

**Skabelon for semesterbeskrivelse for uddannelser ved Aalborg Universitet****Semesterbeskrivelse 6.semester Interaktive digitale medier BA-KDM (Aalborg)****Oplysninger om semesteret**

Skole: MPACT

Studienævn: Kommunikation og Digitale Medier

Studieordning: Bachelor Kommunikation og digitale medier 2017

Semesterets faglige profil

Uddannelsernes 6. semester udgør et specialiseringsforløb i Interaktive digitale medier.

Semesterets organisering og forløb

Semesteret er struktureret i form af et 15 ECTS BA projektmodul og et 5 ECTS studiefagsmodul i videnskabsteori relevant for Interaktive Digitale Medier. Herudover et selvvalgt 5 ECTS studiefagsmodul hvor der vælges mellem "Kreativitet og kompetence" og "Musik og lyd i audiovisuelle medier". Ydermere skal et 5 ECTS valgfagsmodul gennemføres. I alt 30 ECTS.

BA-projektmodulet er organiseret omkring en række forelæsninger, øvelser og seminardage, der dækker de faglige målsætninger for projektet. Parallelt hertil etablerer kurset i Fagets videnskabsteori et akademisk fundament for at beskrive, analysere, vurdere og reflektere over faglige problemstillinger i feltet Interaktive Digitale Medier.

De obligatoriske moduler suppleres med specifik viden inden for et af de to selvvalgte studiefagsmoduler. Begge studiefagsmoduler er funderet på anvendelsesorienteret undervisning bestående af både forelæsninger og øvelser.

Den faglige profil suppleres yderligere med et valgfag som, ud fra egne interesser vælges af den studerende selv. De studerende har ydermere mulighed for at deltage i rækken af onsdagsforelæsninger.

Semesterkoordinator og sekretariatsdækning

Semesterkoordinator: Morten Lund

Studiesekretær: Jette Due Nielsen

Modulbeskrivelse**Modultitel, ECTS-angivelse**

"Bachelorprojekt: Interaktive Digitale Medier" (projektmodul)

15 ECTS-point.

Placering

6. Semester

Modulansvarlig

Morten Lund

Type og sprog

Projektmodul
Dansk

Mål

Viden om og forståelse af:

- og kunne forstå og reflektere over teori, metode og praksis inden for interaktive digitale medier med særlig fokus på det digitale mediepotentiale
- videnskabsteoretiske begreber af særlig relevans for specialiseringen af sit bachelorprojekt.

Færdigheder i:

- at kunne anvende et eller flere fagområders videnskabelige metoder og redskaber samt kunne anvende generelle færdigheder inden for interaktive digitale medier.
- kunne vurdere teoretiske og praktiske problemstillinger i relation til interaktive digitale medier samt begrunde og vælge relevante analyse- og løsningsmodeller i relation til interaktive digitale mediesystemer
- formidle faglige problemstillinger og løsningsmodeller til fagfæller og ikke-specialister.

Kompetencer til:

- selvstændigt at kunne indgå i fagligt og tværfagligt samarbejde med en professionel tilgang
- at kunne identificere egne læringsbehov og strukturere egen læring i forskellige læringsmiljøer
- på kritisk og konstruktiv vis at deltage i analyse og udviklingsopgaver ved at kunne identificere, analysere og løse komplekse problemstillinger inden for interaktive digitale mediers område med fokus på design, brugere og brugssituationer.

Fagindhold

Bachelorprojektet udarbejdes i løbet af uddannelsen i Interaktive digitale mediers 6. semester. Bachelorprojektet skal demonstrere den studerendes evne til på kvalificeret vis at formulere, analysere og bearbejde problemstillinger inden for et afgrænset fagligt emne, der afspejler hovedvægten i uddannelsen. Bachelorprojektet udarbejdes inden for det centrale fag, men kan indeholde elementer fra tilvalgsfaget. Den studerende skal kunne formidle sine resultater og sin viden korrekt og adækvat mundtligt og skriftligt på det valgte sprog.

Emnet for bachelorprojektet godkendes af studienævnet. Emnet forelægges nævnet i form af en kort problemformulering. Ved godkendelsen fastsættes en frist for afleveringen af projektet. For sen aflevering tæller som et eksamensforsøg.

I tilknytning til modulet afholdes der undervisningsaktiviteter inden for områderne

- Det digitale mediepotentiale
- Brugerpositioner og brugergenereret indhold
- Interaktive digitale platforme og digital indholdsproduktion

Omfang og forventet arbejdsindsats

Modulet udgør 15 ECTS points. 1 ECTS point svarer til 27,5 times arbejde, og 15 ECTS point svarer således til 412,5 arbejdstimer bestående af forberedelse til undervisning, undervisningsdeltagelse, gruppearbejde, øvelser, vejledning og eksamener

Modulaktiviteter (kursusgange med videre)

[PM] DET DIGITALE MEDIEPOTENTIALE

Undervisere: Jens F. Jensen og Morten Lund

Denne kursusrække introducerer og gennemgår en række centrale perspektiver og teorier indenfor forskning og praksis i feltet interaktive digitale medier. Målet med kurset er at opnå grundlæggende viden og forståelse for konsekvenser og potentiale i forhold til de sammenhænge hvori interaktive digitale teknologier inddrages. Hermed inviteres også til refleksion over eget ansvar, ikke bare som bruger, men også

som designer af løsninger på disse platforme. Kurset lægger således op til at kunne forholde sig både konstruktivt og kritisk til genstanden for egen faglighed: Interaktive Digitale Medier.

Afløsning: Kursusrækken er del af Projektmodulet og afløses via projektrapporten. Litteraturen skal derfor opgives som del af pensumlitteraturlisten i projektrapporten.

K1: Kommunikationsmodeller og mediemodeller, herunder modeller for digitale medier vs. analoge medier

Jens F. Jensen, 3 lektioner, Forelæsning

Kursusgangen gennemgår grundlæggende karakteristika og modeller for kommunikation og for medier.

Litteratur	Pri. litt. sideantal	Sek. litt. sideantal	Dig. upload
Manovich, Lev (2007). Alan Kay's universal media machine. In <i>Northern Lights Volume 5</i> .	18		x
Bolter, Jay David (2007). Remediation and the language of new media <i>Northern Lights Volume 5</i>	13		x
Niels Ole Finnemann (2011). Mediatization theory and digital media. In <i>Communications 36</i> , p.67-89		22	x
Total	31	22	

K2: Interaktion, interaktivitet og interaktivitetsformer

Jens F. Jensen, 3 lektioner, Forelæsning

På denne kursusgang ser vi på interaktion, interaktivitet og interaktivitetsformer. Det vil specielt være interaktion og interaktivitet knyttet til digitale medier og i særlig grad digitale medier, der anvendes i forhold til IT-baserede oplevelser.

Litteratur	Pri. litt. sideantal	Sek. litt. sideantal	Dig. upload
Kiousis, Spiro (2002). Interactivity: a concept explication. <i>New media & society</i> .	29		x
Sheizaf Rafaeli and Yaron Ariel (). Assessing interactivity in computer-mediated research. Oxford handbook of Internet Psychology	18		x
McMillan, Sally J. & Edward J. Downes (2000). Defining Interactivity: A Qualitative Identification of Key Dimensions. Sage: <i>New Media and Society</i> .	32		x
Jensen, Jens F. (1998). 'Interactivity'. Tracking a New Concept in Media and Communication Studies		30	

Jensen, Jens F. (2008). The concept of interactivity - revisited. Four new Media Typologies for a new media		8	
Total	79	38	

K3: Digitalitet og digitale medier, herunder forholdet mellem digitale medier og analoge medier

Jens F. Jensen, 3 lektioner, Forelæsning

Kursusgangen gennemgår og diskuterer digitalitet og digitale medier, herunder specifikt karakteristika for digitale medier vs. analoge medier. Vi diskuterer og arbejder med de digitale mediers særlige kendetegn, særlige muligheder (og begrænsninger) og særlige forcer (og svagheder). Og vi ser på forskellige teorier til at forstå, forskellige metoder til at undersøge samt forskellige praksisser til at håndtere samme. Ligesom vi ser på begreber for forskellige former for affinitet til digitale medier som: multimedier, hypermedier, 'nye medier', interaktive medier, sociale medier etc.

Litteratur	Pri. litt. sideantal	Sek. litt. sideantal	Dig. upload
Manovich, Lev (2001). The Language of New Media. Cambridge, Mass.:The MIT Press. Kapitel 1, p. 43-74	32		x
Jensen, Jens F. (2016). Det danske mediemiljø ved årtusindskiftet, i Klaus Bruhn Jensen (red.), <i>Dansk mediehistorie 4</i> . Samfundslitteratur. (ligger til gennemsyn i seminarrummet)	20		
Jensen, Jens F. (2016). Fra computere til sociale medier, i Klaus Bruhn Jensen (red.), <i>Dansk mediehistorie 4</i> . Samfundslitteratur. (ligger til gennemsyn i seminarrummet)	26		
Total	78		

K4: HCI Historie

Morten Lund, 2 lektioner, Forelæsning

Forelæsningen giver et HCI-historisk perspektiv på Interaktive Digitale Medier. Susanne Bødgers to tekster om HCI's tre bølger bruges til at rammesætte en historisk gennemgang af HCI feltet. "Third-wave HCI, 10 years later – participation and sharing" (Bødker, 2015), introducerer de 3 bevægelser, der overordnet har fundet sted indenfor HCI i relation til betjening, brug og oplevelse af computeren som redskab og medie.

Litteratur	Pri. litt. sideantal	Sek. litt. sideantal	Dig. upload
------------	----------------------	----------------------	-------------

Bødker, Susanne (2006). When second wave HCI meets third wave challenges. In Proceedings, 4th Nordic Conference on Human-Computer Interaction, ACM, New York, pp. 1–8.	8		AUB
Bødker, Susanne (2015). Third Wave HCI 10 Years Later - Participation and Sharing. Interactions Magazine, ACM, Vol.22, No.5, pp. 24-31.	7		AUB
Carroll, John M. (n.a.). Chapter 2: Human Computer Interaction – Brief Intro. In The Encyclopedia of Human Computer Interaction. https://www.interaction-design.org/literature/book/the-encyclopedia-of-human-computer-interaction-2nd-ed/human-computer-interaction-brief-intro	42		Web
Löwgren, Jonas; and Stolterman, Erik (2004). Chapter 6 Conditions for Interaction Design. in Thoughtful Interaction Design - A design perspective on Information Technology. MIT Press. pp. 141-164.	23		X
Harrison, Steve; Tatar, Deborah; and Sengers, Phoebe (2007) The Three Paradigms of HCI. Alt. Chi. Session at the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems San Jose, California, USA		21	X
Kay, Alan C. (1993). The Early History of Smalltalk. In proceedings, HOPL- II. Second ACM SIGPLAN conference on History of programming languages, pp. 69-95.		26	AUB/Web
English, William K.; Engelbart, Douglas C.; & Berman, Melvyn L. (1967). Display-selection Techniques for Text Manipulation. IEEE Transactions on Human Factors in Electronics, March 1967, Vol.8, No.1, pp. 5-15		10	AUB/Web
Total	80	57	

K5: Aktivitetsteori og Gibsons økologiske perceptions psykologi

Morten Lund, 2 lektioner, Forelæsning

Aktivitetsteori handler om de relationer der opstår i forbindelse med menneskelig aktivitet. Relationer mellem aktører, men også mellem aktørerne og de redskaber og de sociale og regelbundne systemer som aktiviteter opstår og afvikles i. Aktivitetsteori danner et fundament for HCI som feltet præsenterer sig i dag, og suppleres i denne forelæsning med et andet fundament; nemlig J.J. Gibsons økologiske perceptions psykologi hvor det omdiskuterede affordance begreb vil blive introduceret.

Litteratur	Pri. litt. sideantal	Sek. litt. sideantal	Dig. upload
Kaptelinin, Victor (n.a.). Chapter 16: Activity Theory. In The Encyclopedia of Human Computer Interaction. https://www.interaction-design.org/literature/book/the-encyclopedia-of-human-computer-interaction-2nd-ed/activity-theory	88		Web
Gibson, James j. (1979). The Environment to be Perceived. Part 1 in The Ecological Approach to Visual Perception. Psychology Press	38		X

Classic Edition, New York. Taylor & Francis 2015. pp. 1-38.			
O’Neill, Shaleph (2008). Affordances – A Case of Confusion. Chapter 4 in Interactive Media - The Semiotics of Embodied Interaction. Springer Verlag. pp. 49-65.	16		X
Total	142		

K6: Natural User Interfaces

Morten Lund, 2 lektioner, Forelæsning

Introduktion til touch og gesture baseret interaktion som et konkret resultat af den foreløbige udvikling indenfor interaktionsdesign.

	Pri. litt. sideantal	Sek. litt. sideantal	Dig. upload
Wigor, Daniel; & Wixon, Dennis (2011). Brave NUI World – Designing Natural User Interfaces for Touch and Gesture. Morgan Kaufmann.	227		Bog
Total	227		

[PM] BRUGERPOSITIONER OG BRUGERGENERERET INDHOLD

Undervisere: Tem Frank Andersen og Jens F. Jensen

Dette kursus har til formål at bidrage til en skærpet forståelse af 'brugere' som central del af den interaktive digitale mediefaglighed. Kurset tager afsæt i undervisernes forskning, hvor brugerpositioner defineres dels konkret og principielt. En brugerposition kan beskrives via GPS spor (hvor bruger er/færdes), men kan også bestemmes i forhold til brugerkompetencer (hvad bruger ved/kan/skal kunne).

Kurset bygger videre på de mediefaglige og medierelaterede moduler på BA uddannelsen Kommunikations & Digitale Medier (1. semester, 4. semester, 5 semester).

Kurset har ingen grundbog, men gør brug af en faglig af forskningslitteratur (egenproduktion, national, international litteratur). Nogle af disse kilder er online tilgængelige, andre er tilgængelige som læseeksemplarer (ved sekretariatet). Andre kræver indkøb. Den opgivne litteratur skal indgå i projekt-enheden, da det prøves i projektexamen.

Kurset veksler mellem forelæsninger, øvelser, gruppediskussioner, mini-feltarbejde samt korte præsentationer fra studerende. Forberedelse og deltagelse i kurset er samlet basis for at kunne opfylde kursets mål (se Studieordningen). Indholdet i litteraturen/ressourcerne og i kursusaktiviteterne er tænkt dynamisk. At læse materialet og at deltage i aktiviteterne som et enten/eller giver ikke et samlet billede af kursets faglige bidrag til projektmodulet.

Afløsning: Kursusrækken er del af Projektmodulet og afløses via projektrapporten. Litteraturen skal derfor opgives som del af pensumlitteraturlisten i projektrapporten.

K1: Brugerbegrebet

Tem F. Andersen, 6 lektioner (2x3), Forelæsning og workshop

Denne del af kurset om Brugerpositioner og brugergenereret indhold fokuserer på brugerpositioner forstået som de særlige forståelser af brugerne, som medieforskningen (cultural studies, media user studies, reception studies, media ethnography) har iagttaget de seneste 60 år.

Kursusgangen tager grundvidenskabeligt fat ved at præsentere både tilgange til studiet af mediebrugere, og ved at præsentere særlige definitioner af brugere samt indkredsning af begrebet "brugssituation". Kursusgangen er fagligt set central for interaktive digitale medier som forskningsfelt, fordi tilgangen netop er brugerorienteret/-centreret.

Kursusgangen bidrager til InDiMedia fagligheden ved netop at indkredse bruger/menneske dimensionen i relationen mellem medie/teknologi og marked/forretning (3D modellen).

Denne kursusgang afvikles over 2x3 timer, hvor der veksles mellem faglige oplæg, opsamlinger og øvelser således, at de studerende afprøver teorierne i praksis. Seminaret afsluttes med små præsentationer fra de studerende samt fælles opsamling og evaluering.

Kursusgangen indeholder også præsentation og diskussion af aktivitetens relation til læringsmålene for modulet.

Brug dette link for adgang til slides:

https://docs.google.com/presentation/d/1Pz4A57N_cSAwo7VIINiwGkRszhvlwbKvkPoQUNFQkOU/edit?usp=sharing

Brug dette link til at stille spørgsmål til den opgivne litteratur:

https://docs.google.com/presentation/d/1Pz4A57N_cSAwo7VIINiwGkRszhvlwbKvkPoQUNFQkOU/edit?usp=sharing

Brug dette link til øvelsen "Min hverdag som bruger":

<https://docs.google.com/document/d/1-pj4hgBaGFLqQ1GUo4SoLyv7ODbtyIjQqRRTNITUX2g/edit?usp=sharing>

Litteratur	Pri. litt. sideantal	Sek. litt. sideantal	I
Andersen, Tem Frank (2005). <i>Medieetnografi - teori og metode</i> . In Andersen: <i>Unge og Computerkultur. Ambivalenser og socialt spillemrum i gymnasieelevers computerbrug</i> . Aalborg Universitet, PhD. s. 45-78 Online	33		
Andersen, Tem Frank & Thessa Jensen (2015). <i>Where ever I lay my device, that's my home. Revisiting the concept of domestication in the Age of Mobile Media and Wearable Devices</i> . In <i>Akademisk Kvarter</i> , Vol. 11, Summer 2015. s. 212-231 Online	20		
Ekman, Mathias (2014). <i>The dark side of online activism: Swedish right-wing extremist video activism on YouTube</i> . In <i>MedieKultur</i> ,		20	

2014, 56, s. 79-99 Online			
Hall, Stuart (2015). Fjernsynsdiskursens indkodning og afkodning. In <i>Mediekultur</i> , 2015, 58, p. 131-149 Online	19		X
Lasén, Ampara & Elena Casado (2012). Mobile Telephony and the Remediation of Couple Intimacy. In <i>Feminist Media Studies</i> , 12:4, p. 550-559. Online	10		X
Ling, Richard (2008). Mobile Telephony and Mediated Ritual Interaction. In <i>Ling: New Tech, New Ties. How mobile communication is reshaping social cohesion</i> . London: The MIT Press. s.117-157.	40		X
Wilson, Tony (2009). A Phenomenology of Phone Use: Pervasive Play and the Ludification of Culture. In: <i>Understanding Media Users. From Theory to Practice</i> . John Wiley & Sons, Inc. p. 94-111.	18		X
Total	160		

K2: Brugermobilitet og mobile brugere – det mobile perspektiv

Jens F. Jensen, 3 lektioner, Forelæsning

Kursusgangen fokuserer på situationer, hvor mobile medier spiller en særlig rolle ift., hvordan brugeren interagerer i forskellige kontekster. Under kursusgangen gennemgås en række teoretiske perspektiver på bruger-produkt interaktioner, der kan inddeles i produktcentrerede, brugercentrerede og interaktionscentrerede perspektiver. Der lægges særlig vægt på at forstå, hvilke aspekter der påvirker brugeren og brugerens interaktion med de mobile medier i kontekst – herunder hvorledes mobile medier påvirker brugerens position ift. andre brugere i samme sociale kontekst.

Litteratur:	Pri. litt. sideantal	Sek. litt. sideantal	Moodle
Alben, L. (1996). Quality of experience: defining the criteria for effective interaction design. <i>Interactions Magazine</i> . Volume 3 Issue 3, May/June 1996. 11-15, ACM New York, USA	4		
Arhippainen, L., & Tähti, M., (2003). Empirical Evaluation of User Experience in Two Adaptive Mobile Application Prototypes. MUM 2003. Proceedings of the 2nd International Conference on Mobile and Ubiquitous Multimedia, ACM, s. 27-34	7		
Durrant, A., Golembewski, M. Kirk, D., Benford, S. Rowland, D., & McAuley, D. (2010). Exploring a digital economy design space in theme parks. Proceedings of DESIRE'11 Second Conference on Creativity and Innovation in Design, Eindhoven, Netherlands, 19 – 21 October 2011, 273-284 . ACM New York, USA.	11		

Durrant, A., Rowland, D., Kirk, D., Benford, S., Fischer, J., & McAuley, D. (2011). Automics: Souvenir Generating Photoware for Theme Parks. Proceedings of CHI 2011 SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems, Vancouver USA, May 7-11, 2011, 1767-1776. ACM, New York, USA. (9 sider)	9		
Forlizzi, J., & Ford, S. (2000). The building blocks of experience: an early framework for interaction designers. DIS '00 Proceedings of the 3rd conference on Designing interactive systems: processes, practices, methods, and techniques, 419-423, ACM New York, USA	4		
Kankainen, A. (2003). UCPCD: User-centered product concept design. DUX '03 Proceedings of the 2003 conference on Designing for user experiences, 1-13, ACM New York, NY, USA.	13		
Østergaard, C. (2013). A Framework for Mobile User Experiences in Theme Parks. Proceedings of Academic Mindtrek 2013. Tampere, Finland. ACM 2014.	10		
Østergaard, C. (2013). A Foundation for Mobile User Experiences in Theme Parks. Proceedings of Academic Mindtrek 2013. Tampere, Finland. ACM 2014.	10		
Total	68		

K3: Sociale medier og brugergenereret indhold

Jens F. Jensen, 3 lektioner, Forelæsning

Kursusgangen gennemgår karakteristika og træk ved sociale medier og brugergenereret indhold set på bagtæppet af professionelle medier og professionelt produceret indhold. Hvad er de særlige kendetegn, og hvad er de særlige styrker og svagheder ved sociale medier og brugergenereret indhold? Vi ser på og diskuterer en række konkrete og aktuelle mediertyper, der baserer sig på brugergenereret indhold fra Wikipedia og LinkedIn over Flickr, Facebook og YouTube til Twitter og Instagram.

Litteratur:	Pri. litt. sideantal	Sek. litt. sideantal	Moodle
Kaplan, Andreas M., & Haenlein, Michael (2010). Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media. Business Horizons, 53, 59—68	10		
Guosong Shao (2008). Understanding the appeal of user-generated media: a uses and gratification perspective Emeraldinsight.	18		
Berthron, PR, Pitt, LF, Plagger, K & Shapiro, D. (2012). Marketing meets Web 2.0, social media, and creative consumers: Implications for international marketing strategy. Elsevier.	10		

Yannopoulou, Natalia, Moufahim, Mona, & Xuemie, Brian (2013) User-Generated Brands and Social Media: Couchsurfing and AirBnb. <i>Contemporary Management Research Pages</i> 85-90, Vol. 9, No. 1.	6		
Total	44		

[PM] INTERAKTIVE DIGITALE PLATFORME & DIGITAL INDHOLDSPRODUKTION

Undervisere: Peter Vistisen, Thessa Jensen og Morten Lund

Dette modul rammesætter disciplinen Interaktionsdesign og introducerer grundlæggende begreber, metoder og værktøjer til analyse og design af interaktive digitale mediers form og indhold sat i relation til bruger, mål/opgave, indhold og kontekst.

Modulet består af fire forelæsninger. Nogle forelæsninger indeholder øvelser der introducerer til værktøjer til digital indholdsproduktion.

Afløsning: Kursusrækken er del af Projektmodulet og afløses via projektrapporten. Litteraturen skal derfor opgives som del af pensumlitteraturlisten i projektrapporten.

K1: Digital Platformsforståelse

Thessa Jensen, 2 lektioner, Forelæsning og øvelser

Vi undersøger forskellige sociale medie platforme, herunder forskelle i brug, participatory culture og mediets potentiale gennem anvendelse af en række analysemodeller.

Med Kietzmann et al.'s Honeycomb model undersøges, hvad brugernes og virksomhedernes ønske om tilstedeværelsen på de sociale medier bevirker i forhold til individ, gruppe og branding. Herunder skal de studerende arbejde med forskellige platformes konkrete funktionalitet og sætte denne i forhold til honeycomb modellen.

Herefter undersøges begrebet presence og især co-presence som et grundlæggende vilkår for arbejdet med social medie platforme. Analysen foretages ved hjælp modellen fra Jensen (2017), som bl.a. bygger på Goffman's begreb om co-presence og Murray's model over de fire affordances for interaktive digital medier.

De præsenterede modeller kan anvendes som analyse og design redskaber og er begge blevet anvendt i disse sammenhænge, også i erhvervsmæssige forhold.

Litteratur	Obligatorisk	Sekundært	Digitalt upload
Kietzmann, J. H., Hermkens, K., McCarthy, I. P., & Silvestre, B. S. (2011). Social media? Get serious! Understanding the functional building blocks of social media. <i>Business horizons</i> , 54(3), 241-251.	10		X

Jensen, T. (2017). On the importance of presence within fandom spaces. <i>The Journal of Fandom Studies</i> , 5(2), 141-155.	14		X
	24		

K2: Interaktionsdesign 1 - Teori og Metode

Peter Vistisen, 3 lektioner, Forelæsning og opgave

Kursusgangen introducerer den studerende til feltet for interaktionsdesign som en design disciplin, der omhandler hvordan mennesker kommunikativt sættes i forbindelse med hinanden gennem den medierende indflydelse fra interaktive produkter. Vi starter med grundlæggende teori og metode, forud for næste kursusgangs indførelse i forskellige tilgange til praktisk arbejde med interaktionsdesign.

Undervisningsgangen afsluttes med en øvelse i at dekonstruere interaktionen med digitale designs ift. Donald Normans action cycle, samt Buchanan's interne og eksterne perspektiv på interaktionsdesign.

<i>Litteratur</i>	<i>Pensum litteratur sideantal</i>	<i>Supplerende litteratur sideantal</i>	<i>Digital upload</i>
Buchanan, R. (2001). Design Research and the New Learning. <i>Design Issues</i> , 17(4), 3–23.	20		X
Norman, Donald (1988). side 1-73 in <i>The Design of Everyday Things</i> . New York: Basic Books. ISBN 978-0-465-06710-7	73		
Total	93		

K3: Interaktionsdesign 2 - At designe interaktion

Peter Vistisen, 3 lektioner, Forelæsning og opgave

Kursusgangen arbejder videre med teori og metode fra K1, og introducerer en række forskellige metoder til at udforme interaktionsdesign i praksis i spændingsfeltet mellem sketching og prototyping. I den forbindelse skal vi arbejde med forskellige modeller for, hvilke typer kommunikative problematikker der kan udforskes med forskellige tilgange, herunder hvordan vi kommer fra kendte mønstre til nye løsninger.

Vi skal her konkret arbejde med Bill Buxtons udlægning af designsketching, samt arbejde videre med Balsamiq Mockups, som I kort fik introduceret på 5. semester. Vi skal her bruge værktøjerne til aktivt at redesigne en række eksisterende interaktionsdesigns og vurdere disse ift. de forskellige roller Hill og Houde peger på i deres artikler.

<i>Litteratur</i>	<i>Pensum litteratur sideantal</i>	<i>Supplerende litteratur sideantal</i>	<i>Digital upload</i>
Hill & Houde. (1997). <i>What do Prototypes</i>	16		

<i>Prototype?</i> Elsevier Science.			
Vistisen (2015) <i>The Roles of Sketching In Design</i> . Proceedings from Nordic Design Research Conference 2015	10		X
Smith, G. In Moggridge B, (2007). <i>Designing Interactions</i> , MIT Press	13		
Total	39		

K4: Interaktionsdesign 3 - Design process & Design principper

Morten Lund, 3 lektioner, Forlæsning

Denne kursusgang introducerer etablerede erfaringer indenfor Interaktions design ved at gennemgå nogle af de centrale principper for udformningen af interaktive digitale systemer og grundlaget for disse principper. Kursusgangen vil ligeledes gennemgå nogle gængse modeller for designprocessen. Målet er at gøre det muligt at genkende centrale aktiviteter på tværs af modeller.

Litteratur	Prim. litt. Sideantal	Sek. litt. Sideantal	Dig. upload
Johnson, Jeff (2010). <i>Designing with the Mind in Mind</i> . Elsevier 2010.	186		Bog
Cooper, Alan et al (2014). <i>A design process for digital products</i> . Chapter 1 in About Face 4 - The Essentials of Interaction Design. Wiley. p. 3-30.	30		X
Budiu, Raluca (2018). The State of Mobile User Experience. Nielsen Norman Group. https://www.nngroup.com/articles/state-mobile-ux/?utm_source=Alertbox&utm_campaign=80e64b8256-mobile-UX_update_empathy_maps_2018_01_15&utm_medium=email&utm_term=0_7f29a2b335-80e64b8256-24260029	4		Web
Norman, Donald A. & Nielsen, Jakob (2010). Gestural Interfaces: A Step Backward In Usability. ACM Interactions magazine Sept-Oct 2010, p.46-49		4	Web/AU B
Total	220	4	

Eksamen

Prøve 24

En ekstern mundtlig prøve i "Bachelorprojekt: Interaktive digitale medier (BA Project: Interactive digital media)". Prøven foregår som en samtale mellem den studerende, eksaminator og censor med udgangspunkt i en af den/de studerende udarbejdet projektrapport.

Projektrapporten kan efter studienævnets godkendelse skrives på et fremmedsprog. Hvis det skrives på et fremmedsprog skal dets resume være på dansk.

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

Sidetæl: Projektreporten skal være på højst 20 sider pr. studerende, dog højst 30 sider ved individuelle projekter.

Resume: Der udarbejdes et resume på engelsk. Resumeet skal være på mindst én og højst to sider. Resumeet indgår i helhedsvurderingen af projektet.

Normeret prøvetid: 30 min.

Bedømmelsesform: En karakter efter 7-trinsskalaen.

Eksamenspræstationen skal demonstrere, at den studerende opfylder målbeskrivelserne for modulet.

I tilfælde af omprøve henvises til gældende eksamensordning ved Det Humanistiske Fakultet.

De studieelementer, der ligger til grund for prøven, har en vægt på 15 ECTS-point

Ved bedømmelsen af prøvepræstationen vil der med henblik på opnåelse af karakteren 12 blive lagt vægt på, at den studerende demonstrerer en udtømmende opfyldelse af fagets mål med få eller uvæsentlige mangler.

Modulbeskrivelse

Modultitel, ECTS-angivelse

"Fagets videnskabsteori: Interaktive digitale medier" (Theory of Science: Interactive Digital Media).

5 ECTS

Placering

6. Semester

Modulansvarlig

Thessa Jensen

Type og sprog

Studiefagsmodul

Dansk

Mål

Viden om og forståelse af:

- ▣ videnskabsteoretiske problemstillinger i relation til kommunikation
- ▣ filosofiske og etiske sagsforhold i relation til kommunikation

færdigheder i:

- ▣ at beskrive, analysere, vurdere og reflektere over videnskabsteoretiske problemstillinger i tilknytning til den studerendes faglighed og kommunikation generelt
- ▣ at beskrive, analysere, vurdere og reflektere over filosofiske og etiske sagsforhold i tilknytning til den studerendes faglighed og kommunikation generelt

kompetencer til:

- ▣ selvstændigt, kritisk og konstruktivt at kunne identificere, bearbejde og vurdere videnskabsteoretiske, filosofiske og etiske sagsforhold inden for kommunikation

Fagindhold

Modulet omfatter kurser og øvelser i relation til modulets tema: Fagets videnskabsteori. Modulet omhandler videnskabsteoretiske, filosofiske og etiske sagsforhold. Modulet sætter den studerende i stand til at reflektere over og bearbejde videnskabsteoretiske problemstillinger.

Den studerendes videnskabsteoretiske portefølje består af videnskabsteoriopgaver og – løsninger fra de foregående semestres undervisning og af projektrapporter, hvor videnskabsteoretiske overvejelser har udgjort en del af projektarbejdet.

I relation til modulet afholdes der undervisningsaktiviteter inden for følgende områder:

Videnskabsteoretiske problemstillinger

Fagets videnskabsteori og filosofiske og etiske sagsforhold.

Omfang og forventet arbejdsindsats

Modulet udgør 5 ECTS points. 1 ECTS point svarer til 27,5 times arbejde, og 5 ECTS point svarer således til 137,5 arbejdstimer bestående af forberedelse til undervisning, undervisningsdeltagelse, gruppearbejde, øvelser, vejledning og eksamener

Modulaktiviteter (kursusgange med videre)

[SM] VIDENSKABSTEORI - Det er opløftende og berigende!

Undervisere: Thessa Jensen, Bo Allesøe og Peter Vistisen

Kære allesammen,

Velkommen til moodle-rummet for videnskabsteori.

Modulet sætter videnskabsteori i forhold til projektskrivningen med bl.a. øvelser, workshops og forelæsninger. Der afholdes workshop i tilknytning til udvalgte forelæsninger.

Til hver kursusgang vil der være mindre opgaver, som skal løses i gruppearbejde (hvis muligt, vil grupperne svare til projektgrupperne og opgaverne tage udgangspunkt i gruppernes konkrete semesterprojekt). Ligeledes vil der til hver kursusgang introduceres digitale redskaber, som anvendes i opgaveløsningen og forventes anvendt i forbindelse med projektarbejdet.

Der kan forekomme ændringer med hensyn til indholdet af kursusgangene, da der vil blive taget hensyn til projekternes indhold, samt hvordan opgaveløsningen foregår.

Kurset består af 5 forelæsninger på 4 timer.

Modulet afløses via en 8 siders individuel opgave

K1: Videnskabsteori - en introduktion

Kursusgangen samler op på videnskabsteoretien i forhold til de forudgående fem semestre. Der arbejdes med de studerendes tidligere opgaver.

Litteratur m. forbehold for tilføjelser og ændringer	Pri. litt. sideantal	Sek. litt. sideantal	Dig. upload
Sonne-Ragans, V. (2015). Anvendt videnskabsteori - reflekteret teoribrug i videnskabelige opgaver. Introduktion, s. 11-32	21		
Lübcke, P. (1991) Vor tids filosofi. OM den logiske positivisme, Karl Popper og Kuhn. s. 114-140; 154-181	Ca. 50		x
Ellis, C., Adams, T. E., & Bochner, A. P., 2011. Autoethnography: An Overview. in Forum Qualitative Sozialforschung / Forum: Qualitative Social Research, Vol 12, No 1 (Findes online)	15		
Chang, H.; Ngunjiri, F.W.; Hernandez, K, (2013) Collaborative autoethnography. Left Coast Press (pp. 17-36)	19		
Scupin, R., 1997. The KJ Method: A Technique for Analyzing Data Derived from Japanese Ethnology. i Human Organization, Vol. 56,	5		

No. 2. (pp. 233-237)			
Total	110		

K2: Design og viden

Denne kursusgang tager fat i design epistemologien, og specielt hvad vi forstår ved viden

Litteratur m. forbehold for tilføjelser og ændringer	Pri. litt. sideantal	Sek. litt. sideantal	Dig. upload
Bolvig, S., Rosenstand, C. (2009) Reflekterende innovativ workshop. I <i>Praksiselementet i iværksætter- og innovationsundervisningen</i> . red. / Jacob Slot; Christian Vintergaard. Holbæk : Copenhagen Business School Press, 2009. s. 27-40.	13		x
Meijers, Anthonie W. M. and Kroes, Peter A. (2013) "Extending the Scope of the Theory of Knowledge" in Marc J. de Vries, Sven Ove Hansson, Anthonie W.M. Meijers (2013) <i>Norms in Technology</i> . Springer Verlag: pp. 15-34	19		x
Polanyi, M. (1966) Tacit knowledge. The University of Chicago Press. Pp. 1-27	26		x
Ryle, G. (1949) The concept of mind. Routledge. Pp. 16-21	5		x
Sonne-Ragans, V. (2015). Anvendt videnskabsteori - reflekteret teo-ribrug i videnskabelige opgaver. Pp. 187 - 208	21	x	
Total	84		

K3: Designetik - Løgstrup, experience design m.m.

Denne kursusgang fokuserer på etiske aspekter ved design.

Litteratur m. forbehold for tilføjelser og ændringer	Pri. litt. sideantal	Sek. litt. sideantal	Dig. upload
Løgstrup, K. E. (1999). Den etiske fordring. Cappelens.	?		
Vistisen, P., & Jensen, T. (2013). The Ethics of User Experience Design: Discussed by the Terms of Apathy, Sympathy, and Empathy. I A. Gerdes, T. W. Bynum, W. Fleishman, S. Rogerson, & G. Møldrup Nielsen (red.), <i>ETHICOMP 2013 Conference Proceedings: The possibilities of ethical ICT</i> . Odense: Syddansk Universitetsfor-lag. (Eth-icomp).	8		
Løgstrup, K. E., & Niekerk, K. V. K. (2007). Beyond the ethical demand (pp. 1-48). Notre Dame, IN: University of Notre Dame Press.	48		

Total	56		
-------	----	--	--

K4: Research through Design - jeg designer, derfor forsker jeg - Gaver, Schön m.fl.

Litteratur m. forbehold for tilføjelser og ændringer	Pri. litt. sideantal	Sek. litt. sideantal	Dig. upload
Krogh, P. G., Markussen, T., & Bang, A. L. (2015). Ways of Drifting—Five Methods of Experimentation in Research Through Design. In A. Chakrabarti (Ed.), ICoRD'15 – Research into Design Across Boundaries Volume 1 (pp. 39–50). Springer India	11		
Schön, D. A. (1983). The reflective practitioner: How professionals think in action (Vol. 5126). Basic books.	?		
Schon, D. A. (1992). Designing as reflective conversation with the materials of a design situation. Research in Engineering Design, 3(3), 131–147. http://doi.org/10.1007/BF01580516	16		
Zimmerman, J., Forlizzi, J., & Evenson, S. (2007). Research through design as a method for inter-action design research in HCI (p. 493). ACM Press	10		
Total	37		

K5: Vid.teori i praksis

Denne her gang arbejder vi med problemformuleringen i forbindelse med jeres projekter

Litteratur m. forbehold for tilføjelser og ændringer	Pri. litt. sideantal	Sek. litt. sideantal	Dig. upload
Kolko, J. (2009). Abductive Thinking and Sensemaking: The Drivers of Design Synthesis. Design Issues, 26(1), 15–28 (Findes gennem AUB)	13		
Mathiassen, L.; Chiasson, M., Germonprez, M. (2012) Style composition in action research. MIS Quarterly 36(2): 347-363 (Findes gennem AUB)	16		
Olsen, P. B. og Pedersen, K. (2015) Problemorienteret projektarbejde. Samfundslitteratur. Pp. 27-50	16		x
Van de Ven, (2007) Engaged Scholarship. Pp. 71 - 99	28		x
Total	73		

<p>Eksamen Prøve 25 En intern skriftlig prøve i "Fagets videnskabsteori: Interaktive digitale medier" (Theory of Science: Interactive Digital Media). Prøven består af en skriftlig opgaveaflevering, der belyser en specifik videnskabsteoretisk problemstilling med afsæt i kursuslitteraturen og med eksempler fra den videnskabsteoretiske portefølje. Opgavens problemstilling godkendes af eksaminator. Opgaven bedømmes alene af eksaminator. Ved opgaver eksaminator bedømmer til ikkebestået, bedømmes opgaven tillige af en intern censor.</p> <p>Sidetal: Opgavebesvarelsen må højst være på 8 sider og udarbejdes individuelt. Bedømmelsesform: Der gives bedømmelsen bestået/ikke bestået.</p> <p>Den skriftlige opgave skal demonstrere, at den studerende opfylder målbeskrivelserne for modulet. De studieelementer, der ligger til grund for prøven, har en vægt på 5 ETCS point.</p>

Modulbeskrivelse

<p>Modultitel, ECTS-angivelse "Musik og lyd i audiovisuelle medier" (Music and Sound in Audiovisual Media) 5 ECTS</p>
<p>Placering 6. Semester</p>
<p>Modulansvarlig Mark Grimshaw-Aagaard</p>
<p>Type og sprog Valgfrit Studiefagsmodul Dansk</p>
<p>Mål</p> <p>Viden om og forståelse af:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▣ centrale teorier om musik og lyd som betydningssystemer <p>Færdigheder i:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▣ at beskrive og analysere auditive elementer i multimodale kommunikationsformer <p>Kompetencer til:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▣ at udvikle og tilrette auditive virkemidler i digitale medieformer.
<p>Fagindhold</p> <p>Modulet omfatter kurser og øvelser i relation til musik og lyd i audiovisuelle medier. Fokus er på grundlæggende teorier og metoder i forhold til såvel analyse som bestemmelse af lydige udtryksformer i en multimodal kontekst samt på opøvelse af kompetencer i forhold til konkret lydplanlægning.</p> <p>I relation til modulet afholdes der undervisningsaktiviteter inden for følgende områder: grundlæggende teorier og metoder til analyse og bestemmelse af auditive udtryksformer i multimodale kontekster lydplægningsopgaver i praksis</p>
<p>Omfang og forventet arbejdsindsats Modulet udgør 5 ECTS points. 1 ECTS point svarer til 27,5 times arbejde, og 5 ECTS point svarer således til</p>

137,5 arbejdstimer bestående af forberedelse til undervisning, undervisningsdeltagelse, gruppearbejde, øvelser, vejledning og eksamener

Modulaktiviteter (kursusgange med videre)

[SM] MUSIK OG LYD I AUDIOVISUELLE MEDIER

Undervisere: Mark Grimshaw-Aagaard og Martin Knakkegaard

Modulet omfatter kurser og øvelser i relation til musik og lyd i audiovisuelle medier. Fokus er på grundlæggende teorier og metoder i forhold til såvel analyse som bestemmelse af lydige udtryksformer i en multimodal kontekst, samt på opøvelse af kompetencer i forhold til konkret lydplanlægning.

Der arbejdes med grundlæggende aksiomer, teorier og metoder i forhold til såvel analyse som bestemmelse af lydige udtryksformer i en multimodal kontekst, samt på opøvelse af kompetencer i forhold til konkret lydplanlægning.

De konkrete øvelser og opgaver består primært i lydlægning af forskellige former for visuelle forlæg samt i identifikation vha. auditive midler.

Kurset afsluttes med en 3 dages individuel 8 siders opgave.

K1: Musik og lyd i film

Martin Knakkegaard, 16.4. 9:15-13:30

Forelæsning og workshop

Musikkens Hus 443

Beskrivelse: Filmmusikhistorie. Teori og baggrund.

Litteratur	Obl. litt. sideantal	Supp. litt. sideantal	Digital kopi
Jon-Roar Bjørkvold: <i>Fra Akropolis til Hollywood-filmmusikk i retorikkens lys</i>	22		*
Knakkegaard, M. 2009. <i>The Musical Ready-Made : on the ontology of music and musical structures in film.</i>	26		*
Chion, M. 1994. <i>Projections of Sound on Image</i>	21		*
Langkjær, B. 2000. <i>Perception og betydning: Det audiovisuelle</i>	24		*
Christensen, E. og E. Fock 2011. <i>Musik og film - på tværs</i>		72	
Bordwell, D. og K. Thompson 2000. <i>Sound in the Cinema</i>		42	
	93	114	

K2: Musik og lyd som (med-)betydningsgeneratorer i audio-visuelle produkter

Martin Knakkegaard, 16.4. 9:15-13:30

Forelæsning og workshop

Musikkens Hus 443

Beskrivelse: Medbetydning og generering. Musikalisering. Musik og lyd i tv-mediet o.l.

Litteratur	Obl. litt. sideantal	Supp. litt. sideantal	Digital kopi
Have, I. 2007. <i>Baggrundmusik og baggrundsfølelser - underlægningssmusik i audiovisuelle medier</i>	17		*
Knakkegaard, M. 2009. <i>Browsing the Suggestive Catalogue – Music i Modern Fantasy Films : on the notion of otherness in movies as a function of the musical dressing</i>	23		*
Rasmussen, L. 2011. <i>Filmkarakterer</i>	37		*
Tagg, P. 1999. <i>Introductory notes to the Semiotics of Music</i>		47	
Cohen, A. 2001. <i>Music as a Source of Emotion in Film</i>		23	
	77	70	

K3: Musik og lyd i computerspil

Mark Grimshaw-Aagaard, 30.4 09:14-14:00

Forelæsning og workshop

Beskrivelse: Brug af lyd i computerspiller, forhold mellem lyd og afspilleren

Litteratur	Prim. litt. Sideantal	Sek. litt. Sideantal	Digital upload
Collins, K. (2008). <i>Game sound: An introduction to the history, theory, and practice of video game music and sound design</i> . Cambridge, Massachusetts: MIT Press.	200		AUB
Grimshaw, M. (2012). <i>Sound and player immersion in digital games</i> . In K. Bijsterveld & T. - Pinch (Eds.), <i>Oxford Handbook of Sound Studies</i> . New York: Oxford University Press.	19		
Grimshaw, M. (Ed.). (2011). <i>Game sound technology and player interaction: Concepts and developments</i> . Hershey (PA): IGI.		426	AUB
	219	426	

K4. Lydperception og audiovisuelle medier

Mark Grimshaw-Aagaard, 01.5 09:14-14:00

Forelæsning og worksho

Beskrivelse: Lydperceptionsteorier, lydpsykologi og følelser. Nye retninger i audiovisuelle medier i forhold af lyd

Litteratur	Prim. litt. Sideantal	Sek. litt. Sideantal	Digital upload
Garner T. & Grimshaw, M. (2014). Sonic Virtuality: Understanding Audio in a Virtual World. In Grimshaw, M. (Ed.). The Oxford Handbook of Virtuality. New York: Oxford University Press.	13		AUB
Grimshaw, M., Lipscomb, S.D., & Tan, S-L. (2013). Playing with sound: The role of sound effects and music in gaming. In S-L. Tan, A.J. Cohen, S.D. Lipscomb, & R.A. Kendall (Eds.), Psychology of Music in Multimedia. New York: Oxford University Press.	25		AUB
Wilson, M. (2002). Six views of embodied cognition. Psychonomic Bulletin & Review, 9(4), 625–636.	12		AUB
Ihde, D. (2010). Embodied technics. Automatic Press / VIP.	84		
O’Callaghan, C. (2007). Sounds. Oxford: Oxford University Press.		190	AUB
Nudds, M. & O’Callaghan, C. (Eds.) (2009), Sounds & Perception. Oxford: Oxford University Press.		263	
	134	453	

Eksamen

Prøve 26

En intern skriftlig prøve i ”Musik og lyd i audiovisuelle medier” (Music and Sound in Audiovisual Media)

Bedømmelsesform: En karakter efter 7-trinsskalaen. Opgaven bedømmes af censor og eksaminator.

Prøven har form af en bunden 3-dages hjemmeopgave, hvor den studerende på baggrund af modulet besvarer det eller de udleverede spørgsmål inden for fagområdet. Opgavebesvarelsen må højst være på 8 sider og udarbejdes individuelt.

Eksamenspræstationen skal demonstrere, at den studerende opfylder målbeskrivelserne for modulet.

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

Ved bedømmelsen af prøvepræstationen vil der med henblik på opnåelse af karakteren 12 blive lagt vægt på, at den studerende demonstrerer en udtømmende opfyldelse af fagets mål med få eller uvæsentlige mangler.

Modulbeskrivelse

Modultitel, ECTS-angivelse

”Kreativitet og kompetence” (Creativity and Competence)

5 ECTS

Placering

6. Semester

Modulansvarlig

Thessa Jensen

Type og sprog

Valgfrit Studiefagsmodul

Dansk

Mål

Viden om og forståelse af:

☐ kreative, kunstneriske processer i forbindelse med udvikling af digitale medieprodukter

Færdigheder i:

- at designe, gennemføre og kritisk reflektere over konceptudviklingsstrategier for digitale medieprodukter

Kompetencer til:

- at identificere muligheder for kreativt potentiale i relation til digital medieproduktion
- at omsætte teoretisk og metodisk indsigt i kreative processer i konkrete individuelle og kollaborative udviklingsforløb.

Fagindhold

Modulet formål er at introducere til og opøve kompetencer i relation til kreative, kunstneriske processer og at anvende disse i individuel og kollaborativ konceptudvikling af medieprodukter. Den studerende skal opnå viden om ledelse af kunstneriske processer.

Modulet omfatter undervisningsaktiviteter inden for følgende områder:

- kreativitet og kreative processer
- kunstneriske metoder
- konceptudvikling

Omfang og forventet arbejdsindsats

Modulet udgør 5 ECTS points. 1 ECTS point svarer til 27,5 times arbejde, og 5 ECTS point svarer således til 137,5 arbejdstimer bestående af forberedelse til undervisning, undervisningsdeltagelse, gruppearbejde, øvelser, vejledning og eksamener

Modulaktiviteter (kursusgange med videre)**[SM] KREATIVITET & KOMPETENCE**

Undervisere: Thessa Jensen, Peter Vistisen og Kristina Madsen

Modulets formål er at introducere til og opøve kompetencer i relation til kreative, kunstneriske processer og at anvende disse i individuel og kollaborativ konceptudvikling af medieprodukter. Den studerende skal opnå viden om ledelse af kunstneriske processer.

Studiefagsmodulet i "Kreativitet og Kompetence" vil tage afsæt i Csikszentmihlayis systemperspektiv, som i løbet af kurset udvides med yderligere tilgange til kreativitetsbegrebet.

I arbejdet med kreative processer skal de studerende kunne forholde sig til både de individuelle såvel som de kollaborative aspekter af kreativitet. Det er ligeledes vigtigt at have indblik i og forståelse for processers indbyggede mekanismer og hvordan metoder kan rumme deres egen modstand eller pres. Endelig har produktet betydning for, det der skabes og hvordan det tænkes anvendt.

Der vil i modulet blive introduceret til kreative metoder udviklet indenfor interaktionsdesign og derfor er indholdet relevant til andre aktiviteter i semestret eks. projektvalg.

Kurset består af fem gange fire timers undervisning.

Kurset afsluttes med en 3 dages individuel 8 siders opgave.

K1: Introduktion til kurset og kreativitetsbegrebet

Thessa Jensen, 4 lektioner, Forelæsning og Workshop

Denne kursusgang introducerer til kreativitetsbegrebet både i et bredt historisk perspektiv og i forhold til

en mere snæver fortolkning, som kan findes i Csikszentmihalyis system perspektiv.

Kurset indeholder både forelæsning og workshop. Det forudsættes, at de studerende har læst materialet for at kunne deltage i workshoppen.

Litteratur m. forbehold for tilføjelser og ændringer	Pri. litt. sideantal	Sek. litt. sideantal	Dig. upload
Csikszentmihalyi, M. (1999). 16 implications of a systems perspective for the study of creativity. In <i>Handbook of creativity</i> (pp. 313-335). Cambridge University Press.	22		x
Baumann, N. (2012). Autotelic personality. In <i>Advances in flow research</i> (pp. 165-186). Springer New York.	21		x
Hampson, S. (1999). State of the Art: Personality-The Gordian knot of modern personality research. <i>PSYCHOLOGIST-LEICESTER-</i> , 12, 284-290.	16		x
Jensen, T. (2014). Considering Collaborative Creativity. <i>Akademisk kvarter/Academic Quarter</i> , 9, 60-72.	12		x
Solomon, J. (2003). The Passion to Learn. An inquiry into autodidacticism. Routledge. Artikel: Introduction; 1, 2, 5, 10, 13, 14, 15, 16, 17, Epilogue	130		
Total	201		

Hampson, S. (1999) findes på: <http://search.proquest.com/docview/211794757?accountid=8144>

Jensen, T. (2014) findes

på: http://akademiskkvarter.hum.aau.dk/pdf/vol9/4_ThessaJensen_ConsideringCollaborativeCreativity.pdf

K2: Kreativitet & Competence - et strategisk design perspektiv

Peter Vistisen, 4 lektioner, Forelæsning og Workshop

Indenfor at forstå kreativitetsbegrebet og særligt dets relation til en organisations innovative kompetence. Vi skal således arbejde med forholdet mellem forskellige typer af innovation og hvilke kreativitetsteknikker og strategier, der kan understøtte en organisations innovationsprocesser.

<i>Litteratur</i>	<i>Pensum litteratur sideantal</i>	<i>Supplerende litteratur sideantal</i>	<i>Digital upload</i>
Markides & Geroski (2005) <i>Fast Second: How Smart Companies Bypass Radical Innovation to Enter and Dominate New Markets</i> , Wiley. (chapter 1-3)	65		

Chayutasakji & Poggenpohl (2002) User Centered Innovation. EURAM	10		
Mycoted.com – wiki omkring kreativitetmetoder og strategier			
Total	75		

K3: Kreativitet i kontekst

Thessa Jensen, 4 lektioner, Forelæsning og Workshop

Hvordan skabes kreative miljøer? Hvad understøtter den kreative personlighed og hvad dræber kreativiteten?

Kurset indeholder både forelæsning og workshop. Det forudsættes, at de studerende har læst materialet for at kunne deltage i workshoppen.

Litteratur m. forbehold for tilføjelser og ændringer	Pri. litt. sideantal	Sek. litt. sideantal	Dig. up- load
Amabile, T. M. (1998). <i>How to kill creativity</i> (Vol. 87). Boston, MA: Harvard Business School Publishing.	10		x
Nonaka, I., Von Krogh, G., & Voelpel, S. (2006). Organizational knowledge creation theory: Evolutionary paths and future advances. <i>Organization studies</i> , 27(8), 1179-1208.	29		x
West, M. A., & Sacramento, C. A. (2006). Flourishing in teams: Developing creativity and innovation. <i>Creative management and development</i> , 25-44.	19		x
Kirton, M. J. (1984). Adaptors and innovators—Why new initiatives get blocked. <i>Long Range Planning</i> , 17(2), 137-143.	6		x
Total	64		

Nonaka, I., Von Krogh, G., & Voelpel, S. (2006) findes

på: <http://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/0170840606066312>

Kirton, M. J. (1984) findes på: <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/0024630184901456>

K4: Kreativitet & Kompetence - at spekulere kreativt med medieteknologier

Peter Vistisen, 4 lektioner, Forelæsning og Workshop

Kursusgangen introducerer til den relativt nye tilgang indenfor design, design fiction, der søger at bruge narrative metoder indenfor film og historiefortælling til aktivt og kritisk at bearbejde mulighederne med nye medieteknologier – ofte flere år før de i praksis sættes i udvikling. I kølvandet på flere Forbes 500 virk-

somheders begyndende interesse i tilgange, såvel som en begyndende akademisk diskurs inden for feltet, skal vi på denne kursusgang forstå det grundlæggende teoretiske stå-sted, såvel som de metodiske greb, der kan tages for i praksis at arbejde med tilgangen.

<i>Litteratur</i>	<i>Pensum litteratur sideantal</i>	<i>Supplerende litteratur sideantal</i>	<i>Digital upload</i>
Auger J (2013): Speculative Design: Crafting the Speculation. Digital Creativity	26		
Markussen T., and Knutz E., (2013) The Poetics of Design Fiction. Proc of DPPI 2013. Newcastle.	10		
Kirby, David. "The Future Is Now Diegetic Prototypes and the Role of Popular Films in Generating Real-World Technological Development." Social Studies of Science. 2010	29		
Sterling B. (2009) Design Fictions. Interactions. Vol 16. Issue 3.	4		
Ethical Design Fiction : Between storytelling and world building. / Jensen, Thessa ; Vistisen, Peter . ETHICOMP 2017 Conference Proceedings: Values in Emerging Science and Technology. Orbit, 2017.	15		
Total	84		

K5: Arbejde med forskellige cases i forhold til kreativitetsbegrebet og kollaboration

Kristina Madsen & Thessa Jensen, 4 lektioner, Forelæsning og Workshop

I denne kursusgang præsenteres en række cases, som viser, hvordan kreativitet kan understøttes i forbindelse med interaktive digitale medier og oplevelsesdesign.

Kurset indeholder både forelæsning og workshop. Det forudsættes, at de studerende har læst materialet for at kunne deltage i workshoppen.

Workshoppen vil, hvis muligt, tage udgangspunkt i de studerende projektarbejde.

	Pri. litt. sideantal	Sek. litt. sideantal	Dig. upload
Falk, J. H. (2009). The Visitor. In <i>Identity and the museum visitor experience</i> (pp 67-89). Routledge.	23		x
Falk, J. H. (2009). The Visit. In <i>Identity and the museum visitor experi-</i>	23		x

ence (pp 91-113). Routledge.			
Falk, J. H. (2009). Attracting and Building Audiences. In <i>Identity and the museum visitor experience</i> (pp 188-206). Routledge.	18		x
Simon, N. (2010). Principles Of Participation. In <i>The participatory museum</i> (pp 1-29). San Francisco: Museum 2.0. Kan læses online: http://www.participatorymuseum.org/read/	29		
Simon, N. (2010). Evaluating Participatory Projects. In <i>The participatory museum</i> (pp 301-310). San Francisco: Museum 2.0. Kan læses online: http://www.participatorymuseum.org/read/	10		
Total	103		

Eksamen

Prøve 27

En intern skriftlig prøve i "Kreativitet og kompetence" (Creativity and Competence)

Bedømmelsesform: En karakter efter 7-trinsskalaen. Opgaven bedømmes af censor og eksaminator.

Prøven har form af en bunden 3-dages hjemmeopgave, hvor den studerende på baggrund af modulet besvarer det eller de udleverede spørgsmål inden for fagområdet. Opgavebesvarelsen må højst være på 8 sider og udarbejdes individuelt.

Eksamenspræstationen skal demonstrere, at den studerende opfylder målbeskrivelserne for modulet.

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

Ved bedømmelsen af prøvepræstationen vil der med henblik på opnåelse af karakteren 12 blive lagt vægt på, at den studerende demonstrerer en udtømmende opfyldelse af fagets mål med få eller uvæsentlige mangler