



AALBORG UNIVERSITET

STUDIEORDNING FOR KANDIDATUDDANNELSEN I OPLEVELSESDSIGN, 2019

CAND.IT.
AALBORG

MODULER SOM INDGÅR I STUDIEORDNINGEN

INDHOLDSFORTEGNELSE

Agil konceptudvikling i et designforskningsperspektiv 2021/2022	3
Oplevelsesdesign: fra problem til koncept 2021/2022	5
Oplevelser og æstetik 2021/2022	8
Oplevelsesdesign: Fra koncept til produkt 2021/2022	10
Digitale oplevelsesteknologier 2021/2022	13
Oplevelsesdesign i praksis 2021/2022	15
Forskningsmetodologi 2021/2022	18
Kandidatspeciale 2021/2022	20
Medieproduceren 2021/2022	23
Humans in the Loop: Robots, Automation and Humanities Research 2021/2022	25
Oplevelsesbegrebet i interaktionsdesign 2021/2022	27
Sociale medier 2021/2022	29
Konsulentrollen i praksis 2021/2022	31

AGIL KONCEPTUDVIKLING I ET DESIGNFORSKNINGSPERSPEKTIV

2021/2022

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 og Samfundsvidenskabelige Fakultet

OPLEVELSESDSIGN: FRA PROBLEM TIL KONCEPT

2021/2022

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 og Samfundsvidenskabelige Fakultet

OPLEVELSER OG ÆSTETIK

2021/2022

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 og Samfundsvidenskabelige Fakultet

OPLEVELSESDSIGN: FRA KONCEPT TIL PRODUKT

2021/2022

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 og Samfundsvidenskabelige Fakultet

DIGITALE OPLEVELSESTEKNOLOGIER

2021/2022

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 og Samfundsvidenskabelige Fakultet

OPLEVELSESDSIGN I PRAKSIS

2021/2022

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 og Samfundsvidenskabelige Fakultet

FORSKNINGSMETODOLOGI

2021/2022

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 og Samfundsvidenskabelige Fakultet

KANDIDATSPECIALE

2021/2022

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

Studieordning for kandidatuddannelsen i Oplevelsesdesign, 2019

	10. semester
ECTS	30
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 og Samfundsvidenskabelige Fakultet

MEDIEPRODUCEREN

2021/2022

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	Medieproduceren
Prøveform	Aktiv deltagelse/løbende evaluering Prøven kan bestås ved tilfordsstillende 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.
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 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 og Samfundsvidenskabelige Fakultet

HUMANS IN THE LOOP: ROBOTS, AUTOMATION AND HUMANITIES RESEARCH

2021/2022

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	Humans in the Loop: Robots, Automation and Humanities Research
Prøveform	Aktiv deltagelse/løbende evaluering Prøven kan bestås ved tilfedsstillende 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.
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
Undervisningssprog	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 og Samfundsvidenskabelige Fakultet

OPLEVELSESBEGREBET I INTERAKTIONSDESIGN

2021/2022

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	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. 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.
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	Ole Ertløv Hansen

ORGANISATION

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

SOCIALE MEDIER

2021/2022

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	Sociale medier
Prøveform	Aktiv deltagelse/løbende evaluering Prøven kan bestås ved tilfordsstillende 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.
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	Ole Ertløv Hansen

ORGANISATION

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

KONSULENTROLLEN I PRAKSIS

2021/2022

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	Konsulentrollen i praksis
Prøveform	Aktiv deltagelse/løbende evaluering Prøven kan bestås ved tilfordsstillende 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.
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 og engelsk
Undervisningssted	Campus Aalborg, Campus København
Modulansvarlig	Ole Ertløv Hansen

ORGANISATION

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