AALBORG UNIVERSITET

STUDIEORDNING FOR BACHELORUDDANNELSEN I KUNST OG TEKNOLOGI, 2019

BACHELOR (BA)
AALBORG

MODULER SOM INDGÅR I STUDIEORDNINGEN

INDHOLDSFORTEGNELSE

Skulptur og teknologi 2023/2024 . . . 3
Problembaseret læring 2023/2024 . . . 6
Physical Computing I 2023/2024 . . . 8
Kunstens og teknologiens historier I 2023/2024 . . . 10
Rum, kunst og teknologi 2023/2024 . . . 13
Physical Computing II 2023/2024 . . . 16
Kunstens og teknologiens historier II 2023/2024 . . . 18
Dynamisk kunst og teknologi 2023/2024 . . . 21
Physical Computing III 2023/2024 . . . 24
Konceptdesign 2023/2024 . . . 26
Kunst og kontekst I 2023/2024 . . . 29
Interaktionsrum i kunst og teknologi 2023/2024 . . . 32
Kunst og kontekst II 2023/2024 . . . 35
Internationalt samarbejde 2023/2024 . . . 37
Narrativer og interaktion 2023/2024 . . . 39
Mixed Reality Teknologier 2023/2024 . . . 42
Praksisbaseret forskning indenfor kunst og teknologi 2023/2024 . . . 45
Entreprenørskab, kunst og teknologi 2023/2024 . . . 48
Kunst og teknologi som oplevelse (Bachelorprojekt) 2023/2024 . . . 51
Multimedieprogrammering 2023/2024 . . . 54
Musikæstetik 2023/2024 . . . 57
Play og Event 2023/2024 . . . 60
Visuelle metoder i kvalitativ forskning 2023/2024 . . . 63

SKULPTUR OG TEKNOLOGI

2023/2024

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

I dette modul arbejder de studerende med grundlæggende teorier og praktiske metoder inden for udarbejdelse af skulpturer og skulpturelle installationer samt design af fysiske artefakter som æstetiske manifestationer. Med udgangspunkt i materialitet arbejder de studerende med grundlæggende principper inden for form, taktilitet, struktur, komposition og kunstnerisk udtryk. De studerende eksperimenterer med forskellige materialer og grundlæggende teknologier i forbindelse med design og udarbejdelse af fysiske artefakter. De studerende arbejder teoretisk og eksperimentelt med en række formelle, statiske og dynamiske principper og brugssituationer.

Fag:

I forbindelse med modulet vil der blive udbudt følgende fag:

- Skulptur og teknologi
- Kunstnerisk og videnskabelig metode I

Andre fag kan blive udbudt inden for følgende områder:

- Materialer – form, komposition og konstruktion
- Perception
- Skitseringsteknik

LÆRINGSMÅL

VIDEN

Formålet med modulet ”Skulptur og teknologi” er at præsentere den studerende for grundlæggende problemstillinger og løsninger i forbindelse med udarbejdelse og konstruktion af artefakter, produkter og installationer af skulpturel og æstetisk kvalitet.

I dette modul skal den studerende opnå: Grundlæggende **viden** om

- fysiske artefakter, skulpturer og skulpturelle installationer
- anvendelse af grundlæggende teknologier i forbindelse med fremstilling og brug af artefakter
- æstetiske og kunstneriske udtryksformer samt samspillet mellem form og teknologi og materialevalg
- metoder og værktøjer til udarbejdelse af et kunstprojekt fra idé til realisering og evaluering.

FÆRDIGHEDER

Færdigheder i at

- identificere, formulere og analysere en kunstnerisk problemstilling inden for temaet ”skulptur og teknologi” og udvikle alternative koncepter for en udvalgt problemstilling
- beskrive og begrunde metodevalg i forbindelse med udarbejdelse af tegninger, modeller og prototyper
- identificere, udvikle og beskrive kunstneriske idéer og koncepter samt relationerne mellem form og teknologi, materialevalg og æstetisk udtryk
- anvende egnede teknologier og konstruktionsmetoder i forbindelse med fremstilling af artefakter.

KOMPETENCER

Kompetencer i at

- beskrive og analysere fysiske artefakter, skulpturer og skulpturelle produkter
- udarbejde konceptuelle forslag inden for skulptur og teknologi
- udvikle praktiske færdigheder inden for design og realisering af kunstneriske projekter
- bruge tekster, diagrammer, tegninger og modeller som dokumentations- og kommunikationsværktøjer i en projektrapport, portefølje m.v.

UNDERVISNINGSFORM

Projektarbejde i grupper

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Skulptur og teknologi
Prøveform	Mundtlig pba. projekt Eksamen afvikles som en samtale mellem de(n) studerende, eksaminator og en intern medbedømmer på baggrund af de(n) studerendes projektrapport eller portefølje samt det produkt, som de(n) studerende har udarbejdet. Projekteksamen vil også omfatte andre emner fra modulfagene. Eksamensform: b) Aflevering: i grupper eller individuelt Omfang: det skriftlige arbejde må ikke overstige 10 sider pr. studerende (15 sider ved individuelle rapporter). Eksamensvarighed: 20 minutter pr. studerende og 10 minutter til bedømmelse og karaktergivning pr. gruppe, dog maksimum 2 timer.
ECTS	15
Bedømmelsesform	7-trins-skala
Censur	Intern prøve
Vurderingskriterier	Vurderingskriterierne er angivet i Universitetets eksamensordning

FAKTA OM MODULET

Engelsk titel	Sculpture and Technology
Modulkode	KOTBA201901
Modultype	Projekt
Varighed	1 semester
Semester	Efterår
ECTS	15
Undervisningssprog	Dansk
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Stine Lindahl Jacobsen

ORGANISATION

Uddannelsesejer	Bachelor (BA) i kunst og teknologi

Studienævn	Studienævn for Kunst, Sundhed og Teknologi
Institut	Institut for Kommunikation og Psykologi
Fakultet	Det Humanistiske og Samfundsvidenskabelige Fakultet

PROBLEMBASERET LÆRING

2023/2024

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

Dette modul giver en introduktion til de vigtigste elementer i kunst- og teknologiprojekter: problembaseret læring og projektarbejde, herunder problemformulering, kunstnerisk praksis, videnskabelige metoder og teknologiske værktøjer.

Desuden gives en introduktion til metoder og værktøjer i forbindelse med projektarbejde, gruppearbejde og vejledning. Modulet er tilrettelagt som et mindre projekt, herunder forelæsninger og workshops.

I forbindelse med modulet kan der blive udbudt fag inden for følgende område:

- Problembaseret læring

LÆRINGSMÅL

VIDEN

I dette modul skal den studerende opnå grundlæggende viden om:

- problembaseret læring og projektarbejde
- betydningen af metodevalg
- anvendelse af teknologiske metoder og materialer.

FÆRDIGHEDER

I dette modul skal den studerende opnå færdigheder i at:

- identificere og formulere en kunstnerisk problemstilling inden for kunst og teknologi
- beskrive og dokumentere valg af metoder til løsning af en defineret problemstilling
- indsamle og anvende relevant viden i forhold til en defineret problemstilling
- finde og anvende praktiske løsninger.

KOMPETENCER

I dette modul skal den studerende opnå kompetencer i at:

- strukturere og reflektere over et problembaseret projektforløb
- deltage i faglige og tværfaglige samarbejdsprojekter med henblik på at løse en defineret problemstilling.

UNDERVISNINGSFORM

Arbejdsformer: Gruppearbejde

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Problembaseret læring
Prøveform	Skriftlig Eksamensform: c). Aflevering: i grupper eller individuelt

	Omfang: den skriftlige del må ikke overstige 5 sider pr. studerende. I tilfælde af at eksamen ikke bestås, vil opgaven også blive bedømt af en medbedømmer.
ECTS	5
Bedømmelsesform	Bestået/ikke bestået
Censur	Intern prøve
Vurderingskriterier	Vurderingskriterierne er angivet i Universitetets eksamensordning

FAKTA OM MODULET

Engelsk titel	Problem-Based Learning
Modulkode	KOTBA201902
Modultype	Kursus
Varighed	1 semester
Semester	Efterår
ECTS	5
Undervisningssprog	Dansk
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Stine Lindahl Jacobsen

ORGANISATION

Uddannelsesejer	Bachelor (BA) i kunst og teknologi
Studienævn	Studienævn for Kunst, Sundhed og Teknologi
Institut	Institut for Kommunikation og Psykologi
Fakultet	Det Humanistiske og Samfundsvidenskabelige Fakultet

PHYSICAL COMPUTING I

2023/2024

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

I dette modul lærer den studerende om de grundlæggende principper inden for elektronik og programmering, samt hvordan forskellige elektroniske sensorer og aktuatorer kan forbindes med en mikro-controller, så der kan skabes forskellige former for interaktioner mellem menneske og maskine.

Fag:

I forbindelse med modulet kan der blive udbudt fag inden for følgende områder:

- Physical Computing I

LÆRINGSMÅL

VIDEN

I dette modul skal den studerende opnå grundlæggende viden om:

- grundlæggende elektronik, dvs. modstande, dioder og transistorer
- sensor muligheder, dvs. binære (knapper) og kontinuerlige (analoge) sensorer
- relateret arbejde inden for sensorteknologi og mediekunst.

FÆRDIGHEDER

I dette modul skal den studerende opnå færdigheder i at:

- udvikle og anvende et fysisk interface ved hjælp af bestemte sensorer og aktuatorer
- analysere brugen af artefaktet
- sammenfatte viden i skriftlig dokumentation.

KOMPETENCER

I dette modul skal den studerende opnå kompetencer i at:

- evaluere et artefakt i forhold til grundlæggende elektronik, sensorer og aktuatorer.

UNDERVISNINGSFORM

Arbejdsmetode: Individuelt eller i mindre grupper

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Physical Computing I
Prøveform	Skriftlig Eksamensform: c) Aflevering: individuelt

	Eksamen er en bunden opgave af syv dages varighed. Omfang: den skriftlige del må ikke overstige 5 sider. I tilfælde af at eksamen ikke bestås, vil opgaven også blive bedømt af en medbedømmer.
ECTS	5
Bedømmelsesform	Bestået/ikke bestået
Censur	Intern prøve
Vurderingskriterier	Vurderingskriterierne er angivet i Universitetets eksamensordning

FAKTA OM MODULET

Engelsk titel	Physical Computing I
Modulkode	KOTBA201903
Modultype	Kursus
Varighed	1 semester
Semester	Efterår
ECTS	5
Undervisningssprog	Dansk
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Stine Lindahl Jacobsen

ORGANISATION

Uddannelsesejer	Bachelor (BA) i kunst og teknologi
Studienævn	Studienævn for Kunst, Sundhed og Teknologi
Institut	Institut for Kommunikation og Psykologi
Fakultet	Det Humanistiske og Samfundsvidenskabelige Fakultet

KUNSTENS OG TEKNOLOGIENS HISTORIER I

2023/2024

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

Modulet giver den studerende en introduktion til kunstens og teknologiens historie med særlig vægt på de teorier og teknikker, der er eller har været fremherskende inden for kunstoplevelse og æstetik.

Sammen med ”Kunstens og teknologiens historier II” præsenterer modulet den studerende for eksempler på kunstnere, kunstværker og historiske begivenheder, som har betydning for kunstens og teknologiens historie. Modulet giver ved hjælp af forelæsninger, workshops og seminarer en introduktion til problemstillinger i forbindelse med beskrivelse og analyse af kunstværker.

I forbindelse med modulet kan der blive udbudt fag inden for følgende område:

- Kunstens og teknologiens historier I

LÆRINGSMÅL

VIDEN

I dette modul skal den studerende opnå: Grundlæggende **viden** om

- centrale temaer og historiske begivenheder af relevans for studiet af kunst og teknologi
- vigtige kunstværker inden for kunsthistorien af relevans for studiet af kunst og teknologi
- historiske sammenhænge og forhold inden for kunst og teknologi.

FÆRDIGHEDER

Færdigheder i at

- udarbejde systematiske beskrivelser af kunstværker
- anvende centrale begreber og analysemetoder inden for kunst og teknologi
- identificere og afdække vigtige begreber, tendenser og temaer fra kunsthistorien.

KOMPETENCER

Kompetencer i at

- sammenligne kunstværker fra udvalgte kunsthistoriske perioder med hensyn til kunstnerisk udtryk, teknologisk indhold og oplevelsesmæssig virkning
- skabe aktive forbindelser mellem historiske eksempler og den studerendes egne projekter.

UNDERVISNINGSFORM

Arbejdsmetode: Individuelt arbejde i forhold til fagets aktiviteter.

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Kunstens og teknologiens historier I
Prøveform	Aktiv deltagelse/løbende evaluering Aktiv deltagelse i modulets forelæsningsrække og andre fagrelaterede aktiviteter er påkrævet. Aktiv deltagelse forudsætter, at den studerende læser obligatorisk litteratur, deltager i 80 % af modulets forelæsninger og

	andre fagrelaterede aktiviteter, bidrager til modulets diskussioner gennem oplæg og deltager aktivt i diskussioner samt afleverer alle opgaver. Hvis en studerende ikke opfylder kravene til aktiv deltagelse, afholdes følgende re-eksamen: Intern skriftlig eksamen i modulet ”Kunstens og teknologiens historier I” Eksamensform: c) Aflevering: individuelt Eksamen er en bunden opgave af syv dages varighed. Opgaven bedømmes af én eksaminator. I tilfælde af at opgaven ikke bestås, vil den også blive bedømt af en medbedømmer. Omfang: det skriftlige arbejde må ikke overstige 10 sider
ECTS	5
Bedømmelsesform	Bestået/ikke bestået
Censur	Intern prøve
Vurderingskriterier	Vurderingskriterierne er angivet i Universitetets eksamensordning

FAKTA OM MODULET

Engelsk titel	Histories of Art and Technology I
Modulkode	KOTBA201904
Modultype	Kursus
Varighed	1 semester
Semester	Efterår
ECTS	5
Undervisningssprog	Dansk
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Stine Lindahl Jacobsen

ORGANISATION

Uddannelsesejer	Bachelor (BA) i kunst og teknologi
Studienævn	Studienævn for Kunst, Sundhed og Teknologi
Institut	Institut for Kommunikation og Psykologi

Fakultet	Det Humanistiske og Samfundsvidenskabelige Fakultet

RUM, KUNST OG TEKNOLOGI

2023/2024

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

Grundlaget for dette modul er skabelsen af rumlige kunst og teknologiprojekter. Der eksperimenteres med forskellige teknologier, tektoniske og arkitektoniske principper for rumlige oplevelser, fysiske rumlige strukturer og oplevelsesmiljøer. De studerende arbejder med mekaniske og teknologiske værktøjer i skabelsen af rumlige oplevelser.

Desuden arbejdes der teoretisk og eksperimentelt med realisering af ruminstallationer, herunder transformation af rum ved hjælp af responsiv eller interaktiv teknologi.

Fag:

I forbindelse med modulet vil der blive udbudt følgende fag:

- Rum, kunst og Teknologi
- Kunstnerisk og videnskabelig metode II

Andre fag kan blive udbudt inden for følgende områder:

- Perception
- Digital Repræsentation I – 2D and 3D konstruktionsmetoder

LÆRINGSMÅL

VIDEN

Formålet med modulet ”Rum, kunst og teknologi” er at præsentere rum som et kunstnerisk medium og at fokusere på de rumlige aspekter af artefakter og events inden for kunst og teknologi.

I dette modul skal den studerende opnå: Grundlæggende **viden** om

- installationer og responsive og interaktive rum og deres visuelle og rumlige virkninger
- interaktionen mellem mennesker, rum og teknologi, materialevalg og visuelle effekter
- anvendelse af teknologi i forbindelse med skabelse af rumlige oplevelser
- metoder og værktøjer, der anvendes i forbindelse med skabelsen af rumlige oplevelser fra idé til færdigt projekt.

FÆRDIGHEDER

Færdigheder i at

- identificere og formulere en kunstnerisk problemstilling inden for temaet ”Rum, kunst og teknologi” og udvikle alternative koncepter for en defineret problemstilling
- udvikle og beskrive kunstneriske koncepter inden¨for temaet ”Rum, kunst og teknologi”
- anvende egnede teknologier i forbindelse med design og anvendelse af responsive og interaktive rum samt rumlige oplevelser
- udarbejde tegninger, modeller og prototyper af rumlige former.

KOMPETENCER

Kompetencer i at

- beskrive og analysere fysiske rum og deres sociale, emotionelle og performative aspekter
- opstille en problemformulering, der fokuserer på rum og teknologi
- udarbejde koncepter for ruminstallationer baseret på problemformuleringens undersøgelser og analyse inden for rum og teknologi.
- formidle det endelige design ved hjælp af tekster, tegninger og modeller.

UNDERVISNINGSFORM

Arbejdsmetode: Projektarbejde i grupper

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Rum, kunst og teknologi
Prøveform	Mundtlig pba. projekt Eksamen afvikles som en samtale mellem de(n) studerende, eksaminator og en intern medbedømmer på baggrund af de(n) studerendes projektrapport eller portefølje samt det produkt, som de(n) studerende har udarbejdet. Projekteksamen vil også omfatte andre emner fra modulfagene. Eksamensform: b) Aflevering: i grupper eller individuelt Omfang: det skriftlige arbejde må ikke overstige 10 sider pr. studerende (15 sider ved individuelle rapporter). Eksamensvarighed: 20 minutter pr. studerende og 10 minutter til bedømmelse og karaktergivning pr. gruppe, dog maksimum 2 timer.
ECTS	20
Bedømmelsesform	7-trins-skala
Censur	Intern prøve
Vurderingskriterier	Vurderingskriterierne er angivet i Universitetets eksamensordning

FAKTA OM MODULET

Engelsk titel	Space, Art and Technology
Modulkode	KOTBA201905
Modultype	Projekt
Varighed	1 semester
Semester	Forår
ECTS	20
Undervisningssprog	Dansk
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Stine Lindahl Jacobsen

ORGANISATION

Uddannelsesejer	Bachelor (BA) i kunst og teknologi
Studienævn	Studienævn for Kunst, Sundhed og Teknologi
Institut	Institut for Kommunikation og Psykologi
Fakultet	Det Humanistiske og Samfundsvidenskabelige Fakultet

PHYSICAL COMPUTING II

2023/2024

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

I dette modul styrkes den studerendes viden om grundlæggende elektronik og præsenteres for mere avancerede koncepter for programmering af interaktive systemer. Den studerende lærer, hvordan forskellige elektroniske sensorer og aktuatorer kan forbindes med en mikro-controller, så der kan udvikles nye former for interaktioner mellem menneske og maskine.

I forbindelse med modulet kan der blive udbudt fag inden for følgende områder:

- Physical Computing II

LÆRINGSMÅL

VIDEN

I dette modul skal den studerende opnå: Grundlæggende **viden** om

- programmeringsbegreber inden for interaktive systemer
- anvendelse af aktuatorer (f.eks. servomotorer, solenoider og simple mekaniske enheder)
- anvendelse af mikro-controllere: grænseflade til computeren, analogt/digitalt input/output
- anvendelse af signaler i realtid (f.eks. sampling-hastighed og filtrering)
- relateret arbejde inden for softwareudvikling og mediekunst.

FÆRDIGHEDER

Færdigheder i at

- analysere brugen af grundlæggende programmering med forskellige sensorer og aktuatorer
- sammenfatte viden i skriftlig dokumentation.

KOMPETENCER

Kompetencer i at

- evaluere et artefakt med hensyn til programmering, sensorer og aktuatorer.

UNDERVISNINGSFORM

Arbejdsmetode: Individuelt eller i mindre grupper.

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Physical Computing II
Prøveform	Skriftlig Eksamensform: c) Aflevering: individuelt

	Eksamen er en bunden opgave af syv dages varighed. Opgaven bedømmes af én eksaminator. Omfang: det skriftlige arbejde må ikke overstige 5 sider. I tilfælde af at opgaven ikke bestås, vil den også blive bedømt af en medbedømmer.
ECTS	5
Bedømmelsesform	Bestået/ikke bestået
Censur	Intern prøve
Vurderingskriterier	Vurderingskriterierne er angivet i Universitetets eksamensordning

FAKTA OM MODULET

Engelsk titel	Physical Computing II
Modulkode	KOTBA201906
Modultype	Kursus
Varighed	1 semester
Semester	Forår
ECTS	5
Undervisningssprog	Dansk
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Stine Lindahl Jacobsen

ORGANISATION

Uddannelsesejer	Bachelor (BA) i kunst og teknologi
Studienævn	Studienævn for Kunst, Sundhed og Teknologi
Institut	Institut for Kommunikation og Psykologi
Fakultet	Det Humanistiske og Samfundsvidenskabelige Fakultet

KUNSTENS OG TEKNOLOGIENS HISTORIER II

2023/2024

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

Modulet giver en introduktion til kunstens og teknologiens historie med særlig vægt på de teorier og teknikker, der er eller har været fremherskende inden for kunstoplevelse og æstetik.

Sammen med ”Kunstens og teknologiens historier I” præsenterer modulet den studerende for eksempler på kunstnere, kunstværker og historiske begivenheder, som har betydning for kunstens og teknologiens historie.

Modulet giver ved hjælp af forelæsninger, workshops og seminarer en introduktion til problemstillinger i forbindelse med beskrivelse og analyse af kunstværker.

Fag:

I forbindelse med modulet kan der blive udbudt fag inden for følgende område:

- Kunsten og teknologiens historier II

LÆRINGSMÅL

VIDEN

I dette modul skal den studerende opnå: Grundlæggende **viden** om

- kunstens og teknologiens historie, herunder udvalgte former for kunst og videnskabelige teorier og metoder inden for kunst og teknologi
- forskellige kunstformer og -genrer inden for kunst og teknologi og deres historiske forhold og sammenhænge
- centrale værker inden for udvalgte kunstperioder og -genrer.

FÆRDIGHEDER

Færdigheder i at

- analysere kunstværker med et historisk fokus indenfor udvalgte kunsthistoriske perioder og kunstgenrer
- anvende centrale begreber og analysemetoder inden for kunst og teknologi
- tilegne sig viden om kunstværkers historiske kontekst og forudsætninger..

KOMPETENCER

Kompetencer i at

- foretage sammenlignende analyser af forskellige værker fra udvalgte kunsthistoriske perioder med hensyn til kunstnerisk udtryk, teknologisk indhold og oplevelsesmæssig virkning
- anvende centrale værker fra kunstens og teknologiens historie som en ramme for refleksion og inspiration til egne værker.

UNDERVISNINGSFORM

Arbejdsmetode: Individuelt arbejde i forhold til fagets aktiviteter

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Kunsten og teknologiens historier II
Prøveform	Aktiv deltagelse/løbende evaluering Aktiv deltagelse i modulets forelæsningsrække og andre fagrelaterede aktiviteter er påkrævet. Aktiv deltagelse forudsætter, at den studerende læser obligatorisk litteratur, deltager i 80 % af modulets forelæsninger og andre fagrelaterede aktiviteter, bidrager til modulets diskussioner gennem oplæg og deltager aktivt i diskussioner samt afleverer alle opgaver. Hvis en studerende ikke opfylder kravene til aktiv deltagelse, afholdes følgende re-eksamen: Intern skriftlig eksamen i modulet ”Kunstens og teknologiens historier II” Eksamensform: c) Aflevering: individuelt Eksamen er en bunden opgave af syv dages varighed. Opgaven bedømmes af én eksaminator. I tilfælde af at opgaven ikke bestås, vil den også blive bedømt af en medbedømmer. Omfang: det skriftlige arbejde må ikke overstige 10 sider.
ECTS	5
Bedømmelsesform	Bestået/ikke bestået
Censur	Intern prøve
Vurderingskriterier	Vurderingskriterierne er angivet i Universitetets eksamensordning

FAKTA OM MODULET

Engelsk titel	Histories of Art and Technology II
Modulkode	KOTBA201907
Modultype	Kursus
Varighed	1 semester
Semester	Forår
ECTS	5
Undervisningssprog	Dansk

Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Stine Lindahl Jacobsen

ORGANISATION

Uddannelsesejer	Bachelor (BA) i kunst og teknologi
Studienævn	Studienævn for Kunst, Sundhed og Teknologi
Institut	Institut for Kommunikation og Psykologi
Fakultet	Det Humanistiske og Samfundsvidenskabelige Fakultet

DYNAMISK KUNST OG TEKNOLOGI

2023/2024

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

Grundlaget for dette modul er perception og oplevelse af bevægelser og overgange. Den studerende arbejder med principperne for skabelse af tidsbaserede artefakter og oplevelsen af artefakter, der udtrykker tidsmæssige, rumlige og affektive overgange. En række medieteknologier og tekniske løsninger vil blive afprøvet og anvendt i forbindelse med udarbejdelsen af produkter, artefakter og installationer i projektenheden, herunder mekaniske og elektroniske alternativer til skabelse og styring af bevægelse, placering i rum og autonom bevægelse.

I løbet af semesteret arbejder den studerende teoretisk og eksperimentelt med projekter, der udfordrer den studerendes kreative og tekniske færdigheder og skaber kunstneriske effekter med fokus på forskellige former for interaktion mellem mennesker og maskiner.

Fag:

I forbindelse med modulet vil der blive udbudt følgende fag:

- Dynamisk kunst og teknologi
- Kunstnerisk og videnskabelig metode III

Andre fag kan blive udbudt inden for følgende områder:

- Digital Repræsentation II
- Grafisk Programmering

LÆRINGSMÅL

VIDEN

Formålet med modulet Dynamisk kunst og teknologi er at give den studerende en introduktion til grundlæggende problemstillinger og løsninger vedrørende udarbejdelsen af kunstneriske projekter, der udtrykker forskellige former for dynamiske effekter og overgange.

I dette modul skal den studerende opnå: Grundlæggende **viden** om

- kunstværker støttet af teknologier, som udtrykker dynamiske effekter og fysiske, æstetiske overgange
- perception og de eksperimentelle effekter af dynamiske artefakter
- diverse mekaniske og elektroniske teknologier, der anvendes i dynamiske kunstsammenhænge
- kunstneriske udtryksformer under anvendelse af medieteknologier til skabelse af interaktivitet i realtid
- brug af videnskabelige og kunstneriske metoder og værktøjer i forbindelse med design og implementering af artefakter eller installationer, der udtrykker eller udløser fysisk bevægelse.

FÆRDIGHEDER

Færdigheder i at

- identificere og formulere en kunstnerisk problemstilling inden for semestrets tema
- analysere en kunstnerisk problemstilling og udvikle alternative koncepter for den definerede problemstilling
- begrunde anvendelsen af bestemte teknologier i forbindelse med design af installationer, der udtrykker overgange, bevægelse eller transformation
- identificere, udvikle og beskrive samspillet mellem form, materialevalg og teknologiske løsninger med henblik på at opnå et klart æstetisk udtryk og resultat
- anvende videnskabelige og kunstneriske metoder med hensyn til samspillet mellem teknologi, materialevalg, æstetisk udtryk og brugeroplevelse i forbindelse med udvikling af dynamiske artefakter og installationer.

KOMPETENCER

Kompetencer i at

- beskrive og analysere værker og installationer, der anvender adaptive teknologier
- anvende adaptive teknologier inden for design og implementering af artefakter eller installationer, der udtrykker fysisk bevægelse og transformation
- placere egne kunstneriske løsninger i en sammenhæng (i forhold til moderne, sociokulturelle krav og konsekvenser, kunstteoretiske og æstetiske dimensioner m.v.)
- beskrive det færdige design videnskabeligt og formidle dette i en projektrapport, portefølje m.v.

UNDERVISNINGSFORM

Arbejdsmetode: Gruppe- og projektarbejde

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Dynamisk kunst og teknologi
Prøveform	Mundtlig pba. projekt Eksamen afvikles som en samtale mellem de(n) studerende, eksaminator og den eksterne censor på baggrund af de(n) studerendes projektrapport, som kan være en procesrapport eller portefølje, samt det produkt, som de(n) studerende har udarbejdet. Projekteksamen vil også omfatte andre emner fra modulfagene. Aflevering: i grupper eller individuelt Omfang: det skriftlige arbejde må ikke overstige 10 sider pr. studerende (15 sider ved individuelle rapporter). Eksamensvarighed: 20 minutter pr. studerende og 10 minutter til bedømmelse og karaktergivning pr. gruppe, dog maksimum 2 timer.
ECTS	15
Bedømmelsesform	7-trins-skala
Censur	Ekstern prøve
Vurderingskriterier	Vurderingskriterierne er angivet i Universitetets eksamensordning

FAKTA OM MODULET

Engelsk titel	Dynamic Art and Technology
Modulkode	KOTBA201908
Modultype	Projekt
Varighed	1 semester
Semester	Efterår
ECTS	15
Undervisningssprog	Dansk og engelsk
Undervisningssted	Campus Aalborg

Modulansvarlig	Stine Lindahl Jacobsen

ORGANISATION

Uddannelsesejer	Bachelor (BA) i kunst og teknologi
Studienævn	Studienævn for Kunst, Sundhed og Teknologi
Institut	Institut for Kommunikation og Psykologi
Fakultet	Det Humanistiske og Samfundsvidenskabelige Fakultet

PHYSICAL COMPUTING III

2023/2024

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

I dette modul lærer den studerende om grundlæggende softwareprincipper og om, hvordan forskellige digitale systemer kan udformes for at skabe alternative former for interaktion mellem menneske og maskine. Den studerende lærer principperne for objektorienteret programmering, og hvordan der kan udvikles algoritmer, som kan bruges til at udvikle nye former for interaktion mellem menneske og maskine.

Fag:

I forbindelse med modulet kan der blive udbudt fag inden for følgende områder:

- Physical Computing III

LÆRINGSMÅL

VIDEN

I dette modul skal den studerende opnå: Grundlæggende **viden** om

- objektorienteret programmering
- input-/output-strømme i realtid, som anvendes inden for programmering af interaktive systemer
- serielle kommunikationsprotokoller, som anvendes inden for kommunikation mellem applikationer, internetbaseret kommunikation m.v.
- datakortlægningsstrategier, der anvendes inden for udvikling af interaktive systemer.

FÆRDIGHEDER

Færdigheder i at

- anvende teknisk viden til at udvikle og demonstrere brugen af et interaktivt system
- analysere brugen af artefaktet
- sammenfatte viden i skriftlig dokumentation.

KOMPETENCER

Kompetencer i at

- evaluere artefakter ud fra et teknisk perspektiv
- identificere yderligere læringsbehov inden for programmering af interaktive systemer.

UNDERVISNINGSFORM

Arbejdsmetode: Individuelt eller i mindre grupper

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Physical Computing III
Prøveform	Mundtlig pba. projekt Eksamen er en bunden opgave af syv dages varighed efterfulgt af en mundtlig eksamination.

	Eksamensform: b) Aflevering: i grupper eller individuelt Eksamen afvikles som en samtale mellem den studerende, eksaminator og en intern medbedømmer på baggrund af artefaktet og rapporten, som den studerende har udarbejdet. Eksamensvarighed: 10 minutter pr. studerende incl. tid til bedømmelse og karaktergivning pr. gruppe, dog maksimum 2 timer. Omfang: den skriftlige del må ikke overstige 5 sider.
ECTS	5
Bedømmelsesform	7-trins-skala
Censur	Intern prøve
Vurderingskriterier	Vurderingskriterierne er angivet i Universitetets eksamensordning

FAKTA OM MODULET

Engelsk titel	Physical Computing III
Modulkode	KOTBA201909
Modultype	Kursus
Varighed	1 semester
Semester	Efterår
ECTS	5
Undervisningssprog	Dansk og engelsk
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Stine Lindahl Jacobsen

ORGANISATION

Uddannelsesejer	Bachelor (BA) i kunst og teknologi
Studienævn	Studienævn for Kunst, Sundhed og Teknologi
Institut	Institut for Kommunikation og Psykologi
Fakultet	Det Humanistiske og Samfundsvidenskabelige Fakultet

KONCEPTDESIGN

2023/2024

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

Modulet fokuserer på processer inden for konceptudvikling, der er relevante for kunst- og teknologi eller oplevelsesteknologiske udviklingsprojekter. Modulet fokuserer på kunstneriske metoder såsom kunstnerisk-eksperimentel kreativitet samt metoder inden for f.eks. interaktionsdesign, designtænkning og lignende som redskaber i konceptudviklingsprocesser. Desuden gives en introduktion til fremlæggelsesteknikker inden for formidling af koncepter for kunst og oplevelsesteknologi til fagfæller og samarbejdspartnere.

Fag:

I forbindelse med modulet kan der blive udbudt fag inden for følgende områder:

- Konceptdesign

LÆRINGSMÅL

VIDEN

I dette modul skal den studerende opnå: Grundlæggende **viden** om

- forskellige tilgange til idéskabelse, kreative metoder og designmetoder, samt metoder inden for kunstnerisk og eksperimentel praksis
- forskellige kvalitative metoder vedrørende analyse og forståelse af brugere, steder og deres anvendelse m.v.
- kvantitative metoder vedrørende analyse og forståelse af brugere, steder og deres anvendelse m.v.

FÆRDIGHEDER

Færdigheder i at

- konceptualisere forskellige former for interaktive eller relationelle oplevelser
- anvende og kombinere forskellige konceptudviklingsmetoder
- præsentere kunstneriske begreber for forskellige målgrupper.
- Teste koncepter ved hjælp af kvalitative og/eller kvantitative metoder

KOMPETENCER

Kompetencer i at

- designe og planlægge interaktive installationer og/eller stedbaserede events
- håndtere kompleksitet i forbindelse med konceptudviklingsprocesser
- identificere egne læringsbehov og strukturere egen læring vedrørende konceptudvikling.

UNDERVISNINGSFORM

Arbejdsmetode: Individuelt arbejde i forhold til fagets aktiviteter

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Konceptdesign

Prøveform	Aktiv deltagelse/løbende evaluering Aktiv deltagelse i modulets forelæsningsrække og andre fagrelaterede aktiviteter er påkrævet. Aktiv deltagelse forudsætter, at den studerende læser obligatorisk litteratur, deltager i 80 % af modulets forelæsninger og andre fagrelaterede aktiviteter, bidrager til modulets diskussioner gennem oplæg og deltager aktivt i diskussioner samt afleverer alle opgaver. Hvis en studerende ikke opfylder kravene til aktiv deltagelse, afholdes følgende re-eksamen: Intern skriftlig eksamen i modulet ”Konceptdesign” Eksamensform: c) Aflevering: individuelt eller i grupper Eksamen består af en fri opgave, som bedømmes af én eksaminator, og der gives bedømmelsen bestået/ikke bestået. I tilfælde af at opgaven ikke bestås, vil den også blive bedømt af en medbedømmer. Den studerende laver en skriftlig fremstilling af et kunstnerisk koncept inden for kunst og teknologi. Den skriftlige del må ikke overstige 5 sider.
ECTS	5
Bedømmelsesform	Bestået/ikke bestået
Censur	Intern prøve
Vurderingskriterier	Vurderingskriterierne er angivet i Universitetets eksamensordning

FAKTA OM MODULET

Engelsk titel	Concept Design
Modulkode	KOTBA201910
Modultype	Kursus
Varighed	1 semester
Semester	Efterår
ECTS	5
Undervisningssprog	Dansk og engelsk
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Stine Lindahl Jacobsen

ORGANISATION

Uddannelsesejer	Bachelor (BA) i kunst og teknologi
Studienævn	Studienævn for Kunst, Sundhed og Teknologi
Institut	Institut for Kommunikation og Psykologi
Fakultet	Det Humanistiske og Samfundsvidenskabelige Fakultet

KUNST OG KONTEKST I

2023/2024

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

Dette modul giver en introduktion til relevante kunst- og mediekunstteorier samt æstetiske teorier fra en række forskellige forskningsdiscipliner og -traditioner (f.eks. kunst- og litteraturhistorie, filosofi, sociologi, psykologi, feministisk og postkolonial teori) samt en introduktion til analytiske metoder inden for disse discipliner.

Sammen med ”Kunst og kontekst II” giver modulet den studerende en introduktion til de videnskabelige og teoretiske sammenhænge inden for kunst og teknologi. Gennem forskellige undervisningsformer som f.eks. forelæsninger, workshops, studieture og seminarer lærer den studerende, hvordan man anvender teori i forbindelse med analyse af mediekunst.

Fag:

I forbindelse med modulet kan der blive udbudt fag inden for følgende område:

- Kunst og kontekst I

LÆRINGSMÅL

VIDEN

I dette modul skal den studerende opnå: Grundlæggende **viden** om

- æstetiske teorier og deres betydning for kunst- og oplevelsesdesign
- metoder inden for æstetisk analyse af kunstværker og kunstprojekter
- kunstteorier om forholdet mellem kunstner, modtager og kunstværk.

FÆRDIGHEDER

Færdigheder i at

- anvende forskellige æstetiske begreber og kunstneriske modeller i forbindelse med analyse af kunstprojekter, deres sammenhænge og deltagere
- præsentere og diskutere forskellige æstetiske og kunstneriske synspunkter og deres betydning inden for kunst og teknologi.

KOMPETENCER

Kompetencer i at

- udarbejde videnskabelige analyser af kunstneriske projekter og æstetiske artefakter
- anvende æstetiske teorier og metoder til beskrivelse, analyse og bedømmelse af kunstneriske projekter og oplevelser
- gennemføre case-specifikke studier under anvendelse af en eller flere teorier og metoder inden for området.

UNDERVISNINGSFORM

Arbejdsmetode: Individuelt arbejde i forhold til fagets aktiviteter

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Kunst og kontekst I
Prøveform	Aktiv deltagelse/løbende evaluering Aktiv deltagelse i modulets forelæsningsrække og andre fagrelaterede aktiviteter er påkrævet. Aktiv deltagelse forudsætter, at den studerende læser obligatorisk litteratur, deltager i 80 % af modulets forelæsninger og andre fagrelaterede aktiviteter, bidrager til modulets diskussioner gennem oplæg og deltager aktivt i diskussioner samt afleverer alle opgaver. Hvis en studerende ikke opfylder kravene til aktiv deltagelse, afholdes følgende re-eksamen: Intern skriftlig eksamen i modulet ”Kunst og kontekst I” Eksamensform: c) Aflevering: individuelt Eksamen er en bunden opgave af syv dages varighed. Opgaven bedømmes af én eksaminator. I tilfælde af at opgaven ikke bestås, vil den også blive bedømt af en medbedømmer. Omfang: det skriftlige arbejde må ikke overstige 10 sider.
ECTS	5
Bedømmelsesform	Bestået/ikke bestået
Censur	Intern prøve
Vurderingskriterier	Vurderingskriterierne er angivet i Universitetets eksamensordning

FAKTA OM MODULET

Engelsk titel	Art and Context I
Modulkode	KOTBA201911
Modultype	Kursus
Varighed	1 semester
Semester	Efterår
ECTS	5
Undervisningssprog	Dansk og engelsk

Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Stine Lindahl Jacobsen

ORGANISATION

Uddannelsesejer	Bachelor (BA) i kunst og teknologi
Studienævn	Studienævn for Kunst, Sundhed og Teknologi
Institut	Institut for Kommunikation og Psykologi
Fakultet	Det Humanistiske og Samfundsvidenskabelige Fakultet

INTERAKTIONSRUM I KUNST OG TEKNOLOGI

2023/2024

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

Modulet afvikles som en række eksperimenter med interaktive installationer, der er målrettet bestemte brugergrupper eller et bestemt publikum i bestemte rumlige sammenhænge. Det kan f.eks. være pladser eller scener i byens rum, arkitektoniske rammer, lokalmiljøer, udstillingsrum m.v., hvor kunstneriske installationer opsættes og testes med henblik på at give deltagerne forskellige oplevelser, f.eks. skabelse af sociale relationer, læringsoplevelser, sensoriske og æstetiske oplevelser, aktion-reaktionsmønstre og lignende. Der undersøges og anvendes forskellige interaktive teknologier for at realisere semesterprojektet.

Fag:

I forbindelse med modulet vil der blive udbudt følgende fag:

- Interaktionsrum i kunst og teknologi
- Kunstnerisk og videnskabelig metode IV

Andre fag kan blive udbudt inden for følgende områder:

- Interaktionsdesign
- Audio Design
- Digital Repræsentation II

LÆRINGSMÅL

VIDEN

Formålet med modulet ”Interaktionsrum i kunst og teknologi” er at give den studerende en introduktion til problemområder og design af løsninger i forhold til kropsliggjort interaktion (”embodied interaction”) i interaktive rum, steder og installationer.

I dette modul skal den studerende opnå: Grundlæggende **viden** om

- skabelse af interaktive rum og installationer, der fremmer kropsliggjort interaktion og forståelsen af det pågældende sted
- teknologier, der understøtter interaktion og aktiv deltagelse, målrettet bestemte brugergrupper
- mekaniske og elektroniske teknologier, der kan bruges til at skabe oplevelser og interaktion
- kvalitative og kvantitative metoder og værktøjer til behandling af auditiv, taktil og visuel information, der skal støtte deltagernes interaktion med installationen.

FÆRDIGHEDER

Færdigheder i at

- identificere og formulere en kunstnerisk problemstilling inden for temaet ”Interaktionsrum i kunst og teknologi”, som er rettet mod bestemte brugergrupper eller et bestemt publikum
- analysere problemstillingen og udvikle alternative koncepter for en defineret problemstilling inden for en defineret kontekst
- anvende lyd og andre teknologier i forbindelse med design af indhold til interaktive installationer og rum
- identificere, udvikle og beskrive samspillet mellem lyd, lys og rumlige virkninger, materialevalg og teknologiske løsninger med henblik på at opnå et klart æstetisk udtryk og fremme den kropsliggjorte interaktion
- vælge egnede metoder til udvikling af artefakter indenfor temaet ”Interaktionsrum i kunst og teknologi”.

KOMPETENCER

Kompetencer i at

- skabe interaktive rum og installationer

- anvende interaktive teknologier, herunder styring af medier, lys og lyd
- placere egne kunstneriske løsninger i en sammenhæng (i forhold til moderne, sociokulturelle krav og konsekvenser, kunstteoretiske og æstetiske dimensioner m.v.)
- beskrive det færdige design på et professionelt niveau og formidle dette til eksterne samarbejdspartnere.

UNDERVISNINGSFORM

Arbejdsmetode: Projektarbejde i grupper

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Interaktionsrum i kunst og teknologi
Prøveform	Mundtlig pba. projekt Eksamen afvikles som en samtale mellem de(n) studerende, eksaminator og den eksterne censor på baggrund af de(n) studerendes projektrapport, som kan være en rapport eller portefølje, samt det produkt, som de(n) studerende har udarbejdet. Projekteksamen vil også omfatte andre emner fra modulfagene. Eksamensform: b) Aflevering: i grupper eller individuelt Omfang: det skriftlige arbejde må ikke overstige 10 sider pr. studerende (15 sider ved individuelle rapporter). Eksamensvarighed: 20 minutter pr. studerende og 10 minutter til bedømmelse og karaktergivning pr. gruppe, dog maksimum 2 timer.
ECTS	20
Bedømmelsesform	7-trins-skala
Censur	Ekstern prøve
Vurderingskriterier	Vurderingskriterierne er angivet i Universitetets eksamensordning

FAKTA OM MODULET

Engelsk titel	Interaction Spaces in Art and Technology
Modulkode	KOTBA201912
Modultype	Projekt
Varighed	1 semester
Semester	Forår
ECTS	20
Undervisningssprog	Engelsk

Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Stine Lindahl Jacobsen

ORGANISATION

Uddannelsesejer	Bachelor (BA) i kunst og teknologi
Studienævn	Studienævn for Kunst, Sundhed og Teknologi
Institut	Institut for Kommunikation og Psykologi
Fakultet	Det Humanistiske og Samfundsvidenskabelige Fakultet

KUNST OG KONTEKST II

2023/2024

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

I modulet ”Kunst og kontekst II” undersøges mediekunstværker og deres kulturelle, æstetiske, sociale og teknologiske placering i det 20. og 21. århundrede.

Sammen med ”Kunst og kontekst I” giver modulet den studerende en introduktion til de videnskabelige og teoretiske sammenhænge inden for medieteori samt kunst og teknologi. Gennem forskellige undervisningsformer som f.eks. forelæsninger, workshops, ekskursioner og seminarer lærer den studerende, hvordan man anvender teori i forbindelse med analyse af mediekunstværker.

Fag:

I forbindelse med modulet kan der blive udbudt fag inden for følgende område:

- Kunst og kontekst II

LÆRINGSMÅL

VIDEN

I dette modul skal den studerende opnå: Grundlæggende **viden** om

- medieteori og mediekunstteori
- centrale begreber vedrørende tværfaglighed og synergi mellem kunst- og medieteknologi
- forskellige metoder til at analysere mediekunstværker i forhold til deres kulturelle, personlige, æstetiske og epistemologiske betydning
- teorier inden for publikumsinvolvering og -engagement i forhold til mediekunstværker
- målgruppe- og brugerbegreber inden for mediekunst og relaterede adfærdsmæssige og æstetiske præferencer.

FÆRDIGHEDER

Færdigheder i at

- anvende grundlæggende teorier og metoder i forbindelse med analyse af mediekunstværker
- beskrive kunstneriske udfordringer og æstetiske formater inden for mediekunsten
- analysere publikumsinvolvering i mediekunstværker.

KOMPETENCER

Kompetencer i at

- anvende teorier og metoder inden for mediekunsten
- analysere og diskutere mediekunstværker som kulturelle og æstetiske fænomener.

UNDERVISNINGSFORM

Arbejdsmetode: Individuelt arbejde i forhold til fagets aktiviteter

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Kunst og kontekst II
Prøveform	Skriftlig

	Eksamensform: c) Aflevering: individuelt Eksamen er en bunden opgave af syv dages varighed. Opgaven bedømmes af eksaminator og en intern medbedømmer efter 7-trinsskalaen. Omfang: det skriftlige arbejde må ikke overstige 10 sider.
ECTS	5
Bedømmelsesform	7-trins-skala
Censur	Intern prøve
Vurderingskriterier	Vurderingskriterierne er angivet i Universitetets eksamensordning

FAKTA OM MODULET

Engelsk titel	Art and Context II
Modulkode	KOTBA201913
Modultype	Kursus
Varighed	1 semester
Semester	Forår
ECTS	5
Undervisningssprog	Engelsk
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Stine Lindahl Jacobsen

ORGANISATION

Uddannelsesejer	Bachelor (BA) i kunst og teknologi
Studienævn	Studienævn for Kunst, Sundhed og Teknologi
Institut	Institut for Kommunikation og Psykologi
Fakultet	Det Humanistiske og Samfundsvidenskabelige Fakultet

INTERNATIONALT SAMARBEJDE

2023/2024

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

Modulet ”Internationalt samarbejde” giver en teoretisk og praktisk introduktion til metoder for samarbejde med internationale kunstinstitutioner og/eller kunst- og designvirksomheder samt dets muligheder og udfordringer. Den studerende lærer at tilrettelægge og gennemføre et internationalt samarbejdsprojekt. Undervisningsformen er en workshop. Projektet støttes af relevant litteratur og case-studier, der tematiserer og diskuterer centrale begreber som globalisering, netværkskultur og samarbejdsbaseret kreativitet.

Fag:

I forbindelse med modulet kan der blive udbudt fag inden for følgende område:

- Internationalt samarbejde

LÆRINGSMÅL

VIDEN

I dette modul skal den studerende opnå: Grundlæggende **viden** om

- teorier og metoder for samarbejde og netværkskreativitet
- globaliseringens indvirkning på mediekunst
- teknologiske betingelser og løsninger for samarbejde.

FÆRDIGHEDER

Færdigheder i at

- skabe konceptuelle og tekniske rammer for samarbejde
- udvikle formater for samarbejde på baggrund af eksisterende metoder på området.

KOMPETENCER

Kompetencer i at

- analysere eksisterende betingelser for samarbejde, herunder analyse af brugergrupper og deltagende institutioner
- overveje aktuelle kulturhistoriske og medieteknologiske forhold og mulige løsninger på internationalt samarbejde.

UNDERVISNINGSFORM

Arbejdsmetode: gruppearbejde i forhold til fagets aktiviteter og seminarer

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Internationalt samarbejde
Prøveform	Aktiv deltagelse/løbende evaluering Aktiv deltagelse i modulets forelæsningsrække og andre fagrelaterede aktiviteter er påkrævet. Aktiv deltagelse forudsætter, at den studerende læser obligatorisk litteratur, deltager i 80 % af modulets forelæsninger og andre fagrelaterede aktiviteter, bidrager til modulets diskussioner gennem oplæg og deltager aktivt i diskussioner samt afleverer alle opgaver.

	Hvis en studerende ikke opfylder kravene til aktiv deltagelse, afholdes følgende re-eksamen: Intern skriftlig eksamen i modulet ”Internationalt samarbejde” Eksamensform: c) Aflevering: individuelt Eksamen er en bunden opgave af syv dages varighed. Opgaven bedømmes af én eksaminator. Omfang: det skriftlige arbejde må ikke overstige 10 sider.
ECTS	5
Bedømmelsesform	Bestået/ikke bestået
Censur	Intern prøve
Vurderingskriterier	Vurderingskriterierne er angivet i Universitetets eksamensordning

FAKTA OM MODULET

Engelsk titel	International collaboration
Modulkode	KOTBA201914
Modultype	Kursus
Varighed	1 semester
Semester	Forår
ECTS	5
Undervisningssprog	Engelsk
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Stine Lindahl Jacobsen

ORGANISATION

Uddannelsesejer	Bachelor (BA) i kunst og teknologi
Studienævn	Studienævn for Kunst, Sundhed og Teknologi
Institut	Institut for Kommunikation og Psykologi
Fakultet	Det Humanistiske og Samfundsvidenskabelige Fakultet

NARRATIVER OG INTERAKTION

2023/2024

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

Modulet giver en introduktion til fremstilling og udarbejdelse af artefakter og universer med særlig vægt på integration af interaktive narrativer og iscenesættelse. Modulet understøttes af teoretiske og praktiske fag og seminarer inden for analyse og konceptudvikling af forskellige typer narrative artefakter og installationer, videoredigering, scripting og lignende, i forbindelse med den studerendes produktionsprocesser. Modulet har desuden fokus på at samarbejdsprocesser og -projekter med eksterne samarbejdspartnere, og på samarbejdsprocesser med andre grupper om et større projekt på tværs af semesteret.

Fag:

I forbindelse med modulet vil der blive udbudt følgende fag:

- Narrativitet og interaktion
- Kunstnerisk og videnskabelig metode V

Andre fag kan blive udbudt inden for følgende områder:

- Dramaturgi
- Manuskript
- Video redigering

LÆRINGSMÅL

VIDEN

Formålet med modulet ”Narrativitet og interaktion” er at give den studerende en introduktion til problemstillinger og løsninger i forhold til udarbejdelse af artefakter og projekter, hvor forskellige former for strukturering af narrativ information og formelementer spiller en rolle, f.eks. interaktiv storytelling, narrative samarbejdsprojekter, hypertexts m.v. Modulet består af teoretiske og praktiske fag og seminarer inden for narrativitet (interaktiv), dramaturgi, analyse, forståelse og skabelse af iscenesatte universer, udarbejdelse af manuskripter og storyboards.

I dette modul skal den studerende opnå:

Grundlæggende **viden** om

- centrale teorier inden for narrativitet med særlig fokus på narrativer i interaktive miljøer
- metoder for udarbejdelse af narrativer
- centrale teorier inden for (interaktiv/reaktiv) dramaturgi og performance-design
- teorier og metoder vedrørende integration af fysiske og digitalt understøttede rum
- kunstneriske og teknologiske strategier inden for performance-design og performative events
- manuskripter og storyboards og interaktionsdesign som centrale metoder for udarbejdelse af narrative medieinstallationer
- kunstneriske og videnskabelige metoder for samarbejde med eksterne samarbejdspartnere.

FÆRDIGHEDER

Færdigheder i at

- identificere og formulere en kunstnerisk problemstilling og/eller et tema inden for ”Narrativitet og interaktion” samt udvikle forskellige kunstneriske koncepter og løsninger på en udvalgt problemstilling/et udvalgt tema
- omsætte grundlæggende viden og teorier om narrativitet og medieteknologi til kunstneriske koncepter
- identificere dramaturgiske udfordringer inden for interaktiv narration, scenografi og performance
- anvende og implementere (interaktive) dramaturgiske interaktionsmodeller, der kombinerer fysiske og digitale udtryksformer
- anvende teknologiske løsninger med hensyn til interaktive narrativer og performance-design.

KOMPETENCER

Kompetencer i at

- udvikle idéer og koncepter for (interaktive) narrative artefakter, der kombinerer fysiske og digitale udtryksformer
- analysere og udvikle narrative artefakter og events, der kombinerer virtuelle og fysiske rum
- anvende forskellige typer af digitale performance-teknologier
- analysere og udarbejde manuskripter og storyboards i forbindelse med interaktiv storytelling
- kontekstualisere egne kunstneriske løsninger i en sammenhæng (i forhold til f.eks., sociokulturelle , kunstteoretiske, politiske og/eller æstetiske dimensioner m.v.)
- beskrive, analysere og dokumentere kunstneriske artefakter og events på et professionelt niveau og formidle dette til eksterne samarbejdspartnere.

UNDERVISNINGSFORM

Arbejdsmetode: Projektarbejde i grupper

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Narrativiter og interaktion
Prøveform	Mundtlig pba. projekt Eksamen afvikles som en samtale mellem de(n) studerende, eksaminator og den interne medbedømmer på baggrund af de(n) studerendes projektrapport, som kan være en rapport eller portefølje, samt det produkt, som de(n) studerende har udarbejdet. Projekteksamen vil også omfatte andre emner fra modulfagene. Eksamensform: b) Aflevering: i grupper eller individuelt Omfang: det skriftlige arbejde må ikke overstige 10 sider pr. studerende (15 sider ved individuelle rapporter). Eksamensvarighed: 20 minutter pr. studerende og 10 minutter til bedømmelse og karaktergivning pr. gruppe, dog maksimum 2 timer.
ECTS	15
Bedømmelsesform	7-trins-skala
Censur	Intern prøve
Vurderingskriterier	Vurderingskriterierne er angivet i Universitetets eksamensordning

FAKTA OM MODULET

Engelsk titel	Narratives and Interaction
Modulkode	KOTBA201915
Modultype	Projekt

Varighed	1 semester
Semester	Efterår
ECTS	15
Undervisningssprog	Engelsk
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Stine Lindahl Jacobsen

ORGANISATION

Uddannelsesejer	Bachelor (BA) i kunst og teknologi
Studienævn	Studienævn for Kunst, Sundhed og Teknologi
Institut	Institut for Kommunikation og Psykologi
Fakultet	Det Humanistiske og Samfundsvidenskabelige Fakultet

MIXED REALITY TEKNOLOGIER

2023/2024

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

Formålet med dette modul er at give den studerende en introduktion til teorier og metoder inden for mixed reality-teknologier i forhold til udarbejdelse af interaktive eller reaktive narrativer og forestillinger, der kombinerer virtuelle og fysiske rum. Modulet består af teoretiske og praktiske fag og seminarer om anvendelsen af teknologier til udarbejdelse af performative miljøer og/eller installationer.

Fag:

I forbindelse med modulet kan der blive udbudt fag inden for følgende områder:

- Mixed Reality Teknologier

LÆRINGSMÅL

VIDEN

I dette modul skal den studerende opnå: Grundlæggende **viden** om

- teorier og metoder, der anvendes inden for udarbejdelse af mixed reality-systemer
- forbinde fysiske og virtuelle miljøer
- metoder til evaluering af erfaringer og tilstedeværelse i forskellige miljøer
- design af mixed reality-miljøer.

FÆRDIGHEDER

Færdigheder i at

- anvende metoder til udvikling af augmented, mixed og virtual reality-miljøer
- anvende metoder til sporing af genstande
- anvende metoder til analyse og genkendelse af menneskelige bevægelser
- analysere forbindelsen mellem virkelige, augmented, mixed eller virtual reality-miljøer
- analysere brugeroplevelser og tilstedeværelse i augmented, mixed eller virtual reality-miljøer.

KOMPETENCER

Kompetencer i at

- analysere og konstruere augmented, mixed og virtual reality-miljøer
- analysere og konstruere motion capture-systemer
- analysere og konstruere systemer, som forbinder information mellem virkelige, augmented, mixed eller virtual reality-miljøer.

UNDERVISNINGSFORM

Arbejdsmetode: Individuelt eller i mindre grupper

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Mixed Reality Teknologier

Prøveform	Aktiv deltagelse/løbende evaluering Aktiv deltagelse i modulets forelæsningsrække og andre fagrelaterede aktiviteter er påkrævet. Aktiv deltagelse forudsætter, at den studerende læser obligatorisk litteratur, deltager i 80 % af modulets forelæsninger og andre fagrelaterede aktiviteter, bidrager til modulets diskussioner gennem oplæg og deltager aktivt i diskussioner samt afleverer alle opgaver. Hvis en studerende ikke opfylder kravene til aktiv deltagelse, afholdes følgende re-eksamen: Intern skriftlig eksamen i modulet ”Mixed Reality Teknologier” Eksamensform: c) Aflevering: individuelt Eksamen er en bunden opgave af syv dages varighed. Opgaven bedømmes af én eksaminator. I tilfælde af at opgaven ikke bestås, vil den også blive bedømt af en medbedømmer. Omfang: det skriftlige arbejde må ikke overstige 10 sider.
ECTS	5
Bedømmelsesform	Bestået/ikke bestået
Censur	Intern prøve
Vurderingskriterier	Vurderingskriterierne er angivet i Universitetets eksamensordning

FAKTA OM MODULET

Engelsk titel	Mixed Reality Technologies
Modulkode	KOTBA201916
Modultype	Kursus
Varighed	1 semester
Semester	Efterår
ECTS	5
Undervisningssprog	Engelsk
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Stine Lindahl Jacobsen

ORGANISATION

Uddannelsesejer	Bachelor (BA) i kunst og teknologi

Studienævn	Studienævn for Kunst, Sundhed og Teknologi
Institut	Institut for Kommunikation og Psykologi
Fakultet	Det Humanistiske og Samfundsvidenskabelige Fakultet

PRAKSISBASERET FORSKNING INDENFOR KUNST OG TEKNOLOGI

2023/2024

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

Modulet ”Praksisbaseret forskning” fokuserer på mødet mellem kunstnerisk-eksperimentel praksis og videnskabelige, analytiske metoder. Modulet omhandler på samspillet mellem teoretiske og praktiske tilgange og indeholder projekter med projekter, der tager udgangspunkt i en bunden eller selvvalgt problemformulering eller fokusområde. Projekterne undersøger problemformuleringen/fokusområdet ved hjælp af kunstneriske processer (f.eks. fremstilling af installationer, udstillinger, performances m.v.) og videnskabelige metoder som f.eks. empiriske eller hermeneutiske metoder. Modulet giver en introduktion til teorier om praksisbaseret forskning kombineret med praktisk planlægning og realisering af praksisbaserede forskningsprojekter ifht. kunstneriske metoder og kunstens vidensbegreber.

Fag:

I forbindelse med modulet kan der blive udbudt fag inden for følgende område:

- Praksisbaseret forskning indenfor kunst og teknologi

LÆRINGSMÅL

VIDEN

I dette modul skal den studerende opnå: Grundlæggende **viden** om

- udvalgte teorier om praksisbaseret forskning indenfor kunst og teknologi
- kvantitative og kvalitative metoder inden for praksisbaseret forskning
- de historiske og epistemologiske aspekter af praksisbaseret forskning ifht. kunst
- formater for formidling af viden om praksisbaserede forskningsresultater
- bedømmelseskriterier for praksisbaserede forskningsprojekter
- planlægning, organisering og realisering af praksisbaserede forskningsprojekter eller udstillinger.

FÆRDIGHEDER

Færdigheder i at

- konceptualisere og formulere et relevant praksisbaseret forskningsproblem eller forskningsområde
- udvikle koncepter for praksisbaserede forskningseksperimenter ifht kunst
- anvende bedømmelseskriterier som en del af praksisbaseret forskning
- anvende metoder for praktisk planlægning, realisering og bedømmelse af praksisbaserede forskningsprojekter.

KOMPETENCER

Kompetencer i at

- udvikle et praksisbaseret forskningsdesign ifht. kunst
- udvikle og realisere praksisbaserede forskningsprojekter inden for kunst og teknologi

UNDERVISNINGSFORM

Individuelt arbejde eller mindre grupper i forhold til fagets aktiviteter

EKSAMEN

FORUDSÆTNING FOR INDSTILLING TIL PRØVEN

- Det er en forudsætning for deltagelse i eksamen at de studerende udvikler og præsenterer et praksisbaseret forskningsprojekt som præsenteres i en videnskabelig rapport, der afleveres forud for eksamen.

PRØVER

Prøvens navn	Praksisbaseret forskning indenfor kunst og teknologi
Prøveform	Mundtlig Ekstern mundtlig eksamen i modulet ”Praksisbaseret forskning indenfor kunst og teknologi” . Eksamensform: a) Aflevering: i grupper eller individuelt Det er en forudsætning for deltagelse i eksamen at de studerende udvikler og præsenterer et praksisbaseret forskningsprojekt som præsenteres i. en videnskabelig rapport, der afleveres forud for eksamen. Omfang af det skriftlige arbejde må ikke overstige 10 sider pr. gruppe. Eksamensvarighed: 20 minutter pr. studerende inkl. bedømmelse og karaktergivning, dog maksimum 1 time pr gruppe.
ECTS	5
Bedømmelsesform	7-trins-skala
Censur	Ekstern prøve
Vurderingskriterier	Vurderingskriterierne er angivet i Universitetets eksamensordning

FAKTA OM MODULET

Engelsk titel	Arts-Based Research
Modulkode	KOTBA201917
Modultype	Kursus
Varighed	1 semester
Semester	Efterår
ECTS	5
Undervisningssprog	Engelsk
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Stine Lindahl Jacobsen

ORGANISATION

Uddannelsesejer	Bachelor (BA) i kunst og teknologi
Studienævn	Studienævn for Kunst, Sundhed og Teknologi
Institut	Institut for Kommunikation og Psykologi
Fakultet	Det Humanistiske og Samfundsvidenskabelige Fakultet

ENTREPRENØRSKAB, KUNST OG TEKNOLOGI

2023/2024

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

Modulet fokuserer på forskellige tilgange til entreprenørskab, som er relevante for kunst og teknologi. Modulet omfatter analyse af potentielle markeder for oplevelsesteknologiske produkter og metoder til undersøgelse og evaluering af idéer, markeder og virksomheder. Modulet omfatter også kommunikation med forskellige aktører om idéer og projekter indenfor entreprenørskab, kunst og teknologi.

Fag:

I forbindelse med modulet kan der blive udbudt fag inden for følgende områder:

- Entreprenørskab, kunst og teknologi

LÆRINGSMÅL

VIDEN

I dette modul skal den studerende opnå: Grundlæggende **viden** om

- metoder og teoretiske tilgange til entreprenørskab inden for kunst og teknologi
- særlige forhold der gør sig gældende for entreprenørskab indenfor oplevelsesøkonomi og i de kreative brancher
- metoder til analyse og fortolkning af oplevelsesteknologiske produkter i en given kommerciel kontekst.

FÆRDIGHEDER

Færdigheder i at

- anvende metoder for entreprenørskab i en given kommerciel kontekst
- analysere og identificere potentielle markeder samt forbruger- og målgrupper
- identificere potentialer vedrørende entreprenørskab ved den studerendes egne oplevelsesteknologiske projekter og -aktiviteter
- reflektere over rollen som oplevelsesteknologisk iværksætter.

KOMPETENCER

Kompetencer i at

- anvende viden om entreprenørskab i forbindelse med eksisterende og fremtidige oplevelsesteknologiske projekter
- skabe synergi mellem entreprenørskab og kunstneriske artefakter.

UNDERVISNINGSFORM

Individuelt eller gruppearbejde i forhold til fagets aktiviteter og seminarer

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Entreprenørskab, kunst og teknologi
Prøveform	Aktiv deltagelse/løbende evaluering Aktiv deltagelse i modulets forelæsningsrække og andre fagrelaterede aktiviteter er påkrævet. Aktiv deltagelse forudsætter, at den studerende læser obligatorisk litteratur, deltager i 80 % af modulets forelæsninger og

	andre fagrelaterede aktiviteter, bidrager til modulets diskussioner gennem oplæg og deltager aktivt i diskussioner samt afleverer alle opgaver. Hvis en studerende ikke opfylder kravene til aktiv deltagelse, afholdes følgende re-eksamen: Intern skriftlig eksamen i modulet ”Entreprenørskab, kunst og teknologi” Eksamensform: c) Aflevering: individuelt Eksamen er en fri opgave af syv dages varighed. Opgaven bedømmes af én eksaminator. Omfang: det skriftlige arbejde må ikke overstige 15 sider.
ECTS	5
Bedømmelsesform	Bestået/ikke bestået
Censur	Intern prøve
Vurderingskriterier	Vurderingskriterierne er angivet i Universitetets eksamensordning

FAKTA OM MODULET

Engelsk titel	Art & Technology Entrepreneurship
Modulkode	KOTBA201918
Modultype	Kursus
Varighed	1 semester
Semester	Forår
ECTS	5
Undervisningssprog	Dansk
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Stine Lindahl Jacobsen

ORGANISATION

Uddannelsesejer	Bachelor (BA) i kunst og teknologi
Studienævn	Studienævn for Kunst, Sundhed og Teknologi
Institut	Institut for Kommunikation og Psykologi

Fakultet	Det Humanistiske og Samfundsvidenskabelige Fakultet

KUNST OG TEKNOLOGI SOM OPLEVELSE (BACHELORPROJEKT)

2023/2024

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

Bachelorprojektet skal baseres på en syntese af teknologiske, æstetiske-kunstneriske og oplevelsesmæssige dimensioner og metoder. Modulet fokuserer på at konceptualisere, udvikle og præsentere/udstille et kunstnerisk projekt inden for kunst og teknologi. Projektet kan udformes som fysiske og/eller virtuelle artefakter, installationer eller performances m.v. der inkorporerer relevant teknologi. Projektets formål er at skabe signifikante oplevelser inspireret af relevante teknologiske muligheder, typisk i form af nye teknologier. Projektet skal både være teoretisk og analytisk funderet, hvilket skal afspejles i konceptet, forskningsdesignet, de teknologiske valg, anvendelsen og den æstetiske præsentation samt i evalueringen af projektet.

Fag:

I forbindelse med modulet vil der blive udbudt følgende fag:

- Kunst og teknologi som oplevelse
- Kunstnerisk og videnskabelig metode VI

Andre fag kan blive udbudt inden for følgende områder:

- Oplevelsesteori og filosofi
- Performance Teknologi II
- Programmering IV

LÆRINGSMÅL

VIDEN

Formålet med modulet Kunst og teknologi som oplevelse – bachelorprojekt er at styrke den studerendes viden om teorier og metoder i forbindelse med udarbejdelse af interaktive artefakter, installationer og performances af både akademisk, kunstnerisk og æstetisk-oplevelsesmæssig kvalitet.

I dette modul skal den studerende opnå: Grundlæggende **viden** om

- kunstneriske projekter som en del af oplevelseskulturen
- kunstneriske projekter, der har til formål at underholde, inspirere, skabe opmærksomhed eller på anden måde engagere publikum eller deltagere
- metoder i forbindelse med udarbejdelse af installationer, artefakter eller performative events som en del af oplevelseskulturen.

FÆRDIGHEDER

I dette modul skal den studerende opnå færdigheder i at:

- identificere og formulere kunstneriske og akademiske udfordringer og oplevelsesorienterede krav på baggrund af en problemformulering udarbejdet af den studerende
- analysere en kunstnerisk problemstilling og udvikle alternative koncepter for håndtering heraf
- udvælge og tilrettelægge kunstneriske strategier og anvendelse af teknologi i projektarbejdet
- udvikle og realisere installationer eller artefakter som en del af oplevelseskulturen.

KOMPETENCER

Kompetencer i at

- skabe signifikante oplevelsesdesign som en syntese af kunstneriske undersøgelser, anvendelse af teknologi og deltagerengagement
- anvende teoretiske og analytiske færdigheder i udformningen af et artefakt og reflektere over dets funktionalitet, teknologiske valg og kunstnerisk-æstetiske udtryk
- beskrive det færdige design på et professionelt niveau og formidle dette til eksterne samarbejdspartnere og modtagere.

UNDERVISNINGSFORM

Arbejdsmetode: Projektarbejde i grupper eller individuelt

Emnet skal forelægges studienævnet i form af en kort problemformulering. Emnet for bachelorprojektet skal godkendes af studienævnet. Studienævnet fastsætter dato for indlevering af problemformulering.

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Kunst og teknologi som oplevelse (Bachelorprojekt)
Prøveform	Mundtlig pba. projekt Mundtlig pba. projekt Eksamen afvikles som en samtale mellem de(n) studerende, eksaminator og den eksterne censor på baggrund af de(n) studerendes projektrapport, som kan være en rapport eller portefølje, samt det produkt, som de(n) studerende har udarbejdet. Projekteksamen vil også omfatte andre emner fra modulfagene. Aflevering: i grupper eller individuelt Omfang: det skriftlige arbejde skal bestå af mindst 15 sider og højst 20 sider pr. studerende (højst 25 sider for individuelle rapporter). Abstract: Der skal udarbejdes et abstract på dansk. Det udarbejdede abstract skal fylde mindst 1 side og højst 2 sider. Det udarbejdede abstract indgår i den samlede bedømmelse af projektet. Eksamensvarighed: 20 minutter pr. studerende og 10 minutter til bedømmelse og karaktergivning pr. gruppe, dog maksimum 2 timer.
ECTS	20
Bedømmelsesform	7-trins-skala
Censur	Ekstern prøve
Vurderingskriterier	Vurderingskriterierne er angivet i Universitetets eksamensordning

FAKTA OM MODULET

Engelsk titel	Art and Technology as Experience (Bachelor Project)

Modulkode	KOTBA201919
Modultype	Projekt
Varighed	1 semester
Semester	Forår
ECTS	20
Undervisningssprog	Dansk og engelsk
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Stine Lindahl Jacobsen

ORGANISATION

Uddannelsesejer	Bachelor (BA) i kunst og teknologi
Studienævn	Studienævn for Kunst, Sundhed og Teknologi
Institut	Institut for Kommunikation og Psykologi
Fakultet	Det Humanistiske og Samfundsvidenskabelige Fakultet

MULTIMEDIEPROGRAMMERING

2023/2024

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

Formålet med modulet er at styrke den studerendes kompetencer inden for udvikling af avancerede multimedieapplikationer. Modulet forudsætter et godt forhåndskendskab til programmering og skal styrke den studerendes kompetencer inden for udvikling af software og fysiske systemer gennem mere komplekse algoritmer og programmeringsteknikker.

Fag:

I forbindelse med modulet kan der blive udbudt fag inden for følgende område:

- Multimedieprogrammering

LÆRINGSMÅL

VIDEN

I dette modul skal den studerende opnå: Grundlæggende **viden** om

- avancerede emner inden for softwareudvikling og algoritmer, som er relevante for design og implementering af multimediesoftware (f.eks. software design mønstre, programmering af mobile enheder, robotter og robotbevægelse, netværksprogrammering og maskinlæring).

FÆRDIGHEDER

Færdigheder i at

- anvende en række programmeringsteknikker og -metoder på mellemhøjt og højt niveau i forbindelse med udvikling af effektive multimedie applikationer
- anvende avancerede programmeringsteknikker i kombination med kunstneriske teorier og perceptionsteorier.

KOMPETENCER

Kompetencer i at

- analysere multimedietekniske problemstillinger og udvælge, anvende og vurdere relevante teknologier i forbindelse med udvikling af effektive løsninger
- anvende kvantitativ analyse til at vurdere multimedieløsninger
- anvende avancerede begreber inden for multimedieprogrammering og softwareudvikling.

UNDERVISNINGSFORM

Arbejdsmetode: Individuelt eller i mindre grupper

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Multimedieprogrammering
Prøveform	Aktiv deltagelse/løbende evaluering Aktiv deltagelse i modulets forelæsningsrække og andre fagrelaterede aktiviteter er påkrævet. Aktiv deltagelse forudsætter, at den studerende læser obligatorisk litteratur, deltager i 80 % af modulets forelæsninger og

	andre fagrelaterede aktiviteter, bidrager til modulets diskussioner gennem oplæg og deltager aktivt i diskussioner samt afleverer alle opgaver. Hvis en studerende ikke opfylder kravene til aktiv deltagelse, afholdes følgende re-eksamen: Intern skriftlig eksamen i modulet ”Multimedieprogrammering” Eksamensform: c) Aflevering: individuelt Eksamen er en bunden opgave af syv dages varighed. Opgaven bedømmes af én eksaminator. I tilfælde af at opgaven ikke bestås, vil den også blive bedømt af en medbedømmer. Omfang: det skriftlige arbejde må ikke overstige 10 sider.
ECTS	5
Bedømmelsesform	Bestået/ikke bestået
Censur	Intern prøve
Vurderingskriterier	Vurderingskriterierne er angivet i Universitetets eksamensordning

FAKTA OM MODULET

Engelsk titel	Multimedia Programming
Modulkode	KOTBA19VM01
Modultype	Kursus
Varighed	1 semester
Semester	Efterår
ECTS	5
Undervisningssprog	Engelsk
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Stine Lindahl Jacobsen

ORGANISATION

Uddannelsesejer	Bachelor (BA) i kunst og teknologi
Studienævn	Studienævn for Kunst, Sundhed og Teknologi
Institut	Institut for Kommunikation og Psykologi

Fakultet	Det Humanistiske og Samfundsvidenskabelige Fakultet

MUSIKÆSTETIK

2023/2024

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

Modulet omfatter kursusundervisning og studier i musikæstetik og der undervises i:

- musikæstetisk teori
- æstetikteori
- musikæstetiske positioner og problemstillinger

LÆRINGSMÅL

VIDEN

Når modulet er afsluttet, skal den studerende kunne demonstrere viden om:

- musikæstetiske forhold og teorier
- opfattelser af fænomenet musik
- sammenhænge mellem musikværker og musikæstetiske positioner og opfattelser
- æstetikhistoriske og –teoretiske perspektiver
- relationer mellem musik og andre æstetiske områder.

FÆRDIGHEDER

Når modulet er afsluttet, skal den studerende kunne demonstrer færdigheder i:

- at afgrænse og fokusere musikæstetiske emner
- at sammenholde og diskutere forskellige æstetiske og musikæstetiske opfattelser
- at redegøre for væsentlige musikæstetiske implikationer i relation til musikværker og fænomener.

KOMPETENCER

Når modulet er afsluttet, skal den studerende kunne demonstrere Kompetencer til:

- at fremstille musikæstetiske emner i mundtlig og skriftlig form
- at forholde sig til egne og andres opfattelser af musik i forhold til et musikæstetisk forståelsesperspektiv

UNDERVISNINGSFORM

Se under § 17 i studieordningen.

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Musikæstetik
Prøveform	Skriftlig En intern prøve i: Musikæstetik (Aesthetics of Music). Prøven har form af en individuel eksamensportefølje bestående af følgende bidrag: * Et antal tekster, praktiske arbejder og/eller arbejdspapirer, som dokumenterer den studerendes arbejde inden for musikæstetik

	* En refleksion over porteføljens indhold, hvor følgende spørgsmål kan indgå: Er der problemtyper, som går igen? Er eventuelle råd og anbefalinger fra underviseren blevet fulgt og i givet fald, hvordan? Er der progression i den studerendes arbejde hen over semestret og i givet fald inden for hvilke områder? Refleksionsdelen må maksimalt være på 2 sider. Porteføljens præcise indhold fastlægges ved semestrets start. Opgaverne afleveres til underviseren inden for de frister, denne fastsætter. Hvis en opgave ikke afleveres til den aftalte tid vurderes porteføljen på forhånd til ikke-bestået. Porteføljen bedømmes af eksaminator. Reeksamen: En intern prøve i: Musikæstetik (Aesthetics of Music). Prøven har form af en mundtlig gennemgang af én af de stillede opgaver i eksamensporteføljen. Opgaven trækkes ved prøvens start. Den komplette eksamensportefølje afleveres til den aftalte eksamenstermin og består af følgende bidrag: * Et antal tekster, praktiske arbejder og/eller arbejdspapirer, som dokumenterer den studerendes arbejde inden for musikæstetik * En refleksion over porteføljens indhold, hvor følgende spørgsmål kan indgå: Er der problemtyper, som går igen? Er eventuelle råd og anbefalinger fra underviseren blevet fulgt og i givet fald, hvordan? Er der progression i den studerendes arbejde hen over semestret og i givet fald inden for hvilke områder? Refleksionsdelen må maksimalt være på 2 sider. Varighed for den mundtlige prøve er 20 min. inklusiv tid til votering og afgivelse af karakter.
ECTS	5
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	Aesthetics of Music
Modulkode	BAMUS202021
Modultype	Kursus
Varighed	1 semester
Semester	Efterår 3. semester

ECTS	5
Undervisningssprog	Dansk
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Anders Bonde

ORGANISATION

Studienævn	Studienævn for Kunst, Sundhed og Teknologi
Institut	Institut for Kommunikation og Psykologi
Fakultet	Det Humanistiske og Samfundsvidenskabelige Fakultet

PLAY OG EVENT

2023/2024

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

Modulet giver en introduktion til forskellige tilgange til udvikling af projekter med fokus på leg, begivenheds- og oplevelsesdesign. Desuden introduceres den studerende for mobile teknologier og deres anvendelse inden for tilrettelæggelsen deltagelsesbaserede begivenheder og events.

Fag:

I forbindelse med modulet kan der blive udbudt fag inden for følgende områder:

- Play og event

LÆRINGSMÅL

VIDEN

I dette modul skal den studerende opnå: Grundlæggende **viden** om

- teorier inden for leg og deltagelse
- oplevelser og events som kulturelt fænomen
- forskellige teknologier og deres anvendelse inden for deltagelsesbaserede projekter og events.

FÆRDIGHEDER

Færdigheder i at

- udarbejde og beskrive koncepter for lege- og spilbaserede projekter og events.
- inddrage teknologier i kunstneriske formater indenfor legebaserede projekter og events.
- anvende som leg og spil som strategier til deltagerinvolvering

KOMPETENCER

Kompetencer i at

- designe, implementere og reflektere over lege- og spilbaserede projekter og events.
- Identificere og reflektere over leg og spil som strategi for deltagerinddragelse inden for andre fagområder.

UNDERVISNINGSFORM

Gruppearbejde i forhold til fagets aktiviteter

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Play og Event
Prøveform	Aktiv deltagelse/løbende evaluering Aktiv deltagelse i modulets forelæsningsrække og andre fagrelaterede aktiviteter er påkrævet. Aktiv deltagelse forudsætter, at den studerende læser obligatorisk litteratur, deltager i 80 % af modulets forelæsninger og andre fagrelaterede aktiviteter, bidrager til modulets diskussioner gennem oplæg og deltager aktivt i diskussioner samt afleverer alle opgaver.

	Hvis en studerende ikke opfylder kravene til aktiv deltagelse, afholdes følgende re-eksamen: Intern skriftlig eksamen i modulet ”Play og Event (valgmodul)” Eksamensform: c) Aflevering: individuelt Eksamen er en fri opgave. Den studerende skal udarbejde et legebaseret artefakt eller en legebaseret event og aflevere en reflekterende rapport. Omfang: det skriftlige arbejde må ikke overstige 10 sider. Opgaven bedømmes af én eksaminator. Omfang: det skriftlige arbejde må ikke overstige 10 sider.
ECTS	5
Bedømmelsesform	Bestået/ikke bestået
Censur	Intern prøve
Vurderingskriterier	Vurderingskriterierne er angivet i Universitetets eksamensordning

FAKTA OM MODULET

Engelsk titel	Play and Event
Modulkode	KOTBA19VM02
Modultype	Kursus
Varighed	1 semester
Semester	Forår
ECTS	5
Undervisningssprog	Dansk
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Stine Lindahl Jacobsen

ORGANISATION

Uddannelsesejer	Bachelor (BA) i kunst og teknologi
Studienævn	Studienævn for Kunst, Sundhed og Teknologi
Institut	Institut for Kommunikation og Psykologi

Fakultet	Det Humanistiske og Samfundsvidenskabelige Fakultet

VISUELLE METODER I KVALITATIV FORSKNING

2023/2024

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

Modulet omfatter centrale teorier og forskningsmetoder inden for visuelle metoder i psykologi.

Modulet sætter den studerende i stand til at diskutere og reflektere over hvilke teorier, tilgange og metoder, der kan tages i anvendelse på konkrete tematikker inden for visuel kultur og i kvalitativ forskning.

LÆRINGSMÅL

VIDEN

- Viden om og grundig forståelse af relevante begreber, teorier, metoder og værktøjer inden for den visuelle kvalitative forskning.

FÆRDIGHEDER

Færdigheder i at:

- beskrive og redegøre for relevante begreber og teorier inden for visuel kultur
- beskrive og forklare relevante metodologiske tilgange til kritisk visuel analyse
- reflektere over ovenstående i forskellige kulturel kontekst

KOMPETENCER

- Kompetencer til at anvende viden og færdigheder til teoretisk og metodisk at undersøge visuelle fra et psykologisk perspektiv på en selvstændig, velargumenteret, nuanceret og kritisk måde.

UNDERVISNINGSFORM

Se §17 i studieordningen for undervisningsform.

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Visuelle metoder i kvalitativ forskning
Prøveform	Aktiv deltagelse/løbende evaluering Prøven består i tilfredsstillende aktiv deltagelse i kurset, hvilket indebærer 75 % tilstedeværelse samt indløsning af samtlige opgaver (heri indgår bl.a. kort essays skrivning, gruppearbejde og gruppepræsentation), som stilles i løbet af kurset. Hvis den studerende ikke kan bestå ved aktiv deltagelse/løbende evaluering er der brugt et eksamensforsøg. Syge- og re-eksamen:

	Skriftlig. Prøven er individuel. Prøven er en hjemmeopgave, med en af den studerende valgt og af den kursusansvarlige underviser godkendt problemstilling i relation til pensum. Pensumramme: 500 sider obligatorisk litteratur. Sidetal: 5-7 sider. Besvarelsen bedømmes af eksaminator.
ECTS	5
Bedømmelsesform	Bestået/ikke bestået
Censur	Intern prøve
Vurderingskriterier	Vurderingskriterierne er angivet i Universitetets eksamensordning

FAKTA OM MODULET

Engelsk titel	Visual Methods: Using images and video in qualitative research
Modulkode	BAPSY2020VM4
Modultype	Kursus
Varighed	1 semester
Semester	Forår Kan vælges enten på 4. eller 6. semester Valgmodul
ECTS	5
Undervisningssprog	Dansk og engelsk
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Noomi Christine Linde Matthiesen

ORGANISATION

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