

**Skabelon for semesterbeskrivelse for uddannelser ved Aalborg Universitet****Semesterbeskrivelse 7.semester Oplevelsesdesign KA-OD (Aalborg)****Oplysninger om semesteret**

Skole: MPACT

Studienævn: Kommunikation og Digitale Medier

Studieordning: Kandidatuddannelsen i Informationsteknologi, Oplevelsesdesign 2018

Semesterets faglige profil

Uddannelsens 7. semester er forankret i et 5 ECTS-point modul i Agil konceptudvikling i et designforskningsperspektiv, et 15 ECTS-point projektmodul i "Oplevelsesdesign: Fra problem til koncept", et 5 ECTS-point studiefagsmodul "Oplevelser og æstetik" og et 5 ECTS-point valgfagsmodul. Der skrives projekt inden for temaet: "Fra problem til koncept". Der arbejdes med oplevelsesdesigns tidlige faser, hvor især analyser, empiriske undersøgelser og idéudvikling fører til koncept og konceptfremstillinger.

Semesterets organisering og forløb

Semesteret udgør 30 ECTS points. 1 ECTS point svarer til 27,5 times arbejde, og 30 ECTS point svarer således til **825 arbejdstimer eller 22 ugers fuldtidsarbejde** bestående af forberedelse til undervisning, undervisningsdeltagelse, gruppearbejde, vejledning og eksamener.

Projektaflevering er XX. december, 2018, senest kl. 12.00

Semesterkoordinator og sekretariatsdækningSemesterkoordinator: **Jens F. Jensen og Mette Skov**Studiesekretær: **Jette Due****Modulbeskrivelse****Modultitel, ECTS-angivelse**

"Oplevelsesdesign: fra problem til koncept" (IT-based Experience Design: From Problem to Concept)
15 ECTS-point.

Placering

7. Semester

Modulansvarlig**Jens F. Jensen og Mette Skov****Type og sprog**

Projektmodul

Dansk

Mål**Viden om:**

- teori, metode og praksis inden for oplevelsesdesign med særligt fokus på designprocessens tidlige faser,

herunder brugerstudier og interessentinddragelse samt skitsering/visualisering af idéer

- forskellige designparadigmers grundlag og praksisser
- tilgange til at iscenesætte og strukturere oplevelser og oplevelsesrammer med inddragelse af digitale teknologier
- videnskabsteoretiske problemstillinger med relevans for it-baseret oplevelsesdesign.

Færdigheder i:

- at udføre bruger- og interessentorienterede aktiviteter i analyse- og designarbejdet
- at anvende teknikker til idégenerering, skitsering og visualisering af oplevelsesdesignkoncepter
- at kunne reflektere over og vurdere digitale teknologiers potentiale som en integreret del af det udviklede oplevelsesdesign.

Kompetencer til:

- at indsamle, systematisere, analysere, syntetisere og omsætte viden om brugere, praksisser og situationer, samt designproblemer og -behov i forhold til it-baseret oplevelsesdesign
- kritisk og konstruktivt at planlægge og deltage i problemanalyse og udviklingsopgaver inden for oplevelsesdesign med fokus på idégenerering
- at indgå i fagligt og tværfagligt samarbejde omkring it-baseret oplevelsesdesign med en professionel tilgang samt at kunne indgå i designprocesser, der sammentænker menneskelige værdier og handlemåder, æstetiske praksisser, teknologi og forret

Fagindhold

Modulet skal sætte den studerende i stand til at indgå analytisk, kreativt, kritisk og praktisk i designprocessens tidlige faser med fokus på udviklingen af et koncept, som tager afsæt i enten et aktuelt problem eller behov i en given kontekst eller en præliminær designidé. For begge tilgange er det centralt, at de relateres til en given kontekst, så undersøgelser og designaktiviteter løbende kan inkorporeres i designprocessen.

Gennem modulet vil der være fokus på problemafkodning og idéanalyse, bruger/forbrugerundersøgelser, kreativitet og innovation inden for it-baseret oplevelsesdesign. Der lægges vægt på brugercentrerede og interessentinvolverende tilgange, kunstneriske og designerinitierede tilgange, oplevelsesbaseret innovation – dvs. oplevelsesdesign, der sammentænker menneskelige værdier og handlemåder, æstetiske praksisser, teknologi og forretning. Desuden skal den studerende sættes i stand til at reflektere over modulets indhold i forhold til fagets videnskabsteori.

I tilknytning til modulet udbydes undervisning inden for følgende områder:

- it-baserede oplevelsesteknologier
- design og designprocesser, herunder evaluering
- kreativitetsteknikker
- fagets videnskabsteori.

I tilknytning til det problemorienterede projektarbejde tilbydes faglig vejledning.

Omfang og forventet arbejdsindsats

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

Modulaktiviteter (kursusgange med videre)

NEDENSTÅENDE UDFORMES I MOODLE

[En beskrivelse af hvordan fagindholdet udmøntes for det kommende semester samt en beskrivelse af andre særlige forhold der gør sig gældende for det specifikke semester \(fx organisatoriske, strukturelle, studiemæssige m.m.\)](#)

[En redegørelse for afløsning ved aktiv deltagelse \(hvis det er en eksamensmulighed\)](#)

[En oversigt over modulets undervisere](#)

[Link til gældende skema](#)

For hver undervisningsaktivitet (eksempelvis kursusgange, workshops med videre) angives:

- Undervisningens karakter (forelæsning, workshop, øvelse, gruppearbejde etc.)
- Undervisningsaktivitetens titel og nummer (i nævnte rækkefølge), kortfattet beskrivelse af aktiviteten (kursusmanchet) samt aktivitetens relation til modulets læringsmål
- Underviser(e)
- Angivelse af anvendt og anbefalet litteratur – herunder en samlet opgørelse over antal sider, samt hvilke tekster der uploades (nedenstående tabel anvendes)
- Slides og øvrige ressourcer

Eksamen

Prøve 2

En ekstern mundtlig prøve i "Oplevelsesdesign: fra problem til koncept" (IT-based Experience Design: From Problem to Concept)

Prøven foregår som en samtale mellem den/de studerende, eksaminator og censor med udgangspunkt i det skriftlige arbejde, hvad enten dette er udarbejdet individuelt eller i samarbejde med andre. Projektreporten/det skriftlige arbejde betragtes som gruppens fælles ansvar.

Projektreporten udgør grundlaget for eksamination og bedømmelse. Der foretages en samlet bedømmelse af projektreporten inklusive konceptvisualiseringer og den mundtlige præstation.

Litteraturgrundlag: Minimum 1000 standardsider vejledergodkendt, selvvalgt litteratur i tilknytning til projektet.

Sidetal: Projektreporten skal minimum være på 15 sider og maximum 20 sider pr. studerende (dog maximum 30 sider ved individuel studerende).

Normeret prøvetid: Prøvetiden er normeret til 20 minutter pr. studerende og 10 minutter pr. gruppe til votering og karaktergivning, dog højst i alt to timer ved store grupper, 30 minutter i alt ved individuelle prøver.

Sprog: Projektreporten kan efter studienævnets godkendelse skrives på et fremmedsprog.

Bedømmelsesform: En karakter efter 7-trinsskalaen.

Ved en mundtlig gruppe-prøve skal den enkelte studerende eksamineres på en sådan måde, at det sikres, at der foretages en individuel bedømmelse.

Omfang: 15 ECTS-Point

Projektreporten og den mundtlige samtale skal demonstrere, at den studerendes opfylder de faglige mål beskrevet ovenfor.

Ved bedømmelsen af prøvepræstationen vil der med henblik på opnåelse af karakteren 12 blive lagt vægt på, at den studerende indløser ovenstående krav på en fyldestgørende, selvstændig og overbevisende måde.

Modulbeskrivelse

Modultitel, ECTS-angivelse

"Agil konceptudvikling i et designforskningsperspektiv" (Agile concept development in a design research perspective).

5 ECTS

Placering

7. Semester

Modulansvarlig

Se tilsvarende beskrivelse for 7. sem. IDM

Type og sprog

Studiefagsmodul

Dansk

Mål

Viden om:

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

Færdigheder i:

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

Kompetencer til:

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

Fagindhold

Modulet introducerer de studerende til i professionelt reflektivt 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'.

Omfang og forventet arbejdsindsats

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

Modulaktiviteter (kursusgange med videre)**NEDENSTÅENDE UDFORMES I MOODLE**

En beskrivelse af hvordan fagindholdet udmøntes for det kommende semester samt en beskrivelse af andre særlige forhold der gør sig gældende for det specifikke semester (fx organisatoriske, strukturelle, studiemæssige m.m.)

En redegørelse for afløsning ved aktiv deltagelse (hvis det er en eksamensmulighed)

En oversigt over modulets undervisere

Link til gældende skema

For hver undervisningsaktivitet (eksempelvis kursusgange, workshops med videre) angives:

- *Undervisningens karakter (forelæsning, workshop, øvelse, gruppearbejde etc.)*
- *Undervisningsaktivitetens titel og nummer (i nævnte rækkefølge), kortfattet beskrivelse af aktiviteten (kursusmanchet) samt aktivitetens relation til modulets læringsmål*
- *Underviser(e)*
- *Angivelse af anvendt og anbefalet litteratur – herunder en samlet opgørelse over antal sider, samt hvilke tekster der uploades (nedenstående tabel anvendes)*
- *Slides og øvrige ressourcer*

Eksamen

Prøve 1

En intern skriftlig prøve i "Agil konceptudvikling i et designforskningsperspektiv" (Agile concept development in a design research perspective).

Prøven har form af en bunden 3dages hjemmeopgave. Der gives bedømmelsen bestået/ikke bestået. Den skriftlige besvarelse skal demonstrere de læringsmål, som er angivet ovenfor. Prøven kan afløses ved tilfredsstillende aktiv deltagelse i kursusundervisningen, hvilket indebærer indløsning af samtlige opgaver, som stilles i løbet af kurset samt mindst 80% tilstedeværelse.

Modulbeskrivelse

Modultitel, ECTS-angivelse

"Oplevelser og æstetik" (Experience and Aesthetics).
5 ECTS

Placering

7. Semester

Modulansvarlig

Christian Jantzen og Falk Henrich

Type og sprog

Studiefagsmodul
Dansk

Mål

Viden om:

- oplevelsesbegrebets idéhistorie: mellem underholdning og erfaringsdannelse
- oplevelsens fysio-psykologiske struktur
- æstetik som systematisk udforskning af sanselig erkendelse
- æstetiske virkemidler i oplevelsesdesign
- æstetik i forhold til computerbåren og interaktive teknologier.

Færdigheder i:

- at anvende relevante fysio-psykologiske perspektiver til at beskrive oplevelser
- analytisk at kunne vurdere og reflektere over de æstetiske virkemidler, der kan anvendes i tilrettelæggelsen af it-baserede oplevelser
- kritisk at kunne vurdere fordele og ulemper ved æstetikdrevne designpraksis

Kompetencer til:

- selvstændigt at kunne afgrænse og udføre en teoretisk og analytisk undersøgelse af oplevelsens fysio-psykologiske kendetegn
- at kunne overskue og vurdere konsekvenserne af forskellige æstetiske virkemidler for oplevelsen
- at forholde sin teoretiske og analytiske tilgang til oplevelse og æstetik til praksis med henblik på omsætning til design af it-baserede oplevelser.

Fagindhold

Modulet giver den studerende en grundig indføring i sammenhængen mellem oplevelser og erfaringsdannelse samt i æstetik som den systematiske praksis, der kan frembringe denne sammenhæng. Fokus er på oplevelsens fysiologiske, emotionelle, kognitive og meningsskabende aspekter og på filosofiske perspektiver og strukturelle kendetegn, som ligger til grund for æstetikens oplevelses- og erfaringskabende virkemidler. Hensigten er, at den studerende tilegner sig færdigheder i forhold til disse virkemidler, så vedkommende selvstændigt kan beskrive, konstruere og vurdere oplevelsesorienterede fænomener og forholde sig teoretisk reflekteret til designets modtagere, formål, kontekst og teknologi.

I tilknytning til modulet afholdes kurser og øvelser inden for følgende områder:

- oplevelser og identitet i idéhistorisk belysning
- oplevelsens fysio-psykologiske struktur
- filosofisk æstetik og æstetisk teori
- æstetik og mediekunst
- æstetikdrevne designpraksis.

Omfang og forventet arbejdsindsats

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

ser, vejledning og eksamener

Modulaktiviteter (kursusgange med videre)

NEDENSTÅENDE UDFORMES I MOODLE

En beskrivelse af hvordan fagindholdet udmøntes for det kommende semester samt en beskrivelse af andre særlige forhold der gør sig gældende for det specifikke semester (fx organisatoriske, strukturelle, studiemæssige m.m.)

En redegørelse for afløsning ved aktiv deltagelse (hvis det er en eksamensmulighed)

En oversigt over modulets undervisere

Link til gældende skema

For hver undervisningsaktivitet (eksempelvis kursusgange, workshops med videre) angives:

- *Undervisningens karakter (forelæsning, workshop, øvelse, gruppearbejde etc.)*
- *Undervisningsaktivitetens titel og nummer (i nævnte rækkefølge), kortfattet beskrivelse af aktiviteten (kursusmanchet) samt aktivitetens relation til modulets læringsmål*
- *Underviser(e)*
- *Angivelse af anvendt og anbefalet litteratur – herunder en samlet opgørelse over antal sider, samt hvilke tekster der uploades (nedenstående tabel anvendes)*
- *Slides og øvrige ressourcer*

Eksamen

Prøve 3

En intern skriftlig prøve i "Oplevelser og æstetik" (Experience and Aesthetics).

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.

Sprog: Opgavebesvarelsen kan efter studienævnets godkendelse udarbejdes på et fremmedsprog.

Bedømmelsesform: Karakter efter 7-trinsskalaen.

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

Ved bedømmelsen af prøvepræstationen vil der med henblik på opnåelse af karakteren 12 blive lagt vægt på, at den studerende indløser modulets mål på en fyldestgørende, selvstændig og overbevisende måde.

OPLEVELSESDSIGN: "FRA PROBLEM TIL KONCEPT" (KDM_KA_OPLEVELSESDSIGN_AAL)

Hovedsektion

Modulaktiviteter (kursusgange med videre)

Der skrives projekt inden for temaet: "Fra problem til koncept". Der arbejdes med oplevelsesdesigns tidlige faser, hvor især analyser, empiriske undersøgelser og idéudvikling fører til koncept og konceptfremstillinger.

Kurset under projektmodulet støtter op om temarammen: "Oplevelsesdesign: Fra problem til koncept". Det består af fire delmoduler: 1) IT-baserede oplevelsesteknologier, 2) Designprocesser og evaluering, 3) Kreativitetsteknikker og 4) Videnskabsteori.

Kursusindholdet og litteraturen evalueres i forbindelse med projekteksamen.

Delmodul A: IT-baserede oplevelsesteknologier (ITBO)

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.

Kurset afvikles over fire kursusgange. Kursusgangene vil veksle mellem forelæsninger, dialog, øvelser og workshops. Kursusindholdet vil være case-baseret.

1. Kursusgang: Oplevelsesøkonomi og Oplevelsesdesign,

v. Jens F. Jensen (3 lektioner)

På denne kursusgang ser vi på de grundlæggende definitioner, beskrivelser og forståelser af Oplevelsesøkonomi og oplevelsesdesign. Vi ser på forskellige tilgange til området, retninger og positioner samt aktuelle trends og tendenser.

Undervisningens form: Forelæsning, dialog, øvelser og workshop.

Litteratur:

	Pri. Litt.	Sekundær	Dig. sideantal
Pine, J., & Gilmore J. (1998). Welcome to the Experience Economy. Harvard Business Review, July-August 1998. p. 97-106			9
Bille, Trine (2009). Oplevelsesøkonomiens betydning i økonomien og kulturpolitikken. In Nordisk Kulturpolitik Tidsskrift nr.1, 2009. p. 1-15			15

Boswijk, Albert; Thijssen, Thomas, & Peelen, Ed (). A New Perspective on the Experience Economy.	11	
https://www.researchgate.net/profile/Thomas_Thijssen/publication/237420015_A_New_Perspective_on_the_Experience_Economy_Meaningful_Experiences/links/55f16f5808aef559dc471672.pdf		
Erhvervs- og Byggestyrelsen og Center for Kultur- og Oplevelsesøkonomi (2011). Vækst via Oplevelser. Erhvervs- og Byggestyrelsen. p. 1-41	41	
Pine, J., & Gilmore J. (1999). Welcome to the Experience Economy. Work is Theatre & every Business a Stage. Boston, Mass.: Harvard Business School Press. Dele kan læses på		x
https://books.google.dk/books?hl=da&lr=&id=5hs-tyRrSXMC&oi=fnd&pg=PA1&dq=experience+economy&ots=IKp-4viOne&sig=0xQqOkntHMznzA_ZNf9Lr3rBFlo&redir_esc=y#v=onepage&q=experience%20economy&f=false		
I alt	76	

2. Kursusgang: The Multiverse – de digitale mediers uendelige oplevelsesmuligheder

v. Jens F. Jensen (3 lektioner)

B. J. Pine - en af forfatterne bag klassikeren inden for oplevelsesøkonomi-litteraturen: The Experience Economy fra 1999 - udgav i 2011 sammen med K. C. Korn en ny bog under titlen: Infinite possibility. Creating Customer Value on the Digital Frontier.

I bogen præsenterer de 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 oplevelsesøkonomi og oplevelsesdesign.

Undervisningens form: Forelæsning, dialog, øvelser og workshop.

Litteratur:

Pri. Litt.	Sekundær	Dig.
sideantal	litteratur	upload
	sideantal	

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. p. 3-25	22
I alt	22

3. kursusgang: Oplevelsesdesign og IT-baseret oplevelsesdesign,

v. Jens F. Jensen (3 lektioner)

Kursusgangen vil introducere til oplevelsesdesign og særligt 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:

	Pri. Litt. sideantal	Sekundær litteratur, sideantal	Dig. upload
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 http://goodgestreet.com/docs/forlizziDIS00.pdf	4		
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.	7		
Hassenzahl, Marc (2010). Experience Design: Technology for All the Right Reasons, Synthesis Lectures on Human-Centered Informatics.	85		
Wright, P. & McCarthy, J. (2010). Experience-centered design: design, users and communities in dialogue. Morgan & Claypool Publishers (uddrag).	95		
McCarthy, John, & Peter Wright (2007). Technology as Experience. MIT Press (uddrag)	40		

4. kursusgang: Oplevelser, værdiskabelse og nye IT-baserede forretningsmodeller

V. Søren Smed (3 lektioner)

Oplevelsesøkonomien bygger på forståelsen af, at oplevelser er attraktive for forbrugere og at forbrugere i stigende grad har efterspurgt oplevelser og oplevelseselementer i forbindelse med varer, services og aktiviteter i al almindelighed. Oplevelser generer således i den forståelse værdi. Men værdi er et flygtigt begreb, der kan forstås på flere forskellige måder. For forbrugeren vil det typisk være i form af et produkt eller en service man på en eller anden måde værdsætter, imens det for producenten ofte vil være med tanke på økonomisk værdi. Vi vil i disse lektioner se nærmere på, hvordan oplevelser kan forstås som en vare, hvordan oplevelser på forskellig vis knytter sig værdibegrebet samt, hvordan værdiskabelse og oplevelser som så meget andet også er under forandring i den digitale udvikling.

Litteratur:

	Primær litteratur sideantal	Sekundær litteratur sideantal	Digital upload
Prebensen, N. K. (2014). Facilitating for enhanced experience value. In D. Eide, E. L. Madsen, & G. A. Alsos (Eds.), Handbook of research on Innovation in Tourism Studies (pp. 154–177). Edward Elgar Publishing Limited. Online adgang via AUB: https://www.elgaronline.com/view/9781782548409.xml	25		
Hutter, M. (2011). Infinite Surprises: On the Stabilization of Value in the Creative Industries. In J. Beckert & P. Aspers (Eds.), The Worth of Goods. Valuation and Pricing in the Economy (pp. 201–220). OXFORD UNIVERSITY PRESS. Artikel uploades i Moodle	19		
Holbrook, M. B. (1999b). Introduction to Consumer Value. In M. B. Holbrook (Ed.), Consumer Value: a framework for analysis and research (Elektronisk, pp. 1–28). S. 1 – 13. Online adgang via AUB: https://ebookcentral.proquest.com/lib/aalborguniv-ebooks/reader.action?docID=169693&ppg=8	13		
Ng, I. C. L. (2014). Creating new markets in the digital economy: value and worth. New York: Cambridge University Press. S. 1 – 13 lægges til gennemsyn i dueslag. Den resterende del af bogen er sekundærlitteratur.	13	224	
I alt	70		
Delmodul i alt	399		

Delmodul B: Design & designprocesser (D&D)

1. Kursusgang: Design og designprocesser – et overblik og grundlæggende principper

v. Mette Skov (2 lektioner)

Denne kursusgang vil introducere til design og designprocessen. Vi vil gennemgå forskellige definitioner af og tilgange til design samt undersøge forskellige designprocesmodeller. Derudover vil vi se på forskellige perspektiver på oplevelsesdesign og hvilken rolle IT har.

Litteratur:

	Pensum sideantal	Supplerende litteratur sideantal	Dig. upload
Buchanan, R. (2001). Design research and the new learning. Design issues, 17(4), 3-23.	20		
Hassenzahl, M., & Tractinsky, N. (2006). User experience-a research agenda. Behaviour & information technology, 25(2), 91-97.	7		
Sanders, L. (2008). An evolving map of design practice and design research. Interactions, 15(6), 13-17.	5		
Wright P., McCarthy J., Meekison L. (2003) Making Sense of Experience. In: Blythe M.A., Overbeeke K., Monk A.F., Wright P.C. (eds) Funology. Human-Computer Interaction Series, vol 3. Springer, Dordrecht	11		

Rogers, Y., Sharp, H., & Preece, J. (2011). Interaction design: Beyond human computer interaction. Chichester, U.K.: Wiley. (Kapitel 9: The process of interaction design).	31
Dubberly, H. How do you design? A compendium of models.	147
I alt	43

2. Kursusgang: Brugeranalyse - udforskning af brugerens behov, interesser og kontekst

v. Mette Skov (3 lektioner)

Som oplevelsesdesigner skal du kunne analysere og vurdere brugeres behov og forventninger i forhold til (digitale) oplevelsesprodukter. Udgangspunktet for denne undervisningsgang er, at vi gennem brugeranalyse kan informere designprocessen. Vi skal arbejde med to konkrete metoder, etnografisk observation og cultural probes, der kan give indsigt i brugerens behov, praksis og kontekst.

Litteratur:

	Pensum sideantal	Supplerende litteratur sideantal	Dig. upload
Dourish, P. (2014). Reading and interpreting ethnography. In Ways of knowing in HCI (pp. 1-23). Springer: New York.	23		
Gaver, W., Dunne, T., and Pacenti, E. Cultural Probes. Interactions . Vol VI, No. 1 January+February (1999), 21-29.	9		
Mattelmäki, T. (2005). Applying probes – from inspirational notes to collaborative insights. CoDesign, 1(2), 83-102, Adgang via AUB: https://doi.org/10.1080/15719880500135821	20		
Rogers, Y., Sharp, H., & Preece, J. (2011). Interaction design: Beyond human computer interaction. Chichester, U.K.: Wiley. (Kapitel 7: Data gathering).		46	
	52		

3. Kursusgang: Dataanalyse og design syntese

v. Mette Skov (3 lektioner)

Denne kursusgang fokuserer på næste trin i designprocessen, og vi skal arbejde med, hvordan vi kan bearbejde og analysere indsamlede data og omdanne datamaterialet til indsigter, vi kan bruge i den videre designproces. Kursusgangen kobler sig direkte til projektarbejdet og introducerer metoderne affinity diagrammer og personas

Litteratur:

	Pensum sideantal	Supplerende litteratur sideantal	Dig. upload
Adlin, T., & Pruitt, J. (2010). The essential persona lifecycle: Your guide to building and using personas. Morgan Kaufmann. Kapitel 1-3. (19 s.)	19		
Grudin, J., & Pruitt, J. (2002, January). Personas, participatory design and product development: An infrastructure for engagement. In PDC (pp. 144-152).	9		
Kolko, J. (2010). Abductive thinking and sensemaking: The drivers of design synthesis. Design Issues, 26(1), 15-28.	14		
Kolko, J. (2011). Exposing the magic of design: A practitioner's guide to the methods and theory of synthesis. Oxford University Press. (Kapitel 6+7).	89		
Scupin, R. (1997). The KJ method: a technique for analyzing data derived from Japanese ethnology. Human organization, 56(2), s. 233-337.		5	
I alt	131		

Delmodul i alt	226
----------------	-----

Delmodul C: Kreativitetsteknikker

1. Kursusgang: Kreativitet og innovation 1

v. Jens F. Jensen (2 lektioner)

På denne kursusgang gennemgår vi forskellige teorier om kreativitet og innovation. Hvordan kan man definere og forstå kreativitet? Hvordan kan man definere og forstå innovation? Og hvad er forholdet mellem kreativitet og innovation? Desuden kigger vi på en række forskellige innovationsformer.

Litteratur:

	Pri. Litt. sideantal	Sekundær litteratur sideantal	Dig. upload
Amabile, T. M. (1983). The social psychology of creativity: A componential conceptualization. Journal of personality and social psychology, 45(2), 357-376.	19		
Sternberg, R. J., & Lubart, T. I. (1999). The concept of creativity: Prospects and paradigms. Handbook of creativity. (s. 3-15).Cambridge: Cambridge University Press.	12		
I alt	31		

2. Kursusgang: Kreativitetsteknikker i praksis & projektrelateret

v. Søren Smed

I denne kursusgang og de følgende to skabes overblik over forskellige kategorier af kreativitetsteknikker og argumenter for brugen af dem. Kursusgangene vil desuden vise overlappet mellem kreativitetsteknikker til de dele af design processen hvor der arbejdes med ideation, dvs. idégenerering og –udvikling. Kursusgangene har derfor en naturlig sammenhæng med delmodulet i design og designprocesser. Der vil være overlap til design games, som en co-design/co-creation design metode typisk anvendt op til og som en del af ideation. Grupperne får herefter til opgave at sammensætte en kort kreativ workshop til en anden gruppe med udgangspunkt i deres projekt og proces. Som afslutning på kursusgangene kigger vi dels på hvordan de enkelte teknikker virkede for grupperne og dels på hvordan en sådan proces kan dokumenteres og analyseres i et projekt. Man vil på forhånd skulle forberede sig og orienterer sig i forskellige kategorier af kreativitetsteknikker.

Litteratur:

	Pensum sideantal	Supplerende litteratur sideantal	Dig. upload
Gudiksen, S. (2015). Co-designing business models: Engaging emergence through design games. Ph.D. Dissertation. Aalborg University. (s. 43-84)	41		
Tassoul, M. (2007). Creative facilitation: a Delft approach. VSSD. (s. 21-94)	73		Køb
Sanders, L., & Stappers, P. J. (2012). Convivial design toolbox: Generative research for the front end of design. BIS. (Kapitel 1, 2 & 3 – s. 14-96)	82		
Michalko, M. (2010). Thinkertoys: A handbook of creative- thinking techniques. Ten Speed Press.		379	Køb
Burkus, D. (2013). The myths of creativity: The truth about how innovative companies and people generate great ideas. John Wiley & Sons.		193	Køb
	196	572	

3. Kursusgang: Kreativitet og innovation & kreativitetsteknikker

v. Jens F. Jensen (3 lektioner)

På denne kursusgang fortsætter vi gennemgangen af forskellige teorier om kreativitet og innovation. Desuden kigger vi på en række forskellige kreativitetsteknikker og innovationsformer

Litteratur:

	Pri. Litt. sideantal	Sekundær litteratur sideantal	Dig. upload

Antal, Ariane Berthoin (2009). Transforming organisations with the arts. TILLTEurope. p. 1-83	83
I alt	83
Delmodul i alt	269

Videnskabsteori, 7. semester. OD, efterår 2017

Kursusholdere: Bo Allesøe Christensen & Rasmus Grøn

Videnskabsteorien kommer til at være en kombination af teoretiske overvejelser rettet imod oplevelsesbegrebet – primært med afsæt i fænomenologien og hermeneutikken – og praktiske øvelser rettet imod, hvordan videnskabsteori indarbejdes i opgaver.

1. Kursusgang: Videnskabsteori – principper og praksis (2 timer)

Med udgangspunkt i den angivne tekst vil denne kursusgang introducere til Videnskabsteorien i et fagspecifikt perspektiv og dens principper og funktion i det akademiske arbejde, herunder hvordan begrebet interaktion har udviklet sig (Dourish-teksten). For at relatere disse principper til praksis, skal de studerende som forberedelse forholde sig til Ragans pointer og refleksionsspørgsmål til deres Bachelorprojekter.

Litteratur:

	Pri. litt. sideantal	Sekundær litt. Sideantal	Dig. upload
Ragans, Vanessa (2015). Anvendt videnskabsteori – reflekteret teoribrug i videnskabelige opgaver. København: Samfundslitteratur, pp. 11-32	21		
Dourish, P. (2001) Where the action is. The foundations of embodied interaction. MIT-Press, pp. 1- 23	22		
I alt	43		

2. Kursusgang: Oplevelser, fænomenologi og design (2 timer)

Kursusgangen giver en idéhistorisk ramme for at forstå oplevelsesbegrebet, og sætter dette i relation til design og interaktion. I forlængelse heraf arbejdes der med Dourishs fænomenologiske tilgang som et centralt eksempel på det metodiske akademiske arbejde med oplevelser.

Litteratur:

	Pri. litt. sideantal	Sekundær litt. Sideantal	Dig. upload
Martin Jay (2005). Returning to the body through aesthetic experience. From Kant to Dewey, i Jay, Martin (2005) Songs of experience. University of California Press, pp 131-170	39		
Gadamer, H. G. (1960). On the history of the word Erlebnis, The concept of erlebnis, the limits of erlebniskunst, i Truth and Method, pp. 53-70	17		
Dourish, P. (2001) Where the action is. The foundations of embodied interaction. MIT-Press, pp. 99-126	27		
	83		

3. kursusgang: Forskellige tilgange til sammenhængen mellem design og forskning (2 timer)

Kursusgangen fokuserer på, hvordan humanistiske forskningstraditioner kan forenes med designteorier og -metoder. Der vil blive lagt vægt på at designe det videre forløb i forbindelse med projektarbejdet med særlig henblik på de udfordringer, de enkelte projektgrupper står med.

Litteratur:

	Pri. litt. sideantal	Sekundær litt. Sideantal	Dig. upload
Bayazit, N. (2004). Investigating Design: A Review of Forty Years of Design Research. Design Issues, 20(1), 16–29.	13		
Dourish, P. (2001) Where the action is. The foundations of embodied interaction. MIT-Press, pp. 155-188	33		
Faste, T., & Faste, H. (2012). Demystifying "design research": Design is not research, research is design. Proceedings of the IDSA. from http://www.academia.edu/download/30962088/demystifying_design_research.pdf	8		

4. kursusgang: Videnskabsteori i projektarbejdet (2-3 timer)

I lyset af de foregående kursusgange vil denne afsluttende kursusgang gennem diskussion og evt. oplæg behandle gruppernes udfordringer og refleksioner ifm. de videnskabsteoretiske dimensioner af projektarbejdet.

	Pri. litt. sideantal	Sekundær litt. Sideantal	Dig. upload
Ragans, Vanessa (2015). Anvendt videnskabsteori – reflekteret teoribrug i videnskabelige opgaver. København: Samfundslitteratur, pp 233-252	19		
	19		
Delmodul i alt	208		

Sider i alt 935 (det tilføjes yderligere ca. 115 siden senere)



Announcements
