



## Semesterbeskrivelse 6.semester Informationsvidenskab BA-KDM (København)

### 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 informationsvidenskab.

### Semesterets organisering og forløb

Temarammen på 6. semester på informationsvidenskab er IKT i brug. Semesteret omhandler design af IKT-systemer i teori, analyse og praksis med særlig fokus på brugerinddragelse i designarbejdet. Fokus på bachelorprojektet er æstetiske, funktionelle og etiske problemstillinger vedrørende IKT i brug. Det særlige ved dette semester sammenlignet med de studerendes tidligere semestre er at de skal udvikle et konceptuelt IT-design som en del af deres bachelorprojekt. Denne udvikling forsøges understøttet ved så vidt muligt at lave tætte koblinger mellem semesterets forskellige kurser for at skabe en oplevelse af sammenhængende progression gennem semestret. Kurserne 'Udviklingsmetoder', 'Design 'Brugerinddragelse i design af IKT', Brugerinddragelse og Effekt og evaluering gør således eksempelvis brug af de samme real life cases hvor de studerende skal udvikle IT-designs til firmaer eller organisationer gennem at fokusere på henholdsvis brugerinddragelse, udviklingsplanlægning og evaluering af effekt.

Der afholdes følgende kurser for 6. semester Informationsvidenskab:

- Projektmodul
  - 'IKT i brug' (15 ECTS)
    - 'Udviklingsmetoder' (del 1 af projektmodul)
    - 'Design & æstetik' (del 2 af projektmodul)
    - 'Brugerinddragelse i design af IKT' (del 3 af projektmodul)
- Studiefagsmoduler
  - 'Faget videnskabsteori' (5 ECTS, delvis fælles modul på tværs af IV og KOM)
  - 'IKT, interaktion og organisation' (5 ECTS)
- Valgfagsmoduler
  - 'Effekt og evaluering' (5 ECTS)

- 'Avanceret webdesign og analyse' (5 ECTS)

**Semesterkoordinator og sekretariatsdækning**

Semesterkoordinator: Toine Bogers

Studiesekretær: Karin Jensen

## Modulbeskrivelse

### Modultitel, ECTS-angivelse

"Fagets videnskabsteori: Informationsvidenskab" (Theory of Science: Information Science).

5 ECTS

### Placering

6. Semester

### Modulansvarlig

Lone Dirckinck-Holmfeld

### Type og sprog

Studiefagsmodul

Dansk

### Mål

#### Viden om og forståelse af:

- videnskabsteoretiske og etiske problemstillinger i relation til faget informationsvidenskab

#### Færdigheder i:

- at beskrive, analysere, vurdere og reflektere over videnskabsteoretiske og etiske problemstillinger i tilknytning til den studerendes faglighed og faget informationsvidenskab som hele

#### Kompetencer til:

- selvstændigt, kritisk og konstruktivt at kunne identificere, bearbejde og vurdere videnskabsteoretiske og etiske problemstillinger inden for faget informationsvidenskab

### Fagindhold

Modulet omfatter kurser og øvelser i relation til modulets tema: Fagets videnskabsteori og etik. Modulet omhandler centrale videnskabsteoretiske, filosofiske og etiske sagsforhold,

der knytter sig til faget informationsvidenskab. Modulet sætter den studerende i stand til at reflektere over og bearbejde bacheloruddannelsens videnskabsteoretiske og etiske 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: Fagets videnskabsteori og etik.

### **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)**

#### **UNDERVISERE**

- Birger Larsen (BL)
- Lone Dirckinck-Holmfeld (LDH)
- Finn Colin (FC)
- Frederik Stjernfelt (FS)

#### **SKEMA**

Se vedhæftede PDF-print af Moodle-siden.

### **Eksamen**

Prøve 22

En intern skriftlig prøve i "Fagets videnskabsteori: Informationsvidenskab" (Theory of Science: Information Science).

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.

Sidetal: Opgavebesvarelsen må højst være på 8 sider og udarbejdes individuelt. Bedømmelsesform: Der gives bedømmelsen bestået/ikke bestået.

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.

# FAGETS VIDENSKABSTEORI (OBLIGATORISK STUDIEFAGSMODUL) (KDM\_BA\_CPH)

! Due to maintenance, Moodle will be unavailable on Saturday, January 20th, from 20:00 to 21:00.

## Fagets Videnskabsteori - Informationsvidenskab

Modul-koordinator: Lone dirckinck-Holmfeld

Undervisere:

Birger Larsen (BL)

Lone Dirckinck-Holmfeld (LDH)

Finn Collin (FC)

Frederik Stjernfelt (FS)

Dette studiefag omhandler centrale videnskabsteoretiske, filosofiske og etiske sagsforhold, der knytter sig til faget informationsvidenskab. Faget sætter den studerende i stand til at reflektere over og bearbejde bacheloruddannelsens videnskabsteoretiske og etiske 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 fagets videnskabsteori og etik

### Mål

Den studerende skal gennem modulet opnå:

Viden om og forståelse af videnskabsteoretiske og etiske problemstillinger i relation til informationsvidenskab

Færdigheder i at beskrive, analysere, vurdere og reflektere over videnskabsteoretiske og etiske problemstillinger i tilknytning til den studerendes faglighed af faget informationsvidenskab som et hele, og

Kompetencer til selvstændigt, kritisk og konstruktivt at kunne identificere, bearbejde og vurdere videnskabsteoretiske og etiske problemstillinger inden for faget informationsvidenskab.

Prøve 22. Faget afsluttes med en intern skriftlig prøve i "Fagets videnskabsteori: Informationsvidenskab" (Theory of Science: Information Science)

Se endvidere Studieordningen for Bacheloruddannelserne i Kommunikation og Digitale Medier s. 46 ff.

-----

Som I sikkert har bemærket er undervisningen placeret i begyndelsen af semestret og kan således indgå i forhold til jeres BA-projekt, medens eksamen er placeret efter projektevaluering og inden projekteksamen. Herved kan I netop trække på jeres erfaringer og refleksioner fra BA-projektet (og øvrige projekter). Og samtidig kan I også se fagets eksamen som en forberedelse BA-projekt eksamen.



Meddelelser



Meddelelser

---

## Videnskabsteoretiske perspektiver på Informationsvidenskab

Den informationsvidenskabelige forskning er kendetegnet ved at være problemorienteret og tværvideenskabelig på et humanvidenskabeligt grundlag. Den beskæftiger sig med at analysere, (re) designe og skabe forandring i menneskers og organisationers praksis gennem IT og digitale løsninger. Dette stiller særlige videnskabsteoretiske og etiske fordringer, som vil blive behandlet i dette modul.

Modulet er bygget over 5 kursusgange (3 med dobbeltlektioner - 4 timer) og 2 med enkeltlektioner - 2 timer. Derudover inviteres til en workshop, hvor I får lejlighed til at drøfte problemformuleringen for jeres videnskabsteoriopgave.

v/Birger Larsen (mandag d. 5/2, kl. 12.30-16:15 i ACM15 0.001A)

Den informationsvidenskabelige forskning er kendetegnet ved at være pragmatisk og er sjældent eksplicit om videnskabsteori. Vi diskuterer hvordan vi i stedet kan arbejde med de videnskabsteoretiske aspekter af de metoder der anvendes.

### Obligatorisk litteratur

- Carroll, J. M. (2014): Human Computer Interaction - brief intro. In: Soegaard, M. and Dam, R. F. (eds.). *The Encyclopedia of Human-Computer Interaction*, 2nd Ed.. Aarhus, Denmark: The Interaction Design Foundation. Til og med sektion 2.7.6.  
[32 sider - gratis tilgængeligt på [https://www.interaction-design.org/prINTERfriendly/encyclopedia/human\\_computer\\_interaction\\_hci.html](https://www.interaction-design.org/prINTERfriendly/encyclopedia/human_computer_interaction_hci.html)]
- Charters, E. (2003): The Use of Think-aloud Methods in Qualitative Research - An Introduction to Think-aloud Methods. *Brock Education*, 12(2), 68-82.  
[15 sider - gratis tilgængeligt som PDF på <https://brock.scholarsportal.info/journals/brocked/home/article/view/38>]



Student slide uploads



F2017-6sem-VT TheoryEpistemologyICT

---

## Break-down (tirsdag d. 6/2, kl. 12.30-16:15 i ACM15 0.001A), LDH

På denne kursusgang vil vi særligt arbejde med betydningen af, hvordan it systemer og digitale løsninger kan indgå/indgår i forhold til brugerens praksis. Vigtige begreber fra Heidegger og eksistens fænomenologien ("thrownness", "ready-to-hand", "present-at-hand", "breakdown") vil blive introduceret og sat i forhold til rationalistiske og dualistiske systemforståelser.

Litteratur:

Ehn, P. (1988). *Work-oriented design of computer artifacts*. Stockholm: Arbetslivcentrum.

<http://umu.diva-portal.org/smash/get/diva2:580037/FULLTEXT02.pdf>, Part 1: p. 37 - 81 (44 p.)

MacKenzie, N. (2006). Research Dilemmas: Paradigms, Methods and Methodology. *Issues in educational research*, 16(2), 193-205. <http://www.iier.org.au/iier16/mackenzie.html> (12 p.)

Heidegger, M. (1962). *Being and time*. Oxford: Blackwell publishers. (50 pages to be selected)

---

## Forandring af arbejdspraksis (mandag d. 12/2, kl. 12.30-16:15 i ACM15 0.001A), LDH

En af de videnskabsfolk, som særligt har italesat forskning som forandring af praksis er Karl Marx. På denne kursusgang vil vi dykke dybere ned i begreber som "emancipatorisk praksis" og principperne i marxistisk videnskabsfilosofi. Endelig vil vi føre diskussionen op til i dag og drøfte de videnskabsteoretiske implikationer af informationsvidenskab som en design-videnskab.

Ehn, P. (1988). *Work-oriented design of computer artifacts*. Stockholm: Arbetslivcentrum. <http://umu.diva-portal.org/smash/get/diva2:580037/FULLTEXT02.pdf>, Part 1: p. 82 - 141 (59 p.)

Miliband, R., Marx, K., Bottomore, T. B., & Rubel, M. (1957). Karl Marx. Selected Writings in Sociology and Social Philosophy. *The British journal of sociology*, 8(4), 378-379. doi: 10.2307/587984, [http://www.jstor.org/stable/587984?seq=1#page\\_scan\\_tab\\_contents](http://www.jstor.org/stable/587984?seq=1#page_scan_tab_contents) (2 p)

Engeström, Y., & Sannino, A. (2010). Studies of expansive learning: Foundations, findings and future challenges. *Educational research review*, 5(1), 1-24. doi: 10.1016/j.edurev.2009.12.002 <https://www.sciencedirect.com/science/journal/1747938X/5/1> (24 p.)

Fallman, D., & Stolterman, E. (2010). Establishing criteria of rigour and relevance in interaction design research. *Digital Creativity*, 21(4), 265-272. [https://www.researchgate.net/publication/233163365\\_Establishing\\_criteria\\_of\\_rigour\\_and\\_relevance\\_in\\_interaction\\_de](https://www.researchgate.net/publication/233163365_Establishing_criteria_of_rigour_and_relevance_in_interaction_de) (7 p.)

Fallman, D. (2008). The Interaction Design Research Triangle of Design Practice, Design Studies, and Design Exploration. *Design Issues*, 24(3), s. 4-18 <http://www.ida.liu.se/divisions/hcs/ixs/material/DesResMeth09/Theory/01-designtriangleELECTIVE.pdf> (14 p.)

□

---

Social Construction of Technology: (onsdag d. 21/2, kl. 8:15-10:00 i ACM15 0.001A), FC

På denne seminargang vil vi især dykke ned i positionen om konstruktivisme og social konstruktivisme. Jeg vil bede jer om på forhånd inden kursusgangen at orientere jer i kursustilitteraturen.

Finn Collin: *Konstruktivisme*, Roskilde Universitetsforlag, Frederiksberg 2003 el. senere. Indledning (s. 11-33). (23 normalsider à 2400 enheder).

Ian Hacking: *The Social Construction of What?*, Harvard UP 1999, Kapitel 1, med titlen "Why ask What?".

Esmark, A. og C.B. Laustsen og N. Åkerstrøm Andersen (Eds.), (2009),

"Socialkonstruktivistiske analysestrategier, - en introduktion".

I *Socialkonstruktivistiske analysestrategier*, Roskilde Universitetsforlag.

24

Rasborg, Klaus (2004) Socialkonstruktivismen i klassisk og moderne sociologi.

I Fuglsang, Lars & Poul Bitch Olsen (Eds.), *Videnskabsteori på tværs af fagkulturer i samfundsvidenskaberne*, pp. 349-389

---

Semiotik (onsdag d. 28/2, kl. 12.30-14.15 i ACM15 0.001A), FS



## Workshop med supervision, torsdag d, 19/4 kl. 12.30 - 16.30, ACM15 0.001A, LDH

Et nærmere program for eftermiddagen og opgaver følger.

Hilsner Lone



Workshop uploads

## Pensum

	Obligatorisk (sidetal)	Supplerende (sidetal)	Digital upload
Videnskabsteoretiske perspektiver på Informationsvidenskab			
Carroll, J. M. (2014): Human Computer Interaction - brief intro. In: Soegaard, M. and Dam, R. F. (eds.). The Encyclopedia of Human-Computer Interaction, 2nd Ed.. Aarhus, Denmark: The Interaction Design Foundation. Til og med sektion 2.7.6.	32		
Charters, E. (2003): The Use of Think-aloud Methods in Qualitative Research - An Introduction to Think-aloud Methods. Brock Education, 12(2), 68-82.	15		
Break-down			
Ehn, P. (1988). Work-oriented design of computer artifacts. Stockholm: Arbetslivcentrum.	44		
MacKenzie, N. (2006). Research Dilemmas: Paradigms, Methods and Methodology. Issues in educational research, 16(2), 193-205.	12		
Heidegger, M. (1962). Being and time. Oxford: Blackwell publishers.	50		
Forandring af arbejdspraksis			
Ehn, P. (1988). Work-oriented design of computer artifacts. Stockholm: Arbetslivcentrum.	59		
Miliband, R., Marx, K., Bottomore, T. B., & Rubel, M. (1957). Karl Marx. Selected Writings in Sociology and Social Philosophy. The British journal of sociology, 8(4), 378-379. doi: 10.2307/587984, <a href="http://www.jstor.org/stable/587984?seq=1#page_scan_tab_contents">http://www.jstor.org/stable/587984?seq=1#page_scan_tab_contents</a>	2		
Engeström, Y., & Sannino, A. (2010). Studies of expansive learning: Foundations, findings and future challenges. Educational research review, 5(1), 1-24. doi: 10.1016/j.edurev.2009.12.002 <a href="https://www.sciencedirect.com/science/journal/1747938X/5/1">https://www.sciencedirect.com/science/journal/1747938X/5/1</a>	24		
Fallman, D., & Stolterman, E. (2010). Establishing criteria of rigour and relevance in interaction design research. Digital Creativity, 21(4), 265-272.	7		

	Obligatorisk (sidetal)	Supplerende (sidetal)	Digital upload
Fallman, D. (2008). The Interaction Design Research Triangle of Design Practice, Design Studies, and Design Exploration. Design Issues, 24(3), s. 4-18	14		
Social Construction of Technology			
Finn Collin: Konstruktivisme, Roskilde Universitetsforlag, Frederiksberg 2003 el. senere. Indledning (s. 11-33).	23		
Ian Hacking: The Social Construction of What?, Harvard UP 1999, Kapitel 1, med titlen "Why ask What?".			
Esmark, A. og C.B. Laustsen og N. Åkerstrøm Andersen (Eds.), (2009), "Socialkonstruktivistiske analysestrategier, - en introduktion". I Socialkonstruktivistiske analysestrategier, Roskilde Universitetsforlag.	24		
Rasborg, Klaus (2004) Socialkonstruktivismen i klassisk og moderne sociologi. I Fuglsang, Lars & Poul Bitch Olsen (Eds.), Videnskabsteori på tværs af fagkulturer i samfundsvidenskaberne, pp. 349-389	41		
Semiotik			
?			
Totals			
	347		

## Modulbeskrivelse

### Modultitel, ECTS-angivelse

"IKT, interaktion og organisation (ICT, Interaction and Organization)"  
5 ECTS

### Placering

6. Semester

### Modulansvarlig

Lone Dirckinck-Holmfeld

### Type og sprog

Studiefagsmodul  
Dansk

### Mål

#### Viden om og forståelse af:

- kommunikation, samarbejde og læring medieret af IKT i netværk og organisationer
- ibrugtagning og implementering af IKT i organisationer og netværk
- design af brugergrænseflader samt vurdering af brugergrænseflader og systemers brugbarhed.

#### Færdigheder i:

- at vurdere teoretiske, analytiske og praktiske problemstillinger samt begrunde og vælge relevante analyse- og løsningsmodeller i tilknytning til IKT-medieret kommunikation, samarbejde og læring i netværk og organisationer,
- vurdere teoretiske, analytiske og praktiske problemstillinger samt begrunde og vælge relevante metoder i tilknytning til vurdering af brugergrænseflader og systemers brugbarhed.

#### Kompetencer til:

- at indgå ansvarligt og selvstændigt i fagligt og tværfagligt samarbejde om vurdering og implementering af IKT-medieret kommunikation, samarbejde og læring i netværk og organisationer,
- at indgå ansvarligt og selvstændigt i fagligt og tværfagligt samarbejde om vurdering og implementering af brugergrænseflader.

## **Fagindhold**

I modulet arbejdes med IKT, interaktion og organisation kommunikation. Målet er at forstå samspillet mellem IKT, brug og kontekst på såvel organisations- som brugergrænsefladeniveau og at forstå forandringsprocesser i netværk og organisationer vedrørende ibrugtagning af nye teknologier og dertil knyttede nye kommunikations-, samarbejds- og/eller læringsformer.

Modulet omfatter:

- IKT, interaktion og organisation: kommunikation, læring og samarbejde medieret af IKT
- IKT, interaktion og organisation: brugergrænseflader og brugbarhed

Der afholdes undervisningsaktiviteter i:

- læring og samarbejde i netværk og organisationer
- brugergrænseflader og brugbarhed

## **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)**

### **UNDERVISERE**

- Lone Dirckinck-Holmfeld (LDH)
- Stine Ejsing-Duun (SED)

### **SKEMA**

Se vedhæftede PDF-print af Moodle-siden.

## **Eksamen**

Prøve 23

En intern skriftlig prøve i "IKT, interaktion og organisation (ICT, Interaction and Organization)"

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.

# IKT, INTERAKTION OG ORGANISERING (KDM\_BA\_CPH)

## IKT, Interaktion og Organisering

Edit ▼

Fagindhold og sammenhæng med øvrige moduler/semestre

Kurset har til formål at gøre de studerende i stand til at forstå samspillet mellem IKT, brug og kontekst på såvel organisations- som brugergrænsefladeniveau. Herunder at forstå forandringsprocesser i netværk og organisationer vedrørende ibrugtagning af nye teknologier og dertil knyttede nye kommunikations-, samarbejds- og/eller læringsformer.

Kurset er bygget op som workshops med forelæsninger af såvel underviser, som studerende, præsentation af cases ved underviser såvel som studerende samt et sammenhængende forløb med udvikling af et koncept for anvendelse af en teknologi til understøttelse af en organisatorisk praksis med de interaktionsformer der lægges op til. Der arbejdes med en gennemgående case, som teorierne og metoderne kan afprøves på. Der er fire afleveringer på kurset, herunder eksamensopgave.

Kurset vil introducere til forskellige traditioner og metoder indenfor en sociokulturel og socioteknisk forståelse af samspillet mellem IKT, interaktion og organisering:

De tre traditioner er helt centrale indenfor HCI og brugerstudier.

- social læringstilgang med udgangspunkt i Wenger og kollegers arbejde med læring i praksisfællesskaber,
- netværksanalytisk tilgang med udgangspunkt i Latour og kollegers arbejde med netværk og teknologiforståelse,
- virksomhedsteoretisk tilgang med udgangspunkt i Engeström og kollegers arbejde med expansiv læring.

### Materialer på kurset

På kurset vil I blive introduceret til hovedværker i fht de tre tilgange og relaterede artikler, se de enkelte kursusgange for præcise henvisninger.

- Wenger, E. (2004). *Praksisfællesskaber: læring, mening og identitet / Etienne Wenger*. København: Hans Reitzel. /eller på engelsk (Wenger, E. (1998): *Communities of Practice: Learning, meaning and identity*
- Wenger, E., White, N., & Smith, J. D. (2009). *Digital habitats: Stewarding technology for communities*. CPsquare.
- Diverse artikler. Nogle skal I selv downloade fra AUB/Google Scholar, andre herunder eventuelle uddrag fra bøger vil være uploadede under den kursusgang de hører til. Der kan ske en mindre udskiftning af materialer undervejs (tjek under den enkelte undervisningsgang).

De tre traditioner er helt centrale indenfor HCI og brugerstudier. Bøgerne er grundbøger inden for Informationsvidenskab.

De bruges i udstrakt grad på dette kursus og indgår desuden som supplerende materiale. Kan købes i Factum books (AAU) <http://ftu.dk/?content=detail&id=13492291&searchstring=acting+with+technology&page=1> eller gennem Saxo <https://www.saxo.com/dk/soeg/boeger?query=acting+with+technology>.

Digital Habitats koster under 90 Kr. som e-bog. I kan downloade en reader til jeres computer og læse den derpå (<http://www.amazon.com/Digital-Habitats-stewarding-technology-communities-ebook/dp/B007P6I7SO>)

### Mål

I modulet arbejdes med ikt, interaktion og organisation kommunikation. Målet er at forstå samspillet mellem ikt, brug og kontekst på såvel organisations- som brugergrænsefladeniveau og at arbejde med metoder til at forestå forandringsprocesser i netværk og organisationer og ibrugtagning af nye teknologier og dertil knyttede nye

kommunikations-, samarbejds- og/eller læringsformer.

Modulet omfatter:

- Ikt, interaktion og organisation: kommunikation, læring og samarbejde medieret af ikt
- Ikt, interaktion og organisation: interaktionsdesign, brugergrænseflader og brugbarhed

Der afholdes undervisningsaktiviteter i:

- læring og samarbejde i netværk og organisationer, og trækkes på undervisningen i projektmodulet i fht interaktionsdesign, brugergrænseflader og brugbarhed.

Den studerende skal gennem modulet opnå (refereret fra Studieordningen):

Viden om og forståelse af:

- kommunikation, samarbejde og læring medieret af ikt i netværk og organisationer
- tilegne sig og demonstrere viden om ibrugtagning af ikt i organisationer og netværk
- tilegne sig og demonstrere viden om interaktionsdesign, vurdering af brugergrænseflader og systemers brugbarhed.

Færdigheder i:

- at vurdere teoretiske, analytiske og praktiske problemstillinger samt begrunde og vælge relevante analyse- og løsningsmodeller i tilknytning til ikt-medieret kommunikation, samarbejde og læring i netværk og organisationer,
- vurdere teoretiske, analytiske og praktiske problemstillinger samt begrunde og vælge relevante metoder i tilknytning til vurdering af interaktionsdesign, brugergrænseflader og systemers brugbarhed.

Kompetencer til:

- at indgå ansvarligt og selvstændigt i fagligt og tværfagligt samarbejde om vurdering og implementering af ikt-medieret kommunikation, samarbejde og læring i netværk og organisationer,
- at indgå ansvarligt og selvstændigt i fagligt og tværfagligt samarbejde om vurdering og implementering af brugergrænseflader.

Eksamen

Prøve 22, forgår 23.04.2018 - 26.04.2018

En intern skriftlig prøve i "Ikt, interaktion og organisation (ICT, Interaction and Organisation)"
























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 normalsider 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.

  Meddelelser 	Edit  
  Viden-delning (gode artikler, observationer, refleksioner) 	Edit  
  Course case - Moodle as an infrastructure for learning 	Edit 
  deliverable 1 (stakeholder interviews/rich picture) 	Edit  
  Interviews (google docs) 	Edit 

  Deliverable 2 (Analysis, identifying tensions and springboards for development)

Edit 

  Deliverable 3 (re-design the frontpage of Moodle)

Edit 

 Add an activity or resource

## 1. Introduction til IKT, interaktion og organisation og case (1 lektion)

Edit 

Mål: Kurset i relation til uddannelsen. Kursets sammenhængskraft. Introduktion til case og problemfeltet.

Obligatorisk litteratur

Background for the case: Moodle - Open-source learning platform <https://moodle.org/> (10 p.) & <https://moodle.aau.dk> (10 p.)

<http://www.its.aau.dk/itstart/> (intro videoer om AAUs Moodle)

Orlikowski, W.J. & Baroudi, J.J. "Studying Information Technology in Organizations: Research Approaches and Assumptions", *Information Systems Research* (2) 1991, pp. 1-28. (<http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=buh&AN=4431364&site=ehost-live>) (28s.)

Bygholm, A., & Nyvang, T. (2009). An Infrastructural Perspective on Implementing new Educational Technology: The Case of Human Centered Informatics. In L. Dirckinck-Holmfeld, C. Jones, & B. Lindström, *Analysing Networked Learning Practices in Higher Education and Continuing Professional Development*. Rotterdam; Sense Publishers. ( 15 s.)

Læs denne tekst for at få en introduktion til begrebet "Community of Practices" (CoP) i sin oprindelige form: Wenger (2006). *Communities of Practice - a brief introduction*. <http://wenger-trayner.com/wp-content/uploads/2015/04/07-Brief-introduction-to-communities-of-practice.pdf> (8 p.)

Camacho, M., & Guilana, S. (2011). From Personal to Social: Learning Environments that Work. *Digital Education Review* 20, 24- 36. (12 p.) (artikel nedenfor)

De Smet, C., Bourgonjon, J., De Wever, B., Schellens, T. & Valcke, M. (2012). Researching Instructional Use and the Technology Acceptation of Learning Management Systems by Secondary School Teachers. *Computers & Education* 58(2), 688 - 696. (8 p.) (artikel nedenfor)

Tamborg, A. (2017). Delrapport 5. Teknologianvendelse og interaktioner med eksisterende praksisser. Retrieved 30 October 2017, from <http://www.emu.dk/modul/delrapport-5-teknologianvendelse-og-interaktioner-med-eksisterende-praksisse> (20 p.)

Caviglia, F., Dalsgaard, C., Davidsen, J., & Ryberg, T. (2018). Studerendes digitale læringsmiljøer: læringsplatform eller medieøkologi? *Tidsskriftet Læring Og Medier (LOM)*, 10(18). <https://doi.org/10.7146/lom.v10i18.96928>  
<https://tidsskrift.dk/lom/article/view/96928>. (30 s.)

- litteratur om "Rich Pictures" <http://www.betterevaluation.org/en/evaluation-options/richpictures>

Før undervisningen kan I også se denne intro til 'rich pictures' med seks tips:



Supplerende litteratur og video

Rapporterne fra projektet "Digitale læringsplatforme og lærermidler" se <http://www.emu.dk/modul/anvendelse-af-digitale-l%C3%A6ringsplatforme-og-l%C3%A6remidler-3>

Se instruktionsvideoer om Moodle på Youtube. Nedenfor er der nogle eksempler.




The future of Moodle (2015) Martin Dougiamas at MoodleMoot US (lidt lang)




Moodle 3.4 Overview, <https://www.youtube.com/watch?v=wlrFHJS8aZY>

Moodle 2 for Admin - Customizing Existing Themes,

Moodle Tip: Add a Responsive Header Image

  Slides  Edit ▼  
Hidden from students

  From personal to social: learning environments that work  Edit ▼

  technology acceptance of learning management systems by secondary school teachers  Edit ▼

 Add an activity or resource

---




 **2. Social læringsteori og læringsdesign (Wenger) (2 lektioner)**  Edit ▼

Der introduceres til det meget anvendte og udbredte koncept om læring i praksisfællesskaber (Wenger, 1998). Endvidere arbejder vi med Wenger et.al.s forståelser og forslag til, hvorledes teknologi kan indgå i fht praksisfællesskaber samt hans forslag til designs for læring og design for organisatorisk udvikling.

På kurset vil kapitlerne fra Wenger et.al (2009) blive delt mellem grupperne, som vil præsentere og gennemgå stoffet.

- Læs:
  - Wenger, E. (2004). Praksisfællesskaber. Del 1 Praksisbegrebet pp.59-104 (45 s.)  
Kap. 10 Design for læring (pp. 255 – 272), Kap. 11 Organisationer (pp. 274 – 295) (37 s.)
  - Wenger, E., White, N., & Smith, J. D. (2009). *Digital habitats: Stewarding technology for communities*. CPsquare. [http://primo.aub.aau.dk/desktop:Samlet:AUB01\\_ALEPH001655882](http://primo.aub.aau.dk/desktop:Samlet:AUB01_ALEPH001655882) (tilgængelig i uddrag) (227 s.)
  - Wenger, E., McDermott, R. A., & Snyder, W. (2002). *Cultivating communities of practice: a guide to managing knowledge*. Boston, Mass: Harvard Business School Press.[http://primo.aub.aau.dk/desktop:Samlet:AUB01\\_ALEPH001301744](http://primo.aub.aau.dk/desktop:Samlet:AUB01_ALEPH001301744) s. 49 -65 (14)
  - 
  -

  Wengers teori om læring i praksisfællesskaber  Edit ▼  
Hidden from students

  Program, øvelser og præsentation af læring i praksisfællesskaber  Edit ▼  
Hidden from students

 Add an activity or resource

---

 **3. Netværksanalyse og grænseobjekter (Latour) (2 lektioner)**  Edit ▼

Hidden from students

Stine fylder ud.

 Add an activity or resource

#### ✚ 4. Virksomhedsteori og ekspanderende læreprocesser (Engeström) (2 lektioner) Edit ▾

Der introduceres til 'activity theory' og interactions design. Desuden introduceres til Engeström's teori om ekspanderende læring. På kurset arbejder vi med øvelser for at forstå de teoretiske koncepter f.eks. at bruge Engeströms begreb om 'activity systems' og modsætninger til at analysere jeres case.

Litteratur:

- Kaptelinin & Nardi (2006) Acting with technology, p. 29 - 115
- Engeström, Y. (2001). Ekspansiv læring-på vej mod en nyformulering af den virksomhedsteoretiske tilgang'.in *Illeris, K., Læringsteorier-6 aktuelle forståelser, Roskilde Universitetsforlag, Roskilde.*
- Engeström, Y. (2001). Expansive Learning at Work: Toward an activity theoretic reconceptualization. *Journal of Education and Work*, 14(1), 133–156. <https://doi.org/10.1080/13639080020028747> (samme som ovenfor, men den oprindelige version) (22 s)
- Engeström, Y., & Sannino, A. (2010). Studies of expansive learning: Foundations, findings and future challenges. *Educational research review*, 5(1), 1-24. doi: 10.1016/j.edurev.2009.12.002 <https://www.sciencedirect.com/science/journal/1747938X/5/1> (24 p.)

#### ✚ Acting with technology - virksomhedsteori

Edit ▾

Hidden from students

#### ✚ Engström (2001): expansive learning....

Edit ▾

 Add an activity or resource

#### ✚ 5. Videndelingsseminar - grupperne præsenterer (2 lektioner) Edit ▾

Grupperne præsenterer sit arbejde for hinanden og for stakeholders. Formålet er baseret på jeres arbejde at drøfte de forskellige tilgange til ikt, interaktion og organisation, og hvad disse betyder for implementering. Endvidere, at skitserer et re-design af Moodle, som reflekterer jeres undersøgelser i fht Moodle og de forskellige tilgange til ikt, interaktion og organisation. Endvidere at identificere problemstillinger og forskningsspørgsmål, som kan belyses yderligere i jeres "take-home" eksamen.

Som forberedelse til kursusgangen kan I

v

Læs:

- o Saffer, D. (2010). *Designing for interaction: creating innovative applications and devices*. New Riders. Chapter 1, p. 2-24 (22s.)
- o Thorlacius, L.(2007). The role of the aesthetics in web design. *Nodicom review* 1, pp 63-77. Teksten giver indblik i og analytisk indblik i hvilke æstetiske faktorer der skal medtænkes i webdesign, for at den fungerer

Jalil, S.A.Plimmer, B; Warren, I (2012). Deconstructing graphical user interface for learning visual aesthetics. *Computer Science & Education (ICCSE)*, 2012 7th International Conference on, Issue Date: 14-17 (<http://ieeexplore.ieee.org/stamp/stamp.jsp?tp=&arnumber=6295358>). forfatterne foreslår basale analysebegreber for designerne af GUI

Supplerende:

- Preece, Rogers and Sharp (2002): Interaction Design, West Sussex: John Wiley & Sons Kap. 6: The process of interaction design: s. 165 - 198.

Og tag et kig på denne side, der viser otte måder at formidle/arbejde med interaktionsdesign:

<http://www.uxforthemasses.com/communicate-ux-research/> (der er henvisninger til videnskabelige artikler som I kan trække på, hvis I vil bruge dem til eksamen.

	Saffer 	Edit ▼
	Preece 	Edit ▼
	Thorlasius 	Edit ▼
	Jalil 	Edit ▼
	Padlet - recap 	Edit ▼
	Hidden from students	
	slides 	Edit ▼
	Hidden from students	
	padlet ideation 	Edit ▼
	Hidden from students	
 Add an activity or resource		

## 6. Interaktionsdesign og funktioner i brugergrænseflader (2 lektioner) Edit ▼

Hidden from students

Mål: viden om hvordan det visuelle er medskaber af betydning, er kulturelt indlejret og kan have forskellige funktioner i interaktionsdesign

Indhold: Gennemgang af det visuelle funktioner i brugergrænseflader og hvordan det kan bruges til at nå en målgruppe. Fremlæggelse og analyse af platforme

Læs:

- Rogers, Sharp and Preece (2011): Interfaces. I: Interaction Design West Sussex: Wiley Kap. 6 s. 157-216
- Thorlacius, L.(2007). The role of the aesthetics in web design. Nodicom review 1, pp 63-77.Teksten giver indblik i og analytisk indblik i hvilke æstetiske faktorer der skal medtænkes i webdesign,for at den fungerer
- Jalil, S.A.Plimmer, B; Warren,I (2012). Deconstructing graphical user interface for learning visual aesthetics. Computer Science & Education (ICCSE), 2012 7th International Conference on, Issue Date: 14-17 (<http://ieeexplore.ieee.org/stamp/stamp.jsp?tp=&arnumber=6295358>). forfatterne foreslår basale analysebegreber for designerne af GUI

 Add an activity or resource

## 7. System som grænseobjekt for meningsforhandling (2 lektioner) Edit ▼

Hidden from students




Mål: Indsigt i hvordan IKT kan understøtte praksis i organisationer, herunder betydning af IKT i forhold til deltagelse. Boundary objects som et interessant begreb.

Indhold: Organisatoriske forudsætninger for anvendelse af IKT. Ændrede deltagelsesformer. Boundary objects som en anden tilgang til at forstå tilegnelse.

- Læs
  - Wenger et al (2009). Chapter 7-9.--> Jeres e-bog
  - Fox (2011). Boundary Objects, Social Meanings and the Success of New Technologies. Sociology: [link]

Supplerende:

- Bjørn, Scupola & Fitzgerald (2006). Expanding Technological Frames Towards Mediated Collaboration: Groupware Adoption in Virtual Learning Teams. [link]

  slides 

Edit ▾

 Add an activity or resource

## 8. Usability (2 lektioner)

Edit ▾

Hidden from students

Mål: erfaring med forholdet design og brugbarhed


Indhold: gennemførelse af usability test

Litteratur:

- Usability testing and field studies. In: Rogers, Sharp and Preece (2011). Interaction design, Kap. 14, Wiley pg. 646-683

  Preece 14 

Edit ▾

  Slides 

Edit ▾

 Add an activity or resource

## 9. Activity Theory - advanced issues

Edit ▾

Hidden from students

Fælles drøftelser af avancerede emner inden for Virksohedsteorien baseret på studenteroplæg. Eksempler: virksomhed/aktivitet, affekt/begær, postkognitive teorier om interaktionsdesign, , artefakter, "agency" og (a)symmetri,

Litteratur:

- Kaptelinin & Nardi (2006) Acting with technology, p. 195 -252

  Kaptelinin & Nardi: Agency mm s. 237 - 252 

Edit ▾

  Kaptelinin & Nardi: postcognitivst theories p 195 - 

Edit ▾

  Kaptelinin & Nardi: Looking forward p. 253 - 

Edit ▾

Edit ▾

10. Opsamling og afrunding (2 lektioner +)

Edit

Hidden from students

Præsentation og diskussion af de studerendes design

Vejledning i forhold til afleveringsopgaven

+ Add an activity or resource

Pensum

Edit

	Obligatorisk (sidetal)	Supplerende (sidetal)	Digital upload
Lecture 1 Intro to course, case and networked learning			
Background for the case: Moodle - Open-source learning platform <a href="https://moodle.org/">https://moodle.org/</a> (10 p.) & <a href="https://moodle.aau.dk">https://moodle.aau.dk</a> (10 p.)	10		
Orlikowski, W.J. & Baroudi, J.J. "Studying Information Technology in Organizations: Research Approaches and Assumptions", Information Systems Research (2) 1991, pp. 1-28. ( <a href="http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&amp;db=buh&amp;AN=4431364&amp;site=ehost-live">http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&amp;db=buh&amp;AN=4431364&amp;site=ehost-live</a> ) (28s.)	28		
Bygholm, A., & Nyvang, T. (2009). An Infrastructural Perspective on Implementing new Educational Technology: The Case of Human Centered Informatics. In L. Dirckinck-Holmfeld, C. Jones, & B. Lindström, Analysing Networked Learning Practices in Higher Education and Continuing Professional Development. Rotterdam; Sense Publishers. ( 15 s.)	15		
Wenger (2006). Communities of Practice - a brief introduction. <a href="http://wenger-trayner.com/wp-content/uploads/2015/04/07-Brief-introduction-to-communities-of-practice.pdf">http://wenger-trayner.com/wp-content/uploads/2015/04/07-Brief-introduction-to-communities-of-practice.pdf</a> (8 p.)	8		
Camacho, M., & Guilana, S. (2011). From Personal to Social: Learning Environments that Work. Digital Education Review 20, 24- 36. (12 p.)	12		✓
Tamborg, A. (2017). Delrapport 5. Teknologianvendelse og interaktioner med eksisterende praksisser. Retrieved 30 October 2017, from <a href="http://www.emu.dk/modul/delrapport-5-teknologianvendelse-og-interaktioner-med-eksisterende-praksisse">http://www.emu.dk/modul/delrapport-5-teknologianvendelse-og-interaktioner-med-eksisterende-praksisse</a> (20 p.)	20		
2. Social læringsteori og læringsdesign (Wenger)			
Wenger et al (2004). Praksisfællesskaber. Del 1 Praksisbegrebet pp.59-104 (45 s.)	45		✓
Kap. 10 Design for læring (pp. 255 – 272), Kap. 11 Organisationer (pp. 274 – 295) (37 s.)	37		
Wenger, E., White, N., & Smith, J. D. (2009). Digital habitats: Stewarding technology for communities. CPsquare. <a href="http://primo.aub.aau.dk/desktop:Samlet:AUB01_ALEPH001655882">http://primo.aub.aau.dk/desktop:Samlet:AUB01_ALEPH001655882</a> (tilgængelig i uddrag) (227 s.)	227		

	Obligatorisk (sidetal)	Supplerende (sidetal)	Digital upload
Wenger, E., McDermott, R. A., & Snyder, W. (2002). Cultivating communities of practice: a guide to managing knowledge. Boston, Mass: Harvard Business School Press. <a href="http://primo.aub.aau.dk/desktop:Samlet:AUB01_ALEPH001301744">http://primo.aub.aau.dk/desktop:Samlet:AUB01_ALEPH001301744</a> s. 49-65 (14)	14		
3. Netværksanalyse og grænseobjekter (Latour)			
?			
4. Virksomhedsteori og ekspanderende læreprocesser (Engeström)			
Kaptelinin & Nardi (2006) Acting with technology, p. 29-115	87		
Engeström, Y. (2001). Ekspansiv læring-på vej mod en nyformulering af den virksomhedsteoretiske tilgang'.in Illeris, K., Læringsteorier-6 aktuelle forståelser, Roskilde Universitetsforlag, Roskilde.			
Engeström, Y. (2001). Expansive Learning at Work: Toward an activity theoretical reconceptualization. Journal of Education and Work, 14(1), 133-156. <a href="https://doi.org/10.1080/13639080020028747">https://doi.org/10.1080/13639080020028747</a> (samme som ovenfor, men den oprindelige version)	22		
Engeström, Y., & Sannino, A. (2010). Studies of expansive learning: Foundations, findings and future challenges. Educational research review, 5(1), 1-24. doi: 10.1016/j.edurev.2009.12.002 <a href="https://www.sciencedirect.com/science/journal/1747938X/5/1">https://www.sciencedirect.com/science/journal/1747938X/5/1</a>	24		
5. Videndelingsseminar - grupperne præsenterer			
Saffer, D. (2010). Designing for interaction: creating innovative applications and devices. New Riders. Chapter 1, p. 2-24 (22s.)	22		
Thorlacius, L.(2007). The role of the aesthetics in web design. Nodicom review 1, pp 63-77.	15		
Jalil, S.A.Plimmer, B; Warren,I (2012). Deconstructing graphical user interface for learning visual aesthetics. Computer Science & Education (ICCSE), 2012 7th International Conference on, Issue Date: 14-17 ( <a href="http://ieeexplore.ieee.org/stamp/stamp.jsp?tp=&amp;arnumber=6295358">http://ieeexplore.ieee.org/stamp/stamp.jsp?tp=&amp;arnumber=6295358</a> ). forfatterne foreslår basale analysebegreber for designerne af GUI	6		
Preece, Rogers and Sharp (2002): Interaction Design, West Sussex: John Wiley & Sons Kap. 6: The process of interaction design: s. 165 - 198.		34	
Totals			
	592	34	

+ Add an activity or resource

+ Add topics



## Semesterbeskrivelse 6.semester Informationsvidenskab BA-KDM (København)

### 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 informationsvidenskab.

### Semesterets organisering og forløb

Temarammen på 6. semester på informationsvidenskab er IKT i brug. Semesteret omhandler design af IKT-systemer i teori, analyse og praksis med særlig fokus på brugerinddragelse i designarbejdet. Fokus på bachelorprojektet er æstetiske, funktionelle og etiske problemstillinger vedrørende IKT i brug. Det særlige ved dette semester sammenlignet med de studerendes tidligere semestre er at de skal udvikle et konceptuelt IT-design som en del af deres bachelorprojekt. Denne udvikling forsøges understøttet ved så vidt muligt at lave tætte koblinger mellem semesterets forskellige kurser for at skabe en oplevelse af sammenhængende progression gennem semestret. Kurserne 'Udviklingsmetoder', 'Design & æstetik' og 'Brugerinddragelse i design af IKT' gør således eksempelvis brug af de samme real life cases hvor de studerende skal udvikle IT-designs til firmaer eller organisationer gennem at fokusere på henholdsvis brugerinddragelse, og udviklingsplanlægning.

Der afholdes følgende kurser for 6. semester Informationsvidenskab:

- Projektmodul
  - 'IKT i brug' (15 ECTS)
    - 'Udviklingsmetoder' (del 1 af projektmodul)
    - 'Design & æstetik' (del 2 af projektmodul)
    - 'Brugerinddragelse i design af IKT' (del 3 af projektmodul)
- Studiefagsmoduler
  - 'Faget videnskabsteori' (5 ECTS, delvis fælles modul på tværs af IV og KOM)
  - 'IKT, interaktion og organisation' (5 ECTS)
- Valgfagsmoduler
  - 'Effekt og evaluering' (5 ECTS)



- 'Avanceret webdesign og analyse' (5 ECTS)

**Semesterkoordinator og sekretariatsdækning**

Semesterkoordinator: Toine Bogers

Studiesekretær: Karin Jensen

**Modulbeskrivelse****Modultitel, ECTS-angivelse**

"Bachelorprojekt: IKT i brug (BA Project: ICT in practice)"

15 ECTS-point.

**Placering**

6. Semester

**Modulansvarlig**

Toine Bogers

**Type og sprog**

Projektmodul

Dansk

**Mål****Viden om og forståelse af:**

- teori, metode og praksis inden for det informationsvidenskabelige område med særlig fokus på brugerinddragelse i design og agile udviklingsmetoder til design af IKT-systemer
- æstetiske, funktionelle og etiske problemstillinger vedrørende IKT i brug
- videnskabsteoretiske begreber af særlig relevans for design af IKT-systemer, brugerinddragelse i design og agile udviklingsmetoder.

**Færdigheder i:**

- at anvende et eller flere fagområdets videnskabelige metoder og redskaber samt kunne demonstrere færdigheder inden for det informationsvidenskabelige fagområde
- at planlægge design af IKT-systemer
- at vurdere teoretiske og praktiske problemstillinger samt begrunde og vælge relevante analyse- og løsningsmodeller
- at formidle faglige problemstillinger og løsningsmodeller til fagfæller og ikke-specialister.

#### **Kompetencer til:**

- at indgå ansvarligt og selvstændigt i fagligt og tværfagligt samarbejde med en professionel tilgang
- at identificere egne læringsbehov og strukturere egen læring i forskellige læringsmiljøer og udvikle færdigheder i design af IKT-systemer, brugerinddragelse i design og agile udviklingsmetoder
- kritisk og konstruktivt at deltage i udviklingsopgaver ved at kunne identificere, analysere og løse komplekse problemstillinger inden for det informationsvidenskabelige område med fokus på design af IKT
- at formidle viden om informationsvidenskabelige problemstillinger til forskellige målgrupper, herunder æstetiske, funktionelle og etiske problemstillinger vedrørende IKT i brug.

#### **Fagindhold**

Bachelorprojektet udarbejdes i løbet af 6. semester på bacheloruddannelsen i informationsvidenskab. Bachelorprojektet skal demonstrere den studerendes evne til på kvalificeret vis at formulere, analysere og bearbejde problemstillinger inden for et afgrænset informationsvidenskabeligt emne. Den studerende skal således kunne formidle sine resultater og sin viden inden for det faglige felt korrekt og adækvat mundtligt såvel som skriftligt.

Bachelorprojektet handler om design af IKT-systemer i teori, analyse og praksis med særlig fokus på brugerinddragelse i designarbejdet. Fokus på bachelorprojektet er æstetiske, funktionelle og etiske problemstillinger vedrørende IKT i brug.

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 undervisningsaktiviteter inden for områderne:

- Udviklingsmetoder
- Design og æstetik

- Brugerinddragelse i design af IKT

### **Omfang og forventet arbejdsindsats**

Modulet udgør 15 ECTS point. 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)**

Bachelorprojektet handler om design af IKT-systemer i teori, analyse og praksis med særlig fokus på brugerinddragelse i designarbejdet. Fokus på bachelorprojektet er æstetiske, funktionelle og etiske problemstillinger vedrørende IKT i brug. I tilknytning til modulet afholdes undervisningsaktiviteter inden for områderne:

- **Udviklingsmetoder** (1. delmodul, der samlet udgør 15 ECTS)  
Den første del af projektmodulet fokuserer på udviklingsmetoder indenfor IT og information systems. Der gennemgås forskellige udviklingsprocesmodeller som Agile approaches, og forskellige praktiske frameworks som Scrum. Derudover omhandler modulet et fokus på users og use cases, dvs. hvordan der udføres stakeholder analyser og requirements gathering i praksis, samt hvordan disse kan omsættes til use case diagrammer og andre UML overviews af systemer (high level conceptual). User stories og use case diagrammer danner hjørnестenen for den metodiske introduktion.
- **Design og æstetik** (2. delmodul, der samlet udgør 15 ECTS)  
Denne del af projektmodulet fokuserer på praktiske designmetoder, og de forskellige tools der kan bruges hertil og den rolle æstetik har i at udforme et design. De studerende skal arbejde med at omsætte requirements til prototypedesigns. Der introduceres wireframes, usability heuristics, storyboards, flowcharts og fundamentelle principper indenfor prototyping, som tools til practical design.
- **Brugerinddragelse i design af IKT** (3. delmodul, der samlet udgør 15 ECTS)  
Formålet med den tredje del af projektmoduler er at give et overblik over metoder til brugerinddragelse i design af IKT-systemer. Igennem delmodulet introduceres forskellige metoder og praksis til at inddrage brugere i forskellige faser af design af IKT-systemer, metodernes tilgang til brugeren og hvordan man kommer fra brugerinddragelse til design. Brugertests og prototype testing introduceres.

For at hjælpe og guide de studerende i deres bachelorprojekt bliver de studerende sat for fire midlertidige afleveringsfrister på dele af deres projektarbejde. Formålet med disse

midlertidige frister er at styre processen bedre samt være i stand til at bruge de studerendes midlertidige resultater i de forskellige delmoduler. Aflevering er ikke et formelt krav og fristerne kan forhandles i samråd med vejlederen.

### **UNDERVISERE**

- Birger Larsen (BL)
- Florian Meier (FM)
- Mie Buhl (MB)
- Rikke Magnussen (RM)
- Stine Ejsing-Duun (SED)
- Toine Bogers (TB)

### **SKEMA**

Se vedhæftede PDF-print af Moodle-siden.

### **Eksamen**

#### Prøve 21

En ekstern mundtlig prøve i "Bachelorprojekt: IKT i brug (BA Project: ICT in practice)". 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 projektrapporten skrives på et fremmedsprog skal resumeet skrives på dansk.

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

**Sidetal:** Projektrapporten 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.

# PROJEKTMODUL: IKT I BRUG (KDM\_BA\_CPH)

## IKT i brug (Forår 2018)

Administrivia	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Shark tank	Modulbeskrivelse	Pensum	Eksamen
---------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	------------	------------------	--------	---------

Velkommen til Moodle-siden for IKT i brug, projektmodul på 6. semester Informationsvidenskab som udgør 15 ECTS. IKT i brug fokuserer på design og udviklings-fasen af et brugercentreret projektforsløb, dvs. det formodes, at de studerende har en basisviden indenfor user research. Projektmodul danner basis for hele semestret og rummer rygradsundervisningen, som de øvrige moduler og valgfag koordineres op imod.

Bachelorprojektet handler om design af IKT-systemer i teori, analyse og praksis med særlig fokus på brugerinddragelse i designarbejdet. De studerende forventes også at reflektere på æstetiske, funktionelle og etiske problemstillinger vedrørende IKT i brug.

## STRUKTUR

I tilknytning til modulet afholdes undervisningsaktiviteter inden for områderne:


- **Udviklingsmetoder (1. delmodul, der samlet udgør 15 ECTS)**  
Den første del af projektmodulet fokuserer på udviklingsmetoder indenfor IT og information systems. Der gennemgås forskellige udviklingsprocesmodeller som Agile approaches, og forskellige praktiske frameworks som Scrum. Derudover omhandler modulet et fokus på users og use cases, dvs. hvordan der udføres stakeholder analyser og requirements gathering i praksis, samt hvordan disse kan omsættes til use case diagrammer og andre UML overviews af systemer (high level conceptual). User stories og use case diagrammer danner hjørnesteinen for den metodiske introduktion.
- **Design og æstetik (2. delmodul, der samlet udgør 15 ECTS)**  
Denne del af projektmodulet fokuserer på praktiske designmetoder, og de forskellige tools der kan bruges hertil og den rolle æstetik har i at udforme et design. De studerende skal arbejde med at omsætte requirements til prototypedesigns. Der introduceres wireframes, usability heuristics, storyboards, flowcharts og fundamentelle principper indenfor prototyping, som tools til practical design.
- **Brugerinddragelse i design af IKT (3. delmodul, der samlet udgør 15 ECTS)**  
Formålet med den tredje del af projektmoduler er at give et overblik over metoder til brugerinddragelse i design af IKT-systemer. Igennem delmodulet introduceres forskellige metoder og praksis til at inddrage brugere i forskellige faser af design af IKT-systemer, metodernes tilgang til brugeren og hvordan man kommer fra brugerinddragelse til design. Brugertests og prototype testing introduceres.


For at hjælpe og guide de studerende i deres bachelorprojekt bliver de studerende sat for fire midlertidige afleveringsfrister på dele af deres projektarbejde. Formålet med disse midlertidige frister er at styre processen bedre samt være i stand til at bruge de studerendes midlertidige resultater i de forskellige delmoduler.

## UNDERVISERE

- Toine Bogers (toine@hum.aau.dk, semesterkoordinator)

- Mie Buhl (mib@hum.aau.dk)
- Stine Ejsing-Duun (sed@hum.aau.dk)
- Birger Larsen (birger@hum.aau.dk)
- Rikke Magnussen (rikkem@hum.aau.dk)
- Florian Meier (fmeier@hum.aau.dk)

 Meddelelser

 Nyhedsforum

Hidden from students

 Modulbeskrivelse

Hidden from students

---


## Administrivia

This section provides you with different documents that should make successfully completing the 6th semester easier for both you and your supervisors.


- Overview of all deliverables — This document contains an overview of all the deliverables you are expected to complete throughout the semester, along with descriptions and deadlines. Some of these deliverables are mandatory and fixed (like handing in your project report), while others are meant to guide your project report writing. Their hand-in deadlines can be negotiated with your supervisor.
- Deliverable completion spreadsheet — This read-only spreadsheet will allow you to keep track of which semester deliverables you have already completed and which ones are still open. If you believe you have spotted an error in the spreadsheet, please contact Toine.
- Deliverable 1: Research design (template) — This Word document is a template for your first deliverable: presenting your research design. If you have any questions about how to use the template in your project, please contact your supervisor.
- IS report template — This Word document is a template for how to write a good report at Informationsvidenskab. We expect you to use this as an example to structure your Bachelor thesis. While you are free to alter the layout of the document, you should consult with your supervisor before you deviate from the structure and contents it proposes. In general, if you have any questions about how to use the template in your project, please contact your supervisor.
- Reference list bookkeeping template — According to the Studieordning, your Bachelor thesis must have at least 1,500 pages of academic literature, to be approved by your supervisor. This list of supervisor-approved literature must be handed in at least 2 weeks before the project deadline. If you fail to do so, you risk having your Bachelor thesis rejected.

To make this cumbersome process as easy as possible on students and supervisors alike, we propose using a Google Spreadsheet to keep track of your literature and page counts. Literature is entered on the first worksheet; the second worksheet automatically calculates how many pages of approved academic literature you already have. The link below is a template spreadsheet; please do not edit it directly! Instead, select *File > Make a copy...* and copy it to your one of your own Google Drive accounts. Then share it with your supervisor so (s)he can approve literature throughout the semester. Please discuss this with your supervisor if you have any questions.


- Client communication guide — This document contains some helpful tips on how to set up and maintain a productive working relationship with your case client.

 Overview of all deliverables


 Deliverable completion spreadsheet

 Deliverable 1 - Research design (template)


Hidden from students

 HCI report template

Hidden from students

 Reference list bookkeeping template

 Client communication guide

 Case descriptions

 Case 1 - IntraKom employee intranet.pdf

 Case 2 - Google Explore.pdf

Download folder


Hidden from students

---


## 1. Introduktion [TB, 2 timer]

*Torsdag 1/2-2018 @ kl. 12.30-14.15*

I den første undervisningsgang vil de studerende blive præsenteret for semestrets struktur og indhold, bruge af cases og deliverables.

 Goodman et al. (2012), chapter 17 (1)

Hidden from students

 Slides ('Introduction')

Hidden from students

---

## 2. Udviklingsmetoder 1: Development methods [FM, 4 timer]

*Fredag 2/2-2018 @ kl. 12.30-16.15*

This lecture introduces the students to different aspects of systems development, such as process models, agile/SCRUM, practical development, and iterative development.

Obligatorisk litteratur:

- Dix, A., Finlay, J., Abowd, G.D., and Beale, R. (2003) *Human Computer Interaction*, 3rd edition, Prentice Hall, chapter 6 [33 pages / Introduction to the role of HCI in software development]
- Goodman, E., Kuniavsky, M., and Moed, A. (2012). *Observing the User Experience: A Practitioner's Guide to User Research*, 2nd edition, Morgan Kaufmann, chapters 1-4 [72 pages / Introduces the concept of user testing and user

experience from a practical angle]

- Moreira, R., Lester, M., and Holzner, S. (2010). *Agile Development for Dummies*, Wiley, chapters 1-5 [54 pages / Introduction to agile development]
- Highsmith, J. and Cockburn, A. (2010): *Agile Software Development: The Business of Innovation*. *Software Management Journal* [3 pages / Adds further perspectives on the use of agile development]



Dix et al. (2003), chapter 6



Goodman et al. (2012), chapter 1-4



Highsmith & Cockburn (2010)



Moreira et al. (2010), chapter 1-5



Mike Cohn - Presentation Slides in Danish



Mike Cohn - Getting Agile with Scrum



2 IKTibrug developmentmethods Spring2017

Hidden from students

---

### 3. Udviklingsmetoder 2: Modeling users & usage [FM, 4 timer]

*Tirsdag 6/2-2018 @ kl. 08.15-12.00*

This lecture will introduce the students to different user research methods for modeling users and usage of ICT systems, such as stakeholder analysis, requirements engineering, scenarios, and use case diagrams.

Obligatorisk litteratur:

- Dix, A., Finlay, J., Abowd, G.D., and Beale, R. (2003) *Human Computer Interaction*, 3rd edition, Prentice Hall, chapter 13 [25 pages / Introduces the context around stakeholder requirements].
- Shan L. PanHarry Scarbrough, (1998), "A Socio-Technical View of Knowledge Sharing at Buckman Laboratories", *Journal of Knowledge Management*, Vol. 2 Iss 1 pp. 55 - 66 [11 pages]
- Rob Kling and Roberta Lamb. 1999. IT and organizational change in digital economies: a socio-technical approach. *SIGCAS Comput. Soc.* 29, 3 (September 1999), 17-25. [8 pages]



Eric Ries - Lean Innovation Accounting (Video link)

Hidden from students



Stakeholder analyser

Hidden from students

Post link til jeres Google Drawings rich pictures + CATWOE analyser her - husk at gøre dem synlige for alle!



Dix et al. (2003), chapter 13

Hidden from students



3 UVM stakeholderanalysis6



## 4. Design & Æstetik 1: Design tools [BL, 4 timer]

Torsdag 8/2-2018 @ kl. 12.30-16.15

Denne undervisningsgang vil fokusere på de forskellige design tools vi kan bruge til at designe IKT-systemer, såsom wireframes/mock-ups (m/ Balsamiq), usability-heuristikker, storyboards, flowcharts, og prototyping.

Øvelse: Papirprototyping og wireframeing i Balsamiq

Obligatorisk litteratur

- Dix, A., Finlay, J., Abowd, G.D., and Beale, R. (2003) *Human Computer Interaction*, 3rd edition, Prentice Hall, chapter 7 [31 sider / Giver en introduktion til overrodede usability principper , og designregler (standarder og guidelines) der kan forbedre design af interaktive systemer, samt heuristikker og design patterns der kan opfange og genbruge designviden.]



Dix et al. (2003), chapter 7

Hidden from students



5 UVM design aesthetics

Hidden from students



Balsamiq link

Hidden from students



prototyping-exercise2

Hidden from students

---

## 5. Design & Æstetik 2: Æstetik [MB/SED, 4 timer]

Mandag 12/2 @ kl. 08.15-12.00

Mål: Introducere til og bevidst brug af æstetiske virkemidler i designløsninger.

Indhold: Lektionen vil give historisk overblik over æstetiske virkemidler og deres funktioner i udformning af designløsninger. Endvidere vil der blive arbejdet konkret med analyser af egne designforslag og brugergrænseflader baseret på de mest enkle principper for forholdet mellem æstetisk form og indhold.

Organisering: Undervisningen er organiseret som en vekslen mellem oplæg og konkrete øvelser

Forberedelse: Læs Aabergs to let tilgængelige tekster om hvorfor æstetik er vigtigt i design og om nogle grundregler for æstetisk formgivning. Læs Engholms tekst med henblik på at få et overblik over og begreber for genrer og stilarter til brug for digitale designs.

Obligatorisk litteratur:

- Aaberg, Kasper (2010): Smukkere grafik - mere en blot dekoration. (link) [3 sider]
- Aaberg, K (2010). Gestaltlovene - Perception og design (link) [3 sider]

- Engholm, I. (2004).: Webgenrer og stilarter. I Engholm, I. & Klastrup, L.: De nye mediers æstetik. København: Gyldendal, [22 sider]
- 

## 6. Brugerinddragelse i design af IKT 1: Introduktion til klassiske tilgange [RM, 2½ time]

*Fredag 9/3-2018 @ kl. 09.30-12.00*

Denne undervisningsgang vil introducere de studerende til forskellene i klassiske tilgange til brugerinddragelse. Hvorfor inddrage brugerne?

Øvelse: Diskussion af forskelle i klassiske tilgange til brugerinddragelse.

### Obligatorisk litteratur

- Kanstrup, A., and Bertelsen, P. (2011) User Innovation Management: A Handbook. Aalborg Universitets Forlag. (pg. 11-30) [20 sider / SHORT DESCRIPTION]
- Spinuzzi, C.(2002) A Scandinavian Challenge, a US Response: Methodological Assumptions in Scandinavian and US Prototyping Approaches. SIGDOC '02, October 20-23, 2002,Toronto, Ontario, Canada. [3 sider / SHORT DESCRIPTION]
- Foth, M. and Axup, J. (2006) Participatory Design and Action Research: Identical Twins or Synergetic Pair?. In Jacucci, Gianni and Kensing, Finn and Wagner, Ina and Blomberg, Jeanette, Eds. Proceedings Participatory Design Conference 2006: Expanding Boundaries in Design 2, pages pp. 93-96, Trento, Italy. [4 sider / SHORT DESCRIPTION]



Foth & Axup (2006)

Hidden from students



Spinuzzi (2002)

Hidden from students



BI1 2017

Hidden from students

---

## 7. Brugerinddragelse 2: Første faser af brugerinddragelsen [RM, 2 timer]

*Tirsdag 13/3-2018 @ kl. 12.30-14.30*

Denne forelæsning vil introducere metoder til kortlægning og udvælgelse af brugere.

Øvelse: Gennemgang, diskussion og afprøvelse af forskellige kortlægningsmetoder i forbindelse med de studerendes case design.

### Obligatorisk litteratur:

- Kanstrup, A.; Bertelsen, P. (2011). *User Innovation Management: A Handbook*. Aalborg Universitets Forlag. (pg. 31-58) [18 pages / SHORT DESCRIPTION]
- Nielsen, L. (2004). *Engaging Personas and Narrative Scenarios*. PhD Series, vol. 17. Samfundslitteratur, Copenhagen, pp 1 - 13. [13 pages / SHORT DESCRIPTION]
- 10 trin til Personas (link) [1 pages / SHORT DESCRIPTION]

### Supplerende litteratur:

- Blomberg, J., Giacomo, J., Mosher, A. & Swenton-Wall, P., (1993): "Ethnographic field methods and their relation to design". i (Red.) D. Schuler & A. Namioka: *Participatory Design: Principles and Practices*. (pp.123-155). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates. [33 pages / SHORT DESCRIPTION]
- Krippendorff, K.; Butter, R.(2008), Semantics: Meanings and Contexts of Artifacts (pp. 353-376) in H.N.J.Schifferstein & P. Hekkert (Eds.), *Product Experience*. New York: Elsevier. (link) [24 pages / SHORT DESCRIPTION]



Blomberg et al. (1993)

Hidden from students



Krippendorff & Butter (2008)

Hidden from students



Nielsen (2004)

Hidden from students



Innovationshåndbog

Hidden from students



Participatory Design Handbook

Hidden from students



BI2 F2017

Hidden from students

## 8. Brugerinddragelse 3: Planlægning og gennemførelse af brugerinvolvering [RM, 3 timer]

*Mandag 19/3-2018 @ kl. 09.00-12.00*

Denne kursusgang gennemgår forskellige typer af metoder og redskaber til planlægning og gennemførelse af brugerinvolvering.

Øvelse: Planlægning og gennemførelse af brugerinvolvering

Obligatorisk litteratur:

- Kanstrup, A.; Bertelsen, P. (2011). *User Innovation Management: A Handbook*. Aalborg Universitets Forlag. (pg. 58-105) [48 pages / SHORT DESCRIPTION]
- Koskinen, I, Zimmerman, J, Binder, T, Redström, J & Wensveen (2011). *Design Research Through Practice*, chap 5 & 8. [? pages / SHORT DESCRIPTION]



Koskinen et al. (2011), chapter 5

Hidden from students



Koskinen et al. (2011), chapter 8

Hidden from students



BI3

Hidden from students

---

## 9. Brugerinddragelse 4: Fra kategorisering af brugerdata til udvikling af designprincipper [RM, 3 timer]

*Mandag 26/2-2018 @ kl. 12.30-15.30*

Denne forelæsning indeholder en gennemgang af tematisk analyse og metoder til og eksempler på udvikling af designprincipper.

Øvelse: Vi arbejder med at kategorisere de indsamlede brugerdata gennem tematisk analyse. På baggrund af analysen definerer vi designprincipper og sketcher eksempler på første prototyper.

Obligatorisk litteratur:

- Virginia Braun & Victoria Clarke (2006) Using thematic analysis in psychology, *Qualitative Research in Psychology*, 3:2, 77-101 [3 pages / SHORT DESCRIPTION]
- Buxton, B. (2007). "Sketching user experience: getting design right and the right design". (pp. 102-143). San Francisco: Morgan Kaufmann [42 pages / SHORT DESCRIPTION]
- Arnowitz, Jonathan. *Effective Prototyping for Software Makers*. 1st ed. The Morgan Kaufmann Series in Interactive Technologies. Amsterdam ; Boston: Elsevier, 2007, kap. 14-17, 20. [25 pages / SHORT DESCRIPTION]



Braun & Clarke (2006)

Hidden from students



Buxton (2007)

Hidden from students



BI4 S2017

Hidden from students

---

## 10. Brugerinddragelse i design af IKT 5: Brugertest [RM, 2 timer]

*Tirsdag 3/4-2018 @ kl. 10.15-12.00*

Denne forelæsning vil introducere de studerende til sketching.

Øvelse: Opsummering af temaer fra brugerinddragelse og sketching af designideer.

Obligatorisk litteratur:

- Buxton, B. (2007). "Sketching user experience: getting design right and the right design". (pp. 102-143). San Francisco: Morgan Kaufmann [42 pages / SHORT DESCRIPTION]



UML-diagram upload (øvelse fra lektion 4)

Hidden from students

Upload jeres Skak-UML-diagrammer her før undervisningen d. 27/3. Upload den som et reply til denne besked.



BI 5 S2017

Hidden from students

---

## Shark Tank session

*Tirsdag 29/5-2018 @ kl. 10.15-16.15*



Presentation uploads

Hidden from students



Slides ('Shark tank')

Hidden from students



Tricider feedback poll

Hidden from students

---

## Modulbeskrivelse

Placering: 6. Semester

Modulansvarlig: Toine Bogers

Type og sprog: Projektmodul / Dansk

### Mål

Viden om og forståelse af:

- teori, metode og praksis inden for det informationsvidenskabelige område med særlig fokus på brugerinddragelse i design og agile udviklingsmetoder til design af IKT-systemer
- æstetiske, funktionelle og etiske problemstillinger vedrørende IKT i brug
- videnskabsteoretiske begreber af særlig relevans for design af IKT-systemer, brugerinddragelse i design og agile udviklingsmetoder.

Færdigheder i:

- at anvende et eller flere fagområdets videnskabelige metoder og redskaber samt kunne demonstrere færdigheder inden for det informationsvidenskabelige fagområde
- at planlægge design af IKT-systemer
- at vurdere teoretiske og praktiske problemstillinger samt begrunde og vælge relevante analyse- og løsningsmodeller
- at formidle faglige problemstillinger og løsningsmodeller til fagfæller og ikke-specialister.

Kompetencer til:

- at indgå ansvarligt og selvstændigt i fagligt og tværfagligt samarbejde med en professionel tilgang

- at identificere egne læringsbehov og strukturere egen læring i forskellige læringsmiljøer og udvikle færdigheder i design af IKT-systemer, brugerinddragelse i design og agile udviklingsmetoder
- kritisk og konstruktivt at deltage i udviklingsopgaver ved at kunne identificere, analysere og løse komplekse problemstillinger inden for det informationsvidenskabelige område med fokus på design af IKT
- at formidle viden om informationsvidenskabelige problemstillinger til forskellige målgrupper, herunder æstetiske, funktionelle og etiske problemstillinger vedrørende IKT i brug.

## Fagindhold

Bachelorprojektet udarbejdes i løbet af 6. semester på bacheloruddannelsen i informationsvidenskab. Bachelorprojektet skal demonstrere den studerendes evne til på kvalificeret vis at formulere, analysere og bearbejde problemstillinger inden for et afgrænset informationsvidenskabeligt emne. Den studerende skal således kunne formidle sine resultater og sin viden inden for det faglige felt korrekt og adækvat mundtligt såvel som skriftligt.

Bachelorprojektet handler om design af IKT-systemer i teori, analyse og praksis med særlig fokus på brugerinddragelse i designarbejdet. Fokus på bachelorprojektet er æstetiske, funktionelle og etiske problemstillinger vedrørende IKT i brug.

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 undervisningsaktiviteter inden for områderne:

- Udviklingsmetoder
- Design og æstetik
- Brugerinddragelse i design af IKT

## Omfang og forventet arbejdsindsats

Modulet udgør 15 ECTS point. 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.

## Pensum

	Obligatorisk (sidetal)	Supplerende (sidetal)	Digital upload
2. Udviklingsmetoder 1: Development methods			
Dix, A., Finlay, J., Abowd, G.D., and Beale, R. (2003) Human Computer Interaction, 3rd edition, Prentice Hall, chapter 6	33		✓
Goodman, E., Kuniavsky, M., and Moed, A. (2012). Observing the User Experience: A Practitioner's Guide to User Research, 2nd edition, Morgan Kaufmann, chapters 1-4	72		✓
Moreira, R., Lester, M., and Holzner, S. (2010). Agile Development for Dummies, Wiley, chapters 1-5	54		✓
Highsmith, J. and Cockburn, A. (2010): Agile Software Development: The Business of Innovation. Software Management Journal	3		✓

	Obligatorisk (sidetal)	Supplerende (sidetal)	Digital upload
<b>3. Udviklingsmetoder 2: Modeling users &amp; usage</b>			
Dix, A., Finlay, J., Abowd, G.D., and Beale, R. (2003) Human Computer Interaction, 3rd edition, Prentice Hall, chapter 13	25		✓
Shan L. PanHarry Scarbrough, (1998),"A Socio-Technical View of Knowledge Sharing at Buckman Laboratories", Journal of Knowledge Management, Vol. 2 Iss 1 pp. 55 - 66	11		
Rob Kling and Roberta Lamb. 1999. IT and organizational change in digital economies: a socio-technical approach. SIGCAS Comput. Soc. 29, 3 (September 1999), 17-25. DOI=10.1145/572183.572189	8		
<b>4. Design &amp; Æstetik 1: Design tools</b>			
Dix, A., Finlay, J., Abowd, G.D., and Beale, R. (2003) Human Computer Interaction, 3rd edition, Prentice Hall, chapter 7	31		✓
<b>5. Design &amp; Æstetik 2: Æstetik</b>			
Aaberg, Kasper (2010): Smukkere grafik - mere en blot dekoration.	3		
Aaberg, K (2010). Gestaltlovene - Perception og design	3		
Engholm, I. (2004).: Webgenrer og stilarter. I Engholm, I. & Klastrup, L.: De nye mediers æstetik. København: Gyldendal.	22		
<b>6. Brugerinddragelse 1: Introduktion til klassiske tilgange</b>			
Kanstrup, A.; Bertelsen, P. (2011) User Innovation Management: A Handbook. Aalborg Universitets Forlag. (pg. 11 - 30)	20		
Spinuzzi, C.(2002) A Scandinavian Challenge, a US Response: Methodological Assumptions in Scandinavian and US Prototyping Approaches. SIGDOC '02, October 20-23, 2002,Toronto, Ontario, Canada.	3		
Foth, Marcus and Axup, Jeff (2006) Participatory Design and Action Research: Identical Twins or Synergetic Pair?. In Jacucci, Gianni and Kensing, Finn and Wagner, Ina and Blomberg, Jeanette, Eds. Proceedings Participatory Design Conference 2006: Expanding Boundaries in Design 2, pages pp. 93-96, Trento, Italy.	4		
<b>7. Brugerinddragelse 2: Første faser af brugerinddragelsen</b>			
Kanstrup, A.; Bertelsen, P. (2011). User Innovation Management: A Handbook. Aalborg Universitets Forlag. (pg. 31-58)	18		
Nielsen, L. (2004) Engaging Personas and Narrative Scenarios. PhD Series, vol. 17. Samfundslitteratur, Copenhagen, pp 1 - 13.	13		✓
10 trin til Personas: <a href="http://personas.dk/?page_id=196">http://personas.dk/?page_id=196</a>	1		
Blomberg, J., Giacomi, J., Mosher, A. & Swenton-Wall, P., (1993): "Ethnographic field methods and their relation to design". i (Red.) D. Schuler & A. Namioka: Participatory Design: Principles and Practices. (pp.123-155). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.		33	✓

	Obligatorisk (sidetal)	Supplerende (sidetal)	Digital upload
Krippendorff , K.; Butter , R.(2008), Semantics: Meanings and Contexts of Artifacts. (pp. 353-376) in H.N.J.Schifferstein & P. Hekkert (Eds.), Product Experience. New York: Elsevier. <a href="http://repository.upenn.edu/asc_papers/91">http://repository.upenn.edu/asc_papers/91</a>		24	✓
<b>8. Brugerinddragelse 3: Planlægning og gennemførelse af brugerinvolvering</b>			
Kanstrup, A.; Bertelsen, P. (2011) User Innovation Management: A Handbook. Aalborg Universitets Forlag. (pg. 58-105)	48		
Koskinen, I, Zimmerman, J, Binder, T, Redström, J & Wensveen (2011) Design Research Through Practice, chap 5 (pp 69 - 87) & 8 (pp 125 - 143)	18	17	✓
<b>9. Brugerinddragelse 4: Fra kategorisering af brugerdata til udvikling af designprincipper</b>			
Arnowitz, Jonathan. Effective Prototyping for Software Makers. 1st ed. The Morgan Kaufmann Series in Interactive Technologies. Amsterdam; Boston: Elsevier, 2007, kap. 14-17, 20.			
Buxton, B. (2007). "Sketching user experience: getting design right and the right design". (pp. 102-143). San Francisco: Morgan Kaufmann	42		✓
Virginia Braun & Victoria Clarke (2006) Using thematic analysis in psychology, Qualitative Research in Psychology, 3:2, 77-101	25		✓
<b>10. Brugerinddragelse i design af IKT 5: Brugertest</b>			
Buxton, B. (2007). "Sketching user experience: getting design right and the right design". (pp. 102-143). San Francisco: Morgan Kaufmann	42		✓
<b>Totals</b>			
	499	74	

## Eksamen

### Prøve 21

En ekstern mundtlig prøve i "Bachelorprojekt: IKT i brug (BA Project: ICT in practice)". 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 projektrapporten skrives på et fremmedsprog skal resumeet skrives på dansk.

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

Sidetal: Projektrapporten 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.

---