

**Skabelon for semesterbeskrivelse for uddannelser ved Aalborg Universitet****Semesterbeskrivelse 9.semester Interaktive Digitale Medier KA-IDM (Aalborg)****Oplysninger om semesteret**

Skole: MPACT

Studienævn: Kommunikation og Digitale Medier

Studieordning: Kandidatuddannelsen i Interaktive Digitale Medier 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 "Konceptudvikling af interaktive digitale medier", et 5 ECTS-point studiefagsmodul "Digital narratologi" og et 5 ECTS-point valgfagsmodul.

Semesterets organisering og forløb

9.semester for jer der er på DADIU – I følger informationerne, der kommer fra DADIU, Jette Due eller Claus Rosenstand!

9.semester praktik er meget anderledes end jeres tidligere semestre. På 9.semester skal I i praktik – her sidder I ude i en virksomhed og henter informationer fra studiet, på de andre semestre har I siddet på studiet og hentet empiri i virksomhederne. Langt de fleste timer min. 30 timer pr uge lægger i den praktiske virkelighed, resten af timerne bruger I på praktikrapporten, specialesynops og opgaven i forskningsmetodologi. Det er en rigtig god ide at forstå jeres praktik som 'deltagende observation' – ifht at beskrive organisationen og egen rolle heri - og fastholde jeres data og observationer i en portfolio. I forbindelse med løsning af opgaver er det andre metoder, I trækker på. Efter praktikken kommer specialet, så være obs på om der er cases fra praktikken, du kan arbejde videre med i specialet. Det vil få 9. Og 10. Semester til at hænge godt sammen, og alt andet lige være en fordel i forbindelse med specialeskrivningen.

Efter praktikken er kommet godt i gang, holdes der en midtjysevaluering hvor alle praktikanter (dem der kan, vil og har lyst) og vejledere mødes og udveksler erfaringer og læring fra praktikken. Midtvejs ligger om formiddagen og 1. Kursusgang i forskningsmetodologi ligger om eftermiddagen. Datoen er onsdag den 10.10.18 fra kl 9.15 – 16.00.

Deadline for godkendelse af litteratur er 6. December 2018 – litteraturen godkendes af vejleder.

Specialesynopsen: Der lægges en template ud i moodle, som skal udfyldes med emne for specialet, medlemmer af gruppen og ønsker for vejleder. Aflevering 1.12. (Er ikke sikker på dette er rigtig??)

Praktikrapporten afleveres digitalt 20.12.18. og eksamen ligger i 2. uge i januar 2019.

Opgaven i forskningsmetodologi skal afleveres 1.12. 2019.??

Semesterkoordinator og sekretariatsdækningSemesterkoordinator: **Janne Bang**Studiesekretær: **Jette Due**

Modulbeskrivelse

Modultitel, ECTS-angivelse

"Interaktive digitale medier i praksis" (Interactive Digital Media in Practice). Valgmulighed 1 af 2
25 ECTS-point.

Placering

9. Semester

Modulansvarlig

Janne Bang

Type og sprog

Projektmodul

Dansk

Mål

Viden om:

- uddannelsens teorier, metoder og designtilgange på baggrund af mødet med en specifik praksis
- kommunikationsteori samt forhandlings- og præsentationsteknikker
- den konkrete arbejdsvirkelighed, som uddannelsen er rettet mod
- udfordringer, begrænsninger og potentialer i interaktive digitale medier i praksis.

Færdigheder i:

- at kommunikere, forhandle og samarbejde med relevante partnere i forhold til behovsvurdering, design, markedsføring, realisering m.m. af det under modulet udarbejdede digitale medieprodukt/koncept
- effektivt at præsentere ideer og projekter for partnere og interessenter
- at designe, implementere og evaluere digitale medieprodukter på videnskabeligt grundlag i samspil med specifikke partnere og interessenter
- at evaluere sit eget projekt, såvel som generelt at evaluere og konsekvensvurdere digitale medieprodukter i relation til en given virksomheds- og organisationskontekst.

Kompetencer til:

- at operationalisere og anvende uddannelsens teorier og metoder til at identificere, analysere og vurdere behov og muligheder for designet af digitale medieprodukter i mødet med en konkret praksiskontekst
- at redegøre for det udarbejdede design og for de teoretiske og metodiske overvejelser, der ligger til grund herfor samt generelt at evaluere og konsekvensvurdere design og implementering af digitale medieprodukter
- at inddrage, operationalisere, analysere og vurdere teorier omkring erhvervsrettet kommunikation og markedsføring i forhold til samarbejdspartnere
- at redegøre for det praksisorienterede forløb, herunder dets udgangspunkt, kontekst, processer og resultater
- at udføre projektledelse og projektstyring og gennemføre fagligt og tværfagligt samarbejde og påtage sig et professionelt ansvar
- at analysere og vurdere forretningspotentialer.

Fagindhold

Modulet omhandler digital mediedesigns praktiske virkelighed. I en ekstern virksomhed, organisation eller institution indgår den studerende i udarbejdelsen af et eller flere koncepter/produkter eller et delelement af et eller flere koncepter/produkter, der involverer digitale elementer på baggrund af analyser af behov og muligheder. Modulet består af et 3-4 måneders projektorienteret forløb, hvor den studerende oparbejder en bevidsthed om og indsigt i den konkrete arbejdsvirkelighed, som uddannelsen er rettet mod. Arbejdsforløbet skal belyses teoretisk og metodisk ud fra kandidatuddannelsens samlede faglighed.

Som en del af det projektorienterede forløb forudsættes det, at den studerende foretager et interview med virksomheden, organisationen eller institutionen hvori forløbet foregår. Interviewet skal belyse virksomhedens, organisationens eller institutionens behov for den studerendes viden, kompetencer og færdigheder. Interviewet er bilag til den studerendes skriftlige arbejde, men indgår i øvrigt heri i en behandlet, kort sammenfattet form.

Der kan i særlige tilfælde af studienævnet gives tilladelse til, at det projektorienterede projekt ikke udarbejdes i

en virksomhed eller organisation men på universitetet i forhold til en konstrueret virksomhedscase.

I tilknytning til modulet udbydes:

- en midtvejsevaluering midt i forløbet samt en slutevaluering efter praktikperioden
- et virtuelt læringsforløb gennem praktiksemesteret, som omhandler præsentationsteknikker, forhandlingsteknik, virksomhedskommunikation, mm.

Der tildeles en vejleder, og undervisningen organiseres som et projektorienteret forløb i en virksomhed eller organisation.

Omfang og forventet arbejdsindsats

Modulet udgør 25 ECTS points. 1 ECTS point svarer til 27,5 times arbejde, og 25 ECTS point svarer således til 687,5 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 8

En intern, mundtlig prøve i: "Interaktive digitale medier i praksis" (Interactive Digital Media in Practice).

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. Projektrapporten/det skriftlige arbejde betragtes som gruppens fælles ansvar. Projektrapporten udgør grundlaget for eksamination og bedømmelse, og der foretages en samlet bedømmelse af projektrapporten og den mundtlige præstation.

Litteraturgrundlag: Minimum 500 standardsider vejledergodkendt, selvvalgt litteratur i tilknytning til projektet.

Sidetal: Projektrapporten 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.

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: 25 ECTS-Point

Projektrapporten 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 læringsmål på en fyldestgørende måde med ingen eller få uvæsentlige mangler.

Modulbeskrivelse

Modultitel, ECTS-angivelse

"Computerspil ved Det Danske Akademi for Digital, Interaktiv Underholdning (DADIU)" (Computer Games at the National Academy of Digital Interactive Entertainment)(DADIU)). Valgmulighed 2 af 2
25 ECTS-point.

Placering

9. Semester

Modulansvarlig

Claus Rosenstand

Type og sprog

Projektmodul
engelsk

Mål

Viden om:

- spilindustriens arbejdsprocesser og produktionsformer, baseret på højeste internationale forskning inden for modulets område og udbygget indsigt i andre kompetence- og faggruppers fagsprog og centrale problemstillinger forankret i computerspilskreation
- HCI i computerpilsdesign med henblik på samtidig håndtering af et normativ, praktisk; et æstetisk udtryksmæssigt; og et teoretisk funktionelt rationale
- computerspil som medie og genre – samt forståelse for forskellige computerspilsmedieplatforme
- grundlæggende teknikker og begreber inden for grafisk design og animation.

Færdigheder i:

- interaktionsdesign, visuelt design, auditivt design i computerspilskreation
- at mestre videnskabelige metoder og redskaber inden for modulets områder
- at kunne vurdere og vælge blandt videnskabelige teorier, metoder, redskaber og generelle færdigheder og på baggrund heraf opstille nye analyse- og løsningsmodeller inden for modulets område
- kommunikation om faglige problemstillinger med andre faggrupper.

Kompetencer til:

- fremstilling, test og præsentation af computerspil
- at indgå professionelt i en computerspilskreation med den valgte spilcreationsfunktion
- selvstændigt at arbejde med teknologisk set-up og spilplatformsformater
- at kunne styre arbejds- og udviklingssituationer, der er komplekse, uforudsigelige og forudsætter nye løsningsmodeller
- at indgå i et teamwork af forskellige spilkompetencer omkring en konkret flerfaglig udvikling af en spilproduktion igennem en hel kreationscyklus.

Fagindhold

Modulet træner de studerende i at arbejde praktisk med computerspilskreation, således at der reflekteres teoretisk, metodisk, teknologisk og organisatorisk over et eller flere koncepter til computerspil, der er udarbejdet i praksis af den studerende under DADIU-forløbet. På modulet udbydes der spilcreationsfunktioner som eksempelvis spil-designer, spil-projektleder og spillevelddesigner, hvor den studerende vælger at arbejde med en funktion. Modulet er kendetegnet ved en høj grad af involvering fra computerspilindustrien.

I tilknytning til modulet udbydes undervisning inden for følgende områder:

- teoretiske, metodiske, teknologiske og organisatoriske kurser om computerspil
- spillkreationsfunktioner som eksempelvis spil-designer, spil-projektleder og spilleveledesigner
- workshops i form af en eller flere fælleskreationer.

Projektmodulet gennemføres på engelsk.

Omfang og forventet arbejdsindsats

Modulet udgør 25 ECTS points. 1 ECTS point svarer til 27,5 times arbejde, og 25 ECTS point svarer således til 687,5 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 9

En intern, mundtlig prøve: "Computerspil ved Det Danske Akademi for Digital, Interaktiv Underholdning (DADIU)" (Computer Games at the National Academy of Digital Interactive Entertainment)(DADIU)).

Prøven tager udgangspunkt i det sidste computerspil udarbejdet af den studerende under DADIU-forløbet samt en skriftlig rapport, der reflekterer over et eller flere koncepter til computerspil, der er udarbejdet af den studerende under DADIU-forløbet. Refleksionerne i rapporten skal være med hensyn til teori, metode, teknologi og organisation. Projektrapporten kan enten skrives på engelsk og dansk.

Litteraturgrundlag: Minimum 500 standardsider, selvvalgt litteratur i tilknytning til projektet.

Sidetal: Projektrapporten skal være på mindst 10 sider og må højst være på 15 sider pr. studerende; derudover vedlægges den færdige computerspilkreation. Ved eksamen gives et oplæg på mindst 5 minutter, der forholder rapportens refleksioner til det færdige computerspil, der er udarbejdet på DADIU.

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.

Bedømmelsesform: en karakter efter 7-trinsskalaen.

Omfang: 25 ECTS-point.

Projektrapporten og den mundtlige samtale skal demonstrere, at den studerende opfylder målbeskrivelserne for modulet.

Ved bedømmelsen af prøvepræstationen vil der med henblik på opnåelse af karakteren 12 blive lagt vægt på, at den studerende indløser ovenstående læringsmål på en fyldestgørende måde med ingen eller få uvæsentlige mangler.

Modulbeskrivelse

Modultitel, ECTS-angivelse

"Forskningsmetodologi" (Research Methodology).
5 ECTS

Placering

9. Semester

Modulansvarlig

Jens F. Jensen

Type og sprog

Studiefagsmodul
Dansk

Mål

Viden om:

- fagspecifikke paradigmer og videnskabelige metoder
- Sammenhængen mellem videnskabsteori, videnskabelig metode og teorivalg i videnskabelige undersøgelser.

Færdigheder i:

- tilrettelæggelse af fagspecifikke undersøgelser og forskningsprojekter, herunder valg af undersøgelsesobjekt, metode og teori
- Vurdering af konsekvenserne af forskellige metodiske og teoretiske tilgange til fagspecifikke undersøgelser og forskningsprojekter.

Kompetencer til:

- tilrettelæggelse af fagspecifikke undersøgelser og forskningsprojekter i specifikke kontekster i praksis
- at arbejde selvstændigt og indgå i fagligt samarbejde i relation til tilrettelæggelse af fagspecifikke undersøgelser og forskningsprojekter med en professionel tilgang.

Fagindhold

I modulet lærer de studerende at planlægge større komplekse undersøgelser selvstændigt og på et fagspecifikt grundlag. Der lægges vægt på den studerendes selvstændige identifikation og beskrivelse af undersøgelsesobjektet samt på refleksion af forskellige metodiske tilgange, herunder såvel kvalitative som kvantitative, til udmøntning af undersøgelsen.

I tilknytning til modulet kan udbydes virtuelle forløb, seminarer og vejledning inden for følgende område:

- Undersøgelsesdesign.

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 10

En intern skriftlig prøve i "Forskningsmetodologi" (Research Methodology).

Prøven har form af en skriftlig hjemmeopgave hvor den/de studerende på baggrund af modulet redegør for designet af en større fagspecifik undersøgelse inden for uddannelsens fagområde uden dog at gennemføre selve undersøgelsen. Emnet vælges af den/de studerende og afleveringsfristen fastsættes af studienævnet.

Den skriftlige opgave må laves i grupper af op til 3 studerende. Hvor det skriftlige arbejde er lavet i samarbejde med andre, skal det angives, hvem der er ansvarlig for de enkelte dele af arbejdet. Der gives en bedømmelse for den skriftlige præstation, dvs. den del af det skriftlige arbejde, som den studerende er ansvarlig for. Den skriftlige besvarelse må højst være på 8 sider ved én studerende, 10 sider ved to studerende og 12 sider ved tre studerende.

Bedømmelsesform: Bestået/ikke-bestået.

Ved bedømmelsen af prøvepræstationen vil der med henblik på opnåelse af bedømmelsen bestået blive lagt vægt på, at den studerende indløser modulets mål på tilstrækkelig vis. Opgaven bedømmes alene af eksaminator. Ved opgaver eksaminator bedømmer til ikkebestået bedømmes opgaven tillige af en intern censor.

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

SEMESTERRUM - 9. SEM INTERAKTIVE DIGITALE MEDIER E18 (KDM_KA_INTERAKTIVE DIGITALE MEDIER_AAL)



Announcements

Emne 1

9.semester praktik er meget anderledes end jeres tidligere semestre. På 9.semester skal I i praktik – her sidder I ude i en virksomhed og henter informationer fra studiet, på de andre semestre har I siddet på studiet og hentet empiri i virksomhederne. Langt de fleste timer min. 30 timer pr uge lægger i den praktiske virkelighed, resten af timerne bruger I på praktikrapporten, specialesynops og opgaven i forskningsmetodologi. Det er en rigtig god ide at forstå jeres praktik som 'deltagende observation' – ifht at beskrive organisationen og egen rolle heri - og fastholde jeres data og observationer i en portfolio. I forbindelse med løsning af opgaver er det andre metoder, I trækker på. Efter praktikken kommer specialet, så være obs på om der er cases fra praktikken, du kan arbejde videre med i specialet. Det vil få 9. Og 10. Semester til at hænge godt sammen, og alt andet lige være en fordel i forbindelse med specialeskrivningen.

Efter praktikken er kommet godt i gang, holdes der en midtjysevaluering hvor alle praktikanter (dem der kan, vil og har lyst) og vejledere mødes og udveksler erfaringer og læring fra praktikken. Midtvejs ligger om formiddagen og 1. Kursusgang i forskningsmetodologi ligger om eftermiddagen. Datoen er onsdag den 10.10.18 fra kl 9.15 – 16.00.

Deadline for godkendelse af litteratur er 6. December 2018 – litteraturen godkendes af vejleder.

Specialesynopsen: Der lægges en template ud i moodle, som skal udfyldes med emne for specialet, medlemmer af gruppen og ønsker for vejleder. Aflevering 1.12. (Er ikke sikker på dette er rigtig??)

Praktikrapporten afleveres digitalt 20.12.18. og eksamen ligger i 2. uge i januar 2019.

Opgaven i forskningsmetodologi skal afleveres 1.12. 2019.??

Information om praktikke kommer i dette moodle-rum; <https://www.moodle.aau.dk/mod/forum/view.php?id=135166>

FORSKNINGSMETODOLOGI

(KDM_KA_INTERAKTIVEDIGITALEMEDIER_AAL)

Forskningsmetodologi

Fagindhold og begrundelse

Semesterets andet modul omhandler forskningsmetodologi i forbindelse med planlægning af større undersøgelser på et fagspecifikt grundlag. Modulet fokuserer på identifikation og beskrivelse af undersøgelsesobjektet samt på refleksion over metodiske tilgange til udmøntning af undersøgelsen. Modulet vægter 5 ECTS.

Modulet understøttes af

- et virtuelt undervisningsforløb om undersøgelsesdesigns baseret på Moodle (hvor der vil blive lagt tekster og andet materiale op på kursets Moodle-rum som grundlag for til selvstudium)
- vejledning, sparring og diskussion af materialer på Moodle
- samt et mindre seminar afviklet samme dag som midtvejsseminaret.

Dvs. modulet afvikles som blended learning.

De studerende vil blive præsenteret for forskellige temaer (9-12 stk.) inden for Forskningsmetodologi i form af et sæt af tekster eller andet materiale (videoer mv.), der udgør temaets forberedelsesstof.

Du studerende opfordres til at diskutere teksterne i kursusrummets forum.

Forløbet evalueres via en intern skriftlig prøve i "Forskningsmetodologi", der har form af en hjemmeopgave, hvor den studerende på baggrund af modulet og med udgangspunkt i et selvvalgt emne redegør for designet af en større fagspecifik undersøgelse inden for Oplevelsesdesigns fagområde. Der skal kun redegøres for undersøgelsens design, undersøgelsen skal ikke gennemføres. Opgavens omfang er: 8 sider ved én studerende, 10 sider ved to studerende og 12 sider ved tre studerende. Bedømmelse: bestået/ikke-bestået.

Afleveringstermin d. X.12.2018 kl. 12.00 digital form (som pdf).

Opgaven i forskningsmetodologi kan I vælge at skrive som en specialesynopsis, vælger I IKKE at gøre dette, skal I d. X.12.2018, kl. 12.00 – samtidig med at I afleverer opgaven i forskningsmetodologi – aflevere en specialesynopsis. Specialesynopsen skal afleveres, for at I kan få godkendt specialeemnet/problemformuleringen samt tildelt en vejleder til specialet.

Jens F. Jensen er fagligt ansvarlig for dette modul. Hvis der er spørgsmål og kommentarer, er I velkomne til at maile til jensf@hum.aau.dk eller at sende et indlæg på Moodle.

Omfang og forventning

Modulet udgør 5 ECTS svarende til en arbejdsbelastning på 137,5 time

Modulaktiviteter (kursusgange med videre)

Temaer

1. tema: Metoder inden for Human-Computer Interaction

De første 2 tekster handler om reviews af mobil HCI-forskning. Men selv om genstandsområdet i artiklerne er forholdsvis snævert, kan mange af de anvendte kategoriseringer af research-metoder/-tilgange og research-formål samt mange af de anførte betragtninger generaliseres til hele HCI-feltet eller hele genstandsområdet for uddannelsen i KMD (Kommunikation og Digitale Medier).

Litteratur

	Primært materiale sideantal	Sekundært materiale sideantal	Dig. upload
Kjeldskov, J. & Graham, C. (2003). A Review of Mobile HCI Research Methods. Human-Computer Interaction with Mobile Devices and Services, Lecture Notes in Computer Science, 2795, 317-335 (18 sider)	18		
Kjeldskov, J., & Paay, J. (2012). A longitudinal review of mobile HCI research methods, MobileHCI 2012 ACM. San Francisco, CA, USA. (10 sider)	10		
Forlizzi, J. & Ford, S. (2000). The building blocks of experience: an early framework for interaction designers. DIS '04 Proceedings of the 3rd conference on Designing interactive systems: processes, practice, methods, and techniques, 419-423, ACM New York, USA (5 sider)	5		
Forlizzi, J., & Battarbee, K. (2004). Understanding experience in interactive systems. DIS '04 Proceedings of the 5th conference on Designing interactive systems: processes, practices, methods, and techniques, 261-268, ACM New York USA. (9 sider)	9		

De to sidste tekster er I muligvis stødt på tidligere på kandidatuddannelsen. De handler begge om at undersøge 'experiences' i forbindelse med interaktive digitale medier og berører også forskningsmetodologiske problemstillinger

Temaets virtuelle forelæsninger (sekundært materiale)

Computer Science 10 - Lecture 13: Human-Computer Interaction (50 minutter)

U C Berkeley

The Beauty and Joy of Computing

1. Introduction to Human-Computer Interaction

UCC HCI

2. Research Methods in HCI Intro (1:40 minutter)

UCC HCI

3. Research Methods in HCI Summary (2 minutter)

UCC HCI

2. tema: Case studier

Om case-studier

Litteratur

	Primært materiale sideantal	Sekundært materiale sideantal	Dig. upload
Flyvbjerg, B. (2010). Fem misforståelser om casestudiet. In Brinkman, S. & Tanggaard, L. (eds.), Kvalitative metoder (pp. 463-487). København: Hans Reitzels Forlag. (24 sider) https://www.academia.edu/3426290/Fem_misforstaelser_om_casestudiet	24/26		
Eller Flyvbjerg, B. (2006). Five Misunderstandings about Case-Study Research. Qualitative Inquiry, 12, 2, 219-245 (26 sider) http://www.google.dk/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&frm=1&source=web&cd=1&ved=0CCQQFjAA&url=http%3A%2F%2Fflyvbjerg.plan.aau.dk%2FPublications2006%2F0604FIVEMISPUBL2006.pdf&ei=ChgUVK_rLqa9ygPp6ID4DQ&usg=AFQjCNGpVGK6Q4_WCpBgqcy7Jyg3qeHBFA&bvm=bv.75097201,d.bGQ			

Eisenhardt, K. (1989). Building Theories from Case Study Research. Academy of Management Review, 14(4), 532-550. (20 sider)	20
http://www.google.dk/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&frm=1&source=web&cd=1&ved=0CCQQFjAA&url=http%3A%2F%2Fwww.buseco.monash.edu.au%2Fmgt%2Fresearch%2Facrew%2Feisenhardt.pdf&ei=WBwUVNPuCuOhyAPstICABg&usg=AFQjCNG5UIm0tyRRN6i-pE6tvQGV4f5SEA	
Yin, R. K. (1989). Case Study Research: Design and Methods. London: Sage Publications Inc. s. 2-96 (94 sider)	94
http://www.google.dk/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&frm=1&source=web&cd=7&ved=0CFsQFjAG&url=http%3A%2F%2Fcemusstudent.se%2Fwp-content%2Fuploads%2F2012%2F02%2FYIN_K_ROBERT-1.pdf&ei=Mh4UVOHONOPoyw071IH4BQ&usg=AFQjCNH7PDhRGT-CNvf1PgheqLtPtg90yA	

Temaets virtuelle forelæsninger (sekundært materiale)

Graham R. Gibbs: Types of Case Study. Part 1 of 3 on Case Studies (19 minutter)

A lecture on case studies as a research strategy taken from a series on research methods and research design given to masters (graduate) students by Graham R Gibbs at the University of Huddersfield. This is part 1 of three, and deals with the different kinds of case studies and looks at some key examples from the social sciences such as single cases, community studies and organizations, institutions, events, roles and relationships as cases.

Graham R. Gibbs: Planning a Case Study. Part 2 of 3 on Case Studies (9 minutter)

A lecture on case studies as a research strategy taken from a series on research methods and research design given to masters (graduate) students by Graham R Gibbs at the University of Huddersfield. This is part 2 of three, and deals with planning a case study and thinking about the conceptual framework and developing suitable research questions.

Graham R. Gibbs: Replication or Single Cases. Part 3 of 3 on Case Studies (25 minutter)

A lecture on case studies as a research strategy taken from a series on research methods and research design given to masters (graduate) students by Graham R Gibbs at the University of Huddersfield. This is part 3 of three, and examines the replication strategy in case studies and whether it should be based on literal or theoretical replication or whether the case study should use only a single case as a test case, extreme case or typical case.

Chris Flipp: Case Study

Let's go on a journey and learn how to conduct case studies!

3. tema: Aktionsforskning - Action Research

Traditionel forskning forsøger normalt at distancere eller separere sig fra eller være uafhængig af den genstand, virksomhed eller det område, som der forskes i. Man forsøger at etablere en objektiv distance. Aktionsforskning er omvendt kendetegnet ved, at der er en direkte og umiddelbar påvirkning af forskningsrådet. Ofte er målet at komme med konkret problemløsninger på praktiske problemstillinger i en virkelig situation og forsøge at implementere disse løsninger - for efterfølgende videnskabeligt at beskrive og reflektere over processen og løsningerne - ofte ud fra formlen: planlæg, udfør, observer og reflekter.

Litteratur

	Primært materiale sideantal	Sekundært material sideantal	Dig. upload
Kristiansen, M., & Bloch-Poulsen, J. (2013). Editorial - participation and power. International Journal of Action Research 9(1). s 5 – 15 (10 sider)	10		
Brydon-Miller, M, Greenwood, D. & Maguire, P. (2003). Why action research? Action research, pp. 9-29 (20 sider)	20		
Chandler, D. & Torbert, B. (2003). Transforming inquiry and Action. Interweaving 27 flavors of action research. Action Research 2003 1: 133, http://arj.sagepub.com/content/1/2/133 (20 sider)	20		

Temaets virtuelle forelæsninger (sekundært materiale)

Professor Anne Burns talks about action research in TESOL

Offentliggjort den 28/08/2013

Action research in TESOL

Abe Oudshoorn: Participatory Action Research

A basic description of participatory action research in practice.

Offentliggjort den 03/04/2013

4. tema: Etnografiske metoder

Etnografi er en kvalitativ beskrivende forskningsmetode, udviklet inden for antropologien. Den bruges ofte til at beskrive kulturer, kulturforskelle, sociale strukturer, levemåder og brugerkulturer og benytter sig bl.a. af feltarbejde, observation og deltagende observation som dataindsamlingsmetode. Etnografi er oftest en holistisk metode, der bygger på princippet om, at elementerne eller delene af en kultur ikke kan forstås uafhængigt af hinanden. Etnografiske metoder er blevet brugt i samfundsvidenskaberne, sociologien, kulturstudier, men bruges nu i stigende grad også inden for mediestudier, HCI, user experience og virtuelle kulturer.

Litteratur

	Primært materiale sideantal	Sekundært materiale sideantal	Dig. upload

Millen, D. (2000). Rapid
Ethnography. Time
Deepening Strategies for
HCI Field Research. DIS
'00 Proceedings of the
3rd conference on
Designing interactive
systems: processes,
practices, methods, and
techniques, 280-286.
New York ACM.

6

Hughes, J., King, V.,
Rodden, T., & Andersen,
H. (1994). Moving Out
from the Control Room:
Ethnography in System
Design, CSCW 94,
ACM (10 sider)

10

Kinash, S., & Crichton, S.
(2003). Virtual
Ethnography:
Interactive Interviewing
Online as
Method. Canadian
Journal of Learning and
Technology. Volume
29(2) Spring (11 sider)

11

Temaets virtuelle forelæsninger (sekundært materiale)

Graham R. Gibbs: Ethnography. Part 1 of 2 on Ethnography and Participant Observation

A lecture on ethnography and managing the research role by Graham R Gibbs taken from a series on research methods and research design given to masters (graduate) students at the University of Huddersfield. This is part 1 of two, and examines the nature of ethnography, looks at some classic examples of ethnographic work using participant observation and considers some of the issues of managing the research role when doing participant observation.

Graham R. Gibbs: What to observe in Participant Observation. Part 2 of 2 on Ethnography and Participant Observation

A lecture on the range of data that can be gathered when doing participant observation by Graham R Gibbs taken from a series on research methods and research design given to masters (graduate) students at the University of Huddersfield. This is part 2 of two, and looks at the details of observing and taking field notes during participant observation. Collecting information about settings, events and social differences are considered as well as creating indicators, typologies (both emic and etic) and charts as ways of recording data about the research setting.

5. tema: Virtuel etnografi

Termerne virtuel etnografi, online etnografi, digital ethnography, netnography, cyborg anthropology refererer til et antal relaterede online forskningsmetoder, som anvender etnografisk inspirerede metoder til at studere kulturer og sociale fællesskab baseret på on-line-fællesskaber eller computermedierede sociale interaktioner, nogle gange benævnt cyberculture. Oftest foregår det ved at tage udgangspunkt i procedurer, standarder, metoder og begreber inden for den etnografiske forskningstradition for at tilpasse eller adaptere dem til de særlige

betingelser, der gælder for feltarbejde, der foregår online.

Litteratur

	Primært materiale sideantal	Sekundært materiale sideantal	Dig. upload
Hine, Christine (2000). Virtual Ethnography.	25		
Garcia, A. C., A.I. Standlee, J. Bechkoff & Yan Cui (2009). Ethnographic Approaches to the Internet and Computer- Mediated Communication. Journal of Contemporary Ethnography. Sage.	34		
Hair, Niel, & Moira, Clark (2003). An Enhanced Virtual Ethnography. The Role of Critical Theory. CMS3.	14		
Wittel, Andreas (2000). Ethnography on the Move: From Field to Net to Internet. FQS Forum: Qualitative Social Research, Volume 1, No. 1, January 2000.	9		

Hine, Christine (2003). 3

Virtual Ethnography
Revisited. Paper
summary prepared for
session on Online
Research Methods,
Research Methods
Festival, Oxford

Interview with Dr
Christine Hine,
University of Surrey

(Offentliggjort den
17/07/2012

Christine Hine, Senior
Lecturer in the
department of Sociology
at the University of
Surrey, spoke at the first
Digital Methods as
Mainstream
Methodology seminar on
9th July 2012. Her talk
was entitled, The
Internet in
Ethnographies of the
Everyday. Here Christine
tells us about this talk.)

Temaets virtuelle forelæsninger (sekundært material)

Christine Hine on Online Research Methods

Offentliggjort den 02/07/2013

Christine Hine talks about her Online Research Methods

Lon Wright: Approaching Virtual Ethnography

Offentliggjort den 03/10/2013

6. tema: Kvalitative metoder

Litteratur

	Primært materiale	Sekundært materiale	Dig. upload
	sideantal	sideantal	

Kaplan, Bonnie, & Joseph A. Maxwell (2005). Qualitative Research Methods for Evaluating Computer Information Systems. Springer.	26	
Sofaer, Shoshanna (2002). Qualitative research methods. International Journal for Quality in Health Care, vol. 14, number 4.	8	
Brinkmann, S. & Tanggaard, L. (red.) (2010). Kvalitative Metoder – en grundbog. Hans Reitzels Forlag, 1. udgave 2. oplag.		X
Kvale, S. (2004). Interview – En introduktion til det kvalitative forskningsinterview. København: Hans Reitzels Forlag.		X
Kvale, S., & Brinkmann, S. (2009). Interview – Introduktion til et håndværk (2nd ed.). København: Hans Reitzels Forlag.		X
Eller		
Kvale, S., & Brinkmann, S. (2008). Interview – Learning the Craft of Qualitative Research Interviewing (2nd Ed.) London: Sage Publications Inc.		
Strauss, A., & Corbin, J. (1990). Basics of Qualitative Research – Techniques and Procedures for Developing Grounded Theory. SAGE Publications, Inc.		X

Ovenstående sekundære litteratur er primært bøger, som I selv må anskaffe og orientere jer i.

7. tema: Mixed Methods

Paradigmet Mixed Methods er stadig forholdsvis ungt og dermed relativt ukendt for mange. Mixed Methods-forskning er forskning, der indbefatter indsamling, analyse og fortolkning af både kvantitative og kvalitative data i et enkelt studie eller i en serie af studier, der undersøger det samme grundlæggende fænomen. Det findes en lang række forskellige forskningsdesigns inden for Mixed Methods. Dette tema vil dels forsøge at definere og bestemme Mixed Methods, dels præsentere typologier til forståelse af forskellige former for Mixed Methods designs.

Litteratur

	Primært materiale sideantal	Sekundært materiale sideantal	Dig. upload
R. Burke Johnson, R.B., & Onwuegbuzie, A. J. (2004). Mixed Methods Research: A Research Paradigm Whose Time Has Come. Educational Researcher, Vol. 33, No. 7. American Educational Research Association, pp. 14-26 (14 sider)	14		
Johnson, R.B., Onwuegbuzie, A.J., & Turner, L.A. (2007). Toward a Definition of Mixed Methods Research. Journal of Mixed Methods Research Volume 1 Number 2, April 2007 pp. 112-133 (23 sider)	23		
Leech, N.L., & Onwuegbuzie, A.J. (2009). A typology of mixed methods research designs. Qual Quant, Springer Science + Business Media	11		

Venkatesh, V., Susan A. 34
Brown & Hillol Bala
(2013). Bridging the
Qualitative-Quantitative
Divide: Guidelines for
Conducting Mixed
Methods Research in
Information Systems.
In MIS Quarterly.

8. tema: RtD - Research through Design

Research through design eller RtD er en forholdsvis ny metodisk tilgang til problemløsning og viden. Kort fortalt handler det om at opnå viden gennem handling, at få hands on, at skabe noget og så efterfølgende reflektere over aktiviteten, således at man kan udvinde viden. Konkret betyder det, at man opnår viden ved at designe noget. Ved at designe løsninger på problemet - og ofte flere forskellige differentierende løsninger - opnår man indsigt i problemområdets karakter. Metoden er mest anvendt inden for HCI, Design research etc.

Litteratur

	Primært materiale sideantal	Sekundært materiale sideantal	Dig. upload
Zimmerman, J., Forlizzi, J., & Evenson, S. (2007). Research Through Design as a Method for Interaction Design Research in HCI, Proceeding CHI '07 Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems, pages 493-502 (9 sider).	9		
Zimmerman, J., Stolterman, E., & Forlizzi, J. An Analysis and Critique of Research through Design: towards a formalization of a research approach, DIS 2010, August 16-20, 2010, Aarhus Denmark.	10		
Keyson, D. V., & Alonso, M.B. (2009). Empirical Research Through Design, Proceedings of the 3rd IASDR Conference ..., (10 sider)	10		

9. tema: Kvalitet i Research

Kvalitet i research: Reliabilitet, validitet, generaliserbarhed, credibility.

Dette tema er ikke en decideret forskningsmetode eller -metodologi, men præsenterer centrale temaer i forskning, som har at gøre med kvalitet: reliabilitet, validitet, generaliserbarhed og credibility.

Litteratur

Der er ikke litteratur, men kun virtuelle forelæsninger til dette tema.

Temaets virtuelle forelæsninger (sekundært materiale)

Graham R. Gibbs: Reliability, validity, generalizability and credibility. Pt .1 of 3: Research Quality

A lecture on the quality of research and the research process taken from a series on research methods and research design given to masters (graduate) students by Graham R Gibbs at the University of Huddersfield. This is part 1 of three, and deals with ideas of reliability, validity, generalizability and credibility, especially as applied to quantitative research.

Graham R. Gibbs: The Quality of Qualitative Research. Part 2 of 3 on Research Quality and the Research Process

A lecture on the quality of research and the research process taken from a series on research methods and research design given to masters (graduate) students by Graham R Gibbs at the University of Huddersfield. This is part 2 of three, and deals with adapting the ideas of reliability, validity, generalizability to the field of qualitative research.

Graham R. Gibbs: The Process of Research. Part 3 of 3 on Research Quality and the Research Process

A lecture on the quality of research and the research process taken from a series on research methods and research design given to masters (graduate) students by Graham R Gibbs at the University of Huddersfield. This is part 3 of three, and deals with the stages of research (normative and descriptive) and with developing a research question.

Disse 9 temaer suppleres eventuelt med yderligere 1-3 stk. i løbet af semesteret.



Announcements
