



AALBORG UNIVERSITET

Studienævnet for  
Kommunikation og Digitale Medier  
Efterår 2016

## Semesterbeskrivelse 7. Semester Interaktive Digitale Medier, Aalborg Oplysninger om semesteret

Skole: Skolen for Communication, Art and Technology (CAT)  
Studienævn: Kommunikation og Digitale Medier  
Studieordning: Studieordning for kandidatuddannelserne i Kommunikation og Digitale Medier, Interaktive digitale medier, september 2016:  
[http://www.fak.hum.aau.dk/digitalAssets/153/153848\\_ka\\_interaktivedigitalemedier\\_2016\\_hum\\_aa\\_u.dk.pdf](http://www.fak.hum.aau.dk/digitalAssets/153/153848_ka_interaktivedigitalemedier_2016_hum_aa_u.dk.pdf)

### Semesterets temaramme

Den overordnede målsætning med kandidatuddannelsen i Interaktive Digitale Medier (IDM) er at uddanne kandidater med kompetence til at indgå i virksomheder, organisationer, uddannelses- og forskningsinstitutioner for her at analysere, designe, planlægge, implementere, evaluere og formidle interaktive digitale medier. Uddannelsens genstandsfelt er interaktive digitale medier, deres teoretiske baggrund samt deres design, produktion, distribution, brug og betydning. Kandidaten lærer at beherske feltet teoretisk, metodisk, analytisk og praktisk-designmæssigt. Kandidaten skal være i stand til at anlægge et informeret, nuanceret, kritisk, konstruktivt og kreativt perspektiv på kommunikative, mediemæssige, formidlingsmæssige, æstetiske og teknologiske problemstillinger med relation til interaktive digitale medier og deres anvendelse i arbejde og fritid.

7. semester IDM videreudvikler og supplerer de teoretiske og metodiske kundskaber og de analytiske og praktiske færdigheder med henblik på studiet og konstruktionen af interaktive digitale medier, den studerende har opnået i løbet af den forudgående bacheloruddannelse. 7. Semester har særligt fokus på konceptudvikling af interaktive digitale medier. Semesteret består undervisningsmæssigt af kurserne Fagspecifik videnskabsteori, Forståelsesrammer i forbindelse med interaktive digitale medier, Usability og user experience samt Konceptudvikling og prototypedesign i forbindelse med interaktive digitale medier. Derudover er der kursus i Agil konceptudvikling og digitale formidlingsformer og narratologi. Den studerende supplerer disse kurser med et fag efter eget valg (valgfag).

### Semesterets organisering og forløb

#### Omfang og forventning

Semesteret udgør 30 ECTS points.

1 ECTS point svarer til 27,5 times arbejde.

30 ECTS point svarer således til **825 arbejdstimer eller 22 ugers fuldtidsarbejde (37,5 time/uge)** bestående af forberedelse til undervisning, undervisningsdeltagelse, gruppearbejde, vejledning og eksamener.

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

### Semesterkoordinering og Sekretariatsdækning

#### Ankerlærere:

Morten Lund, [mlund@hum.aau.dk](mailto:mlund@hum.aau.dk)

Bo Allesøe Christensen, [boallesoe@hum.aau.dk](mailto:boallesoe@hum.aau.dk)

#### Studiesekretær:

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

# Projektmodul: Konzeptudvikling af interaktive digitale medier

Modulet udgør 15 ECTS point svarende til 412,5 arbejdstimer

## Placering

7. Semester

Studienævnet for Kommunikation og Digitale Medier

## Modulansvarlige

Morten Lund, mlund@hum.aau.dk

Bo Allesøe Christensen, boallesoe@hum.aau.dk

## Type og sprog

Type: Projektmodul

Sprog: Dansk

## Fagindhold og begrundelse

Modulet følger studieordningen for Kandidatuddannelsen i Interaktive Digitale Medier ver. Sept. 2016.

Modulet introducerer de studerende til en konstruerende arbejdsform inden for konceptudviklingen af interaktive digitale medier. Dette indbefatter identifikation af et problemfelt og undersøgelser, som udfolder og kortlægger problemet. Projektet skal være løsningsorienteret, således at der skabes et konceptuelt design. Med en teoretisk og metodisk fundering inden for design får de studerende mulighed for at forholde sig til både de kulturelle, kognitive, psykologiske, og teknologiske forudsætninger for konceptudvikling af interaktive digitale medier.

I tilknytning til modulet udbydes undervisning inden for følgende områder:

- forståelsesrammer vedrørende interaktive digitale medier
- usability og user experience
- konceptudvikling og prototype-design i forbindelse med interaktive digitale medier
- fagspecifik videnskabsteori.

I tilknytning til det problemorienterede projektarbejde tilbydes faglig vejledning.

## Mål

Den studerende skal gennem modulet opnå:

### Viden om:

- interaktive digitale medier med fokus på interaktivitet, usability og user experience med et særligt fokus på brugerens rolle i interaktionen, baseret på højeste internationale forskning inden for modulets område
- informations- og medievidenskabelige problemstillinger
- fagspecifik videnskabsteori i en kontekst af generel videnskabsteori
- teoretiske og analytiske aspekter i digitale medier og medieteknologier, samt disses potentiale i en designkontekst
- designteorier og metoder.

### Færdigheder i:

- selvstændigt og systematisk at kunne analysere, udvikle og argumentere for mediets potentiale
- at kunne afdække, udfolde og kritisk vurdere komplekse designproblemer og på baggrund heraf opstille nye analyse- og løsningsmodeller
- at kunne omdanne ideer til koncepter i en iterativ proces, samt forholde sig til processens betydning for designkonceptet
- at kunne opstille, foreslå og igangsætte metoder til validering af konceptet gennem testdesigns, prototyper eller visualiseringer
- at kunne redegøre for usability- og user experience-aspekter i forhold til udvalgte dele af konceptet.

### Kompetencer til:

- at kunne forholde sig reflekterede til forudsætninger for designet af interaktive digitale medier
- kritisk og selvstændigt at kunne udvælge og reflektere over metoder til udfoldelse af mediets potentiale

- at kunne forholde sig analytisk og kritisk til mediers potentiale, og forholde sig innovativt til medier under udvikling
- at kunne styre arbejds- og udviklingssituationer, der er komplekse, uforudsigelige og forudsætter nye løsningsmodeller
- videnskabsteoretiske refleksioner som angår modulets processer og produkter.

## Omfang og forventning

Modulets omfang er 15 ECTS-point og indeholder 13 kursusgange.

Med kursusforberedelse i form af læsning og projektskrivning forventes der en arbejdsbelastning på 412,5 timer (svarende til 11 37 timers arbejdsuger). Modulet afløses gennem semesterprojektet. Krav til semesterprojektet er anført i studieordningen (ver. Sept. 2016).

## Litteratur

Typer:

Primær litteratur er litteratur de studerende forventes at læse og kende indholdet af (dvs. pensum).

Sekundær litteratur er forslag til frivillig læsning inden for det faglige område (dvs. supplerende).

Omfang:

70 siders primær litt. pr. ECTS i projektmoduler.

100 siders primær litt. pr. ECTS i studie- og valgfagsmoduler

100 siders vejledergodkendt litt. pr. ECTS i semesterprojektet. Overlap til primær kursuspensum er tilladt.

Opsummering:

<b>Projektmodul (15 ECTS = 1050 sider)</b>	<b>Pri. litt.</b>	<b>Sek. litt.</b>	<b>total</b>
Projektmodullitteratur	331	-	331
Forståelsesrammer vedrørende interaktive digitale medier	248	51	299
Usability og user experience	108	-	108
Konceptudvikling og prototype-design i forbindelse med interaktive digitale medier	159	-	159
Fagspecifik videnskabsteori.	210	-	210
Modul total	1056	51	1107

<b>Studiefagsmodul (2 x 5 ECTS = 2 x 500 sider)</b>	<b>Pri. litt.</b>	<b>Sek. litt.</b>	<b>total</b>
Agil konceptudvikling i et designforskningsperspektiv	393	113	506*
Digital Narratologi	407	303	710

<b>Semester litteratur total</b>	<b>Pri. litt.</b>	<b>Sek. litt.</b>	<b>total</b>
Projektmodul	1056	51	1107
Studiefagsmodul	742	416	1158
Semester total	1798	467	2265

\* mangler angivelser ved enkelte kurser

## Projektmodullitteratur

Til projektmodulet er tilknyttet litteratur, som inddrages i alle modulaktiviteter og tjener til formål at rammesætte uddannelsens faglige profil med særligt fokus på semesterets tema.

<b>Projektmodullitteratur</b>	<b>Pri. litt.</b>	<b>Sek. litt.</b>	<b>total</b>
Finnemann, Niels Ole (2005). Internettet i Mediehistorisk Perspektiv. Forlaget Samfundslitteratur.	331	-	331
total	332	-	331

## Modulaktiviteter

### EMNE1: Forståelsesrammer Vedrørende Interaktive Digitale Medier

#### K1: Medier, medieteorier og digitale medier

Undervisningens karakter: Forelæsning, dialog og øvelser  
v. Jens F. Jensen, 3 lektioner

#### Indhold:

Kursusgangen vil give et opsummerende billede af, hvordan vi medievidenskabeligt kan forholde os til og arbejde med digitale medier som undersøgelsesfænomener. Denne første kursusgang introducerer mediebegrebet som en bred optik på, hvordan teknologier får mening igennem menneskers sociale kommunikation. Dernæst kigger vi mere specifikt på digitale medier, og hvad der kendetegner det digitale.

#### Litteratur:

	Pri. litt. sideantal	Sek. litt. sideantal	Dig. upload
Manovich, Lev (2001). <i>The Language of New Media</i> . Cambridge, Mass.:The MIT Press. Kapitel 1	37		x
Jensen, Jens F. (2016). Det danske mediemiljø ved årtusindskiftet, i Klaus Bruhn Jensen (red.), <i>Dansk mediehistorie 4</i> . Samfundslitteratur.	20		
Jensen, Jens F. (2016). Fra computere til sociale medier, i Klaus Bruhn Jensen (red.), <i>Dansk mediehistorie 4</i> . Samfundslitteratur.	26		
Pine, B.J. & Korn, K. C: (2010). <i>Infinite Possibilities. Creating Customer Value on the Digital Frontier</i> . Berrett-Koehler Publishers.		23	x
Total	83	23	

## K2: Interaktive medier og oplevelser

Undervisningens karakter: Forelæsning, dialog og øvelser

v. Jens F. Jensen, 3 lektioner

#### Indhold:

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 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 oplevelsesdesigns 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.

Kursusgangen vil introducere til 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.

#### Litteratur:

	Pri. litt. sideantal	Sek. litt. sideantal	Dig. upload
Forlizzi, J., & Battarbee, K. (2004). Understanding experience in interactive systems, in <i>Proceedings of the 2004 Conference on Designing Interactive Systems (DIS04): Processes, Practices, Methods, and Techniques</i> , New York: ACM	7		x
Forlizzi, J., & Ford, S. (2000). The building blocks of experience: an early framework for interaction designers, in <i>Proceedings of the 3<sup>rd</sup> Conference on Designing Interactive Systems (DIS 2000): Processes, Practices, Methods, and Techniques</i> . New York: ACM.	4		x
Hassenzahl, Marc (2010). <i>Experience Design: Technology for All the Right Reasons</i> . Synthesis Lectures on Human-Centered Informatics. Morgan & Claypool	85		
Jens F. Jensen (2000). 'Interactivity'. Tracking a New Concept in Media and Communication Studies. In Paul Meyer (ed.) <i>Computer Media and Communication: A Reader</i> . Oxford: Oxford University Press		20	
Jens F. Jensen (2008): The concept of interactivity -- revisited: four new		8	

typologies for a new media landscape. In J Masthoff, S Panabaker, M Sullivan & A Lugmayr (eds.), <i>Proceeding of the 1<sup>st</sup> international conference on Designing interactive user experiences for TV and video</i> . Association for Computing Machinery			
Total	96	28	

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

Undervisningens karakter: Forelæsning  
v. Tem Frank Andersen

#### Indhold:

Den mediesociologiske forskning begrebsliggjorde en del af sit forskningsfelt ved at indkredse "publikum" som central faktor i produktionen af betydning og brugsformer i forhold til "massemedier". Siden har den kulturelle individualisering præsenteret mediesociologien for en udfordring i at ændre i publikum-begrebets betydning, fra modtager, over aktør (agent) til bruger og medproducent. Denne forelæsning søger at indkredse, hvad vi egentligt skal forstå ved den ikke- institutionaliserede del af det interaktive digitale mediekredsløb. Hvordan skal vi forstå brugerne i spændingsfeltet mellem indholdsmedier, interaktionsmedier og institutionsmedier. Der vil blive refereret til forskningsartikler via tidsskriftet *MedieKultur*.

#### Litteratur:

	Pri. litt. sideantal	Sek. litt. sideantal	Dig. upload
Andersen, Tem Frank (2005). <i>Unge og Computerkultur. Ambivalens og socialt spillerum i gymnasieelevers computerbrug</i> . AAU: Institut for læring.	50		
Wilson, Tony (2009). <i>A Phenomenology of Phone Use: Pervasive Play and the Ludification of Culture</i> . In Wilson: <i>Understanding Media Users. From Theory to Practice</i> . West Sussex: Wiley-Blackwell.	19		
Total	69		

## EMNE2: Usability og User Experience

### K1: User Experience

Undervisningens karakter: Forelæsning  
v. Jens F. Jensen

#### Indhold:

IT og oplevelser: 'user experience' (UX), 'experience design' (XD) og 'user-experience design' (UXD).

Oplevelser skabt og formet af informationsteknologi og digitale medier bliver ofte kaldt 'user experience'. De kan både inkludere genuine IT-baserede oplevelser, dvs. produkter og services, hvis primære formål er at skabe en oplevelse for brugeren eller forbrugeren, og oplevelses-berigede produkter og services, dvs. produkter og tjenester, hvis primære formål ikke er oplevelsen som sådan, men som har fået tilføjet oplevelseselementer som skaber yderligere værdi til den primære funktion. På denne måde kan 'user experience' og 'user experience design' ansues som den specifikke implementering af oplevelsesøkonomi og oplevelsesdesign inden for IT- og teknologi- domænet.

Formålet med denne kursusgang er at præsentere, diskutere og udvikle et antal centrale begreber relateret til 'user experience' i relation til IT og digitale medier, primært koncepterne 'user experience', 'experience design' og 'user-experience design'. Disse koncepter er relaterede og i visse sammenhænge tæt sammenflettede, men de har også separate betydninger. På kursusgangen vil vi diskutere 'user experience', 'experience design' og 'user-experience design' både som et fælles felt og som individuelle, separate termer. 'User experience' vil blive set som den centrale term, dvs. den term, der er i fokus i denne specifikke sammenhæng, mens 'experience design' og 'user-experience design' vil blive set som relaterede koncepter. Oplevelser relateret til IT vil af samme årsag være hovedfokus, men kursusgangen vil også berøre IT-baserede oplevelsers relationer til oplevelser generelt så vel som til generel oplevelsesdesign.

#### Litteratur:

	Pri. litt. sideantal	Sek. litt. sideantal	Dig. upload
Blythe, M., M. Hassenzahl, E.L.- C. Law and A.P.O.S.Vermeeren (2007), 'An analysis framework for user experience (UX) studies: a green paper', in E. Law, A.Vermeeren, M. Hassenzahl and M. Blythe (eds), Towards a UX Manifesto, Lancaster: COST294- MAUSE Affiliated Workshop,COST, pp. 3–5. 2 Sider. <a href="http://www.academia.edu/2880385/An_analysis_framework_for_user_experience_UX_studies_A_green_paper">http://www.academia.edu/2880385/An_analysis_framework_for_user_experience_UX_studies_A_green_paper</a>	2		
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. 8 Sider.	8		
Forlizzi, J. and S. Ford(2000), 'The building blocks of experience: an early framework for interaction designers', in Proceedings of the 3rd Conference on Designing Interactive Systems (DIS 2000): Processes, Practices, Methods, and Techniques, New York:ACM, pp. 419–23. 4 Sider. <a href="http://goodgestreet.com/docs/forlizziDIS00.pdf">http://goodgestreet.com/docs/forlizziDIS00.pdf</a>	4		
Hassenzahl, M. (2008), 'User experience (UX): towards an experiential perspective on product quality', in IHM 2008 Proceedings of the 20th International Conference of the Association Francophone d'Interaction Homme-Machine, Metz, France: ACM, pp. 11–15. 4 Sider.	4		
Hassenzahl, M. and N. Tractinsky (2006), 'User experience – a research agenda', Behaviour and Information Technology, 25 (2), March–April, 91–7. 7 Sider. <a href="https://ccrma.stanford.edu/~sleitman/UserExperienceAResearchAgenda.pdf">https://ccrma.stanford.edu/~sleitman/UserExperienceAResearchAgenda.pdf</a>	7		
Law, E.L, A.P.O.S. Vermeeren, M. Hassenzahl and M. Blythe (2007a), 'Towards a UX manifesto', in Proceedings of the 21st BCS HCI Group Conference, Lancaster: Lancaster University, pp. 205–6. 2 Sider.	2		
Roto, V., E. Law, A. Vermeeren and J. Hoonhout (2011), 'User experience white paper. Bringing clarity to the concept of user experience', Paper presented at the Dagstuhl Seminar on Demarcating User Experience, 15–18. September 2010. 3 Sider.	3		
Total	30		

## K2: Usability

Undervisningens karakter: Forelæsning og Workshop  
v. Morten Lund

Indhold:

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

Litteratur:

	Pri. litt. sideantal	Sek. litt. sideantal	Dig. upload
Cockton, Gilbert (2014): Usability Evaluation. In: Soegaard, Mads and Dam, Rikke Friis (eds.) The Encyclopedia of Human-Computer Interaction, 2nd Ed.. Aarhus, Denmark: The Interaction Design Foundation. Available online at <a href="https://www.interaction-design.org/encyclopedia/usability_evaluation.html">https://www.interaction-design.org/encyclopedia/usability_evaluation.html</a> .	25		X
Nielsen, Jakob (1993). Chapters 1, Executive Summary & Chapter 2 What is Usability? In Usability Engineering, Academic Press, Inc. p. 1-48	48		X
Nielsen, Jakob (2000). Why You Only Need to Test with 5 Users.	5		X

<a href="http://www.nngroup.com/articles/why-you-only-need-to-test-with-5-users/">http://www.nngroup.com/articles/why-you-only-need-to-test-with-5-users/</a> .			
Total	78		

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

#### K1 + K2 + K3: Design games

Undervisningens karakter: Forelæsning og design af konstruerende øvelser

v. Sune Gudiksen

Indhold:

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

Litteratur:

	Pri. litt. sideantal	Sek. litt. sideantal	Dig. upload
Gray, D., Brown, S., & Macanuso, J. (2010). <i>Gamestorming: A playbook for innovators, rulebreakers, and changemakers</i> . O'Reilly Media, Inc. 6 Sider.	6		
Vaajakallio, K. (2012). <i>Design games as a tool, a mindset and a structure</i> . PhD-Dissertation. Aalto University. Chapter three. 46 Sider.	46		
Brandt, E. (2006). <i>Designing exploratory design games: a framework for participation in participatory design?</i> . In <i>Proceedings of the ninth conference on Participatory design: Expanding boundaries in design-Volume 1</i> (pp. 57-66). ACM. 10 Sider.	10		
Gudiksen, S. K. (2014). <i>Game feedback techniques: Eliciting big surprises in Business Model Design</i> . Design Research Society, 204-219. 15 Sider.	15		
Gudiksen, S. (2014). <i>Codesigning business models: Engaging emergence through design games</i> . PhD-Dissertation. Aalborg University. (Kapitel om design games). 15 Sider.	15		
Total	92		

#### K4: Prototyping i design

Undervisningens karakter: Forelæsning

v. Søren Bolvig Poulsen

Indhold:

Forelæsning angår kendetegnene for en prototype, og hvorledes prototyping understøtter design processen.

Forelæsningen vil blande teori med praktiske erfaringer

Litteratur:

	Pri. litt. sideantal	Sek. litt. sideantal	Dig. upload
Houde, S., and Hill, C. (1997) <i>What Do Prototypes Prototype?</i> . in <i>Handbook of Human-Computer Interaction</i> (2nd Ed.), M. Helander, T. Landauer, and P. Prabhu (eds.): Elsevier Science B. V: Amsterdam. 16 sider. <a href="http://uwdata.github.io/hcid520/readings/Houde-Prototypes.pdf">http://uwdata.github.io/hcid520/readings/Houde-Prototypes.pdf</a>	16		x
Dow, S. P., & Klemmer, S. R. (2011). <i>The efficacy of prototyping under time constraints</i> . In <i>Design Thinking</i> (pp. 111-128). Springer Berlin Heidelberg.	18		x
Marion Buchenau , Jane Fulton Suri,(2000). <i>Experience prototyping</i> , <i>Proceedings of the 3rd conference on Designing interactive systems: processes, practices, methods, and techniques</i> , p.424-433, New York	10		x
Total	44		

## K5: Prototyping i praksis

Undervisningens karakter: Workshop  
v. Peter Vistisen

Indhold:

Som opfølgning på den teoretiske indføring i prototyping, arbejdes i denne workshop med at klassificere praktiske prototypingværktøjer ud fra hvilken type viden vi har brug for at generere i designprocessen. Der arbejdes i praksis med et udvalgt værktøj og fordele og ulemper ved øvrige værktøjer diskuteres.

Litteratur:

	Pri. litt. sideantal	Sek. litt. sideantal	Dig. upload
Wensveen, S.A.G. & Matthews, B. (2015). Prototypes and Prototyping in Design Research. In: Rodgers, P. & Yee, J. Routledge Companion to Design Research.	13		x
Rudd, Stern & Isensee (1996). Low vs. High Fidelity Prototyping debate. in Interactions, January 1996, ACM Press	10		x
Total	23		

## EMNE4: Fagspecifik Videnskabsteori

### K1: Introduktion til den fagspecifikke videnskabsteori

Undervisningens karakter: Forelæsning og workshop, og studenteroplæg  
v. Thessa Jensen og Bo Allesøe Christensen, 3 lektioner

Kursusgangen samler op på den viden, de studerende hver især har tilegnet sig gennem deres respektive uddannelser. Derudover gennemgås betingelser for videnskabelighed, samt hvilke betingelser, videnskabsmænd arbejder under. Kurset lægger i sin form op til det videre arbejde i U-Crac.

Gruppearbejde vil blive tilrettelagt i forhold til de studerendes projektemner og projektgrupper. Det forventes, at de studerende medbringer bærbar computer eller lignende med adgang til internettet.

Litteratur:

	Pri. litt. sideantal	Sek. litt. sideantal	Dig. upload
Hansen, F. T. (2014). Kan man undre sig uden ord? s. 422 - 500	78		
Total	78		

### K2: Hvad er forskning?

Undervisningens karakter: Forelæsning og workshop, og studenteroplæg  
v. Thessa Jensen og Bo Allesøe Christensen, 3 lektioner

Indhold:

Opsamling på det videnskabelige arbejde under U-Crac.

Gruppearbejde vil blive tilrettelagt i forhold til de studerendes projektemner og projektgrupper. Det forventes, at de studerende medbringer bærbar computer eller lignende med adgang til internettet.

Litteratur:

	Pri. litt. sideantal	Sek. litt. sideantal	Dig. upload
Dourish, P. (2004). Where the Action Is. MIT Press. s. 1 - 97	96		
Gaver, W. (2012). What should we expect from research through design?	10		X
Flyvbjerg, B. (2006) Five Misunderstandings about Case-study Research, Qualitative Inquiry, 12(2). p. 219-245	26		
Total	132		



### K3: Projekt og eksamen - hjælp?

Undervisningens karakter: Forelæsning og workshop, og studenteroplæg  
v. Thessa Jensen og Bo Allesøe Christensen, 3 lektioner

Indhold:

Opsamling på den viden, de studerende har tilegnet sig under deres arbejde med projektet, samt forberedelse på en 'god' eksamen.

Gruppearbejde vil blive tilrettelagt i forhold til de studerendes projektemner og projektgrupper. Det forventes, at de studerende medbringer bærbar computer eller lignende med adgang til internettet.

Litteratur:

	Pri. litt. sideantal	Sek. litt. sideantal	Dig. upload
<i>Litteraturen til denne kursugang er repetition af litteraturen til de foregående to kursusgange og angives derfor som sekundær, men forudsættes læst.</i>			
Dourish, P. (2004). Where the Action Is. MIT Press. s. 1 - 97		96	
Gaver, W. (2012). What should we expect from research through design?		10	X
Hansen, F. T. (2014). Kan man undre sig uden ord? s. 422 - 500		78	
Flyvbjerg, B. (2006) Five Misunderstandings about Case-study Research, Qualitative Inquiry, 12(2). p. 219-245		26	
Total		210	

## 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

Modullet er placeret ved semesterets begyndelse og består af en kombination af forelæsninger og praktisk arbejde i interdisciplinære teams.

U-CrAc workshoppen udgør den praktiske dimension af modulet. Her indgår andre uddannelser fra AAU. Workshoppen afsluttes med en konference, hvor de studerende præsenterer de koncepter de har udviklet i forløbet. Lokale virksomheder agerer case-samarbejdspartnere. Virksomheden stiller en opgave, sparrer med de studerende og bidrager med at etablere kontakt til relevante brugere. Hver case-samarbejdspartner samarbejder med 3 grupper. Se mere på [www.ucrac.dk](http://www.ucrac.dk)  
Workshoppen finansieres af de involverede studienævn og innovationsnetværket Invio.

### Modulansvarlig

Søren Bolvig Poulsen, [bolvig@hum.aau.dk](mailto:bolvig@hum.aau.dk)

### Type og sprog

Type: Studiefagsmodul

Sprog: Dansk og engelsk

### Mål

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 konceptualisere løsninger. Der er således tale om at udfordre forståelsen af verden 'som den er' for at kunne forestille sig verdenen 'som den kunne blive'. Vi arbejder aktivt med, hvordan denne type viden kan indgå i akademisk arbejde ved at præsentere og diskutere den videnskabelige tilgang

”research through design”.

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 reflektivt 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 reflektivt 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 i forhold til akademisk arbejde. 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.

**Omfang og forventning**

Modulets omfang er 5 ECTS-point og indeholder 13 kursusgange, samt en workshop.

Med kursusforberedelse i form af læsning og opgaveløsning forventes der en arbejdsbelastning på 137,5 timer. Modulet består via aktiv deltagelse, hvilket indebærer at de studerende har 100% fremmøde. Hvis en studerende overskrider en fraværsprocenten på 20% (tre dage), så skal denne udarbejde en skriftlig opgave. Denne opgave stilles af den modulansvarlige.

**Modulaktiviteter**

**K1: Introduktion til U-CrAc**

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. Agilitet i forhold til design processer vil blive diskuteret. Tilgangen Research through design vil kort blive præsenteret for at frame hvilken rolle den praktiske workshop, U-CrAc, kan udspille i en akademisk kontekst.

Litteratur:

	Pri. litt. sideantal	Sek. litt. sideantal	Dig. upload
Poulsen, S. B., Rosenstand, C. A. F. (2009) Reflekterende innovativ workshop. p. 1-8. 8 Sider.	8		
Ovesen, N. (2013). Facilitating Problem-Based Learning in Teams with Scrum. I E. Bohemia, W. Ion, A. Kovacevic, J. Lawlor, M. McGrath, C. McMahon, B. Parkinson, G. Reilly, M. Ring, R. Simpson, ... D. Tormey (red.), <i>Design Education - Growing Our Future: Proceedings of the 15th</i>	6		

<i>International Conference on Engineering and Product Design Education.</i> (s. 856). Kapitel 861.Glasgow, UK: Design Society.			
Total	14		

## K2: Brugerdreven innovation i design

Forelæsning med opgave  
v. Søren Bolvig Poulsen

Indhold:

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

Litteratur:

	Pri. litt. sideantal	Sek. litt. sideantal	Dig. upload
Buchanan, R. (1992). "Wicked Problems in Design Thinking." Design Issues Vol. 8(No. 2): s. 5-21. 16 Sider.	16		x
Chayutahakij, P. and Poggenpohl S. (2002). User-Centered Innovation. Proceedings of The European Academy of Management 2nd Annual Conference on Innovative Research in Management EURAM, Stockholm, Sweden. p. 1-10. 10 Sider.	10		x
Total	26		

## K3: Kort introduktion til brug af website

Kort forelæsning med opgave  
v. Peter Vistisen

Indhold:

Denne korte forelæsning er en introduktion til brugen af [www.ucrac.dk](http://www.ucrac.dk)

Litteratur:

	Pri. litt. sideantal	Sek. litt. sideantal	Dig. upload
Total			

## K4: Design Ethnografi

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 benytte? Dette er eksempler på spørgsmål, som bliver rejst og diskuteret undervejs i denne forelæsning. Fokus vil derfor være på de udfordringer, der venter i det efterfølgende feltarbejde.

Litteratur:

	Pri. litt. sideantal	Sek. litt. sideantal	Dig. upload
Mattelmäki, T., Brandt, E., Vaajakallio, K. (2011) On designing open-ended interpretations for collaborative design exploration. CoDesign Vol. 7, No. 2, June 2011, p. 79–93. 14 Sider.	14		x
Ylirisku, S., Buur, J., 2007. Designing with Video - Focusing the user-centred design process . Springer-	50		

Verlag, London, UK. Chapter 2, Studying what people do, p. 37-87. 50 Sider.			
Sperschneider, W., Bagger, K. (2000). Ethnographic fieldwork under industrial constraints: Towards Design-in-Context. NordiCHI Conference, Stockholm	8		x
Total	72		

### 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:

	Pri. litt. sideantal	Sek. litt. sideantal	Dig. upload
Wasson Christina (2002) Collaborative work: integrating the roles of Ethnographers and Designers. In Creating breakthrough ideas by Susan Squires and Bryan Byrne. p. 1-18.	18		x
Kolko, Jon (2010) 'Transforming Research into Great Innovations' <a href="http://www.fastcodesign.com/1663002/how-do-you-transform-good-research-into-great-innovations">http://www.fastcodesign.com/1663002/how-do-you-transform-good-research-into-great-innovations</a> . p. 1-3.	3		
Kolko, Jon (2010) 'Connecting Research and Innovation with Synthesis'. p. 1-5. 5 Sider. <a href="http://johnnyholland.org/2010/12/connecting-research-and-innovation-with-synthesis/">http://johnnyholland.org/2010/12/connecting-research-and-innovation-with-synthesis/</a>	5		
Total	26		

### K6: Video snippets

Forelæsning med opgave

v. Søren Bolvig Poulsen

Indhold:

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

Litteratur:

	Pri. litt. sideantal	Sek. litt. sideantal	Dig. upload
Botin, Lars; Poulsen, Søren Bolvig; Poulsen, Søren Bolvig. (2014) Video in User-Centered Design. ApEX Anthology. ed. / ApEX. Aalborg Universitetsforlag, 2014. p. 1-19.	19		x
Buur, J., Binder, T., Brandt, E. (2000). Taking Video beyond 'Hard Data' in User Centred Design. Participatory Design Conference, New York, PDC 2000. p.1-10.	10		x
Buur, J., Søndergaard, A. (2000). Video card game: an augmented environment for user centred design discussions. DARE 2000 on Designing augmented. reality environments, Denmark, ACM Press. p. 1-7.	7		x
Poulsen, Søren Bolvig; Thøgersen, Ulla (2011) Embodied design thinking: a phenomenological perspective. In: CoDesign, Vol. 7, No. 1, 01.03.2011, p. 29-44. 15 Sider.	15		x
Total	51		

### K7: Customer journey Mapping

Forelæsning med opgave  
v. Søren Bolvig Poulsen

Indhold:

I denne forelæsning arbejder vi med, hvordan man kan mappe observationer i forhold til en tidslig dimension og helt basale elementer som 'før', 'under' og 'efter' præsenteres som et overordnet rammeværk for hvordan man kan strukturere data og generere indsigter.

Litteratur:

	Pri. litt. sideantal	Sek. litt. sideantal	Dig. upload
Gudiksen, Sune Klok; Brandt, Eva. (2014) The service Ouroboros: Designing persona service cycles. Service futures - Service design conference. p. 1-12. 12 Sider.	12		
Segelström, F., & Holmlid, S. (2009). Visualization as tools for research: Service designers on visualizations. <i>NorDes 2009</i> . Oslo.	9		x
Total	21		

### K8: Material storytelling

Forelæsning med opgave  
v. Anete Strand

Indhold:

Material storytelling præsenteres ud fra et metodisk og teoretisk perspektiv i forhold til de studerendes aktuelle udfordring – nemlig at omdanne observationer til erkendelser.

Litteratur:

	Pri. litt. sideantal	Sek. litt. sideantal	Dig. upload
Strand, A. (2014) Material Storytelling: Learning as Intra-active Becoming. p. 1-20. 20 Sider.	20		
Poulsen, S. B., & Strand, A. M. C. (2014). <i>A creative designerly touch: Nurturing transformation through creativity in the meaning-mattering of design processes</i> . <i>Akademisk kvarter</i> , 9, 277-290.	13		x
Total	33		

### K9 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 brugsscenerier. 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](http://www.adobe.com) ) i ugen op til U-CrAc, således I har mulighed for at bruge Premiere gennem hele workshoppen.

Litteratur:

	Pri. litt. sideanta l	Sek. litt. sideanta l	Dig. upload
Löwgren, J (2004). Animated Use Sketches As Design Representations. <i>Interactions</i> March xi:, p. 22-27. 5 Sider.	5		X
Fallman, D. & Moussette, C. (2011). Sketching with Stop Motion Animation. <i>Interactions</i> March-April p. 58-61. 3 Sider.	3		X

Vistisen, P., & Poulsen, S. B. (2015). <u>Investigating User Experiences Through Animation-based Sketching</u> . Paper presented at Motion Design Education Summit 2015, Dublin, Irland. p.18	8		X
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.	8		X
Vistisen P. (2016) Sketching with Animation: using animation to portray fictional realities - aimed at becoming fact, in Vistisen P (2016) Animation-based Sketching, PhD-thesis, Aalborg University Press. (Part II of the book is primary, the rest is secondary)	40	113	X
Total	64	113	

## K10 Video sketching & product formation

v. Peter Vistisen & 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.

This provides us with the basis for framing what we will include, and what we will exclude from our video sketches through prioritizing between the core design's assets and features.

### Litteratur:

	Pri. litt. sideantal	Sek. litt. sideantal	Dig. upload
Rosenstand, C A F., Laursen, P K 2013, Managing Functional Power: In Vision Driven Digital Media Creation. Akademisk kvarter, 6, 81-94. 13 Sider.	13		X
Vistisen, P, Rosenstand C A F, Facilitating consensus in collaborative design processes through animation-based sketching. 1-20. 20 Sider.	20		X
Total	33		

## K12 & K13: Research refleksjoner på U-CrAc

Forelæsning x 2 med opgave

v. Søren Bolvig Poulsen & Peter Vistisen

### 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.

Der vil ligeledes være et proces-fokus, hvor processen disseskeres i forhold til arbejdsformen – her vil der være et særligt fokus på abduktion.

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

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

### Litteratur:

	Pri. litt. sideantal	Sek. litt. sideantal	Dig. upload
Buchanan R. (1999) Design Research and the New Learning. Design Issues, Vol. 17, No. 4, P. 3-23.	20		x
Dorst, K. (2011). The core of 'design thinking' and its application. Design Studies, 32(6), 521-532.	11		x

Fallman, D. (2008) The Interaction Design Research Triangle. Design Issues, Vol. 24, No. 3, P. 4-18.	14		x
Sanders, E. (2006). "Design Research in 2006." Design Research Quarterly 1(1): P. 1-8.	8		x
Total	53		

### Eksamen (Prøve 1)

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

## Studiefagsmodul: Digital narratologi

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

### Placering

7. Semester

Studienævnet for Kommunikation og Digitale Medier

### Modulansvarlig

Thessa Jensen, thessa@hum.au.dk

### Type og sprog

Type: Studiefagsmodul

Sprog: Dansk.

### Fagindhold og begrundelse

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

I tilknytning til modulet udbydes undervisning inden for følgende områder:

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

### Mål

Den studerende skal gennem modulet opnå:

#### Viden om:

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

#### Færdigheder i:

- at kunne analysere digitale, interaktive medieprodukter i relation til narratologi

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

#### Kompetencer til:

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

### Omfang og forventning

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

### Modulaktiviteter

#### K1: Kursus- og fagintroduktion

Undervisningens karakter: Forelæsning og workshop  
v. Thessa Jensen

#### Indhold

Denne lektion vil gennemgå kurset og dets eksamensform.

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

#### Interaktivitet - narrativitet:

oprettelse af google-dokument til arbejde med begreberne

#### Litteratur:

	Pri. litt. sideantal	Sek. litt. sideantal	Dig. upload
Aarseth, E. (1997). Cybertexts, kap. 1, s. 1 – 23. 23 Sider.	23		X
Salen & Zimmerman (2004): Rules of Play. MIT Press (udvalgte dele)	25		X
Total	48		

#### K2+3: Digital narratologi og ludologi - strukturer, reception og oplevelse

Fordelt over to kursusgange

Undervisningens karakter: Forelæsning og workshop  
v. Thessa Jensen

#### Indhold:

Ludo-narratives (Aarseth 2012) er en af de seneste betegnelser for digitale artefakter, der kombinerer, eller forsøger på at kombinere, ludiske elementer, dvs. det vi kender som mere eller mindre regelbaserede spil og/eller lege funktioner, med narrative former, som de kendes fra andre fortællende medieformer. En forståelse af denne form for artefakter kræver derfor en indsigt i både teori om spil og leg – det ludiske (fx regelsystemer og valg) og fortælle-teori (fx dramaturgi og narratologi). Et andet væsentligt element, der ligger til grund for at forstå ludo-narrativens brug og betydning, er kendskabet til deres reception og oplevelse herunder en forståelse af ludo-narrativens rekursive reversible form og deres eksplicitering af kognitive operationer som inferens og hypotetisering.

#### Litteratur (foreløbig):

	Pri. litt. sideantal	Sek. litt. sideantal	Dig. upload
Aarseth, E., (2012): "A Narrative Theory of Games", (Paper) FDG '12, May 29-June 1, 2012 Raleigh, NC, USA.	5		X
Mawhorter, Mateas, Wardrip-Fruin & Jhala, (2014): "Towards a Theory of Choice Poetics".	8		X
Hansen, O. E. (2009): "Computerspillets interaktive dramaturgi" In Peripeti	10		X



11-2009.			
Thabet, T. (2015). Video Game Narrative and Criticism. Playing the Story. Palgrave Macmillan	50		
Hansen, O. E. (2005): "At spille for at spille" in Spilletts verden, Walther & Jessen (ed.), Danmarks Pædagogiske Universitets Forlag, København		16	
Ryan M.-L. (2001): Narrative as Virtual Reality, The John Hopkins University Press, Baltimore/London (kan tilgås online gennem AUB)		115	AUB online
Kinder, M. (2003) "Designing a Database Cinema". In Shaw & Weibel (ed.) Future Cinema. MIT Press		8	X
Total	63	139	

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

Undervisningens karakter: Forelæsning  
v. Claus Rosenstand

Indhold:

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

Kursusgangene er i deres progression bygget op over tre forskningsspørgsmål:

Hvad er narrative digitale mediesystemer?

Hvilke typer af narrative digitale mediesystemer er der?

Hvordan kvalificeres narrative digitale mediesystemer?

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

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

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

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

Litteratur:

	Pri. litt. sideantal	Sek. litt. sideantal	Dig. upload
Genre transgression in interactive works	10		
Computerspilsmanifest I.	8		
Pedagogical Forms in Simulative E-Learning Systems.	10		
(Kreation af narrative multimediesystemer. (teorikapitlet s. 91-130)	39		
Total	58		

#### **K6: Transmedia / Cross-media**

Undervisningens karakter: Forelæsning og workshop  
v. Peter Vistisen

## Indhold

Forelæsning (2 lektioner) med opgave (1 lektion)

Kursusgangen introducerer begrebet om cross media og det relaterede transmedia, som tilgange til at kombinere forskellige medieplatformes form og indhold til samlede enheder, hvori helheden er større end summen af enkelte enheder. Vi skal ud fra en produktsemantisk optik se på, hvordan vi kan analysere og designe relationer mellem forskelle typer af medieret indhold, gennem både digital og social interaktion.

### Litteratur:

	Pri. litt. sideantal	Sek. litt. sideantal	Dig. upload
Davidson, D. et al. (2010). Cross-Media Communications: An Introduction to the Art of Creating Integrated Media Experiences. ETC Press (1-2 kapitel) - kan findes på Google Books mfl.	23		
Jensen, T., & Vistisen, P. (2012). En opdagelsesrejse ud i de sociale medier. I sporene på Sherlock. Akademisk Kvarter, Rejser, vol. 4	18		X
Jenkins, H. (2010). Transmedia Storytelling and Entertainment: An annotated syllabus. Continuum, 24(6), 943–958.	15		X
Total	56		

## K7 & K8: Interaktive narrativer

Undervisningens karakter: Forelæsning og workshop

v. Jens F. Jensen

2 x 2 timer

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

Kursusgangen vil præsentere og diskutere begreber og fænomener som interaktive narrativer, plot typer og interaktivitet, interaktivitetens poetik med mere.

### Litteratur:

	Pri. litt. sideantal	Sek. litt. sideantal	Dig. upload
Jenkins, H. (2004). Game Design as Narrative Architecture. In N. Wardrip-Frun & P. Harrigan (Eds.), First person: New Media as Story, Performance and Game,. Cambridge: MIT Press.	26		X
Ryan, Marie-Laure (2008). Interactive Narrative, Plot Types, and Interpersonal Relations. In N. Szilas & U. Spierling (Eds.), Interactive Storytelling: Second Joint International Conference on Interactive Digital Storytelling. Berlin: Springer (12 sider) (til download nedenfor)	12		X
Ryan, Marie-Laure (2009). From Narrative Games to Playable Stories. Toward a Poetics of Interactive Narrative. In Story Worlds: A Journal of Narrative Studies 1 (1). <a href="http://muse.jhu.edu/journals/stw/summary/v001/1.ryan.html">http://muse.jhu.edu/journals/stw/summary/v001/1.ryan.html</a> og til download nedenfor	17		X
Ryan, Marie-Laure (2001). Beyond Myth and Metaphor. The Case of Narrative in Digital Media. Gamestudies, issue 1. <a href="http://www.gamestudies.org/0101/ryan/">http://www.gamestudies.org/0101/ryan/</a>	15		X
Ryan, Marie-Laure (2005). Peeling the Onion: Layers of Interactivity in Digital Narrative Texts. Based on a talk presented at the Conference "Interactivity of Digital Texts," Münster, Germany, May 2005 <a href="http://users.frii.com/mlryan/onion.htm">http://users.frii.com/mlryan/onion.htm</a>		20	X
Uddrag fra Crawford, Chris (2013). Interactive storytelling. New Riders		18	X
Total	70	38	

## K9: Designfiction

Forelæsning (2 lektioner) med opgave (1 lektion)  
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 fremtidsscenarier. Målet er at kunne konstruere scenarier, der udforsker problemstillinger og muligheder der i et 5-10 årig sigte vil være relevante for et givent projekts stakeholders at tage stilling til - såsom ændringer i marked, teknologiske muligheder, brugerbehov eller større samfundsmæssige formationer.

Vi arbejder således med, hvordan narratologiske elementer kan bruges til at udforske og udfolde digitale designs.

Litteratur:

	Pri. litt. sideantal	Sek. litt. sideantal	Dig. upload
Grand, S & Wiedmer, M (2010). Design Fiction: A Method Toolbox for Design Research in a Complex World. in proceedings of the DRS 2010. p. 1-16. 16 Sider.	16		X
Sterling, B. (2011). Patently Untrue, Wired.com article on design fiction, October 2013, retrieved from <a href="http://www.wired.co.uk/magazine/archive/2013/10/play/patently-untrue">http://www.wired.co.uk/magazine/archive/2013/10/play/patently-untrue</a> p. 1-16. 16 Sider.	16		X
Kirby D. (2010) The Future is Now: Diegetic Prototypes and the Role of Popular Films in Generating Real-world Technological Development. Social Studies of Science 40/1, Sage	31		X
Bleecker, J.( 2009). "Design Fiction: A Short Essay on Design, Science, Fact and Fiction". <a href="http://drbfw5wflxon.cloudfront.net/writing/DesignFiction_WebEdition.pdf">http://drbfw5wflxon.cloudfront.net/writing/DesignFiction_WebEdition.pdf</a>		97	X
Total	63	97	

## K10: Designfiction

Forelæsning (2 lektioner) med opgave (1 lektion)  
v. Peter Vistisen

Kususgangen arbejder videre med design fiktion som narratologisk tilgang til at udforske interaktive digitale medier. Hvor vi i første omgang forholdte os til at bruge fiktion og narrativer til at udforske fremtidsscenarier ud fra en positiv og operationelt orienteret optik, skal vi nu dreje fokus mod anvendelsen af design fiction til at kritisere og udfordre den eksisterende diskurs indenfor et givent domæne.

Vi lægger således op til at bruge narratologien til kritisk at analysere og diskutere interaktive digitale mediers mulige konsekvenser, fremfor blot at foreslå ønskværdige brugsscenarier.

Litteratur:

	Pri. litt. sideantal	Sek. litt. sideantal	Dig. upload
Markussen T., and Knutz E., (2013) The Poetics of Design Fiction. Proc of DPPI 2013. Newcastle.	10		X
Knutz E., Markussen T., Christensen P.R (2014) The Role of Fiction in Experiments within Design Art & Architecture - Towards a New Typology of Design Fiction, Artefact vol III, issue 2	13		X
Auger, J. (2013) Speculative Design: Crafting the Speculation. Digital Creativity, Routledge	26		X
Blythe M., and Wright P., (2006) Pastiche Scenarios: Fiction as a Resource for Experience Centred Design. Interacting with Computers. Volume 18, Issue 5 , September 2006, Pages 1139-1164.		29	X
Total	49	29	

### **Eksamen (Prøve 3)**

Modulet afsluttes på 7. semester med en individuel, intern skriftlig prøve i "Digital narratologi" (Digital Narratology).

Prøven har form af en bunden 3-dages hjemmeopgave, hvor den studerende på baggrund af modulet besvarer det eller de udleverede spørgsmål og opgaver inden for modulets fagområde.

Den skriftlige del af opgavebesvarelsen må højst være på 8 sider og udarbejdes individuelt. I opgavebesvarelsen skal der indgå en interaktiv og multimodal digital produktion, der kan være udarbejdet i en gruppe.

Bedømmelsesform: En karakter efter 7-trinsskalaen.

Omfang: 5 ECTS-point.

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

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