



Projekt modul beskrivelse

Oplysninger om modulet

Kreativitet introduceret – design fra begge sider af skærmen

Type: Projekt modul – P1

Undervisningssprog: Dansk og engelsk

Undervisningssted: Campus Aalborg

ECTS point: 10 ECTS

Periode: 10. oktober 2022 – 31. januar 2023

Placering

1. semester, B.Sc. i Medialogi

Semesterkoordinator og sekretariatsdækning

[Kasper Rodil](#) (koordinator), [Inaam C. Ramløse](#) (sekretær)

Fagligt indhold og sammenhæng med øvrige moduler/semestre

Den formelle beskrivelse af modulet findes i studieordningen:

<https://moduler.aau.dk/course/2022-2023/MSNMEDB1212A?lang=en-GB>

P1 modulet er det andet gruppeprojekt på 1. semester. Det vil være første gang studerende stifter bekendtskab med at definere en smal og præcis problemformulering, ud fra et bredt, overordnet problemområde, for derfra at arbejde sig frem mod at besvare selvsamme problemformulering, ved brug af struktureret, videnskabelig metode. Mens P0 har givet de studerende et indledende indtryk af hvad det vil sige at lave semesterprojektarbejde på AAU, vil P1 bygge ovenpå, og byde de studerende en fuldbyrdet Medialogi-projektpakke.

I løbet af P1 vil studerende gå igennem alle faser i et typisk Medialogi-projekt, fra den indledende introduktion, til problemanalysen som tjener til at kunne forstå problemområdet og definere den endelige problemstilling. Til design- og implementeringsfaserne for en prototype der skal repræsentere et logisk løsningsforslag til problemformuleringen. Til en efterfølgende evalueringsproces, hvor man vil kunne finde svar på om prototypen rent faktisk ville være en gangbar løsning på problemstillingen, som man definerede tilbage i projektets indledende problemanalyse.

P1 projektets titel henviser til hvordan skærmbaserede interaktioner ofte er skabt ud fra designerens vision og perspektiv (den ene side af skærmen), men også kræver at slutbrugerens perspektiv og behov er tilgodeset (den anden side af skærmen). Studerende vil gennem P1 projektet blive bekendt med nogle af de udfordringer, der ligger i krydsfeltet mellem disse to perspektiver, og producere valid videnskabelig viden inden for et defineret undertema, og udføre et design, implementering og evaluering af en skærmbaseret interaktiv prototype.

Mål

Når studerende har bestået projektet, vil de være i stand til at:

- Analysere et problemområde og definere en smal og præcis problemformulering
- Designe en interaktiv prototype, baseret på den viden, som de har tilegnet sig gennem problemanalysen (som vil basere sig på tidligere publiceret arbejde af eksperter indenfor feltet).
- Implementere prototypen som en interaktiv prototype
- Evaluere prototypen på slutbrugergruppen, ved brug af relevante metoder
- Organisere og vurdere processen på et langvarigt gruppeprojekt
- Formidle projektarbejdet (skriftligt via en projektrapport, or mundtligt/grafisk gennem en projektpresentation), med en videnskabelig og sandfærdig tilgang
- Benytte den korrekte terminologi (ord og koncepter), når Medialogi og dets problemstillinger diskuteres



AALBORG UNIVERSITET

Omfang og forventet arbejdsindsats

De 10 ECTS point er tilsvarende 250-300 timers arbejde, og udføres gennem projektarbejde, vejledning (vejledermøder, etc.) og en gruppeeksamen (inklusive forberedelse).

Deltagerforudsætninger

Deltagerforudsætninger er beskrevet i modulbeskrivelsen (se link ovenover).

Eksamen

Modulet eksamineres gennem en standard gruppe-baseret projekteksamen. Se studieordningen for evt. yderligere detaljer vedr. krav, eksamination og bedømmelse.

Det er en forudsætning for deltagelse i projekteksamen, at komplet projektdokumentation er rettidigt indleveret ([se eksamensordningen](#)).

Dette inkluderer en projektrapport (på maksimum 25000 ord for indholdet fra introduktion til konklusion, men ikke elementer såsom forside, indholdsfortegnelse, referenceliste, eller appendix), en interaktiv prototype, en proces analyse, en projektvideo (som redegør for projektets hovedtræk, såsom problemformuleringen, metoden og resultaterne), samt en skitsebog, der illustrerer projektets forskellige designfaser fra første ide til endelige design.