

Semesterbeskrivelse for uddannelser ved Aalborg Universitet

Kunst & Teknologi Semesterplan 2. semester

Oplysninger om semesteret

Studienævn: Kunst, Sundhed og Teknologi

Studieordning: Studieordning for bacheloruddannelsen I Kunst og Teknologi, 2020:
<https://studieordninger.aau.dk/2020/20/1752>

Semesterets temaramme

Art in and about public space.

This semester is a continuation of the first semester (Skulptur og Teknologi), only now we work with art in a public setting. The piece moves from a curated environment to an un-curated public space.

Each student group will choose a site in Aalborg where they want to work. Based on analysis of this site, they will produce an interactive sculpture to be placed in the site. The scale of the sculpture will be chosen according to the scale of the location where it is placed, but should not exceed 1x1x2m. The pieces should not interfere with the functional working of the public space in any illegal or dangerous manner (i.e. pieces should not be placed in the middle of a high trafficked road, on stairs affecting evacuation etc). Students are free to interpret the notion of public space as they wish: from urban settings, on ground or underground, on water on underwater, on public transportation, as long as the interventions are legal and safe.

This 2nd semester spring exhibition will take part in two phases: in the first phase, the artworks will be placed in the public space each group has chosen to work with. This will last for 2 days during which students will spend time close to their work investigating how and if audiences interact with the pieces and how and if the works change or disrupt the public space in which they are placed.

For the exhibition with the other semesters, the groups will remove their sculptures from the public spaces and bring them at the exhibition venue. Next to the piece, groups will present a poster showing the pre-analysis of the public space (maps, drawings created during the semester in the Rum, Kunst og Teknologi and Artistic and Academic Methodology mini-courses), pictures or videos of the artwork in its original location, as well as pre-analysis of the interactions which were noticed during the time the piece was placed in the public. Pre-analysis can include: how many people interacted with the piece during a set period of time, in which way they interacted, snippets from interview questions and answers with the audience.

Semesterets organisering og forløb

The semester is made up from three courses and a semester project.

The three courses are:

Kunstens og Teknologiens Historie II (5 ECTS)

Physical Computing II (5 ECTS)

Interaktionsrum i kunst og teknologi (5 ECTS)

The project accounts for 15 ECTS and will include:

- Studio work towards developing artworks
- Perception II (1 ECTS)
- Digital representation I (2 ECTS)
- Videnskabelige og kunstneriske metoder (1 ECTS)
- Rum, kunst og teknologi (1 ECTS)

The courses fit together and within the semester theme as follows:

The mini-course Digital Fabrication 1 will introduce students to how to make things with computers and machines.

The course Physical Computing II will give insight on how to make things interactive.

The course Interaktionsrum i kunst og teknologi will show theories around interaction in art and design.

The course Kunstens og Teknologiens Historie II will help students to place their artworks in a historical context.

The mini-course Rum, kunst og teknologi will introduce theories coming from urban planning and space and challenge students to look at sites in Aalborg, discover their pasts, and imagine their future.

In Perception II, students will learn theories on how spaces are perceived and in Videnskabelige og kunstneriske metoder II more theories of space analysis and academic research are introduced.

Preliminary slides for semester start which detail these relationships visually can be found at:

<https://aaudk.sharepoint.com/:b:/s/ArT22021-RumKunstogTek/EblGeEBL9-ZOjF9l4PHBZjIBttEODxDT62VLoEFPAti3DQ?e=4NAHzO>

I løbet af et semester på Kunst og Teknologi, tilbydes der en række aktiviteter, der ikke er knyttet tæt sammen med specifikke kurser, men som er vigtige for de studerendes læring generelt. Hvert semester afholdes et "Joint Semester Seminar", der er et statusseminar, hvor alle projektgrupper fremlægger deres projekt omtrent midtvejs i semesteret. Formålet med seminaret er at fremme de studerendes peer-to-peer læring. Seminaret foregår på engelsk.

Rapport struktur:

- We need to include a skabelon here for their rapport. This skabelon can be the AAU design guidelines (AAU Design guidelines: <https://www.design.aau.dk/>) + Rasmus's document (insert link).

Denne rapport struktur er udviklet som skabelon for rapporter på Kunst og Teknologi. I kan bruge skabelonen til at skabe et overblik og som en tjekliste, så I husker alle de vigtigste dele i en rapport. Afhængig af jeres projekt og arbejdet i gruppen kan det være at I har brug for at tilføje noget til strukturen eller at ændre på rækkefølgen. Det kan som regel lade sig gøre, men vi anbefaler at I altid diskuterer denne type beslutninger med jeres vejleder.

ABSTRACT

Et abstract er et kort resumé af rapportens væsentligste dele: konteksten, problemet, resultaterne og udbyttet. Abstrakt vil være på dansk og på engelsk.

INTRODUKTION

En kontekstualisering af jeres projektarbejde. Hvad handler jeres projekt om og hvad er jeres motivation for at arbejde med netop dette område/tema/problem? Jeres motivation skal begrundes og underbygges.

PROBLEMFOMULERING

Her formulerer I hvilket problem jeres projekt undersøger i en kort og præcis form. I kan også præsentere en hypotese som I kan be- eller afkræfte ved hjælp af jeres eksperimenter.

BAGGRUND (STATE-OF-THE-ART)

Skriv om State-of-the-art indenfor det givne tema/område som I arbejder indenfor (eks. Kinetisk skulptur/kunst, Machine art, Bevægelse og perception etc.) Placeringen af jeres projekt i forhold til hvad der ellers findes af viden på området er vigtig for alle typer af kunstnerisk og akademisk arbejde, da det viser at I har kendskab til feltet og det hjælper jer til at definere jeres eget arbejde i forhold til dette felt. I skal tydeligt identificere de væsentlige teoretiske tilgange og vigtige værker af anerkendte kunstnere med relation til jeres projekt og redegøre for denne relation. Brug altid lødige kilder (artikler fra videnskabelige tidsskrifter, bøger, etc.) og når det er muligt primære kilder.

DESIGN METODER

Hvilke akademiske og kunstneriske metoder anvendes i projektarbejdet? Hvordan vil I teste jeres hypotese eller udføre undersøgelserne I jeres projekt? Vælg I samarbejde med jeres vejleder, både kunstneriske og videnskabelige metoder, der skal udgøre ryggraden I deres undersøgelser. I opfordres til at arbejde med metoder som I er blevet introduceret til kurserne.

IMPLEMENTERING

Hvordan blev det færdige projekt udviklet og konstrueret. Inddrag visuelt materiale som skitser, konstruktionstegninger, diagrammer, grundplaner, fotos og andre former for dokumentation fra både processen og fra udstillingen. Beskriv de væsentligste aspekter af processen grundigt. Hvis dele af jeres dokumentation er meget detaljerig, kan I placere dette som bilag til rapporten. Ideelt set, skal læseren af jeres rapport være i stand til at genskabe jeres projekt på baggrund af informationen der er tilgængelig i dette afsnit.

ANALYSE

Var jeres projekt en succes? Underbyg jeres vurdering med en kvalificeret analyse hvor I anvender de kunstneriske og videnskabelige metoder I beskrev i Design Metode-afsnittet. Hvis I arbejder med en indledende hypotese, skal I svare på om I kan be- eller afkræfte den på baggrund af jeres observationer. Hvad er styrkerne og svaghederne ved jeres projekt? Hvad kan I konkludere – er I istand til at konkludere noget? Hvorfor?

I hvor høj grad har dette projekt hjulpet dig/er til at nå læremålene for projektet, som de er beskrevet i Studieordningen? Det er vigtigt at kende disse læremål og læse dem flere gange iløbet af semesteret. De steder hvor det er relevant kan I redegøre for forbindelsen mellem læremålene (Viden, Færdigheder og Kompetencer) og jeres projekt.

SAMARBEJDE I GRUPPEN

Hvert gruppemedlem skal skrive en individuel beskrivelse og selvevaluering af deres bidrag til gruppearbejdet. Skriv ca. en side per studerende (Skrives i 1. Person ental og forfatteren angives med navn).

FREMTIDIGT ARBEJDE

Hvis I fik muligheden, hvordan ville I så arbejde videre med dette projekt? Hvad ville I forbedre? Er der noget I kunne have gjort bedre? Hvilke nye retninger ville I tage projektet I – både med hensyn til jeres undersøgelser og design?

<p>KONKLUSION</p> <p>Her opsummerer I projektets resultater og vender tilbage til projektets placering i det bredere felt af kunst og teknologi (State of the art). Konklusionen er ikke et referat af hvad I har gjort, men konklusionen skal forbinde alle rapportens dele, så det bliver klart hvilken ny viden der er produceret i projektet. Hvad kan andre lære af jeres projekt?</p> <p>REFERENCE LISTE</p> <p>Referenceliste der følger APA reference systemet: https://www.apastyle.org Det er vigtigt at alle referencer i rapporten følger APA referencesystemet.</p> <p>BILAG</p> <p>Større tegninger, diagrammer, kode m.v. der ikke egner sig til at indgå i rapportens hovedtekst, kan placeres som bilag til rapporten.</p> <p>I skal også inkludere en kort video der dokumenterer jeres projekt på udstillingsdagen. Videoen skal åbne med ArTs titelblad.</p>
<p>Semesterkoordinator og sekretær</p> <p>Semesterkoordinator: Anca-Simona Horvath Sekretær: Elsebeth Bækgaard</p>

Modulbeskrivelse

<p>Modultitel, ECTS-angivelse</p> <p>Rum, Kunst og Teknologi 15 ECTS</p>
<p>Placering</p> <p>2. Semester</p>
<p>Modulansvarlig</p> <p>Anca-Simona Horvath</p>
<p>Type og sprog</p> <p>Gruppe og projektarbejde Dansk</p>
<p>Læringsmål:</p> <p>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.</p> <p>I dette modul skal den studerende opnå:</p> <p>Grundlæggende viden om</p> <ul style="list-style-type: none"> · 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 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 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

Indhold

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.

Omfang og forventet arbejdsindsats

15 ECTS. 1 ECTS = 27,5 timers arbejde. 20 ECTS = 412,50 timers arbejde bestående af forberedelse til kursusgange, kursusdeltagelse, gruppearbejde, øvelser, vejledning og eksamen.

Modulaktiviteter (kursusgange m.v.)**Perception 2**[Kursusbeskrivelse](#)

Perception

Formålet med kurset er at arbejde med begreber om rum fra forskellige teoretiske og praktiske vinkler og med perception som det oplevelses-/erfaringsmæssige omdrejningspunkt. De studerende arbejder både teoretisk og praktisk med begreber om rum og rumlighed. Kurset vil introducere de studerende til grundlæggende forståelser af forskellige paradigmer med fokus på relationer til rum, og de brugte teorier vil have udgangspunkt i psykologiske og antropologiske tilgange til rum og sted. De studerende vil arbejde med opgaver i løbet af kurset.

Kurset er en del af Modul 5: Performativ rum og teknologi

Underviser: Bo Allesøe

[Lektion 1](#) : **Perception af og i rum**

Forelæsning

Underviser: Bo Allesøe

Denne lektion vil introducere til kursets temaer, samt forskellige historiske syn på rum og sted.

	Prim. Litt.	Secund. Litt.	Digital upload
Pop, D, 2013: Space Percetion and its Implication in Architectural Design, Acta Technica Napocensis: Civil Engineering & Architecture Vol. 56, No. 2 (2013)	11		x
Agnew, John, Space and Place, in The Sage Handbook of Geographical Knowledge, chap. 23, pp. 316-331	15		x
Brock, S. (2010) Udviklingen af rumopfattelsen 1600-2000. Filosofihistoriske hovedtræk. Slagmark 57, 155-168 (https://tidsskrift.dk/slagmark/issue/view/7392)	13		x
Sum	39		

Lektion 2 : Rum og æstetik

Forelæsning

Underviser: Bo Allesøe

Denne lektion vil fokusere på forskellige rum, perceptionen af dem og de stemninger der kan knytte sig til dem.

	Prim. Litt.	Secund. Litt.	Digital upload
Bohme, G. (1993). Atmosphere as the Fundamental Concept of a New Aesthetics. Thesis Eleven 36(1): 113-126 (Tilgængelig via AUB)	13		x
Ingold, T. (2000) Stop, Look and Listen! In <i>The Perception of the Environment</i> . Routledge. S. 243-287	44		x
Cassirer (1931) Mytisk, æstetisk og teoretisk rum. https://kadk.dk/program/arkitektur-rum-og-tid/grid			
Sum	57		

Lektion 3 : Perception, rum og bevægelse

Forelæsning

Underviser: Bo Allesøe

Denne lektion vil introducere til psykogeografien, såvel som antropoliske forståelse af at bevæge sig rundt i byrummet. Lektionen vil slutte med en opgave som de studerende skal forberede og præsentere i den sidste lektion.

	Prim. Litt.	Secund. Litt.	Digital upload
Coverly, Merlin, 2006: Psychogeography, Pocket Essentials, pp. 9-31	20		x
Ingold, T. (2000) Culture on the ground. The world perceived through the feet. In <i>Being Alive. Essays on movement, knowledge and description</i> . Routledge, pp. 33-50	17		x
Sum	37		

Lektion 4 : Præsentationer

Forelæsning + praktiske opgaver

Underviser: Bo Allesøe

Denne lektion vil indeholde præsentationer fra de studerende og slutte med et kort udblik til en mere hermeneutisk forståelse af skulptur og rum

	Prim. Litt.	Secund. Litt.	Digital upload
Heidegger, M. (1969) Art and Space. Man and World (Vol. 6, pp. 3–8).	6		
Crowther, P. (2007) Space, place, and sculpture: working with Heidegger. <i>Continental Philosophical Review</i> , 40: 151-170 (Accessible through AUB)	19		
Sum	25		

Digital Repræsentation 1

Lektion 1: Introduction

Forelæsning + praktiske opgaver

Underviser: Anca-Simona Horvath, Jens Munk

NOTE: this course requires physical presence, and therefore might be subject to rescheduling depending on the COVID-19 developments. However, it is expected that a dispensation will be given so that the semester schedule and progress is kept in place.

Intro to mini-course, scope and assignment. Short introduction to 3d modelling digital fabrication in general and available tools (in general and at AAU).

Intro to Rhino3D: interface and general functionality.

	Prim. Litt.	Secund. Litt.	Digital upload
Bret Victor (2011): Up and Down the Ladder of Abstraction http://worrydream.com/LadderOfAbstraction/	10		link
Leonard Read: I, pencil, 1958 https://fee.org/resources/i-pencil/	3		link
Digital fabrication knowledge base: https://www.3dhubs.com/knowledge-base/	Efter behov		link
Rhinoceros3D - https://www.rhino3d.com/ - download	x		link

Lektion 2: Hands-on 3d modelling

Forelæsning + praktiske opgaver

Underviser: Anca-Simona Horvath

Working with Rhino3D towards producing 3d models.

Lektion 3: Preparing 3d models for fabrication

Forelæsning + praktiske opgaver

Underviser: Anca-Simona Horvath, Jens Munk

Preparing 3d models for fabrication. Intro to Slicer from Fusion 360, and machine constraints in digital fabrication.

	Prim. Litt.	Secund. Litt.	Digital upload
Slicer for Fusion 360 - https://knowledge.autodesk.com/support/fusion-360/downloads/caas/downloads/content/slicer-for-fusion-360.html	x		link

Lektion 4: Machine time

Praktiske opgaver

Underviser: Anca-Simona Horvath, Jens Munk

Machine time, 3d modeling, preparing for fabrication and iterating between 3d modelling and fabricating objects.

Lektion 5+6: Machine time and presentations

Underviser: Anca-Simona Horvath, Jens Munk

Praktiske opgaver

Machine time. At the end of the day students will present their fabricated pieces to teachers and peers. Last clarifications about how to use AAU equipments, access cards, etc.

Videnskabelige og kunstneriske metoder

Lektion 1: Analyse af menneskers adfærd + rumlige forhold

Underviser: Line Marie Bruun Jespersen

Forelæsningen introducerer til metoder til dataindsamling, så aktiviteter i et givet rum kan tælles, mappes, trackes. Forelæsningen giver eksempler på metoderne i brug.

Online forelæsning.

	Primær litteratur	Sekundær litteratur	Digital upload
Jan Gehl og Birgitte Bundesen Svarre: How to study public life. Springer 2003			
https://www.byplanlab.dk/sites/default/files2/Metode_pjece_byrum2016.pdf			x

Lektion 2

Analyse af brugernes/publikums oplevelse og perspektiv

Interviews og observationer

Walk-along/go-along, songline-interviews

Underviser: Line Marie Bruun Jespersen

Online forelæsning.

	Primær litteratur	Sekundær litteratur	Digital upload
Margarethe Kusenbach: Street phenomenology: The go-along as ethnographic research tool. Ethnography. Vol. 4. No. 3 Special Issue: Phenomenology in Ethnography.			

Gitte Marling: Urban Songlines. Aalborg Universitetsforlag			x
James Evans og Phil Jones: The walking interview: Methodology, mobility and place. In: Applied Geography 31 (2011) 849-858	9		
Penelope Kinney: Walking Interviews. In: Social research update. Issue 67. Summer 2017 http://sru.soc.surrey.ac.uk/SRU67.pdf			Link
Observationsstudier i AUs metodeguide: https://metodeguiden.au.dk/observationsstudier/			Link

Lektion 3

Metoder til evaluering og indsamling af feedback

Observationsstudier og dokumentation af observationerne.

Når man analyserer et sted med henblik på at forstå - og finde - "problemet", er dokumentation af observationerne vigtige, som redskab til at beskrive problemet og dokumentationen indgår i argumentationen for at problemet findes. På samme måde skal effekten af jeres intervention på stedet undersøges og dokumenteres. Denne forelæsning fokuserer på metoder til at indsamle observationer og bruge dokumentationen i evalueringssammenhænge. Indholdsmæssigt ligger denne forelæsning i direkte forlængelse af lektion 1 og 2, men vil i højere grad fokusere på formidlingen af resultaterne, end på indsamlingen.

Underviser: Line Marie Bruun Jespersen

Online forelæsning.

	Primær litteratur	Sekundær litteratur	Digital upload
Charles R. Wolf: <i>Seeing the Better City: How to Explore, Observe, and Improve Urban Space</i> . Island Press 2016	Side 1-15, 33-59		
https://www.byplanlab.dk/sites/default/files1/MetodesheetKvalitativeInterview.pdf			
https://www.byplanlab.dk/sites/default/files2/Metode_pjece_stedets_karakter_150903.pdf			x
https://www.byplanlab.dk/sites/default/files1/Fotokarteringsheet281210.pdf			x

Lektion 4

Undersøgellesdesign og forstudier af sites

Præsentationer af undersøgelsesdesign og forstudier af projektgruppernes site. Mellem lektion 2 og 3 beslutter grupperne sig for et undersøgelsesdesign for deres site. Der skal indgå mindst tre metoder. Undersøgelserne gennemføres og undersøgelsesresultaterne præsenteres i lektion 3. Hver præsentation skal indeholde: 1. begrundet valg af undersøgelsesdesign 2. selve undersøgelserne 3. Identifikation af væsentlige forhold på sitet som gruppen vil adressere i projektarbejdet.

Underviser: Line Marie Bruun Jespersen

Online undervisning. Præsentation på Teams. Alt materiale, præsentationer og øvrige filer skal gøres tilgængelige som filer i Teams forud for lektionen.

Underviser: Line Marie Bruun Jespersen

Rum, kunst og teknologi

Lektion 1

Underviser: Anca-Simona Horvath

This lecture will give an introduction to the analysis of architectural and urban spaces, based on the writings of Kevin Lynch, Jan Gehl, Gordon Cullen, Rob Krier and Francis D. Ching.

Different concepts for creating space are discussed and a vocabulary and tools with which to analyze, assess and define space are provided. Spatial experiences such as: a space to stay in/ a space to pass through/a route to follow/a point de vue./atmospheres as well as the use of "space-makers" such as physical objects, light, rhythms and sounds will be explored.

The lecture also introduces 'how to read the city', i.e. the legible city and urban architecture analysis, focusing on Lynch's text *Image of the City*, Cullens *Serial Vision* and Jan Gehl's insights into livable cities for people.

Teaching format:

If samfund remains closed: online (MS Teams)

If samfund opens: physical

	Primær litteratur	Sekundær litteratur	Digital upload
Kevin Lynch: <i>The Image of the City - The City Image and its Elements</i> MIT Press, 1960, pp. 46 - 85	39		
Gordon Cullen - <i>The Concise Townscape</i> , Architectural Press, 1961 - pp. 7-13	5		

Gordon Cullen - <i>The Concise Townscape</i> , Architectural Press, 1961 - pp. 17-97		80	
Jan Gehl - <i>Byer for mennesker - Den menneskelige dimension</i> , Bogværket, 2010, pp. 13-29	16		

Lektion 2

Underviser: Anca-Simona Horvath

The second lecture introduces students to theories on the smart city and speculative designs looking at the future of life in urban and rural environments.

Teaching format:

If samfund remains closed: online (MS Teams)

If samfund opens: physical

	Primær litteratur	Sekundær litteratur	Digital upload
Whyte KP. Indigenous science (fiction) for the Anthropocene: Ancestral dystopias and fantasies of climate change crises. <i>Environment and Planning E: Nature and Space</i> . 2018;1(1-2):224-242. https://doi:10.1177/2514848618777621	18		link
Jane Rendell: <i>Art and Architecture. A Place Between</i> . I.B.Tauris. Pp. 15-20 2006.	5		
Leszczynski A. Speculative futures: Cities, data, and governance beyond smart urbanism. <i>Environment and Planning A: Economy and Space</i> . 2016;48(9):1691-1708. https://doi:10.1177/0308518X16651445	17		link
Michael Smyth, Ingi Helgason, and Ivica Mitrović. 2015. <i>City Data Future: Envisioning Interactions in Hybrid Urban Space</i> . In Proceedings of the 2015 ACM SIGCHI Conference on Creativity and Cognition (C&C '15). Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, 373–374. DOI: https://doi.org/10.1145/2757226.2757380	1		link
Susannah Dickinson, David Gonzalez, and Kyle Szostek. 2013. Isomorphic city: a customizable future scenario. In <i>Proceedings of the Symposium on Simulation for Architecture & Urban Design (SimAUD '13)</i> . Society for	7		link

Computer Simulation International, San Diego, CA, USA, Article 24, 1–7.			
--	--	--	--

<https://dl.acm.org/doi/10.5555/2500004.2500028>

Lektion 3 – Site visiting Aalborg

Underviser: Anca-Simona Horvath

Undervisningsform:

Based on the theories learned, we will walk in the city of Aalborg together and student groups will choose a site to work with. An assignment is given which challenges groups to try to find out as much as possible about the history of their site, and to imagine a possible future for it.

Teaching format:

If samfund remains closed: physical (in student groups of 5), after instructions from teacher on MS Teams

If samfund opens: physical

Lektion 4 – Pin-up session

Underviser: Anca-Simona Horvath

The final lecture in Rum, Kunst & Teknologi is a pin-up session where all site work is presented to the other students. We will discuss the potentials of various methods in relation to the semester projects.

Teaching format:

If samfund remains closed: digital (MS Teams)

If samfund opens: physical

Eksamen

Mundtlig pba. projekt. Kombineret skriftlig og mundtlig eksamen.

Intern kombineret skriftlig og mundtlig eksamen i modulet "Rum, Kunst og Teknologi".

Eksamen afvikles som en samtale mellem de(n) studerende, eksaminator og en intern medbedømmer på baggrund af de(n) studerendes projektrapporter eller portefølje samt det produkt, som de(n) studerende har udarbejdet. Projekteksamen vil også omfatte andre emner fra modulfagene.

Eksamensform

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.

Bedømmelsesform: 7-trins-skala.

Karakteren er individuel.

Censur: Intern prøve

Modulbeskrivelse

Modultitel, ECTS-angivelse Physical Computing II 5 ECTS
Placering 2. Semester
Modulansvarlig Walther Jensen
Type og sprog Individuelt eller I mindre grupper Dansk
Læringsmål: I dette modul skal den studerende opnå: Grundlæggende viden om: <ul style="list-style-type: none">· 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 i <ul style="list-style-type: none">· analysere brugen af grundlæggende programmering med forskellige sensorer and aktuatorer· sammenfatte viden i skriftlig dokumentation Kompetencer i <ul style="list-style-type: none">· evaluere et artefakt med hensyn til programmering, sensorer og aktuatorer
Indhold 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.
Omfang og forventet arbejdsindsats 5 ECTS. 1 ECTS = 27,5 timers arbejde. 5 ECTS = 137,5 timers arbejde bestående af forberedelse til kursusgange, kursusdeltagelse, gruppearbejde, øvelser, vejledning og eksamen.
Modulaktiviteter (kursusgange m.v.) Kursusgang 1: Grundlæggende Programmings Recap Forelæsning + Praktiske Opgaver <i>Underviser:</i> Walther Jensen Forelæsning vil foregå fysisk på Create hvis der ikke er COVID restriktioner for fremmøde på Universiteterne, ellers vil det være fuldt online.

Gennemgang af grundlæggende programmerings principper: variable, funktioner, arrays, loops og kontrolstrukturer. Det er meningen, at du(eleven) skal gennemgå materiale fra sidste semestre inden undervisningen, så du(eleven) kan identificere mulige videns huller, og vi kan have en informeret diskussion om, hvad der er uklart indtil videre samt efterfølgende stille spørgsmål for at få flere detaljer om disse emner. Undervisningen vil være med spørgsmål og quizzet.

Litteratur

	Pri. lit.	Sec. lit.	Dig. upload
Programming Interactivity 2n Edition: A Designer's Guide to Processing, Arduino, and Openframeworks. " O'Reilly Media, Inc.", 2012.	pp. 23 - 43		Nej
Lecture Notes			Ja

Kursusgang 2 + 3: Funktioner

Forelæsning + Praktiske Opgaver

Underviser: Walther Jensen

Forelæsning vil foregå fysisk på Create hvis der ikke er COVID restriktioner for fremmøde på Universiteterne, ellers vil det være fuldt online.

Basale programmerings konstruktioner: Basal viden om funktioner samt udforske koncepter så som "overloading".

Litteratur

	Pri. lit.	Sec. lit.	Dig. upload
Lecture Notes			Ja
Programming Interactivity 2n Edition: A Designer's Guide to Processing, Arduino, and Openframeworks. " O'Reilly Media, Inc.", 2012.	pp. 43 - 46		Nej

Kursusgang 4: 2D Grafik & Mus og Keyboard input

Forelæsning + Praktiske Opgaver

Underviser: Walther Jensen

Forelæsning vil foregå fysisk på Create hvis der ikke er COVID restriktioner for fremmøde på Universiteterne, ellers vil det være fuldt online.

Introduktion til 2D grafik koncepter og koordinat systemer i forhold til bruger input. Tegning af primitiv grafik, arbejde med former og farver, billeder og simpel billedmanipulation i Processing.

Litteratur

	Pri. lit.	Sec. lit.	Dig. upload
Lecture Notes			Ja
Programming Interactivity 2n Edition: A Designer's Guide to Processing, Arduino, and Openframeworks. " O'Reilly Media, Inc.", 2012.	pp. 55 - 91		Nej

Kursusgang 5: Sensors & Sensor Data

Forelæsning + Praktiske Opgaver

Forelæsning vil foregå fysisk på Create hvis der ikke er COVID restriktioner for fremmøde på Universiteterne, ellers vil det være fuldt online.

Underviser: Walther Jensen

Læsning af sensordata og håndtering af støj: Udjævning, lavpas og højpasfilteralgoritmer.

Litteratur

	Pri. lit.	Sec. lit.	Dig. upload
Lecture Notes			Ja

Kursusgang 6 + 7: Serial Kommunikation: Fysisk + Digital Kommunikation

Forelæsning + Praktiske Opgaver

Forelæsning vil foregå fysisk på Create hvis der ikke er COVID restriktioner for fremmøde på Universiteterne, ellers vil det være fuldt online.

Underviser: Walther Jensen

Grundlæggende koncepter i digital kommunikation: hvad er en protokol?, pakker (header + data), adressering og porte, generering/parsing af serielle byte-strømme. Afsendelse af data fra en Arduino til behandling samt tovejskommunikation mellem Processing og Arduino.

Litteratur

	Pri. lit.	Sec. lit.	Dig. upload
Lecture Notes	10		Ja
Reas, C., & Fry, B. (2014). <i>Processing: a programming handbook for visual designers and artists</i> Second Edition. Mit Press. pp.633-673		40	Nej

Kursusgang 8: Vejrbeskyttelse & Prototyping og organisering

Forelæsning + Diskussion

Forelæsning vil foregå fysisk på Create hvis der ikke er COVID restriktioner for fremmøde på Universiteterne, ellers vil det være fuldt online.

Underviser: Walther Jensen

Dette foredrag vil dække, hvordan man inkluderer elektronik, computere, højttalere osv. I udendørs installationer, mens det beskyttes mod regn, vind og sol. Hvordan kan Perfboards, pcb'er og egnede stik hjælpe med at gøre din prototype mere robust og pålidelig?

Litteratur

	Pri. lit.	Sec. lit.	Dig. upload
Lecture Notes			Ja

<https://learn.sparkfun.com/tutorials/interactive-hanging-led-array/all>

Kursusgang 9 + 10: Workshop: Design en ekspressiv controller

Workshop

Forelæsning vil foregå fysisk på Create hvis der ikke er COVID restriktioner for fremmøde på Universiteterne, ellers vil det være fuldt online.

Underviser: Walther Jensen

I denne workshop vil vi kombinere alle emner, der er diskuteret før ved at designe en fysisk kontrolenhed, der består af en række forskellige sensorer, der er forbundet til Processing ved hjælp af en Arduino.

Litteratur

	Pri. lit.	Sec. lit.	Dig. upload
Lecture Notes			Ja

Eksamen

Skriftlig.

Eksamensform

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.

Bedømmelsesform: bestået/ikke bestået.

ECTS: 5

Censur: Intern prøve

Eksamen skal vise, at den studerende har opfyldt ovennævnte mål.

Modulbeskrivelse

Modultitel, ECTS-angivelse

Kunstens og Teknologiens Historier II
5 ECTS

Placering

2. Semester

Modulansvarlig

Line Marie Bruun Jespersen

Type og sprog

Individuelt arbejde i forhold til fagets aktiviteter.
Dansk

Læringsmål:

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 i

- analysere kunstværker med et historisk fokus inden for 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 i

- 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

Indhold

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.

Omfang og forventet arbejdsindsats

5 ECTS. 1 ECTS = 27,5 timers arbejde. 5 ECTS = 137,5 timers arbejde bestående af forberedelse til kursusgange, kursusdeltagelse, gruppearbejde, øvelser, vejledning og eksamen.

Modulaktiviteter (kursusgange m.v.)**Kursusgang 1: Installationskunst og interaktion****Forelæsning**

Kursets første forelæsning diskuterer forskellige bud på definitioner og begrebsafklaringer af "Installationskunst", samt introducerer til udviklingen af installationskunsten som kunstnerisk genre. Et karakteristisk træk ved installationskunsten er ønsket om at gøre publikum til centrum i værket og at aktivere publikum. Forelæsningen ser nærmere på bevægelsen fra beskuer til deltager og på forskellige måder at inddrage publikum i værket, jvf. teksten "from participation to interaction".

Forelæsningen vil desuden indeholde introduktion og instruktion til de planlagte studenteroplæg, ligesom oplæggene vil blive fordelt mellem de studerende.

Underviser: Line Marie Bruun Jespersen

Online undervisning

Kursusgang 2: Surrealisme, det surrelle og psykoanalysen i kunsten

Forelæsning

Kunstnernes fascination af den menneskelige psyke og især psykoanalyse og det underbevidste er en stor udgør et (af flere) gennemgående tema i det 20. århundredes kunst. Surrealisternes udstilling i Paris i 1938 nævnes desuden ofte som en forløber for installationskunsten. Denne forelæsning tager udgangspunkt i Surrealisternes billedverden og kunstneriske praksis og følger eksempler på senere værker fra det 20. og 21. århundrede der opererer med surrelle virkemidler.

Online undervisning.

Kursusgang 3: Installationskunsten og øget fokus på perceptionsapparatet

Denne forelæsning handler om installationskunstens tematisering af beskuerens tilstedeværelse med en levende aktiv krop i værket. Mange kunstnere i det 20. århundrede interesserer sig for sansesystemet og menneskets oplevelse af verden gennem hele kroppen - og ikke kun gennem øjnene.

Underviser: Line Marie Bruun Jespersen

Online undervisning.

Kursusgang 4+5: Immersive Environments

Et centralt tema i det 20. århundrede er "Immersion": kunstværker eller kunst-oplevelser der opsluger og totalt omslutter beskueren, og måske endda har til formål at bringe beskueren ud af denne verden, give ud-af-kroppen oplevelser eller transportere/omplacere beskueren til hidtil ukendte steder og rumlige oplevelser. Der er blevet arbejdet med Immersion i både installations- og videokunsten i det 20. århundrede, mens VR-teknologi har givet nye muligheder for immersion i de seneste år.

Underviser: Line Marie Bruun Jespersen

Lektion 5 er reserveret til studenteroplæg, der relaterer til temaerne fra de første 4 kursusgange.

1. Kunstner: Allan Kaprow. Tekst: Allan Kaprow: Notes of the Creation of a Total Art (1958) in: Essays on the Blurring of Art and Life. Side .10-12

2. Kunstner: Meret Oppenheim. Tekst: Elisabeth Mansén: Fingertip Knowledge. Meret Oppenheim on the Sense of Touch. In: The Senses and Society. Vol 9. 2014 - Issue 1 (adgang via AUB)

3. Kunstner: Carsten Höller. Tekst: Madeline Schwartzman: *The Gravity of Art: On Carsten Höller's Untitled (Slide)*, 2011 Side 531-543 *Samuel Bianchini og Erik Verhagen: Practicable. From Participation to Interaction in Contemporary Art. MIT Press. 2016*

4. Kunstner: Yayoi Kusama. Tekst: (Louisiana Revy)

5. Kunstner: Pippilotti Rist. Tekst: (Louisiana Revy)

6. Kunstner: Kara Walker. Tekst: <http://www.karawalkerstudio.com/2019> Se især på *Fons Americanus* (2019), *The Katastwóf Karavan* (2018), *A Subtlety* (2014)

Lektion 4+ 5: Fuld online undervisning.

Online undervisning.

Oplæg holdes for hele semesteret via Teams, hvor de studerende også forventes at give feedback til hinanden. De studerende der holder oplæg i lektion 9+10 giver feedback til oplæggene i lektion 5

Kursusgang 6: Kunst- og socialhistorie

Forelæsning + diskussion/debat

Underviser: Line Marie Bruun Jespersen

Forelæsningen handler om den sociale vending i det 20. århundredes kunst; den relationelle æstetik og socialt engageret kunst. Forelæsningen indledes med en generel introduktion til den socialt engagerede og kritiske kunst i det 20. århundrede, og afsluttes med en gruppediskussion af de to artikler af Nicolas Bourriaud og Claire Bishop. Artiklerne præsenterer to standpunkter, to markante holdninger til deltagelse i kunsten. Teksterne bruges som afsæt for en diskussion af deltagelse i kunsten generelt og i forhold til specifikke værker.

Tip til forberedelsen: Læs Bishop: *The Social Turn* og teksten af Bourriaud meget grundigt. I skal være istand til at kunne redegøre for indholdet i begge artikler og indgå i en debat om for og imod deltagelse i kunsten ved hjælp af forfatternes argumenter. Reflekter i øvrigt over hvem af de to forfattere/hvilke af deres argumenter I er mest enige med.

Online undervisning. Diskussionerne om teksterne af Bourriaud og Bishop vil foregå i break-out-rooms, med en kortere fælles opsamling. Det er vigtigt at have læst begge tekster så grundigt at I kan diskutere teksterne med hinanden. Hvis I har problemer med at forstå teksterne, så forbered spørgsmål om det I synes er svært, som I kan prøve at finde svar på iløbet af diskussionen.

Kursusgang 7+8 : Postmodernisme og Dekonstruktion

Forelæsning + gruppediskussioner

Postmodernisme, dekonstruktion, Land art, experiments in/outside the white cube, site-specificity.

Online undervisning.

Gruppearbejde om Krauss' tekst i Break-out-rooms med en kort mundtlig opsamling + aflevering af notetark fra jeres diskussioner.

Lektion 8

Besøg på Kunsten.

Vi besøger Kunsten (Vi mødes på museet: Kong Christians Alle 50) og laver analyseøvelser i udstillingerne *The American Way*, Toyin Ojih Odutola: *Modvægtens teori* og i den faste samling. Liste over øvelser vil blive distribueret inden besøget.

Fysisk undervisning. Om nødvendigt besøger vi Kunsten i mindre grupper/individuel, så vi følger retningslinjerne for forsamlingsforbud etc. Hvis kulturinstitutionerne er lukkede, vil der blive udleveret analyseøvelser af alternative værker, der kan laves online.

Husk at medbringe udprint fra STADS der angiver at du studerer Kunst og Teknologi + ansigtsmaske

Program for mødetidspunkter annonceres i Moodle en uge inden besøget.

Kursusgang 9+10 (4 timer): Popkultur, appropriation og cross-over, situationisme, hacking, intervention,

Forelæsning

En række pop- og avantgardekunstnere i det 20. århundrede tager udgangspunkt i samtidens (populær)kultur, for at kaste lys på hverdagens omgangsformer og værdier og at aktivere publikum til refleksion og/eller kritisk stillingtagen. I denne forelæsning vil vi beskæftige os med kunstneriske strategier som appropriation, hacking, interventioner m.m. som kommentarer til hvad det vil sige at være menneske og kulturen i det 20. og 21. århundrede.

Online undervisning

Underviser: Line Marie Bruun Jespersen

Studenteroplæg:

7. Kunstner: Rafael Lozano-Hemmer. Tekst: Rafael Lozano-Hemmer Interviewed by Alberto Sanchez Balmisa: *Out of Control Practicable*. Side 691-705 *Samuel Bianchini og Erik Verhagen: Practicable. From Participation to Interaction in Contemporary Art*. MIT Press. 2016

8. Kunstnere: HeHe Tekst: HeHe (Helen Evans and Heiko Hansen) Interviewed by Jean-Paul Fourmentraux: *Critical Design: Art and Politics of Public Spaces*. Side 733-747 *Samuel Bianchini*

og Erik Verhagen: *Practicable. From Participation to Interaction in Contemporary Art*. MIT Press. 2016

9. Kunstnere: Blast Theory. Tekst: Matt Adams Interviewed by Frédéric Lesage: Blast Theory: Playing with Publics. Side 705-719 *Samuel Bianchini og Erik Verhagen: Practicable. From Participation to Interaction in Contemporary Art*. MIT Press. 2016

10. Kunstner: Krzysztof Wodiczko. Tekst: Christophe Domino: When Objects Speak in Images: Krzysztof Wodiczko's *Homeless Vehicle Project* as an Instrument of Public Discussion. Side 503-513 *Samuel Bianchini og Erik Verhagen: Practicable. From Participation to Interaction in Contemporary Art*. MIT Press. 2016

11. Kunstner David Rokeby: Tekst: Jean Gagnon: Viewer-Instrumented-Play: *Very Nervous System* by David Rokeby. Side 493-503 *Samuel Bianchini og Erik Verhagen: Practicable. From Participation to Interaction in Contemporary Art*. MIT Press. 2016

Fuld online undervisning. Oplæg holdes for hele semesteret via Teams, hvor de studerende også forventes at give feedback til hinanden. De studerende der holder oplæg i lektion 5 giver feedback til oplæggene i lektion 9+10.

Eksamen

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.

Bedømmelsesform: Bestået/ikke bestået

Censur: Intern prøve

Eksamen skal vise, at den studerende har opfyldt de fastsatte mål.

Hvis en studerende ikke opfylder kravene til aktiv deltagelse, afholdes følgende re-eksamen:

Intern skriftlig eksamen i modulet "Kunstens og teknologiens historier II"

Eksamensform:

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.

Modulbeskrivelse

Modultitel, ECTS-angivelse

Interaktionsdesign inden for Kunst og Teknologi
5 ECTS

<p>Placering</p> <p>2. Semester</p>
<p>Modulansvarlig</p> <p>Anca-Simona Horvath</p>
<p>Type og sprog</p> <p>Gruppearbejde Dansk</p>
<p>Læringsmål: I dette modul skal den studerende opnå:</p> <p>Grundlæggende viden om:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 <p>Færdigheder i at</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 <p>Kompetencer i at</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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
<p>Indhold</p> <p>Dette modul giver en introduktion interaktionsdesign og giver den studerende viden, færdigheder og kompetencer inden for 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.</p> <p>Modulet er tilrettelagt som en række af forelæsninger ledsaget af praktiske øvelser, der kan afvikles som workshops.</p>
<p>Omfang og forventet arbejdsindsats</p> <p>5 ECTS. 1 ECTS = 27,5 timers arbejde. 5 ECTS = 137,5 timers arbejde bestående af forberedelse til kursusgange, kursusdeltagelse, gruppearbejde, øvelser, vejledning og eksamen.</p>

Modulaktiviteter (kursusgange m.v.)

Lecture 1 – Introduction to course, interaction design for art & technology

This first lecture is an introduction to the course and to the concept of interaction in art as well as design. We will also look at the evolution of the meaning of interaction as connected to the evolution of technology in design and the arts.

Lecturer: Anca-Simona Horvath

Teaching format:

If samfund remains closed: digital (MS Teams)

(else) If samfund opens: physical

Literature	Pri. lit. no of p.	Sec. lit. no of p.	Dig. upload
Sharp, H., Preece, J., & Rogers, Y. (2019). Interaction Design-Beyond Human-Computer Interaction, vol. 5. Chapter 1 + 2 (p. 1 – p. 69)	69		No
Noël Carroll (1986) - Art and Interaction <i>The Journal of Aesthetics and Art Criticism</i> , Vol. 45, No. 1, pp. 57-68 https://www.jstor.org/stable/430466?seq=1#metadata_info_tab_contents	12		No

Lecture 2 – Users, citizens, audiences in visual and performing art and in design.

This lecture discusses audiences, users and citizens in design and in the visual and performing arts.

Lecturer: Anca-Simona Horvath

Teaching format:

If samfund remains closed: digital (MS Teams)

(else) If samfund opens: physical

Literature	Pri. lit. no of p.	Sec. lit. no of p.	Dig. upload
Schraffenberger H., van der Heide E. (2012) <i>Interaction Models for Audience-Artwork Interaction: Current State and Future Directions</i> . In: Brooks A.L. (eds) Arts and Technology. ArtsIT 2011. Lecture Notes of the Institute for Computer Sciences, Social Informatics and Telecommunications Engineering, vol 101. Springer, Berlin, Heidelberg. https://doi.org/10.1007/978-3-642-33329-3_15	8		No

Zangwill, N. (1999). Art and Audience. <i>The Journal of Aesthetics and Art Criticism</i> , 57(3), 315-332. https://doi:10.2307/432197	17		No
---	----	--	----

Lecture 3 – Critical design, design fiction, provocation

This lecture introduces critical design as an enactment of critical thinking, design fiction and speculative design and provocation as concepts connected to art and design.

Lecturer: Anca-Simona Horvath

Teaching format:

If samfund remains closed: digital (MS Teams)

(else) If samfund opens: physical

Literature	Pri. lit. no of p.	Sec. lit. no of p.	Dig. upload
Jeffrey Bardzell and Shaowen Bardzell. 2013. <i>What is "critical" about critical design?</i> In Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '13). Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, 3297–3306. DOI: https://doi.org/10.1145/2470654.2466451	9		No
Anthony Dunne, Fiona Raby – <i>Beyond Radical Design?</i> in <i>Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming</i> . 2013, pp. 1-9	9		No
Anthony Dunne, Fiona Raby – <i>Speculative Everything</i> in <i>Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming</i> . 2013, pp. 159 - 189	30		No

Lecture 4 – Feminist, post-colonial, post-human and anti-oppressive HCI. Towards design justice.

In this fourth lecture students will be introduced to issues of gender in interaction design and technology, and theories on post-colonial, post-human and anti-oppressive design.

Teaching format:

If samfund remains closed: digital (MS Teams)

(else) If samfund opens: physical

Lecturer: Anca-Simona Horvath

Literature	Pri. lit. no of p.	Sec. lit. no of p.	Dig. upload

Gayna Williams (2014) <i>Are you sure your software is gender-neutral?</i> In <i>Interactions</i> XXI.1 January - February 2014 Page: 36	26		No
Nicholas Sheep Dalton. 2013. <i>Neurodiversity & HCI</i> . In CHI '13 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems (CHI EA '13). Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, 2295–2304. DOI: https://doi.org/10.1145/2468356.2468752	15		No
Shaowen Bardzell. 2010. <i>Feminist HCI: taking stock and outlining an agenda for design</i> . In Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '10). Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, 1301–1310. DOI: https://doi.org/10.1145/1753326.1753521	9		No
Cynthia Freeland (2001) – <i>Art Theory, a Very Short Introduction: Gender Genius and Guerilla Girls</i> , Oxford University Press, pp. 83-pp.99	16		No

Lecture 5 – Participatory Design, Co-design

In the fifth lecture students will be introduced to the concepts of co-design and participatory design methods.

Lecturer: Anca-Simona Horvath

Teaching format:

If samfund remains closed: digital (MS Teams)

(else) If samfund opens: physical

Literature	Pri. lit. no of p.	Sec. lit. no of p.	Dig. upload
Trischler, J., Pervan, S. J., Kelly, S. J., & Scott, D. R. (2018). The value of codesign: The effect of customer involvement in service design teams. <i>Journal of Service Research</i> , 21(1), 75-100.	26		Yes
Ambe, A. H., Brereton, M., Soro, A., Buys, L., & Roe, P. (2019, May). The adventures of older authors: Exploring futures through co-design fictions. In <i>Proceedings of the 2019 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems</i> (pp. 1-16).	15		Yes

Lecture 6 – Designing with the Body

This lecture introduces the theories around designing with the body, as they are informed by somaesthetics and the primacy of movement.

Lecturer: Anca-Simona Horvath

Teaching format:

If samfund remains closed: digital (MS Teams)

(else) If samfund opens: physical

Literature	Pri. lit. no of p.	Sec. lit. no of p.	Dig. upload
Kristina Höök (2018) - <i>Designing with the Body – Somaesthetic Interaction Design: Why we Need Soma Design</i> The MIT Press, pp. 1 - 25	25		No
Kristina Höök (2018) - <i>Designing with the Body – Somaesthetic Interaction Design: Theoretical Backdrop, the Primacy of Movement and Somaesthetics</i> , The MIT Press, pp. 1 – 26-62	36		No
Kristina Höök (2018) - <i>Designing with the Body – Somaesthetic Interaction Design: Showing, Not Telling, Six First Person Design Encounters</i> , The MIT Press, pp. 1 – 65-82	17		No

Lecture 7 – Prototyping

In this lecture we will look at the reasons and ways of prototyping and how the practice occurs across fields.

Lecturer: Anca-Simona Horvath

Teaching format:

If samfund remains closed: digital (MS Teams)

(else) If samfund opens: physical

Literature	Pri. lit. no of p.	Sec. lit. no of p.	Dig. upload
Youn-Kyung Lim, Erik Stolterman, and Josh Tenenber. 2008. The anatomy of prototypes: Prototypes as filters, prototypes as manifestations of design ideas. <i>ACM Trans. Comput.-Hum. Interact.</i> 15, 2, Article 7 (July 2008), 27 pages. DOI: https://doi.org/10.1145/1375761.1375762	27		No
Sharp, H., Preece, J., & Rogers, Y. (2019). <i>Interaction Design-Beyond Human-Computer Interaction</i> , vol. 5. Chapter 12 (p. 421 – p. 471)		50	No

Lecture 8 - Evaluation methods

This lecture will introduce evaluation methods for artworks and interactive installation drawing from theories in human computer interaction.

Lecturer: Anca-Simona Horvath

Teaching format:

If samfund remains closed: digital (MS Teams)

(else) If samfund opens: physical

Literature	Pri. lit. no of p.	Sec. lit. no of p.	Dig. upload
Jonathan Lazar, Jinjuan Heidi Feng, Harry Hochheiser (2017)- <i>Chapter 13 - Measuring the human in Research Methods in Human Computer Interaction (Second Edition)</i> , Morgan Kaufmann, pp. 369-409	40		No
Alt, F., Schneegaß, S., Schmidt, A., Müller, J., & Memarovic, N. (2012, June). How to evaluate public displays. In <i>Proceedings of the 2012 International Symposium on Pervasive Displays</i> (p. 17). ACM.	6		No

Lecture 9 – Experiment design and analysis

In this lecture the students will be introduced into basic experimental design practices and how the data can be analyzed.

Lecturer: Anca-Simona Horvath

Teaching format:

If samfund remains closed: digital (MS Teams)

(else) If samfund opens: physical

Literature	Pri. lit. no of p.	Sec. lit. no of p.	Dig. upload
Sharp, H., Preece, J., & Rogers, Y. (2019). <i>Interaction Design- Beyond Human-Computer Interaction</i> , vol. 5. Chapter 10 (p. 349 – p 385) & 16 (p. 549 – p. 581)	42		No
Neil Collins (2020) <i>Art Evaluation: How to Appreciate Art?</i> http://www.visual-arts-cork.com/art-evaluation.htm#evaluation	7		link
Neuroesthetics and creativity - https://www.neuroaestheticsandcreativity.net/	yes		link

Lecture 10 – Workshop interaction study connected to semester project

The last lecture will bring the focus on applying the learned theories on the semester project. More specifically, we will use the object created in the digital representation 1 course as a

prototype placed in a public space to study interaction and affordances and use what we learn to inform the setup for the final installation.

Teaching format:

If samfund remains closed: digital (MS Teams)

(else) If samfund opens: physical

Eksamen

Skriftlig intern prøve.

Aflevering: Individuelt

Omfang: Det skriftlige arbejde må ikke overstige 5 sider.

Bedømmelsesform: bestået/ikke bestået.