

Præsentation af
kandidaten i
Oplevelsesdesign

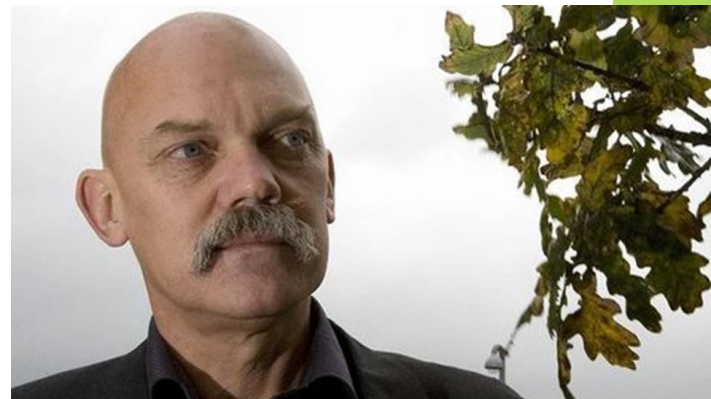
Jens F. Jensen

Professor i Interaktive, Digitale Medier

Leder er Center for Interaktive Digitale Medier & Oplevelsesdesign

Institut for Kommunikation og Psykologi

jensf@hum.aau.dk



Dagsorden

- Hvad er oplevelsesdesign?
- Hvad er oplevelsesteknologier og IT-støttede oplevelser
- Uddannelsens opbygning
- Hvad kan uddannelsen lede til?
- [Videohilsner fra de studerende på Oplevelsesdesign]
- Oplæg fra Johannes Sivesgaard, studerende på Cand. IT i Oplevelsesdesign, årgang 2021
- Q&A

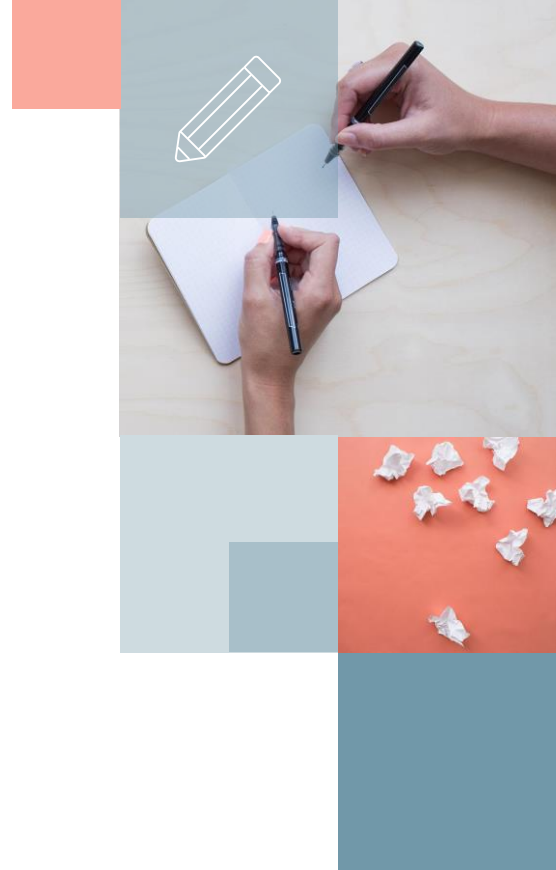




1. Hvad er oplevelsesdesign?

Hvad er oplevelsesdesign?

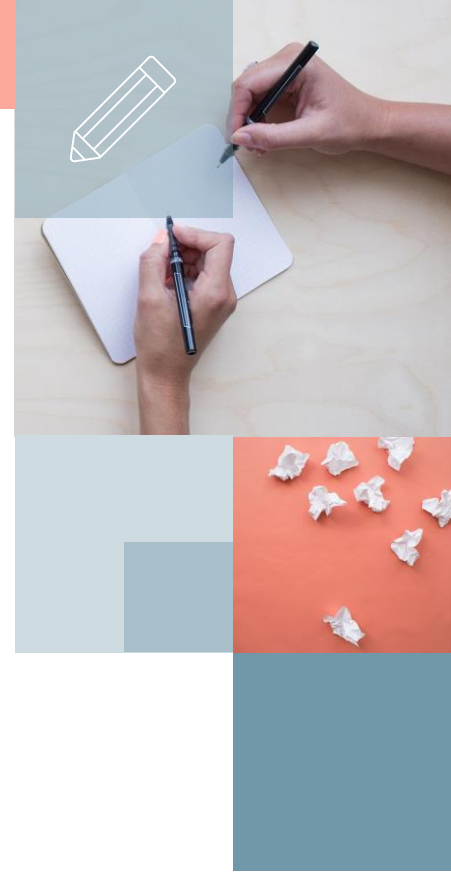
- Oplevelsesdesign sætter fokus på design af digitale teknologier, medier og produkter, der kan understøtte og formidle oplevelser.
- Som oplevelsesdesigner analyserer og vurderer du behov med henblik på at tilrettelægge, designe og realisere digitale oplevelsesprodukter, så de fremmer brugernes muligheder for at få relevante og interessante oplevelser



Oplevelsesdesign

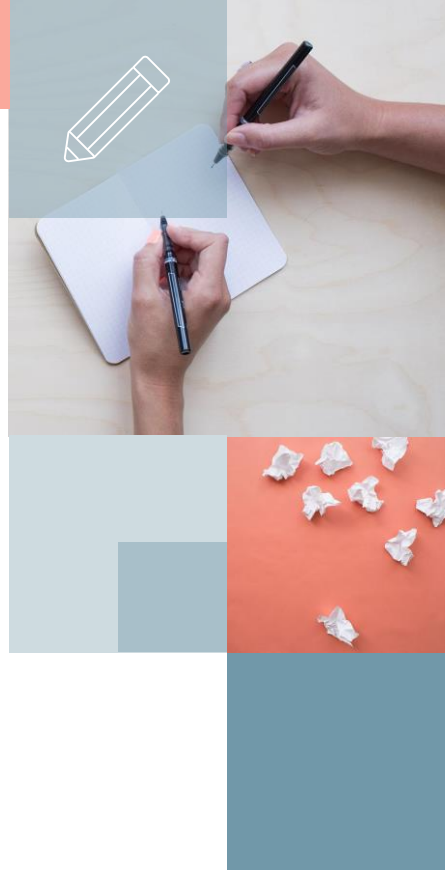
- Hvad er oplevelser?
- Hvad er oplevelsesdesign?
- Hvad er IT-baserede oplevelser?

Cand. IT i Oplevelsesdesign



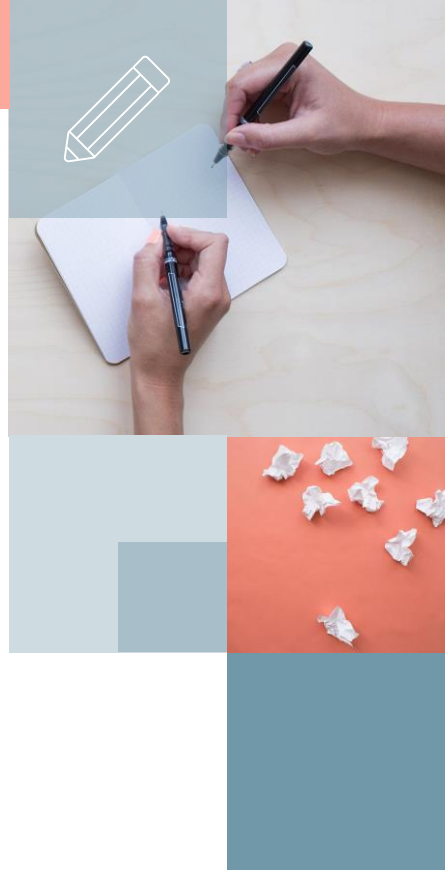
Oplevelsesdesign

- Hvad er oplevelser?
 - ”mindeværdige begivenheder som engagerer mennesker på personlige måder”
 - ”sansebaserede påvirkninger som mennesket får i interaktion med et produkt, en tjeneste, et menneske, en event osv., og som afsætter sig som følelsesmæssige indtryk og/eller meningsfulde erfaringer.



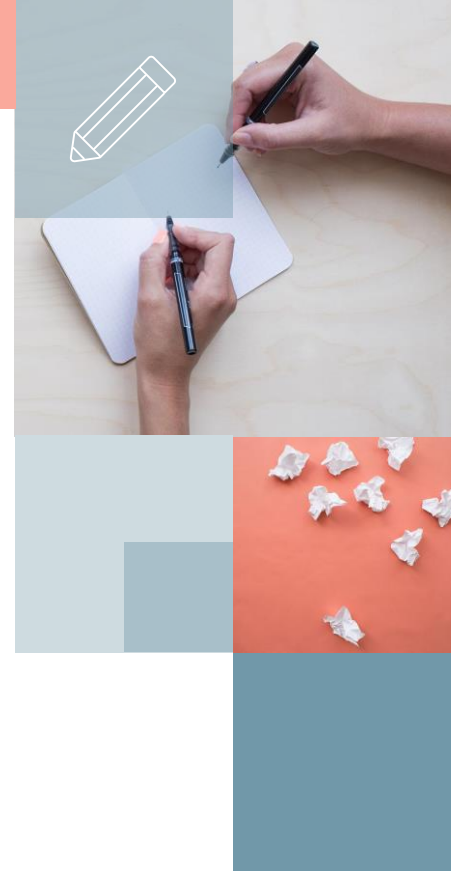
Oplevelsesdesign

- Hvad er oplevelsesdesign?
 - en designpraksis, der designer mod optimale oplevelser
 - en designpraksis, der designer for oplevelser – i form af produkter, tjenester, begivenheder, processer, omgivelser osv. – baseret på overvejelser over den givne brugers eller sociale gruppes behov, ønsker, erfaringer, værdier m.v.



Oplevelsesdesign

- Hvad er oplevelsesteknologier og IT-støttede oplevelser?
 - Digitale teknologier, der frembringer en oplevelse eller understøtter en eksisterende oplevelse



Hvad er Oplevelsesdesign?

Konceptudvikling

Design

Æstetik

Kreativitet

Digital indholdsproduktion

Projektledelse af kreative projekter

Oplevelsesøkonomi

Digitale oplevelsesteknologier

Forholdet mellem oplevelser og teknologi



Hvad er Oplevelsesdesign?

Storytelling

Interaktionsdesign

Brugercentrerede metoder

(User) Experience design

Analyse, design, test og evaluering af oplevelser

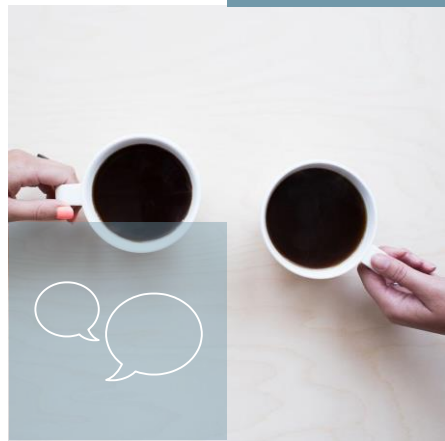
Oplevelsesbaserede forretningsmodeller

Oplevelsesbaseret innovation

Oplevelsesbaseret markedsføring

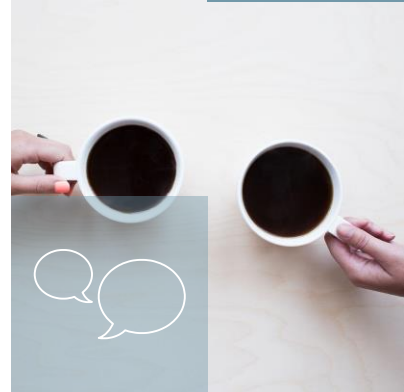
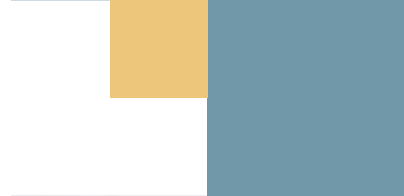
Oplevelsesbaseret kommunikation

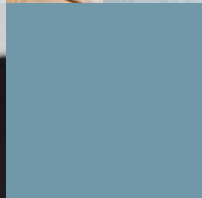
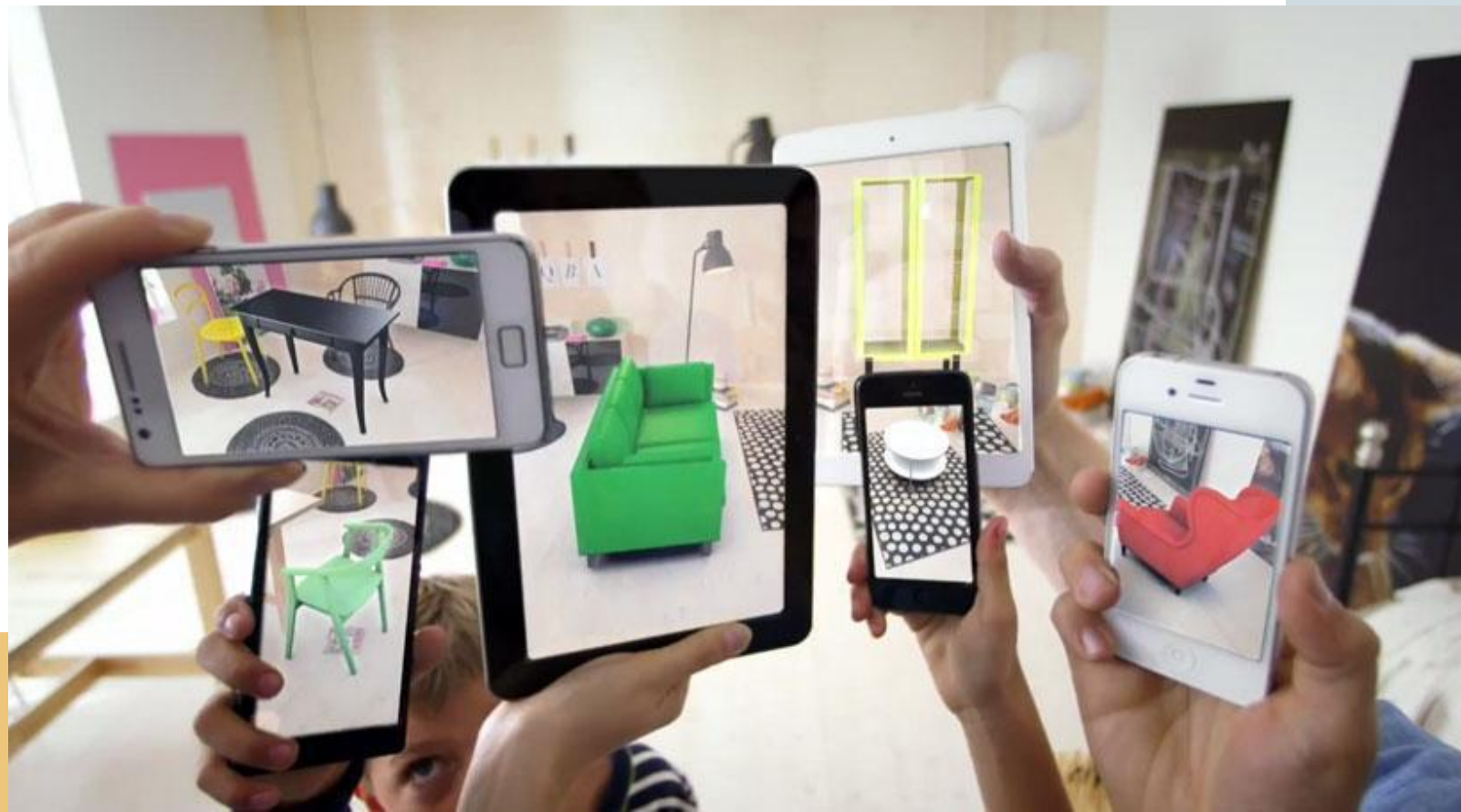
Sociale medier



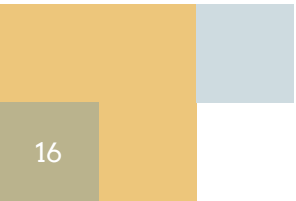
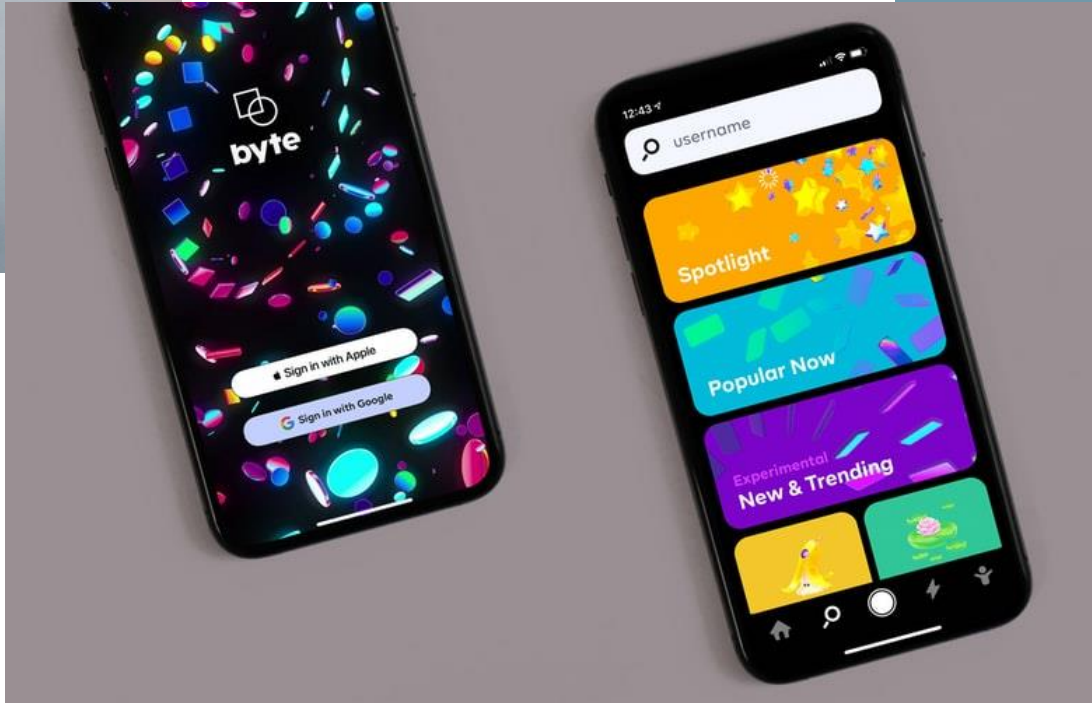


2. Hvad er oplevelsesteknologier og IT-baserede oplevelser?











GearedApp

Home

About

Services

Our Work

Blog

Contact

Careers

MOBILE APP & WEB DEVELOPMENT

Digital development company based in Edinburgh,
Scotland. Our team specialises in delivering brilliant apps
and websites.

Native iOS and Android apps

[View more](#)

Fully mobile responsive design

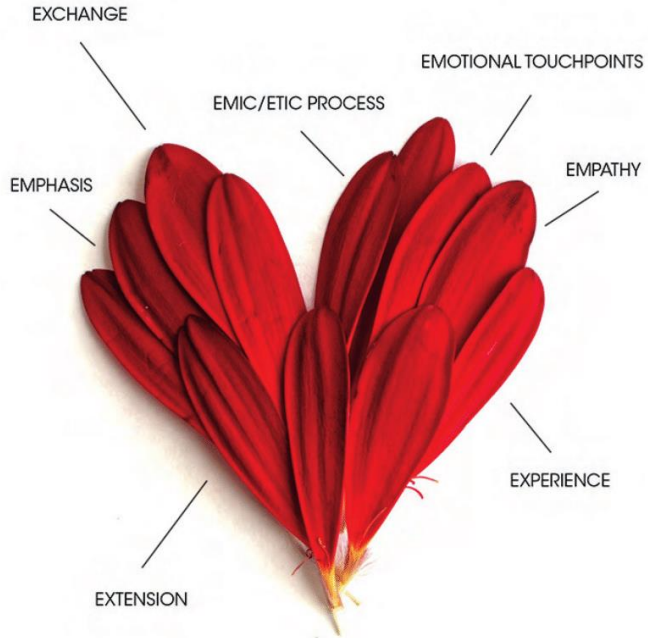
[View more](#)

Let us help prove your concept

[View more](#)

From interface to company brand

[View more](#)

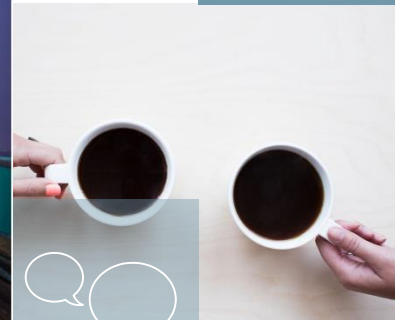


EXPERIENTIAL MARKETING

Consumer Behavior, Customer Experience and The 7Es

WIDED BATAT











3. Uddannelsens opbygning

Kandidatuddannelsens opbygning

Metodologi og designpraksis inden for oplevelsesdesign (studiefagsmodul)	1. semester	10 ECTS-point
Oplevelsesdesign: Fra problem til koncept (projektmodul)	1. semester	10 ECTS-point
Oplevelsesøkonomi, æstetik og oplevelsesteknologier (studiefagsmodul)	1. semester	10 ECTS-point
Oplevelsesdesign: Fra koncept til produkt (projektmodul)	2. semester	20 ECTS-point
Oplevelsesdesign i praksis (projektmodul) Valgmulighed 1 af 3	3. semester	30 ECTS-point
Teoretisk forløb inden for oplevelsesdesign (projektmodul) Valgmulighed 2 af 3	3. semester	30 ECTS-point
Computerspil ved Det Danske Akademi for Digital, Interaktiv Underholdning DADIU) (projektmodul) valgmulighed 3 af 3	3. semester	30 ECTS-point
Kandidatspeciale	4. semester	30 ECTS-point

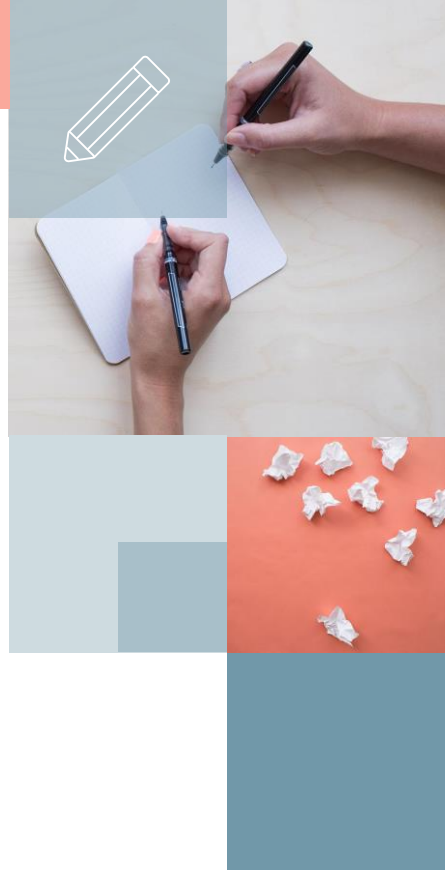
Valgfrie moduler, hvoraf den studerende skal vælge et på 2. semester.

Obligatoriske moduler

Valgfag	2. semester	10 ECTS-point
---------	-------------	---------------

1. semester

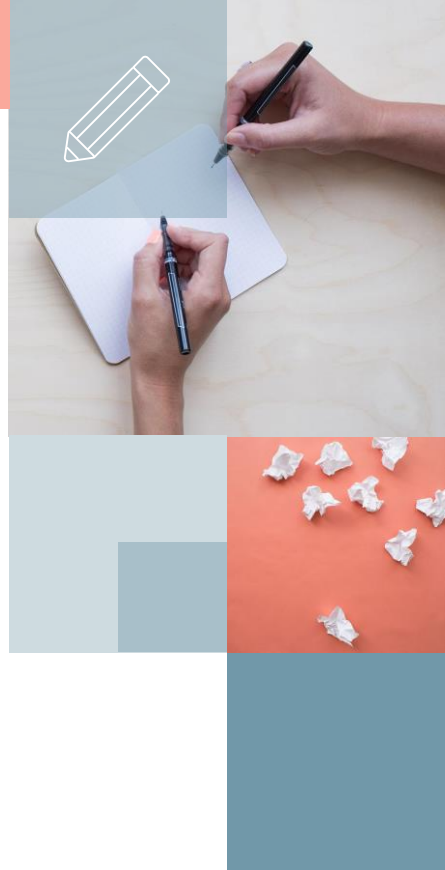
- Oplevelsesdesign: Fra problem til koncept
 - Projektmodul, 10 ECTS
 - Der arbejdes med oplevelsesdesigns tidlige faser, hvor især analyser, empiriske undersøgelser og idéudvikling fører til koncept og konceptfremstillinger.
- Metodologi og designpraksis inden for oplevelsesdesign
 - Studiefagsmodul, 10 ECTS
- Oplevelsesøkonomi, æstetik og oplevelsesteknologier
 - Studiefagsmodul, 10 ECTS



1. semester

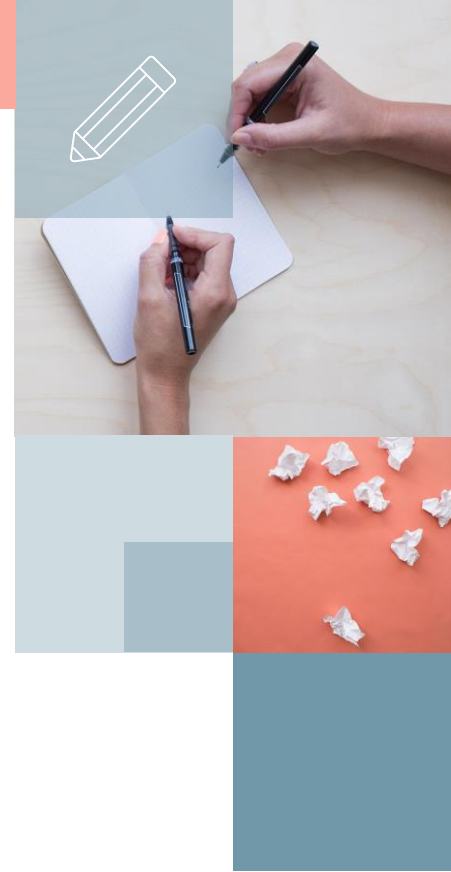
Projektemner inden for "Fra problem til koncept"

- Fugl, fisk eller midt imellem. En akademisk afsøgning af Aalborg Zoo
- Augmented Reality. En digital oplevelse helt ude i skoven
- Reducering af madspild gennem oplevelsesdesign
- FunCenter fulgt til dørs
- Det fællesskabende rum. Oplevelsesdesign i den boligsociale område Herredsvang
- Mission Munkdrup. Værdifuldt grundsalg



2. semester

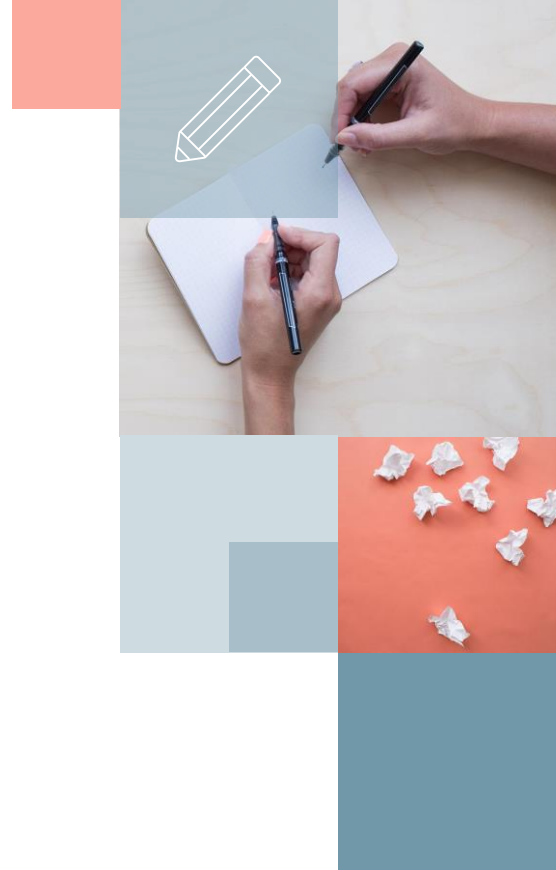
- Oplevelsesdesign: Fra koncept til produkt
 - Projektmodul, 20 ECTS
 - Der arbejdes med oplevelsesdesigns senere faser, hvor viden om forretningsmodeller og organisationsformer, æstetiske redskaber og test af prototyper er grundlaget for produktudvikling.
- Valgfag
 - 10 ECTS



2. semester

- Projektemner inden for: "Fra koncept til produkt".
 - ☐ Regan Vest
 - ☐ Nordkraft events
 - ☐ Digital applikation til Nordsøen Oceanarium
 - ☐ Digital berigelse og viral markedsføring af et storcenter
 - ☐ Interaktivt oplevelseskoncept på Spot Festival
 - ☐ ArtRebels – fra koncept til festival
 - ☐ Digital løsning til turismetjeneste
 - ☐ Auditiv formidling ved Aalborg Bibliotekerne

- ☐ Studietur



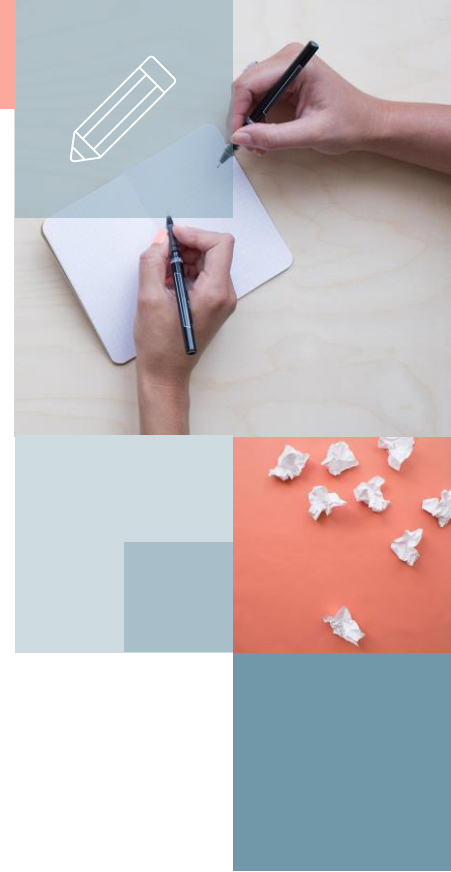
3. semester

- Oplevelsesdesign i praksis
 - Projektmodul, 1 af 3, 30 ECTS
- Teoretisk forløb inden for oplevelsesdesign
 - Projektmodul, 2 af 3, 30 ECTS
- Computerspil ved Det Danske Akademi for Interaktiv Digital Underholdning, DADIU
 - Projektmodul, 3 af 3, 30 ECTS



4. semester

- Kandidatspeciale
 - Projektmodul, 30 ECTS

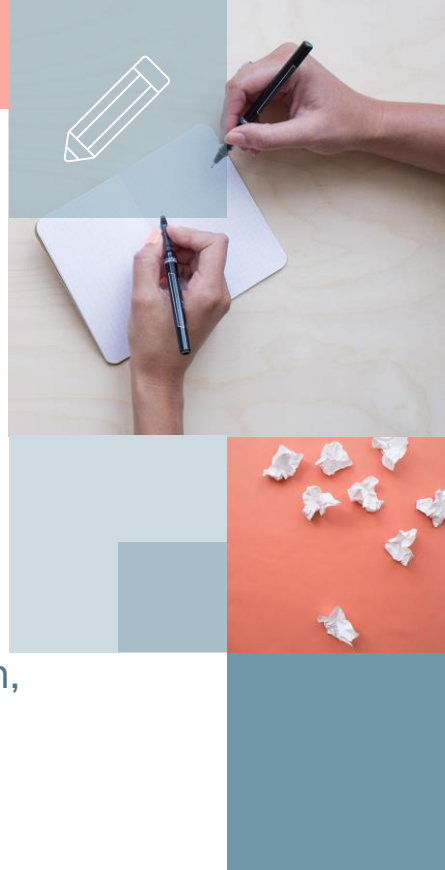




4. Hvad kan uddannelsen lede til

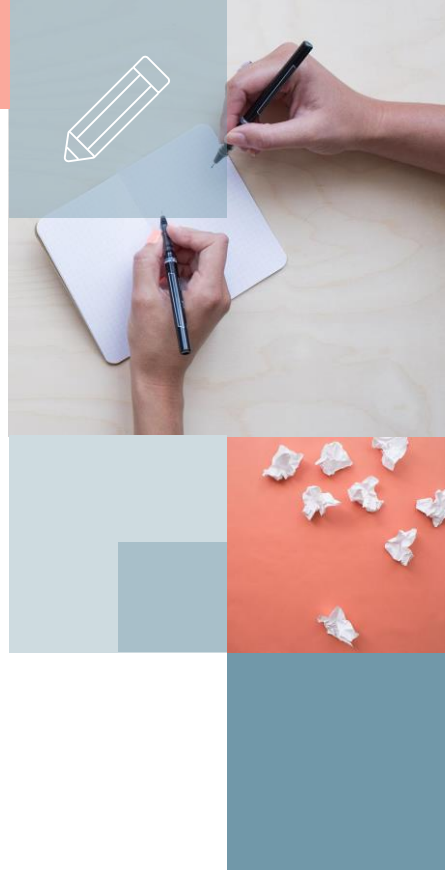
Jobmuligheder

- Oplevelsesdesigner i oplevelsesindustrien
- Oplevelsesdesigner i andre erhverv
- User Experience designer i IT-industrien
- Oplevelsesdesigner i oplevelsescentre/parker
- Oplevelsesdesigner i kulturinstitutioner
- Kreative erhverv / kreative digitale industrier
- Oplevelsesbaseret markedsføring, kommunikation, innovation, forretningsudvikling
- Turistbranchen
- Projektleder
- Iværksætter
- Forsker m.m.

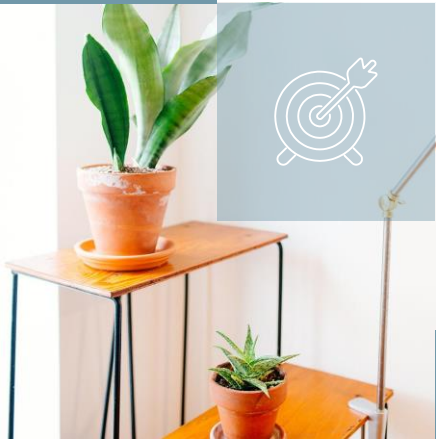


Hvorfor vælge oplevelsesdesign?

- Det skal du, hvis du interesserer dig for design
- Det skal du, hvis du interesserer dig for æstetik og æstetiske udtryksformer
- Det skal du, hvis du kan lide at arbejde kreativt og konstruktivt ...
- ... men også teoretisk, analytisk og kritisk
- Det skal du, hvis du er interesseret i at arbejde med og designe oplevelser



Q & A





Tak for jeres tid!

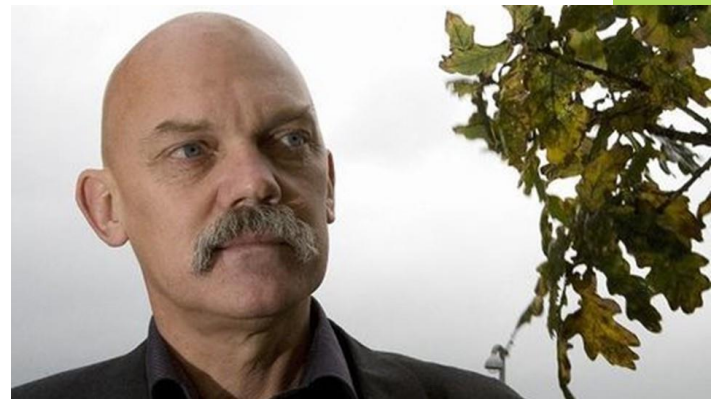
Jens F. Jensen

Professor i Interaktive, Digitale Medier

Leder er Center for Interaktive Digitale Medier & Oplevelsesdesign

Institut for Kommunikation og Psykologi

jensf@hum.aau.dk



Velkommen til Oplevelsesdesign

