating-ux-through-video-3-future-scenarios/>
- Little, A. (n.d.-d). Communicating UX Through Video: 4. Probing & Research | Johnny Holland. Retrieved from <http://johnnyholland.org/2009/08/communicating-ux-through-video-4-probing-research/>
- Mitra, T., & Gilbert, E. (2014). The language that gets people to give: phrases that predict success on kickstarter (pp. 49–61). ACM Press. <http://doi.org/10.1145/2531602.2531656>
- Sterling, B. (2013). Patently untrue: fleshy defibrillators and synchronised baseball are changing the future (Wired UK). Retrieved 2 December 2015, from <http://www.wired.co.uk/magazine/archive/2013/10/play/patently-untrue>
- Vistisen, P. (2015). The Roles of Sketching in Design. *Nordic Design Research (NORDES)*, 6. Retrieved from [http://vbn.aau.dk/da/publications/the-roles-of-sketching-in-design\(a68d1f5e-90fd-4fc7-8553-bd0203ed5c49\).html](http://vbn.aau.dk/da/publications/the-roles-of-sketching-in-design(a68d1f5e-90fd-4fc7-8553-bd0203ed5c49).html)

#### Kursusgang 10: BizMedia Design '16 konference (BizChange)

v/ Sune, Søren, Peter

(hele dagen)

Torsdag d. 9 juni fra kl. 8.30

Beskrivelse: På denne dag præsenteres udarbejdede koncepter, prototyper, produktion mv. til rekvirenter plus konferencedeltagere i messestande. Denne konference og præsentation til rekvirenter skal ikke forveksles med den mundtlige 8.sem projektmodul eksamen.

#### Kreative processer og innovationsformer

##### Kursusgang 1: Innovation gennem tiden

Underviser: Claus Østergaard

Undervisningens karakter: Forelæsning + Øvelser

Den første kursusgang giver et historisk overblik over, hvornår hvilke typer af innovation var mest fremtrædende gennem tiden. Der fokuseres på tidsperioden fra 1880 til i dag.

#### Litteratur:

Østergaard, C., Rosenstand, C., Gertsen, F., & Lervang, J. (2013). Into the Surge of Network-driven Innovation - Extending the historical framing of innovation. *Proceedings of The XXIV ISPIM Conference: Innovating in Global Markets: Challenges for Sustainable Growth*. Helsinki, Finland. June 2013.

Brulland, Kristine & Mowery, David C. (2005) Innovation Through Time in The Oxford Handbook of Innovation. Fagerberg, Jan, Mowery, David C. & Nelson, Richard R. (ed), Oxford University Press.

Rosted, Jørgen (2003) Tre typer Innovation

Sundbo, Jon (1995) Three paradigms in innovation theory, *Science and Public Policy*, 22(6): 399-410.

##### Kursusgang 2: Kreativitet og Innovation

Underviser: Jens F. Jensen

Undervisningens karakter: Forelæsning + Øvelser

**Formateret:** Skrifttype: (Standard)  
Arial, 9 pkt, Ingen understregning,  
Farve: Automatisk, Skriftfarve:  
Automatisk, Dansk (Danmark)

**Formateret:** Skrifttype: (Standard)  
Arial, 9 pkt, Ingen understregning,  
Farve: Automatisk, Skriftfarve:  
Automatisk, Dansk (Danmark)

**Formateret:** Skrifttype: (Standard)  
Arial, 9 pkt, Ingen understregning,  
Farve: Automatisk, Skriftfarve:  
Automatisk, Dansk (Danmark)

**Formateret:** Skrifttype: (Standard)  
Arial, 9 pkt, Ingen understregning,  
Farve: Automatisk, Skriftfarve:  
Automatisk, Dansk (Danmark)

**Formateret:** Skrifttype: (Standard)  
Arial, 9 pkt, Ingen understregning,  
Farve: Automatisk, Skriftfarve:  
Automatisk, Dansk (Danmark)

**Formateret:** Skrifttype: (Standard)  
Arial, 9 pkt, Ingen understregning,  
Farve: Automatisk, Skriftfarve:  
Automatisk, Dansk (Danmark)

**Formateret:** Skrifttype: (Standard)  
Arial, 9 pkt, Ingen understregning,  
Farve: Automatisk, Skriftfarve:  
Automatisk, Dansk (Danmark)

**Formateret:** Skrifttype: (Standard)  
Arial, 9 pkt, Ingen understregning,  
Farve: Automatisk, Skriftfarve:  
Automatisk, Dansk (Danmark)

Vi vil på denne kursusgang se dels på forholdet mellem kreativitet (kreative processer) og innovation og dels på forskellige former for innovation - herunder bl.a. brugerdreven innovation, designerdreven innovation, forskningsdreven innovation, teknologidreven innovation, medarbejder-dreven innovation, beboerdreven innovation, prisdreven innovation, kulturdreven innovation, kreativitetsdreven innovation etc. - forskellige typologier for innovation samt kigger nærmere på konkrete strategier for innovation.

Litteratur: (ret til ændringer og tilføjelser forbeholdes)

Alves, J, M. J. Marques, I. Saur & P. Marques (2007). Creativity and Innovation through Multidisciplinary and Multisectoral Cooperation, in Journal compilation, Blackwell Publishing (8 sider)

Norman, Donald A, & Roberto Verganti (2012). Incremental and Radical innovation: Design Research versus Technology and Meaning Change. Design Issues (19 sider)

Forsknings- og Innovationsstyrelsen, 2006: Brugerdreven innovation. Baggrundsrapport for et strategisk forskningsprogram. VTU: Forsknings- og Innovationsstyrelsen (21 sider)

### **Fagets videnskabsteori**

#### **1. kursusgang, 5. februar 2016, kl. 10.15 til 14.15 (Thessa)**

*Så skal der læres noget! Virksomhedsteori og designteorier*

På kursusgangen gennemgås virksomhedsteori (activity theory) i forhold til design problematikker. Desuden introduceres storyline pædagogikken som metode.

De studerende skal arbejde med storyline pædagogikken og en given videnskabsteoretisk vinkel med udgangspunkt i deres 7. semester projekt.

Forelæsning + workshop

#### **Litteratur:**

Norman, D. A. (2013). *The design of everyday things: Revised and expanded edition*. Basic books. Kapitel 1 og 2

Rasmussen, A. B., Jørgensen, I. & Bell, S. (1996). *Storyline-pædagogikken: nye veje til tværfaglighed og undervisningsdifferentiering*. Gyldendal Undervisning.

Vygotsky, L. S. (1980). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard university press. Kapitel 6

#### **2. kursusgang, 12. februar 2016, kl. 10.15 til 14.15 (Thessa)**

*Videnskabsteoretisk design?!*

Denne kursusgang giver et kort overblik over, hvordan forskellige videnskabsteoretiske tilgange forholder sig til systemudviklingsmetoder. Fra rationalismens sammenhæng med vandfaldsmetoden til hermeutikkens indflydelse på prototyping undersøges, hvordan metoder hænger sammen med teori og hvilke konsekvenser en bestemt tilgang til design har for resultatet.

Der skal arbejdes med tre forskellige videnskabsteoretiske tilgange til design og systemudviklingsmetoder i workshoppen.

Forelæsning + workshop

**Litteratur:**

Norman, D. A. (2013). *The design of everyday things: Revised and expanded edition*. Basic books. Kapitel 6: The Design Challenge

Winograd, T., & Flores, F. (1986). *Understanding computers and cognition: A new foundation for design*. Intellect Books. Kapitel 2, 3, 4 - 5 og 6 .

NB! Kapitel 2 - 4 bliver fordelt mellem tre grupper, som skal læse ét af kapitlerne, som de skal bruge som baggrund for opgaven og diskussionerne. De sidste to kapitler skal læses af samtlige studerende.

**3. kursusgang, ?? 2016, kl. 10.15 til 14.15 (Thessa + Rasmus)**

*Peirce og Dewey - Pragmatismens 101*

Uddybende gennemgang af pragmatismen samt workshop med pragmatiske problemstillinger.

Forlæsning + workshop

**Litteratur:**

Apel, K. O. (1981). *Charles S. Peirce: From pragmatism to pragmaticism*.

Brinkmann, S. (2006). *John Dewey: en introduktion*. Hans Reitzel. Kapitel 3, 7 og 8

Dewey, J. (1974). *Erfaring og opdragelse*. Dreyer; Kbh.: Christian Ejler. Kapitel 2 og 3

Peirce, C. S. (1878). *How to make our ideas clear*.

**4. kursusgang, ?? 2016, kl. 10.15 til 14.15 (Thessa + Rasmus)**

*Social praksisser i praksis*

Gennemgang af et konkret undersøgelsesdesign og case i forhold til pragmatismen som videnskabsteoretisk tilgang.

Efterfølgende skal de studerende arbejde i grupper på to med udgangspunkt i deres forhenværende projekter. Der arbejdes med interview og observationsmetodikker med særlig henblik på at afdække praksisser omkring projektarbejdet.

Forelæsning + workshop

**Litteratur:**

Brinkmann, S. (2013). *Kvalitativ udforskning af hverdagslivet*. Hans Reitzel. Kapitel 2

**Formidling af digitalt design****Kursusgang 1: Den skjulte udfordring**

Underviser: Morten Lund

Undervisningens karakter: Forelæsning + evt. øvelse/ workshop

Introduktion til hvorfor det er relevant og nødvendigt at forholde sig til hvordan man formidler sit design. Hvad menes der med formidling af design: Kommunikation af designproduktet til forskellige interessenter på forskelli-

ge tidspunkter i design- og udviklings-processen.

**Litteratur:**

Caddick, Richard & Cable, Steve: *Communicating The User Experience – A Practical Guide for Creating Useful UX Documentation*. 2011, Wiley.

1-8 8 sider

9-17 8 sider

43-52 9 sider

77-84 7 sider

103-110 7 sider

123-129 6 sider

159-167 8 sider

263-267 4 sider

291-300 9 sider

Ialt 66 sider

**Eksamen**

Modulet afsluttes på 8. semester med:

**Prøve 3**

En ekstern, mundtlig prøve i "Projektledelse og strategisk design" (Project Management and Strategic Design).

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

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

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

Bedømmelsesform: En karakter efter 7-trinsskalaen.

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

Projektrapporten og den mundtlige samtale skal demonstrere, at den studerendes opfylder de faglige mål beskrevet ovenfor.

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

Omprøve afholdes med udgangspunkt i den reviderede projektrapport.

**Modultitel og ECTS-angivelse**

**Undersøgelingsdesign til digitale medier**

5 ECTS

**Placering**

8. Semester ved Studienævn for HumInf.  
CAT skolen med en Cand. IT specialisering.

**Modulansvarlig**

Claus Østergaard, Adjunkt, clauso@hum.aau.dk

**Type og sprog**

Modulet er et studiefagsmodul.

Modulet afvikles på dansk, men der kan søges om dispensation til at skrive på engelsk. Dette kræver godkendelse af de modulansvarlige og studienævnet.

#### Mål

Den studerende skal gennem modulet opnå læring indenfor tre områder – disse er færdigheder, viden og kompetencer. Disse vil ofte komplettere hinanden, idet de ofte er internt afhængige.

Viden om:

- metoder til undersøgelse og informering af designet af interaktive digitale medier
- forholdet mellem kvalitative og kvantitative datakilder
- omsætning af undersøgelsesresultater til designprodukter og/eller designevalueringer
- dokumentation af undersøgelsesresultater
- praktiske, økonomiske og kontekstuelle faktorer i udarbejdelsen af undersøgelsesdesigns.

Færdigheder i:

- selvstændigt at udvælge relevante undersøgelsesmetoder og teknikker og kunne vurdere og vælge blandt videnskabelige teorier, metoder, redskaber og generelle færdigheder og på baggrund heraf opstille nye analyse- og løsningsmodeller
- at sammensætte og igangsætte undersøgelsesforløb med relevans for mål og genstandsfelt
- at opsamle, analysere og kommunikere undersøgelsesresultater.

Kompetencer til:

- selvstændigt at kunne afgrænse og udføre et undersøgelsesdesign, herunder at kunne vurdere hvad der er muligt at undersøge, og hvad der ikke er muligt at undersøge.
- at kunne overskue og vurdere konsekvenserne af forskellige komplekse teoretiske, metodiske og praktiske valg i forbindelse med et undersøgelsesdesign
- at kunne opsamle og håndtere indsamlet data med henblik på omsætning til designprodukt eller designevaluering
- selvstændigt kunne igangsætte og gennemføre fagligt og tværfagligt samarbejde og påtage sig et professionelt ansvar inden for modulets område.

#### Fagindhold og begrundelse

I modulet lærer de studerende at analysere, vurdere, udvikle, planlægge og afvikle undersøgelsesforløb, samt afrapportere og indarbejde undersøgelsesresultater i arbejdet med design af interaktive digitale produkter i relation til modtager, formål, kontekst og proces. Der lægges vægt på både kvalitativt og kvantitativt undersøgelsesdesign, såvel som anvendelse af både fysiske og digitale værktøjer til at gennemføre undersøgelsen.

I tilknytning til modulet udbydes undervisning inden for følgende områder:

- undersøgelsesmetoder og -teknikker
- feltundersøgelser, laboratorie-baserede undersøgelser og mixed methods
- analyse af undersøgelsesresultater samt afrapportering
- anvendelse af undersøgelsesresultater

Der veksles mellem forelæsning, øvelser og workshops med henblik på at opnå forståelse gennem teori, afprøvning og refleksion. Det er en mulighed at inddrage sit semesterprojekt for at blive bevidst om, hvorledes der kan konstrueres et undersøgelsesdesign, der kan benyttes i projektet. Alternativt benyttes Mobiltelefoner som case for modulet.

#### Omfang og forventning

Modulet er et 5 ECTS modul, hvilket betyder at det udgør en stor andel af semesteret – dette skal også afspejles i arbejdsindsatsen. Et ECTS svarer til en arbejdsindsats på 27 ½ time, hvilket betyder at der er en forvent-

ning om 137 ½ timers aktivt arbejde indenfor modulet.

Det kan på det specifikke semester fordeles i tre kategorier med en vurderet timeforbrug på;

- deltagelse i undervisning, herunder workshops (30 timer)
- forberedelse til undervisning (70 timer)
- ugeopgave (37,5 timer)

#### **Deltagere**

Dette semester er tilrettelagt for 8. Semester Interaktive Digitale Medier uddannelsen og deltagerne er de studerende, som er indskrevet på semesteret.

#### **Deltagerforudsætninger**

Det forventes at de studerende har gennemført 7. Semester på Interaktive Digitale Medier uddannelsen, eller har modtaget en særligt godkendelse fra studienævnet grundet liggende færdigheder, viden og kompetencer.

#### **Modulaktiviteter**

Igennem modulet veksles mellem forelæsning, øvelser og workshops med henblik på at opnå forståelse gennem teori, afprøvning og refleksion. De studerende egne projekter bliver i høj grad inddraget i kurset.

#### **Kursusgang 1. Introduktion til undersøgelsesdesign og kvalitative metoder**

*Underviser: Marianne Lykke, Claus Østergaard*

*Undervisningens karakter: Forelæsning og øvelse*

På første kursusgang gennemgås de mest udbredte undersøgelsesmetoder inden for HCI (Human-Computer Interaction). Herunder gennemgås, hvorledes undersøgelsesdesign kan fungere på et makroniveau (et samlet semesterprojektforløb) og mikroniveau (enkelte undersøgelser som en del af semesterprojektet).

De studerende introduceres for et system/software til at bearbejde kvalitative data.

#### **Kursusgang 2. Kvantitative metoder**

*Underviser: Marianne Lykke, Claus Østergaard*

*Undervisningens karakter: Forelæsning og evt. øvelse*

På denne kursusgang kommer de studerende til at arbejde med kvantitative metoder, herunder styrker og ulemper ift. kvalitative metoder. De studerende præsenteres for et system/software til at bearbejde kvantitative metoder.

#### **Kursusgang 3. Metode battle**

*Underviser: Marianne Lykke, Claus Østergaard*

*Undervisningens karakter: Forelæsning og øvelse*

Denne kursusgang fortsætter vi de to første kursusgange slap, og dagen forløber primært som en diskussion af fordele og ulemper ved brug af kvalitative metoder overfor kvantitative metoder i forhold til den samme case. Casen præsenteres forud for kursusgangen.

Eftermiddagen omhandler mixed methods tilgange herunder styrker og svagheder.

#### **Kursusgang 4. Camp dag 1: Udvikling og test af undersøgelsesdesign**

*Underviser: Marianne Lykke, Claus Østergaard*

*Undervisningens karakter: Workshop og forelæsning*

Kursusgangen fokuserer på konkret udvikling af undersøgelsesdesign til brug i de studerendes egne projekter og den kommende eksamensopgave. Campen forløber primært som en workshop, hvor underviserne er til stede til at sparre med de studerende.

#### **Kursusgang 5. Camp dag 2: Præsentation af resultater og erfaringer**

*Underviser: Marianne Lykke, Claus Østergaard*

*Undervisningens karakter: Workshop og forelæsning*

De studerende præsenterer deres undersøgelsesdesign og –resultater fra camp dag 1. Resultaterne og undersøgelsesdesigns evalueres og diskuteres i plenum.

Derudover introduceres de studerende for omsætning af analyse til videre bearbejdning i form af koncepter. I den forbindelse præsenteres de studerende for systemer/software til understøttelse af udvikling af koncepter.

#### **Kursusgang 6. Opsamling og præsentation af eksamensopgave**

*Underviser: Marianne Lykke, Claus Østergaard*

*Undervisningens karakter: Forelæsning + workshop*

På den sidste kursusgang har de studerende mulighed for at stille uddybende spørgsmål til konkret brug af metoder i deres egne projekter. Derudover introduceres eksamensopgaven, der foreligger i dagene efter denne sidste kursusgang.

Foreslået litteratur for hele forløbet.

*Undervisningen tager udgangspunkt, i nedenstående tekster. Alternative og yderligere titler med tilsvarende indhold og omfang inddrages.*

Grundbog: Bryman, Allan (2012). *Social Research Methods*. Oxford University Press. Forth Edition

Preece, Sharp og Rogers (2012) 'Interaction Design - Beyond HCI' - heri læses kapitel 12 og 13 til denne kursusgang: [INTERACTION DESIGN: beyond human-computer interaction, 3rd Edition](#)

Koskinen et al (2011), 'Design Research through Practice'

Wynekoop, J., & Conger, S. (1990). A Review of Computer Aided Software Engineering Research Methods. In Nissen, H-E., Klein, H., & Hirschheim, R. (Eds.). *Information systems research: contemporary approaches & emergent traditions; proceedings of the IFIP TC8/WG 8.2 Working Conference on the Information Systems Research Arena of the 90's Challenges, Perceptions, and Alternative Approaches* (pp. 301-325), Copenhagen, Denmark, 14-16 December 1990

Strauss, A., & Corbin, J. (1990). *Basics of Qualitative Research - Techniques and Procedures for Developing Grounded Theory*. SAGE Publications, Inc, Kapitel 5, 6, 7, 8, 9 og 11

Brinkmann, Svend & Tanggaard, Lene (2010). *Kvalitative metoder – En Grundbog*. Hans Reitzel

Tullis, Thomas (2013) *Measuring the User Experience : Collecting, Analyzing, and Presenting Usability Metrics*,



Morgan Kaufmann

### **3-dages opgave**

De studerende skal som afvikling af kurset udarbejde en 3-dages opgave. Opgaven stilles mandag d. 23. maj kl. 12 og afleveres torsdag d. 26. maj kl. 12.

### **Eksamen**

Modulet afsluttes på 8. semester med: Prøve 4

En individuel, intern skriftlig prøve i "**Undersøgellesdesign til digitale medier**" (**Methods for Informing Digital Media Design**).

**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.**

Prøven bedømmes af eksaminator; prøver, som bedømmes til ikke-bestået, bedømmes tillige af en censor. **Der gives en skriftlig eller mundtlig udtalelse om opgaven - herunder om skriftlig formuleringsevne - til den studerende.**

**Bedømmelsesform: Bestået/ikke-bestået.** Ved bedømmelsen af prøvepræstationen vil der med henblik på opnåelse af bedømmelsen bestået blive lagt vægt på, at den studerende indløser modulets mål på tilstrækkelig vis.

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

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