AALBORG UNIVERSITET

STUDIEORDNING FOR KANDIDATUDDANNELSEN I INFORMATIONSVIDENSKAB, 2020, AALBORG

CAND.IT.
AALBORG

MODULER SOM INDGÅR I STUDIEORDNINGEN

INDHOLDSFORTEGNELSE

Teorier og tilgange til informationsvidenskab 2021/2022 . . . 3
Brugerstudier og informationspraksis 2021/2022 . . . 5
Undersøgelsesmetoder i Informationsvidenskab 2021/2022 . . . 8
Design og udvikling af IKT 2021/2022 . . . 11
Informationsvidenskab i praksis 2021/2022 . . . 14
Teoretisk forløb inden for Informationsvidenskab 2021/2022 . . . 17
Kandidatspeciale 2021/2022 . . . 20
Konsulentrollen i teori og praksis 2021/2022 . . . 23
Medieproducer 2021/2022 . . . 25
IT i sundhed – implementering, ibrugtagning og evaluering 2021/2022 . . . 28
Dialog- og Kommunikationsfilosofi i praksis og som innovativt værktøj 2021/2022 . . . 30
Digital læring i professionelle kontekster 2021/2022 . . . 33
Humans in the Loop: Human-Centered Research in Robots and AI 2021/2022 . . . 36
Event, kultur og kritik 2021/2022 . . . 39
Kommunikation og formidling i et æstetiseret samfund 2021/2022 . . . 42
Mobility 2021/2022 . . . 45
Organisatorisk rekonfiguration 2021/2022 . . . 48
Spildesign & Gamification 2021/2022 . . . 51

TEORIER OG TILGANGE TIL INFORMATIONSVIDENSKAB

2021/2022

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

På modulet arbejdes med centrale teorier og forskningstraditioner inden for det informationsvidenskabelige felt, herunder til teorier inden for HCI, interaktionsdesign og informationsarkitektur, informationssøgning, -adfærd og -praksis, såvel som teorier og tilgange inden for feltet digitalt samarbejde og læring.

LÆRINGSMÅL

VIDEN

Den studerende skal gennem modulet opnå viden om:

- centrale teorier indenfor HCI, interaktionsdesign og informationsarkitektur
- centrale teorier om informationssøgning, -adfærd og -praksis
- centrale teorier indenfor digitalt samarbejde og læring

FÆRDIGHEDER

Den studerende skal gennem modulet opnå færdigheder i:

- at mestre fagområdets teorier og forskningstraditioner
- at kunne diskutere og sammenligne fagets teorier og tilgange med henblik at opstille analyse- og løsningsmodeller
- at kunne formidle og diskutere forskningsbaseret viden og problemstillinger med fagfæller i multidiciplinære samarbejder

KOMPETENCER

Den studerende skal gennem modulet opnå kompettencer til:

- selvstændigt at kunne igangsætte og gennemføre fagligt og tværfagligt samarbejde
- selvstændigt at kunne tage fagets teorier og forskningstraditioner i anvendelse til løsning af IKT-problemstillinger
- selvstændigt at kunne tage ansvar for egen faglig udvikling med basis i en forståelse af fagets teorier og forskningstraditioner på et problemorienteret og problembaseret grundlag

UNDERVISNINGSFORM

Der henvises til §17.

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Teorier og tilgange til informationsvidenskab
Prøveform	Skriftlig Prøven har form af en bunden skriftlig hjemmeopgave, hvor den studerende besvarer det eller de stillede spørgsmål på baggrund af et til opgaven anført pensum. Opgavebesvarelsen udarbejdes individuelt. Sideantal: Opgavebesvarelsen skal være på mindst 12 og højest 15 sider. Opgaven bedømmes af eksaminator og censor.
ECTS	10
Tilladte hjælpemidler	Alle skriftlige og alle elektroniske hjælpemidler
Bedømmelsesform	7-trins-skala
Censur	Ekstern prøve
Vurderingskriterier	Vurderingskriterierne er angivet i Universitetets eksamensordning

FAKTA OM MODULET

Engelsk titel	Theories & traditions in Information Studies
Modulkode	KAINFOS2016D
Modultype	Kursus
Varighed	1 semester
Semester	Efterår KA 1. semester
ECTS	10
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

BRUGERSTUDIER OG INFORMATIONSPRAKSIS

2021/2022

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

Modulet lærer den studerende, hvordan man studerer brugere og deres interaktion(er) med informations- og IKT-systemer i kontekst.

De studerende vil blive introduceret til forskellige stadier af brugerinddragelse, såvel som datadrevne forskningsmetoder til dataindsamling, behandling, analyse og visualisering i relation til områderne brugerundersøgelser og informationsadfærd. Dette inkluderer tilegnelse og anvendelse af viden om digital praksis, organisationskultur, digital kultur og kognitive, emotionelle aspekter i relation til enkeltpersoner, grupper og organisationer.

Akademisk vejledning vil blive tilbudt i forbindelse med det problemorienterede projektarbejde.

LÆRINGSMÅL

VIDEN

Den studerende skal gennem modulet opnå viden om:

- brugerstudier i kontekst og forståelse af metoder til brugerstudier og informationspraksis baseret på højeste internationale forskning
- kvalitative og kvantitative metoder til dataindsamling og -analyse
- videnskabelige problemstillinger i relation til brugerstudier og informationspraksis

FÆRDIGHEDER

Den studerende skal gennem modulet opnå færdigheder i:

- på en faglig kvalificeret måde at kunne vurdere og vælge mellem informationsvidenskabelige empiriske metoder og undersøgelser med henblik på at tilrette og gennemføre brugerstudier
- at kunne generere designspecifikationer eller videnskabelig viden på baggrund af brugerstudier
- at mestre kvalitativ og kvantitativ dataanalyse og -metode til problemløsning

KOMPETENCER

Den studerende skal gennem modulet opnå kompetencer til:

- selvstændigt at kunne igangsætte og gennemføre brugerstudier og påtage sig professionelt ansvar over for brugere og samarbejdspartnere
- at kunne planlægge og styre samarbejds- og undersøgelsesprojekter, der er komplekse og uforudsigelige

UNDERVISNINGSFORM

Der henvises til §17.

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Brugerstudier og informationspraksis
Prøveform	Mundtlig pba. projekt Prøven foregår som en samtale mellem den/de studerende, eksaminator og intern medbedømmer med udgangspunkt i det skriftlige arbejde, hvad enten dette er udarbejdet individuelt eller i samarbejde med andre. Projektrapporten/det skriftlige arbejde betragtes som gruppens fælles ansvar. Projektrapporten udgør grundlaget for eksamination og bedømmelse, og der foretages en samlet bedømmelse af projektrapporten og den mundtlige præstation. Litteraturgrundlag: Minimum 1000 standardsider vejledergodkendt, selvvalgt litteratur i tilknytning til projektet. Sidetal: Projektrapporten skal minimum være på 10 sider og maximum 15 sider pr. studerende (dog maximum 20 sider ved individuel studerende) Normeret prøvetid: Prøvetiden er normeret til 20 minutter pr. studerende og 10 minutter pr. gruppe til votering og karaktergivning, dog højst i alt to timer ved store grupper, 30 minutter i alt ved individuelle prøver. Projektrapporten og den mundtlige samtale skal demonstrere, at den studerendes opfylder de faglige mål beskrevet ovenfor. Ved en mundtlig gruppe-prøve skal den enkelte studerende eksamineres på en sådan måde, at det sikres, at der foretages en individuel bedømmelse.
ECTS	10
Tilladte hjælpemidler	Alle skriftlige og alle elektroniske hjælpemidler
Bedømmelsesform	7-trins-skala
Censur	Intern prøve
Vurderingskriterier	Vurderingskriterierne er angivet i Universitetets eksamensordning

FAKTA OM MODULET

Engelsk titel	User Studies and Information Behaviour
Modulkode	KAINFOS202D
Modultype	Projekt

Varighed	1 semester
Semester	Efterår KA 1. semester
ECTS	10
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

UNDERSØGELSESMETODER I INFORMATIONSVIDENSKAB

2021/2022

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

Modulet introducerer de studerende til kvalitativ og kvantitativ undersøgelsesdesign og metoder til dataindsamling og analyse i informationsvidenskab. Dette inkluderer en introduktion til de etiske og juridiske principper og udfordringer ved dataindsamling og analyse.

De studerende vil også blive introduceret til skriftlig akademisk fremstilling og det informationsvidenskablige felt og vil blive trænet i at identificere videnskabelige problemer, vælge det eller de relevante forskningsdesign, gennemføre litteratursøgning og litteraturreview samt formulere passende forskningsspørgsmål.

Dette modul vil skabe grundlaget for det problembaserede projektarbejde og de undersøgelser, der skal udføres i løbet af uddannelsen i informationsvidenskab.

LÆRINGSMÅL

VIDEN

Den studerende skal gennem modulet opnå viden om:

- videnskabsteori med særlig betydning for det informationsvidenskabelige område
- centrale forskningstilgange inden for det informationsvidenskabelige område
- kvalitative og kvantitative undersøgelsesmetoder
- akademisk skrivning indenfor informationsvidenskab
- problem- og projektorienteret læring samt metoder til at identificere problemer og at udforme en problemformulering og tilhørende forskningsspørgsmål.
- etiske og juridiske principper og udfordringer i relation til dataindsamling, -behandling og -analyse i informationsvidenskab

FÆRDIGHEDER

Den studerende skal gennem modulet opnå færdigheder i:

- at kunne udføre litteratursøgning og -review samt formulere sig videnskabeligt og akademisk
- at kunne tilrettelægge og udføre kvalitative og kvantitative undersøgelsesmetoder
- at håndtere etiske og juridiske principper og udfordringer i relation dataindsamling, -behandling og dataanalyse i informationsvidenskab

KOMPETENCER

Den studerende skal gennem modulet opnå kompettencer til:

- selvstændigt at kunne styre, tilrettelægge og realisere et forskningsdesign; herunder kritisk og refleksivt foretage kvalificerede, metodologiske valg
- selvstændigt at kunne gennemføre kvalitative og kvantitative undersøgelser inden for det informationsvidenskabelige felt
- selvstændigt at kunne videreudvikle sine problemorienterede, interpersonelle, strukturelle og refleksive/meta-kognitive problemorienterede læringskompetencer

UNDERVISNINGSFORM

Der henvises til §17.

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Undersøgelsesmetoder i Informationsvidenskab
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 7-dages hjemmeopgave, hvor den studerende på baggrund af modulet besvarer det eller de udleverede spørgsmål og opgaver inden for modulets fagområde. Opgavebesvarelsen må højst være på 15 sider og udarbejdes individuelt. Opgaven bedømmes alene af eksaminator.
ECTS	10
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	Research & Methods in Information Studies
Modulkode	KAINFOS2015D

Modultype	Kursus
Varighed	1 semester
Semester	Efterår KA 1. semester
ECTS	10
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

DESIGN OG UDVIKLING AF IKT

2021/2022

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

På modulet arbejdes med teorier og metoder til design og udvikling af IKT-systemer. Der introduceres til centrale designtilgange, processer og værktøjer og der inddrages både funktionelle, æstetiske, data-drevne og læringsmæssige designprincipper. Der er fokus på interaktionen mellem bruger og teknologi, samt ibrugtagning herunder forståelse og tilrettelæggelse af sociale praksisser, politikker og kulturer omkring IKT-systemer.

Akademisk vejledning vil blive tilbudt i forbindelse med det problemorienterede projektarbejde.

LÆRINGSMÅL

VIDEN

Den studerende skal gennem modulet opnå viden om:

- designtilgange, processer- og værktøjer
- evaluering, implementering og ibrugtagning af IKT-design
- interaktionsdesign og informationsarkitektur
- design med henblik på læring, oplevelse og brugbarhed

FÆRDIGHEDER

Den studerende skal gennem modulet opnå færdigheder i:

- kritisk og konstruktivt at kunne vurdere og vælge metoder til design, udvikling, implementering og ibrugtagning af IKT
- kritisk og konstruktivt at kunne designe og evaluere informationsarkitektur og interaktion for IT-systemer
- at kunne analysere og omsætte empiriske data som grundlag for beslutninger omkring design, implementering, evaluering og ibrugtagning
- kritisk at kunne vurdere sit designs rolle i samfund, organisationer og for individet

KOMPETENCER

Den studerende skal gennem modulet opnå kompetencer til:

- at påtage sig professionelt ansvar for at planlægge og facilitere samarbejde med brugere og aftagere samt forholde sig kritisk og konstruktivt til formulering af problemstillinger

- at kunne omsætte viden til praksis, herunder planlægge og lede design -, udviklings og -implementeringsprocesser

UNDERVISNINGSFORM

Der henvises til §17.

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Design og udvikling af IKT
Prøveform	Mundtlig pba. projekt Prøven foregår som en samtale mellem den/de studerende, eksaminator og intern medbedømmer med udgangspunkt i det skriftlige arbejde, hvad enten dette er udarbejdet individuelt eller i samarbejde med andre. Projektrapporten/det skriftlige arbejde betragtes som gruppens fælles ansvar. Projektrapporten udgør grundlaget for eksamination og bedømmelse, og der foretages en samlet bedømmelse af projektrapporten og den mundtlige præstation. Litteraturgrundlag: Minimum 1250 standardsider vejledergodkendt, selvvalgt litteratur i tilknytning til projektet. Sidetal: Projektrapporten skal minimum være på 15 sider og maximum 20 sider pr. studerende (dog maximum 30 sider ved individuel studerende) Normeret prøvetid: Prøvetiden er normeret til 20 minutter pr. studerende og 10 minutter pr. gruppe til votering og karaktergivning, dog højst i alt to timer ved store grupper, 30 minutter i alt ved individuelle prøver. Eventuel reeksamen afholdes på grundlag af en revideret projektrapport. Projektrapporten og den mundtlige samtale skal demonstrere, at den studerendes opfylder de faglige mål beskrevet ovenfor. Ved en mundtlig gruppe-prøve skal den enkelte studerende eksamineres på en sådan måde, at det sikres, at der foretages en individuel bedømmelse.
ECTS	20
Tilladte hjælpemidler	Alle skriftlige og alle elektroniske hjælpemidler
Bedømmelsesform	7-trins-skala
Censur	Intern prøve
Vurderingskriterier	Vurderingskriterierne er angivet i Universitetets eksamensordning

FAKTA OM MODULET

Engelsk titel	Design and development of ICT
Modulkode	KAINFOS205D
Modultype	Projekt
Varighed	1 semester
Semester	Forår
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

INFORMATIONSVIDENSKAB I PRAKSIS

2021/2022

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

Modulet omhandler det informationssfaglige områdes praktiske virkelighed. Modulets hovedkomponent er projektorienteret forløb på minimum 13 uger (fuld tid), hvor den studerende i en relevant virksomhed, organisation eller institution indgår i samarbejde om opgaveløsning på et informationsfagligt grundlag. Hensigten er, at den studerende oparbejder en bevidsthed om og indsigt i den konkrete arbejdsvirkelighed, som uddannelsen er rettet mod. I den studerendes rapport skal arbejdsforløbet belyses og reflekteres teoretisk og metodisk ud fra kandidatuddannelsens samlede faglighed.

I tilknytning til modulet udbydes:

- et midtvejsseminar

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

LÆRINGSMÅL

VIDEN

Den studerende skal gennem modulet opnå viden om:

- hvordan informationsvidenskabelige metoder og teorier møder praksis, med særligt fokus på kulturelle, organisatoriske og/eller mediemæssige spørgsmål
- kommunikations- og samarbejdsformer i praksis
- hvilke faglige kompetencer, arbejdet med fagområdet kræver

FÆRDIGHEDER

Den studerende skal gennem modulet opnå færdigheder i:

- at arbejde i praksis på basis af informatik, herunder anvendelse af strategier og metoder til brugeranalyse, pilotundersøgelser, systemudvikling og systemdesign
- at vurdere informationsvidenskabelige problemstillinger og løsninger i praksis med afsæt i teorier om og metoder til brugeranalyse, pilotundersøgelser, systemudvikling og systemdesign
- at formidle informationsvidenskabeligt funderede indsigter til fagfæller og lægfolk
- at begrunde, udvælge, tilrettelægge, gennemføre og evaluere informationsvidenskablige indsatser i praksis i forhold til problemstillinger i private virksomheder eller offentlige institutioner og civilsamfund

KOMPETENCER

Den studerende skal gennem modulet opnå kompetencer til:

- selvstændigt at have en analytisk, reflekterende og kritisk tilgang til forudsætningerne for brugeranalyse, pilotundersøgelser, systemudvikling eller systemdesign i praksis

- at kunne indgå i fagligt og tværfagligt samarbejde om at udrede, analysere, gennemføre og evaluere informationsvidenskablige indsatser i praksis og påtage sig et professionelt ansvar

- at kunne identificere og kritisk reflektere over egne læringsbehov og strukturere egen læring i forhold til emneområdet brugeranalyse, pilotundersøgelser, systemudvikling eller systemdesign i praksis baseret på et projektorienteret, problembaseret læringsperspektiv

UNDERVISNINGSFORM

Der henvises til §17.

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Informationsvidenskab i praksis
Prøveform	Mundtlig pba. projekt Prøven foregår som en samtale mellem den/de studerende, eksaminator og med udgangspunkt i det skriftlige arbejde, hvad enten dette er udarbejdet individuelt eller i samarbejde med andre. Projektrapporten/det skriftlige arbejde betragtes som gruppens fælles ansvar. Projektrapporten udgør grundlaget for eksamination og bedømmelse, og der foretages en samlet bedømmelse af projektrapporten og den mundtlige præstation. Litteraturgrundlag: Minimum 500 standardsider vejledergodkendt, selvvalgt litteratur i tilknytning til projektet. Sidetal: Projektrapporten skal minimum være på 15 sider og maximum 20 sider pr. studerende (dog maximum 30 sider ved individuel studerende). Normeret prøvetid: Prøvetiden er normeret til 20 minutter pr. studerende og 10 minutter pr. gruppe til votering og karaktergivning, dog højst i alt to timer ved store grupper, 30 minutter i alt ved individuelle prøver. Eventuel reeksamen afholdes på grundlag af en revideret projektrapport. Projektrapporten og den mundtlige samtale skal demonstrere, at den studerende opfylder de faglige mål beskrevet ovenfor. Ved bedømmelsen af prøvepræstationen vil der med henblik på opnåelse af bedømmelsen bestået blive lagt vægt på, at den studerende indløser modulets læringsmål på tilstrækkelig vis.
ECTS	30
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	Information Studies in Practice
Modulkode	KAINFOS209D
Modultype	Projekt
Varighed	1 semester
Semester	Efterår KA 3. semester Projektorienteret forløb
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

TEORETISK FORLØB INDEN FOR INFORMATIONSVIDENSKAB

2021/2022

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

Modulet omhandler det informationsvidenskabelige områdes teoretiske og metodiske grundlag. Modulets hovedkomponent er et teoretisk og metodisk orienteret forløb, hvor den studerende selvstændigt arbejder med en aktuel problemstilling inden for det informationsvidenskabelige felt. Hensigten er, at den studerende oparbejder en bevidsthed om og indsigt i det at diskutere og formidle en videnskabelige problemstilling. Den studerendes arbejde udmøntes i en videnskabelig artikelform, der indplacerer den videnskabelige problemstilling i et genstandsfelt, redegør for den teoretiske og metodiske ramme samt det akademiske bidrag.

I tilknytning til modulet udbydes:

- Et fagligt seminar med fokus på den akademiske proces

Der tildeles en vejleder til understøttelse af forløbet.

Studienævnet kan på baggrund af en faglig vurdering tillade at modulet afløses gennem ophold ved andet universitet i et omfang svarende til 30 ECTS.

LÆRINGSMÅL

VIDEN

Den studerende skal gennem modulet opnå viden om:

- teori og/eller metode på højeste internationale niveau inden for det valgte informationsvidenskabelige emne
- det valgte emnes videnskabelige grundlag samt evnen til at reflektere over dette

FÆRDIGHEDER

Den studerende skal gennem modulet opnå færdigheder i:

- at mestre informationsvidenskabelig teori og/eller metode og på den baggrund opstille nye teori- og/eller analysemodeller
- at kunne diskutere og formidle informationsvidenskabelige problemstillinger i en videnskabelig artikelform

KOMPETENCER

Den studerende skal gennem modulet opnå kompetencer til:

- selvstændigt at igangsætte et informationsvidenskabeligt arbejde der forudsætter nye løsningsmodeller
- at styre en kompleks faglig udviklingsproces for egen faglig specialisering

- kritisk at reflektere over det problembaserede projektarbejdes betydning for egen faglig udvikling

UNDERVISNINGSFORM

Der henvises til §17.

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Teoretisk forløb inden for Informationsvidenskab
Prøveform	Mundtlig pba. projekt Prøven foregår som en samtale mellem den/de studerende, eksaminator og censor med udgangspunkt i det skriftlige arbejde, hvad enten dette er udarbejdet individuelt eller i samarbejde med andre. Projektrapporten/det skriftlige arbejde betragtes som gruppens fælles ansvar. Projektrapporten udgør grundlaget for eksamination og bedømmelse, og der foretages en samlet bedømmelse af projektrapporten og den mundtlige præstation. Litteraturgrundlag: Minimum 1500 standardsider vejledergodkendt, selvvalgt litteratur i tilknytning til projektet. Sidetal: Projektrapporten skal minimum være på 15 sider og maximum 20 sider pr. studerende (dog maximum 30 sider ved individuel studerende) Normeret prøvetid: Prøvetiden er normeret til 20 minutter pr. studerende og 10 minutter pr. gruppe til votering og karaktergivning, dog højst i alt to timer ved store grupper, 30 minutter i alt ved individuelle prøver. Ved en mundtlig gruppeprøve skal den enkelte studerende eksamineres på en sådan måde, at det sikres, at der foretages en individuel bedømmelse. Projektrapporten og den mundtlige samtale skal demonstrere, at den studerendes opfylder de faglige mål beskrevet ovenfor. Ved bedømmelsen af prøvepræstationen vil der med henblik på opnåelse af bedømmelsen bestået blive lagt vægt på, at den studerende indløser modulets læringsmål på tilstrækkelig vis.
ECTS	30
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	Theoretical Information Science Course
Modulkode	KAINFOS2017D
Modultype	Projekt
Varighed	1 semester
Semester	Efterår KA 3. 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

KANDIDATSPECIALE

2021/2022

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

Kandidatspecialemodulet er koncentreret om udfærdigelse 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 funderede praktiske og konstruktive IKT-løsninger.

Specialets emne godkendes af studienævnet. Emnet forelægges nævnet i form af en opgaveformulering, som skal indeholde en kort foreløbig problemformulering, en argumentation for emnets relevans og det teoretiske og metodiske udgangspunkt, samt angivelser af den centrale litteratur. Ved godkendelsen fastsættes en frist for afleveringen af specialet.

Der stilles en specialevejleder til rådighed for den studerende/de studerende i tilknytning til det problembaserede specialearbejde

LÆRINGSMÅL

VIDEN

Den studerende skal gennem kandidatspecialemodulet opnå viden om:

- teori, metode og analyse inden for det informationsvidenskablige område på højeste internationale niveau af relevans for det valgte specialeemne
- forskningsarbejdets betingelser og implikationer samt videnskabelig redelighed og forskningsetik
- videnskabsteori for det valgte specialeemne

FÆRDIGHEDER

Den studerende skal gennem kandidatspecialemodulet opnå færdigheder i:

- selvstændigt og systematisk at skabe et overblik over relevant eksisterende viden inden for specialets emne
- selvstændigt at vælge videnskabsteoretiske, teoretiske, metodiske, analytiske eller designmæssige tilgange af relevans for specialeemnet samt at begrunde disse faglige valg og prioriteringer
- at anvende, videreudvikle og kritisk reflektere over teorier, metoder og teknologier af relevans for specialeemnet
- at afgrænse, tilrettelægge og gennemføre undersøgelser af videnskabelig karakter
- at strukturere og formidle den opnåede viden til fagfæller

KOMPETENCER

Den studerende skal gennem kandidatspecialemodulet opnå kompetencer til:

- selvstændigt og systematisk at søge viden og udvælge og redegøre herfor samt planlægge og gennemføre udforskningen af informationsvidenskablige emner
- selvstændigt, kritisk reflekteret og problemorienteret at igangsætte og gennemføre fagligt arbejde inden for det informationsvidenskablige område med et professionelt ansvar
- på et problembaseret grundlag at tage ansvar for egne læringsbehov og strukturere egen faglig udvikling i relation til det informationsvidenskablige område

UNDERVISNINGSFORM

Der henvises §17.

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Kandidatspeciale
Prøveform	Speciale/afgangsprojekt 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. 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. Litteraturgrundlag: Minimum 2000 standardsider vejledergodkendt, selvvalgt litteratur i tilknytning til specialet. Sidetal: Kandidatspecialet skal være på mindst 35 og må højst være på 70 sider pr. studerende, højst 80 sider ved individuelt udarbejdede specialer. Normeret prøvetid ved én studerende 45 minutter, ved to studerende 75 og ved tre studerende 100 minutter Prøven skal dokumentere, at den studerende opfylder målbeskrivelserne for modulet. Ved en mundtlig gruppe-prøve skal den enkelte studerende eksamineres på en sådan måde, at det sikres, at der foretages en individuel bedømmelse.
ECTS	30
Tilladte hjælpemidler	Alle skriftlige og alle elektroniske hjælpemidler
Bedømmelsesform	7-trins-skala

Censur	Ekstern prøve
Vurderingskriterier	Vurderingskriterierne er angivet i Universitetets eksamensordning

FAKTA OM MODULET

Engelsk titel	Master's Thesis
Modulkode	KAINFOS2014D
Modultype	Projekt
Varighed	1 semester
Semester	Forår KA 4. 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

KONSULENTROLLEN I TEORI OG PRAKSIS

2021/2022

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

Konsulentrollen i teori og praksis sigter mod at kvalificere de studerende til at kunne påtage sig konsulentrollen ifm. løsning af forskellige opgaver i en organisatorisk kontekst: supervision, coaching, procesfacilitering og konflikthåndtering. Formålet er at bevidstgøre de studerende om og give dem erfaring med nødvendigheden af en metodologisk sammenhæng mellem teori, analyse, metode og praksis i løsningen af konsulentopgaver. Valgfaget indeholder teoretisk undervisning i supervision, coaching, procesfacilitering og konflikthåndtering samt konsulenttræning i praksis. Kurset diskuterer interventionsmetodernes teoretiske fundament og de konsekvenser, det har for praksis. Der præsenteres og arbejdes med centrale begreber og modeller, som relateres til konsulentens kommunikative praksis. Det tilstræbes, at de studerende får erfaring med teori og praksis gennem samarbejde med eksterne rekvirenter i en autentisk organisatorisk praksis.

LÆRINGSMÅL

VIDEN

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

- teorier og metoder af særlig relevans for interpersonelle konsulentopgaver i en organisatorisk kontekst
- videnskabelige problemstillinger inden for den metodologiske sammenhæng mellem teori og praksis

FÆRDIGHEDER

Den studerende skal gennem modulet opnå færdigheder i:

- at mestre videnskabelige metoder og redskaber inden for konsulentrollen i en organisatorisk kontekst
- at kunne vurdere og vælge mellem videnskabelige teorier, metoder, redskaber og på baggrund heraf at analysere og diskutere løsningsmodeller i forhold til konkrete konsulentopgaver

KOMPETENCER

Den studerende skal gennem modulet opnå kompetencer til:

- selvstændigt at kunne anvende relevant teoretisk og metodisk viden til forståelse og løsning af konsulentopgaver i praksis

UNDERVISNINGSFORM

Der henvises til §17.

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Konsulentrollen i teori og praksis
Prøveform	Skriftlig Prøven har form af en bunden 7-dages hjemmeopgave, hvor den studerende på baggrund af modulet besvarer det eller de udleverede spørgsmål inden for fagområdet. Opgavebesvarelsen må højst være på 15 sider og udarbejdes individuelt. Opgaven bedømmes af eksaminator og intern medbedømmer.
ECTS	10
Tilladte hjælpemidler	Alle skriftlige og alle elektroniske hjælpemidler
Bedømmelsesform	7-trins-skala
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 theory and practice
Modulkode	KAKDMVM207
Modultype	Kursus
Varighed	1 semester
Semester	Forår KA valgfag 2. semester
ECTS	10
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

MEDIEPRODUCER

2021/2022

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

I tilknytning til modulet arbejdes der teoretisk, metodisk og praktisk med en medieproducers funktioner, fx design og konceptudvikling i relation til målgrupper, økonomistyring, finansiering af medieproduktioner samt manuskriptskrivning og pitching. Hertil arbejdes der med organisation af medievirksomheder og medieindustrielle udviklingstendenser herunder distribution, rettigheder og mediejura. Den/de studerendes arbejde omsættes til audiovisuelle præsentationsformer, der indgår i eksaminationsgrundlaget.

LÆRINGSMÅL

VIDEN

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

- kreativitet og koncepttænkning
- medieinstitutioner og medievirksomheder
- medieproducerens professionelle funktioner herunder markedsføring, økonomistyring og budgettering
- målgruppeforståelse
- rettigheder og mediejura

FÆRDIGHEDER

Den studerende skal gennem modulet opnå færdigheder i:

- målgruppeanalysens metodik
- at mestre medieproduktets produktionsfaser, økonomistyring og budgettering.
- mediemarketing
- manuskriptskrivning
- pitching og audiovisuelle præsentationsformer

KOMPETENCER

Den studerende skal gennem modulet opnå kompetencer til:

- selvstændigt at styre tilrettelæggelsen af en audiovisuel produktion.
- at anvende og navigere i medieorganisatorisk og medieindustriel viden i professionelle sammenhænge

UNDERVISNINGSFORM

Der henvises til §17.

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Medieproducer
Prøveform	Mundtlig pba. projekt Prøven foregår som en samtale mellem den studerende, eksaminator og den interne medbedømmer med udgangspunkt i en af den/de studerende udarbejdet audiovisuel præsentationsform samt relevant argumentation herfor. Sidetal: Den skriftlige argumentation for den audiovisuelle præsentationsform må højst være på 5 sider pr. studerende, højst 10 sider ved individuelle opgaver, dog maksimalt 15 sider pr. gruppe. Normeret prøvetid: 15 min. pr. studerende + 5 minutter til gruppen.
ECTS	10
Tilladte hjælpemidler	Alle skriftlige og alle elektroniske hjælpemidler
Bedømmelsesform	7-trins-skala
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	KAKDMVM2016
Modultype	Kursus
Varighed	1 semester
Semester	Forår KA Valgfag 2. semester
ECTS	10
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

IT I SUNDHED – IMPLEMENTERING, IBRUGTAGNING OG EVALUERING

2021/2022

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

Det danske sundhedsvæsen er blandt de mest digitaliserede i verden og digitale redskaber understøtter arbejdsgange på hospitaler, hos de praktiserende læger og i de kommunale sundhedstilbud, samtidig med at rammerne for hvordan sundhedsydelser leveres også flytter sig. Sundhedsvæsnet er nu også tilgængeligt på digitale platforme, apps, sundhedsportaler mv. I dette modul undersøger vi hvordan digitale teknologier ændrer leveringen af sundhedsydelser og hvilke udfordringer og muligheder det giver, både set fra de sundhedsprofessionelles perspektiv og fra borger- og patientperspektiv. Fokus er således på relationen mellem borger, teknologi og sundhedsvæsen.

Modulet introducerer til sundhedsteknologi samt teorier og metoder til at forstå og analysere implementerings-, ibrugtagnings- og evalueringsprocesser med henblik på kunne overskue, planlægge og gennemføre sådanne processer.

LÆRINGSMÅL

VIDEN

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

- teori og metode vedrørende implementering, ibrugtagning og evaluering af digitale sundhedsydelser
- forskellige typer af sundhedsteknologier
- at identificere, forholde sig til og reflektere over modulets specifikke videnskabelige grundlag, teori og metoder

FÆRDIGHEDER

Den studerende skal gennem modulet opnå færdigheder i:

- at anvende de videnskabelige teorier og metoder i analysen af implementerings-, ibrugtagnings– og evalueringsprocesser
- at vurdere teoretiske og praktiske problemstillinger inden for feltet
- at formidle og diskutere faglige problemstillinger og løsningsmodeller, der knytter sig til feltet

KOMPETENCER

Den studerende skal gennem modulet opnå kompetencer til:

- selvstændigt igangsætte, gennemføre, styre og udvikle undersøgelser af implementering- ibrugtagning- og evalueringsprocesser med henblik på at bidrage professionelt til konstruktiv anvendelse af sundhedsteknologi

UNDERVISNINGSFORM

Der henvises til §17.

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	IT i sundhed – implementering, ibrugtagning og evaluering
Prøveform	Skriftlig Prøven har form af en bunden 7-dages hjemmeopgave, hvor den studerende på baggrund af modulet besvarer det eller de udleverede spørgsmål inden for fagområdet. Opgavebesvarelsen må højst være på 15 sider og udarbejdes individuelt. Opgaven bedømmes af eksaminator og intern medbedømmer.
ECTS	10
Tilladte hjælpemidler	Alle skriftlige og alle elektroniske hjælpemidler
Bedømmelsesform	7-trins-skala
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	IT in health - implementation, commissioning and evaluation
Modulkode	KAKDMVM2031
Modultype	Kursus
Varighed	1 semester
Semester	Forår KA valgfag 2. semester
ECTS	10
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

DIALOG- OG KOMMUNIKATIONSFILOSOFI I PRAKSIS OG SOM INNOVATIVT VÆRKTØJ

2021/2022

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

I modulet arbejdes der med de studerendes evne til at reflektere over egne og kommunikationsfagets etiske, filosofiske og værdimæssige grundantagelser og dialog- og menneskesyn. Hovedfokus er praksisorienteret, idet fokus ligger på, hvordan indsigt i filosofiske grundantagelser og værdier bag konkrete professionelle dialog- og kommunikationsformer kan bane vej for nytænkning og innovation. Træning i sokratiske og undringsbaserede dialogformer vil hjælpe de studerende til at designe dialog- og kommunikationsforløb, der er værdiafklarende og innovative. Der vil blive undervist i dialogisk retorik og etik ikke kun i forbindelse med interpersonel og face-to-face kommunikation, men også i tilknytning til digitale mediers betydning for vores forståelse af menneskesyn, mellemmenneskeligt samvær, livskvalitet og etik.

LÆRINGSMÅL

VIDEN

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

- dialog- og kommunikationsfilosofi i et fænomenologisk og hermeneutisk perspektiv
- dialogteori og teori om de eksistentielle og etiske dimensioner i innovationsprocesser
- dannelses- og retorikteori i tilknytning til sokratiske dialogprocesser
- forskningsproblematikker i tilknytning til diskurser om dannelse i en digitaliseret tidsalder

FÆRDIGHEDER

Den studerende skal gennem modulet opnå færdigheder i:

- at beskrive og analysere interpersonel kommunikation i et dialogfilosofisk og fænomenologisk perspektiv
- at analysere og kvalificere filosofiske antagelser, værdier og etik indlejret i kommunikationsteori og kommunikationspraksisser, herunder også digitale medier
- at reflektere over og kvalificere dialogisk retorik og dannelse i sokratiske og værdiafklarende samtalepraksisser
- at vurdere og vælge humanistiske forskningstilgange, der kan undersøge og problematisere, hvad det ’særligt menneskelige’ er

KOMPETENCER

Den studerende skal gennem modulet opnå kompetencer til:

- at kunne anskue særlige praktiske dialog- og kommunikationssituationer ud fra en værdiorienteret, etisk og filosoferende tilgang

- at kunne facilitere sokratiske dialog- og dannelsesprocesser i professionelle sammenhænge med henblik på styrkelse af personers og gruppers værdiafklaring og forundringsevne
- selvstændigt at kunne planlægge og facilitere værdibaserede dialoger med udgangspunkt i viden om dialogisk retorik og dannelse
- selvstændigt at kunne analysere og anvende relevant dialog- og kommunikationsfilosof i tilknytning til den digitale tidsalders betydning for mennesket og dets erfaring og forståelse af etik, livskvalitet og mellemmenneskelige værdier

UNDERVISNINGSFORM

Der henvises til §17.

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Dialog- og Kommunikationsfilosofi i praksis og som innovativt værktøj
Prøveform	Skriftlig Prøven har form af en bunden 7-dages hjemmeopgave, hvor den studerende på baggrund af modulet besvarer det eller de udleverede spørgsmål inden for fagområdet. Opgavebesvarelsen må højst være på 15 sider og udarbejdes individuelt. Opgaven bedømmes af eksaminator og intern medbedømmer.
ECTS	10
Tilladte hjælpemidler	Alle skriftlige og alle elektroniske hjælpemidler
Bedømmelsesform	7-trins-skala
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	Dialogue and Communication Philosophy in practice and as an innovative tool
Modulkode	KAKDMVM2032
Modultype	Kursus
Varighed	1 semester
Semester	Forår KA valgfag 2. semester
ECTS	10

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

DIGITAL LÆRING I PROFESSIONELLE KONTEKSTER

2021/2022

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

I modulet arbejdes der teoretisk, metodisk og praktisk med tilrettelæggelse af digital læring i professionelle kontekster. Der arbejdes med forskellige læringsteoretiske og pædagogiske tilgange. Med politiske og organisatoriske processer. Betydningen af forskellige modaliteter for digital læring og undervisning. Med standarder og værktøjer til design af digital læring i professionelle kontekster.

LÆRINGSMÅL

VIDEN

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

- læringsteoretiske og pædagogiske tilgange til tilrettelæggelse og design af digital læring i professionelle kontekster
- tilgangenes forskellige foki og forståelser, og hvad implikationerne af disse er i forhold til design. Herunder viden om og forståelse af organisatoriske og politiske processers betydning for digital læring i professionelle kontekster
- forskellige modaliteters betydning for design og tilrettelæggelse af digital læring
- standarder og værktøjer i relation til design af digital læring i professionelle kontekster

FÆRDIGHEDER

Den studerende skal gennem modulet opnå færdigheder i:

- mestre design af digitalt indhold til læringsforløb på et videnskabeligt reflekteret grundlag
- vurdere og vælge mellem forskellige læringsteoretiske og pædagogiske tilgange i relation til tilrettelæggelse og design af digital læring i professionelle kontekster
- vurdere og vælge mellem forskellige design- og interventionsmetoder til tilrettelæggelse og design af digital læring i professionelle kontekster
- designe læringsforløb baseret på analyse af organisatoriske og politiske processers, modalitet og læringsteoretisk grundlag

KOMPETENCER

Den studerende skal gennem modulet opnå kompetencer til:

- at forestå design og designprocesser, samt tilrettelæggelse af digital læring i forskellige kontekster og i forskellige modaliteter
- at kunne agere professionelt, kritisk, refleksivt og på teoretisk informeret grundlag analysere, designe og tilrettelægge digital læring i professionelle kontekster

UNDERVISNINGSFORM

Der henvises til §17.

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Digital læring i professionelle kontekster
Prøveform	Skriftlig Prøven har form af en bunden 7-dages hjemmeopgave, hvor den studerende på baggrund af modulet besvarer det eller de udleverede spørgsmål inden for fagområdet. Opgavebesvarelsen må højst være på 15 sider og udarbejdes individuelt. Opgaven bedømmes af eksaminator og intern medbedømmer.
ECTS	10
Tilladte hjælpemidler	Alle skriftlige og alle elektroniske hjælpemidler
Bedømmelsesform	7-trins-skala
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 learning in professionel context
Modulkode	KAKDMVM2033
Modultype	Kursus
Varighed	1 semester
Semester	Forår KA valgfag 2. semester
ECTS	10
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

HUMANS IN THE LOOP: HUMAN-CENTERED RESEARCH IN ROBOTS AND AI

2021/2022

CONTENT, PROGRESS AND PEDAGOGY OF THE MODULE

This elective introduces students to key developments and current challenges in robotics and AI, and highlights how the humanities can inform research practice that result in ethical, inclusive and responsible robots and AI. Through research-based teaching and practice-based workshops, students will learn to identify and implement theories and methods from the arts, humanities, and social sciences to address relevant challenges in the fields of robotics, human-robot interaction (HRI), human-computer interaction (HCI), AI and machine learning. Key issues that will be addressed are interaction, embodiment, ethics and societal impact. During this course, the students will learn and apply practical quantitative and qualitative methods to bridge humanities research with relevant topics in engineering and computer science in their own mini-studies.

LEARNING OBJECTIVES

KNOWLEDGE

Through the module, the student must gain knowledge and understanding of:

- theories and methods addressing concepts of interaction, embodiment, ethics and social impact the field of robotics, HRI/HCI, and AI
- research questions and challenges within robotics, HRI/HCI, and AI research
- possibilities/Approaches to bridge interdisciplinary perspectives on robotics, HRI/HCI, and AI research

SKILLS

The student must through the module acquire skills in:

- to master scientific theories, methods, research and design tools for understanding, developing and/or analyzing research questions and solutions within robotics, HRI/HCI, and AI
- to assess and choose among scientific theories, methods and tools and to develop new analytical and solution models on robotics, HRI/HCI, and AI from a humanistic, social scientific or artistic perspective to critically evaluate technologies, tools and practices from a human-centered perspective

COMPETENCES

The student must through the module acquire competences for:

- to independently apply relevant theoretical and methodological knowledge to understand and evaluate the solutions of robotics, HRI/HCI, and AI in different settings (e.g. institutional or societal) and frameworks
- to independently initiate and carry out professional and interdisciplinary cooperation and assume professional responsibility in the field of robotics and AI from a humanistic, artistic or social scientific perspective.

TYPE OF INSTRUCTION

Reference is made to §17.

EXAM

EXAMS

Name of exam	Humans in the Loop: Human-Centered Research in Robots and AI
Type of exam	Written exam The exam takes form of a given 7-day homework assignment, where the student, based on the module, answers the question(s) within the subject area. The assignment must not exceed 15 pages and must be prepared individually. The assignment is assessed by the examiner and an internal co-assessor.
ECTS	10
Permitted aids	All written and all electronic aids
Assessment	7-point grading scale
Type of grading	Internal examination
Criteria of assessment	The criteria of assessment are stated in the Examination Policies and Procedures

ADDITIONAL INFORMATION

Electives are updated on our website:

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

FACTS ABOUT THE MODULE

Danish title	Mennesker i loopet: Menneskecentreret forskning i robotter og AI
Module code	KAKDMVM2034
Module type	Course
Duration	1 semester
Semester	Spring KA elective 2. semester
ECTS	10
Language of instruction	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	Faculty of Social Sciences and Humanities

EVENT, KULTUR OG KRITIK

2021/2022

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

Ud over en vækst i traditionelle events som festivaler, er event i dag blevet udbredt et nøglebegreb i såvel markedskommunikation og -føring som i kulturformidlingens fokusskifte fra genstand til situation. Men begrebet anvendes også i æstetisk-kunstneriske strategier, hvor eventen som forstyrrelse danner afsæt for kritik af bestående forhold. Kurset vil etablere en teoretisk og praktisk forståelse af eventen som kulturelt, socialt og psykologisk fænomen og diskutere dets relation til aktuelle samfundsmæssige tendenser. Den teoretiske forståelse vil her blive suppleret af casestudier, som vil afspejle eventbegrebets bredde og facetterede karakter. Kurset vil derudover også rumme en praktisk dimension, hvor de studerende bl.a. gennem eksterne oplæg vil blive præsenteret for centrale principper for og implikationer af designet og organiseringen af events.

LÆRINGSMÅL

VIDEN

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

- æstetiske, sociologiske og kultur- og medieteoretiske perspektiver på eventen som aktuelt og historisk fænomen baseret på højeste internationale forskning inden for fagområdet
- kulturelle og samfundsmæssige forandringer af relevans for fagets emneområde
- forskellige eventformer og -typer og deres sociale og designmæssige implikationer

FÆRDIGHEDER

Den studerende skal gennem modulet opnå færdigheder i:

- at mestre videnskabelige metoder og redskaber til analyse og design af events
- at kunne kritisk analysere events og den samfundsmæssige kontekst, de indgår i
- at kunne vurdere og vælge mellem fagets videnskabelige teorier, metoder og redskaber og på baggrund heraf at diskutere analyse- og/eller løsningsmodeller inden for eventdesign
- at kunne formidle forskningsbaseret viden og diskutere professionelle og videnskabelige problemstillinger med både fagfæller og ikke-specialister

KOMPETENCER

Den studerende skal gennem modulet opnå kompetencer til:

- selvstændigt at kunne anvende relevant teoretisk og metodisk viden til forståelse og løsning af design- og kommunikationsmæssige problemstillinger relateret til events

- at kunne reflektere kritisk over forekomsten og produktionen af events i et kulturelt og samfundsmæssigt perspektiv
- selvstændigt at kunne tage ansvar for egen faglig udvikling og specialisering

UNDERVISNINGSFORM

Der henvises til §17.

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Event, kultur og kritik
Prøveform	Skriftlig Prøven har form af en bunden 7-dages hjemmeopgave, hvor den studerende på baggrund af modulet besvarer det eller de udleverede spørgsmål inden for fagområdet. Opgavebesvarelsen må højst være på 15 sider og udarbejdes individuelt. Opgaven bedømmes af eksaminator og intern medbedømmer.
ECTS	10
Tilladte hjælpemidler	Alle skriftlige og alle elektroniske hjælpemidler
Bedømmelsesform	7-trins-skala
Censur	Intern prøve
Vurderingskriterier	Vurderingskriterierne er angivet i Universitetets eksamensordning

YDERLIGERE INFORMATIONER

Se mere på: https://www.kdm.aau.dk/studiehaandbog/uddannelsen/kandidat/valgfag/

FAKTA OM MODULET

Engelsk titel	Event, culture and critics
Modulkode	KAKDMVM2035
Modultype	Kursus
Varighed	1 semester
Semester	Forår KA valgfag 2. semester
ECTS	10
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

KOMMUNIKATION OG FORMIDLING I ET ÆSTETISERET SAMFUND

2021/2022

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

Hvad er vilkårene for kommunikations- og formidlingsarbejde i et samfund præget af en stigende, gennemgribende æstetisering? Denne æstetisering kommer blandt andet til udtryk i selviscenesættelse på sociale medier, selvrealiseringsidealer og -strategier, betoningen af det sanselige, følelsesmæssige og autentiske i argumentationer og præsentationer, dyrkelsen af kreativitet som kilde til individets, virksomhedens og nationens udvikling samt mange andre samfundstrends. Kurset giver en teoretisk og historisk forståelse af æstetisering som samfundsfænomen og vil indføre den studerende i, hvordan der i kommunikations- og formidlingssammenhæng kan arbejdes praktisk med æstetisering. Det vil ske ud fra casestudier fra branding, sociale medier og museums- og andet kulturformidling.

LÆRINGSMÅL

VIDEN

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

- teorier om æstetetik og æstetisering i et kommunikations- og samfundsfagligt perspektiv baseret på højeste internationale forskning inden for fagområdet
- mentalitetshistoriske forandringer i den moderne tidsalder af relevans for samfundets æstetisering
- forskellige typer kommunikations- og formidlingsprodukter der bygger på æstetetik og æstetiseringsprocesser

FÆRDIGHEDER

Den studerende skal gennem modulet opnå færdigheder i:

- at mestre videnskabelige metoder og redskaber til analyse og konstruktion af æstetiserede kommunikationsprodukter
- at kunne forholde sig kritisk-refleksiv til kommunikationsprodukter og den samfundsmæssige kontekst, hvori disse fungerer
- at kunne vurdere og vælge mellem fagets videnskabelige teorier, metoder og redskaber og på baggrund heraf at diskutere analyse- og/eller løsningsmodeller inden for kommunikation og formidling
- at kunne formidle forskningsbaseret viden og diskutere professionelle og videnskabelige problemstillinger med både fagfæller og ikke-specialister

KOMPETENCER

Den studerende skal gennem modulet opnå kompetencer til:

- selvstændigt at kunne anvende relevant teoretisk og metodisk viden til forståelse og løsning af kommunikations- og formidlingsfaglige problemstillinger

- selvstændigt at kunne reflektere over forekomsten og produktionen af æstetiserede kommunikationsprodukter i et samfundsmæssigt perspektiv
- selvstændigt at kunne tage ansvar for egen faglig udvikling og specialisering

UNDERVISNINGSFORM

Der henvises til §17.

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Kommunikation og formidling i et æstetiseret samfund
Prøveform	Skriftlig Prøven har form af en bunden 7-dages hjemmeopgave, hvor den studerende på baggrund af modulet besvarer det eller de udleverede spørgsmål inden for fagområdet. Opgavebesvarelsen må højst være på 15 sider og udarbejdes individuelt. Opgaven bedømmes af eksaminator og intern medbedømmer.
ECTS	10
Tilladte hjælpemidler	Alle skriftlige og alle elektroniske hjælpemidler
Bedømmelsesform	7-trins-skala
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	Communication and dissemination in an aesthetized society
Modulkode	KAKDMVM2036
Modultype	Kursus
Varighed	1 semester
Semester	Forår KA valgfag 2. semester
ECTS	10
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

MOBILITY

2021/2022

CONTENT, PROGRESS AND PEDAGOGY OF THE MODULE

The course will introduce the student to a new way of considering what is important for communication and digital media studies.

Traditionally, close analyses of interaction and texts have been undertaken as constitutive or part of a larger political and societal entities. However, one of the basic features of human existence, being mobile, has not been of central theoretical or analytical concern when studying ways of communicating - with or without digital media.

In the course, Mobility Studies is introduced, not just as a field, but as a new research paradigm (Mobilities).

The course offers a closer look at different types of embodied human mobility (e.g. walking and driving), relate mobility to (work) places, and discuss forced mobility due to political, societal and environmental reasons.

Each of these themes are introduced with an approach from Discourse and Practice Studies, so every course day consists of lectures and analytical tasks.

LEARNING OBJECTIVES

KNOWLEDGE

Through the module, the student must gain knowledge and understanding of:

- theories and methods specifically relevant for mobilitet/mobility
- research questions and challenges around mobilitet/mobility
- theories and methods about the relationship between mobility, space and embodiment
- theories and methods about how communication, social practices and technologies have an impact on mobility and are in turn effected by it

SKILLS

The student must through the module acquire skills in:

COMPETENCES

The student must through the module acquire competences for:

TYPE OF INSTRUCTION

Reference is made to §17.

EXAM

EXAMS

Name of exam	Mobility
Type of exam	Written exam The exam takes form of a given 7-day homework assignment, where the student, based on the module, answers the question(s) within the subject area. The assignment must not exceed 15 pages and must be prepared individually. The assignment is assessed by the examiner and an internal co-assessor.
ECTS	10
Permitted aids	All written and all electronic aids
Assessment	7-point grading scale
Type of grading	Internal examination
Criteria of assessment	The criteria of assessment are stated in the Examination Policies and Procedures

ADDITIONAL INFORMATION

Electives are updated on our website:

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

FACTS ABOUT THE MODULE

Danish title	Mobilitet
Module code	KAKDMVM2043
Module type	Course
Duration	1 semester
Semester	Spring KA elective 2. semester
ECTS	10
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	Faculty of Social Sciences and Humanities

ORGANISATORISK REKONFIGURATION

2021/2022

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

Modulet sigter mod at kvalificere de studerende til at kunne indgå *intraprenant* dvs. *nytænkende, ideudviklende og værdiskabende* samt *bæredygtigt* i varetagelsen af udviklings- og forandringssituationer i organisationer, som er komplekse, uforudsigelige og forudsætter både nye fortællinger og nye løsningsmodeller. Valgfaget vedrører organisationer forstået som en materielt-diskursiv-affektiv konfiguration, der går på tværs af fysiske indretning, organisering og samarbejdsstruktur og kultur, interaktive digitale brugergrænseflader, informations-arkitektur. Organisationers udviklings- og forandringsproblemstillinger blikkes tværfagligt og dermed også på tværs af organisationens interpersonelle samspil og digitale, sociale og dialogiske medier. Den studerende lærer, gennem et fagligt og tværfagligt samarbejde, at identificere, hvordan organisatoriske problemstillinger kommer til udtryk og ideudvikler mulige rekonfigureringer af problemstillingerne.

LÆRINGSMÅL

VIDEN

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

- teorier og metoder på højeste internationale niveau af særlig relevans for forståelsen af materielle, æstetiske og diskursive former og mønstres gensidige forhold med betydning for re-/konfiguration af organisationen
- videnskabelige problemstillinger i relation til forandrings- og udviklingsprocesser i organisationer med betydning for de organisatoriske fortællinger i balancen mellem intern integration og ekstern tilpasning
- teorier og metoder til videnskabelig empirisk undersøgelse af organisationers materielle, affektive, diskursive, informative og dialogiske storytelling konfiguration

FÆRDIGHEDER

Den studerende skal gennem modulet opnå færdigheder i:

- at kunne vurdere og vælge mellem aktuelle videnskabelige teorier, metoder, redskaber og på baggrund heraf at diskutere analyse- og/eller løsningsmodeller til afklaring og facilitering af materielt-diskursive-affektive forandrings- og udviklingspraksisser med betydning for den organisatoriske fortælling
- at mestre videnskabelige metoder og redskaber til rekonfiguration af organisatoriske fortællinger
- at kunne formidle forskningsbaseret viden og diskutere professionelle og videnskabelige problemstillinger med både fagfæller og ikke-specialister

KOMPETENCER

Den studerende skal gennem modulet opnå kompetencer til:

- selvstændigt at kunne anvende relevant teoretisk og metodisk viden til forståelse og løsning af organisatoriske problemstillinger i design af kreative rekonfigurations-processer og innovative forløb

- at give feedback til rekvirent baseret på materielt-diskursivt-affektivt konfigurerede indsigter
- til at indgå i gennemførslen af fagligt og tværfagligt samarbejde og påtage sig et professionelt ansvar med afsæt i egen faglighed

UNDERVISNINGSFORM

Der henvises til §17.

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Organisatorisk rekonfiguration
Prøveform	Skriftlig Prøven har form af en bunden 7-dages hjemmeopgave, hvor den studerende på baggrund af modulet besvarer det eller de udleverede spørgsmål inden for fagområdet. Opgavebesvarelsen må højst være på 15 sider og udarbejdes individuelt. Opgaven bedømmes af eksaminator og intern medbedømmer.
ECTS	10
Tilladte hjælpemidler	Alle skriftlige og alle elektroniske hjælpemidler
Bedømmelsesform	7-trins-skala
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	Organizational reconfiguration
Modulkode	KAKDMVM2044
Modultype	Kursus
Varighed	1 semester
Semester	Forår KA valgfag 2. semester
ECTS	10
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

SPILDESIGN & GAMIFICATION

2021/2022

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

Modulet sigter mod at kvalificere den studerende til at kunne indgå i analytiske og konstruerende situationer, hvor både klassisk game design, forstået som design og brug af game mekanikker inden for spil som domæne, såvel som gamification, forstået som brugen af spilelementer uden for spil som domæne, anvendes.

I game design-delen arbejdes der med teoretiske og metodiske begreber og forståelsesrammer samt med konkrete værktøjer og designtilgange for derigennem at gøre deltageren i stand til at agere innovativt og kreativt i egen praksis i form af konceptualisering og udførsel af produkter og begivenheder, der gør brug af og 'spildesign' og 'digitale spil'. I gamification-delen arbejdes der med, hvordan spilelementer og spilmekanikker realiseres uden for spil som domæne, fx i kontekst af hverdagens (fysiske) rum. I tilknytning til modulet afholdes undervisning inden for bl.a. forholdet mellem spil og leg, mekanik, æstetik og dynamikker ift. spil, såvel som adfærdsregulerende design via brug af spildesign og spilelementer.

Modulet tager udgangspunkt i et anvendelsesorienteret og brugercentreret perspektiv på feltet 'digitale spil' og 'gamification' og giver et forskningsbaseret perspektiv på, hvordan deres anvendelse forstås og realiseres i forskellige situationer og kontekster.

LÆRINGSMÅL

VIDEN

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

- forholdet mellem spil og motivation ift. bruger- og spillertyper
- mekanik, dynamik og æstetik inden for spildesign, herunder spilgenrer og -kontekster
- forholdet mellem spil og leg og rammesætning af spil og leg i forhold til hverdagens kontekst
- adfærdsregulerende design og design af muligheder for handling
- forholdet mellem krop, sted, rum og digitale teknologier i kontekst af gamification

FÆRDIGHEDER

Den studerende skal gennem modulet opnå færdigheder i:

- at mestre videnskabelige teorier og metoder samt designredskaber og –praksisser inden for spil design og gamification
- at anvende spilmekanismer i produktion og brug af forskelligartede spil med henblik på underholdning, 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 kunne anvende relevant teoretisk og metodisk viden til forståelse og løsning af problemstillinger inden for spildesign og gamification
- selvstændigt at igangsætte, gennemføre, styre, udvikle, teste og evaluere opgaver inden for spildesign og gamification i forskellige situationer, herunder kritisk at vurdere spils og gamifications anvendelighed i de givne situationer
- at deltage aktivt i kollaborative processer omkring spildesign og gamification
- at indgå i gennemførslen af fagligt og tværfagligt samarbejde og påtage sig et professionelt ansvar med afsæt i egen faglighed ift. spildesign og gamification

UNDERVISNINGSFORM

Der henvises til §17.

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Spildesign & Gamification
Prøveform	Skriftlig Prøven har form af en bunden 7-dages hjemmeopgave, hvor den studerende på baggrund af modulet besvarer det eller de udleverede spørgsmål inden for fagområdet. Opgavebesvarelsen må højst være på 15 sider og udarbejdes individuelt. Opgaven bedømmes af eksaminator og intern medbedømmer.
ECTS	10
Tilladte hjælpemidler	Alle skriftlige og alle elektroniske hjælpemidler
Bedømmelsesform	7-trins-skala
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	Game Design & Gamification
Modulkode	KAKDMVM2045

Modultype	Kursus
Varighed	1 semester
Semester	Forår KA valgfag 2. semester
ECTS	10
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