



AALBORG UNIVERSITET

STUDIEORDNING FOR KANDIDATUDDANNELSEN I OPLEVELSESDSIGN, 2019

CAND.IT.
AALBORG

MODULER SOM INDGÅR I STUDIEORDNINGEN

INDHOLDSFORTEGNELSE

Agil konceptudvikling i et designforskningsperspektiv 2019/2020	3
Oplevelsesdesign: fra problem til koncept 2019/2020	5
Oplevelser og æstetik 2019/2020	8
Oplevelsesdesign: Fra koncept til produkt 2019/2020	10
Digitale oplevelsesteknologier 2019/2020	13
Oplevelsesdesign i praksis 2019/2020	15
Forskningsmetodologi 2019/2020	18
Kandidatspeciale 2019/2020	20
Medieproducenteren 2019/2020	23
Humans in the Loop: Robots, Automation and Humanities Research 2019/2020	25
Oplevelsesbegrebet i interaktionsdesign 2019/2020	28
Sociale medier 2019/2020	30
Konsulentrollen i praksis 2019/2020	32
Digital læring i professionelle kontekster 2019/2020	34
Medieplatformsteknologier 2019/2020	36
Dialog- og kommunikationsfilosofi i professionel kommunikationspraksis 2019/2020	38
Mobility 2019/2020	40
Sundhedskommunikation 2019/2020	42
Konflikthåndtering og konfliktmægling 2019/2020	45
Gamification: Digitale spil i hverdagens fysiske rum 2019/2020	47
Digitale metoder 2019/2020	49

AGIL KONCEPTUDVIKLING I ET DESIGNFORSKNINGSPERSPEKTIV

2019/2020

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

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'.

LÆRINGSMÅL

VIDEN

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

Den studerende skal gennem modulet opnå færdigheder i

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

KOMPETENCER

Den studerende skal gennem modulet opnå 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

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Agil konceptudvikling i et designforskningsperspektiv
Prøveform	Aktiv deltagelse/løbende evaluering Prøven kan bestås ved tilfredsstillende aktiv deltagelse i undervisningen, herunder fremmøde, indløsning af opgaver og deltagelse i øvelser. Reeksamen: Prøven har form af en bunden 3-dages hjemmeopgave. Den skriftlige besvarelse skal demonstrere de læringsmål, som er angivet i modulbeskrivelsen.
ECTS	5

Tilladte hjælpemidler	Alle skriftlige og alle elektroniske hjælpemidler
Bedømmelsesform	Bestået/ikke bestået
Censur	Intern prøve
Vurderingskriterier	Vurderingskriterierne er angivet i Universitetets eksamensordning

FAKTA OM MODULET

Engelsk titel	Agile concept development in a design research perspective
Modulkode	KAOPL20181
Modultype	Kursus
Varighed	1 semester
Semester	Efterår
ECTS	5
Undervisningssprog	Dansk
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Ole Ertløv Hansen

ORGANISATION

Studienævn	Studienævn for Kommunikation og Digitale Medier
Institut	Institut for Kommunikation og Psykologi
Fakultet	Det Humanistiske Fakultet

OPLEVELSESDSIGN: FRA PROBLEM TIL KONCEPT

2019/2020

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

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.

LÆRINGSMÅL

VIDEN

Den studerende skal gennem modulet opnå 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
- oplevelsesrammer med inddragelse af digitale teknologier
- videnskabsteoretiske problemstillinger med relevans for it-baseret oplevelsesdesign

FÆRDIGHEDER

Den studerende skal gennem modulet opnå 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

Den studerende skal gennem modulet opnå 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 forretning
- kritisk at kunne reflektere over modulets indhold i forhold til fagets videnskabsteori.

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Oplevelsesdesign: fra problem til koncept
Prøveform	<p>Mundtlig pba. projekt</p> <p>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.</p> <p>Projektrapporten udgør grundlaget for eksamination og bedømmelse. Der foretages en samlet bedømmelse af projektrapporten inklusive konceptvisualiseringer og den mundtlige præstation.</p> <p>Litteraturgrundlag: Minimum 1000 standardsider vejledergodkendt, selvvalgt litteratur i tilknytning til projektet.</p> <p>Sidetæl: Projektrapporten skal minimum være på 15 sider og maximum 20 sider pr. studerende (dog maximum 30 sider ved individuel studerende).</p> <p>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.</p> <p>Projektrapporten kan efter studienævnets godkendelse skrives på et fremmedsprog.</p>
ECTS	15
Bedømmelsesform	7-trins-skala
Censur	Ekstern prøve
Vurderingskriterier	Vurderingskriterierne er angivet i Universitetets eksamensordning

FAKTA OM MODULET

Engelsk titel	IT-based Experience Design: From Problem to Concept
Modulkode	KAOPL20182
Modultype	Projekt
Varighed	1 semester
Semester	Efterår 7. semester
ECTS	15
Undervisningsprog	Dansk
Undervisningssted	Campus Aalborg

Modulansvarlig	Ole Ertløv Hansen
----------------	-----------------------------------

ORGANISATION

Studienævn	Studienævn for Kommunikation og Digitale Medier
Institut	Institut for Kommunikation og Psykologi
Fakultet	Det Humanistiske Fakultet

OPLEVELSER OG ÆSTETIK

2019/2020

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

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 oplevelsesog erfaringsskabende 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
- æstetikdreven designpraksis.

LÆRINGSMÅL

VIDEN

Den studerende skal gennem modulet opnå 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

Den studerende skal gennem modulet opnå 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 æstetikdreven designpraksis

KOMPETENCER

Den studerende skal gennem modulet opnå 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.

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Oplevelser og æstetik
--------------	-----------------------

Prøveform	<p>Skriftlig</p> <p>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.</p> <p>Opgavebesvarelsen kan efter studienævnets godkendelse udarbejdes på et fremmedsprog.</p> <p>Den skriftlige del af opgavebesvarelsen må højst være på 8 sider og udarbejdes individuelt.</p>
ECTS	5
Bedømmelsesform	7-trins-skala
Censur	Intern prøve
Vurderingskriterier	Vurderingskriterierne er angivet i Universitetets eksamensordning

FAKTA OM MODULET

Engelsk titel	Experience and Aesthetics
Modulkode	KAOPL20183
Modultype	Kursus
Varighed	1 semester
Semester	Efterår 7. semester
ECTS	5
Undervisningssprog	Dansk
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Ole Ertløv Hansen

ORGANISATION

Studienævn	Studienævn for Kommunikation og Digitale Medier
Institut	Institut for Kommunikation og Psykologi
Fakultet	Det Humanistiske Fakultet

OPLEVELSESDSIGN: FRA KONCEPT TIL PRODUKT

2019/2020

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

Modulet skal sætte den studerende i stand til at indgå konstruktivt, kreativt og kritisk i designprocessens senere faser med fokus på at skabe et it-baseret oplevelsesprodukt gennem iterative udviklingsprocesser. Herunder hører også test- og evalueringsmetoder af koncepter og prototyper. Kombinationen og tilrettelæggelsen af ovenstående aktiviteter forudsætter en forståelse af projektledelse, og evnen til at kunne styre og facilitere designprocesser. Samtidig skal den studerende opnå en forståelse af forretningspotentialer gennem oplevelsesøkonomisk teori og forretningsmodelteori. 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:

- æstetiske dimensioner af oplevelsesdesign
- udviklingsmetoder og digitale redskaber til koncept- og prototypeudvikling
- test og evaluering af oplevelsesdesign
- oplevelsesøkonomi, organisationsformer og forretningsmodeller
- ledelse, styring og procesfacilitering af designprocesser
- fagets videnskabsteori.

I tilknytning til det problemorienterede projektarbejde tilbydes faglig vejledning.

LÆRINGSMÅL

VIDEN

Den studerende skal gennem modulet opnå viden om:

- æstetiske virkemidler, user experience design og co-creation
- oplevelsesøkonomi, forretningsmodelteori, organisationsformer og økonomisk værdiskabelse
- metoder inden for it-baseret oplevelsesdesign med særligt fokus på designprocessens senere faser i forbindelse med overgangen fra koncept til produkt, samt test og evaluering af oplevelsesdesignet
- projektledelse og projektstyring inden for it-baserede oplevelsesdesignprocesser
- videnskabsteori i relation til oplevelsesdesign og modulets temaer.

FÆRDIGHEDER

Den studerende skal gennem modulet opnå færdigheder i:

- at medtænke brugeren i oplevelsesdesignprodukter under inddragelse af æstetiske perspektiver
- at anvende it-oplevelsesteknologier i prototypeudvikling
- at designe og gennemføre test og evaluering af it-baseret oplevelsesdesign
- at argumentere for oplevelsesdesignets økonomiske potentiale og organisatoriske indlejring, samt udvikle forretningsmodeller i indledende form
- at lede, styre og facilitere oplevelsesdesignprocesser.

KOMPETENCER

Den studerende skal gennem modulet opnå kompetencer til:

- at fremstille et it-baseret oplevelsesprodukt på baggrund af systematisk-analytiske og kreativt-syntetiserende processer
- at vurdere teoretiske og praktiske problemstillinger i fremstillingsprocessen, samt at vælge og begrunde relevante design- og udviklingsmetoder
- at gennemføre test og evaluering af oplevelsesdesignet
- at relatere oplevelsesdesign, herunder det udarbejdede produkt, til oplevelsesøkonomi, forretningsmodeller og organisationsstrukturer
- at reflektere over modulets indhold i forhold til fagets videnskabsteori.

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Oplevelsesdesign: fra koncept til produkt
Prøveform	<p>Mundtlig pba. projekt</p> <p>Prøven foregår som en samtale mellem den/de studerende, eksaminator og censor og tager udgangspunkt i en af den/de studerende udarbejdet projektrapport samt i et konkret digitalt oplevelsesprodukt/-prototype.</p> <p>Projektrapporten samt det konkrete digitale oplevelsesprodukt/-koncept betragtes som gruppens fælles ansvar. Projektrapporten inklusive oplevelsesproduktet/prototype udgør grundlaget for eksamination og bedømmelse, og der foretages en samlet bedømmelse af projektrapporten inklusive oplevelsesprodukt/prototype og den mundtlige præstation.</p> <p>Litteraturgrundlag: Minimum 1250 standardsider vejledergodkendt, selvvalgt litteratur i tilknytning til projektet.</p> <p>Sidetæl: Projektrapporten skal minimum være på 15 sider og maximum 20 sider pr. studerende (dog maximum 30 sider ved individuel studerende).</p> <p>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.</p> <p>Sprog: Projektrapporten kan efter studienævnets godkendelse skrives på et fremmedsprog.</p>
ECTS	20
Bedømmelsesform	7-trins-skala
Censur	Ekstern prøve
Vurderingskriterier	Vurderingskriterierne er angivet i Universitetets eksamensordning

FAKTA OM MODULET

Engelsk titel	IT-based Experience Design: From Concept to Product
Modulkode	KAOPL20184
Modultype	Kursus
Varighed	1 semester
Semester	Forår 8. semester
ECTS	20
Undervisningssprog	Dansk
Undervisningssted	Campus Aalborg

Modulansvarlig	Ole Ertløv Hansen
----------------	-----------------------------------

ORGANISATION

Studienævn	Studienævn for Kommunikation og Digitale Medier
Institut	Institut for Kommunikation og Psykologi
Fakultet	Det Humanistiske Fakultet

DIGITALE OPLEVELSESTEKNOLOGIER

2019/2020

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

Modulet giver den studerende et systematisk overblik over udvalgte digitale teknologier og deres anvendelsesmuligheder, i det omfang de er relevante for oplevelsesdesign. I denne sammenhæng skal den studerende blive i stand til at analysere og vurdere teknologianvendelse i allerede eksisterende oplevelsesdesign og kreativt reflektere over disse teknologiers mulige anvendelser i fremtidige oplevelsesprodukter.

Sideløbende introducerer og indøver modulet basale, eksemplariske algoritmiske strategier og principper, der giver indblik i den digitale teknologis funktionalitet.

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

- teknologityper
- den digitale teknologis grundlæggende funktionalitet.

LÆRINGSMÅL

VIDEN

Den studerende skal gennem modulet opnå viden om:

- forskellige digitale teknologier, samt deres oplevelsesmæssige betydning, effekt og anvendelsesmuligheder
- relevante grundlæggende teorier om den digitale teknologis algoritmiske funktionalitet og interaktive modaliteter
- design- og produktionsprocesser med særligt fokus på samarbejde og tværdisciplinære praksisser i forhold til teknologianvendelse.

FÆRDIGHEDER

Den studerende skal gennem modulet opnå færdigheder i:

- at anvende digitale teknologiers funktionalitet, i den udstrækning det er relevant for fagfeltet oplevelsesdesign
- at analysere og udvælge teknologiske systemer og platforme til realiseringen af oplevelsesteknologiske produkter og tjenester
- at indgå i design- og innovationssamarbejde omkring relevante digitale teknologier

KOMPETENCER

Den studerende skal gennem modulet opnå kompetencer til:

- at reflektere over forskellige digitale teknologiers oplevelsesmæssige potentialer og begrænsninger
- at deltage i udvælgelse, udvikling og anvendelse af digitale teknologier ift. oplevelsesdesignprodukter
- at formidle teknologiske problemstillinger og løsningsmodeller til fagfæller og ikkespecialister.

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Digitale oplevelsesteknologier
Prøveform	Skriftlig 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.
ECTS	5
Bedømmelsesform	7-trins-skala
Censur	Intern prøve
Vurderingskriterier	Vurderingskriterierne er angivet i Universitetets eksamensordning

FAKTA OM MODULET

Engelsk titel	Digital Technologies for Experience Design
Modulkode	KAOPL20185
Modultype	Kursus
Varighed	1 semester
Semester	Forår 8. semester
ECTS	5
Undervisningssprog	Dansk
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Ole Ertløv Hansen

ORGANISATION

Studienævn	Studienævn for Kommunikation og Digitale Medier
Institut	Institut for Kommunikation og Psykologi
Fakultet	Det Humanistiske Fakultet

OPLEVELSESDSIGN I PRAKSIS

2019/2020

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

Modulet omhandler oplevelsesdesigns praktiske virkelighed. Modulets hovedkomponent er et 3-4 måneders praksisorienteret forløb, hvor den studerende i en relevant virksomhed, organisation eller institution indgår i samarbejde om at producere et konkret it-baseret oplevelsesprodukt eller delelement af et it-baseret oplevelsesprodukt på baggrund af analyser af behov og muligheder, og hvor den studerende oparbejder en bevidsthed om og indsigt i den konkrete arbejdsvirkelighed, som uddannelsen er rettet mod.

Arbejdsforløbet og produktet belyses i den studerendes rapport teoretisk og metodisk ud fra kandidatuddannelsens samlede faglighed.

Som en del af det praksisorienterede 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 praksisorienterede projektet ikke udarbejdes i en virksomhed eller organisation, men på universitetet i forhold til en konstrueret case rettet mod udfoldelsen af oplevelsesdesign i praksis.

I tilknytning til modulet udbydes:

- en midtvejsevaluering midt i forløbet samt en slutevaluering efter perioden for det praksisorienterede forløb
- et virtuelt læringsforløb gennem det praksisorienterede semester, som omhandler præsentationsteknikker, forhandlingsteknik, virksomhedskommunikation, mm.

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

LÆRINGSMÅL

VIDEN

Den studerende skal gennem modulet opnå viden om:

- uddannelsens teorier, metoder og designstrategier på baggrund af mødet med en specifik praksis
- kommunikationsteori samt forhandlings- og præsentationsteknikker
- konkrete arbejdsvirkeligheder, som uddannelsen er rettet mod
- dfordringer, begrænsninger og potentialer i oplevelsesdesign i praksis.

FÆRDIGHEDER

Den studerende skal gennem modulet opnå 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 oplevelsesprodukt/koncept
- effektivt at præsentere ideer og projekter for partnere og interessenter
- at designe, implementere og evaluere it-baserede oplevelsesprodukter på videnskabeligt grundlag i samspil med specifikke partnere og interessenter
- at evaluere sit eget projekt, såvel som generelt at evaluere og konsekvensvurdere itbaserede oplevelsesprodukter i relation til en given virksomheds- og organisationskontekst.

KOMPETENCER

Den studerende skal gennem modulet opnå kompetencer til:

- at identificere, analysere og vurdere behov og muligheder for designet af it-baserede oplevelsesprodukter ved at operationalisere og anvende uddannelsens teorier og metoder i mødet med konkrete praksiskontekster
- at redegøre for det udarbejdede design og designkoncepter på baggrund af teoretiske og metodiske overvejelser
- at evaluere og konsekvensvurdere design og implementering af it-baserede oplevelsesprodukter i oplevelsesøkonomien, herunder i forhold til forretningsmodeller
- at redegøre for praktikforløbet, herunder dets udgangspunkt, kontekst, processer og resultater
- at identificere egne læringsbehov og strukturere egen læring i relation til fagområdet oplevelsesdesign.

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Oplevelsesdesign i praksis
Prøveform	<p>Mundtlig pba. projekt</p> <p>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, samt i et konkret digitalt oplevelsesprodukt/-koncept udarbejdet i forbindelse med praktikforløbet. Projekt rapporten/det skriftlige arbejde betragtes som gruppens fælles ansvar.</p> <p>Projekt rapporten udgør grundlaget for eksamination og bedømmelse. Der foretages en samlet bedømmelse af projekt rapporten inklusive konceptvisualiseringer og den mundtlige præstation.</p> <p>Litteraturgrundlag: Minimum 500 standardsider vejledergodkendt, selvvalgt litteratur i tilknytning til projektet.</p> <p>Sidetæl: Projekt rapporten skal minimum være på 15 sider og maximum 20 sider pr. studerende (dog maximum 30 sider ved individuel studerende).</p> <p>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.</p> <p>Sprog: Projekt rapporten kan efter studienævnets godkendelse udarbejdes på et fremmedsprog</p>
ECTS	25
Bedømmelsesform	7-trins-skala
Censur	Intern prøve
Vurderingskriterier	Vurderingskriterierne er angivet i Universitetets eksamensordning

FAKTA OM MODULET

Engelsk titel	IT-based Experience Design in Practice
Modulkode	KAOPL20196
Modultype	Projekt
Varighed	1 semester

Studieordning for kandidatuddannelsen i Oplevelsesdesign, 2019

Semester	Efterår 9. semester
ECTS	25
Undervisningssprog	Dansk
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Ole Ertløv Hansen

ORGANISATION

Studienævn	Studienævn for Kommunikation og Digitale Medier
Institut	Institut for Kommunikation og Psykologi
Fakultet	Det Humanistiske Fakultet

FORSKNINGSMETODOLOGI

2019/2020

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

I modulet lærer de studerende at planlægge større undersøgelser på et fagspecifikt grundlag. Der lægges vægt på den studerendes identifikation og beskrivelse af undersøgelsesobjektet samt på refleksion af forskellige metodiske tilgange til udmøntning af undersøgelsen.

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

- Undersøgelsesdesign.

LÆRINGSMÅL

VIDEN

Viden om:

- fagspecifikke paradigmer og videnskabelige metoder på højeste internationale niveau
- sammenhængen mellem videns

FÆRDIGHEDER

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

Kompetencer til:

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

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

- Undersøgelsesdesigns.

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Forskningsmetodologi
Prøveform	<p>Skriftlig</p> <p>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.</p> <p>Sprog: Den skriftlige besvarelse kan efter studienævnets godkendelse skrives på et</p>

	<p>fremmedsprog.</p> <p>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.</p> <p>Der gives en bedømmelse for den skriftlige præstation, dvs. den del af det skriftlige arbejde, som den studerende er ansvarlig for.</p> <p>Den skriftlige besvarelse må højst være på 8 sider ved én studerende, 10 sider ved to studerende og 12 sider ved tre studerende.</p>
ECTS	5
Bedømmelsesform	Bestået/ikke bestået
Censur	Intern prøve
Vurderingskriterier	Vurderingskriterierne er angivet i Universitetets eksamensordning

FAKTA OM MODULET

Engelsk titel	Research Methodology
Modulkode	KAOPL20187
Modultype	Kursus
Varighed	1 semester
Semester	Efterår 9. semester
ECTS	5
Undervisningssprog	Dansk
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Ole Ertløv Hansen

ORGANISATION

Studienævn	Studienævn for Kommunikation og Digitale Medier
Institut	Institut for Kommunikation og Psykologi
Fakultet	Det Humanistiske Fakultet

KANDIDATSPECIALE

2019/2020

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

Specialemodulet består af udfærdigelsen af et speciale om et emne, som den studerende frit vælger inden for uddannelsens faglige rammer. Kandidatspecialet kan enten være en teoretisk, metodisk eller analytisk orienteret afhandling eller være orienteret mod teoretisk og metodisk baseret praktisk og konstruktiv design, implementering og evaluering.

Specialets emne godkendes af studienævnet. Emnet forelægges nævnet i form af en synopsis, som indeholder en kort foreløbig problemformulering, en argumentation for emnets relevans og det teoretiske og metodiske udgangspunkt, en angivelse af specialets tænkte hovedstruktur og disponering, en foreløbig tidsplan og angivelser af den centrale litteratur. Ved godkendelsen fastsættes en frist for afleveringen af specialet.

I tilknytning til modulet udbydes en række specialeseminarer.

Desuden stilles der en specialevejleder til rådighed for den studerende/de studerende i tilknytning til det problemorienterede specialearbejde.

LÆRINGSMÅL

VIDEN

Viden om:

- Teori og metode på højeste internationale niveau inden for IT-baseret oplevelsesdesign og det valgte specialeemne
- forskningsarbejdets betingelser og implikationer samt videnskabelig redelighed og forskningsetik

FÆRDIGHEDER

Færdigheder i:

- selvstændigt og systematisk at skabe et overblik over relevant eksisterende viden inden for specialets emne
- selvstændigt at vælge relevante teoretiske (herunder videnskabsteoretiske), designmetodiske og analytiske tilgange af relevans for specialeemnet samt at begrunde disse faglige valg og prioriteringer
- at anvende, videreudvikle og kritisk reflektere over teorier, metoder og produktrealiseringer af relevans for specialeemnet
- at tilrettelægge og gennemføre videnskabelige undersøgelser på et designfagligt og et oplevelsesteoretisk grundlag samt at kunne anvende resultaterne i konkrete oplevelsesdesignprocesser
- at strukturere og formidle den opnåede viden til fagfæller

KOMPETENCER

Kompetencer til:

- selvstændigt og systematisk at søge viden og udvælge og redegøre herfor samt planlægge og gennemføre udforskningen af emner inden for området: IT-baseret oplevelsesdesign
- at argumentere for tilvalg og fravalg med hensyn til designmæssige muligheder i et valgt projekt i forhold til de anvendte teorier og metoder og det eventuelle empiriske materiale
- at kunne strukturere og formidle den opnåede viden i en hensigtsmæssig form for en akademisk offentlighed inden for området: IT-baseret oplevelsesdesign
- at arbejde selvstændigt, kritisk reflekteret og problemorienteret inden for IT-baseret oplevelsesdesign
- at identificere egne læringsbehov og strukturere egen læring i relation til IT-baseret oplevelsesdesign

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Kandidatspeciale
Prøveform	<p>Mundtlig pba. projekt</p> <p>Prøven foregår som en samtale mellem den/de studerende, eksaminator og censor med udgangspunkt i en specialerapport, hvad enten dette er udarbejdet individuelt eller i samarbejde med andre. Specialerapporten betragtes som gruppens fælles ansvar. Ved prøven skal den/de studerende demonstrere viden, færdigheder og kompetencer i overensstemmelse med de angivne læringsmål for kandidatspecialemodulet.</p> <p>Kandidatspecialet inkl. et 1-2 siders resume på et fremmedsprog (se nedenfor) udgør grundlaget for eksamination og bedømmelse, og der foretages en samlet bedømmelse af projektrapporten og den mundtlige præstation.</p> <p>Resume: Der udarbejdes et resume på engelsk på mindst 1 og højst 2 sider.</p> <p>Sprog: Kandidatspecialet kan efter studienævnets godkendelse skrives på et fremmedsprog.</p> <p>Litteraturgrundlag: Minimum 2000 standardsider vejledergodkendt, selvvalgt litteratur i tilknytning til specialet.</p> <p>Sidetæl: Kandidatspecialet skal være på mindst 35 og må højst være på 70 sider pr. studerende, højst 80 sider ved individuelt udarbejdede specialer.</p> <p>Normeret prøvetid ved én studerende 45 minutter, ved to studerende 75 og ved tre studerende 100 minutter.</p>
ECTS	30
Bedømmelsesform	7-trins-skala
Censur	Ekstern prøve
Vurderingskriterier	Vurderingskriterierne er angivet i Universitetets eksamensordning

FAKTA OM MODULET

Engelsk titel	Master's Thesis
Modulkode	KAOPL20188
Modultype	Kursus
Varighed	1 semester
Semester	Forår

	10. semester
ECTS	30
Undervisningsprog	Dansk
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Ole Ertløv Hansen

ORGANISATION

Studienævn	Studienævn for Kommunikation og Digitale Medier
Institut	Institut for Kommunikation og Psykologi
Fakultet	Det Humanistiske Fakultet

MEDIEPRODUCEREN

2019/2020

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

Kurset henvender sig til studerende, som har interesse for at få et indblik i professionel audiovisuel medieproduktion og som ønsker at få kompetencer indenfor mediebranchen. Kurset giver indsigt i en producers eller produktionsleders rolle og funktion i forhold til at kunne planlægge, konceptudvikle og ikke mindst finansiere en audiovisuel medieproduktion. Dette indebærer både spillefilm, dokumentarfilm, reklamefilm og computerspil. Hertil inddrages endvidere et metodisk aspekt i form af produktionsanalyse, der introducerer, de studerende kan arbejde med det praktiske inden for en akademisk ramme.

Kurset tillægger samtidig et praktisk orienteret perspektiv, der tager udgangspunkt i konkrete eksempler og demonstrerer bl.a. et audiovisuelt produkts tilblivelse fra idé til formidling og distribution. Herunder også dets budgettering og producerens opgave med at sælge produktet til tv-stationer, virksomheder og investorer.

Kurset præsenterer en række forelæsnings, der inkluderer undervisere, som har professionel erfaring med audiovisuelle medieproduktioner, hvortil øvelser løbende vil blive inddraget. Kursets øvelser er orienteret mod processen af et produkts tilblivelse, hvor det forventes af de studerende på et fælles pitching-forum præsenterer en idé, må også gerne være fiktiv, der tager udgangspunkt i en realistisk finansiering, budgettering samt visualisering af casen/ideen.

I tilknytning til modulet afholdes undervisning inden for følgende områder:

- koncepttænkning og design
- struktur og organisation af medievirksomheder
- medieproducerens professionelle funktioner
- medieproduktets produktionsfaser, økonomistyring og budgettering
- målgruppeanalysens metodik

LÆRINGSMÅL

VIDEN

Den studerende skal gennem modulet opnå viden om og forståelse af

- Teorier og metoder af særlig relevans for Medieproducerens emneområde
- Videnskabelige problemstillinger inden for Medieproducerens emneområde

FÆRDIGHEDER

Den studerende skal gennem modulet opnå færdigheder i

- at udvælge relevante videnskabelige metoder og redskaber inden for Medieproducerens område
- at kunne vurdere og vælge mellem relevante videnskabelige teorier, metoder, redskaber og på baggrund heraf at diskutere analyse- og/eller løsningsmodeller inden for Medieproducerens emneområde.

KOMPETENCER

Den studerende skal gennem modulet opnå kompetencer til

- at kunne anvende relevant teoretisk og metodisk viden til forståelse og løsning af Medieproducerens problemstillinger.

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Medieproduceren
Prøveform	<p>Aktiv deltagelse/løbende evaluering Prøven kan bestås ved tilfredsstillende aktiv deltagelse i undervisningen, herunder fremmøde, indløsning af opgaver og deltagelse i øvelser.</p> <p>Reeksamen:</p> <p>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.</p> <p>Opgaven bedømmes alene af eksaminator. Ved opgaver eksaminator bedømmer til ikke bestået bedømmes opgaven tillige af intern censor.</p>
ECTS	5
Bedømmelsesform	Bestået/ikke bestået
Censur	Intern prøve
Vurderingskriterier	Vurderingskriterierne er angivet i Universitetets eksamensordning

YDERLIGERE INFORMATIONER

Valgfagsbeskrivelser opdateres løbende på studiets hjemmeside:
<https://www.kdm.aau.dk/studiehaandbog/uddannelsen/kandidat/valgfag/>

FAKTA OM MODULET

Engelsk titel	Media producer
Modulkode	KAKDMVM1816
Modultype	Kursus
Varighed	1 semester
Semester	KA valgfag
ECTS	5
Undervisningssprog	Dansk
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Jørgen Riber Christensen

ORGANISATION

Studienævn	Studienævn for Kommunikation og Digitale Medier
Institut	Institut for Kommunikation og Psykologi
Fakultet	Det Humanistiske Fakultet

HUMANS IN THE LOOP: ROBOTS, AUTOMATION AND HUMANITIES RESEARCH

2019/2020

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

Mennesker har en lang historie med at interagere med maskiner og teknologier. I dag er vi i spidsen på en fjerde industrirevolution: Roboter, AI, og maskinindlæring transformerer arbejdsmetoder og automatisering af job, der tidligere blev anset for at tilhøre udelukkende til mennesker.

Dette valgfag introducerer eleverne til hovedudviklinger og udfordringer inden for robotik og AI, og fremhæver hvordan humaniora kan informere forskningspraksis, der bestemmer, hvordan robotter er (og vil blive) implementeret i samfundet.

Den største udfordring i robotikken i dag er at designe robotter, som kan fungere i menneskelige omgivelser og interagere med mennesker. Gennem forskningsbaseret undervisning og praktiske workshops, vil dette kursus demonstrere, hvordan forskere i kunst, humaniora og samfundsvidenskab bidrager til

robuste, tværfaglige forskningsrammer for Human Robot Interaction (HRI) forskning.

Studerende vil lære at identificere og artikulere væsentlige metoder og værdier i humaniora - kommunikation, interaktion, etik og samfundsmæssige virkninger - og bruge denne ekspertise til at løse udfordringer inden for robotik og AI. Studerende vil erhverve viden, der sætter dem i stand til at bygge bro mellem humaniora forskning og relevante emner inden for ingeniørvidenskab og datalogi.

Alle foredrag / workshops er teamundervist af tre forskere med ekspertise indenfor området social robotik, sundheds robotik og legemliggjort interaktion. Studerende forventes at deltage i hver af de fem forelæsninger og deltage i en endelig gruppepræsentation.

Kernekoncept omfatter:

- Interaktion
- Udformning
- Etik
- Metoder (Design & Evaluering)
- Samfundsmæssige konsekvenser

LÆRINGSMÅL

VIDEN

Den studerende skal gennem modulet opnå viden om og forståelse af

- Teorier og metoder af særlig relevans for Humans in the Loop: Robots, Automation and Humanities Researchs emneområde
- Videnskabelige problemstillinger inden for Humans in the Loop: Robots, Automation and Humanities Researchs emneområde

FÆRDIGHEDER

Den studerende skal gennem modulet opnå færdigheder i

- at udvælge relevante videnskabelige metoder og redskaber inden for Humans in the Loop: Robots, Automation and Humanities Researchs område
- at kunne vurdere og vælge mellem relevante videnskabelige teorier, metoder, redskaber og på baggrund heraf at diskutere analyse- og/eller løsningsmodeller inden for Humans in the Loop: Robots, Automation and Humanities Researchs emneområde.

KOMPETENCER

Den studerende skal gennem modulet opnå kompetencer til

- at kunne anvende relevant teoretisk og metodisk viden til forståelse og løsning af Humans in the Loop: Robots, Automation and Humanities Researchs problemstillinger.

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Humans in the Loop: Robots, Automation and Humanities Research
Prøveform	Aktiv deltagelse/løbende evaluering Prøven kan bestå ved tilfredsstillende aktiv deltagelse i undervisningen, herunder fremmøde, indløsning af opgaver og deltagelse i øvelser. Reeksamen: 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. Opgaven bedømmes alene af eksaminator. Ved opgaver eksaminator bedømmer til ikke bestået bedømmes opgaven tillige af intern censor.
ECTS	5
Bedømmelsesform	Bestået/ikke bestået
Censur	Intern prøve
Vurderingskriterier	Vurderingskriterierne er angivet i Universitetets eksamensordning

YDERLIGERE INFORMATIONER

Valgfagsbeskrivelser opdateres løbende på studiets hjemmeside:

<https://www.kdm.aau.dk/studiehaandbog/uddannelsen/kandidat/valgfag/>

FAKTA OM MODULET

Engelsk titel	Humans in the Loop: Robots, Automation and Humanities Research
Modulkode	KAKDMVM1820
Modultype	Kursus
Varighed	1 semester
Semester	KA valgfag
ECTS	5

Studieordning for kandidatuddannelsen i Oplevelsesdesign, 2019

Undervisningsprog	Engelsk
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Elizabeth Jochum

ORGANISATION

Studienævn	Studienævn for Kommunikation og Digitale Medier
Institut	Institut for Kommunikation og Psykologi
Fakultet	Det Humanistiske Fakultet

OPLEVELSESBEGREBET I INTERAKTIONSDSIGN

2019/2020

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

At skabe en positiv brugeroplevelse er ofte centralt ved design af informations- og kommunikationssystemer. Dette valgmodul zoomer ind på oplevelsesbegrebet i kontekst af interaktionsdesign og fokuserer på oplevelser i og omkring brugen af digitale produkter.

Igennem modulet vil de studerende arbejde teoretisk og analytisk med, hvordan man designer med særlig fokus på oplevelsesbegrebet. Det centrale i modulet vil være at gå bag UX-begrebet og undersøge hvordan digitale produkter kan facilitere og understøtte forskellige typer af oplevelser (fx sociale, emotionelle, motiverende, identitetsskabende eller æstetiske oplevelser).

I tilknytning til modulet afholdes undervisning inden for følgende områder:

- Teori om oplevelsesbegrebet og begrebets tilknytning til interaktionsdesign
- Indsigt i forskellige oplevelsesteknologiers potentialer
- Metoder og modeller til analyse af brugerens oplevelse med digitale produkter
- Metoder til evaluering af digitale oplevelsesprodukter

LÆRINGSMÅL

VIDEN

Den studerende skal gennem modulet opnå viden om og forståelse af

- Teorier og metoder af særlig relevans for Oplevelsesbegrebet i interaktionsdesigns emneområde
- Videnskabelige problemstillinger inden for Oplevelsesbegrebet i interaktionsdesigns emneområde

FÆRDIGHEDER

Den studerende skal gennem modulet opnå færdigheder i

- at udvælge relevante videnskabelige metoder og redskaber inden for Oplevelsesbegrebet i interaktionsdesigns område
- at kunne vurdere og vælge mellem relevante videnskabelige teorier, metoder, redskaber og på baggrund heraf at diskutere analyse- og/eller løsningsmodeller inden for Oplevelsesbegrebet i interaktionsdesigns emneområde.

KOMPETENCER

Den studerende skal gennem modulet opnå kompetencer til

- at kunne anvende relevant teoretisk og metodisk viden til forståelse og løsning af Oplevelsesbegrebet i interaktionsdesigns problemstillinger.

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Oplevelsesbegrebet i interaktionsdesign
Prøveform	Aktiv deltagelse/løbende evaluering Prøven kan bestås ved tilfordsstillende aktiv deltagelse i undervisningen, herunder fremmøde, indløsning af opgaver og deltagelse i øvelser.

	<p>Reeksamen: 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.</p> <p>Opgaven bedømmes alene af eksaminator. Ved opgaver eksaminator bedømmer til ikke bestået bedømmes opgaven tillige af intern censor.</p>
ECTS	5
Bedømmelsesform	Bestået/ikke bestået
Censur	Intern prøve
Vurderingskriterier	Vurderingskriterierne er angivet i Universitetets eksamensordning

YDERLIGERE INFORMATIONER

Valgfagsbeskrivelser opdateres løbende på studiets hjemmeside:
<https://www.kdm.aau.dk/studiehaandbog/uddannelsen/kandidat/valgfag/>

FAKTA OM MODULET

Engelsk titel	How to design for user experience
Modulkode	KAKDMVM1825
Modultype	Kursus
Varighed	1 semester
Semester	KA Valgfag
ECTS	5
Undervisningssprog	Engelsk
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Mette Skov

ORGANISATION

Studienævn	Studienævn for Kommunikation og Digitale Medier
Institut	Institut for Kommunikation og Psykologi
Fakultet	Det Humanistiske Fakultet

SOCIALE MEDIER

2019/2020

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

Sociale medier fylder stadig mere og mere inden for det kommunikationsfaglige og medievidenskabelige felt. Dette valgfag fokuserer på analyse af sociale medier inden for en lang række emneområder, herunder internetkultur, ungdomskultur, platformssocialitet, overvågningskapitalisme og markeds kommunikation. Formålet med modulet er at styrke de studerendes viden om teorier om online kommunikation, digital kultur og markeds kommunikation med henblik på at opnå forudsætninger for at undersøge sociale medier og online markeds kommunikation.

Valgfaget præsenterer nyeste forskning og forskellige tilgange til studier af sociale medier i brug inden for både organisatoriske og fritidsrelaterede kontekster. Kurset henvender sig til studerende, som er interesseret i at optimere deres viden om, hvorledes sociale medier anvendes i praksis, eller som i deres projektarbejde beskæftiger sig med sociale medier som analysegenstand.

Valgfaget opererer med en varieret undervisningsform bestående af forelæsninger, workshops, øvelser og studenteroplæg og tager om muligt udgangspunkt i de studerendes aktuelle projektarbejde. Således vil det tilstræbes, at kurset udvikles på baggrund af de studerendes interesser og ønsker, og at nye vinkler og forskningsartikler vil blive inddraget undervejs.

I tilknytning til modulet afholdes undervisning inden for følgende områder:

- sociale medier og digital kultur
- platformssocialitet og overvågningskapitalisme
- sociale medier og algoritmer i hverdagen
- strategisk kommunikation på sociale medier
- sociale medier og online fællesskaber
- digital ungdomskultur og fotodelingspraksisser
- sociale medier i et historisk perspektiv
- deltagerkultur og brugergenereret indhold
- digitale metoder og social media studies

LÆRINGSMÅL

VIDEN

Den studerende skal gennem modulet opnå viden om og forståelse af

- Teorier og metoder af særlig relevans for Sociale mediers emneområde
- Videnskabelige problemstillinger inden for valgfagets emneområde

FÆRDIGHEDER

Den studerende skal gennem modulet opnå færdigheder i

- at udvælge relevante videnskabelige metoder og redskaber inden for Sociale mediers område
- at kunne vurdere og vælge mellem relevante videnskabelige teorier, metoder, redskaber og på baggrund heraf at diskutere analyse- og/eller løsningsmodeller inden for Sociale mediers emneområde.

KOMPETENCER

Den studerende skal gennem modulet opnå kompetencer til

- at kunne anvende relevant teoretisk og metodisk viden til forståelse og løsning af Sociale mediers problemstillinger.

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Sociale medier
Prøveform	<p>Aktiv deltagelse/løbende evaluering Prøven kan bestås ved tilfredsstillende aktiv deltagelse i undervisningen, herunder fremmøde, indløsning af opgaver og deltagelse i øvelser.</p> <p>Reeksamen:</p> <p>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.</p> <p>Opgaven bedømmes alene af eksaminator. Ved opgaver eksaminator bedømmer til ikke bestået bedømmes opgaven tillige af intern censor.</p>
ECTS	5
Bedømmelsesform	Bestået/ikke bestået
Censur	Intern prøve
Vurderingskriterier	Vurderingskriterierne er angivet i Universitetets eksamensordning

YDERLIGERE INFORMATIONER

Valgfagsbeskrivelser opdateres løbende på studiets hjemmeside:
<https://www.kdm.aau.dk/studiehaandbog/uddannelsen/kandidat/valgfag/>

FAKTA OM MODULET

Engelsk titel	Social media
Modulkode	KAKDMVM1828
Modultype	Kursus
Varighed	1 semester
Semester	KA Valgfag
ECTS	5
Undervisningssprog	Dansk
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Malene Charlotte Larsen

ORGANISATION

Studienævn	Studienævn for Kommunikation og Digitale Medier
Institut	Institut for Kommunikation og Psykologi
Fakultet	Det Humanistiske Fakultet

KONSULENTROLLEN I PRAKSIS

2019/2020

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

"Konsulentrollen i praksis" er en serie workshops, der sigter mod at kvalificere de studerende til at kunne påtage sig konsulentrollen ifm. løsning af en konkret opgave. Det drejer sig i dette tilfælde om at bistå eksterne rekvirenter med at iværksætte kollegial supervision på arbejdspladsen. Studerende i konsulentrollen får således mulighed for at arbejde med en autentisk praksis.

- I workshoppen indgår undervisning i supervision, træning i praksis samt forberedelse af en temadag/introduktion, de studerende skal afholde med rekvirenten. Derudover indeholder forløbet konsulenttræning mhp. at være facilitatorer og sparringspartnere for deltagernes egen proces.
- Konsulentopgaven, som de studerende skal varetage to og to består af undervisning i form af en introduktion til kollegial supervision på 3 timer og 2 træningssessioner á 3 timer til hver af de deltagende grupper/teams. I træningen skal studenterkonsulenterne hjælpe deltagerne med at give og modtage kollegial supervision og med at give konstruktiv feedback til hinanden – begge dele efter et dialogisk koncept.

LÆRINGSMÅL

VIDEN

Den studerende skal gennem modulet opnå viden om og forståelse af

- Teorier og metoder af særlig relevans for Konsulentrollen i praksis' emneområde
- Videnskabelige problemstillinger inden for Konsulentrollen i praksis' emneområde

FÆRDIGHEDER

Den studerende skal gennem modulet opnå færdigheder i

- at udvælge relevante videnskabelige metoder og redskaber inden for Konsulentrollen i praksis' område
- at kunne vurdere og vælge mellem relevante videnskabelige teorier, metoder, redskaber og på baggrund heraf at diskutere analyse- og/eller løsningsmodeller inden for Konsulentrollen i praksis' emneområde.

KOMPETENCER

Den studerende skal gennem modulet opnå kompetencer til

- at kunne anvende relevant teoretisk og metodisk viden til forståelse og løsning af Konsulentrollen i praksis' problemstillinger.

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Konsulentrollen i praksis
Prøveform	Aktiv deltagelse/løbende evaluering Prøven kan bestå ved tilfredsstillende aktiv deltagelse i undervisningen, herunder fremmøde, indløsning af opgaver og deltagelse i øvelser. Reeksamen:

	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. Opgaven bedømmes alene af eksaminator. Ved opgaver eksaminator bedømmer til ikke bestået bedømmes opgaven tillige af intern censor.
ECTS	5
Bedømmelsesform	Bestået/ikke bestået
Censur	Intern prøve
Vurderingskriterier	Vurderingskriterierne er angivet i Universitetets eksamensordning

YDERLIGERE INFORMATIONER

Valgfagsbeskrivelser opdateres løbende på studiets hjemmeside:

<https://www.kdm.aau.dk/studiehaandbog/uddannelsen/kandidat/valgfag/>

FAKTA OM MODULET

Engelsk titel	The consultant role in practice
Modulkode	KAKDMVM187
Modultype	Kursus
Varighed	1 semester
Semester	KA Valgfag
ECTS	5
Undervisningssprog	Dansk
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Helle Alrø

ORGANISATION

Studienævn	Studienævn for Kommunikation og Digitale Medier
Institut	Institut for Kommunikation og Psykologi
Fakultet	Det Humanistiske Fakultet

DIGITAL LÆRING I PROFESSIONELLE KONTEKSTER

2019/2020

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

I tilknytning til modulet udbydes undervisning inden for et centralt emne i relation til valgfagets fagområde.

LÆRINGSMÅL

VIDEN

Den studerende skal gennem modulet opnå viden om og forståelse af

- Teorier og metoder af særlig relevans for valgfagets emneområde
- Videnskabelige problemstillinger inden for valgfagets emneområde

FÆRDIGHEDER

Den studerende skal gennem modulet opnå færdigheder i

- at udvælge relevante videnskabelige metoder og redskaber inden for modulets område
- at kunne vurdere og vælge mellem relevante videnskabelige teorier, metoder, redskaber og på baggrund heraf at diskutere analyse- og/eller løsningsmodeller inden for valgfagets emneområde.

KOMPETENCER

Den studerende skal gennem modulet opnå kompetencer til

- at kunne anvende relevant teoretisk og metodisk viden til forståelse og løsning af valgfagets problemstillinger.

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Digital læring i professionelle kontekster
Prøveform	Aktiv deltagelse/løbende evaluering Prøven kan bestås ved tilfredsstillende aktiv deltagelse i undervisningen, herunder fremmøde, indløsning af opgaver og deltagelse i øvelser. Reeksamen: 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. Opgaven bedømmes alene af eksaminator. Ved opgaver eksaminator bedømmer til ikke bestået bedømmes opgaven tillige af intern censor.
ECTS	5
Bedømmelsesform	Bestået/ikke bestået
Censur	Intern prøve

Vurdering skriterier	Vurderingskriterierne er angivet i Universitetets eksamensordning
-------------------------	---

YDERLIGERE INFORMATIONER

Valgfagsbeskrivelser opdateres løbende på studiets hjemmeside:

<https://www.kdm.aau.dk/studiehaandbog/uddannelsen/kandidat/valgfag/>

FAKTA OM MODULET

Engelsk titel	Digital Learning i professional contexts
Modulkode	KAKDMVM1811
Modultype	Kursus
Varighed	1 semester
Semester	KA valgfag
ECTS	5
Undervisningssprog	Dansk og engelsk
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Ole Ertløv Hansen

ORGANISATION

Studienævn	Studienævn for Kommunikation og Digitale Medier
Institut	Institut for Kommunikation og Psykologi
Fakultet	Det Humanistiske Fakultet

MEDIEPLATFORMSTEKNOLOGIER

2019/2020

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

I tilknytning til modulet udbydes undervisning inden for et centralt emne i relation til valgfagets fagområde.

LÆRINGSMÅL

VIDEN

Den studerende skal gennem modulet opnå viden om og forståelse af

- Teorier og metoder af særlig relevans for valgfagets emneområde
- Videnskabelige problemstillinger inden for valgfagets emneområde

FÆRDIGHEDER

Den studerende skal gennem modulet opnå færdigheder i

- at udvælge relevante videnskabelige metoder og redskaber inden for modulets område
- at kunne vurdere og vælge mellem relevante videnskabelige teorier, metoder, redskaber og på baggrund heraf at diskutere analyse- og/eller løsningsmodeller inden for valgfagets emneområde.

KOMPETENCER

Den studerende skal gennem modulet opnå kompetencer til

- at kunne anvende relevant teoretisk og metodisk viden til forståelse og løsning af valgfagets problemstillinger.

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Medieplatformsteknologier
Prøveform	Aktiv deltagelse/løbende evaluering Prøven kan bestås ved tilfredsstillende aktiv deltagelse i undervisningen, herunder fremmøde, indløsning af opgaver og deltagelse i øvelser. Reeksamen: 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. Opgaven bedømmes alene af eksaminator. Ved opgaver eksaminator bedømmer til ikke bestået bedømmes opgaven tillige af intern censor.
ECTS	5
Bedømmelsesform	Bestået/ikke bestået
Censur	Intern prøve

Vurderingskriterier	Vurderingskriterierne er angivet i Universitetets eksamensordning
---------------------	---

YDERLIGERE INFORMATIONER

Valgfagsbeskrivelser opdateres løbende på studiets hjemmeside:
<https://www.kdm.aau.dk/studiehaandbog/uddannelsen/kandidat/valgfag/>

FAKTA OM MODULET

Engelsk titel	Media Technologies and New Media
Modulkode	KAKDMVM183
Modultype	Kursus
Varighed	1 semester
Semester	KA valgfag
ECTS	5
Undervisningssprog	Dansk og engelsk
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Ole Ertløv Hansen

ORGANISATION

Studienævn	Studienævn for Kommunikation og Digitale Medier
Institut	Institut for Kommunikation og Psykologi
Fakultet	Det Humanistiske Fakultet

DIALOG- OG KOMMUNIKATIONSFILOSOFI I PROFESSIONEL KOMMUNIKATIONSPRAKSIS

2019/2020

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

I modulet arbejdes der med den studerendes evne til at reflektere over egne og kommunikationsfagets filosofiske grundantagelser, værdier, menneskesyn og etik. Hovedfokus ligger på dialog- og kommunikationsfilosofien bag særlig interpersonel og face-to-face kommunikation. Men der vil også blive trukket linjer til de digitale mediers betydning for vores forståelse af menneskesyn, mellemmenneskeligt samvær, livskvalitet og etik.

LÆRINGSMÅL

VIDEN

- teorier og metoder af særlig relevans for modulets emneområde
- videnskabelige problemstillinger inden for modulets emneområde

FÆRDIGHEDER

- at udvælge relevante videnskabelige metoder og redskaber inden for modulets område
- at kunne vurdere og vælge mellem relevante videnskabelige teorier, metoder, redskaber og på baggrund heraf at diskutere analyse- og/eller løsningsmodeller inden for modulets emneområde.

KOMPETENCER

- at kunne anvende relevant teoretisk og metodisk viden til forståelse og løsning af modulets problemstillinger.

UNDERVISNINGSFORM

Selvstudie kombineret med 6 undervisningsseminarer

OMFANG OG FORVENTET ARBEJDSINDSAT

Alt i alt skal man på et akademisk kursus af 5 ETCS-point, som dette kursus giver, forvente en arbejdsbelastning på omkring 137 arbejdstimer. Det inkluderer forberedelse til de konkrete undervisningsgange, træning, deltagelse, diskussioner, øvelser og opgaver i og mellem de enkelte undervisningsgange samt litteraturstudier.

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Dialog- og kommunikationsfilosofi i professionel kommunikationspraksis
Prøveform	Aktiv deltagelse/løbende evaluering Prøven kan bestås ved tilfredsstillende aktiv deltagelse i undervisningen, herunder fremmøde, indløsning af opgaver og deltagelse i øvelser. Reeksamen: 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.

	Opgaven bedømmes alene af eksaminator. Ved opgaver eksaminator bedømmer til ikke bestået bedømmes opgaven tillige af intern medbedømmer.
ECTS	5
Bedømmelsesform	Bestået/ikke bestået
Censur	Intern prøve
Vurderingskriterier	Vurderingskriterierne er angivet i Universitetets eksamensordning

YDERLIGERE INFORMATIONER

<https://www.aau.dk/uddannelser/efteruddannelse/heltid-paa-deltid/facilitering-undringsbaserede-dialoger-forundringsvaer-ksteder/>

FAKTA OM MODULET

Engelsk titel	Dialogue and Communication Philosophy and its ethics in professional work
Modulkode	KDMDIAL2018
Modultype	Kursus
Varighed	1 semester
Semester	Efterår og Forår Heltid på Deltids udbud Oprettes pba tilmeldinger
ECTS	5
Undervisningssprog	Dansk
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Finn Thorbjørn Hansen

ORGANISATION

Studienævn	Studienævn for Kommunikation og Digitale Medier
Institut	Institut for Kommunikation og Psykologi
Fakultet	Det Humanistiske Fakultet

MOBILITY

2019/2020

CONTENT, PROGRESS AND PEDAGOGY OF THE MODULE

In this module, classes will be offered within a central subject related to the discipline of the elective course.

LEARNING OBJECTIVES

KNOWLEDGE

By the end of the module, the student will have acquired knowledge and understanding of:

- Theories and methods of particular relevance for the subject area of the elective course
- Scientific issues within the subject area of the elective course

SKILLS

By the end of the module, the student will have acquired skills in:

- selecting appropriate scientific methods and tools within the area of the module
- assessing and choosing between appropriate scientific theories, methods and tools and, on this basis, discussing analysis and/or solution models within the subject area of the elective course.

COMPETENCES

By the end of the module, the student will have acquired competences in:

- applying theoretical and methodological knowledge which is relevant for understanding and solving the issues of the elective course.

EXAM

EXAMS

Name of exam	Mobility
Type of exam	Active participation/continuous evaluation The test can be passed through satisfactory active participation in the teaching, including attendance, redemption of tasks and participation in exercises. Reexamination: The examination is a three-day take-home assignment in which the student answers the subject-related question(s) posed in the assignment and solves tasks based on the discipline of the module. The written part of the examination must not exceed 8 pages and must be prepared by students individually. Replacement: The test may be replaced by satisfactory participation in the module activities, including the completion of tasks and exercises set during the course.
ECTS	5
Assessment	Passed/Not Passed

Type of grading	Internal examination
Criteria of assessment	The criteria of assessment are stated in the Examination Policies and Procedures

ADDITIONAL INFORMATION

Specific descriptions of elective are always updated on the website:
<https://www.kdm.aau.dk/studiehaandbog/uddannelsen/kandidat/valgfag/>

FACTS ABOUT THE MODULE

Danish title	Mobilitet
Module code	KAKDMVM1812
Module type	Course
Duration	1 semester
Semester	KA valgfag
ECTS	5
Language of instruction	Danish and English
Location of the lecture	Campus Aalborg
Responsible for the module	Ole Ertløv Hansen

ORGANISATION

Study Board	Study Board of Communication and Digital Media
Department	Department of Communication and Psychology
Faculty	The Faculty of Humanities

SUNDHEDSKOMMUNIKATION

2019/2020

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

I modulet arbejdes med centrale kommunikationsfaglige problemstillinger i forbindelse med medieformidlet, IKT-båret, institutionaliseret og/eller interpersonel sundhedskommunikation og integrerer i den forbindelse forskellige fagligheder på Kommunikation og Digitale Medier. Sundhedskommunikation forstås bredt som kommunikation der udspiller sig i praksisser vedrørende sundhed, sygdom, behandling og pleje, ofte i en organisationskommunikativ sammenhæng. Undervisningen vil være baseret på dansk og international forskning og inddrager i høj grad empiriske eksempler og cases.:

I tilknytning til modulet afholdes undervisning inden for følgende områder:

- centrale kommunikationsudfordringer mellem sundhedsprofessionelle og patienter, fx i læge-patient-kommunikation
- nye digitalt støttede kommunikative praksisser mellem patienter, pårørende og sundhedsprofessionelle
- patientidentiteter og sundhedsbegreber i forandring og heraf følgende nye krav til de sundhedsprofessionelles rolle
- nye medieringer af interprofessionel kommunikation og betydningen heraf for dokumentations- og kommunikationsopgaver i sundhedsvæsenet
- strategier, processer, medier og materialiteter til at styrke sammenhængen mellem forskellige sektorer og 'sites' i sundhedssystemet, inkl. patientens eget hjem
- organisationskommunikation og ledelse i sundhedsvæsenet samt samspillet med politik, patientforeninger, industri og medier
- sundhedskampanjer og offentlige sundhedsdiskurser
- kriterier for vurdering og evaluering af kommunikation og kommunikationsindsatser i sundhedsvæsenet.

LÆRINGSMÅL

VIDEN

Den studerende skal gennem modulet opnå viden om:

- centrale udviklinger og udfordringer inden for sundhedsvæsenet
- nye sundhedsbegreber og patientidentiteter i offentlige diskurser og sundhedskommunikative praksisser
- mediering og remediering af sundhedskommunikative praksisser
- anvendelse af ict i interprofessionel kommunikation, mellem sundhedsprofessionelle og patienter samt mellem patienter indbyrdes.

FÆRDIGHEDER

Den studerende skal gennem modulet opnå færdigheder i:

- at anvende, sammenfatte og reflektere over kriterier for vurdering af kommunikation og kommunikationsindsatser i forbindelse med sundhed, behandling, omsorg og pleje
- at indplacere og identificere sundhedskommunikative problemstillinger i interpersonelle og ikt medierede kommunikationssituationer
- at vurdere konsekvenser af sundhedskommunikative indsatser og/eller remedieringer for flere berørte parter.

KOMPETENCER

Den studerende skal gennem modulet opnå kompetencer til:

- at analysere komplekse sundhedskommunikative situationer og praksisser ved anvendelse af bredt funderet og forskningsmæssig forankret kommunikationsfaglig viden
- at samarbejde med både sundhedsprofessionelle og patienter
- at begrunde og planlægge interpersonelle og ikt medierede sundhedskommunikative indsatser.

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Sundhedskommunikation
Prøveform	Aktiv deltagelse/løbende evaluering Aktiv deltagelse/løbende evaluering Prøven kan bestå ved tilfredsstillende aktiv deltagelse i undervisningen, herunder fremmøde, indløsning af opgaver og deltagelse i øvelser. Reeksamen: 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. Opgaven bedømmes alene af eksaminator. Ved opgaver eksaminator bedømmer til ikke bestået bedømmes opgaven tillige af intern censor.
ECTS	5
Tilladte hjælpemidler	Alle skriftlige og alle elektroniske hjælpemidler
Bedømmelsesform	Bestået/ikke bestået
Censur	Intern prøve
Vurderingskriterier	Vurderingskriterierne er angivet i Universitetets eksamensordning

YDERLIGERE INFORMATIONER

Valgfagsbeskrivelser opdateres løbende på studiets hjemmeside:

<https://www.kdm.aau.dk/studiehaandbog/uddannelsen/kandidat/valgfag/>

FAKTA OM MODULET

Engelsk titel	Health Communication
Modulkode	KAVALG201637
Modultype	Kursus
Semester	KA valgfag
ECTS	5
Undervisningssprog	Dansk
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Malene Charlotte Larsen , Marianne Lykke

ORGANISATION

Studienævn	Studienævn for Kommunikation og Digitale Medier
Institut	Institut for Kommunikation og Psykologi
Fakultet	Det Humanistiske Fakultet

KONFLIKTHÅNDTERING OG KONFLIKTMÆGLING

2019/2020

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

I tilknytning til modulet udbydes undervisning inden for et centralt emne i relation til valgfagets fagområde.

LÆRINGSMÅL

VIDEN

Den studerende skal gennem modulet opnå viden om og forståelse af

- Teorier og metoder af særlig relevans for valgfagets emneområde
- Videnskabelige problemstillinger inden for valgfagets emneområde

FÆRDIGHEDER

Den studerende skal gennem modulet opnå færdigheder i

- at udvælge relevante videnskabelige metoder og redskaber inden for modulets område
- at kunne vurdere og vælge mellem relevante videnskabelige teorier, metoder, redskaber og på baggrund heraf at diskutere analyse- og/eller løsningsmodeller inden for valgfagets emneområde.

KOMPETENCER

Den studerende skal gennem modulet opnå kompetencer til

- at kunne anvende relevant teoretisk og metodisk viden til forståelse og løsning af valgfagets problemstillinger.

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Konflikt håndtering og konfliktmægling
Prøveform	Aktiv deltagelse/løbende evaluering Prøven kan bestås ved tilfredsstillende aktiv deltagelse i undervisningen, herunder fremmøde, indløsning af opgaver og deltagelse i øvelser. Reeksamen: 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. Opgaven bedømmes alene af eksaminator. Ved opgaver eksaminator bedømmer til ikke bestået bedømmes opgaven tillige af intern censor.
ECTS	5
Bedømmelsesform	Bestået/ikke bestået
Censur	Intern prøve

Vurderingskriterier	Vurderingskriterierne er angivet i Universitetets eksamensordning
---------------------	---

YDERLIGERE INFORMATIONER

Valgfagsbeskrivelser opdateres løbende på studiets hjemmeside:

<https://www.kdm.aau.dk/studiehaandbog/uddannelsen/kandidat/valgfag/>

FAKTA OM MODULET

Engelsk titel	Conflicts and Mediation
Modulkode	KAKDMVM184
Modultype	Kursus
Varighed	1 semester
Semester	KA valgfag
ECTS	5
Undervisningssprog	Dansk og engelsk
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Ole Ertløv Hansen

ORGANISATION

Studienævn	Studienævn for Kommunikation og Digitale Medier
Institut	Institut for Kommunikation og Psykologi
Fakultet	Det Humanistiske Fakultet

GAMIFICATION: DIGITALE SPIL I HVERDAGENS FYSISKE RUM

2019/2020

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

I modulet arbejdes med, hvordan spil og spilmekanikker realiseres i kontekst af hverdagens (fysiske) rum. Med udgangspunkt i spilstrategier for fastholdelse, motivation og betydningsdannelse analyseres og reflekteres der over gamification, herunder lokationsbaserede spil, crowdsourcing spil, spil i kunst, spil i læringssammenhænge, spil og sundhed, i designprocesser og som et led i en selvmonitorerings tendens. Målet er, at den studerende bliver i stand til at identificere og analysere gamification på tværs af kontekster i et kommunikations perspektiv med henblik på at bruge dette perspektiv som analysestrategi i udvikling af egne designs, der retter sig mod forskellige typer af organisationer, virksomheder og institutioner.

I tilknytning til modulet afholdes undervisning inden for følgende områder:

- særlige karakteristika ved spil og spilmekanikker?
- spil og leg
- design af muligheder for handling
- motivation og spil

LÆRINGSMÅL

VIDEN

Den studerende skal gennem modulet opnå viden om og forståelse af:

- forholdet mellem spil og motivation
- rammesætning (framing) af spil og leg i forhold til hverdagens kontekst, herunder tvetydighed som design-kategori
- spilmekanismer som en del af et system
- analytiske tilgange til at designe for en adfærd
- forholdet mellem krop, sted, rum og digitale teknologier i kontekst af gamification og selvmonitorering
- valg af spilmekanismer i forskellige kommunikations- og læringssammenhænge

FÆRDIGHEDER

Den studerende skal gennem modulet opnå færdigheder i:

- at anvende spilmekanismer i produktion og brug af forskelligartede spil med henblik på kommunikation og læring
- at anvende IKT i analyse- og refleksionsprocesser af spil i hverdagens rum
- at indkredse, analysere og vurdere problemstillinger i relation til brugen af spilmekanismer i forskellige miljøer

KOMPETENCER

Den studerende skal gennem modulet opnå kompetencer til:

- selvstændigt at igangsætte, gennemføre, styre og udvikle opgaver inden for IKT og kommunikation, herunder at skabe sig erfaringer med teknikker og metoder inden for det specifikke tema
- at deltage aktivt i kollaborative processer omkring temaet

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Gamification: Digitale spil i hverdagens fysiske rum
--------------	--

Prøveform	Aktiv deltagelse/løbende evaluering Prøven kan bestås ved tilfredsstillende aktiv deltagelse i undervisningen, herunder fremmøde, indløsning af opgaver og deltagelse i øvelser. Reeksamen: 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 10 sider og udarbejdes individuelt.
ECTS	5
Bedømmelsesform	Bestået/ikke bestået
Censur	Intern prøve
Vurderingskriterier	Vurderingskriterierne er angivet i Universitetets eksamensordning

FAKTA OM MODULET

Engelsk titel	Gamification: Digital Games in Everyday, Physical Space
Modulkode	KAVMNOVA181
Modultype	Kursus
Varighed	1 semester
Semester	NOVA valgfag
ECTS	5
Undervisningssprog	Dansk og engelsk
Undervisningssted	Campus København
Modulansvarlig	Ole Ertløv Hansen

ORGANISATION

Studienævn	Studienævn for Kommunikation og Digitale Medier
Institut	Institut for Kommunikation og Psykologi
Fakultet	Det Humanistiske Fakultet

DIGITALE METODER

2019/2020

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

I tilknytning til modulet udbydes undervisning inden for et centralt emne i relation til valgfagets fagområde.

LÆRINGSMÅL

VIDEN

Den studerende skal gennem modulet opnå viden om og forståelse af

- Teorier og metoder af særlig relevans for valgfagets emneområde
- Videnskabelige problemstillinger inden for valgfagets emneområde

FÆRDIGHEDER

Den studerende skal gennem modulet opnå færdigheder i

- at udvælge relevante videnskabelige metoder og redskaber inden for modulets område
- at kunne vurdere og vælge mellem relevante videnskabelige teorier, metoder, redskaber og på baggrund heraf at diskutere analyse- og/eller løsningsmodeller inden for valgfagets emneområde.

KOMPETENCER

Den studerende skal gennem modulet opnå kompetencer til

- at kunne anvende relevant teoretisk og metodisk viden til forståelse og løsning af valgfagets problemstillinger.

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Digitale metoder
Prøveform	Aktiv deltagelse/løbende evaluering Prøven kan bestås ved tilfredsstillende aktiv deltagelse i undervisningen, herunder fremmøde, indløsning af opgaver og deltagelse i øvelser. Reeksamen: 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. Opgaven bedømmes alene af eksaminator. Ved opgaver eksaminator bedømmer til ikke bestået bedømmes opgaven tillige af intern censor.
ECTS	5
Bedømmelsesform	Bestået/ikke bestået
Censur	Intern prøve

Vurderingskriterier	Vurderingskriterierne er angivet i Universitetets eksamensordning
---------------------	---

YDERLIGERE INFORMATIONER

Valgfagsbeskrivelser opdateres løbende på studiets hjemmeside:

<https://www.kdm.aau.dk/studiehaandbog/uddannelsen/kandidat/valgfag/>

FAKTA OM MODULET

Engelsk titel	Digital Methods
Modulkode	KAKDMVM1817
Modultype	Kursus
Varighed	1 semester
Semester	KA valgfag
ECTS	5
Undervisningssprog	Dansk og engelsk
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Ole Ertløv Hansen

ORGANISATION

Studienævn	Studienævn for Kommunikation og Digitale Medier
Institut	Institut for Kommunikation og Psykologi
Fakultet	Det Humanistiske Fakultet