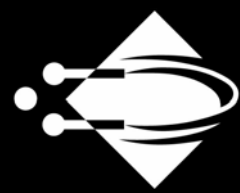


Eksamen & opsummering

Social software: Design & implementering
6. december



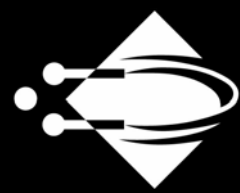
I dag...

Ca. 50 minutter: Om eksamen

Pause

Ca. 50 minutter: Opsummering & spørgsmål

Øvelser: Vejledning, mine grupper



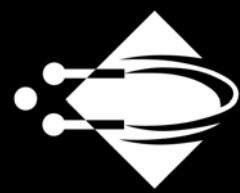
13.00 Kæledyr

13.40 Facebook

14.20 Folkekirkenes Nødhjælp

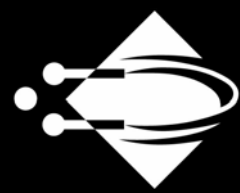
14.40 Interkulturel

(her)



Eksamensform

1. Gruppen har 10 minutter til en fælles præsentation
2. Derefter er der 20 minutters individuel eksamination
3. Og endelig 5-10 minutters votering + feedback



1. Præsentation

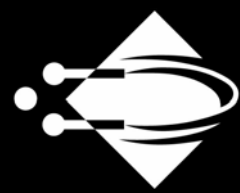
Gerne powerpoint e.l.

Ingen spørgsmål fra os

Nyt materiale er ok - men hovedpointer fra projektet er også fint

Det er max 10 minutter – og vi afbryder jer

Prøv at sige noget alle sammen, gerne et felt hver

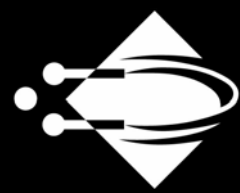


2. Individuel eksamen

Dialog – vi skal nok starte med spørgsmål

Vi spørger både til projekt og kursus

Men når vi spørger til kurset, er det normalt med udgangspunkt i jeres projekt



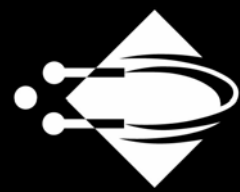
3. Votering/feedback

Ny karakterskala

Karakteren gives ud fra "en samlet vurdering" af opgave og kursus

I får som udgangspunkt 12 :-)

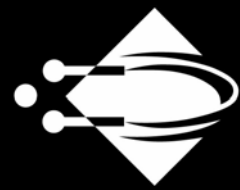
Målbeskrivelse



Målbekrivelse (kursus)

Den studerende forventes til eksamen at:

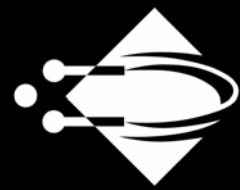
- * Have identificeret en problemstilling og adresseret den med et social software-koncept. Herunder have arbejdet bevidst brugercentreret og akademisk reflekterende i designprocessen.
- * Vise et operationelt kendskab til og overblik over de tekniske og sociale aspekter af social software.
- * Kunne identificere væsentlige problemstillinger med overvejelser om metodevalg og mulige forskningsprojekter.
- * Kunne diskutere, tematisere og perspektivere fænomener inden for social software i en historisk og kulturel kontekst.



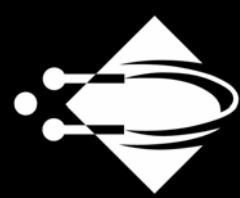
**Generel ITU-målbeskrivelse for
projekter findes online**

Wiki eller her:

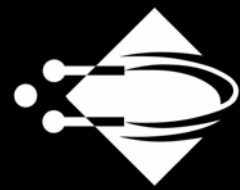
<http://www1.itu.dk/graphics/ITU-library/Intranet/Uddannelse/Eksamen/Project%20and%20thesis%20goal%20descriptions.pdf>



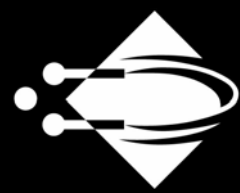
Spørgsmål?



Pause

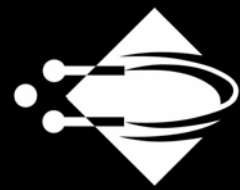


Opsummering

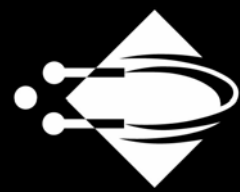


Hvad vi håber, I fik ud af det...

(eller: 28 lektionsgange på 50 minutter)

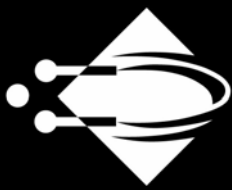


(Tema 0: Introduktion)

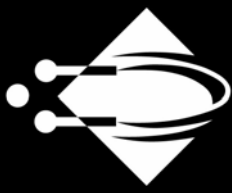


Tema 1

Historisk og kulturel ramme

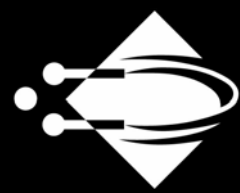


Historisk ramme
Sociologisk/kulturel ramme
Medie-/internetforskning
Terminologi & definitioner



Tema 2

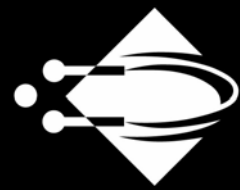
Genrer & eksempler



Genre teori

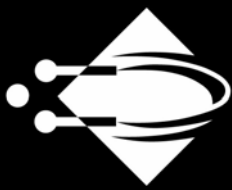
Weblogs, communities, presence, billeddeling,
wikier, folksonomier, kollektiv intelligens ...

XML / RSS / API / ...



Tema 3

Proces, design & konceptudvikling

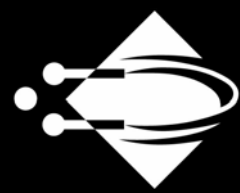


Hvad er design?

Problemorientering og konceptualisering

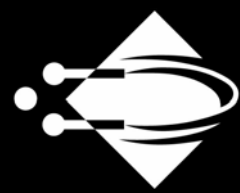
Gruppedynamik og social usability

Proces – sådan designer man...



Tema 4

Kritiske perspektiver og teoretiske vinkler

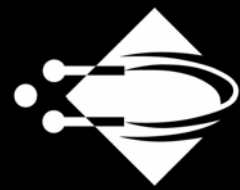


Tillid, troværdighed, den fragmenterede
afsender

Demokratisering (og politik)

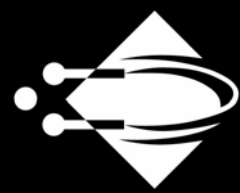
En kritisk optik

Fællesskabs- og community-teori



Tema 5

Alternative vinkler

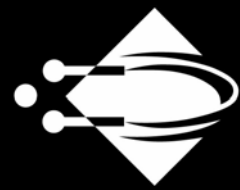


Musik og remix-kultur

Ophavsret

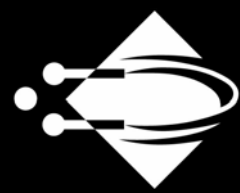
Selvfremsstilling

Store samarbejder



Tema 6

Selvvalgte emner



Mobile medier

Hvordan fungerer det i... en start up, en virksomhed, en politisk organisation