



AALBORG UNIVERSITET

**STUDIEORDNING FOR
KANDIDATUDDANNELSEN I IT OG
LÆRING MED SPECIALISERING I
ORGANISATORISK OMSTILLING, 2020**

CAND.IT.
AALBORG

MODULER SOM INDGÅR I STUDIEORDNINGEN

INDHOLDSFORTEGNELSE

It-didaktisk design 2022/2023	3
It-begreber og teknologiforståelser 2022/2023	6
it og forandringsprocesser i et organisatorisk perspektiv 2022/2023	8
Programmering og prototyping 2022/2023	10
Specialisering 2022/2023	12
Kompetence- og uddannelsesudvikling i globaliseringsperspektiv 2022/2023	14
It-integrerende kommunikation og læring i organisatorisk perspektiv 2022/2023	16
It, læring og organisatorisk omstilling i teori og praksis 2022/2023	19
Kandidatspeciale 2022/2023	22
Interaktionsdesign 2022/2023	25
Organisatorisk læring og it 2022/2023	28
Spil, læring og design thinking 2022/2023	30
Computational Thinking og digitalisering i offentlige uddannelsesinstitutioner 2022/2023	32
Emerging and Cutting Edge Science and Technology 2022/2023	34
Spil design & Gamification 2022/2023	36

IT-DIDAKTISK DESIGN

2022/2023

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

Modulet har fokus på udvikling af et it-didaktisk design af et konkret digitalt produkt, der skal udformes, afprøves og evalueres i en fortløbende (iterativ) proces og reflekteres og begrundes teoretisk.

Modulet introducerer til problembaseret undersøgelsesarbejde med fokus på designprocesser, og fungerer som en forudsætning for projektarbejdet i § 11 modulet: *It og forandringsprocesser i et organisatorisk perspektiv*.

På dette modul (§9 modulet: It-didaktisk design) er der derfor fagligt og teoretisk fokus på it-didaktisk design, herunder problembaseret undersøgelsesarbejde, prototyping og introduktion til begreber indenfor it, læring og didaktik.

Den metodiske ramme arbejder med multimodale processer, interaktion og kommunikationsteori, samt introducerer til problem- og projektbaseret arbejde.

Der arbejdes med case-baseret udvikling af prototyper og designs, som integrerer teknologi i læring, interaktion og organisatorisk udvikling

LÆRINGSMÅL

VIDEN

Den studerende skal gennem modulet opnå:

Viden om:

- begreber og teorier indenfor it, læring og didaktik
- it-didaktisk design teori og metoder og forståelse af it-didaktisk design i relation til multimodalitet, interaktion og kommunikation.

FÆRDIGHEDER

Den studerende skal gennem modulet opnå:

Færdigheder i:

- at udforme konkrete designs og prototyper, som integrerer it, på baggrund af indsigt i relevante teknologier, designmetoder og læringsteorier
- at analysere og vurdere det videnskabelige og metodiske grundlag for designs af it- integrerende prototyper inden for feltet it-didaktisk design, herunder problembaserede læringsmetoder (PBL)
- at formidle og diskutere faglige problemstillinger og løsningsmodeller, der knytter sig til forskellige teknologiforståelser, multimodalitet, interaktion, kommunikation og læring.

KOMPETENCER

Den studerende skal gennem modulet opnå:

Kompetencer til:

- at gennemføre problembaseret projektarbejde indenfor it-integrerende læringskontekster,

Studieordning for kandidatuddannelsen i IT og Læring med Specialisering i Organisatorisk Omstilling, 2020

- på et teoretisk og praktisk erfaringsgrundlag at udvikle, igangsætte og gennemføre it- didaktiske designprocesser med brugerinddragelse, herunder prototyping og design af brugerflader
- på videnskabeligt niveau og et teoretisk grundlag at kunne afprøve og evaluere it- didaktiske design.

UNDERVISNINGSFORM

Vedrørende undervisningsform henvises til studieordningens §17.

Den konkrete vægtning mellem de forskellige undervisningselementer vil fremgå af semesterbeskrivelsen for modulet.

Semesterbeskrivelsen offentliggøres i Moodle før semesterstart.

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	It-didaktisk design
Prøveform	Skriftlig Prøven omfatter et it-didaktisk design af et konkret digitalt produkt, som udvikles ved kursets start og videreudvikles gennem kurset, samt en teoribaseret redegørelse herfor. Den skriftlige redegørelse må højst være på 10 sider, ved grupper højst 5 sider mere pr. ekstra studerende (dvs. v. to personer højst 15 sider, v. tre personer højst 20 sider, osv.). Der gives en samlet bedømmelse af it-didaktisk design/læringsscenario og den skriftlige redegørelse, som vægtes ligeligt.
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	IT and Designs for Learning
Modulkode	KAIOL20201
Modultype	Kursus
Varighed	1 semester
Semester	Efterår
ECTS	10
Undervisningsprog	Dansk
Undervisningssted	Campus Aalborg, Campus København
Modulansvarlig	Rikke Magnussen

ORGANISATION

Studienævn	Studienævn for Læring, IT og Organisation (LIO)
Institut	Institut for Kultur og Læring
Fakultet	Det Humanistiske og Samfundsvidenskabelige Fakultet

IT-BEGREBER OG TEKNOLOGIFORSTÅELSER

2022/2023

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

Modulet har fokus på at opnå indsigt i og at kunne anvende centrale it-begreber og teknologiforståelser.

Det involverer begreber til at beskrive hvordan teknologi påvirker identitet, læring og det sociale og fysiske rum, samt teorier og begreber, der rammesætter forskellige forståelser af hvad teknologi er.

Undervisningen omfatter forelæsninger og gruppediskussioner med inddragelse af eksemplificerende cases.

Der arbejdes med dialogiske præsentationsformer.

LÆRINGSMÅL

VIDEN

- it-begreber, og teorier om teknologiforståelser og deres anvendelse i praksis
- It-begrebets forankring i forskellige videnskabstraditioner, for eksempel teknisk- naturvidenskabelige og humanistisk-samfundsfaglige – og på tværs af disse

FÆRDIGHEDER

- at kunne foretage analyser og vurderinger af it-begreber og teknologiforståelser i teori og praksis
- at kunne formidle it-begreber og teknologiforståelsers betydning i konkrete cases.

KOMPETENCER

- at kunne identificere og anvende relevante teknologibegreber, for eksempel teknisk- naturvidenskabelige samt lærings- og organisationsvidenskabelige begreber om teknologi i kontekst
- på videnskabeligt niveau at kunne reflektere over it-begreber og teknologiforståelser i forhold til konkrete cases.

UNDERVISNINGSFORM

Vedrørende undervisningsform henvises til studieordningens §17.

Den konkrete vægtning mellem de forskellige undervisningselementer vil fremgå af semesterbeskrivelsen for modulet.

Semesterbeskrivelsen offentliggøres i Moodle før semesterstart.

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	It-begreber og teknologiforståelser
Prøveform	Skriftlig
ECTS	5

Studieordning for kandidatuddannelsen i IT og Læring med Specialisering i Organisatorisk Omstilling, 2020

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 Concepts and Philosophy of Technology
Modulkode	KAI10L20202
Modultype	Kursus
Varighed	1 semester
Semester	Efterår
ECTS	5
Undervisningssprog	Dansk
Undervisningssted	Campus Aalborg, Campus København
Modulansvarlig	Benjamin Brink Allsopp

ORGANISATION

Studienævn	Studienævn for Læring, IT og Organisation (LIO)
Institut	Institut for Kultur og Læring
Fakultet	Det Humanistiske og Samfundsvidenskabelige Fakultet

IT OG FORANDRINGSPROCESSER I ET ORGANISATORISK PERSPEKTIV

2022/2023

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

Modulet har fokus på it, forandring og udvikling i et organisatorisk perspektiv, og tager afsæt i de studerendes egne projekter, som skal have et empirisk afsæt.

Der afholdes undervisningsseminar(er) inden for videnskabsteori, undersøgelses- og forskningsmetoder, med særligt fokus på it, forandring og udvikling i et organisatorisk perspektiv.

De(n) studerende udarbejder et projekt inden for 7. semesters temaramme (§7 Stk. 8) som skal integrere (del-elementer fra) alle moduler på 7. semester samt indbefatte kritisk refleksion over og kvalificering af organisatoriske aspekter af it-integreret forandring og udvikling.

Projektarbejdet bygger på og arbejder analytisk videre med problemorienterede tilgange til undersøgelser af praksis, som introduceres på § 9 Modulet: it-didaktisk design

LÆRINGSMÅL

VIDEN

- it, forandrings- og udviklingsprocesser i et organisatorisk perspektiv
- teoretiske perspektiver på it i organisatoriske forandringsprocesser, for eksempel implementeringsprocesser, læring og forandringsledelse
- anvendelsesmuligheder og videnskabsteoretiske forudsætninger for kvalitative og kvantitative undersøgelsesmetoder i studier af it og forandring i et organisatorisk perspektiv.

FÆRDIGHEDER

- at foretage velunderbyggede vurderinger og kvalificerede valg blandt modulets videnskabelige teorier og metoder samt tilrettelægge og gennemføre undersøgelser inden for it og forandringsprocesser i et organisatorisk perspektiv,
- at udarbejde problemformuleringer med særligt fokus på forandrings- og udviklingsprocesser i organisationer samt anvende disse i gennemførelse af projektarbejde

KOMPETENCER

- at kunne igangsætte og styre et komplekst undersøgelsesarbejde baseret på videnskabelige kriterier, analysemodeller og metoder
- på videnskabeligt niveau at kunne gennemføre et fagligt og tværfagligt problemorienteret projektsamarbejde, herunder identificere, analysere, formulere og behandle problemstillinger med udgangspunkt i praksis
- på videnskabeligt niveau kunne foretage præcise iagttagelser, omsætte dem i tilsvarende beskrivelser og gennemføre valide analyser af forandrings-, lærings- og udviklingsprocesser som involverer it i et organisatorisk perspektiv gennem brug af relevante undersøgelsesmetoder.
- reflektere over egen læring i problem- og projektorienteret undersøgelsesarbejde

UNDERVISNINGSFORM

Vedrørende undervisningsform henvises til studieordningens §17.

Den konkrete vægtning mellem de forskellige undervisningselementer vil fremgå af semesterbeskrivelsen for modulet.

Semesterbeskrivelsen offentliggøres i Moodle før semesterstart.

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	It og forandringsprocesser i et organisatorisk perspektiv
Prøveform	Mundtlig pba. projekt Prøven foregår som en diskussion mellem de(n) studerende, eksaminator og censor med udgangspunkt i det udarbejdede skriftlige arbejde i form af en projektrapport. Projektrapportens sidetal: pr. studerende mindst 15 sider max 20 sider (max 30 sider ved individuel studerende). Prøvetiden er normeret til 30 min. for den første studerende og 20 min. pr. gruppemedlem derefter (dvs. 30 min. for én studerende, 50 min. for to studerende og 70 min. for tre studerende osv.)
ECTS	15
Tilladte hjælpemidler	Alle skriftlige og alle elektroniske hjælpemidler
Bedømmelse sform	7-trins-skala
Censur	Ekstern prøve
Vurderingskriterier	Vurderingskriterierne er angivet i Universitetets eksamensordning

FAKTA OM MODULET

Engelsk titel	ICT-integrated change in an organizational perspective
Modulkode	KAIOL20203
Modultype	Projekt
Varighed	1 semester
Semester	Efterår
ECTS	15
Undervisningssprog	Dansk
Undervisningssted	Campus Aalborg, Campus København
Modulansvarlig	Eva Brooks

ORGANISATION

Studienævn	Studienævn for Læring, IT og Organisation (LIO)
Institut	Institut for Kultur og Læring
Fakultet	Det Humanistiske og Samfundsvidenskabelige Fakultet

PROGRAMMERING OG PROTOTYPING

2022/2023

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

Modulet har fokus på grundlæggende programmering og introducerer til computer teknologi / software engineering, og udvikling af prototyper.

Modulet kan vælges som specialiseringsområde.

Der arbejdes med programmering, programmeringssprog og prototypeværktøjer.

Kurset organiseres via ugentlige kodnings- og prototypeopgaver, for eksempel i software development, begreber og teknikker.

Disse opgaver ligger til grund for prøven

LÆRINGSMÅL

VIDEN

- centrale programmeringsbegreber og deres anvendelse i praksis
- grundlæggende forståelse af internettets infrastruktur
- eksisterende platforme som udgangspunkt for udvikling af nye applikationer
- databasers rolle og brug i udvikling af applikationer
- closed og open source licensing modeller
- roller og processer i software teams

FÆRDIGHEDER

- at beskrive og udvikle en software ide
- genkende og forstå praksisser for kodning
- udvikle og forbedre designs via iterationer og validering
- anvende designredskaber i forhold til beskrivelse og udvikling af nye systemer
- udvikle funktionelle softwarespecifikationer

KOMPETENCER

- at arbejde med softwareudvikling som en læringsproces
- udvælge relevante teknologier til innovative udviklingsprocesser

Studieordning for kandidatuddannelsen i IT og Læring med Specialisering i Organisatorisk Omstilling, 2020

- forstå og anvende principper for it-sikkerhed og privacy
- indgå i softwareudviklingsprocesser og forstå hvordan disse organiseres

UNDERVISNINGSFORM

Vedrørende undervisningsform henvises til studieordningens §17.

Den konkrete vægtning mellem de forskellige undervisningselementer vil fremgå af semesterbeskrivelsen for modulet.

Semesterbeskrivelsen offentliggøres i Moodle før semesterstart.

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Programmering og prototyping
Prøveform	Skriftlig Prøven består i udarbejdelse af 6 mindre kodnings- og prototype-opgaver, som løses i forbindelse med undervisningen.
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	Programming and prototyping
Modulkode	KAIOL20194
Modultype	Kursus
Varighed	1 semester
Semester	Forår
ECTS	10
Undervisningssprog	Dansk
Undervisningssted	Campus Aalborg, Campus København
Modulansvarlig	Benjamin Brink Allsopp

ORGANISATION

Studienævn	Studienævn for Læring, IT og Organisation (LIO)
Institut	Institut for Kultur og Læring
Fakultet	Det Humanistiske og Samfundsvidenskabelige Fakultet

SPECIALISERING

2022/2023

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

Modulet sætter gennem et praksisnært projekt fokus på den studerendes specialiseringsområde.

Projektet bygger videre på og udvider de(n) studerendes analytiske arbejde med problembaseret projektarbejde på det foregående semester, idet der lægges vægt på hvordan specifikke aspekter af uddannelsens faglighed kan bidrage til analyse og udvikling af praksis

Dermed udgøres modulets faglige område af det valgfag (eller modulet: Programmering og prototyping), som den studerende har valgt som specialisering.

Modulets deltagere grupperes efter specialisering og vil have mulighed for at arbejde kollaborativt om det praksisnære projekt.

Der anvendes teorier og modeller fra de studerendes specialiseringsfag og gennem faglig vejledning og evt. faglige seminarer bygger faget videre på og udvider de studerendes akademiske viden herom.

LÆRINGSMÅL

VIDEN

- national og international forskning inden for et specifikt område af it, læring og organisatorisk omstilling, herunder kritiske perspektiver på og videreudvikling af forskningsperspektiver,
- metoder, teorier og modeller inden for et specifikt område af it, læring og organisatorisk omstilling på detaljeret niveau

FÆRDIGHEDER

- at foretage forskningsmæssigt underbyggede vurderinger og valg indenfor et specifikt område af it, læring og organisatorisk omstilling
- at udarbejde problemformuleringer og hypoteser inden for et specifikt område af it, læring og organisatorisk omstilling
- at arbejde med komplekse problemstillinger i samarbejde med praksisaktører

KOMPETENCER

- på videnskabeligt niveau og underbygget med akademisk viden at kunne vurdere og analysere konkrete forhold der vedrører it, læring og organisatorisk omstilling,
- at lave et forskningsdesign og gennemføre et større projekt inden for et specifikt område af it, læring og organisatorisk omstilling.

UNDERVISNINGSFORM

Vedrørende undervisningsform henvises til studieordningens §17.

Den konkrete vægtning mellem de forskellige undervisningselementer vil fremgå af semesterbeskrivelsen for modulet.

Semesterbeskrivelsen offentliggøres i Moodle før semesterstart.

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Specialisering
Prøveform	<p>Mundtlig pba. projekt</p> <p>Prøven foregår som en diskussion mellem de(n) studerende, eksaminator og censor med udgangspunkt i det udarbejdede skriftlige arbejde i formen: en projektrapport.</p> <p>Projektrapportens sidetal: pr. studerende mindst 15 sider og højst 20 sider.</p> <p>Prøvetiden er normeret til 30 min for den første studerende og 20 min. pr. gruppelem derefter (dvs. 30 min. ved én studerende, 50 min. for to studerende og 70 min. for tre studerende osv.).</p> <p>Der anlægges en helhedsvurdering hvor det skriftlige arbejde og den mundtlige præstation tillægges samme vægt.</p>
ECTS	10
Tilladte hjælpemidler	Alle skriftlige og alle elektroniske hjælpemidler
Bedømmelse sform	7-trins-skala
Censur	Ekstern prøve
Vurderingskriterier	Vurderingskriterierne er angivet i Universitetets eksamensordning

FAKTA OM MODULET

Engelsk titel	Specialisation
Modulkode	KAIOL202010
Modultype	Projekt
Varighed	1 semester
Semester	Forår
ECTS	10
Undervisningssprog	Dansk
Undervisningssted	Campus Aalborg, Campus København
Modulansvarlig	Bente Meyer

ORGANISATION

Studienævn	Studienævn for Læring, IT og Organisation (LIO)
Institut	Institut for Kultur og Læring
Fakultet	Det Humanistiske og Samfundsvidenskabelige Fakultet

KOMPETENCE- OG UDDANNELSESUDVIKLING I GLOBALISERINGSPERSPEKTIV

2022/2023

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

Modulet har fokus på samspillet mellem it og kompetence- og uddannelsesudvikling, set i et globalt perspektiv.

Uddannelsen foregår i dag i en global ramme, kompetenceudvikling er en definerende aktivitet for organisationer og virksomheder nationalt som internationalt, og it er integreret i udvikling af kompetencer og uddannelser.

Der afholdes kurser i kommunikation, kultur og globalisering; samt it, kompetence- og uddannelsesudvikling i globaliseringsperspektiv.

Dele af kurserne kan foregå på engelsk og modulet er tilrettelagt fleksibelt, fx via videokonference og online dialoger, så det er muligt at følge samtidigt med eksempelvis et internationalt praktikforløb.

LÆRINGSMÅL

VIDEN

- kompetence- og uddannelsesudvikling i globalt perspektiv, herunder uddannelsessystemers diversitet,
- kulturbegreber, globalisering og internationalisering, interkulturel kommunikation og medborgerskab i et digitalt perspektiv
- it og teknologiforståelser i relation til globale uddannelses- og kompetenceudviklingsprocesser.

FÆRDIGHEDER

- at foretage velunderbyggede vurderinger og kvalificerede valg blandt modulets videnskabelige teorier, metoder og redskaber
- at kunne identificere relevante problemstillinger i globale kontekster, der involverer samspil mellem it og uddannelses- og/eller kompetenceudviklingsprocesser
- at kunne tilrettelægge undersøgelser inden for området samt designe, vejlede, støtte og evaluere it-integrerende kompetence- og uddannelsesudvikling i en global kontekst
- at kunne formidle forskningsbaseret viden, herunder i forskellige akademiske genrer og diskutere professionelle og videnskabelige problemstillinger med fagfæller og ikke-fagfæller

KOMPETENCER

- at kunne igangsætte og styre et komplekst undersøgelsesarbejde baseret på videnskabelige kriterier, analysemodeller og metoder inden for området it, kompetence- og uddannelsesudvikling i globaliseringsperspektiv
- selvstændigt og på videnskabeligt niveau at kunne igangsætte og gennemføre fagligt og tværfagligt samarbejde, samt styre arbejds- og udviklingssituationer, der er komplekse, uforudsigelige og forudsætter udvikling af nye løsningsmodeller

Studieordning for kandidatuddannelsen i IT og Læring med Specialisering i Organisatorisk Omstilling, 2020

- på videnskabeligt niveau at kunne ind-tænke og inddrage konsekvenser af kulturel mangfoldighed og kompleksitet i relation til it, kompetence- og uddannelsesudvikling i institutioner og organisationer

UNDERVISNINGSFORM

Vedrørende undervisningsform henvises til studieordningens §17.

Den konkrete vægning mellem de forskellige undervisningselementer vil fremgå af semesterbeskrivelsen for modulet.

Semesterbeskrivelsen offentliggøres i Moodle før semesterstart.

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Kompetence og uddannelsesudvikling i globaliseringsperspektiv
Prøveform	Skriftlig Emnet for opgaven aftales på forhånd mellem den studerende og eksaminator. Sidetal: Opgavebesvarelsen skal være mellem 10 og 12 sider pr. studerende, dvs. ved to studerende 12-15 sider, ved tre studerende 14-18 sider, osv.)
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	Global Perspectives on Competence and Educational Development
Modulkode	KAIOL201911
Modultype	Kursus
Varighed	1 semester
Semester	Efterår
ECTS	10
Undervisningsprog	Dansk og engelsk
Undervisningssted	Campus Aalborg, Campus København
Modulansvarlig	Bente Meyer

ORGANISATION

Studienævn	Studienævn for Læring, IT og Organisation (LIO)
Institut	Institut for Kultur og Læring
Fakultet	Det Humanistiske og Samfundsvidenskabelige Fakultet

IT-INTEGRERENDE KOMMUNIKATION OG LÆRING I ORGANISATORISK PERSPEKTIV

2022/2023

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

Modulet har fokus på it-integrerende uddannelse, læring, kommunikation og kompetenceudvikling i et organisatorisk perspektiv med fokus på relationen mellem et relevant praksisfelt og fagets teorier og metoder.

Den studerende gennemfører et empirisk baseret projektarbejde inden for modulets temaramme.

Projektrapporten tager udgangspunkt i løsningen af en fagligt relevant, praktisk problemstilling i samspil med en institution, virksomhed, organisation eller anden praksis-baseret gruppe.

Modulet har dermed fokus på interpersonelle og professionsorienterede aspekter af problembaseret projektarbejde, som peger frem mod den studerendes specialearbejde.

Studerende kan vælge mellem dette modul eller modulet: It, læring og organisatorisk omstilling i teori og praksis (projektorienteretforløb).

LÆRINGSMÅL

VIDEN

- kommunikation, samarbejde, kompetenceudvikling og læring, og it's betydning herfor i et organisatorisk perspektiv
- videnskabelige og metodiske forudsætninger for løsning af en praksis-relateret problemstilling inden for it-integrerende kommunikation og læring i et organisatorisk udviklingsperspektiv.

FÆRDIGHEDER

- at kunne foretage velunderbyggede vurderinger og kvalificerede valg blandt modulets videnskabelige teorier og metoder samt tilrettelægge undersøgelser inden for området it-integrerende kommunikation og læring i organisatorisk udviklingsperspektiv, herunder f.eks. organisationsbeskrivelse og –analyse
- at kunne identificere videnskabelige og praksisorienterede problemstillinger inden for it-integrerende kommunikation og læring i et organisatorisk udviklingsperspektiv
- at kunne arbejde innovativt med metoder og redskaber i design og gennemførelse af videnskabeligt baserede løsninger på praktiske problemstillinger inden for it- integrerende kommunikation og læring i et organisatorisk udviklingsperspektiv
- at kunne formidle forskningsbaseret viden og diskutere professionelle og videnskabelige problemstillinger med fagfæller og ikke-fagfæller, herunder indgå i samarbejdsrelationer med praksisaktører omkring specifikke faglige og professionelle problemstillinger

KOMPETENCER

- at kunne igangsætte og styre et komplekst, praksisinvolverende undersøgelsesarbejde, baseret på videnskabelige kriterier, analysemodeller og metoder inden for it-integrerende kommunikation og læring i et organisatorisk udviklingsperspektiv,

Studieordning for kandidatuddannelsen i IT og Læring med Specialisering i Organisatorisk Omstilling, 2020

- selvstændigt at kunne igangsætte og gennemføre fagligt og tværfagligt samarbejde, samt påtage sig professionelt ansvar for at styre arbejds- og udviklingssituationer, der er komplekse, uforudsigelige og forudsætter udvikling af nye løsningsmodeller,
- at kunne reflektere over et videnskabeligt baseret empirisk undersøgelses- og udviklingsprojekt inden for it-integrerende kommunikation og læring i et organisatorisk udviklingsperspektiv, herunder reflektere over egen læring i praksisinvolverende undersøgelsesarbejder
- på videnskabeligt niveau at kunne indtænke og inddrage konsekvenser af kompleksitet i relation til it-integrerende kommunikation og læring i et organisatorisk udviklingsperspektiv.

UNDERVISNINGSFORM

Vedrørende undervisningsform henvises til studieordningens §17.

Den konkrete vægtning mellem de forskellige undervisningselementer vil fremgå af semesterbeskrivelsen for modulet.

Semesterbeskrivelsen offentliggøres i Moodle før semesterstart.

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	It-integrerende kommunikation og læring i organisatorisk perspektiv
Prøveform	<p>Mundtlig pba. projekt Prøven foregår som en diskussion mellem den studerende, eksaminator og censor med udgangspunkt i et skriftligt arbejde som dokumenterer og formidler den studerendes arbejde med løsning af en faglig relevant, praktisk opgave i samspil med en institution, virksomhed eller organisation.</p> <p>Det skriftlige arbejde har form af et skriftligt eksamensoplæg, som fokuserer på teoretiske aspekter ved den udviklede løsning.</p> <p>Emnet for eksamensoplægget aftales med den modulansvarlige lærer.</p> <p>Sidetæl: Det skriftlige eksamensoplæg må højst være 25 sider, dvs. ved to studerende højst 32 sider, ved tre studerende højst 39 sider, osv.).</p> <p>Prøvetiden er normeret til 30 min. for den første studerende og 20 min. pr. gruppelem derefter (dvs. 30 min. ved én studerende, 50 min. ved to studerende og 70 min. ved tre studerende osv.).</p> <p>Der anlægges en helhedsvurdering hvor det skriftlige arbejde og den mundtlige præstation tillægges samme vægt. Eksamen kan afvikles via fysisk eller online tilstedeværelse (f.eks via skype eller videokonference).</p>
ECTS	20
Tilladte hjælpemidler	Alle skriftlige og alle elektroniske hjælpemidler
Bedømmelsesform	7-trins-skala
Censur	Intern prøve

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

FAKTA OM MODULET

Engelsk titel	It-integrated communication and learning in an organisational perspective
Modulkode	KAIOL202012
Modultype	Projekt
Varighed	1 semester
Semester	Efterår
ECTS	20
Undervisningssprog	Dansk og engelsk
Undervisningssted	Campus Aalborg, Campus København
Modulansvarlig	Bente Meyer

ORGANISATION

Studienævn	Studienævn for Læring, IT og Organisation (LIO)
Institut	Institut for Kultur og Læring
Fakultet	Det Humanistiske og Samfundsvidenskabelige Fakultet

IT, LÆRING OG ORGANISATORISK OMSTILLING I TEORI OG PRAKSIS

2022/2023

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

Modulet har fokus på uddannelsens praktiske virkelighed og hovedkomponenten er et 3-4 måneders forløb, hvor den studerende opholder sig på eller arbejder med en opgave (eller delopgave) for en virksomhed/organisationen på et akademisk niveau og indenfor uddannelsens ramme, dvs. it, læring og organisatorisk omstilling.

Formålet er at den studerende erfarer og får indsigt i den konkrete arbejdsvirkelighed, som uddannelsen er rettet i mod og får mulighed for at anvende og reflektere over sin faglighed i forhold til en konkret praksis.

Modulet har dermed fokus på interpersonelle, professions- og praksisorienterede aspekter af problembaseret projektarbejde, som peger frem mod den studerendes specialearbejde og videre arbejdspraksis.

Forløbet i virksomheden/ organisationen skal inkludere deles i refleksionstid, der samles i en projektrapport, hvor teori og metode bruges til at belyse relevante perspektiver

I projektrapporten skal indgå empirisk dokumentation for opgave og proces, f.eks. analyser af interview, workshop eller lignende foretaget med personer fra virksomheden/organisationen i forbindelse med løsning af en opgave, udarbejdelse af en undersøgelse eller tilsvarende.

Der tilknyttes en faglig vejleder til forløbet.

Studerende der er i projektorienteret forløb på samme sted og arbejder med samme fokus/opgave, kan vælge at skrive projektrapport sammen.

Det er muligt at lave et forløb i en international virksomhed/organisation.

Der udarbejdes en kontrakt hvis form og kriterier er bestemt af studienævnet, og som minimum skal specificere, at den studerende skal have tid til at lave en projektrapport samt følge modulet 'Kompetence- og uddannelsesudvikling i globaliseringsperspektiv'.

LÆRINGSMÅL

VIDEN

- relevante fagområder for praksisopholdsopgaven
- metoder og teorier i praksis med særlig vægt på sammenhængen til uddannelsens øvrige modulers fagområder,
- samarbejdsformer og deltagelse i institutioner, virksomheder og organisationer.

FÆRDIGHEDER

- at beskrive, analysere og vurdere forskellige professionelle praksisser indenfor it, læring og organisatorisk omstilling, bl.a. set i relation til forskelle mellem private virksomheder, offentlige institutioner og det omgivne samfund,
- at kunne identificere, udrede, analysere og evaluere professionelle og tværdisciplinære indsatser og kritisk reflektere over egen rolle heri.
- at deltage i, påvirke og gennemføre forandrings- og problemløsningsprocesser i praksis, hvor it er omdrejningspunktet, for eksempel i forbindelse med implementering, produkt- og kompetenceudvikling

KOMPETENCER

- at kommunikere og formidle faglige problemstillinger, valg og løsninger til fagfæller, til kollegaer med andre baggrunde og lægfolk,
- at indgå i og lede arbejds-, professions- og udviklingssituationer, der er komplekse, uforudsigelige og forudsætter nye løsningsmodeller inden for uddannelsens fagområde at identificere egne læringsbehov i en praksiskontekst og strukturere egen læringsproces i relation hertil.
- at identificere egne læringsbehov i en praksiskontekst og strukturere og reflektere over egen læringsproces i relation hertil.

UNDERVISNINGSFORM

Vedrørende undervisningsform henvises til studieordningens §17.

Den konkrete vægtning mellem de forskellige undervisningselementer vil fremgå af semesterbeskrivelsen for modulet.

Semesterbeskrivelsen offentliggøres i Moodle før semesterstart.

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	It, læring og organisatorisk omstilling i teori og praksis
Prøveform	<p>Mundtlig pba. projekt</p> <p>Prøven foregår som en diskussion mellem den studerende, eksaminator og censor med udgangspunkt i et skriftligt arbejde som dokumenterer og formidler den studerendes arbejde med løsning af en faglig relevant, praktisk opgave i samspil med en privat eller offentlig organisation.</p> <p>Det skriftlige arbejde har form af: En projektrapport, hvor emnet og problemstillinger aftales med praksisopholdsvejlederen.</p> <p>Sidetæl: Praksisopholdsrapporten må højst være 25 sider for én studerende dvs. ved to studerende højst 32 sider, ved tre studerende højst 39 sider, osv.).</p> <p>Prøvetiden er normeret til 30 min. for den første studerende og 20 min. pr gruppemedlem derefter (dvs. 30 min. for e'n studerende, 50 min. ved to studerende og 70 min. ved tre studerende osv.)</p> <p>Der anlægges en helhedsvurdering hvor det skriftlige arbejde og den mundtlige præstation tillægges samme vægt. Eksamen kan afvikles via fysisk eller online tilstedeværelse (f.eks via skype eller videokonference).</p>
ECTS	20
Tilladte hjælpemidler	Alle skriftlige og alle elektroniske hjælpemidler
Bedømmelsesform	7-trins-skala
Censur	Intern prøve

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

FAKTA OM MODULET

Engelsk titel	It, Learning and organisational change in theory and practice
Modulkode	KAIIOIOL202013
Modultype	Projekt
Varighed	1 semester
Semester	Efterår
ECTS	20
Undervisningssprog	Dansk
Undervisningssted	Campus Aalborg, Campus København
Modulansvarlig	Heidi Hautopp

ORGANISATION

Studienævn	Studienævn for Læring, IT og Organisation (LIO)
Institut	Institut for Kultur og Læring
Fakultet	Det Humanistiske og Samfundsvidenskabelige Fakultet

KANDIDATSPECIALE

2022/2023

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

Kandidatspecialesemestret omfatter udfærdigelse af et speciale om et emne, som de(n) studerende frit vælger inden for uddannelsens faglige rammer.

Specialet bygger på viden om og kompetencer i problembaseret projektarbejde erhvervet gennem uddannelsen og har således fokus på problemorienteringskompetencer, interpersonelle kompetencer, projektorienteringskompetencer samt reflektive kompetencer på et højt niveau i forhold til uddannelsens faglighed.

Kandidatspecialet kan udarbejdes i fællesskab af indtil 3 studerende.

Specialets emne godkendes af studienævnet.

Emnet forelægges studienævnet i form af en kort, foreløbig problemformulering, begrundelse for emnevalget, forslag til litteratur samt forslag til tidsplan.

Ved godkendelsen fastsættes en frist for afleveringen af specialet.

For sen aflevering tæller som et eksamensforsøg.

Der henvises i øvrigt til de til enhver tid gældende regler på området jf. §7 stk. 10.

LÆRINGSMÅL

VIDEN

- den valgte problemstillings teoretiske og metodiske område, herunder viden, der på udvalgte områder er baseret på international forskning og nuanceret forståelse af specialets specifikke emne og problemstilling,
- fagområdets teorier og metoder til analyse af en relevant og afgrænset problemstilling,
- implikationerne af forskningsarbejde, herunder etiske problemstillinger, i den aktuelle sammenhæng.

FÆRDIGHEDER

- selvstændigt og på grundlag af videnskabelig teori og metode at kunne søge, analysere og diskutere viden og metoder inden for uddannelsens område med henblik på specialets særlige område og problemstilling,
- at kunne mestre og videreudvikle relevante teorier og videnskabelige metoder til at tilrettelægge undersøgelsesdesigns og analysemodeller i relation til specialets specifikke genstandsfelt,
- systematisk og selvstændigt at kunne designe og gennemføre udforskning af den valgte problemstilling,
- at kunne formidle og diskutere forskningsbaseret viden og diskutere professionelle og videnskabelige problemstillinger inden for uddannelsens område og inden for specialets specifikke område med både fagfæller og ikke-specialister.

KOMPETENCER

- at kunne begrunde faglige valg og prioriteringer nuanceret og præcist, herunder reflektere over egen læring i komplekse, problembaserede undersøgelsesarbejder

Studieordning for kandidatuddannelsen i IT og Læring med Specialisering i Organisatorisk Omstilling, 2020

- selvstændigt at kunne styre, organisere og designe løsningsmodeller af videnskabelig karakter til undersøgelse af en kompleks og uforudsigelig problemstilling, som kræver en særlig tilgang,
- selvstændigt og på videnskabeligt niveau at kunne igangsætte og gennemføre undersøgelse af specialets problemstilling samt reflektere over problemstillingens praksis- og professionsrelevans

UNDERVISNINGSFORM

Vedrørende undervisningsform henvises til studieordningens §17.

Den konkrete vægtning mellem de forskellige undervisningselementer vil fremgå af semesterbeskrivelsen for modulet.

Semesterbeskrivelsen offentliggøres i Moodle før semesterstart.

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Kandidatspeciale
Prøveform	<p>Speciale/afgangsprojekt Ved afslutningen af kandidatuddannelsen indleveres et skriftligt arbejde i form af et speciale, inklusiv et engelsksproget resumé.</p> <p>Specialet kan tage to former</p> <p>a) et speciale</p> <p>eller</p> <p>b) et speciale og et (digitalt) produkt.</p> <p>Specialet type a) udgør et teoretisk og analytisk skriftligt arbejde på mindst 60 sider og højst 80 sider, ved grupper mindst 20 og højst 25 sider mere pr. ekstra studerende (dvs. ved to studerende 80-105 sider, ved tre studerende 100-130 sider).</p> <p>Specialet type b) udgør et af de(n) studerende udviklet (digitalt) produkt med tilhørende skriftlige, teoretiske og analytiske refleksioner på mindst 40 sider og højst 60 sider, ved flere studerende mindst 15 og højst 20 sider mere pr. ekstra studerende (dvs. ved to studerende 55-80 sider, ved tre studerende 70-100 sider).</p> <p>I begge tilfælde skal der dokumenteres videnskabelige kvalifikationer på kandidatniveau.</p> <p>I tilknytning til kandidatspecialet udarbejdes desuden et engelsksproget resumé på 1-2 sider.</p> <p>Resumeet tæller ikke med i sideantallet for selve specialet.</p>

Studieordning for kandidatuddannelsen i IT og Læring med Specialisering i Organisatorisk Omstilling, 2020

	<p>Resumeet indgår i helhedsvurderingen af specialet.</p> <p>Prøvetiden er normeret til 45 minutter v. individuelle prøver, inkl. votering og karaktergivning. Ved grupper er prøvetiden 75 minutter for to studerende, inkl. votering og karaktergivning, og 100 minutter for tre studerende, inkl. votering og karaktergivning.</p>
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	KAIOL202014
Modultype	Projekt
Varighed	1 semester
Semester	Forår
ECTS	30
Undervisningssprog	Dansk
Undervisningssted	Campus Aalborg, Campus København
Modulansvarlig	Dorina Gnaur

ORGANISATION

Studienævn	Studienævn for Læring, IT og Organisation (LIO)
Institut	Institut for Kultur og Læring
Fakultet	Det Humanistiske og Samfundsvidenskabelige Fakultet

INTERAKTIONSDESIGN

2022/2023

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

Modulet omfatter blandt andet human-computer interaction (HCI), user experience design og interaction design og er centreret omkring samarbejde mellem relevante aktører (brugere og designere) og it-baserede designprocesser i forhold til læring, videndeling, samarbejde og vidensudvikling. Modulet har fokus på it-baserede designmetoder og -processer, digital innovation og brugerinddragelse i interaktive udviklingsprocesser

LÆRINGSMÅL

VIDEN

Den studerende skal gennem modulet opnå:

Viden om:

- begreber, teorier og modeller om interaktionsdesign, herunder designteori og it-baserede designprocesser, som inddrager læring og vidensdeling,
- brugerinddragelse og samarbejde med brugere i it-baserede design- og interaktionsprocesser, som inddrager læring og vidensdeling
- innovation og kreativitet i interaktive udviklings- og designprocesser., som inddrager læring og vidensdeling

FÆRDIGHEDER

Den studerende skal gennem modulet opnå:

Færdigheder i:

- at foretage vurderinger og kvalificerede valg blandt modulets videnskabelige teorier og metoder,
- at kunne tilrettelægge og gennemføre designprocesser i relation til interaktionsdesign,
- at kunne udarbejde for-analyser og vurdere brugernes behov med henblik på it- baseret design og prototyper

KOMPETENCER

Den studerende skal gennem modulet opnå:

- på videnskabeligt niveau at kunne analysere og vurdere interaktionsdesignprocessen som et fremadrettet lærings- og samarbejdsforløb med henblik på at fastholde en hensigtsmæssig progression,
- at kunne analysere, designe, re-designe og vurdere interaktionsdesign gennem fagets centrale metoder og teorier
- at kunne redegøre for principper for interaktionsdesign af digitale produkter

UNDERVISNINGSFORM

Vedrørende undervisningsform henvises til studieordningens §17.

Studieordning for kandidatuddannelsen i IT og Læring med Specialisering i Organisatorisk Omstilling, 2020

Den konkrete vægtning mellem de forskellige undervisningselementer vil fremgå af semesterbeskrivelsen for modulet.

Semesterbeskrivelsen offentliggøres i Moodle før semesterstart.

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Interaktionsdesign
Prøveform	Skriftlig Den studerende skal udarbejde en skriftlig fremstilling inden for et emne, der omfatter den udbudte undervisning i relation til modulet. Emnet aftales på forhånd mellem den af studienævnet udpegede fagansvarlige og den/de studerende. Sidetal: pr. studerende 10-12 sider ved flere studerende mindst 2 og højst 3 sider mere pr. ekstra studerende (dvs v. to personer 12-15 sider, v. tre personer 14-18 sider osv.) eller b)Modulet kan afløses gennem mindst 80% tilfredsstillende aktiv deltagelse. Modulets undervisningsplan, som placeres på uddannelsens læringsplatform før modulets start, skal specificere hvilke og hvor mange aktiviteter, som tilfredsstillende aktiv deltagelse omfatter.
ECTS	5
Tilladte hjælpemidler	Alle skriftlige og alle elektroniske hjælpemidler
Bedømmelsesform	Bestået/ikke bestået
Censur	Intern prøve
Vurderingskriterier	Vurderingskriterierne er angivet i Universitetets eksamensordning

FAKTA OM MODULET

Engelsk titel	Interaction Design
Modulkode	KAIJOL20175
Modultype	Kursus
Varighed	1 semester
Semester	Forår
ECTS	5
Undervisningssprog	Dansk
Undervisningssted	Campus Aalborg, Campus København
Modulansvarlig	Eva Brooks

ORGANISATION

Studienævn	Studienævn for Læring, IT og Organisation (LIO)
Institut	Institut for Kultur og Læring

Studieordning for kandidatuddannelsen i IT og Læring med Specialisering i Organisatorisk Omstilling, 2020

Fakultet	Det Humanistiske og Samfundsvidenskabelige Fakultet
----------	---

ORGANISATORISK LÆRING OG IT

2022/2023

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

Modulet er centreret omkring forståelse af læring og vidensudvikling i organisationer i relation til it-integrerende processer.

Der er fokus på teoretiske tilgange til innovation, implementering og forankring, på organisation og ledelse, herunder projektledelse og forandringsledelse i relation til læring og it-integrerende processer i organisationen.

LÆRINGSMÅL

VIDEN

- teorier om innovation, implementering og forankring af it i organisatoriske læringsperspektiver,
- metoder og analytiske problemstillinger i relation til organisation og ledelse, herunder projektledelse og forandringsledelse i et it-integreret organisatorisk læringsperspektiv

FÆRDIGHEDER

- at kunne foretage velunderbyggede og kvalificerede valg blandt modulets videnskabelige teorier og metoder,
- at kunne anvende relevante metoder til at tilrettelægge og gennemføre forandringsprocesser, der har et it-integreret organisatorisk læringsperspektiv,

KOMPETENCER

- at kunne igangsætte og styre en forandringsproces eller projektproces i organisatorisk læring og it baseret på videnskabelige kriterier, analysemodeller og praksisorienterede metoder og redskaber,
- at kunne analysere og vurdere it-integreret organisatoriske læringsprojekter i et fremadrettet lærings- og samarbejdsperspektiv med henblik på at fastholde en hensigtsmæssig progression i processen

UNDERVISNINGSFORM

Vedrørende undervisningsform henvises til studieordningens §17.

Den konkrete vægtning mellem de forskellige undervisningselementer vil fremgå af semesterbeskrivelsen for modulet.

Semesterbeskrivelsen offentliggøres i Moodle før semesterstart.

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Organisatorisk læring og it
Prøveform	Aktiv deltagelse/løbende evaluering Modulet afprøves ved mindst 80% tilfredsstillende aktiv deltagelse. Modulets undervisningsplan, som placeres på uddannelsens læringsplatform før modulets start, skal specificere hvilke og hvor mange aktiviteter, som tilfredsstillende aktiv deltagelse omfatter.

Studieordning for kandidatuddannelsen i IT og Læring med Specialisering i Organisatorisk Omstilling, 2020

ECTS	5
Tilladte hjælpemidler	Alle skriftlige og alle elektroniske hjælpemidler
Bedømmelsesform	Bestået/ikke bestået
Censur	Intern prøve
Vurderingskriterier	Vurderingskriterierne er angivet i Universitetets eksamensordning

FAKTA OM MODULET

Engelsk titel	Organisational learning and IT
Modulkode	KAIOL20196
Modultype	Kursus
Varighed	1 semester
Semester	Forår
ECTS	5
Undervisningssprog	Dansk
Undervisningssted	Campus Aalborg, Campus København
Modulansvarlig	Bente Meyer

ORGANISATION

Studienævn	Studienævn for Læring, IT og Organisation (LIO)
Institut	Institut for Kultur og Læring
Fakultet	Det Humanistiske og Samfundsvidenskabelige Fakultet

SPIL, LÆRING OG DESIGN THINKING

2022/2023

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

Modulet fokuserer på krydsfeltet mellem spil, læring og design thinking, dvs. hvordan man kan lære igennem at skabe og agere i spilsystemer.

Modulet omfatter fordybelse i begreberne spil og leg i læringskontekst, sammenhængen mellem spil og 21st century skills, spil og literacy samt spil og vidensdomæner – som f.eks. skolefag eller professioner.

Modulet undersøger fx udvikling af spil som en designorienteret læringsform, hvordan feedback og forward fungerer i spil, hvordan man i spildesign forholder sig til udfordring og motivation.

Undervisningsformen veksler mellem oplæg og hands-on øvelser, hvor de studerende gruppevist udvikler spilkoncepter ud fra virkelighedsnære problemstillinger.

LÆRINGSMÅL

VIDEN

- problemstillinger og muligheder der vedrører brug af spil, spildesign og spildynamikker i læringskontekst herunder i forhold til fag og det 21. århundredes kompetencer
- Teori om brug af, udbytte og risici ved brug af spil, spildesign og spildynamikker i læringskontekst
- Praktiske og etiske problemstillinger, der vedrører brug af spil, spildesign og spildynamikker i læringskontekst
- Teori om brug af design af samt brug af design thinking i relation til spil, spildesign og spildynamikker i læringsmæssig kontekst
- Metoder til at inddrage design-modeller herunder design thinking i undervisning gennem spildesign

FÆRDIGHEDER

- At kunne vurdere det didaktiske potentiale ved spil, spildesign og spildynamikker samt design thinking
- At kunne argumentere fagligt for brug af spil, spildesign og spildynamikker
- At kunne analysere og beskrive spil igennem teoretiske begreber
- At formidle og diskutere faglige problemstillinger og løsningsmodeller, der knytter sig til spil, spildesign og spildynamikker

KOMPETENCER

- På et teoretisk og praktisk erfaringsgrundlag at udvikle løsninger, der involverer brug af spil, spildesign og spildynamikker i læringskontekst

Studieordning for kandidatuddannelsen i IT og Læring med Specialisering i Organisatorisk Omstilling, 2020

- På videnskabeligt niveau og på et højt teoretisk grundlag at evaluere løsninger og initiativer der involverer spil, spildesign og spildynamikker i læringskontekst
- At gennemføre, styre og udvikle opgaver inden for brug af spil, spildesign og spildynamikker i læringskontekst

UNDERVISNINGSFORM

Vedrørende undervisningsform henvises til studieordningens §17.

Den konkrete vægtning mellem de forskellige undervisningselementer vil fremgå af semesterbeskrivelsen for modulet.

Semesterbeskrivelsen offentliggøres i Moodle før semesterstart.

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Spil, læring og design thinking
Prøveform	Aktiv deltagelse/løbende evaluering Modulet afprøves gennem mindst 80% tilfredsstillende aktiv deltagelse. Modulets undervisningsplan, som placeres på uddannelsens læringsplatform før modulets start, skal specificere hvilke og hvor mange aktiviteter, som tilfredsstillende aktiv deltagelse omfatter.
ECTS	5
Tilladte hjælpemidler	Alle skriftlige og alle elektroniske hjælpemidler
Bedømmelse sform	Bestået/ikke bestået
Censur	Intern prøve
Vurderingskriterier	Vurderingskriterierne er angivet i Universitetets eksamensordning

FAKTA OM MODULET

Engelsk titel	Games, Learning and Design Thinking (Specialization and Elective)
Modulkode	KAIOL20198
Modultype	Kursus
Varighed	1 semester
Semester	Forår
ECTS	5
Undervisningssprog	Dansk
Undervisningssted	Campus Aalborg, Campus København
Modulansvarlig	Thorkild Hanghøj

ORGANISATION

Studienævn	Studienævn for Læring, IT og Organisation (LIO)
Institut	Institut for Kultur og Læring
Fakultet	Det Humanistiske og Samfundsvidenskabelige Fakultet

COMPUTATIONAL THINKING OG DIGITALISERING I OFFENTLIGE UDDANNELSESINSTITUTIONER

2022/2023

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

Modulet omhandler Computational Thinking i uddannelsessystemet.

Computational Thinking defineres bredt som dels evnen til at forstå hvordan digitale systemer fungerer og problemløser gennem algoritmer og beregning og dels evnen til at forstå de muligheder og udfordringer som beregning og digitalisering giver samfundet og specifikke arbejdspraksisser.

Således handler Computational Thinking i uddannelsessystemet både om de nye mål og kompetencer som konkrete uddannelser skal sigte imod og om de udfordringer og muligheder som digitalisering af uddannelsesaktiviteter medfører.

Overordnet er der ønske om at de studerende efter endt undervisning kender til og kan analysere problematikker omkring Computational Thinking og digitalisering af uddannelsessystemet dels på mål og kompetenceniveau, dels på et pædagogisk niveau og dels på et organisatorisk niveau.

LÆRINGSMÅL

VIDEN

- Pædagogiske og didaktiske problemstillinger der vedrører digitalisering, programmering og brug af it og nye medier i undervisningsarbejdet (fx digital dannelse og teknologiforståelse, digitale læremidler, digital transformation af kernefag og learning analytics).
- Organisatoriske problemstillinger der vedrører it og digitalisering af uddannelsesinstitutioner (fx implementering af læringsplatforme, kapacitetsopbygning ift digital kompetence, institutional analytics, organisatorisk læring i undervisningssektoren).
- Teoretiske rammer der beskriver digitaliseringsprocesser i undervisningssammenhænge.

FÆRDIGHEDER

- At formidle faglige problemstillinger, der knytter sig til computational thinking og digitalisering af offentlige uddannelsesinstitutioner.
- At anvende og beskrive systemer og værktøjer der udvikler digital kompetence (fx læringsspil, pædagogiske programmeringssprog, digitale læremidler), og understøtter digitalisering af undervisningssektoren (learning management systemer, læringsplatforme og big data værktøjer)
- At opstille og beskrive forskellige typer af digital kompetence
- At beskrive organisatoriske transformationer som resultat af digitalisering i relation to forskellige sektorer.

KOMPETENCER

- På et teoretisk og praktisk erfaringsgrundlag at udvikle løsninger, der involverer Computational Thinking og digitalisering af uddannelsessystemet.
- På videnskabeligt niveau og på teoretisk grundlag at evaluere løsninger og initiativer der involverer Computational Thinking og digitalisering af uddannelsessystemet.

Studieordning for kandidatuddannelsen i IT og Læring med Specialisering i Organisatorisk Omstilling, 2020

- gennemføre og styre projekter der involverer digitalisering og computational thinking i uddannelsesinstitutioner

UNDERVISNINGSFORM

Vedrørende undervisningsform henvises til studieordningens §17.

Den konkrete vægtning mellem de forskellige undervisningselementer vil fremgå af semesterbeskrivelsen for modulet.

Semesterbeskrivelsen offentliggøres i Moodle før semesterstart.

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Computational Thinking og digitalisering i offentlige uddannelsesinstitutioner
Prøveform	Aktiv deltagelse/løbende evaluering Modulet afprøves gennem mindst 80% tilfredsstillende aktiv deltagelse. Modulets undervisningsplan, som placeres på uddannelsens læringsplatform før modulets start, skal specificere hvilke og hvor mange aktiviteter, som tilfredsstillende aktiv deltagelse omfatter.
ECTS	5
Tilladte hjælpemidler	Alle skriftlige og alle elektroniske hjælpemidler
Bedømmelse sform	Bestået/ikke bestået
Censur	Intern prøve
Vurderingskriterier	Vurderingskriterierne er angivet i Universitetets eksamensordning

FAKTA OM MODULET

Engelsk titel	(Computational Thinking and Digitalization in Educational Institutions)
Modulkode	KAIOL20199
Modultype	Kursus
Varighed	1 semester
Semester	Forår
ECTS	5
Undervisningsprog	Dansk
Undervisningssted	Campus Aalborg, Campus København
Modulansvarlig	Bente Meyer

ORGANISATION

Studienævn	Studienævn for Læring, IT og Organisation (LIO)
Institut	Institut for Kultur og Læring
Fakultet	Det Humanistiske og Samfundsvidenskabelige Fakultet

EMERGING AND CUTTING EDGE SCIENCE AND TECHNOLOGY

2022/2023

CONTENT, PROGRESS AND PEDAGOGY OF THE MODULE

LEARNING OBJECTIVES

KNOWLEDGE

- account for selected, sectorial, cutting-edge and emerging technological innovations
- explain the role of the new technologies in the advancement of science
- account for how technological problems and advances often create a demand for new scientific knowledge
- discuss the societal relevance of particular emerging technologies
- account for the potential risks of particular cutting-edge technologies

SKILLS

- analyse how cutting edge science suggests new kinds of behaviors, including those not imagined before that lead to new technological trends and developments.
- evaluate how the availability of new technology sparks scientific advancement
- methodologically analyse how technology solves practical problems and serves human needs and also creates new problems and needs

COMPETENCES

- analyse emerging technological products and processes
- communicate with scientist, technicians, engineers and technologists using moderately technical terminology
- identify and promote technological innovations for sustainable transitions

TYPE OF INSTRUCTION

A combination of lectures and workshops that include selected presentations from researchers and developers in science and technology that are representative of cutting-edge and relevant technological innovations. Alternatively organised as a project-oriented study group.

EXAM

EXAMS

Name of exam	Emerging and Cutting Edge Science and Technology
Type of exam	Oral exam
ECTS	5
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

FACTS ABOUT THE MODULE

Danish title	Ny banebrydende videnskab og teknologi
--------------	--

Studieordning for kandidatuddannelsen i IT og Læring med Specialisering i Organisatorisk Omstilling, 2020

Module code	TBITANK18106
Module type	Course
Duration	1 semester
Semester	Autumn
ECTS	5
Language of instruction	English
Empty-place Scheme	Yes
Location of the lecture	Campus Aalborg, Campus Copenhagen
Responsible for the module	Lars Botin , Lars Bo Henriksen

ORGANISATION

Study Board	Study Board of Techno-Anthropology and Sustainable Design
Department	Department of Planning
Faculty	The Technical Faculty of IT and Design

SPILDESIGN & GAMIFICATION

2022/2023

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 udførelse af produkter og begivenheder, der gør brug af og 'spildesign' og 'digitale spil'. I gamification-delen arbejdes der med, hvordan spilelementer og spilmechanikker 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 og 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 spilmechanismer 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 spilmechanismer i forskellige miljøer

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 gennemførelsen 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

Studieordning for kandidatuddannelsen i IT og Læring med Specialisering i Organisatorisk Omstilling, 2020

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