



AALBORG UNIVERSITET

STUDIEORDNING FOR BACHELORUDDANNELSEN I KUNST OG TEKNOLOGI, 2020

**BACHELOR (BA) OF ARTS
AALBORG**

MODULES INCLUDED IN THE CURRICULUM

TABLE OF CONTENTS

Skulptur og teknologi 2021/2022	3
Problembaseret læring 2021/2022	6
Physical Computing I 2021/2022	8
Kunstens og teknologiens historier I 2021/2022	10
Rum, kunst og teknologi 2021/2022	12
Physical Computing II 2021/2022	15
Kunstens og teknologiens historier II 2021/2022	17
Interaktionsdesign inden for kunst og teknologi 2021/2022	20
Dynamisk kunst og teknologi 2021/2022	22
Physical Computing III 2021/2022	25
Konceptdesign 2021/2022	27
Kunst og kontekst I 2021/2022	29
Interaktionsrum i kunst og teknologi 2021/2022	32
Kunst og kontekst II 2021/2022	35
Internationalt samarbejde 2021/2022	37
Narrativer og interaktion 2021/2022	39
Mixed Reality Teknologier 2021/2022	42
Multimedieprogrammering 2021/2022	44
Praksisbaseret forskning inden for kunst og teknologi 2021/2022	46
Bachelorprojekt 2021/2022	49
Play og Event 2021/2022	52
Visuelle metoder i kvalitativ forskning 2021/2022	54
Entreprenørskab, kunst og teknologi 2021/2022	56
Digitale Metoder 2021/2022	58

SKULPTUR OG TEKNOLOGI

2021/2022

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
- reflektere over et problembaseret projektforløb

- 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	<p>Mundtlig pba. projekt</p> <p>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. Projektexamen vil også omfatte andre emner fra modulfagene.</p> <p>Aflevering: i grupper eller individuelt</p> <p>Omfang: det skriftlige arbejde må ikke overstige 10 sider pr. studerende (15 sider ved individuelle rapporter).</p> <p>Eksamensvarighed: 20 minutter pr. studerende og 10 minutter til bedømmelse og karaktergivning pr. gruppe, dog maksimum 2 timer.</p>
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	KOTBA202001
Modultype	Projekt
Varighed	1 semester
Semester	Efterår
ECTS	15
Undervisningssprog	Dansk
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Stine Lindahl Jacobsen

ORGANISATION

Studienævn	Studienævn for Kunst, Sundhed og Teknologi
Institut	Institut for Kommunikation og Psykologi

Fakultet	Det Humanistiske Fakultet
----------	---------------------------

PROBLEMBASERET LÆRING

2021/2022

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
- gruppesamarbejde og konflikthåndtering
- projektorganisering og tidsstyring
- metoder til projektarbejde guidet af praksis indenfor kunst og teknologi
- betydningen af metodevalg
- problemidentifikation, problemanalyse og problemformulering inden for kunst og teknologi
- procesanalyse
- grundlæggende studieteknik

FÆRDIGHEDER

I dette modul skal den studerende opnå **færdigheder** i at:

- identificere og formulere en problemstilling inden for kunst og teknologi
- arbejde problemorienteret indenfor kunst og teknologi
- beskrive og dokumentere valg af metoder til løsning af en defineret problemstilling
- indsamle og anvende relevant viden og empiri i forhold til en defineret problemstilling
- empiriindsamling på grundlæggende niveau i forhold til kunst og teknologi projekter

KOMPETENCER

I dette modul skal den studerende opnå **kompetencer** i at:

- strukturere et problembaseret projektforsløb
- identificere egne læringsbehov og strukturere egne læreprocesser
- arbejde problemorienteret indenfor kunst og teknologi
- reflektere over egen faglig identitet og egne læreprocesser
- 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 Aflevering: i grupper eller individuelt Omfang: den skriftlige del må ikke overstige 5 sider pr. studerende.
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	KOTBA202002
Modultype	Kursus
Varighed	1 semester
Semester	Efterår
ECTS	5
Undervisningssprog	Dansk
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Stine Lindahl Jacobsen

ORGANISATION

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

PHYSICAL COMPUTING I

2021/2022

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 Aflevering: individuelt Eksamen er en bunden opgave af syv dages varighed. Omfang: 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	Physical Computing I
Modulkode	KOTBA202003
Modultype	Kursus
Varighed	1 semester
Semester	Efterår
ECTS	5
Undervisningssprog	Dansk
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Stine Lindahl Jacobsen

ORGANISATION

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

KUNSTENS OG TEKNOLOGIENS HISTORIER I

2021/2022

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

Prøven s navn	Kunstens og teknologiens historier I
Prøvefor- m	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

	<p>andre fagrelaterede aktiviteter, bidrager til modulets diskussioner gennem oplæg og deltager aktivt i diskussioner samt afleverer alle opgaver.</p> <p>Hvis en studerende ikke opfylder kravene til aktiv deltagelse, afholdes følgende reeksamen:</p> <p>Intern skriftlig eksamen i modulet "Kunstens og teknologiens historier I"</p> <p>Aflevering: individuelt</p> <p>Eksamen er en bunden opgave af syv dages varighed. Opgaven bedømmes af én eksaminator.</p> <p>Omfang: det skriftlige arbejde må ikke overstige 10 sider</p>
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	KOTBA202004
Modultype	Kursus
Varighed	1 semester
Semester	Efterår
ECTS	5
Undervisningssprog	Dansk
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Stine Lindahl Jacobsen

ORGANISATION

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

RUM, KUNST OG TEKNOLOGI

2021/2022

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	<p>Mundtlig pba. projekt</p> <p>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.</p> <p>Aflevering: i grupper eller individuelt</p> <p>Omfang: det skriftlige arbejde må ikke overstige 10 sider pr. studerende (15 sider ved individuelle rapporter).</p> <p>Eksamensvarighed: 20 minutter pr. studerende og 10 minutter til bedømmelse og karaktergivning pr. gruppe, dog maksimum 2 timer.</p>
ECTS	15
Bedømmelsesform	7-trins-skala
Censur	Intern prøve
Vurderingskriterier	Vurderingskriterierne er angivet i Universitetets eksamensordning

FAKTA OM MODULET

Engelsk titel	Space, Art and Technology
Modulkode	KOTBA202005
Modultype	Projekt
Varighed	1 semester
Semester	Forår
ECTS	15
Undervisningssprog	Dansk
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Stine Lindahl Jacobsen

ORGANISATION

Studienævn	Studienævn for Kunst, Sundhed og Teknologi
Institut	Institut for Kommunikation og Psykologi

Fakultet	Det Humanistiske Fakultet
----------	---------------------------

PHYSICAL COMPUTING II

2021/2022

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 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.
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	KOTBA202006
Modultype	Kursus
Varighed	1 semester
Semester	Forår
ECTS	5
Undervisningssprog	Dansk
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Stine Lindahl Jacobsen

ORGANISATION

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

KUNSTENS OG TEKNOLOGIENS HISTORIER II

2021/2022

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	<p>Aktiv deltagelse/løbende evaluering</p> <p>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.</p> <p>Hvis en studerende ikke opfylder kravene til aktiv deltagelse, afholdes følgende re-eksamen:</p> <p>Intern skriftlig eksamen i modulet "Kunstens og teknologiens historier II"</p> <p>Aflevering: individuelt</p> <p>Eksamen er en bunden opgave af syv dages varighed. Opgaven bedømmes af én eksaminator.</p> <p>Omfang: det skriftlige arbejde må ikke overstige 10 sider.</p>
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	KOTBA202007
Modultype	Kursus
Varighed	1 semester
Semester	Forår
ECTS	5
Undervisningssprog	Dansk
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Stine Lindahl Jacobsen

ORGANISATION

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

INTERAKTIONSDESIGN INDEN FOR KUNST OG TEKNOLOGI

2021/2022

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

Dette modul giver en introduktion til interaktionsdesign og giver den studerende viden, færdigheder og kompetencer indenfor interaktionsdesign, der kan anvendes til udvikling og analyse af interaktive kunstprojekter. Modulet introducerer til teorier, metoder og værktøjer relateret til interaktionsdesignprocesser, herunder faser i designprocessen, anvendelse af forskellige former for prototyper til evaluering og kvalificering af designløsninger og analyse af egne og andres værker, med særlig fokus på interaktionsform, brugeroplevelse og brugervenlighed.

Modulet er tilrettelagt som en række af forelæsninger ledsaget af praktiske øvelser, der kan afvikles som workshops.

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

- interaktionsdesign i kunst og teknologi

LÆRINGSMÅL

VIDEN

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

- interaktionsdesignprincipper og -processer, herunder principper for og grader af interaktion og brugerinvolvering
- interaktionsdesign som iterativ designproces
- brug af prototyper i en interaktionsdesignproces' forskellige faser, herunder brug af både Hi-Fi og Lo-Fi prototyper
- prototypers roller i interaktionsdesignprocesser og i kunstneriske processer
- om brugervenlighed og brugeroplevelse, herunder kognitive forhold, relevante for et vellykket interaktionsdesign
- design og gennemførelse af brugerundersøgelser ved hjælp af kvalitative og kvantitative metoder

FÆRDIGHEDER

I dette modul skal den studerende opnå **færdigheder** i at:

- beskrive og analysere problemstillinger inden for interaktionsdesign som knytter sig til interaktive og designmæssige egenskaber ved et interaktivt kunstværk
- gennemføre en prototyping proces med fokus på design af interaktion mellem produkt/værk og publikum
- indsamle viden fra design- og prototypeprocesser og formulere udfordringer og problemstillinger for videre arbejde med interaktionsdesign i iterative processer på baggrund af denne viden

KOMPETENCER

I dette modul skal den studerende opnå **kompetencer** i at:

- selvstændigt anvende designprincipper i en interaktionsdesignproces
- udvikle, identificere, beskrive samt eksekvere mål for interaktion i kunstneriske projekter
- udføre en afrundet, kritisk og akademisk funderet beskrivelse og analyse af interaktionsdesign i relation til interaktive kunstværker

UNDERVISNINGSFORM

Arbejdsformer: Gruppearbejde

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Interaktionsdesign indenfor kunst og teknologi
Prøveform	Skriftlig Aflevering: individuelt Omfang: 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	Interaction design in art and technology
Modulkode	KOTBA202020
Modultype	Kursus
Varighed	1 semester
Semester	Forår
ECTS	5
Undervisningssprog	Dansk
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Stine Lindahl Jacobsen

ORGANISATION

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

DYNAMISK KUNST OG TEKNOLOGI

2021/2022

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	<p>Mundtlig pba. projekt</p> <p>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.</p> <p>Aflevering: i grupper eller individuelt</p> <p>Omfang: det skriftlige arbejde må ikke overstige 10 sider pr. studerende (15 sider ved individuelle rapporter).</p> <p>Eksamensvarighed: 20 minutter pr. studerende og 10 minutter til bedømmelse og karaktergivning pr. gruppe, dog maksimum 2 timer.</p>
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	KOTBA202008
Modultype	Projekt
Varighed	1 semester
Semester	Efterår
ECTS	15
Undervisningssprog	Dansk og engelsk
Undervisningssted	Campus Aalborg

Modulansvarlig	Stine Lindahl Jacobsen
----------------	--

ORGANISATION

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

PHYSICAL COMPUTING III

2021/2022

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.

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

FAKTA OM MODULET

Engelsk titel	Physical Computing III
Modulkode	KOTBA202009
Modultype	Kursus
Varighed	1 semester
Semester	Efterår
ECTS	5
Undervisningssprog	Dansk og engelsk
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Stine Lindahl Jacobsen

ORGANISATION

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

KONCEPTDESIGN

2021/2022

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

Prøven s navn	Konceptdesign
------------------	---------------

Prøveform	<p>Aktiv deltagelse/løbende evaluering</p> <p>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.</p> <p>Hvis en studerende ikke opfylder kravene til aktiv deltagelse, afholdes følgende re-eksamen:</p> <p>Intern skriftlig eksamen i modulet "Konceptdesign"</p> <p>Aflevering: individuelt eller i grupper</p> <p>Eksamen består af en fri opgave, som bedømmes af én eksaminator, og der gives bedømmelsen bestået/ikke bestået.</p> <p>Den studerende laver en skriftlig fremstilling af et kunstnerisk koncept inden for kunst og teknologi. Den skriftlige del må ikke overstige 5 sider.</p>
ECTS	5
Bedømmelsesform	Bestået/ikke bestået
Censur	Intern prøve
Vurderingskriterier	Vurderingskriterierne er angivet i Universitetets eksamensordning

FAKTA OM MODULET

Engelsk titel	Concept Design
Modulkode	KOTBA202010
Modultype	Kursus
Varighed	1 semester
Semester	Efterår
ECTS	5
Undervisningssprog	Dansk og engelsk
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Stine Lindahl Jacobsen

ORGANISATION

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

KUNST OG KONTEKST I

2021/2022

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

Dette modul giver en introduktion til relevante kunst- og mediekunststeorier 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	<p>Aktiv deltagelse/løbende evaluering</p> <p>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.</p> <p>Hvis en studerende ikke opfylder kravene til aktiv deltagelse, afholdes følgende re-eksamen:</p> <p>Intern skriftlig eksamen i modulet "Kunst og kontekst I"</p> <p>Aflevering: individuelt</p> <p>Eksamen er en bunden opgave af syv dages varighed. Opgaven bedømmes af én eksaminator.</p> <p>Omfang: det skriftlige arbejde må ikke overstige 10 sider.</p>
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	KOTBA202011
Modultype	Kursus
Varighed	1 semester
Semester	Efterår
ECTS	5
Undervisningssprog	Engelsk
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Stine Lindahl Jacobsen

ORGANISATION

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

INTERAKTIONSRUM I KUNST OG TEKNOLOGI

2021/2022

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 deltagerens interaktion med installationen
- problemanalyse, problemformulering og integreret problemløsning guidet af aktør- eller brugerinvolvering og empiriindsamling på grundlæggende niveau

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"
- Afvikling af afgrænsede brugerinvolveringsprocesser
- Anvendelse af forskellige typer af empiriindsamling til brug i projektarbejdet

KOMPETENCER

Kompetencer i at

- skabe interaktive rum og installationer
- anvende empiri indhentet gennem brugerinvolvering og anden empiri i projektarbejdet
- 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, kunsteoretiske 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	<p>Mundtlig pba. projekt</p> <p>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.</p> <p>Aflevering: i grupper eller individuelt</p> <p>Omfang: det skriftlige arbejde må ikke overstige 10 sider pr. studerende (15 sider ved individuelle rapporter).</p> <p>Eksamensvarighed: 20 minutter pr. studerende og 10 minutter til bedømmelse og karaktergivning pr. gruppe, dog maksimum 2 timer.</p>
ECTS	15
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	KOTBA202012
Modultype	Projekt
Varighed	1 semester
Semester	Forår
ECTS	15

Undervisningssprog	Engelsk
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Stine Lindahl Jacobsen

ORGANISATION

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

KUNST OG KONTEKST II

2021/2022

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 medieteorier 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

- medieteorier og mediekunststeori
- 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

	<p>Aflevering: individuelt</p> <p>Eksamen er en bunden opgave af syv dages varighed. Opgaven bedømmes af eksaminator og en intern medbedømmer efter 7-trinsskalaen.</p> <p>Omfang: det skriftlige arbejde må ikke overstige 10 sider.</p>
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	KOTBA202013
Modultype	Kursus
Varighed	1 semester
Semester	Forår
ECTS	5
Undervisningssprog	Engelsk
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Stine Lindahl Jacobsen

ORGANISATION

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

INTERNATIONALT SAMARBEJDE

2021/2022

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
- samarbejdsrelationer i projektarbejdet i internationale sammenhænge

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

Prøven s navn	Internationalt samarbejde
Prøvefo rm	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

	<p>andre fagrelaterede aktiviteter, bidrager til modulets diskussioner gennem oplæg og deltager aktivt i diskussioner samt afleverer alle opgaver.</p> <p>Hvis en studerende ikke opfylder kravene til aktiv deltagelse, afholdes følgende reeksamen:</p> <p>Intern skriftlig eksamen i modulet "Internationalt samarbejde"</p> <p>Aflevering: individuelt</p> <p>Eksamen er en bunden opgave af syv dages varighed. Opgaven bedømmes af én eksaminator.</p> <p>Omfang: det skriftlige arbejde må ikke overstige 10 sider.</p>
ECTS	5
Bedømmelsesform	Bestået/ikke bestået
Censur	Intern prøve
Vurderingskriterier	Vurderingskriterierne er angivet i Universitetets eksamensordning

FAKTA OM MODULET

Engelsk titel	International collaboration
Modulkode	KOTBA202014
Modultype	Kursus
Varighed	1 semester
Semester	Forår
ECTS	5
Undervisningssprog	Engelsk
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Stine Lindahl Jacobsen

ORGANISATION

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

NARRATIVER OG INTERAKTION

2021/2022

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
- problemanalyse, problemformulering og integreret problemløsning guidet af tværfaglige input, aktørinvolvering og empiriindsamling

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
- implementere viden fra tværfaglige undersøgelser, aktørinvolvering og empiriindsamling i et problembaseret projekt
- kritisk reflektere over egne læreprocesser og identificere egne læringsbehov

UNDERVISNINGSFORM

Arbejdsmetode: Projektarbejde i grupper

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Narrativer og interaktion
Prøveform	<p>Mundtlig pba. projekt</p> <p>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.</p> <p>Aflevering: i grupper eller individuelt</p> <p>Omfang: det skriftlige arbejde må ikke overstige 10 sider pr. studerende (15 sider ved individuelle rapporter).</p> <p>Eksamensvarighed: 20 minutter pr. studerende og 10 minutter til bedømmelse og karaktergivning pr. gruppe, dog maksimum 2 timer.</p>
ECTS	20
Bedømmelsesform	7-trins-skala
Censur	Ekstern prøve
Vurderingskriterier	Vurderingskriterierne er angivet i Universitetets eksamensordning

FAKTA OM MODULET

Engelsk titel	Narratives and Interaction
Modulkode	KOTBA202015
Modultype	Projekt
Varighed	1 semester

Semester	Efterår
ECTS	20
Undervisningssprog	Engelsk
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Stine Lindahl Jacobsen

ORGANISATION

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

MIXED REALITY TEKNOLOGIER

2021/2022

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

Prøven s navn	Mixed Reality Teknologier
------------------	---------------------------

Prøveform	<p>Aktiv deltagelse/løbende evaluering</p> <p>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.</p> <p>Hvis en studerende ikke opfylder kravene til aktiv deltagelse, afholdes følgende reeksamen:</p> <p>Intern skriftlig eksamen i modulet "Mixed Reality Teknologier"</p> <p>Aflevering: individuelt</p> <p>Eksamen er en bunden opgave af syv dages varighed. Opgaven bedømmes af én eksaminator.</p> <p>Omfang: det skriftlige arbejde må ikke overstige 10 sider.</p>
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	KOTBA202016
Modultype	Kursus
Varighed	1 semester
Semester	Efterår
ECTS	5
Undervisningssprog	Engelsk
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Stine Lindahl Jacobsen

ORGANISATION

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

MULTIMEDIEPROGRAMMERING

2021/2022

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

Prøven s navn	Multimedieprogrammering
Prøvefo rm	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

	<p>andre fagrelaterede aktiviteter, bidrager til modulets diskussioner gennem oplæg og deltager aktivt i diskussioner samt afleverer alle opgaver.</p> <p>Hvis en studerende ikke opfylder kravene til aktiv deltagelse, afholdes følgende reeksamen:</p> <p>Intern skriftlig eksamen i modulet "Multimedieprogrammering"</p> <p>Aflevering: individuelt</p> <p>Eksamen er en bunden opgave af syv dages varighed. Opgaven bedømmes af én eksaminator.</p> <p>Omfang: det skriftlige arbejde må ikke overstige 10 sider.</p>
ECTS	5
Bedømmelsesform	Bestået/ikke bestået
Censur	Intern prøve
Vurderingskriterier	Vurderingskriterierne er angivet i Universitetets eksamensordning

FAKTA OM MODULET

Engelsk titel	Multimedia Programming
Modulkode	KOTBA20VM01
Modultype	Kursus
Varighed	1 semester
Semester	Efterår
ECTS	5
Undervisningssprog	Engelsk
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Stine Lindahl Jacobsen

ORGANISATION

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

PRAKSISBASERET FORSKNING INDEN FOR KUNST OG TEKNOLOGI

2021/2022

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 inden for 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
- gennemføre praksisbaserede forskningsprojekter eller udstillinger fra idé- og konceptniveau til realisering

KOMPETENCER

Kompetencer i at

- udvikle et praksisbaseret forskningsdesign ifht. kunst
- udvikle og realisere praksisbaserede forskningsprojekter inden for kunst og teknologi
- Projektledelse i forhold til praksisbaserede forskningsprojekter eller udstillinger

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 inden for kunst og teknologi" 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. Eksamenvarighed: 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	KOTBA202017
Modultype	Kursus
Varighed	1 semester
Semester	Forår
ECTS	5
Undervisningssprog	Engelsk
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Stine Lindahl Jacobsen

ORGANISATION

Studienævn	Studienævn for Kunst, Sundhed og Teknologi
Institut	Institut for Kommunikation og Psykologi

Fakultet	Det Humanistiske Fakultet
----------	---------------------------

BACHELORPROJEKT

2021/2022

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	Bachelorprojekt
Prøveform	<p>Speciale/afgangsprojekt Mundtlig pba. projekt</p> <p>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. Projektetsamen vil også omfatte andre emner fra modulfagene.</p> <p>Aflevering: i grupper eller individuelt</p> <p>Omfang: det skriftlige arbejde skal bestå af mindst 15 sider og højst 20 sider pr. studerende (højst 25 sider for individuelle rapporter).</p> <p>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.</p> <p>Eksamensvarighed: 20 minutter pr. studerende og 10 minutter til bedømmelse og karaktergivning pr. gruppe, dog maksimum 2 timer.</p>
ECTS	20
Bedømmelsesform	7-trins-skala
Censur	Ekstern prøve
Vurderingskriterier	Vurderingskriterierne er angivet i Universitetets eksamensordning

FAKTA OM MODULET

Engelsk titel	Bachelor project
---------------	------------------

Modulkode	KOTBA202019
Modultype	Projekt
Varighed	1 semester
Semester	Forår
ECTS	20
Undervisningssprog	Dansk og engelsk
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Stine Lindahl Jacobsen

ORGANISATION

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

PLAY OG EVENT

2021/2022

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

Prøven s navn	Play og Event
Prøvefo rm	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.

	<p>Hvis en studerende ikke opfylder kravene til aktiv deltagelse, afholdes følgende re-eksamen:</p> <p>Intern skriftlig eksamen i modulet "Play og Event (valgmodul)"</p> <p>Aflevering: individuelt</p> <p>Eksamen er en fri opgave. Den studerende skal udarbejde et legebaseret artefakt eller en legebaseret event og aflevere en reflekterende rapport.</p> <p>Omfang: det skriftlige arbejde må ikke overstige 10 sider.</p> <p>Opgaven bedømmes af én eksaminator.</p> <p>Omfang: det skriftlige arbejde må ikke overstige 10 sider.</p>
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	KOTBA20VM02
Modultype	Kursus
Varighed	1 semester
Semester	Forår
ECTS	5
Undervisningssprog	Dansk
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Stine Lindahl Jacobsen

ORGANISATION

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

VISUELLE METODER I KVALITATIV FORSKNING

2021/2022

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	<p>Aktiv deltagelse/løbende evaluering</p> <p>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.</p> <p>Hvis den studerende ikke kan bestå ved aktiv deltagelse/løbende evaluering er der brugt et eksamensforsøg.</p> <p>Syge- og re-eksamen:</p>

	<p>Skriftlig. Prøven er individuel.</p> <p>Prøven er en hjemmeopgave, med en af den studerende valgt og af den kursusansvarlige underviser godkendt problemstilling i relation til pensum.</p> <p>Pensumramme: 500 sider obligatorisk litteratur.</p> <p>Sidetæl: 5-7 sider.</p> <p>Besvarelsen bedømmes af eksaminator.</p>
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	<p>Forår</p> <p>Kan vælges enten på 4. eller 6. semester</p> <p>Valgmodul</p>
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 Fakultet

ENTREPRENØRSKAB, KUNST OG TEKNOLOGI

2021/2022

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

Prøven s navn	Entreprenørskab, kunst og teknologi
Prøvefo rm	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

	<p>andre fagrelaterede aktiviteter, bidrager til modulets diskussioner gennem oplæg og deltager aktivt i diskussioner samt afleverer alle opgaver.</p> <p>Hvis en studerende ikke opfylder kravene til aktiv deltagelse, afholdes følgende reeksamen:</p> <p>Intern skriftlig eksamen i modulet "Entreprenørskab, kunst og teknologi"</p> <p>Aflevering: individuelt</p> <p>Eksamen er en fri opgave af syv dages varighed. Opgaven bedømmes af én eksaminator.</p> <p>Omfang: det skriftlige arbejde må ikke overstige 15 sider.</p>
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	KOTBA202018
Modultype	Kursus
Varighed	1 semester
Semester	Efterår
ECTS	5
Undervisningssprog	Dansk
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Stine Lindahl Jacobsen

ORGANISATION

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

DIGITALE METODER

2021/2022

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

Gennem modulet tilegner de studerende sig viden om nye digitale metoder samt indledende praktisk erfaring med en række computationelle teknikker som maskinlæring, mønstergenkendelse og netværksanalyse. Den studerende lærer at indsamle, analysere og visualisere store mængder ustrukturerede data, som for eksempel tekster eller billeder fra nettet, og at forholde dig til, hvordan sådanne analyser kan indgå konstruktivt i et projekt sammen med andre typer af metoder og indsigter. Gennem modulet bliver den studerende i stand til at tilrettelægge et digitalt metodeprojekt, forholde dig kritisk til dets muligheder og udfordringer, samt involvere og kommunikere med de tekniske fagligheder, der kan være nødvendige for at gennemføre projektet.

LÆRINGSMÅL

VIDEN

- Tekniker til indsamling og kuratering af store mængder ustruktureret data fra digitale medier, herunder scrapere, crawlere og API'er
- Teknikker til maskinel behandling og eksplorativ analyse af store mængder ustruktureret data, herunder visuel netværksanalyse, natural language processing, og forskellige former for maskinlæring, eksempelvis til automatisk klassificering af billeder
- Centrale metodemæssige diskussioner, problemer og begreber fra den digitale metodelitteratur, for eksempel spørgsmål om etik, online grounding, algoritmisk bias eller forholdet mellem kvanti- og kvalitative metoder.

FÆRDIGHEDER

- At indsamle store mængder ustruktureret data fra digitale medier
- At undersøge relationer i data gennem visuel netværksanalyse
- At anvende værktøjer baseret på maskinlæring til analyse af tekst og billede
- At anvende relevante datavisualiseringsredskaber til at formidle kvalitativt dybe historier med data.

KOMPETENCER

- At planlægge et digitalt metodeprojekt og kritisk vurdere dets muligheder og udfordringer
- At samarbejde med relevante tekniske specialister inden for felter som computer science eller informationsdesign
- At oversætte mellem kvalitative, humanfaglige spørgsmål og indsigter fra maskinel analyse af store datamængder.

UNDERVISNINGSFORM

Vedr. 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	Digitale Metoder
Prøveform	Mundtlig pba. projekt De studerende producerer i grupper af min. 2 studerende og max. 4 studerende i løbet af kurset et mindre demonstrationsprojekt. Projektet består af en række visualiseringer med tilhørende beskrivelser af anvendte metoder, opnåede indsigter og overvejelser over muligt fremtidigt arbejde.

	<p>Gruppestørrelse: 2-4 studerende. Omfang: Min 5 og max 8 normalsider pr. studerende i gruppen.</p> <p>Prøvetid: Jfr. studieordningens §17 stk. 4</p>
ECTS	5
Bedømmelsesform	7-trins-skala
Censur	Intern prøve
Vurderingskriterier	Vurderingskriterierne er angivet i Universitetets eksamensordning

FAKTA OM MODULET

Engelsk titel	Digital Methods
Modulkode	BAOL202010A
Modultype	Projekt
Varighed	1 semester
Semester	Forår
ECTS	5
Undervisningssprog	Dansk
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Lone Krogh

ORGANISATION

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