AALBORG UNIVERSITET

STUDIEORDNING FOR KANDIDATUDDANNELSEN I OPLEVELSESDESIGN, 2021

CAND.IT.
AALBORG

MODULER SOM INDGÅR I STUDIEORDNINGEN

INDHOLDSFORTEGNELSE

Metodologi og designpraksis inden for oplevelsesdesign 2021/2022 . . . 3
Oplevelsesdesign: fra problem til koncept 2021/2022 . . . 5
Oplevelsesøkonomi, æstetik og oplevelsesteknologier 2021/2022 . . . 8
Oplevelsesdesign: fra koncept til produkt 2021/2022 . . . 11
Oplevelsesdesign i praksis 2021/2022 . . . 14
Teoretisk forløb inden for oplevelsesdesign 2021/2022 . . . 17
Computerspil ved Det Danske Akademi for Digital Interaktiv Underholdning (DADIU) 2021/2022 . . . 20
Kandidatspeciale 2021/2022 . . . 23
Konsulentrollen i teori og praksis 2021/2022 . . . 26
Medieproducer 2021/2022 . . . 28
IT i sundhed – implementering, ibrugtagning og evaluering 2021/2022 . . . 31
Dialog- og Kommunikationsfilosofi i praksis og som innovativt værktøj 2021/2022 . . . 33
Digital læring i professionelle kontekster 2021/2022 . . . 36
Humans in the Loop: Human-Centered Research in Robots and AI 2021/2022 . . . 39
Event, kultur og kritik 2021/2022 . . . 42
Kommunikation og formidling i et æstetiseret samfund 2021/2022 . . . 45
Mobility 2021/2022 . . . 48
Organisatorisk rekonfiguration 2021/2022 . . . 51
Spildesign & Gamification 2021/2022 . . . 54

METODOLOGI OG DESIGNPRAKSIS INDEN FOR OPLEVELSESDESIGN

2021/2022

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

Modulet giver den studerende en indføring i metodologi og designpraksis inden for oplevelsesdesign, herunder designtænkning og designredskaber og kvalitative og kvantitative undersøgelsesmetoder i relation til i oplevelsesteknologier såvel som fagspecifik videnskabsteori og sammenhængen mellem teori og metode. Endvidere opøver modulet færdigheder i og kompetencer til at designe undersøgelsesforløb, at anvende digitale redskaber og metoder til undersøgelse og design af it-baserede oplevelser samt at analysere og formidle undersøgelsesresultaterne.

LÆRINGSMÅL

VIDEN

Den studerende skal gennem modulet opnå viden om:

- designtænkning og designredskaber i relation til it-baserede oplevelser
- kvalitative og kvantitative metoder til undersøgelse af og design it-baserede oplevelser
- fagspecifik videnskabsteori, herunder sammenhængen mellem teori og metoder

FÆRDIGHEDER

Den studerende skal gennem modulet opnå færdigheder i:

- at anvende digitale redskaber og metoder til undersøgelse og design
- at sammensætte og igangsætte undersøgelsesforløb i forhold til oplevelsesdesigns
- at opsamle og analysere undersøgelsesresultater og formidle disse til fagfæller og ikke-specialister

KOMPETENCER

Den studerende skal gennem modulet opnå kompetencer til:

- tilrettelæggelse af undersøgelser af oplevelsesdesigns, herunder valg af undersøgelsesobjekt, metode og teori
- selvstændigt at omsætte undersøgelsesresultater til designprodukter og fagrelevant viden
- selvstændigt at kunne igangsætte og gennemføre fagligt og tværfagligt samarbejde og påtage sig professionelt ansvar

UNDERVISNINGSFORM

Der henvises til §17.

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Metodologi og designpraksis inden for oplevelsesdesign
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 inden for fagområdet. 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	Methodology and design practices in experience design
Modulkode	KAOPL20209
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

OPLEVELSESDESIGN: 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 design-idé. Gennem modulet vil der være fokus på problem-, idé- og situationsanalyse, brugerundersøgelser samt kreativitet og innovation inden for it-baseret oplevelsesdesign. Der lægges vægt på brugercentrerede og interessentinvolverende tilgange, æstetiske og designerinitierede tilgange og oplevelsesbaseret innovation. Desuden skal den studerende blive i stand til at reflektere over modulets indhold i forhold til 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 situationsanalyse, brugerstudier og interessentinddragelse
- tilgange til at designe og iscenesætte forlæg og rammer for oplevelser med inddragelse af digitale teknologier
- videnskabsteoretiske problemstillinger med relevans for udviklingen af it-baseret oplevelseskoncepter

FÆRDIGHEDER

Den studerende skal gennem modulet opnå færdigheder i:

- at anvende situations-, bruger- og interessentorienterede metoder i analyse- og designarbejdet
- at anvende teknikker til idégenerering og –udvikling af oplevelsesdesignkoncepter
- at kunne reflektere over og vurdere digitale teknologiers potentiale som en integreret del af oplevelsesdesignkonceptet

KOMPETENCER

Den studerende skal gennem modulet opnå kompetencer til:

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

UNDERVISNINGSFORM

Der henvises til §17.

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Oplevelsesdesign: fra problem til koncept
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. Der foretages en samlet bedømmelse af projektrapporten inklusive konceptvisualiseringer 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). Projektrapporten kan efter studienævnets godkendelse skrives på et fremmedsprog. Ved en mundtlig gruppe-prøve 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 studerende opfylder de faglige mål beskrevet ovenfor. Prøvetiden er normeret til 20 minutter pr. studerende og 10 minutter pr. gruppe til votering og karaktergivning, dog højest i alt to timer ved store grupper, 30 minutter i alt ved individuelle prøver.
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	IT-based Experience Design: From Problem to Concept
Modulkode	KAOPL20202

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

OPLEVELSESØKONOMI, ÆSTETIK OG OPLEVELSESTEKNOLOGIER

2021/2022

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

Modulet giver den studerende en teoretisk indføring i oplevelsesøkonomi, sammenhængen mellem oplevelser, æstetik og erfaringsdannelse på individuelt såvel som socialt niveau samt et systematisk overblik over relevante digitale oplevelsesteknologier og deres anvendelsesmuligheder.

I denne sammenhæng skal den studerende blive i stand til kritisk at analysere, reflektere og vurdere teknologianvendelse samt æstetiske problemstillinger og virkemidler i allerede eksisterende oplevelsesdesign med henblik på disse teknologiers mulige anvendelser i fremtidige oplevelsesprodukter.

LÆRINGSMÅL

VIDEN

Den studerende skal gennem modulet opnå viden om:

- oplevelsesøkonomi og oplevelsesbegrebets idéhistorie
- aktuelle teoridannelser om oplevelser og deres sociale, kulturelle, psykologiske og fysiologiske forudsætninger og sammenhænge
- æstetik og æstetiske virkemidler i IT-baseret oplevelsesdesign
- digitale teknologityper samt deres oplevelsesmæssige betydning, effekt og anvendelsesmuligheder
- teknologiforståelse og digitale teknologiers funktionalitet

FÆRDIGHEDER

Den studerende skal gennem modulet opnå færdigheder i:

- at analysere forholdet mellem oplevelse, bruger, teknologi og kontekst
- at udvælge digitale teknologier ud fra oplevelses- og værdimæssige potentialer og relevans
- at analysere æstetiske problemstillinger og vurdere anvendelsen af æstetiske virkemidler i tilrettelæggelsen af It-baserede oplevelser
- at formidle teoretiske problemstillinger og løsningsmodeller til fagfæller

KOMPETENCER

Den studerende skal gennem modulet opnå kompetencer til:

- at reflektere kritisk over forskellige digitale teknologiers oplevelsesmæssige potentialer og begrænsninger
- selvstændigt at kunne afgrænse og udføre en teoretisk og analytisk undersøgelse af oplevelsens æstetiske kendetegn og teknologiske forudsætninger

UNDERVISNINGSFORM

Der henvises til §17.

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Oplevelsesøkonomi, æstetik og oplevelsesteknologier
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	Experience Economics, Aesthetics and Technologies of Experience
Modulkode	KAOPL202010
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

OPLEVELSESDESIGN: FRA KONCEPT TIL PRODUKT 2021/2022

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

Modulet skal give den studerende viden, færdigheder og kompetencer til at indgå konstruktivt, kreativt og kritisk i designprocessens senere faser med fokus på at skabe et it-baseret oplevelsesprodukt. 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 det værdimæssige potentiale bl.a. gennem oplevelsesøkonomisk teori og forretningsmodelteori. Desuden skal den studerende blive i stand til at reflektere over modulets indhold i forhold til fagets videnskabsteori.

I tilknytning til det problemorienterede projektarbejde tilbydes faglig vejledning.

LÆRINGSMÅL

VIDEN

Den studerende skal gennem modulet opnå viden om:

- user experience design og 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 oplevelsesdesign
- økonomisk, kulturel og social værdiskabelse i forbindelse med it-baseret oplevelsesdesign
- videnskabsteori i relation til design af it-baserede oplevelsesprodukter

FÆRDIGHEDER

Den studerende skal gennem modulet opnå færdigheder i:

- at anvende it-baserede redskaber i prototypeudvikling samt designe og gennemføre test og evaluering af it-baseret oplevelsesdesign
- at vurdere teoretiske, metodiske og praktiske problemstillinger i fremstillingsprocessen samt at vælge og begrunde relevante design- og udviklingsmetoder
- at argumentere for oplevelsesdesignets værdimæssige potentiale, situationelle indlejring og forretningsmæssige implikationer
- projektledelse og projektstyring samt facilitering af oplevelsesdesignprocesser

KOMPETENCER

Den studerende skal gennem modulet opnå kompetencer til:

- at fremstille et it-baseret oplevelsesprodukt på baggrund af kritiske, kreative og konstruerende processer samt at relatere oplevelsesdesignet, herunder det udarbejdede produkt, til oplevelsesøkonomi, forretningsmodeller og organisationer

- at organisere og styre arbejds- og designsituationer, der er komplekse, uforudsigelige og forudsætter nye løsningsmodeller
- selvstændigt at kunne tage ansvar for egen faglig udvikling samt at kunne videreudvikle sine problemorienterede, interpersonelle, organiserende og refleksive/meta-kognitive problembaserede læringskompetence

UNDERVISNINGSFORM

Der henvises til §17.

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Oplevelsesdesign: fra koncept til produkt
Prøveform	Mundtlig pba. projekt Prøven foregår som en samtale mellem den/de studerende, eksaminator og intern medbedømmer og tager udgangspunkt i en af den/de studerende udarbejdet projektrapport samt i et konkret digitalt oplevelsesprodukt/-prototype. 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. 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. Sprog: Projektrapporten kan efter studienævnets godkendelse skrives på et fremmedsprog. Ved en mundtlig gruppe-prøve 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 studerende opfylder de faglige mål beskrevet ovenfor.
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	IT-based Experience Design: from concept to product
Modulkode	KAOPL20204
Modultype	Kursus
Varighed	1 semester
Semester	Forår KA 2. 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

OPLEVELSESDESIGN I PRAKSIS

2021/2022

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

Modulet omhandler oplevelsesdesigns praktiske virkelighed. I en ekstern virksomhed, organisation eller institution indgår den studerende i udarbejdelsen af et eller flere koncepter/produkter eller et delelement af et eller flere koncepter/produkter, der involverer digitale elementer, på baggrund af analyser af behov og muligheder. Modulet består af et min. 13 uger (fuld tid) langt projektorienteret forløb, hvor den studerende oparbejder en bevidsthed om og indsigt i den konkrete arbejdsvirkelighed, som uddannelsen er rettet mod. Arbejdsforløbet skal belyses teoretisk og metodisk ud fra kandidatuddannelsens samlede faglighed.

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:

- uddannelsens teorier, metoder og designtilgange på baggrund af mødet med en specifik praksis
- den konkrete arbejdsvirkelighed, som uddannelsen er rettet mod
- udfordringer, begrænsninger og potentialer i oplevelsesdesign i praksis

FÆRDIGHEDER

Den studerende skal gennem modulet opnå færdigheder i:

- at designe, implementere og evaluere oplevelsesdesigns på videnskabeligt grundlag i samspil med specifikke partnere og interessenter
- at evaluere sit eget projekt, såvel som generelt at evaluere og konsekvensvurdere digitale oplevelsesprodukter i relation til en given virksomheds- og organisationskontekst, herunder at analysere og vurdere forretningspotentialer
- effektivt at præsentere ideer og projekter for partnere og interessenter

KOMPETENCER

Den studerende skal gennem modulet opnå kompetencer til:

- at operationalisere og anvende uddannelsens teorier og metoder til at identificere, analysere og vurdere behov og muligheder for designet af oplevelsesprodukter i mødet med en konkret praksiskontekst
- at analysere og vurdere projektledelse og projektstyring og gennemføre fagligt og tværfagligt samarbejde og påtage sig et professionelt ansvar

- at analysere og vurdere forretningspotentialer eller andre værdiskabende praksisser
- at redegøre for det praksisorienterede forløb, herunder dets udgangspunkt, kontekst, processer og resultater
- kritisk at reflektere over det problembaserede projektarbejdes betydning for egen faglig udvikling

UNDERVISNINGSFORM

Der henvises til §17.

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Oplevelsesdesign i praksis
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, samt i et konkret digitalt oplevelsesprodukt/-koncept udarbejdet i forbindelse med praktikforløbet. Projektrapporten/det skriftlige arbejde betragtes som gruppens fælles ansvar. Projektrapporten udgør grundlaget for eksamination og bedømmelse. Der foretages en samlet bedømmelse af projektrapporten inklusive konceptvisualiseringer 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. Sprog: Projektrapporten kan efter studienævnets godkendelse udarbejdes på et fremmedsprog Projektrapporten, det digitale oplevelsesprodukt/koncept og den mundtlige samtale skal demonstrere den studerendes opfylder de faglige mål beskrevet ovenfor.
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	IT-based Experience Design in Practice
Modulkode	KAOPL20206
Modultype	Projekt
Varighed	1 semester
Semester	Efterår KA 3. semester Valgmulighed 1 af 3
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 OPLEVELSESDESIGN

2021/2022

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

Modulet omhandler oplevelsesdesigns teoretiske og metodiske grundlag. Modulets hovedkomponent er et teoretisk og metodisk orienteret forløb, hvor den studerende selvstændigt arbejder med en aktuel problemstilling inden for IT-baserede oplevelsesdesigns videnskabelige 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 emne
- det valgte emnes videnskabelige grundlag samt evnen til at reflektere over dette

FÆRDIGHEDER

Den studerende skal gennem modulet opnå færdigheder i:

- at mestre teori og metode inden for it-baseret oplevelsesdesign og på den baggrund opstille nye teori- og/eller analysemodeller
- at kunne reflektere over det valgte emnes videnskabelige grundlag
- at kunne diskutere og formidle problemstillinger inden for it-baseret oplevelsesdesign i et videnskabeligt artikelformat

KOMPETENCER

Den studerende skal gennem modulet opnå kompetencer til:

- selvstændigt at igangsætte et arbejde inden for it-baseret oplevelsesdesign, 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 læring

UNDERVISNINGSFORM

Der henvises til §17.

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Teoretisk forløb inden for oplevelsesdesign
Prøveform	Mundtlig pba. projekt Prøven foregår som en samtale mellem den/de studerende, eksaminator og intern medbedømmer med udgangspunkt i den udfærdigede artikel (projektet), hvad enten denne er udarbejdet individuelt eller i samarbejde med andre. Artiklen betragtes som gruppens fælles ansvar. Artiklen udgør grundlaget for eksamination og bedømmelse, og der foretages en samlet bedømmelse af artiklen og den mundtlige præstation. Litteraturgrundlag: Minimum 1500 standardsider vejledergodkendt, selvvalgt litteratur i tilknytning til projektet. Sidetal: Projektrapporten skal minimum være på minimum 15 sider og maximum 20 sider pr. 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 gruppe-prøve 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.
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 course in experience design
Modulkode	KAOPL202011
Modultype	Projekt
Varighed	1 semester
Semester	Efterår KA 3. semester Valgmulighed 2 af 3
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

COMPUTERSPIL VED DET DANSKE AKADEMI FOR DIGITAL INTERAKTIV UNDERHOLDNING (DADIU)

2021/2022

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

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

LÆRINGSMÅL

VIDEN

Den studerende skal gennem modulet opnå viden om:

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

FÆRDIGHEDER

Den studerende skal gennem modulet opnå færdigheder i:

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

KOMPETENCER

Den studerende skal gennem modulet opnå kompetencer til:

- fremstilling, test og præsentation af computerspil

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

UNDERVISNINGSFORM

Der henvises til §17.

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Computerspil ved Det Danske Akademi for Digital, Interaktiv Underholdning (DADIU)
Prøveform	Mundtlig pba. projekt Prøven tager udgangspunkt i det sidste computerspil udarbejdet af den studerende under DADIU-forløbet samt en skriftlig rapport, der reflekterer over et eller flere koncepter til computerspil, der er udarbejdet af den studerende under DADIU-forløbet. Refleksionerne i rapporten skal være med hensyn til teori, metode, teknologi og organisation. Projektrapporten kan enten skrives på engelsk og dansk. Litteraturgrundlag: Minimum 500 standardsider, selvvalgt litteratur i tilknytning til projektet. Sidetal: Projektrapporten skal være på mindst 10 sider og må højst være på 15 sider pr. studerende; derudover vedlægges den færdige computerspilskreation. Ved eksamen gives et oplæg på mindst 5 minutter, der forholder rapportens refleksioner til det færdige computerspil, der er udarbejdet på DADIU. Prøvetiden er normeret til 20 minutter pr. studerende og 10 minutter pr. gruppe til votering og karaktergivning, dog højest i alt to timer ved store grupper, 30 minutter i alt ved individuelle prøver. Projektrapporten og den mundtlige samtale skal demonstrere, at den studerende opfylder målbeskrivelserne for modulet.
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	Computer Games at the National Academy of Digital Interactive Entertainment (DADIU)
Modulkode	KAOPL20207
Modultype	Projekt
Varighed	1 semester
Semester	Efterår KA 3. semester Valgmulighed 3 af 3
ECTS	30
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

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 funderet praktisk-konstruerende design.

Specialets problemstilling og emne godkendes af studienævnet. Emnet forelægges nævnet i form af en opgaveformulering, som indeholder 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 problemorienterede specialearbejde.

LÆRINGSMÅL

VIDEN

Gennem modulet skal den studerende opnå 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
- identifikation af fagrelevante videnskabelige problemstillinger inden for oplevelsesdesign samt oplevelsesdesigns videnskabelige grundlag

FÆRDIGHEDER

Gennem modulet skal den studerende opnå færdigheder i:

- selvstændigt og systematisk at skabe et overblik over relevant eksisterende viden inden for specialets emne
- selvstændigt at vælge fagrelevante teoretiske (herunder videnskabsteoretiske), metodiske og analytiske tilgange af relevans for specialeemnet og oplevelsesdesign samt at begrunde og kritisk reflektere over disse faglige valg og prioriteringer
- at anvende, videreudvikle og kritisk reflektere over teorier, metoder og indsatser af relevans for specialeemnet
- at tilrettelægge og gennemføre videnskabelige undersøgelser på et for oplevelsesdesign fagligt relevant grundlag samt at kunne anvende resultaterne i konkrete oplevelsesdesignprocesser
- at strukturere og formidle den opnåede viden til fagfæller samt en akademisk offentlighed inden for området IT-baseret oplevelsesdesign

KOMPETENCER

Gennem modulet skal den studerende opnå kompetencer til:

- selvstændigt og systematisk at søge relevant viden og udvælge og redegøre herfor samt planlægge og gennemføre udforskningen af emner inden for området IT-baseret oplevelsesdesign
- på et fagligt grundlag at argumentere for tilvalg og fravalg i forhold til problemstilling, de anvendte teorier og metoder samt det eventuelle empiriske materiale
- 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

UNDERVISNINGSFORM

Der henvises til §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. Resume: Der udarbejdes et resume på engelsk på mindst 1 og højst 2 sider. Sprog: Kandidatspecialet kan efter studienævnets godkendelse skrives på et fremmedsprog. 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.
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	KAOPL20208
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