

Semesterbeskrivelse for 5. semester modul 1

Undervisere: Mie Buhl, Thorkild Hanghøj

Modulet er et *koncentreret projektarbejdsforløb* med henblik på udarbejdelse af et kommunikationsdesign for læring, netværksdannelse og organisering baseret på en case og arbejder med muligheder og problemstillinger i relation til kommunikationens afsenderperspektiv i samspil med indhold og modtager. I tilknytning projektarbejdsforløbet er der case-baseret undervisning og workshopaktiviteter i vekselvirkning med forelæsninger, som kan understøtte projektarbejdet. I projektarbejdet arbejder de studerende i mindre grupper og klynger om udvikling af konkrete, men teoretisk og metodisk begrundede designforslag til understøttelse af kommunikation eller kommunikative omgivelser baseret på den konkrete case.

De tilknyttede forelæsninger og workshopaktiviteter skal kvalificere det konkrete gruppearbejde med at udvikle, det konkrete case baserede designforslag på teoretisk grundlag. Der undervises i teorier om læring og læringsdesign læring i onlinemiljøer, og didaktiske strømninger. Læring i onlinemiljøer er omdrejningspunktet for aktiviteterne, og betegner både it, sociale medier og en forståelse af læring, der bygger på sociale praksisser, deltagelse, samarbejde, medproduktion. Der undervises i designteori i relation til læring, der følger to men sammenvævede spor: 1: Design baserede metode, der understøtter problemformulering og progression i produktudvikling gennem design, redesign og iterative processer. 2: Teori, der kan understøtte udformningen af kommunikationsdesignets lærings- og videndelingsfunktioner, i form af virkemidler, multimodalitet og visuel kultur. Der undervises i teorier om digitalt understøttet voksenlæring, professionslæring samt børns læring. Undervisningen understøtter formulering af mål med kommunikationsdesignet, bruges forudsætninger, netværksdannelse samt hvordan it-potentialer kan anvendes i designet. Der undervises i teorier om designbaserede udviklingsprocesser Design-based research med henblik på et produkt samt den videnskabsteoretiske baggrund for at arbejde på denne måde.

KOMMUNIKATIONSDESIGN 1 - LÆRING, NETVÆRKSdannelse OG ORGANISERING (KDM_BA_CPH),

Kommunikationsdesign 1: Læring, netværksdannelse og organisering

Velkommen til projektmodulet Læring, netværksdannelse og organisering!

Vi er tre undervisere på modulet:

Mie Buhl: mib@hum.aau.dk

Helle Marie Skovbjerg: skovbjerg@hum.aau.dk

Thorkild Hanghøj: thorkild@hum.aau.dk

Her følger information om modulets mål, indhold og studenterarbejdsomfang

Modulet

Modulet udgør 10 ECTS point svarende til 275 arbejdstimer

Placering

5. Semester, Studienævnet for Kommunikation og Digitale medier

Modulansvarlige

Mie Buhl mib@hum.aau.dk

Type og sprog

Projektmodul

Undervisning og tekster er på dansk og engelsk

Mål

Målet er at den studerende opnår:

Viden om:

- tilrettelæggelsen af kommunikations- og informationsvidenskabelige produkter og løsninger med særligt fokus på samarbejde og læring
- og forståelse af kreative og designmæssige sider af udvikling og distribution af kommunikationsprodukter og processer
- funktionelle og indholdsmæssige dimensioner af kommunikationsprodukter og processer i relation til læring, netværksdannelse og organisering.

Færdigheder i:

- aktivt, samarbejdende, kreativt, konstruktivt og kritisk at udvikle informationsteknologiske og kommunikationsmæssige løsninger, der understøtter læring, netværk og organisering
- at vurdere teoretiske og praktiske problemstillinger samt begrunde og vælge relevante analyse- og løsningsmodeller i relation til læring, netværksdannelse og organisering.

Kompetencer til:

- at omsætte faglig, teoretisk og metodisk indsigt i et konstruktivt virke i relation til læring, netværk, samarbejde og organisering
- at identificere, udvikle og implementere kommunikationsfaglige og informationsvidenskabelige løsninger med henblik på læring, netværksdannelse og organisering
- at formidle faglige problemstillinger og løsningsmodeller til fagfæller og ikke-specialister

Temaer for undervisningsaktiviteter, der understøtter og driver designprocessen frem:

Læringsteori, læringsdesign og pædagogik.

Der undervises i teorier om læring og læringsdesign læring i onlinemiljøer, og didaktiske strømninger. Læring i onlinemiljøer er omdrejningspunktet for aktiviteterne, og betegner både it, sociale medier og en forståelse af læring, der bygger på sociale praksisser, deltagelse, samarbejde, medproduktion.

Designteori og metode i relation til læring.

Der undervises i designteori i relation til læring, der følger to men sammenvævede spor: 1: Design baserede metode, der understøtter problemformulering og progression i produktudvikling gennem design, redesign og iterative processer. 2: Teori, der kan understøtte udformningen af kommunikationsdesignets lærings- og videndelingsfunktioner, i form af virkemidler, multimodalitet og visuel kultur.

Virtuelle og it-understøttede processer, samarbejde og organisering.

Virtuelle og it-understøttede processer, samarbejde og organisering

Der undervises i teorier om digitalt understøttet voksenlæring, professionslæring samt børns læring. Undervisningen understøtter formulering af mål med kommunikationsdesignet, bruges forudsætninger, netværksdannelse samt hvordan it-potentialer kan anvendes i designet.

Fagets videnskabsteori, med fokus læringsdesign.

Der undervises i teorier om designbaserede udviklingsprocesser Design-based research med henblik på et produkt samt den videnskabsteoretiske baggrund for at arbejde på denne måde.

Omfang og forventning:

Modulet er et *koncentreret projektarbejdsforløb* med henblik på udarbejdelse af et kommunikationsdesign for læring, netværksdannelse og organisering. I tilknytning hertil er der case-baseret undervisning og workshopaktiviteter i vekselvirkning med forelæsninger, som kan understøtte projektarbejdet.

I projektarbejdet arbejder I som studerende i mindre grupper og klynger om udvikling af konkrete, men teoretisk og metodisk begrundede designforslag til understøttelse af kommunikation eller kommunikative omgivelser baseret på en konkret case.

De tilknyttede forelæsninger og workshopaktiviteter skal kvalificere det konkrete gruppearbejde med at udvikle, det konkrete case baserede designforslag på teoretisk grundlag.

OBS!

Lige herunder finder I:

- Nyhedsforum: som vi undervisere bruger til at kommunikere til jer
- SOS: spørgsmål og svar, hvor i kan stille spørgsmål
- Lektionsplanen er beskrevet nedenfor. Her finder I også tilknyttet litteratur

Vi glæder os til at starte op og møde jer!

På vegne af hele gruppen

/Mie

 Announcements

 Nyhedsforum

 Spørgsmål og Svar

Dette er et spørgsmål og svar forum.

 Supplerende litteratur

 eksempel på opgave



Introduktion til modul, arbejdsmetode og case (lektion 1-3) v. Mie

Den første dag introduceres modulets indhold (Læringsdesign), videnskabsteoretiske tilgang - Design Based Research (DBR) samt arbejdsform (Case). Dette sker gennem en rapid design proces, hvor I kommer til at arbejde konkret med alle dele af processerne i forløbet. Dette klæder jer på til at gennemføre resten af modulet. I slutningen af dagen, får I udleveret den case som I skal arbejde med resten af modulet.

10.15- 14.15: Intro og workshop v. Mie

14.30 - 16.15: Udlevering af cases, inddeling i spor og grupper v. Mie, Thorkild og Helle

Forberedelse:

Læs teksten mhp på at forstå faserne i DBR som en tilgang til at undersøge en problemstilling og udvikle en løsning



Design based research - en introduktion



introduktion



Workshop



Spor 2 Case



Spor 2: Intro



Til upload af PP slide. skriv gruppenummer og navne



spor 3 slides



Case spor 1

Læringsteori og læringsaktiviteter (lektion 4-5) - ved Thorkild

Introduktion til metode og læringsteori ud fra sidste workshop med fokus på hvad det er for en læreproces, som produktet har ledt sine brugere gennem. Introduktion til Kolb og Wenger.

Forberedelse: Download og læs

Kolb, D. A. (1984/2006). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*: <http://academic.regis.edu/ed205/Kolb.pdf> [06272012]

Wenger, E. (2000). Communities of practice and social learning systems. *Organization*, 7(2), 225-246.

Supplerende litteratur:

Illeris, K. (2007). Læringsteoriens elementer - hvordan hænger det hele sammen? *Læringsteoriens elementer*. Roskilde Universitetsforlag. (11-38)

Sfard, A. (1998). On two metaphors for learning and the dangers of choosing just one. *Educational researcher*, 27(2), 4-13.

 Wenger

 Sfard

 Illeris

 Læringsteori slides

Kommunikationsdesign mhb. læring 1 (lektion 6) - ved Mie

Forelæsning: Kommunikationsdesign mhp læring, didaktik og læringsdesign

Hvad bør man overveje, når man planlægger læring for andre? Introduktion til didaktikbegrebet og til forskellige didaktiske strømninger dels ud fra et online perspektiv, dels udfra et teknologiperspektiv, dels ud fra et social praksis perspektiv. Dette sættes i relation til modulets procesmodel- (DBR)

Forberedelse:

De tre tekster giver teoretisk baggrund for de valg, der skal træffes, når I arbejder med casens læringsdesign:

Læs kap 3 i Visuel Kulturpædagogik med henblik på at forstå, hvad didaktik dækker over som begreb.

Læs Beetham med henblik på at forstå design af læring i lyset af digitale medier


Læs Hiim og HIPPES tekst supplerende om didaktiske positioner med henblik på at forstå, hvordan forskellige forestillinger om undervisning læring har et historisk og aktuel afsæt.

Litteratur:

Buhl, M. & Flensborg (2011). Visuel kulturpædagogik. Kap. 3 (didaktik), København: Hans Reitzels Forlag

Beetham, H. (2007): An approach to learning activity design. In: Beetham, H. & Sharpe, R. (eds.) *Rethinking pedagogy for a digital age. Designing and delivering e-learning*. Abingdon: Routledge. p. 26-40 (14 s.)

Hiim & Hippe (2007) Læring gennem oplevelse og handling kap.2 + 3

 Hiim & Hippe Læring gennem oplevelse, forståelse & handling

 Visuel kulturdidaktik - fra: Visuel kulturpædagogik Buhl & Flensborg

 Beetham2007 An approach to activity design

 Slides 5.9 Mie

Introduktion til platform (lektion 7) - ved Helle

Igennem Richard Jenkins "Collective Intelligence" og Ackermans 6 karakteristika af digitale praksisformer undersøger vi, hvordan læringsfællesskaber deler, udveksler og udvikler viden i samspil med hinanden.

Meningen er, at I kan bruge disse karakteristika som inspirationskilde til udformningen af jeres læringsdesign.

Litteratur:

Jenkins, H. (2006) Interactive Audiences? The Collective Intelligence of Media Fans i Fans, Bloggers and Gamers. Exploring Participatory Culture. New York University Press. NY. (p.134-151)

Ackermann, E. (2013) Growing up in the digital age: Areas of Change. Technologies, sociedade e conhecimento. Vol 1. (p.119-132)



Ackerman Digital Age



Jenkins Interactive Audiences?



slides 5/9

Sporarbejde (lektion 8) v. Helle, Thorkild og Mie

De tre spor arbejder sig dybere ind de respektive domæner med henblik på at identificere område for udarbejdelsen af deres designforslag. Realisering af DBR-modellens fase 1

Litteratur. Sporspecifik:

Spor 1:

Heise, L. (2015): På hospitalet. I *Selvfølgelig skal hun bo hos mig*. København: Gyldendal
(NB ikke akademisk tekst)

Buhl, M. (2016) The Visual cultures of Nourishment in a glass case. I Althans, B. & Bilstein, J. (hrsg). *Essen - Bildung - Konsum. Pädagogisch-antropologische Perspektiven*. Wiesbaden: Springer VS

Justesen et al (2014) Moments of hospitality. *Hospitality and Society* 4, 3

Spor 2:

Johansen, S.L (2014) "iPad som legetøj" i *Børns liv og leg med medier*. Pædagogik & Læring, Dafolo, p.73-90.

Øksnes et al. (2015) "Lek - det som gør livet verdts å leve!" i *På spor efter lek. Lek under moderne vilkår*. Fagbokforlaget p. 47-66.

Brandt, Erika (2015) "Elektroniske hverdagsfortællinger og vitaliserede læringsmiljøer" i *Digital Pædagogik*, p. 105-121.

Socialt Udviklingscenter (2016) *Social IT i Kommunen. Til gavn for mennesker med funktionsnedsættelser*. København.

Struve, Kaj (2014) "Forskellige former for funktionsnedsættelser i Specialpædagogik" i en digital verden - en grundbog. Herning: Specialpædagogisk Forlag.

Spor 3:

Curwood, J. S., Magnifico, A. M., & Lammers, J. C. (2013). Writing in the Wild: writers' motivation in fan-based affinity spaces. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 56(8), 677-685.

<https://urresearch.rochester.edu/institutionalPublicationPublicView.action?institutionalItemId=26931>

Hanghøj, T. (2012). Spilscenarier i undervisningen – præsentation af en didaktisk model. *Læring og medier*, 5(9), 1-22.
<http://ojs.statsbiblioteket.dk/index.php/lom/article/view/6207>

Hinrichsen, J., & Coombs, A. (2014). The five resources of critical digital literacy: a framework for curriculum integration. *Research in Learning Technology*, 21. (16 s),
http://www.researchinlearningtechnology.net/index.php/rlt/article/view/21334/pdf_1

-  Spor 2: Funktionsnedsættelser
-  Spor 2 Social IT i Kommunen
-  Spor 2: Øksnes & Sundsdal: Lek - det som sjør livet verdt å leve!
-  Spor 2: Brandt: elektroniske hverdagsfortællinger
-  Spor 2: Johansen Børns liv og leg med medier
-  Spor 2: Social IT
-  Spor 2: Forskellige former for funktionsnedsættelser
-  SPOR 2: Slide til domæne - 1. møde med UCC studerende
-  Spor 1 slide med problemlidentifikation + plan for domæne
-  Spor 1 Moments of hospitality
-  Spor 1 På hospitalet
-  Spor 1 visual cultures of nourishment in a glass case
-  Spor 1 upload af slides fra domænearbejde: 6.9.17
-  Spor 1 slides 6.9.17
-  SPOR 2 Slides 6/9
-  Spor 3 slides 6/9

Introduktion til designfasen (lektion 9b) - v. Helle

Forelæsning: Design-Based Research

I de seneste par årtier har der meldt sig et perspektiv på forskning, der har sin forankring i designpraksis. En central pointe er her, at forskning foregår gennem fx et designarbejde for herved at drage nytte af den særlige måde at arbejde på, som kendetegner design. Det muliggør at få del i den viden, der ligger i designpraksis, og som ellers forblev i praksis og ikke kom andre interesser til gode. Forelæsningen vil introducere til en designbaseret forskning, og hvordan et sådant forskningsperspektiv både udfordrer nogle idealer om forskning og tilbyder arbejdsformer, som er tæt på konkrete projekter med forankring i praksis.


Forberedelse:

Amiel, T., & Reeves, T. C. (2008). Design Based Research and Educational Technology: Rethinking Technology and the Research Agenda. *Educational Technology & Society*, 11 (4), 2008, pp. 29–40.

Misfeldt, M. (2010). Forestillet læringsvej. *Dansk Pædagogisk Tidsskrift*.

 Amiel&Reeves

 Misfeldt forestillet læringsvej

 DBR intro slide

Designprincipper (lektion 9c) - v. Helle

1: FORMULERING AF TESTBARE DESIGN PRINCIPPER: I skal omformulere jeres teoretiske viden om læring og didaktik til designprincipper – hvordan gøres det, så det både driver designet frem og er med til at undersøge domænet?

2: KVALIFERING AF DESIGN: Når den første prototype er udviklet skal den afprøves. Vi har allerede lært, at designeksperimentet altid foregår i en virkelig kontekst med alt, hvad det medfører. Afprøvningen er altså en afprøvning og en evaluering i praksis. Derfor har vi brug for metoder til at teste og afprøve i praksis, der samtidig producerer viden, som vi kan tage med videre i vores redesign, og som altså gør os klogere på vores problemstilling.

Vi kigger på metoder til test og afprøvning.

Litteratur:

Rogers, Yvonne, et al. "Interaction design: beyond human-computer interaction." *netWorker: The Craft of Network Computing* 11.4 (2007). Kapitel 14.

Baumgartner, Eric, and Philip Bell. (2002) "What will we do with design principles? Design principles and principled design practice." *Annual Meeting of the American Educational Research Association, New Orleans, LA, USA. 2002.*

 Litteratur

 slides 8/9

Problemer og problemformuleringer (lektion 10) - v.- Thorkild

Forelæsning: Introduktion til grundlaget for problemformuleringsarbejdet med henblik på at udvikle problemformuleringer som både er interessante og kan besvares. Dette knyttes til DBR. Hertil knyttet en times udvikling af problemformuleringer til de konkrete projekter.

Litteratur

Ankersborg, V. (2007): Problemformuleringer – en nødvendig logisk umulighed. In: Ankersborg, V. & Boolsen, W.M. (red.). Tænk selv! Videnskabsteori og undersøgelsesdesign. I samfundsvidenskab. Forlaget Politiske Studier. s.1-18

Schön, D. (1978). Generative Metaphor: A Perspective on Problem Setting in Social Policy. In: Ortony, A. (ed.). *Metaphor and Thought*. Cambridge: Cambridge University Press, 137-163.


Herefter er der klyngeaktiviteter i de tre spor (lektion 11).

 Schön Generative Metaphor

 Ankersborg

Sporopdelt undervisning (lektion 11) - v. Mie, Helle & Thorkild

sporopdelt undervisning

 Spor 1 aktivitet 12.9

 Spor 3 designprincipper

Videnskabsteori (lektion 9a) - v. Helle

I denne forelæsning introduceres pragmatismen som videnskabsteoretisk position, særligt gennem den amerikanske filosof Dewey. Pragmatismen og Dewey er kendt for deisen om "learning by doing", og vi skal derfor arbejde med handling som en måde at vidensproducere på.

Vi læser en introducerende tekst om Dewey og pragmatismen fra Svend Brinkmanns fine bog John Dewey. Desuden læser vi teksten Goldkuhls tekst om forskellen på en pragmatisk og en fortolkningsorienteret tilgang til vidensproduktion.

Litteratur:

Brinkmann, Svend (2006) John Dewey. En introduktion. Hans Reitzels Forlag (p. 30-43).

Goldkuhl, Göran (2012) Pragmatism vs interpretivism in qualitative informatin systems research. European Journal of Information Systems 21. (p.135-146).


Forberedelse:


Læs teksterne


Fokusere på definitioner af handlingsbegrebet.

Fokusere på forskellen mellem eksempelvis en hermeneutisk tilgang og en pragmatisk tilgang til vidensproduktion.

 Brinkmann 2006 Dewey

 Goldkuhl

 Slide om jeres videnskabsteori

 slide 8/9-2017

Sporvejledning (lektion 12) v.Mie, Helle & Thorkild

Sporopdelt vejledning - første gruppevejledning

Læring i formelle og uformelle kontekster (lektion 13) - v. Thorkild

Forelæsning: Introduktion til forståelse af læreprocesser inden for forskellige læringskontekster i form voksenlæring, professionslæring og børns læring.

Forberedelse

Læs teksterne. Hertil: Lav egen research på "Hvad betyder læring i forskellige kontekster?"

Litteratur

Wahlgren, B. (2010). Voksnes læreprocesser. Kompetenceudvikling i uddannelse og arbejde. Kapitel 6.

Dale, E. L. (1998). *Pædagogik og professionalitet*. Århus: Forlaget Klim, 23-24, 49-54, 61-62, 66-68, 74-77, 190-198.

Jessen, C. (2008). Lærings spil og leg. In: Andreasen, L. B., Meyer, B. & Rattleff, P (red.). *Digitale medier og didaktisk design: Brug, erfaringer og forskning*. Århus: Danmarks Pædagogiske Universitetsforlag, 46-63



Dale



Jessen



Wahlgren Kap 6



slides formel og uformel

Online fællesskaber og netværksdannelse (lektion 14) - v. Thorkild

Forelæsning: Organisering og selvorganisering af online læreprocesser. Teorier om læring, teknologi og fællesskaber.

Forberedelse

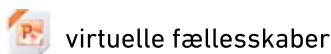
Læs teksterne og tænk over eksempler på, hvordan online læring finder sted.

Litteratur

Gee, J. P. (2005). Semiotic social spaces and affinity spaces. In: Barton, D. & Tusting, K. (ed.) *Beyond communities of practice language power and social context*. Cambridge: Cambridge University Press, 214-232.

<http://www.bendevane.com/RDC2012/wp-content/uploads/2012/08/Gee-Social-Semiotic-Spaces.pdf>

Stahl, G., Koschmann, T., & Suthers, D. (2006). Computer-supported collaborative learning: An historical perspective. In R. K. Sawyer (Ed.), *Cambridge handbook of the learning sciences* (pp. 409-426). Cambridge, UK: Cambridge University Press. http://GerryStahl.net/cscl/CSCL_English.pdf



virtuelle fællesskaber

Kommunikationsdesign mhp. læring 2 (lektion 15) - v. Mie

v. Mie

Forelæsning: Om Teori-Genererende Praksis og stilladsering

Forelæsningen omhandler, hvordan praksiserfaringer kan være med til at danne viden og teoretisk refleksion.

Forelæsningen knytter an til DBR forløbet første dag. Endvidere introduceres stilladseringsbegrebet mhp på hvordan læringsdesignet kan konkretisere lærerendes processer

Forberedelse

Læs Buhl med henblik på at forstå hvordan praksiserfaringer kan generere teori ud fra den måde man laver læringsdesignet.

Læs Wood, Bruner, Ross mhp begrebet Stilladsering

Læs Wass & Golding mhp på udvikle værktøjet for et stilladserende læringsdesign

Litteratur:

Buhl, M. (2016). Theory-generating practice. Proposing a design principle. *Læring & Medier*. 21 s.

<https://tidsskrift.dk/lom/article/view/23464/0>

Wood, D, Bruner, J. S., Roos, G. (1976). The role of tutoring in problem solving, *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, vol. 17 p.89-100

<http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1469-7610.1976.tb00381.x/abstract>

Wass, R & Golding, C. (2014). Sharpening a tool for teaching: the zone of proximal development, *Teaching in higher education*, vol. 19, Iss. 6, p. 671-684 <http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/13562517.2014.901958>



Theory-Generating practice



Kommunikationsdesign og læring II 13.9. 17

Videnskabsteori II v. Helle (lektion 16)

Denne undervisningsgang i videnskabsteori skal vi fokusere på designtænkningens videnskabsteori gennem Schön og pragmatismen. Desuden skal vi lave øvelser, der angår de specifikke designs, som I er i gang med at lave og reflekterer over dem i Schönsk forstand.

Forberedelse:

Læs teksterne og fokusere på, hvad "refleksion" og "den refleksive praktiker" betyder i forhold til jeres specifikke projekter.

Litteratur:

Schön, Donald A. (1983) *The Reflective Practitioner. How Professionals Think In Action*. Basic Books.



Schön



Slides til videnskabsteori



Slides 25/9

Sporaktiviteter (lektion 17) v. Mie, Helle & Thorkild

Sporaktiviteter ved underviserne




15.9 Spor 1 aktiviteter

Opponentseminar (lektion 18) - v. Mie, Helle & Thorkild


Opponentseminar v. underviserne

Spor 3 data

 FCT survey

 FCT intro (lyd)

 Præsentationer 27-9 del 1

 Præsentationer 27-9 del 2

Topic 19

Topic 20

KOMMUNIKATIONSDESIGN 2 - KULTUR OG VÆRDIER (KDM_BA_CPH)

Hovedsektion 

Rediger ▼

Kære 5. semester - velkommen til Kommunikationsdesign Modul 2: Kultur & Værdier

Kurset er centreret omkring udvikling af kommunikationsdesign – med særlig opmærksomhed på og refleksion over modtageres værdier og kultur. Spørgsmål der rejser sig er, hvordan man kommunikerer til og/eller italesætter bestemte modtagere, hvordan man motiverer og engagerer bestemte modtagere med en ønsket effekt? Hvad kan man tillade sig – i en god (eller dårlig) sags tjeneste? Hvor går grænsen mellem den etiske og uetiske kommunikation? Det handler således også om, at kommunikation er medskaber af værdier og kultur for modtagergrupper, at kommunikation kan afstedkomme et kultur/værdi-møde. Det betyder, at afsender ikke blot skal kende modtagers kultur, men også må reflektere over sin egen og forskelle og ligheder mellem de involverede kulturer, for at blive i stand til at etablere en vellykket kommunikation.

Kurset vil både indeholde forelæsninger og case-baseret undervisning om design af kommunikation som om kultur og værdier.

På modulet arbejdes der endnu engang i et koncentreret projektarbejdsforløb. Projektopgaven har udvikling og tilrettelæggelse af et kommunikationsdesign som omdrejningspunkt. De studerende skal i projektet agere som den professionelle afsender, der designer et kommunikationsprodukt, der tager sigte på modtagerens kultur og værdier. Konferenceproduktet kan stort set være hvad som helst: en hjemmeside, et cross-media-produkt, et journalistisk arbejde, en events, en audiovisuel produktion eller design osv. Rapporten skal imidlertid ikke blot præsentere (konceptet) om et kommunikationsdesign, men den skal ligeledes teoretisk begrunde og diskutere designet.

Projektgrupperne skal arbejde indenfor case-rammen:

Udvikling af et kommunikationsdesign til en forening/organisation - hvilken er pt under forhandling.

På modulets 3. dag har vi derfor besøg af repræsentanter fra den aktuelle forening - til en seminar-dag. Se nærmere om casen og seminaret nedenfor under emne 5.

Kort om kurserne

Modulet består af 4 del-modulet/kurser:

1. Kulturteori og -analyse (6 kursusgange - hvoraf en er klynge))
2. Designteori (3 kursusgange - heraf 1 øvelser)
3. Persuasivt design (3 kursusgange - heraf 1 øvelser)
4. Fagets videnskabsteori (1 kursusgang)

Hertil kommer Introduktionen til modulet og 2 seminarer med Foreningen/Organisationen - et indledningsseminar og et afslutnings og feedbackseminar.

Om litteraturen

Litteraturen til modulet kommer som online-tekster. Dog:

Til Designkurset er findes grundbogen, Ipo Koskinen et al 2011: *Design research Through Practice. From Lab, Field, and Showroom*. online på dette link:

filer.tempos.dk/97/DesignResearchComplete.pdf

Den samlede litteraturmængde er:

Kulturteori: 221 sider, Videnskabsteori: 44 sider, Designteori: 122 sider, Persuasivt designteori: 174 sider - eller i alt: 561 sider

-  Announcements  Rediger 
 -  Litteraturliste. Kultur og værdi  Rediger 
- Skjult for studerende**
-  Tilføj aktivitet eller materiale

1. Introduktion Del 1: Kultur og værdi. Rediger

v/ Gorm Larsen

Enhver kommunikation indlejrer implicit eller eksplicit værdier. Det er særligt iøjnefaldende, når det er kultur, der kommunikeres omkring. Det er kultur og værdier og kommunikation af kultur og værdier, der er fokus på i dette modul. Det er denne ramme, som introduktionen indkredser og relaterer til det at lave kulturformidling og kommunikationsdesign. Der skitseres her forskellige modeller at arbejde ud fra - den afsenderbaserede, den modtagerorienterede og den brugerinddragende - ligesom andre tilgange kort præsenteres og relateres til denne tre-delning.

Endelig præsenteres den case, den humanitære organisation Dansk-Vestindisk Selskab, som vi skal møde d. 25/10.

Litteratur:

Hvenegaard Rasmussen, C. (2016). Kulturformidling. I *Formidlingsstrategier. En grundbog i kulturinstitutionernes formidling*. Frederiksberg: Samfundslitteratur. (s. 19-41). HOVEDTEKST (21-27 om kulturbegrebet; 28-41 om formidlingsstrategier)

















Jenkins, H; Ford, S. & Green, J. (2012). Introductuon. I *Spreadable Media. Creating value and meaning in a networked culture*. N.Y.: New York University Press. (s. 1-46). I FÅR HELE INTROEN MEN LÆS BLOT 1-8 og 37-46.

Supplerende:

Sepstrup, P. og Fruensgaard Øe, P. (2010). Model for kommunikationsprocessen. I *Tilrettelæggelse af informations. Kommunikations- og kampagneplanlægning*. Kbh: Academica. (s. 145-150, 152-158, 160-162, 164-167, 173-180).

Ingemann, B. (2002). Den nye Bollemodel. I *Tekster skal ses*. Roskilde: Roskilde Universitetscenter.

Jenkins, H; Ford, S. & Green, J. (2012). Designing for Spreadability. I *Spreadable Media. Creating value and meaning in a networked culture*. N.Y.: New York University Press. (s. 195-216).

-  Hvenegaard Rasmussen Kulturformidling  Rediger 
 -  Jenkins, Ford Green Introduction. Spreadable Media  Rediger 
 -  Ingemann Den nye Bollemodel  Rediger 
 -  Preben Sepstrup  Rediger 
 -  Jenkins, Ford Green Designing for spreadability  Rediger 
-  Tilføj aktivitet eller materiale

2. Introduktion Del 2: Forberedelse til seminar

v/ Bolette Blaagaard

Præsentation af tænke- og handlemåde i designprocessen og dermed projektet.

Formålet med dagens undervisning: forberedelse til mødet med afsender.

Fokus på brugeren: hvem og hvor er brugerne? Og hvordan finder man dem. Skal / kan de deltage i dette projekt ?
Det kan bl.a. være et tidsspørgsmål.

Projektejer/ afsender skal inddrages i dette spørgsmål.

Fokus på co-construction, hvor alle parter kan deltage (afsender, bruger/ modtager og designer/studerende.)

Forberede møde med afsender – hvordan kan de deltage i processen, optimalt og i praksis (har de tid?) . Hvilke visioner og idéer har afsender?

Litteratur:

Ilpo Koskinen et al 2011: *Design research Through Practice. From Lab, Field, and Showroom*. Morgan Kaufmann Publishers

- via filer.tempos.dk/97/DesignResearchComplete.pdf

"Tag" 'Design Research' bogen med til undervisningen. Læs kap. 2 og 3 inden forelæsningen.

+ Tilføj aktivitet eller materiale

3. Kulturteori 1: Kulturbegrebet og kulturniveauer

Rediger ▾

v/ Gorm Larsen

Er kultur noget, der er knyttet til en gruppes særtræk og traditioner, altså noget man er, eller bør vi omvendt forstå kultur som nogle almengældende normer, som man enten har eller ikke har? Denne første kursugang i kulturteori tegner et overblik de forskellige forståelse af kulturbegrebet og de dertil hørende kulturteorier, der har præget den moderne tids kulturstudier. Særligt fokus vil der være på Hofstede og Hofstede nationale kulturteori, som nok på flere punkter kan kritiseres, men som på den anden side har nogle operative kategorier og begreber at forholde sig til i forbindelse med kultur og værdier.

Hastrup, K. (2004). Kultur som orden. Systemer, mønstre og videnskaber. I *Kultur. Det fleksible fællesskab*. Univers/Aarhus Universitetsforlag, Århus. (s. 35-53)

Hofstede, G & G.J. (2001). Kulturniveauer. I *Kulturer og organisationer. Overlevelse i en grænseoverskridende verden*. Handelshøjskolens Forlag, Kbh. (s 17-40)

+ Hastrup Kultur som orden

Rediger ▾

+ Hofstede Kulturniveauer

Rediger ▾

+ Tilføj aktivitet eller materiale

4. SEMINAR med foreningen/virksomheden XX

Rediger ▾

XX er en organisation af ældre dato med en historie..... Det bliver jeres opgave at udvikle et kommunikationsprodukt eller –event, som bruger kulturteorier til at informere om organisationens betydning såvel som dens arbejde. XX besøger os den 26. oktober, hvor der vil være rig mulighed for at brainstorme og co-udvikle idéer med repræsentanter for organisationen.

[+ Tilføj aktivitet eller materiale](#)

+ 5. Persuasivt design 1: The Functional Triad

Rediger ▾

v/ Birger Larsen

Persuasive design som begreb introduceres og eksemplificeres gennem produkter der forsøger at få mennesker til at ændre adfærd. Den funktionelle tridade introduceres som baggrund for arbejdet med persuasivt design, og første del "Computeren som persuasivt værktøj" præsenteres. Der afsluttes med en øvelse i persuasiv analyse af et kommunikationsprodukt.

Litteratur:

Fogg (2003): Kap. 1, 2, 3

+ 5sem-PD-E2017-L1 Introduktion

Rediger ▾

Skjult for studerende

+ PD1: Hvor sidder I + upload

Rediger ▾ **Skjult for studerende**[+ Tilføj aktivitet eller materiale](#)

+ 6. Designteori 1 - og Øvelse

Rediger ▾

v/ Lone Dirckinck-Holmfeld

Formål med dagens undervisning: starte på at konstruere en model til designarbejdet – blive klar til at gå i gang med projektet.

Find/ vælg nogle brugere (målgruppe). Udarbejde en spørge-/tænkeramme til indkredsning af brugerprofil med fokus på: brugernes kulturelle præferencer (vaner og værdier), brugernes adfærd i den virkelige og i den virtuelle verden.

Forberedelser til møder med brugere:

- Finde eget ståsted, egne kulturelle præferencer (den socialkonstruktivistiske forsker)

- Arbejde med valg af kommunikationskanaler og prototypeidéer for designproduktet. Med afsæt i afsenders visioner beskrives projektets idé, i udtryk (tekster, visuelle udtryk, formidlingskanal), der kan kommunikeres til brugerne.

Læs kap. 4 og 5 i Design Research-bogen.

+ pp

Rediger ▾

[+ Tilføj aktivitet eller materiale](#)

+ 7. Kulturteori 2: Kultur som fortolkning vs felt, habitus og symbolsk kapital

Rediger ▾

v/ Gorm Larsen

Clifford Geertz står med hans fortolkende kulturbegreb - hvor kultur bestemmes som et system af betydninger, der er indkodet i sociale spil og symboler - som indvarsleren af en moderne kulturforståelse.

Det skal vi stille overfor en af de mest indflydelsesrige sociologer når det drejer sig om at tænke over relationen mellem kultur og værdier, nemlig Pierre Bourdieu. Med begreberne om felt, habitus, praksis og symbolsk kapital

I kølvandet på Bourdieu har Henrik Dahl lanceret en operationalisering af hans teori med udgangspunkt i værdikort over danskere. Vi diskuterer Dahl kontra Bourdieu.

Afslutningsvis præsenteres en anden begrebsramme, nemlig Axel Honneths redegørelse for de forskellige anerkendelsesformer – som i stor udstrækning spiller ind i mødet med den anden.

Litteratur:

Geertz, C. (1973). Thick Description: Toward an Interpretative Theory of Culture. In *The Interpretation of Culture*. New York: Basic Books. (s. 3-30 - væsentligste side 4-20).







Bourdieu, P & Wacquant, L.J.D. (1996). Felternes logik. In *Refleksiv sociologi*. Kbh: Hans Reitzels Forlag. (s. 83-100).

Supplerende litteratur:

Bourdieu, P. (1989). Social Space and Symbolic Power. In *Sociological Theory*, Vol. 7, no. 1: 14-25

Dahl, H (1996). Nogle erfaringer med at operationalisere Bourdieu. In *MedieKultur 24*.

Honneth, A. (2005). Mellem Aristoteles og Kant. En skitse til anerkendelsens moral. In *Behovet for anerkendelse*. Hans Reitzels Forlag.

-  Geertz: Thick Description. Toward an Interpretative Theory of Culture Rediger ▾
 -  Bourdieu & Wacquant: Felternes logik Rediger ▾
 -  Bourdieu: Sympolic power Rediger ▾
 -  Dahl: Operationalisering af Bourdieu Rediger ▾
 -  Honneth: Mellem Aristoteles og Kant Rediger ▾
-  Tilføj aktivitet eller materiale

8 Kulturteori 3: Selv-teknologier Rediger ▾



v/ Bolette B. Blaagaard

Filosoffen Michel Foucault har udviklet begrebet "selv-teknologi" for at indfange den måde, hvorpå praktikker og artefakter bruges til at frembringe selvforestillinger om individet som en socialt kompetent aktør. Kursusgangen belyser, hvordan kulturobjekter optræder som selv-teknologier i senmoderne samfund og hvordan de bruges som redskaber til øget selvforståelse eller identitetsudvidelse.

Litteratur:

Foucault, Michel (1982). "Technologies of the self" i Rabinow, Paul (ed.) Michel Foucault. *Ethics – Subjectivity and truth*. London & New York: Penguin, pp. 223-251

Jantzen, Christian m.fl. (2006). Becoming 'a woman to the backbone': Lingerie Consumption and the Experience of Feminine Identity. *Journal of Consumer Culture 6 (2)*: 177-201 {link AUB}

-  Technologies of the Self Michel Foucault, Info - Technologies of the Self Rediger ▾
-  selvteknologier Rediger ▾

9. Persuasivt design 2: Computers as Persuasive Social Actors; Credibility of Computers

v/ Birger Larsen

Anden del af den funktionelle triade, "Computeren som persuasivt medie" præsenteres med fokus på effektfulde simulationer, og tredje del "Computeren som persuasive sociale aktører" præsenteres med fokus på fysiologiske, psykologiske og sociale dynamikker. En øvelse i analyse af selvvalgte persuasive produkter inkl. studenterpræsentationer gennemføres. "Computeres troværdighed" introduceres afslutningsvist og en øvelse i design af persuasive produkter gennemføres.

Litteratur:

Fogg (2003): Kap. 4, 5, 6, 7

5sem-PD-E2017-L2 Simulation-Social-Credibility

Rediger ▾

 Tilføj aktivitet eller materiale

10 Kulturteori 4: Repræsentation, diversitet & magt

Rediger ▾

v/ Bolette B. Blaagaard

Kursusgangen diskuterer, hvordan repræsentationer af andre og os selv fungerer og påvirker os og samfundet, og vi vender blikket mod repræsentationen af "hvide" såvel som "sorte" mennesker i vores vestlige kultur gennem populærkultur, finkultur og journalistik.

Litteratur:

Essed, Philomena (2002). "Everyday Racism: A New Approach to the Study of Racism", i Essed, P & Goldberg, D.T. (eds): *Race Critical Theories*. Malden, MA & Oxford: Blackwell, s. 176-194

Skadegaard Thorsen, Mira (2016) "Sand Negro", i Bilfeldt, A, Jensen, I, og John Andersen (red): *Social Eksklusion, Læring og Forandring*, Aalborg: Aalborg Universitetsforlag, s. 166-180




Anbefalet:

http://www.oregon.gov/DAS/LO/docs/whiteprivilege_peggy McIntosh.pdf


Wainaina, Binyavanga: "How to write about Africa"

essed everydayracism


Rediger ▾

  Kapitel 10 Skadegaard 

Rediger ▾

  esseds hverdagsracismebegreb 

Rediger ▾

 Tilføj aktivitet eller materiale 11 Designteori 2 

Rediger ▾


v/ Lone Dirckinck-Holmfeld

Formål med dagens undervisning: valg af designmetode (lab, field, showroom) og plan for arbejdet (redskaber og deltagere er klar).

Grupperne vælger metode – lab, field, showroom.

Mock-up model for co-design processen – en arbejdsplan for de næste par uger. Planen omfatter: redskaber, deltagere, tidspunkter, forventninger til resultatet.

Læs kap. 6 og 7 i Design Research bogen

 Tilføj aktivitet eller materiale 12 Videnskabsteori: Kulturteoriernes videnskabsteori og mere om pragmatisme  Rediger ▾




v/ Gorm Larsen

I videnskabsteori skal vi have fokus på to emner: Først og fremmest skal vi undersøge kulturteoriernes og kulturbegrebet videnskabsteori. Derudover skal vi arbejder videre med undersøgelsen af pragmatisme og design - forskning og praksis - fra 1. modul.


Litteratur:

Jensen, Bernard Eric (2014). Historisme. In Humanistisk videnskabsteori.

Biskjaer & Dalsgaard (2012). Toward a constrating oriented pragmatism understanding of design creativity. The 2nd International Conference on Design Creativity (ICDC2012). Glasgow, UK, 18th-20th September 2012

  Biskjaer & Dalsgaard 

Rediger ▾

 Tilføj aktivitet eller materiale 13 Kulturteori 5: Udviklingskommunikation og humanitære kampagner 

Rediger ▾

v/ Bolette B. Blaagaard

Kursusgangen følger og specificerer den foregående undervisnings teoretiske introduktion ved at fokuserer på udviklingskommunikation som en case for kommunikativ repræsentation på områder, hvor kulturforskelle og diskursive magtstrukturer spiller en central rolle.



Litteratur:

Chouliaraki, Lilie (2013). "Appeals", kapitel 3 i *The Ironic Spectator*. Cambridge: Polity, pp. 54-77

Blaagaard, Bolette (2011). "Whose freedom? Whose memories? Commemorating Danish colonialism in St. Croix". *Social Identities* 17(1): 61-72 (permalink)

Anbefalet:

Online adgang: <http://www.communicationforsocialchange.org/pdf/familytree.pdf>

 Chouliaraki kap 3 appeals 

Rediger ▾

+ Tilføj aktivitet eller materiale

 14 Persuasivt design 3: Øvelse - The Ethics of Persuative Technology 



Rediger ▾

v/ Birger Larsen



Etik i persuasivt design diskuteres på baggrund af indledende øvelse med studenterpræsentationer, og etiske guidelines præsenteres. Der afsluttes med nye perspektiver på persuasivt design og adfærdsændring.


Litteratur:

- Fogg, (2003), Kap. 8, 9, 10
- Berdichevsky, D. & Neuenschwander, E. (1999). Toward an ethics of persuasive technology. *Communications of the ACM*, 42(5), 51-58. [AUB link]

 5sem-PD-E2017-L3 Ethics 

Rediger ▾

 PD3 upload evt. præsentationer 

Rediger ▾ 

+ Tilføj aktivitet eller materiale

 15 Kulturteori 6: Klynge 

Rediger ▾

v/ Bolette Blaagaard og Gorm Larsen

Klyngeundervisningen tager udgangspunkt i jeres øvelser fra undervisningen og jeres dataindsamling.

+ Tilføj aktivitet eller materiale

+ Tilføj emner

KOMMUNIKATIONSDESIGN 3 - OPLEVELSE, TID OG RUM (KDM_BA_CPH)

Enigma - Museum for Post, Tele og Kommunikation // Aktualisering 

Edit ▾

Enigma er det tidligere Post og telemuseum, som er ved at genopfinde sig selv som et kommunikationsmuseum i vores tid.

Museet er finansieret af TDC og PostNord. Museet er indgået i samarbejde med os med baggrund i en problemstilling, der relaterer sig til oplevelser i tid og rum, som de ønsker at få jeres bud på at løse igennem designforslag.

Problemstillingen:

Første udkast: Hvordan kan Enigma igennem brugerinddragelse og brugerorienterede oplevelser kontinuert skabe aktualisering af deres samlinger i forhold til nutidige kommunikationspraksisser og -problemstillinger?

Opgave: ...

I skal præsentere jeres design på Enigma 16/1-2019!

LÆRINGSMÅL FOR MODULET (fra studieordningen):

Den studerende skal gennem modulet opnå

Viden om:

- tilrettelæggelse af kommunikations- og informationsvidenskabelige produkter og løsninger med særligt fokus på oplevelser og underholdning
- indholdsmæssige og æstetiske dimensioner af kommunikationsprodukter og processer
- videnskabsteoretisk forståelse af æstetik og æstetisk teori

Færdigheder i:



- at deltage aktivt, samarbejdende, kreativt, konstruktivt og kritisk i at udvikle informationsteknologiske og kommunikationsmæssige løsninger, der understøtter og realiserer underholdning og oplevelser i tid og rum
- at formidle faglige problemstillinger og løsningsmodeller vedrørende tilrettelæggelse af oplevelser til fagfæller og ikke-specialister
- at vurdere teoretiske og praktiske problemstillinger samt begrunde og vælge relevante analyse- og løsningsmodeller i relation til kommunikationsdesign, der understøtter eller realiserer underholdning og oplevelser i tid og rum.

Kompetencer til:

- at identificere, udvikle og implementere kommunikations- og informationsvidenskabelige løsninger med henblik på at designe kommunikation der understøtter eller skaber underholdning og oplevelser
- at omsætte faglig, teoretisk og metodisk indsigt konstruktivt til design af underholdning og oplevelser.












  Beskeder fra undervisere og studiesekretær 

Edit ▾ 

  Spørgsmål til tekster og materialer 

Edit ▾ 

Edit ▾

-  Om Labs-CPH i flere detaljer (herunder E-Lab) 
 -  Om V-lab/FabLab  Edit ▾
 -  V-lab ressourcer  Edit ▾
Hidden from students
 -  SketchUp-filer til introduktionen for HUM  Edit ▾
Hidden from students
 -  pensumliste  Edit ▾
Hidden from students
-  Add an activity or resource

Introduktion til Oplevelse, tid og sted (3/12) (MSO, SED, HH) Edit ▾

Aktivitet:

- Modulets organisering og formål præsenteres
- Problemstilling præsenteres overordnet
- Pragmatisme som undersøgelsestilgang - herunder problem setting/solving præsenteres
- Oplæg om praksisbegrebet (jf tekst af Brinkmann og Tanggaard)
- Planlægning af feltarbejde i grupper

Formål:

Klargøre krav og give forståelse af problemstilling

Litteratur:

Denne artikel introducerer en pragmatisk tilgang til at undersøge og forstå som gennemstrømmer tilrettelæggelsen af modul 3 og dermed jeres arbejde på modulet:

Brinkmann, S., & Tanggaard, L. (2010). Toward an epistemology of the hand. *Studies in philosophy and education*, 29(3), 243-257.

Denne tekst giver en introduktion til 'kritisk design', som vi vil beskæftige os med gennemgående - både som metode, men også til at forstå og analysere problemstillingen:

Dunne, A., & Raby, F. (2013). "Chapter 3: Design as Critique" in *Speculative everything: design, fiction, and social dreaming*. MIT Press.

Denne artikel giver en introduktion til at bruge fotografiske noter sammen med 'thick descriptions'. Læs den før undervisningen, da jeres øvelse er baseret på teksten:

Rasmussen, K. (2007). Sociologens fotografiske feltnoter. Et bidrag til "thick description"?. *Sociologi i dag*, 37(1). <http://ojs.novus.no/index.php/SID/article/viewFile/921/915>

Supplerende litteratur:

Denne artikel er skrevet af to studerende ved Aalborg Universitet, der i deres BA projekt i F2016 arbejdede med pragmatisme og design.

Svensson, D & Hartmann, J. (2016) En pragmatisk arbejds metode til en designorienteret proces. (arbejdsrapport). Aalborg Universitet.

Følgende litteratur fra modul 1 kan med fordel repeteres i relation til pragmatismen:

- *Brinkmann, Svend (2006) John Dewey. En introduktion. Hans Reitzels Forlag (p. 30-43).*
- *Goldkuhl, Göran (2012) Pragmatism vs interpretivism in qualitative informatin systems research. European Journal of Information Systems 21. (p.135-146).*
- *Schön, Donald A. (1983) The Reflective Practitioner. How Professionals Think In Action. Basic Books.*

Følgende litteratur fra modul 2 kan med fordel repeteres i relation til thick descriptions:

- *Geertz, C. (1973). Thick Description: Toward an Interpretative Theory of Culture. In The Interpretation of Culture. New York: Basic Books. (s. 3-30).*

Øvelser

Problem setting:

Skriv overordnet project brief – jeres forståelse af problemstillingen i egne ord. Noter hvad I mangler for at 'frame' jeres problemforståelse.

Forberedelse af besøg på Enigma

Produkter:

Project brief + forberedelse af feltarbejde

		Brinkmann & Tanggaard		Edit ▼
		Dunne & Raby		Edit ▼
		Svensson&Hartmann 2016		Edit ▼
		Slides		Edit ▼
		Associationer til SMK		Edit ▼
		Hidden from students		
				Add an activity or resource

Besøg på Enigma og oplæg ved Enigma (4/12) (MSO)

Edit ▼

Aktivitet:

Undersøge domænet ved at tage noter fra og optage oplæg samt stille spørgsmål til medarbejdere.

Formål:

Reflektere over problem - for at foretage problemsetting

Øvelse:

Uddybe problem-setting: Beskrive hvordan problemet kan forstås og tilgås

Produkt:

Thick descriptions, fotografiske noter, materialer fra Enigma, noter fra oplæg.

Empirien udgør grundlag for at forstå problemstillingen og dermed fra jeres projektarbejde.

VT æstetik

Introduktion til de mest indflydelsesrige paradigmer ift æstetisk betydningsdannelse:

1: Sansende-formalistisk

Æstetisk betydningsdannelse vedrører perceptionen / sanselig erfaring som materialitet:
Baumgarten: *Aesthetica* (1750–58) --> Dewey, Shusterman, Böhme

2: Begrebsligt-hermeneutisk

Æstetisk betydningsdannelse vedrører begrebslig erkendelse: Kant: *Kritik der Urtheilskraft* (1790) --> Adorno, Menke, Bubner

3: Diskursiv-kontekstuel

Æstetisk betydningsdannelse vedrører kontekst og diskurs à Foucault, Latour, Rancière

Udfolder disse med teoretiske henvisninger samt gør opmærksom på deres operationalitet, de udelukker ofte ikke hinanden men står positioneret hos mange tænkere, som f.eks. hos Merleau-Ponty og Umberto Eco.

Gennemgang af overordnet æstetik-opfattelse og - brug i pragmatikken / Dewey, hermeneutikken / Adorno/Gadamer, og (social)konstruktivisme (overordnet) / Foucault og Latour (læst primært gennem Verbeek).

Med perspektivering til flere paradigmer, f.eks. post-positivisme (Wittgenstein etc), trans/post-humanisme (Morton, Hayles) og perspektivisme.



Øvelse: udpeg de forskellige paradigmer i konkrete udstillingssituationer.

Meta skal rettes til: De får en opgave til Oplevelsesteori og design kursusgange som vil udfolde sig som workshop. Jeg tænker egentlig de skulle bygge det på deres besøg på ENIGMA, men der er jo nok ikke så meget at se på. Dog: Der er bygninger og andre sociale kontekster. Lokale historier, samt som sagt den 'videnskabelighed' som ENIGMA henvender sig til – hvad kendetegner den, kan man indkredse den, osv.

 Materialer fra Enigma

Edit ▾

 Add an activity or resource

 1. & 2. Oplevelsesteori og design (5/12+6/12) (MSO) 

Edit ▾

#1 (5/12):

Christoffer Whitehead's væsentligste pointer fra *Interpreting Art in Museums and Galleries* gennemgås.

Derudover gennemgår jeg de gængse udstillingsprincipper og kommunikationsstrategier fra *Museumshåndbogen*, samt deres teoretiske baggrund og sammenhænge med paradigmerne for æstetisk betydningsdannelse. Eksempler inddrages.

META: Måske skal besøg på andre museer være torsdag? På denne baggrund laver I oplæg, hvor I inddrager teori ind i analyser af udstillingssituationer og deres kontekster, de har besøgt. (samt ser frem imod den designopgave, de står overfor – det kan vi lige koordinere hvordan vi tænker/sikrer progressionen).

#2 (6/12):

Fire videnskabsteoretiske positioner og genealogier .

Vi arbejder videre med de tre paradigmer for æstetisk betydningsdannelse og ser på hvordan de henvender sig til videnskabsteoretiske problemstillinger; samt, hvordan de videre anvendes i designteori og -metoder.

Vi ser på den semantiske designteori med koblinger til konceptuel integrationsteori og metaforudvikling osv.

Vi ser på det videnskabsteoretiske afsæt (og problemstillinger) i kritisk design og spekulativ design, samt mere generelt på de(t) videnskabsteoretiske afsæt i iterative og praksis-baserede metoder.

Vi afslutter med en mere teknologikritisk afdækning af ENIGMA feltet (om man så må sige), og hvilke (store) udfordringer der ligger heri (overvågning, datasikkerhed, menneskerettigheder, transhumanisme, kreativitet, osv).

[+](#) Add an activity or resource

[+](#) I felten i grupperne (7/12)

Edit 

I designer et studie af et relevant oplevelsesrum, som I observerer, interviewer folk i og/eller deltager i med henblik på at få viden om brugerne/brug af oplevelsesrum. Denne viden skal informere jeres designproces.

Dataindsamlingen forberedes som fortsættelse af de teoretiske oplæg i den første uge. Brug hypoteser fra teorien eller undersøge særlige aspekter ved problemstillingen ud fra teorien.

Mulige museer:

- Medicinsk Museion
- Filmhuset/museet
- Nationalmuseet
- Experimentarium
- Hvad I selv finder relevant - husk anset valg at begrunde

Produkt:

Data som I kan arbejde med i næste uge. Sørg for at tage billeder, lave noter, skriv egne oplevelser ned, indsamle data og tag det med i undervisningen i næste uge.

[+](#) Add an activity or resource

[+](#) Designteori og metode (10/12)(SED)

Edit 

Aktivitet:

Vi dykker vi ned i jeres empiri fra besøget hos Enigma og jeres undersøgelse fredag 7/12. Derfor: sørg for at have klargjort noter, overført billeder og medtagne materialer fra disse dage!

Vi faciliterer en længere øvelse (et design game), der har til formål at skabe forståelse af problemstillingen.

Workshop og oplæg om designtilgange. I får et historisk rids af designtilgange.

Derefter præsenteres I for tilgange til design, som skal informere jeres måde at positionere jer som designere i modulet.

Produkt:

Forståelse for spændingerne i problemstillingen og jeres take på den

Litteratur:

Denne tekst af Sanders præsenterer hendes kort over designtilgange og deres forhold til bruger og metoder. Det skal informere jeres valg af position som designere løbende:

- Sanders, L. (2008). An evolving map of design practice and design research. *interactions*, 15(6), 13-17. <https://dl-acm-org.zorac.aub.aau.dk/citation.cfm?doid=1409040.1409043> (kræver at I logget på AAU for hente artikel eller er fysisk på AAU).

Denne artikel af Ejsing-Duun og Skovbjerg præsenterer, hvordan designaktiviteter kan ses som en videnskabelig undersøgelses- og erkendelsesform, hvilket er måden vi tænker design på i modulet.

- Ejsing-Duun, S., & Skovbjerg, H. M. (2016). Design as Modes of Inquiry in Design-pedagogy. I Proceedings for *Pragmatism Today*. Konference i Århus. December.

Denne artikel af Boer & Donovan præsenterer, hvordan man kan undersøge en problemstilling ved at skabe en provo-type. Det er et design udkast, der har til formål at skabe fokus på spændinger i problemfeltet. Selvom casen der skrives om ligger langt fra jeres, så har den relevans i forhold, hvordan jeres design kan blive aktør i at forstå og kunne handle på problemstillingen.

- Boer, L., & Donovan, J. (2012, June). Prootypes for participatory innovation. In *Proceedings of the designing interactive systems conference* (pp. 388-397). ACM. <https://pdfs.semanticscholar.org/1363/67820476c9a8a3522f60b412b86662f93395.pdf>

Denne tekst af Brandt præsenterer hvad et design game er. I kan bruge den i jeres refleksion over øvelsen - men også til videre brug i projektet, hvis I selv udvikler design games eller til at forstå interaktion mellem aktører i designsituationen:

- Brandt, E., Kjærgård, S., Risak Schou, G., & Vallin, M. (2011). Teaching Co-Design Games in Five Weeks. PROCEEDINGS IASDR. http://research.kadk.dk/dkds/files/33282305/IASDR_2011_Teaching_codesign_games_in_five_weeks_Brandt.pdf

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

Supplerende litteratur:

Denne tekst er en hjælp til at operationalisere designprocessen - den har rødder i kritisk design/design fiction:

- Markussen, T., & Knutz, E. (2013). The poetics of design fiction. In *Proceedings of the 6th International Conference on Designing Pleasurable Products and Interfaces* (pp. 231-240). ACM.

Denne tekst af DiSalvo beskæftiger sig med hvordan man kan skabe debat igennem design og præsenterer to strategier til at gøre dette:

- DiSalvo, C. (2009). Design and the Construction of Publics. *Design issues*, 25(1), 48-63.

MÅL: Forståelse for problemstillingen/domænet samt for design som undersøgelsestilgang. Udforme design spørgsmål som "How might we.... Change the way...???" (HMW)



A screenshot of a document editor interface. At the top, there is a horizontal scrollbar. Below it, there is a list of items, each with a red square icon containing a white plus sign, followed by the item name and an 'Edit' button with a downward arrow. The items are:

- Design as modes of inquiry
- POETICS of Designfiction low. res
- (The third item is partially obscured)



Disalvo



Slides



Edit ▼

Hidden from students

+ Add an activity or resource

Design for adfærdsændringer (11/12) (SED)

Edit ▼

Vi lægger ud med ideation (masup)

Undervisningsgangen handler om design for adfærdsændringer nærmere betegnet i forhold til nudging og gamification.

Jeg vil udfordre jer med to øvelser:

1. Brug Game design lenses på jeres idéer.
2. Afprøv en nudging-strategi,

Litteratur:

En tekst om nudging med konkrete design-greb:

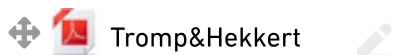
Thaler, R. H., Sunstein, C. R., & Balz, J. P. (2014). Choice architecture. The behavioral foundations of public policy. https://www.researchgate.net/profile/C_Sunstein/publication/269517913_Choice_Architecture/links/548db1f

Og en designorienteret gamificationstekst, der introducerer game-lenses:/gamification

Deterding, S. (2015). The lens of intrinsic skill atoms: A method for gameful design. *Human-Computer Interaction*, 30(3-4), 294-335.

En designorienteret walk-through af designtilgange for adfærdsændringer inkl nudging and affordances:

Tromp, N., & Hekkert, P. (2012). Designing behaviour. In *Design Anthropology* (pp. 193-206). Ashgate.



Tromp&Hekkert



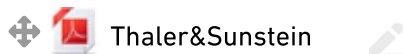
Edit ▼



Deterding



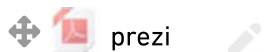
Edit ▼



Thaler&Sunstein



Edit ▼



prezi



Edit ▼

Hidden from students



Designing behaviors 2017-v2



Edit ▼

+ Add an activity or resource

Kreativitet i praksis 1 (12/12) (HH+FAB LAB, SED)

Edit ▼

NB! På denne undervisningsgang er i delt i to hold og møder ind i hhv FABLAB og undervisningslokalet angivet i moodle:

- Gr. 1-4: De grupper der vejledes af ??
- Gr. 5-10: De grupper der vejledes af ??

Formiddag	Gr. 5-10	Møder ind til SKETCHING i undervisningslokalet med Heidi Hautopp
10.15-12.00	Gr. 1-4	Møder ind til at udarbejde skalamodel i V-LAB
Eftermiddag	Gr. 1-4	Møder ind til SKETCHING i undervisningslokalet med Heidi Hautopp
12.30-14.15	Gr. 5-10	Møder ind til at udarbejde skalamodel i V-LAB

Sketching

Workshop 1: Sketchnoting og grafisk facilitering

Denne workshop er praksisorienteret med pen i hånden, og fokus vil være på, hvordan vi konkret kan illustrere projektideer og designprocesser. I vil blive præsenteret for forskellige ikoner og skabeloner, som I kan bruge som fælles refleksionsværktøj i jeres daglige gruppearbejde til at kommunikere og forhandle forståelse af jeres projekter.

Vi skal tegne en masse og alle kan være med uanset tegnefærdigheder – *“From head to paper – no need for fancy art”*

Litteraturen til i dag omhandler teori bag sketching og hvilken produktiv rolle metoden kan have i designprocesser set fra et pragmatisk perspektiv koblet til konkrete cases. Udover at undervisningen giver hands-on erfaringer med konkrete metoder, skal vi også diskutere, hvordan man kan skabe et akademisk sprog for denne måde at arbejde på.

Literatur:

Goldsmidt, G. (2003) “The backtalk of Self-Generated sketches”. *Design Issues*, vol.19, pp 72-88

Hansen, N.B. & Dalsgaard P. (2012). The productive role of material design artefacts in participatory design events. *In Proceedings of the 7th Nordic Conference on Human-Computer Interaction: Making Sense Through Design (NordiCHI '12)*. ACM, New York, NY, USA, p. 665-674

Supplerende litteratur:

Juhl, J. & Lindegaard, H. (2013). Representations and Visual Synthesis in Engineering Design. *Journal of Engineering Education*. Vol. 102, No. 1, s. 20–50

Øvrige links (se inden undervisningen):

Bigger Picture: Learning Graphic Facilitation - 7 basic steps:

[Play Video](#)

8 th element of graphic facilitation:

[Play Video](#)





Blog om sketching: <http://sketchnotearmy.com/>














Produkter:

Sketching af idé.

V-LAB: Provotype?


Provotypen udgør et grænseobjekt for jeres arbejde - altså en fælles referenceramme, en objekt I undersøger igennem og skal medbringes til udstillingen til at præsentere jeres proces/produkt

-  Goldsmidt (2003) "The backtalk of Self-Generated sketches" File
-  Hansen & Dalsgaard (2012) File
-  Juhl & Lindegaard (2013) File
-  Sketching_onsdag File

-   Goldsmidt (2003) "The backtalk of Self-Generated sketches"  Edit ▾
 -   Hansen & Dalsgaard (2012)  Edit ▾
 -   Juhl & Lindegaard (2013)  Edit ▾
 -   Sketching_onsdag  Edit ▾
-  Add an activity or resource

Arbejdstid i v-lab + første vejledning (13/12) Edit ▾

Arbejde på egen hånd i v-lab, med sketches kombineret med vejledning

-   Karoff 2013  Edit ▾
 -   Den kreative platform  Edit ▾
 -   pp. 14/12  Edit ▾
-  Add an activity or resource

Kreativitet i praksis 2 (14/12) (HH+FAB LAB, HMS) Edit ▾

NB! På denne undervisningsgang er i delt i to hold og møder ind i hhv FABLAB og undervisningslokalet angivet på moodle:

Formiddag Gr. 1-4 Møder ind til SKETCHING i undervisningslokalet med Heidi Hautopp
10.15-12.00 Gr. 5-10 Møder ind til at udarbejde skalamodel i V-LAB
Eftermiddag Gr. 1-4 Møder ind til at udarbejde skalamodel i V-LAB
12.30-14.15 Gr. 5-10 Møder ind til SKETCHING i undervisningslokalet med Heidi Hautopp

SKETCHING

Workshop 2: Sketchnoting og grafisk facilitering

Denne workshop er praksisorienteret med pen i hånden, og fokus vil være på, hvordan vi konkret kan illustrere projektplaner og designprocesser. Vi arbejder videre med forskellige tegneteknikker, og vil også kigge på nærmere på begreberne: grafisk facilitering og extreme sketching. Vi vil arbejde med, hvordan håndtegninger, udover at

bruges som eget refleksionsværktøj, også kan bruges som præsentationsværktøj af jeres projektideer. Workshopen vil også indholde en gruppesession, hvor I giver feedback på hinandens tegninger/ideer.

Litteraturen til i dag bygger videre på sketching som et tænke- og dialog redskab, og introducerer samtidig extreme sketching som en måde at arbejde med humor og provokation i tegningerne.

Litteratur:

Twersky, B. & Suwa, M. (2009). *Thinking with Sketches*. I: Markmann, A. & Wood, K. (red). *Tools for Innovation*. Oxford Scholarship Online

Nørgaard, M. (2011) "Using extreme sketching in creative business modelling", Cumulus, pp 1-8

Bowen, T. & Evans, M. (2014/2015). "What does knowledge look like? Drawing as a means of knowledge representation and knowledge construction". *Education for Information* (31), pp 53-77

Supplerende litteratur:





Sheridan, K., Halverson, E., Litts, B., Brahms, L. & Jacobs-Priebe, L. (2014): Learning in the Making: A Comparative Case Study of Three Makerspaces. *Harvard Educational Review*; Winter 2014; 84, 4; Research Library, s. 505 - 565









Produkt:

Sketching af idéer.


V-LAB: Provotype?

Provotypen udgør et grænseobjekt for jeres arbejde - altså en fælles referenceramme, en objekt I undersøger igennem og skal medbringes til udstillingen til at præsentere jeres proces/produkt

-  Nørgaard (2011) "Using extreme sketching in creative business modelling" File
-  Suwa & Twersky File
-  Sheridan et. al. (2014) File
-  Sketching_fredag File

-   Nørgaard (2011) "Using extreme sketching in creative business modelling" Edit ▼
-   Suwa & Twersky Edit ▼
-   Sheridan et. al. (2014) Edit ▼
-   Sketching_fredag Edit ▼

 Add an activity or resource

-  V-lab på egen hånd (17/12) Edit ▼

Meta: Beskriv organisering

























 Add an activity or resource

-  Feedback med Enigma - præsentation af designet (18/12) Edit ▼

Alle grupper får feedback på deres foreløbige designideer.

Interaktionsdesigner og ULK ansvarlig Louise Springborg deltager sammen med underviserne.

Grupperne kommer ind een ad gangen. Resten af dagen er til fri disposition.

-
-  **Plan for feedbackseminaret**  Edit ▾
-  Add an activity or resource
-
-  **Test prototype med brugergruppe/arbejde i v-lab (19/12-21/12)**  Edit ▾
- Vi forventer, at I arbejder med at undersøge design-mulighederne og kvalificerer jeres valg igennem materialisering og med brugere.
- I disse dage kan I gøre dette på egen hånd. Planlæg tiden godt og i forvejen.
-  Add an activity or resource
-
-  **Workshop - om videnskabsteori og design (3/1) (SED & MSO)**  Edit ▾
- Workshop om videnskabsteori og design med lektor Stine Ejsing-Duun og lektor Helle Marie Skovbjerg.
- Vi søger at skabe overblik og sammenhæng mellem teorier, metoder og problem igennem oplæg og øvelser.
- Vi har et oplæg om boundary objects - som er relevant ifht at tale om jeres skala-modeller, sketching, design-log mv.
- Literatur:
- Carlile, P. R. (2002). A pragmatic view of knowledge and boundaries: Boundary objects in new product development. *Organization science*, 13(4), 442-455.
 - Leigh Star, S. (2010). This is not a boundary object: Reflections on the origin of a concept. *Science, Technology, & Human Values*, 35(5), 601-617.
-
-  **this is not a boundary object**  Edit ▾
-  **L10 Carlile,P.R. A Pragmatic View of Knowledge and Boundaries**  Edit ▾
-  **E2018 videnskabsteori i design (1)**  Edit ▾
-  Add an activity or resource
-
-  **Anden vejledning (4/12)**  Edit ▾
-  Add an activity or resource
-
-  **Tredje vejledning (5/12)**  Edit ▾
-  Add an activity or resource
-
-  **16/1-2019: Udstilling på Enigma**  Edit ▾
-  Add an activity or resource

