

Semesterbeskrivelse for uddannelser ved Aalborg Universitet

Kunst og Teknologi Semesterplan 4. semester F22

Oplysninger om semestret

Studienævn: Kunst, Sundhed og Teknologi

Studieordning: Studieordning for bacheloruddannelsen I Kunst og Teknologi, 2020:

<https://studieordninger.aau.dk/2022/32/3115>

Semesterets temaramme

Sustainable Places and Interactive Spaces

This semester's theme of Sustainable Places and Interactive Spaces will be explored through the creation of a collective exhibition of interactive installations. The design of each installation must target active or embodied participation by the audience through the use of mechanical or electronic technologies. Through either the interaction or aesthetic expression of each installation, students must highlight contributions (or not) to sustainability with respect to one of the UN's 17 Sustainable Development Goals¹. Example goals include no poverty, gender equality, and climate action, among others. Participant interactions with each installation must be evaluated through a combination of qualitative and quantitative methods with respect to some targeted user group.

In connection with the exhibition, students will be asked to secure a location and space, adhere to policies governing use of this space, and ensure that the site is returned to its original state following the exhibition. In order that this process is followed, a student-led committee will be created, with the coordinator acting as the mediator in communications, and the students acting as the responsible party for stakeholders.

¹ <https://www.un.org/sustainabledevelopment/sustainable-development-goals/>

Semesterets organisering og forløb

Students will be divided into groups of four to six individuals. Each group will work in close communication with their respective supervisor on a single project with the goal of creating an interactive installation. As part of their installation, each group is required to create a poster detailing the relevance of the project to the semester theme and the research being undertaken.

Student project reports must clearly present the motivation, design, implementation, and evaluation of the created installation. The structure of the report should include the information contained in the following sections:

ABSTRACT

A paragraph summarizing the main aspects of the project—context, problem, method, results, and insights.

INTRODUCTION

Provide the context of the project. What is the motivation for investigating this area?

PROBLEM STATEMENT

Concisely state the problem explored in the project. It is also possible to provide a hypothesis to be supported or rejected through one or more experiments.

BACKGROUND

This section contains all previous work related to the project and is an important aspect of any type of research. Identify previous related contributions and note both the importance and shortcomings of each in relation to the project work. Always reference reputable sources (i.e., peer-reviewed journals and books) and, when possible, primary sources (i.e., the original author of the work) to avoid misinformation.

DESIGN METHODS

What specific academic and artistic methods are employed in this project? How will the interactions and the problem statement or hypothesis be tested? Identify at least one qualitative and one quantitative method in addition to the artistic methods used.

IMPLEMENTATION

How was the final work developed and constructed? Include overall system diagrams, floor plans, scenic designs, renderings, illustrations and other supporting evidence for the installation and exhibition. Detail the most important aspects of the implementation and place any other material in the appendix. Ideally, a reader should be able to re-create the artifact based on the information in this section.

ANALYSIS

Was the project successful? Support this with experimental data. If there was a hypothesis, do the experimental observations support or reject it?

FUTURE WORK

Is there anything that could have been done better? How? If this project were to be developed further, what should be done next?

CONCLUSION

This is not simply a summary of what has been done in the project, but should make connections to all aspects of the work and synthesize new insights. What can others learn from this research?

REFERENCES

List of references following the APA referencing style.

APPENDIX

Include all data here obtained during the project. This can include, for example, experimentation/observation logs, transcriptions of interviews, survey data, and source code. Note that the main text can reference the information in this section.

All figures, tables, and images in the report must be labeled with an explicit description and referred to in the main text. Students are also required to make a video documenting the final artifact and hand it in with the report.

All material in the report that is not the original creation of the students must be properly acknowledged using the APA referencing style. Failure to do so will be considered plagiarism and will lead to immediate failure and possibly also expulsion from the program.

Semesterkoordinator og sekretær

Semesterkoordinator: Brian Bemman

Sekretær: Elsebeth Bækgaard

Modultitel, ECTS-angivelse

Interaktionsrum i Kunst og Teknologi
15 ECTS

Placering

4. Semester

Modulansvarlig

XX

Type og sprog

Projektarbejde i grupper
Engelsk

Læringsmål:

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

I dette modul skal den studerende opnå:

Grundlæggende viden om

- skabelse af interaktive rum og installationer, der fremmer kropsliggjort interaktion og forståelsen af det pågældende sted
- teknologier, der understøtter interaktion og aktiv deltagelse, målrettet bestemte brugergrupper
- mekaniske og elektroniske teknologier, der kan bruges til at skabe oplevelser og interaktion

- kvalitative og kvantitative metoder og værktøjer til behandling af auditiv, taktil og visuel information, der skal støtte deltagernes interaktion med installationen.

Færdigheder i at

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

Kompetencer i at

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

Indhold

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

Omfang og forventet arbejdsindsats

15 ECTS. 1 ECTS = 27,5 timers arbejde. 20 ECTS = 550 timers arbejde bestående af forberedelse til kursusgange, kursusdeltagelse, gruppearbejde, øvelser, vejledning og eksamen.

<p>Modulaktiviteter (kursusgange m.v.)</p> <p>SE I MOODLE</p>
<p>Eksamen</p> <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. Projektexamen vil også omfatte andre emner fra modulfagene.</p> <p>Eksamensform:</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> <p>Bedømmelsesform: 7-trins skala</p> <p>Censur: Ekstern prøve.</p>

<p>Modultitel, ECTS-angivelse</p> <p>Kunst og Kontekst II 5 ECTS</p>
<p>Placering</p> <p>4. Semester</p>
<p>Modulansvarlig</p> <p>XX</p>
<p>Type og sprog</p> <p>Individuelt arbejde i forhold til fagets aktiviteter Engelsk</p>
<p>Læringsmål:</p> <p>I dette modul skal den studerende opnå:</p> <p>Grundlæggende viden om</p> <ul style="list-style-type: none"> • medieteori og mediekunstteori

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

Færdigheder 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 i at

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

Indhold

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.

Omfang og forventet arbejdsindsats

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

Modulaktiviteter (kursusgange m.v.)

SE I MOODLE

Eksamen

Skriftlig. Intern prøve.

Aflevering: Individuelt.

Eksamen er en bunden opgave af syv dages varighed. Opgaven bedømmes af eksaminator og en intern medbedømmer efter 7-trinsskalaen.

Omfang: Det skriftlige arbejde må ikke overstige 10 sider.

<p>Modultitel, ECTS-angivelse</p> <p>Internationalt samarbejde 5 ECTS</p>
<p>Placering</p> <p>4. Semester</p>
<p>Modulansvarlig</p> <p>XX</p>
<p>Type og sprog</p> <p>Grupperarbejde i forhold til fagets aktiviteter og seminarer. Engelsk</p>
<p>Læringsmål: I dette modul skal den studerende opnå:</p> <p>Grundlæggende viden om</p> <ul style="list-style-type: none"> • teorier og metoder for samarbejde og netværkskreativitet • globaliseringens indvirkning på mediekunst • teknologiske betingelser og løsninger for samarbejde • samarbejdsrelationer i projektarbejdet i internationale sammenhænge <p>Færdigheder i at</p> <ul style="list-style-type: none"> • skabe konceptuelle og tekniske rammer for samarbejde • udvikle formater for samarbejde på baggrund af eksisterende metoder på området. <p>Kompetencer i at</p> <ul style="list-style-type: none"> • analysere eksisterende betingelser for samarbejde, herunder analyse af brugergrupper og deltagende institutioner • overveje aktuelle kulturhistoriske og medieteknologiske forhold og mulige løsninger på internationalt samarbejde.
<p>Indhold</p> <p>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.</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>
<p>Modulaktiviteter (kursusgange m.v.)</p>

SE I MOODLE

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.

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

Intern skriftlig eksamen i modulet "Internationalt samarbejde"

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.

Bedømmelsesform: bestået/ikke bestået