

# SEMESTERRUM - 7. SEM. INTERAKTIVE DIGITALE MEDIER E18 (KDM\_KA\_INTERAKTIVE DIGITALE MEDIER\_AAL)

## INTERAKTIVE DIGITALE MEDIER - 7. SEMESTER - EFTERÅR 2018

Velkommen til 7. semester - første semester på jeres kandidatuddannelse!

Dette moodlerum bruges til kommunikation om semesterets aktiviteter. Kursusbeskrivelser, pensumlister mm. af de enkelte kurser findes i deres respektive Moodlerum med link herunder.

**Studiesekretær:** Jette Due (jette@hum.aau.dk)

**Semesterkoordinatorer:** Thessa Jensen (thessa@hum.aau.dk) og Peter Vistisen (vistisen@hum.aau.dk)

### **Nøgledatoer:**

Projektaflevering kl. 12.00, 20. december 2018.

3-dages eksamen Digital Narratologi: kl. 12.00, 7. januar 2019 til 10. januar 2019

***I er naturligvis altid velkomne til at kigge ind forbi kontor 11.01 (eller skrive en mail), hvis der er spørgsmål eller kommentarer til semestrets aktiviteter :-)***

***Herunder findes også link til dokumenter som vi anbefaler, at du kigger igennem.***



Meddelser



Studieordning IDM - 2018



SKEMA - RETTES!!!!

---

## PROJEKTMODULETS KURSER [PM]

- **Konceptudvikling og Prototype Design i forbindelse med Interaktive Digitale Medier**
- **Fagspecifik Videnskabsteori**
- **Forståelsesrammer vedrørende Interaktive Digitale Medier**
- **Usability & User Experience**

---

## STUDIEFAGSMODULER [SM]

- **Agil Konceptudvikling i et Designforskningsperspektiv (U-CrAc)**

- **Digital Narratologi**

---

## VALGFAG 2018

**Følgende valgmoduler oprettes i foråret 2018 i Aalborg.**

**Se valgfagskatalog**

STADS-selvbetjening er åben for tilmelding til undervisning/eksamen for efterårssemestret 2018 fra **XXX**

**Login til STADS-selvbetjening**

---

## PROJEKT & GRUPPEDANNELSE FORÅR 2018

### **Hidden from students**

Dette semesters gruppedannelse er tilrettelagt som et flerdages forløb, hvor jeres egne interesser i spil i at danne projektemner, forud for præsentation af potentielle cases på en centralt tilrettelagt projektbørs.

Ambitionen er at fremme jeres problemorienterede process, således et evt. af case sker på baggrund af casen som et godt eksempel på jeres valgte projektemne, snarere end som et problem, der skal løses for casepartneren. Vi har derfor indlagt en 'emnedag' og en 'problemdag', hvor vi hhv. danner projektemner ud fra jeres interesser, samt problematiserer disse ift. det udsendte projektkatalog. Herefter er der mulighed for at gå til case-børst, eller arbejde videre med søgning af andre cases, eller arbejde med jeres emne ud fra en teoretisk/egen konstruerende tilgang. Som afslutning på forløbet har vi én dag sat af til den endelige gruppedannelse.

De fem trin, for semestrets projekt- og gruppedannelse, ser således ud:

**1) XXX - "Emnedannelse"** - I studerende beskriver jeres interesser og ankerlærerne hjælper med at kvalificere interessen. Der opstilles et emne-katalog med tovholder og interessenter for hvert emne. Dagen afsluttes med fredagsbar, organiseret af jer på både IDM og OD.

**2 XXX - Case-kataloget** udleveres online.

**3) XXX (formiddag) - "Problemorientering"** - Fredag efter udlevering af projektkatalog: Arbejde med projektkataloget i forhold til emnekataloget. Igen: kvalificering af emnerne i forhold til temarammen.

**4) XXX (hele dagen) Case-børs**

**5) XXX (til vi er færdige) Projektgruppedannelse**

**LINK TIL EMNEDANNELSESDOKUMENT:**

XXXX

## CASE-KATALOG TIL PROJEKTBØRSEN:

XXXX

## GRUPPESKEMA (UDFYLD JERES GRUPPER HER)

XXXX



Slides - Emnedannelse



Godt eksempel på et strategisk design 8. semesters projekt



Aratag uddybde slides

---

## KURSUS & E-LÆRINGSFORLØB I LYNDA.COM

**Hidden from students**

**Undervisere: Kristina Maria Madsen & Anders Lisborg**

Onsdag d.7.2. til fredag d.9.2. introduceres I for grundlæggende værktøjer i Adobe Pakken, som vi ved en arbejdsgiver vil forvente man som minimum kan arbejde i.

Derefter har I alle fået oprettet en AAU-finanseret bruger i e-læringssystemet **lynda.com** - normalpris 180 kr pr. måned, hvor der kan findes tilrettelagte e-læringsforløb til alverdens værktøjer (herunder Adobe-pakken, web-design, programmering, SEO ect.)

Vi har skemalagt frie studieaktiviteter i skemaet, hvor vi forventer I bruger tid på at dygtiggøre jer i softwaren, såvel som tager yderligere 'gate-way' moduler.

Undervisningen kommer til at foregå:

*Onsdag 7.2. kl 12.30 - 15.00 // Principles of Graphic Design + Introduction to Lynda & Adobe CC*

*Torsdag 8.2. kl 09.15 - 15.00 // Introduction to Photoshop & Illustrator*

*Fredag 9.2. kl 09.15 - 15.00 // Introduction to inDesign & XD*

Hvis I ønsker at deltage i kurset, skal I **inden den 5. februar**, sende en tweets længde beskrivelse af, hvad I forventer at få ud af kurset, til krma@hum.aau.dk.

Det forventes at I orienterer jer i følgende litteratur:

Litteratur	Pensum litteratur sideantal	Supplerende litteratur sideantal	Digital upload
Lidwell, W., Holden, K., & Butler, J. (2010). Closure. In <i>Universal Principles of Design: 125 Ways to Enhance Usability, Influence Perception, Increase Appeal Make Better Decisions, and Teach Through Design</i> (pp 44-45).	2		x

Rockport Publisher.			
Lidwell, W., Holden, K., & Butler, J. (2010). Common Fate. In <i>Universal Principles of Design: 125 Ways to Enhance Usability, Influence Perception, Increase Appeal Make Better Decisions, and Teach Through Design</i> (pp 50-51). Rockport Publisher.	2		x
Lidwell, W., Holden, K., & Butler, J. (2010). Figure-Ground Relationship. In <i>Universal Principles of Design: 125 Ways to Enhance Usability, Influence Perception, Increase Appeal Make Better Decisions, and Teach Through Design</i> (pp 96-97). Rockport Publisher.	2		x
Lidwell, W., Holden, K., & Butler, J. (2010). Golden Ratio. In <i>Universal Principles of Design: 125 Ways to Enhance Usability, Influence Perception, Increase Appeal Make Better Decisions, and Teach Through Design</i> (pp 114-115). Rockport Publisher.	2		x
Lidwell, W., Holden, K., & Butler, J. (2010). Good Continuation. In <i>Universal Principles of Design: 125 Ways to Enhance Usability, Influence Perception, Increase Appeal Make Better Decisions, and Teach Through Design</i> (pp 116-117). Rockport Publisher.	2		x
Lidwell, W., Holden, K., & Butler, J. (2010). Law of Prägnanz. In <i>Universal Principles of Design: 125 Ways to Enhance Usability, Influence Perception, Increase Appeal Make Better Decisions, and Teach Through Design</i> (pp 144-145). Rockport Publisher.	2		x
Lidwell, W., Holden, K., & Butler, J. (2010). Proximity. In <i>Universal Principles of Design: 125 Ways to Enhance Usability, Influence Perception, Increase Appeal Make Better Decisions, and Teach Through Design</i> (pp 196-197). Rockport Publisher.	2		x
Total	14		

**Need to have courses:**

**Photoshop for UX Design** (1,5 time): [https://www.lynda.com/Photoshop-tutorials/UX-Design-Tools-Photoshop-CC/560063-2.html?](https://www.lynda.com/Photoshop-tutorials/UX-Design-Tools-Photoshop-CC/560063-2.html?srchtrk=index%3a2%0alinktypeid%3a2%0aq%3aUX%0apage%3a1%0as%3arelevance%0asa%3atrue%0a)

[srchtrk=index%3a2%0alinktypeid%3a2%0aq%3aUX%0apage%3a1%0as%3arelevance%0asa%3atrue%0a](https://www.lynda.com/Photoshop-tutorials/UX-Design-Tools-Photoshop-CC/560063-2.html?srchtrk=index%3a2%0alinktypeid%3a2%0aq%3aUX%0apage%3a1%0as%3arelevance%0asa%3atrue%0a)

**Illustrator for UX Design** (2 timer): [https://www.lynda.com/Illustrator-tutorials/UX-Design-Tools-Illustrator-CC-REVISION-Q1-2017/573132-2.html?](https://www.lynda.com/Illustrator-tutorials/UX-Design-Tools-Illustrator-CC-REVISION-Q1-2017/573132-2.html?srchtrk=index%3a10%0alinktypeid%3a2%0aq%3aUX%0apage%3a1%0as%3arelevance%0asa%3atrue%0a)

[srchtrk=index%3a10%0alinktypeid%3a2%0aq%3aUX%0apage%3a1%0as%3arelevance%0asa%3atrue%0a](https://www.lynda.com/Illustrator-tutorials/UX-Design-Tools-Illustrator-CC-REVISION-Q1-2017/573132-2.html?srchtrk=index%3a10%0alinktypeid%3a2%0aq%3aUX%0apage%3a1%0as%3arelevance%0asa%3atrue%0a)

**HTML essential training** (6 timer): <https://www.lynda.com/Web-Development-tutorials/HTML-Essential-Training/170427-2.html>

**Programming Fundamentals: real world** (3 timer): <https://www.lynda.com/Python-tutorials/Programming-Fundamentals-Real-World/418249-2.html>

**Scrum: The basics** (1 time): [https://www.lynda.com/Business-Skills-tutorials/Scrum-Basics/550619-2.html?](https://www.lynda.com/Business-Skills-tutorials/Scrum-Basics/550619-2.html?srchtrk=index%3a3%0alinktypeid%3a2%0aq%3aScrum%0apage%3a1%0as%3arelevance%0asa%3atrue)

[srchtrk=index%3a3%0alinktypeid%3a2%0aq%3aScrum%0apage%3a1%0as%3arelevance%0asa%3atrue](https://www.lynda.com/Business-Skills-tutorials/Scrum-Basics/550619-2.html?srchtrk=index%3a3%0alinktypeid%3a2%0aq%3aScrum%0apage%3a1%0as%3arelevance%0asa%3atrue)

**Online Marketing Fundamentals** (4 timer): [https://www.lynda.com/Analytics-tutorials/Online-Marketing-Fundamentals/188429-2.html?](https://www.lynda.com/Analytics-tutorials/Online-Marketing-Fundamentals/188429-2.html?srchtrk=index%3a21%0alinktypeid%3a2%0aq%3aSEO+basics%0apage%3a1%0as%3arelevance%0asa%3atrue)

[srchtrk=index%3a21%0alinktypeid%3a2%0aq%3aSEO+basics%0apage%3a1%0as%3arelevance%0asa%](https://www.lynda.com/Analytics-tutorials/Online-Marketing-Fundamentals/188429-2.html?srchtrk=index%3a21%0alinktypeid%3a2%0aq%3aSEO+basics%0apage%3a1%0as%3arelevance%0asa%3atrue)

### **Need to have Learning Paths:**

**Become a User Experience Designer** (12 timer): <https://www.lynda.com/learning-paths/Design/become-a-user-experience-designer>

**Become an agile project manager** (10 timer): <https://www.lynda.com/learning-paths/Business/become-an-agile-project-manager>

**Improve Your UX prototyping skills** (8 timer): <https://www.lynda.com/learning-paths/Design/improve-your-ux-prototyping-skills>



Gestalt Laws



Lynda recommendations



Præsentation fra onsdag 07.02.18



Øvelsesfiler til photoshop og illustrator



Øvelsesfiler til photoshop



Slides til torsdagens workshop



Materialer til fredag

---

## Topic 7

**Hidden from students**

---

## Topic 8

**Hidden from students**

---

## Topic 9

**Hidden from students**

---

# [PM] KONCEPTUDVIKLING OG PROTOTYPE- DESIGN I FORB. MED INTERAKTIVE DIGITALE MEDIER(KDM\_KA\_INTERAKTIVE DIGITALE MEDIER\_AAL)

## [PM] KONCEPTUDVIKLING & PROTOTYPEDESIGN I FORBINDELSE MED INTERAKTIVE DIGITALE MEDIER



Meddelelser

### K1: Konceptudviklingens tidlige sketching processer

**Underviser:** Peter Vistisen

**Undervisningstype:** Forelæsning med øvelser

Kursusgangen vil diskutere konceptudvikling som identifikationen af et designproble, efterfulgt af den løbende re-framing, der sker gennem sketching aktiviteter. Vi skal til kursusgangen diskutere sketching som undersøgelsestilgang, samt som designpraktisk udforskning af optimale løsninger på et givent designproblem. Den reflekterede designer skal kunne balancere og forholde sig kritisk til denne balance - og udvælge metoder og teknikker til at understøtte denne balancen.

Vi skal til denne kursusgang således diskutere sketching metoder at understøtte denne type designorienterede undersøgelser.

Litteratur	Obligatorisk litteratur sideantal	Supplerende litteratur sideantal	Digital upload
Vistisen, P (2016) 'Sketching with Animation', Aalborg Universitetsforlag (kapitel 1 og 2)	25		
Kolko, Jon (2010), 'Abductive Thinking and Sensemaking: The Drivers of Design Synthesis'. In MIT's Design Issues: Volume 26, Number 1 Winter 2010.	13		
Buxton, B (2007) Sketching User Experiences, Morgan Kaufmann - Part I s.1-221	221		
Total	259		

## K2: Design Games

**Underviser:** Kristina Madsen

**Undervisningstype:** Forelæsning & Øvelse

På denne kursusgang vil vi blive præsenteret for tilgange og overvejelser til at anvende og udvikle design games til anvendes i en co-design proces med casesamarbejdspartnere. Endvidere vil I på kursusgangen blive introduceret til forskellige eksempler på design games, som vi kan diskutere ift. jeres projekter.

Litteratur	Obligatorisk litteratur sideantal	Supplerende litteratur sideantal	Digital upload
Sanders, L., & Stappers, P. J. (2012). Chapter 8: Communication. In <i>Convivial design toolbox: Generative research for the front end of design</i> (pp 235-254). BIS.	20		
Gudiksen, S. & Inlove, J. (2018). <i>Gamification for business: Why innovators and changemakers use games to break down silos, drive engagement, and build trust. (Part One: p. 3-39)</i>	36		
Total	56		

## K3: Prototyping i designprocessens senere faser

**Underviser:** Søren Bolvig

**Undervisningstype:** Forelæsning

Forelæsning præsenterer hvad kendetegnene for en prototype er, og hvorledes prototyping understøtter design processen. Forelæsningen vil blande teori med praktiske erfaringer fra udviklingen af et digitalt læremiddel.

Litteratur	Obligatorisk litteratur sideantal	Supplerende litteratur sideantal	Digital upload
Houde, S., and Hill, C. (1997) What Do Prototypes Prototype?. in Handbook of Human-Computer Interaction (2nd Ed.), M. Helander, T. Landauer,	16		

and P. Prabhu (eds.): Elsevier Science B. V: Amsterdam  http://uwdata.github.io/hcid520/readings/Houde-Prototypes.pdf.			
Dow, S. P., & Klemmer, S. R. (2011). The efficacy of prototyping under time constraints. In <i>Design Thinking</i> . Springer Berlin Heidelberg, p. 111-128	8		
Marion Buchenau , Jane Fulton Suri,(2000). Experience prototyping, Proceedings of the 3rd conference on Designing interactive systems: processes, practices, methods, and techniques, p.424-433, New York	9		
Total	33		

---

### K3: PATTERN LANGUAGES & DESIGN SYSTEMS

#### Hidden from students

**Underviser:** Peter Vistisen

**Undervisningstype:** Forelæsning og øvelser

Denne sidste kursusgang afrunder konceptudviklingsmodulet, med et perspektiv på, hvordan vi designprocessens senere faser, hvor konceptet er på plads, opbygger en solid argumentation for valget og fravalget af specifik form og funktion i designkonceptets endelige udformning. Vi skal her diskutere designsystemer som formaliseret tilgang til kommunikationen af design patterns på tværs af platforme og produkter.

Litteratur	Obligatorisk litteratur sideantal	Supplerende litteratur sideantal	Digital upload
Welie, M Van (2001) 'Patterns as tools for user interface design, Tools for Working With Guidelines, Springer	12		
Borchers, JO (2000) 'A pattern approach to interaction design', Proceedings of the 3rd conference on designing interactive systems, ACM	9		



Buxton, B (2007) Sketching User Experiences, Morgan Kaufmann		445	
Total	21	445	

---

#### K4: KURSUSNAVN

**Hidden from students**

**Underviser:** SKRIV NAVN(E)

**Undervisningstype:** SKRIV TYPE(R)

Litteratur	Obligatorisk litteratur sideantal	Supplerende litteratur sideantal	Digital upload
Total			

---

#### K9:

**Hidden from students**

**Underviser:** SKRIV NAVN(E)

**Undervisningstype:** SKRIV TYPE(R)

Litteratur	Obligatorisk litteratur sideantal	Supplerende litteratur sideantal	Digital upload

Total			

---

## K6: KURSUSNAVN

**Hidden from students**

Litteratur	Pensum litteratur sideantal	Supplerende litteratur sideantal	Digital upload

---

## K7: KURSUSNAVN

**Hidden from students**

**Underviser:** SKRIV NAVN(E)

**Undervisningstype:** SKRIV TYPE(R)

Litteratur	Obligatorisk litteratur sideantal	Supplerende litteratur sideantal	Digital upload

Total			

---

## K8: KURSUSNAVN

**Hidden from students**

**Underviser:** SKRIV NAVN(E)

**Undervisningstype:** SKRIV TYPE(R)

Litteratur	Obligatorisk litteratur sideantal	Supplerende litteratur sideantal	Digital upload
Total			

---

## K10:

**Hidden from students**

**Underviser:** SKRIV NAVN(E)

**Undervisningstype:** SKRIV TYPE(R)

Litteratur	Obligatorisk litteratur sideantal	Supplerende litteratur sideantal	Digital upload

Total			

---

# [PM] FORSTÅELESRAMMER VEDR. INTERAKTIVE DIGITALE MEDIER (KDM\_KA\_INTERAKTIVE DIGITALE MEDIER\_AAL)

## [PM] FORSTÅELESRAMMER VEDR. INTERAKTIVE DIGITALE MEDIER



Meddelelser

### K1: Digital Disruption - Faretruende og fascinerende forandringer

**Underviser:** Claus Rosenstand

**Undervisningstype:** Forelæsning / diskussion (2 undervisningstimer)

Disruption var i Danmark frem til slutningen af 2016 et ord, som kun få kendte og endnu færre havde en holdning til. Nu er der imidlertid sat fokus på begrebet fra allerhøjeste nationale sted, idet regeringen med Statsminister Lars Løkke Rasmussen har etableret et "disruption-råd". Rådet er skrevet ind i 2016-regeringsgrundlaget for VLK-regeringen.

Disruption af organisationer er ikke et nyt fænomen; men hastigheden, hvormed det sker, er stadig accelererende. Årsagen er den globale mega-trend: Digitalisering.

Som noget særligt ved kurset udlægges Clayton Christensens teori om disruptiv innovation med et specielt fokus på små organisationers mulighed for eksponentiel vækst. Der fokuseres især på forholdet mellem disruption og den stadigt accelererende digitale udvikling i konturerne til en ny teoridannelse om digital disruption.

Der er behov for en debat om digital disruption, der både ser på de muligheder og de trusler, som fænomenet byder på.

Litteratur	Obligatorisk litteratur sideantal	Supplerende litteratur sideantal	Digital upload
Rosenstand, C. "Digital Disruption - Faretruende og Fascinerende forandringer", Aalborg Universtetsforlag, 2016	55		Fx. Saxo.com (E-bog og ePub) Fås også i print
	100		

Diamandis, P. H. & Kotler, S. "Abundance - The future is better than you think", Free Press, 2012	(Supplerende)		First chapter as free pdf
Kurzweil, R. "The singularity is near", Penguin Group, 2005 (Det første kapitel giver en god indføring)		434	Free pdf
Rosentand, C. , Gertsen, F. & Vesti, H. "A definition and a conceptual framework of digital disruption"	8		vbn.aau.dk
Total	63	534	

## K2: : The Multiverse - de digitale mediers uendelige oplevelsesmuligheder

**Underviser:** Jens F. Jensen

**Undervisningstype:** Forelæsning

Joe Pine - en af forfatterne bag klassikeren inden for oplevelsesøkonomi-litteraturen: *The Experience Economy* fra 1999 - har i 2011 udgivet en ny bog under titlen: *Infinite possibility. Creating Customer Value on the Digital Frontier*.

I bogen præsenterer han et nyt framework - bestående af "Eight Realms, six variables, three dimensions, one Multiverse" – til at forstå forholdet mellem det virkelige og det virtuelle. Hensigten med bogen er at gøre opmærksom på nye ikke før sete forretningsmuligheder i kombinationen af det virkelige og det virtuelle.

"Digital technology offers limitless opportunities - you really can create anything you want - but real-world experiences have a richness that virtual ones does not. So how can you use best of both? How do you make sense of such infinite possibility? What kinds of experiences can you create? Which ones should you offer?"

Kursusgangen gennemgår tankesættet bag den 3-dimensionale matrix, kommer med eksempler på forskellige teknologier og løsninger indenfor de 8 'realms' og diskuterer kritisk, hvad framework'et og multiverset kan anvendes til inden for design

Litteratur	Obligatorisk litteratur sideantal	Supplerende litteratur sideantal	Digital upload
Uddrag af Pine II, B. Joseph & Korn, Kim C., 2011: infinite possibility. Creating Customer Value on the Digital Frontier, BK/Berret-Koehler Publishers, Inc. San Francisco.	28		
Pine, J., & Gilmore J. (1998). Welcome to the Experience Economy. <i>Harvard Business Review</i> , July-August 1998. p. 97-106	9		

Total	37		
-------	----	--	--

### K3: IT-baseret oplevelsesdesign

**Underviser:** Peter Vistisen

**Undervisningstype:** Forelæsning

Særligt udviklingen af digitale teknologier i de senere år har åbnet op for markante og spændende nye oplevelsesmuligheder. Digitale medier har på den ene side muliggjort skabelsen af helt nye, selvstændige oplevelser, som kun eksisterer digitalt, og på den anden side åbnet for at supplere analoge, fysiske og traditionelle oplevelser med en lang række ekstra digitale meroplevelser, som udvider og beriger de analoge. Kursusmodulet tematiserer mulighederne for at designe, berige og rammesætte oplevelser via forskellige former for teknologier.

Kurset vil introducere til teoretiske måder at anskue IT-baserede oplevelsesteknologier på og se på en række forskellige eksempler på vellykkede teknologibaserede oplevelsesdesign i kontinuummet mellem de rene digitale oplevelser og de teknologibaserede add-ons til fysiske, analoge oplevelser. I denne proces vil vi tage et dybere blik på potentialerne for et par udvalgte teknologier.

Kursusgangen vil introducere til IT-baseret oplevelsesdesign. Der præsenteres forskellige tilgange til oplevelsesdesign og IT-baseret oplevelsesdesign; varierende modeller og frameworks for IT-baserede oplevelser og oplevelsesdesign præsenteres og diskuteres; og forskellige centrale aspekter og udfordringer for design af især interaktive oplevelsesprodukter og -teknologier udpeges og diskuteres.

Undervisningens form: Forelæsning, dialog, øvelser og workshop.

Litteratur	Obligatorisk litteratur sideantal	Suppl. litteratur sideantal
Forlizzi, J. and S. Ford (2000), 'The building blocks of experience: an early framework for interaction designers', in <i>Proceedings of the 3rd Conference on Designing Interactive Systems (DIS 2000): Processes, Practices, Methods, and Techniques</i> , New York: ACM, pp. 419–23  <a href="http://goodgestreet.com/docs/forlizziDIS00.pdf">http://goodgestreet.com/docs/forlizziDIS00.pdf</a>	4	
Forlizzi, J. and K. Battarbee (2004), 'Understanding experience in interactive systems', in <i>Proceedings of the 2004 Conference on Designing Interactive Systems (DIS04): Processes, Practices, Methods, and Techniques</i> , 1–4 August, 2004, New York: ACM, pp. 261–8.  <a href="http://repository.cmu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1045&amp;context=hcii">http://repository.cmu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1045&amp;context=hcii</a>	7	
Hassenzahl, Marc (2010). <i>Experience Design: Technology for All the Right Reasons</i> , Synthesis Lectures on Human-Centered Informatics).  Et sample kan findes her <a href="http://issuu.com/hassenzahl/docs/hassenzahl_book_experience_design_sample?e=1119045/2926953">http://issuu.com/hassenzahl/docs/hassenzahl_book_experience_design_sample?e=1119045/2926953</a>	10	

Total	21	
-------	----	--

#### K4: Brugerbegrebet genbesøgt: Hvad er det vi undersøger, når vi forsker i interaktive digitale medier fra et brugerperspektiv?

**Underviser:** Tem Frank Andersen

**Undervisningstype:** Forelæsning + øvelser

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

Litteratur	Obligatorisk litteratur sideantal	Supplerende litteratur sideantal	Digital upload
Andersen, Tem Frank (2005). Unge og Computerkultur. Ambivalens og socialt spillerum i gymnasieelevers computerbrug. AAU: Institut for læring. (Kap. 2, 30 sider, Kap. 9, 25 sider)	55		X
Andersen, Tem Frank Andersen (2012). Thomas Ziehe. Ungdom som optik til at forstå moderniseringen af kultur. I: Michael Hviid Jacobsen & Anders Petersen, red. Samfundsteori & samtidsdiagnose. En introduktion til sytten nyere samfundstænkere for det pædagogiske felt. København: Unge Pædagoger. (15 sider)		15	X
Total	55	15	

#### K5: Medier, medietæori og digitale medier

**Underviser:** Jens F. Jensen

**Undervisningstype:** Forelæsning + øvelser

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



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

Litteratur	Obligatorisk litteratur sideantal	Supplerende litteratur sideantal	Digital upload
Manovich, Lev (2001). The Language of New Media. Cambridge, Mass.:The MIT Press. Kapitel 1, p. 43-74	32		X
Jensen, Jens F. (2016). Det danske mediemiljø ved årtusindskiftet, i Klaus Bruhn Jensen (red.), <i>Dansk mediehistorie 4</i> . Samfundslitteratur.	20		
Jensen, Jens F. (2016). Fra computere til sociale medier, i Klaus Bruhn Jensen (red.), <i>Dansk mediehistorie 4</i> . Samfundslitteratur.	26		
Niels Ole Finnemann (2011). Mediatization theory and digital media. In <i>Communications 36</i> , p.67-89 (til download nedenfor)	22		X
Total	100		

---

## K6: KURSUSNAVN

**Hidden from students**

Litteratur	Pensum litteratur sideantal	Supplerende litteratur sideantal	Digital upload

---

## K7: KURSUSNAVN

**Hidden from students**

**Underviser:** SKRIV NAVN(E)

**Undervisningstype:** SKRIV TYPE(R)

Litteratur	Obligatorisk litteratur sideantal	Supplerende litteratur sideantal	Digital upload
Total			

---

## K8: KURSUSNAVN

**Hidden from students**

**Underviser:** SKRIV NAVN(E)

**Undervisningstype:** SKRIV TYPE(R)

Litteratur	Obligatorisk litteratur sideantal	Supplerende litteratur sideantal	Digital upload
Total			

---

K9:

**Hidden from students**

**Underviser:** SKRIV NAVN(E)

**Undervisningstype:** SKRIV TYPE(R)

Litteratur	Obligatorisk litteratur sideantal	Supplerende litteratur sideantal	Digital upload
Total			

---

K10:

**Hidden from students**

**Underviser:** SKRIV NAVN(E)

**Undervisningstype:** SKRIV TYPE(R)

Litteratur	Obligatorisk litteratur sideantal	Supplerende litteratur sideantal	Digital upload
Total			

---


# [PM] FAGSPECIFIK VIDENSKABSTEORI 7.IDM. (KDM\_KA\_INTERAKTIVEDIGITALEMEDIER\_AAL)

## [PM] FAGSPECIFIK VIDENSKABSTEORI

Kurset giver et kortfattet overblik over teorier og metoder indenfor design thinking, research through design og relevante videnskabsteoretiske retninger.

De studerende skal arbejde på forskellige måder med tekster indenfor feltet. Herunder bl.a. fremlæggelse af læste tekster og bearbejdning af tekster i forhold til litteratursøgning til projektarbejdet.

Grundlæggende spørger vi: Hvordan skaber vi viden i forbindelse med projektarbejdet?

 Announcements

 Meddelelser

---

## K1: Videnskabsteori?!

**Underviser:** Thessa Jensen

**Undervisningstype:** Forelæsning og workshop

Tre timers lektion, som samler op på videnskabsteori og forventningsafstemmer i forhold til semestrets skriftlige opgaver og projektarbejde. Og så vil der være en konkurrence!!!

Sonne-Ragans bogen er grundbogen for dette kursus. Og bogen kan på det kraftigste anbefales i forhold til projektarbejdet og de efterfølgende semestre.

Litteratur	Obligatorisk litteratur sideantal	Supplerende litteratur sideantal	Digital upload
Sonne-Ragans, V. (2012) Anvendt videnskabsteori. pp. 11-32 og pp. 187-231	65		
Total	65		

---

## K2: Teorier

**Underviser:** Bo Allesøe Christensen

**Undervisningstype:** forelæsning + øvelser

Med udgangspunkt i jeres tidligere projektarbejder, forsøger vi 1) at aftegne omridset af en designfaglig videnskabsteori, og 2) diskutere hvad teoriens rolle er i den videnskabelige proces. Der vil blive henvist til den supplerende litteratur, så den forventes læst.

Litteratur	Obligatorisk litteratur sideantal	Supplerende litteratur sideantal	Digit uplo:
Galle, P. (2010). Elementer af en fælles designfaglig videnskabsteori. <i>FormAkademisk - Research Journal of Design and Design Education</i> , 3(2): 51-76, <a href="https://journals.hioa.no/index.php/formakademisk/article/view/111">https://journals.hioa.no/index.php/formakademisk/article/view/111</a>	26		
Sonne-Ragans, V. (2012) Anvendt videnskabsteori. Kap. 2, "Teorier", pp. 47-65	18		
Flyvbjerg, B. (2001) Making Social Science matter. Cambridge University Press. Pp. 25-53		28	
Total	44	28	

### K3: Videnskab i projektarbejdet

**Underviser:** Thessa Jensen

**Undervisningstype:** Forelæsning og øvelser

Tre timers forelæsning, hvor der skal arbejdes med projektet.

Litteratur	Obligatorisk litteratur sideantal	Supplerende litteratur sideantal
Sonne-Ragans, V. (2012) Anvendt videnskabsteori. pp 233-251	18	
Gaver, W. (2012). What should we expect from research through design?	10	
Flyvbjerg, B. (2006) Five Misunderstandings about Case-study Research, <i>Qualitative Inquiry</i> , 12(2). p. 219-245 kan findes på: <a href="http://flyvbjerg.plan.aau.dk/Publications2006/0604FIVEMISPUBL2006.pdf">http://flyvbjerg.plan.aau.dk/Publications2006/0604FIVEMISPUBL2006.pdf</a>	26	
Faste, T., & Faste, H. (2012). Demystifying "design research": Design is not research, research is design. Proceedings of the IDSA. from <a href="http://www.academia.edu/download/30962088/demystifying_design_research.pdf">http://www.academia.edu/download/30962088/demystifying_design_research.pdf</a>	8	

Total	62	
-------	----	--

---

# [PM] USABILITY & USER EXPERIENCE (HUMINF\_KA\_INTERAKTIVE DIGITALE MEDIER\_AAL)



## Announcements

### K1: Usability Engineering 01: What, Why, When and Where?

**Underviser:** Rameshnath Krishnasamy

**Undervisningstype:** Teoretisk forelæsning

Som titlen peger på er første kursusgang en teoretisk kursusgang der introducerer den studerende for de fundamentale begreb samt forståelsesramme for at arbejde med og indarbejde usability engineering. Kursusgangen vil være en blanding af teori samt case eksempler samt praktiske øvelser og afslutningsvis plenum diskussion baseret på øvelserne.

Litteratur	Obligatorisk litteratur sideantal	Supplerende litteratur sideantal	Digital upload
Jakob Nielsen, Usability Engineering, 1993 (chapter 2: pp. 23-48; chapter 4: pp. 71-114)	69		
Barry Boehm, A Spiral Model of Software Development and Enhancement, 1988	12		
Jakob Nielsen, The Usability Engineering Lice Cycle, 1992	11		
Rogers et al, Interaction Design - Beyond Human-Computer Interaction, 4th ed. 2015, (pp. 330-333; pp. 474-497)	28		
Jakob Nielsen & Thomas K. Landauer, A Mathematical Model for the Finding of Usability Problems, 1993	8		
Total	128		

### K2: Usability Engineering 02: How?

**Underviser:** Rameshnath Krishnasamy

**Undervisningstype:** Forelæsning + Workshop

I dag vil der introduktion til konkrete metoder og efterfølgende workshopøvelser. Med udgangspunkt i disse øvelser vil specifikke metoder for undersøgelse og evaluering af digitale medier blive diskuteret i plenum.

Litteratur	Obligatorisk litteratur sideantal	Supplerende litteratur sideantal	Digital upload
Jakob Nielsen, Usability Engineering, 1993 (chapter 6: pp. 165-206; chapter 7: pp. 207-226)	60		
Total	60		

### K3: User Experience

**Underviser:** Jens F. Jensen

**Undervisningstype:** Forelæsning

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

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

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

Litteratur	Obligatorisk litteratur
------------	-------------------------



	sid
Blythe, M., M. Hassenzahl, E.L.- C. Law and A.P.O.S.Vermeeren (2007), 'An analysis framework for user experience (UX) studies: a green paper', in E. Law, A.Vermeeren, M. Hassenzahl and M. Blythe (eds), Towards a UX Manifesto, Lancaster: COST294- MAUSE Affiliated Workshop,COST, pp. 3–5. 2 Sider.  <a href="http://www.academia.edu/2880385/An_analysis_framework_for_user_experience_UX_studies_A_green_paper">http://www.academia.edu/2880385/An_analysis_framework_for_user_experience_UX_studies_A_green_paper</a>	2
Forlizzi, J. and K. Battarbee (2004), 'Understanding experience in interactive systems', in Proceedings of the 2004 Conference on Designing Interactive Systems (DIS04): Processes, Practices, Methods, and Techniques, 1–4 August, 2004, New York: ACM, pp. 261–8. 8 Sider.	
Forlizzi, J. and S. Ford(2000), 'The building blocks of experience: an early framework for interaction designers', in Proceedings of the 3rd Conference on Designing Interactive Systems (DIS 2000): Processes, Practices, Methods, and Techniques, New York:ACM, pp. 419–23. 4 Sider.  <a href="http://goodgestreet.com/docs/forlizziDIS00.pdf">http://goodgestreet.com/docs/forlizziDIS00.pdf</a>	
Hassenzahl, M. (2008), 'User experience (UX): towards an experiential perspective on product quality', in IHM 2008 Proceedings of the 20th International Conference of the Association Francophone d'Interaction Homme-Machine, Metz, France: ACM, pp. 11–15. 4 Sider.	
Hassenzahl, M. and N. Tractinsky (2006), 'User experience – a research agenda', Behaviour and Information Technology, 25 (2), March–April, 91–7. 7 Sider.  <a href="https://ccrma.stanford.edu/~sleitman/UserExperienceAResearchAgenda.pdf">https://ccrma.stanford.edu/~sleitman/UserExperienceAResearchAgenda.pdf</a>	7
Law, E.L., A.P.O.S. Vermeeren, M. Hassenzahl and M. Blythe (2007a), 'Towards a UX manifesto', in Proceedings of the 21st BCS HCI Group Conference, Lancaster: Lancaster University, pp. 205–6. 2 Sider.	2
Roto, V., E. Law, A. Vermeeren and J. Hoonhout (2011), 'User experience white paper. Bringing clarity to the concept of user experience', Paper presented at the Dagstuhl Seminar on Demarcating User Experience, 15–18. September 2010. 3 Sider.	3
Total	

# [SM] AGIL KONCEPTUDVIKLING I ET DESIGNFORSKNINGSPERSPEKTIV (KDM\_KA\_INTERAKTIVE DIGITALE MEDIER\_AAL)

## [SM] AGIL KONCEPTUDVIKLING I ET DESIGNFORSKNINGSPERSPEKTIV

### **Agil konceptudvikling i et designforskningsperspektiv**

Modulet introducerer de studerende til, i professionelt refleksivt arbejde, at identificere problematikker i praksis. Gennem en iterativ og løsningsorienteret proces bearbejdes og udfordres initierende forståelser med henblik på at identificere løsningsrum og konceptuelle løsninger. Der er således tale om at udfordre forståelsen af verden 'som den er' for at kunne forestille sig verdenen 'som den kunne blive'.

Den studerende skal gennem modulet opnå:

Viden om:

- agile undersøgelses- og syntesemetoder
- brugercentrerede innovative fremstillingsprocesser
- digitale design redskaber og metoder til konceptudvikling
- innovation, professionel praksis og tværfaglige samarbejdsformater

Færdigheder i:

- at observere og analysere praksisproblematikker
- at syntetisere og konceptualisere med digitale medier
- at kunne arbejde problemorienteret i tværfaglige sammenhæng

Kompetencer til:

- at forholde sig kritisk, agilt og refleksivt til fagområdet gennem undersøgelse, analyse og syntese
- at forstå og reformulere praksisproblematikker og belyse potentielle løsningsrum
- at indgå i flerfagligt samarbejde om formulering af videnskabelige problemstillinger med udgangspunkt i praksis

Modulet introducerer de studerende til i professionelt refleksivt arbejde at identificere problematikker i praksis med et Research through Design og Computational Thinking perspektiv.

Modulet kombinerer derved teoretisk viden med praktisk arbejde, idet modulet bygger på to elementer; 1) U-CrAc workshoppen og 2) en teoretisk placering og diskussion af de studerendes virke.

Undervisningen finder sted på Nordkraft eller Create. Workshopen, U-CrAc, afvikles med andre uddannelser fra AAU og lokale virksomheder, som casesamarbejdspartnere. Se mere på [www.ucrac.dk](http://www.ucrac.dk) eller ret henvendelse til Søren Bolvig Poulsen på [bolvig@hum.aau.dk](mailto:bolvig@hum.aau.dk).

## Omfang og forventning

Modulets omfang 5 ECTS-point, hvilket er fordelt på kursusgange med en længere praktisk workshop.

Med kursusforberedelse i form af læsning og opgaveløsning forventes der en arbejdsbelastning på 137,5 timer, og modulet består via aktiv deltagelse, hvor nogle kursusgange er obligatoriske.

Det er centralt at studerende har læst majoriteten af materialet inden workshopen påbegyndes.



Meddelelser

---

## K1 - Part I: Agil konceptudvikling med fokus på RtD

**Underviser:** Søren Bolvig & Peter Vistisen

**Undervisningstype:** Forelæsning med øvelser

Modulet "Agil konceptudvikling i et designforskningsperspektiv" introduceres, hvor Research through Design, Design Thinking og Computational Thinking er de centrale emner, som præsenteres.

I denne forelæsning vil vi præsentere forskellige tilgange til forskning baseret på design. Vi vil trække Deweys perspektiv på pragmatismen ind for gennem denne at illustrere, hvorledes viden skabes i interaktion med praksis. Som et led i dette vil vi præsentere forskellige rammeværker for research through-, on- og for design, som i modulets sidste forelæsning vil blive genopfrisket inden de skal anvendes af de studerende.

Der vil ligeledes være en orientering om workshopen U-CrAc med de øvrige aktører, bagvedliggende rationaler og formål. De er ligeledes en forventningsafstemning i forhold til hvilken rolle, som de studerende skal tage på sig i workshopen.

Litteratur	Obligatorisk litteratur sideantal	Supplerende litteratur sideantal	Digital upload
Dorst, K. (2011). The core of 'design thinking' and its application. Design Studies, 32 (6)	521-532		
Poulsen, S. B., Rosenstand, C. A. F. (2009) Reflekterende innovativ workshop.	1-8		
Sanders, E. (2006). "Design Research in 2006." Design Research Quarterly 1(1)	1-8		
Zimmerman, J., Forlizzi, J., & Evenson, S. (2007). Research through design as a method for interaction design research in HCI (p. 493). ACM			

Press. <a href="https://doi.org/10.1145/1240624.1240704">https://doi.org/10.1145/1240624.1240704</a> eller: <a href="https://www.interaction-design.org/literature/book/the-encyclopedia-of-human-computer-interaction-2nd-ed/research-through-design">https://www.interaction-design.org/literature/book/the-encyclopedia-of-human-computer-interaction-2nd-ed/research-through-design</a>	10		
Total	35		

 Litteratur

## K1 - Part II: The Design Challenge og det akademiske perspektiv

**Underviser:** Peter Vistisen & Søren Bolvig

**Undervisningstype:** Forelæsning med øvelser

Forelæsningen vil beskrive forholdet mellem det akademiske og praktiske arbejde, og illustrer dette gennem The Design Challenge, hvor studerende skal veksle mellem de praktiske og akademiske virke.

Litteratur	Pensum litteratur sideantal	Supplerende litteratur sideantal	Digital upload
Buchanan R. (1999) Design Research and the New Learning. Design Issues, Vol. 17, No. 4, P. 3-23	20		
Total	20		

## K2 : Computational Thinking

**Underviser:** Thessa Jensen

**Undervisningstype:** Forelæsning og workshop

I kursgangen arbejdes der med de grundlæggende begreber og teorier indenfor computational thinking. Hvad er en algoritme? En Turing-maskine? Eller Turing-testen?

Hvordan hænger logik, kunstig intelligens og chatbots sammen med interaktive digitale medier og hvad er deres potentiale?

	Obligatorisk	Supplerende
--	--------------	-------------

Litteratur	litteratur sideantal	litteratur sideantal	Digital upload
Petzold, C. (2008). <i>The annotated Turing: a guided tour through Alan Turing's historic paper on computability and the Turing machine</i> . Wiley Publishing. Kapitel 17: Is Everything a Turing Machine? side 325-350.	25		
Turing, A. M. (1950). Computing machinery and intelligence. <i>Mind</i> , 59(236), 433-460. - kan downloades fra aub.	27		
Weizenbaum, J. (1966). ELIZA—a computer program for the study of natural language communication between man and machine. <i>Communications of the ACM</i> , 9(1), 36-45.	9		
Hofstadter, D. R. (2000). <i>Gödel, Escher, Bach</i> . Penguin. - sekundær litteratur (hele bogen)		777	
Total	61		

---

### K3: Kunstig intelligens

**Underviser:** Claus Rosenstand

**Undervisningstype:** Forelæsning / diskussion - 2 timer

Kunstig intelligens vokser med eksponentiel hast - sådan ca. med en faktor 1000 over 10 år, og en faktor 1.000.000 over 20 år. Det vil markant ændre privat- som arbejdsliv; og ultimativt vil kunstig intelligens angiveligt skabe en helt ny acceleration af evolutionen, når mennesker og maskiner integreres.

Allerede i dag er kunstig intelligens en realitet, som har et enormt disruptivt potentiale - vi berører kunstig intelligens til *classification, continuous estimation, clustering, optimizing, anomaly detection, ranking, recommendations* og *data generation*.

Litteratur	Obligatorisk litteratur sideantal	Supplerende litteratur sideantal	Digital upload
Ray Kurzweil: "How to Create a Mind - The Secret of Human Thought Reveiled" (2012)	40 (s. 34-74)	296 (Resten af bogen)	Nej
McKinsey Global Institute: "Notes from the AI Frontier - Insights from hundreds of use cases" (April 2018)	8 (s. 1-8)	24 (Resten af rapporten)	Gratis download
Ray Kurzweil: "The Singularity is near" (2005)		434	Gratis download
Video: Rey Kurzweil - Human-Level AI is Just 12 Years Away" (2017)  (See video above)		60 min	You Tube
Total	48	754	

#### K4: Adobe Intro

**Underviser:** Kristina Madsen & Anders Lisborg

**Undervisningstype:** Forelæsning & Øvelser

Denne kursusgang er et værkstedskursus, hvor I vil blive introduceret til grundlæggende værktøjer i Adobe CC, som vi forventer I vil kunne anvende og navigere i for at formidle og designe prototyper og konceptforslag. Foruden introduktionen til Adobe CC vil I også blive præsenteret for grundlæggende principper for grafisk design og anvendelse af e-læringsværktøjet lynda.com.

*I forlængelse af dette kursus får I alle oprettet en AAU-finanseret bruger i e-læringssystemet lynda.com - normalpris 180 kr pr. måned, hvor der kan findes tilrettelagte e-læringsforløb til alverdens værktøjer (herunder Adobe-pakken, web-design, programmering, SEO ect.)*

Litteratur	Obligatorisk litteratur sideantal	Supplerende litteratur sideantal	Digital upload
Lupton, E. (2017). <i>Design Is Storytelling</i> . Cooper Hewitt. (p. 1-12)	12		
Lupton, E., & Phillips, J. C. (2015). <i>Graphic Design: The New Basics: Revised and Expanded</i> .	18		

Chronicle Books. (p. 98-115)			
Lynda Course: Illustrator CC 2018 Essential Training - Chapter 1-5	76 min		
Lynda Course: Photoshop CC 2018 Essential Training: The Basics - Chapter 2-6	122 min		
Total	30 sider + 198 min		

---

## K5: Design Systems

**Underviser:** Peter Vistisen

**Undervisningstype:** Forelæsning og øvelser

Denne kursusgang giver et perspektiv på, hvordan vi i designprocessens opbygger en solid argumentation for valget og fravalget af specifik form og funktion i designkonceptets endelige udformning. Vi skal her diskutere designsystemer som formaliseret tilgang til kommunikationen af design patterns på tværs af platforme og produkter.

Litteratur	Obligatorisk litteratur sideantal	Supplerende litteratur sideantal	Digital upload
	12		
Welie, M Van (2001) 'Patterns as tools for user interface design, Tools for Working With Guidelines, Springer			
Borchers, JO (2000) 'A pattern approach to interaction design', Proceedings of the 3rd conference on designing interactive systems, ACM	9		
Total	21		

---

## K6: Oplevelsesteknologier

**Underviser:** Peter Vistisen, Rameshnath Krishnasamy & Kristina Madsen

**Undervisningstype:** Forelæsning og workshopaktivitet

Vi skal til denne kursusarbejde i en række eksperimentelle setups med vores laboratories oplevelsesteknologier. Vi introducerer ydermere begrebet 'non-idiomatic technology' som begreb for nye ikke-standardiserede teknologier. Det drejer sig bl.a. om Augmented Reality, , Virtuel Reality, 3D print og diverse andre digitale devices. Med udgangspunkt i disse teknologier skal vi diskutere og klassificere deres interaktion ift. kursets introducerede frameworks.

Litteratur	Obligatorisk litteratur sideantal	Supplerende litteratur sideantal	Digital upload
<u>Vistisen (2016) Sketching with Animation, Aalborg University Press (chapter 2)</u>	10		
Lindell, R. (2012). Pining for the Materiality of Code. Presented at the From Materials to Materiality: Connecting Practice and Theory in HCI, Workshop at the 2012 Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI) conference, ACM	4		
Preece, Rogers and Sharp (2015), Interaction Design. Chapter 10, 12 & 13	73		
Lynda Tutorial: 'Learning 3D Printing'	1h16m		
Total	87		

---

## K7: U-CrAc opstart & Agilitet i design

**Underviser:** Søren Bolvig & Claus Rosenstand

**Undervisningstype:** Forelæsning

Indhold:

U-CrAc som innovationsproces præsenteres med de bagvedliggende dogmer. Der vil være særligt fokus på five day sprints og agilitet. Hvorfor er det vigtigt at arbejde i sprints og agilt for at få høj kvalitet i konceptudvikling? Der vil blive sat et særligt fokus på risiko og det forhold mellem usikkerhed og kompleksitet, der kendetegner risiko i konceptudvikling. Der anlægges således et informatisk perspektiv.

Litteratur:



Ovesen, N. (2013). Facilitating Problem-Based Learning in Teams with Scrum. I E. Bohemia, W. Ion, A. Kovacevic, J. Lawlor, M. McGrath, C. McMahon, B. Parkinson, G. Reilly, M. Ring, R. Simpson, ... D. Tormey (red.), *Design Education - Growing Our Future: Proceedings of the 15<sup>th</sup>*

Litteratur	Obligatorisk litteratur sideantal	Supplerende litteratur sideantal	Digital upload
Five day sprints	yes		
Ovesen, N. (2013). Facilitating Problem-Based Learning in Teams with Scrum. I E. Bohemia, W. Ion, A. Kovacevic, J. Lawlor, M. McGrath, C. McMahon, B. Parkinson, G. Reilly, M. Ring, R. Simpson, ... D. Tormey (red.), <i>Design Education - Growing Our Future: Proceedings of the 15<sup>th</sup></i>	856-891		
Total	35		

## K8: The market theory of Jobs to be Done

**Teacher:** Clayton Christensen (Youtube); Claus Rosenstand

**Type of teaching:** Presentation

We tend to put customers (users) into the center in order to innovate the best possible product (including services). However this is a flaw; what we need to ask our customers is: "What job did you hire that product to do?"; it changes everything...

First we let Clayton Christensen speak by revisiting the Job-to-be-done part of the Youtube video in the reference list (22:30 and about 15 minutes forward) - it's worth hearing more than once. Hereafter, Claus Rosenstand gives some takeaways from the theory; including how to use the theory in your u-CrAc practice.

References	Mandatory Length	Additional Length	Digital upload
Christensen, C. "Competing Against Luck - The story of innovation and customer choice", 2016, Harper Business	46 (s. 1-46)	216  (Resten af bogen)	Nej
<p>Video: Competing Against Luck with Professor Clayton Christensen, 2017</p> <p>0:0: Introduction to speaker</p> <p>3:55 Disruption Theory</p> <p>22:30: Jobs to be Done Theory</p> <p>46:45: A philosophical note on God and the theory of the Jobs To Be Done Theory</p> <p>Link: Click at first embedded video above</p>	60 min.		You-tube
<p>Video: Competing Against Luck – Clayton Christensen, Karen Dillon, and Taddy Hall</p> <p>Link: Click on second embedded video above</p>		30 min	You-tube
Total	46 p. and 60 min	216 p. and 30 min	

## K9: Feltarbejdet som metode

**Underviser:** Søren Bolvig

**Undervisningstype:** Forelæsning

Hvad kan vi lære ved at drage ud i felten? Hvad bør vi observere? Hvordan bør vi observere? Hvordan skal vi dokumentere vores observationer? Hvilket tankesæt bør vi benytte? Dette er eksempler på spørgsmål, som bliver rejst og diskuteret undervejs i denne forelæsning. Fokus vil derfor være på de udfordringer, der venter i det efterfølgende feltarbejde.

Litteratur	Obligatorisk litteratur sideantal	Supplerende litteratur sideantal	Digital upload
Mattelmäki, T., Brandt, E., Vaajakallio, K. (2011) On designing open-ended interpretations for collaborative design exploration. CoDesign Vol. 7, No. 2, June 2011, p. 79–93.	14		
Ylirisku, S., Buur, J., 2007. Designing with Video - Focusing the user-centred design process . Springer-Verlag, London, UK. Chapter 2, Studying what people do	37-87		
Sperschneider, W., Bagger, K. (2000). Ethnographic fieldwork under industrial constraints: Towards Design-in-Context. NordiCHI Conference, Stockholm	8		
Total	72		

---

## K10: Innovationsspor – innovationsanslag fra felten

**Underviser:** Søren Bolvig

**Undervisningstype:** Forelæsning

I denne forelæsning vil vi diskutere de udfordringer, der kan opstå i forbindelse med at transformere observationer og data til design-viden. Der vil blive præsenteret metodiske tilgange til arbejdet med afsæt i affinity diagramming, som støtter processen fra observation til indsigt.

Litteratur	Obligatorisk litteratur sideantal	Supplerende litteratur sideantal	Digital upload
Wasson Christina (2002) Collaborative work: integrating the roles of Ethnographers and Designers. In Creating breakthrough ideas by	1-18		

Susan Squires and Bryan Byrne			
Kolko, J. (2009). Abductive Thinking and Sensemaking: The Drivers of Design Synthesis. <i>Design Issues</i> . 26(1). (s. 15-28).	13		
Kolko, Jon (2010) 'Connecting Research and Innovation with Synthesis'.  <a href="http://johnnyholland.org/2010/12/connecting-research-and-innovation-with-synthesis/">http://johnnyholland.org/2010/12/connecting-research-and-innovation-with-synthesis/</a>	1-5		
Scupin, R. (1997). The KJ Method: A Technique for Analyzing Data Derived from Japanese Ethnology. <i>Human Organisation</i> . 56(2).	233-237		
Total			

---

## K11: Coredesign

**Underviser:** Claus Rosenstand & Peter Vistisen

**Undervisningstype:** Forelæsning

A production can be divided into Product Formation, Production, and Quality Assurance. At U-CrAc the goal is a video sketch, which is an important method in Product Formation. The transgression through setting, idea, contract, concept, core design, and 1<sup>st</sup> usable will be outlined. A specific focus on the interaction design transgression from concept to core design will be elaborated with video screeches as a tool.

Litteratur	Obligatorisk litteratur sideantal	Supplerende litteratur sideantal	Digital upload
Managing Functional Power in vision driven digital media creation / Per Laursen & Claus Rosenstand	13		
Vistisen, P., & Rosenstand, C. A. F. (2016). <i>Facilitating Consensus in Cooperative Design Processes using animation-based sketching</i> .	23		
Total	36		

---

## K12: Animation-based Sketching

**Underviser:** Peter Vistisen

**Undervisningstype:** Forelæsning og værktøjsintroduktion

For at visualisere og kommunikere jeres begyndende koncepter og løsningsforslag skal vi anvende metoden 'animationsbaseret video sketching', der gør brug af både low-fi og high-fi tilgange til hurtigt at visualisere koncepter og brugsscenarier. Kursusgangen vil være en kombination af faglig introduktion til video prototyping og hands-on introduktion til software og værktøjer til at komme igang med at lave jeres første conceptvisualiseringer.

Det er en forudsætning for deltagelse på kurset at man forinden har gjort sig bekendt med almen videoredigering i Adobe Premiere. Se video præsentation af programmet via følgende video:



Download ydermere først 7-dages prøveudgaven af Adobe Premiere ( [www.adobe.com](http://www.adobe.com) ) om mandagen i uge 2 af U-CrAc, således I har mulighed for at bruge Premiere gennem resten af workshoppen.

Litteratur	Obligatorisk litteratur sideantal	Supplerende litteratur sideantal	Digital upload
Löwgren, J (2004). Animated Use Sketches As Design Representations. Interactions March xi:, p. 22-27	5		
Fallman, D. & Moussette, C. (2011). Sketching with Stop Motion Animation. Interactions March-April p. 58-61	3		
Vistisen, P., & Poulsen, S. B. (2016). Investigating User Experiences Through Animation-based Sketching. I A. Murnieks, G. Rinnert, B. Stone, & R.	9		

Tegtmeyer (red.), <i>Motion Design Education Summit 2015 Edited Conference Proceedings</i> (s. 29-38). Routledge			
Vistisen, P. (2016). <i>Sketching with animation: using animation to portray fictional realities – aimed at becoming Factual</i> . (1 udg.) Aalborg: Aalborg Universitetsforlag. (e-bøger fra InDiMedia; Nr. 4). (Part II of the book is primary, the rest is secondary)	30	160	
Total	47	160	

### K13: Research through Design refleksioner

**Underviser:** Søren Bolvig & Peter Vistisen

**Undervisningstype:** Forelæsning med øvelse

Denne forelæsning holder praktiske erfaringer fra den gennemførte workshop mod designforskningsperspektiverne fra første kursus. Konkret vil workshoppen blive placeret i et Sanders designlandscape, hvor fordele og ulemper vil blive diskuteret, såvel som holdt op mod hvordan jeres indsigter fra workshoppen bidrager til hhv. praksis, metode og process.

Der vil ligeledes være et proces-fokus, hvor processen dissekteres i forhold til arbejdsformen – her vil der være et særligt fokus på opstilling af abduktive argumenter for jeres valg, fravalg og processovervejelser under U-CrAc som et eksempel på 'research via design'.

Workshoppen samler op på jeres erfaringer gennem introduktionen til metoden 'annotated portfolios', hvor I gruppevis skal bygge en obligatorisk akademisk designposter, der afrapporterer jeres indsigter fra workshoppen.

Den studerende skal aflevere en 3 sider skriftlig redegørelse af ovenstående, hvis de ikke deltager aktivt i kursusgangen,

Litteratur	Obligatorisk litteratur sideantal	Supplerende litteratur sideantal	Digital upload
Cross, N. (1999). Design Research: A Disciplined Conversation. <i>Design Issues</i> , 15(2), <a href="https://doi.org/10.2307/1511837">https://doi.org/10.2307/1511837</a>	5–10		
Gaver, W. (2012). What Should We Expect from Research Through Design? In <i>Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in</i>	937–946		

<i>Computing Systems</i> (pp. 937–946). New York, NY, USA: ACM. <a href="https://doi.org/10.1145/2207676.2208538">https://doi.org/10.1145/2207676.2208538</a>			
Total	14		

---

## Topic 15

**Hidden from students**

**Underviser:** SKRIV NAVN(E)

**Undervisningstype:** SKRIV TYPE(R)

Litteratur	Obligatorisk litteratur sideantal	Supplerende litteratur sideantal	Digital upload
Total			

---

# [SM] DIGITAL NARRATOLOGI (KDM\_KA\_INTERAKTIVE DIGITALE MEDIER\_AAL)

## [SM] DIGITAL NARRATOLOGI

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

I tilknytning til modulet udbydes undervisning inden for følgende områder:

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

Den studerende skal gennem modulet opnå:

### **Viden om:**

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

### **Færdigheder i:**

- o at kunne analysere digitale, interaktive medieprodukter i relation til narratologi
- o selvstændig at kunne vurdere af digitale, interaktive teksters kvalitet i forhold til deres brug
- o at kunne identificere, typificere og kvalificere interaktive mediesystemer



o at tilrettelægge anvendelse af og bedømme anvendelse af ludologi i forskellige former for interaktive digitale medier

### **Kompetencer til:**

o formidling af analyse og vurdering af digitale, interaktive tekster

o omsætning af analytiske færdigheder til selvstændigt at igangsætte design af digitale, interaktive medier

o at indreflektere ludologiske mekanismer i forskellige former for interaktive digitale medier.

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

I tilknytning til modulet udbydes undervisning inden for følgende områder:

o det digitale tekstbegreb og digitale genreformater

o hypertextuel og interaktiv narratologi

o ludologi og digital underholdning

o læring og digital videnspredning

brug og betydning af interaktive digitale medier.

### **Eksamen**

En individuel, intern skriftlig prøve i **"Digital narratologi" (Digital Narratology)**.

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

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

Bedømmelsesform: En karakter efter 7-trinsskalaen.

Omfang: 5 ECTS-point.

***De enkelte kursusgange består af tre lektioner med forelæsninger og øvelser.***

***NB! Der kan være enkelte kursusdage, som er kortere/længere!***



Meddelelser

---

K1: Kursus- og fagintroduktion

**Underviser:** Thessa Jensen

**Undervisningstype:** Forelæsning og øvelser

Denne lektion vil gennemgå kurset og dets eksamensform.

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

Litteratur	Obligatorisk litteratur sideantal	Supplerende litteratur sideantal	Digital upload
Salen & Zimmerman (2004): Rules of Play. MIT Press (udvalgte dele)	25		
Aarseth, E. (1997). Cybertexts, kap. 1, s. 1 – 23.	23		
I ALT	48		

---

## K2: Digital narratologi og ludologi - klassiske tekster

**Underviser:** Thessa Jensen

**Undervisningstype:** Forelæsning og øvelser

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

Litteratur	Obligatorisk litteratur sideantal	Supplerende litteratur sideantal	Digital upload
Aarseth, E., (2012): "A Narrative Theory of Games", (Paper) FDG '12, May 29-June 1, 2012 Raleigh, NC, USA.	5		
Mawhorter, Mateas, Wardrip-Fruin & Jhala, (2014): "Towards a Theory of Choice Poetics".	8		
Hansen, O. E. (2009): "Computerspillet interaktive dramaturgi" In Peripeti 11-2009. s. 55-65	10		
Hansen, O. E. (2005): "At spille for at spille" in Spilletts verden, Walther & Jessen (ed.), Danmarks Pædagogiske Universitets Forlag, København s. 59 - 75	16		

Ryan M.-L. (2001): Narrative as Virtual Reality, The John Hopkins University Press, Baltimore/London	115		
I ALT	154		

---

### K3: Transmedia / Cross-media

UNDERVISER: Peter Vistisen

UNDERVISNINGSTYPE: Forelæsning og øvelser

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

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

---

### K4: Interaktive narrativer, del 1

**Underviser:** Jens F. Jensen

**Undervisningstype:** Foredrag og øvelser

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

Kursusgangen vil præsentere og diskutere begreber og fænomener som interaktive narrativer, plot

typer og interaktivitet, interaktivitetens poetik med mere.

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

## K5: Interaktive narrativer, del 2

**Underviser:** Jens F. Jensen

**Undervisningstype:** Forelæsning og øvelser

Beskrivelse og litteratur - se kursusgang K5: Interaktive narrativer, del 1

Litteratur	Obligatorisk litteratur sideantal	Supplerende litteratur sideantal	Digital upload

I ALT			

## K6: Designfiction del 1

**Underviser:** Peter Vistisen

**Undervisningstype:** Forelæsning og øvelser

Kursusgangen vil introducere feltet 'design fiction' som en særlig måde at arbejde med scenariebaseret design, hvor elementer fra storytelling, film og medievidenskab, samt retorik, anvendes til at skabe operative fremtidsscenarier. Målet er at kunne konstruere scenarier, der udforsker problemstillinger og muligheder der i et 5-10 årig sigte vil være relevante for et givent projekts stakeholders at tage stilling til - såsom ændringer i marked, teknologiske muligheder, brugerbehov eller større samfundsmæssige formationer.

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

Litteratur	Obligatorisk litteratur sideantal	Supplerende litteratur sideantal	Dig upl
Grand, S & Wiedmer, M (2010). Design Fiction: A Method Toolbox for Design Research in a Complex World. in proceedings of the DRS 2010. p. 1-16.	16		
Sterling, B. (2011). Patently Untrue, Wired.com article on design fiction, October 2013, retrieved from <a href="http://www.wired.co.uk/magazine/archive/2013/10/play/patently-untrue">http://www.wired.co.uk/magazine/archive/2013/10/play/patently-untrue</a> p. 1-16.	16		
Bleecker, J.( 2009). "Design Fiction: A Short Essay on Design, Science, Fact and Fiction". <a href="http://drbfw5wfjlxon.cloudfront.net/writing/DesignFiction_WebEdition.pdf">http://drbfw5wfjlxon.cloudfront.net/writing/DesignFiction_WebEdition.pdf</a>		97	
Kirby D. (2010) The Future is Now: Diegetic Prototypes and the Role of Popular Films in Generating Real-world Technological Development. Social Studies of Science 40/1, Sage	31		
I ALT	63		

## K7: Designfiction, del 2

**Underviser:** Peter Vistisen og Thessa Jensen

**Undervisningstype:** Forelæsning og øvelser

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

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

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

---

## K8: World Building - worldbuilding og subcreation

**Underviser:** Thessa Jensen

**Undervisningstype:** Forelæsning og øvelser

Kursusgangen undersøger worldbuilding i narrativer og computerspil.

Litteratur	Obligatorisk litteratur sideantal	Supplerende litteratur sideantal	Digital upload
Wolf, M. J. P. (2012). Building Imaginary Worlds. The Theory and History of Subcreation. Introduction, p. 1 - 15	15		
Wolf, M. J. P. (2012). Building Imaginary Worlds. The Theory and History of Subcreation. Circles of Authorship, p. 268-287	19		

Ryan, M.-L. (2014). Story/Worlds/Media: Tuning the Instruments of a Media-Conscious Narratology. In Ryan, M.-L. (ed.). Storyworlds across Media. Toward a Media-Conscious Narratology. p. 25-49	24		
Juul, J. (2014). On Absent Carrot Sticks: The Level of Abstraction in Video Games.  In Ryan, M.-L. (ed.). Storyworlds across Media. Toward a Media-Conscious Narratology. p. 173-192	19		
I ALT	77		

---