

# Designing Human Technologies

---

*Designing Human Technologies* er en satsning på et kreativt forskningsmiljø der er fokuseret på forandring og innovativ nytænkning. Det innovative stammer ofte fra det stærkt tværfaglige perspektiv der er kernen i *Designing Human Technologies*. Satsningsområdet går således på tværs af de fire hovedområder; humaniora, samfundsvidenskab, teknisk videnskab og naturvidenskab, og involverer forskere fra RUC med alle fire perspektiver.

*Designing Human Technologies* er aktualiseret af RUC's nye teknisk-videnskabelige hovedområde og uddannelser i Humanistisk Teknologi, HumTek, med dets tre dimensioner i hhv. design, humanvidenskab og teknologi. Satsningsområdet involverer derfor en række VIP på RUC som ønsker at bidrage til HumTek området gennem et fælles tværfaglig forsknings- og uddannelsesmæssigt samarbejde.

*Designing Human Technologies* er et **design**-orienteret forskningsområde. Det har som formål at være konstruerende (der laves design) og problemløsende i tæt samspil med borgere og brugere (som oplever et behov eller problem). Universitetets særlige bidrag til at indløse dette formål er (1) analysen af problemsituationen, (2) at designe løsninger til udvalgte problemstillinger, bl.a. gennem aktionsforskning, og (3) refleksioner over hvordan designs bruges og indgår i menneskelivet. *Designing Human Technologies* har som det bærende **humane** princip at brugerne, målgruppen og centrale interessenter skal involveres: I etiske og samfundsrelaterede overvejelser, i selve designprocessen, og i verificeringen af, at det konstruerede bidrager til behovsopfyldelse eller problemløsning. *Designing Human Technologies* har et bredt **teknologi**-begreb som omfatter informations- og kommunikationsteknologier (IKT), mobilitetsteknologier, miljø/bæredygtige teknologier, energiteknologier, samt teknologier i forbindelse med performances og oplevelser, bydesign, klimatilpasning mv.

Forskningstilgangen er processuel og partcipatorisk og den involverer samspil mellem forskellige bruger-interesser og designs. Forskningen er empirisk funderet og typisk case- og aktionsforskningsbaseret i samarbejde med offentlige institutioner og private virksomheder. Satsningsområdets særlige styrke ligger i den tværfaglige tilgang, som muliggør indgående forskning i samspil mellem forskellige humane teknologier og de måder mennesker og teknologi integreres. *Human Technologies* er dermed ét begreb, der betegner denne integration. *Designing* er analytisk, konstruerende og reflekterende: Forskningen spørger, hvordan humane teknologier virker og opleves, hvad der kan læres gennem at tage del i design af humane teknologier, og hvordan forskningen kan bidrage til disse processer.

## Formål

*Designing Human Technologies* omfatter en mange forskere og forskningsgrupper som hver for sig er veletablerede, men som også har forskellige netværk, forskningsdomæner, baggrunde, tilgange, og teoriområder.

Formålet er at etablere og styrke en fælles forskningsidentitet på RUC som omfatter alle akademiske ressourcer med interesse for design. Målet er, at *Designing Human*

*Technologies* i 2016 fremstår som RUC's nye særkende og samtidig udgør et af RUC's fyrtårne for tværfaglig forskning.

Satsningsområdet skal skabe optimale rammer for at forskerne kan mødes, udveksle resultater og erfaringer, opbygge samarbejder og gennemføre fælles projekter på tværs af forskningsgrupper og institutter. Strategien er at lade de mange forskellige epistemologiske og ontologiske udgangspunkter, der i dag eksisterer i de etablerede forskningsgrupper på RUC, komme i dialog og lade disse konvergere hvor der er mulighed for at opnå synergieffekter.

Satsningsområdet skal fokusere på forskning, men også have en målrettet sammenhæng og støtte til opbygningen af nye kandidat- og ph.d.-uddannelser rettet mod HumTek området.

## Fokus

Satsningsområdet fokuserer på tre overordnede og samfundsrelaterede problemstillinger/temaer. Fælles for alle tre er en legitim vægtning af det etiske aspekt, hvor forskerne kan ekspliciterer deres begrundelse for – og holdning til – deres forskningsaktiviteter og resultater. To af temaerne henviser til genstandsområder ('Udvikling og design af socio-tekniske systemer' samt 'Æstetik, oplevelse og læring') mens et tema er tværgående ('Design som videnskabelig metode').

### *Problemstilling/tema 1: Udvikling og design af socio-tekniske systemer*

Den teknologiske udvikling har betydet at skellet imellem hvad der er socialt og hvad der er teknologisk i stigende grad er blevet opløst. I dag er det menneskelige og sociale og det materielle og teknologiske indbyrdes forbundet på måder der adskiller sig væsentligt fra hvad der kendetegnede tidligere tiders samfund. Denne tendens kan i dag iagttages indenfor alle samfundsmæssige områder: Organisationsudvikling, udvikling af it-systemer - fx i sundhedssektoren, udvikling af byrum, design af performances, design af museumsoplevelser, udvikling af miljøvenlige alternative teknologier i byggeriet og indenfor transportsektoren m.fl.

Den overordnede og samfundsrelaterede problemstilling, der fokuseres på her, er derfor udvikling og design af socio-tekniske systemer. Formålet er at tilvejebringe forskningsbaseret viden om udvikling og design af nye innovative socio-tekniske systemer på alle de områder, hvor RUC har særlige kompetencer: sundhedsfremme, sundheds-it, miljø/bæredygtig teknologi og vedvarende energiteknologier, i forhold til service-innovationsområdet, i forhold til virksomhedsledelse og netværksbaseret ledelse i det offentlige, i forhold til museer og performances etc. Initiativet tager udgangspunkt i design, udvikling og afprøvning af prototyper og konkrete brugbare løsninger indenfor hvert af områderne i et tæt samarbejde imellem brugere, designere og forskere. Intentionen er således, at der skal arbejdes pro-aktivt og løsningsorienteret. Der vil i den forbindelse blive trukket på aktionsforskning, viden om brugerdrevet innovation og andre samarbejdsorienterede metoder som RUC historisk har udviklet særlige kompetencer i forhold til.

Forskning i udvikling og design af socio-tekniske systemer på RUC har udover ovennævnte følgende karakteristika: Der fokuseres på om en løsning ”virker” snarere end på hvad der er ”sandt” eller ikke ”sandt”. Der fokuseres på kreativt, innovativt ny-design baseret på aktuelle og forestillede teknologiske og sociale muligheder snarere end på, hvordan socio-tekniske systemer indenfor problemløsningsområdet hidtil er blevet konstruerede. Der fokuseres på praktisk tværfaglig problemløsning og forskning i højere grad end monofaglig. Forskningens genstande omfatter design og designprocesser i forbindelse med konstruktion og re-konstruktion af socio-tekniske systemer – og i sin grundform studier af: mennesker, objekter, kontekster, og interaktion imellem disse.

Forskere og forskningsprojekter fra alle RUC’s hovedområder inviteres til at bidrage til opbygningen af forskningsområdet. Kriterierne for deltagelse er: 1. At det forskningsprojekt som en given forsker eller gruppe af forskere har i tankerne har til formål at løse et konkret og praktisk samfundsrelateret problem; 2. at det indebærer konstruktion eller forsøg på konstruktion af et nyt og innovativt socio-teknisk system, der kombinerer såvel teknologiske som sociale elementer på en ny måde; 3. at dette sker i et tæt samarbejde imellem relevante interessenter såsom brugere, lokale forandringsagenter/designere og forskere; 4. at forskeren eller gruppen af forskere forholder sig eksplicit til deres projekt som et design projekt, der har til formål at tilvejebringe generel eller område-/sektorspecifik forskningsbaseret viden om design af socio-tekniske systemer.

### *Problemstilling/tema 2: Æstetik, oplevelse og læring*



Mange emnefelter eller temaer kan forskes i under denne overskrift. Vi foreslår orientering mod de følgende tre overordnede aspekter: Produkt, proces og medier.

- Produkt- og fysiske stedsbaserede oplevelser. *Oplevelser* omfatter events (fx design, erfaringsdannelse, koncertdesign, festival, læringsrum, midlertidig byrum) og andre slags rumligt design (fx oplevelsesdesign, kuratering og museumsformidling). *Produkt* omfatter immaterielle produkter: video, spil, leg, 3D interaktive installationer, software arkitektur. Produkt som aspekt omfatter perspektiver på selve værket/designproduktet, dets æstetiske udformning og udtryk (fx produktets formsprog, narrativitet, stil).
- Proces. Læring som en proces der gør brug af forskellige slags produktioner (af eksempelvis studerende, museumsgæster) med brug af forskellige virtuelle og fysiske teknologiplatforme til lærings spil, læringsrum, e-læringsplatforme osv. Omfatter også kollaborative arbejdsprocesser, dialogisk og iterative designforståelser og designmetodik og betingelser for design som en *kreativ proces* – det at arbejde intenderet (i de-

signproces) mod det uintenderede i konceptudvikling. Erfaringsdannelse og produktive processer anses som integrerede, og understøtter lærings- og formgivningsprocessen.

- **Medie.** Tværmediale kommunikationsmidler og brug af modaliteter, hvor 'affordances' (egenskaber) ved fx rumlig, auditive og visuel kommunikation undersøges. Her lægger vi op til refleksion over hvad valget af medie i designprocesser har af konsekvens for produktet (cf. McLuhans 'the media is the message'), fx hvilken betydning ligger der i den modalitet, man vælger. Mediet er således forstået som et metodisk værktøj i skabelsesprocessen.

Fælles for de tre aspekter er at vi kan rejse en række etiske spørgsmål i forbindelse med brugen af æstetik, oplevelser og læringsdesign. Etik knytter sig også til forskerens rationaler og holdninger til sit fagområde. Oplevelsesgørelse og æstetisering bliver i stigende grad brugt i forhold til bl.a. velfærdsydelse og -processer i samfundet, fx indenfor markedsføring, bruger- og borgerinddragelse, i politiske kampanjer etc. Etiske spørgsmål knytter sig fx til grænserne for at designe sanselige oplevelser og produkter. Et kritisk perspektiv vil undersøge hvor grænserne går for æstetiseringen og oplevelsessamfundet. Et mere affirmativt perspektiv vil se på, hvordan æstetisk design kan forbedre samfundet, fx ved at åbne og imødekomme sanselige og kreative aspekter ved hverdagslivet, eller ved at gøre kommunikation, processer og velfærdssystemet mere human.

### *Problemstilling/tema 3: Design som videnskabelig metode*

Alle kan designe, men hvordan kan man designe på en videnskabelig måde? Som udgangspunkt handler design som videnskabelig metode om det at designe noget for at lære og skabe ny viden. Hvad skal der til af retningslinjer, forskrifter eller eksempler for at vi kan tale om design som videnskabelig metode på linje med andre videnskabelige metoder? Har gentagbarhed, forudsigelighed, sporbarhed og målbarhed samme vægt og betydning når man designer for fremtiden, frem for at studere nutiden? Fokusområdet vil studere og udvikle design som videnskabelig måde:

- *Eksplorativt*, ved at beskrive og sammenstille en række forskellige videnskabelige metoder inden for området. Her spiller bogprojektet *Situated Design Methods* en central rolle (se nedenfor).
- *Analytisk*, gennem studier af hvordan designere (og professionelle der arbejder med "at designe" dvs. både professionelle designere, kunstnere/kunsthåndværkere, udøvere af eksperimentelle metoder, fx historikere/arkæologer) kan give viden om systematik i forhold til designprocessen og dennes centrale momenter af iteration, abstraktion og evaluering.
- *Proaktivt*, hvor projekter under satsningsområdet gennem aktionsforskning udvikler og afprøver metodiske tilgange og derigennem stiller skarpt på 'research-through-design' indenfor forskellige domæner. Projekter under problemstilling/tema 1 vil typisk kunne bidrage hertil.

Vi forestiller os ikke, at vi når frem til en bestemt "køgebogs-agtig" metode. Der er snarere tale om en metodologi (engelsk: 'methodology'), altså læren om alle de konkrete metoder og fremgangsmåder der kan falde inden for rammerne af design som videnskabelig metode. En sådan metodologi vil utvivlsomt have nogle meta-karakteristika. Eksempelvis *iteration*, fordi man meget sjældent – aldrig? – kan desig-

ne noget rigtigt første gang. Eksempelvis *abstraktion*, fordi den konkrete designinstans sjældent er interessant for andre end de lige netop involverede. Og eksempelvis *evaluering*, fordi det først er når et design evalueres at man registrere hvorvidt det knytter sig til løsningen af et problem eller opfyldelsen af et behov.

Design som videnskabelig metode kan studeres på mange måder. Man kan eksempelvis studere hvordan designvidenskab bedrives; hvilken metode eller konkrete teknikker anvendes? Her kan denne problemstilling/tema nemt kobles med de to andre temaer, eksempelvis hvilken metode der anvendes til socio-teknisk design.

En anden måde at studere designvidenskab er selv at beskrive en metode, og så prøve den af og evaluere resultatet. En sådan evaluering kan både ske i laboratoriet f.eks. ved at lade to grupper løse samme problem, men kun en med adgang til den ny metode. Eller det kan ske naturalistisk med rigtige brugere, rigtige problemer og i den rigtige kontekst.

Kontekst er i øvrigt et centralt begreb i relation til design som videnskabelig metode. Mange har påpeget at en metode næppe kan bruges i alle situationer. Der er behov for noget situeret, dvs. noget der på passende vis tager højde for situationen. Enten ved at gøre metoden situationsbestemt, eller ved at tillade at stoppe op undervejs, tage bestik af situationen, og lægge ”kursen” (metode-anvendelsen) derefter.

Endelig kan forskere fra RUC selv designe ting på videnskabelig vis. F.eks. en ny ”oplevelsescylinder” til et museum. Det vil være en tredje form for forskning i design som videnskabelig metode.

## Status for plan og aktiviteter

Satsningsområdet starter formelt som RUC-satsningsområde i 2013, men er i 2012 opstartet som satsningsområde for hhv. CBIT og ENSPAC. Der er i 2012 arbejdet med 6 hovedaktiviteter:

### *1. Revision af beskrivelse, fokus, milepæle og budget*

Der har i 2012 været afholdt 5 møder med styregruppen, og 3 med referencegruppen. Et seminar for alle satsningsområdets deltagere blev afholdt d. 27. november.

Beskrivelsen af satsningsområdet udgøres af dette dokument som godkendes på møde med styregruppen d. 21. februar 2013.

### *2. Organisering*

Der er blevet nedsat en ledelse og referencegruppe for satsningsområdet:

Leder: Jesper Simonsen (CBIT)

Viceleder: Michael Haldrup (ENSPAC)

Referencegruppe:

- Jonas Larsen (ENSPAC/MOSPUS)
- Thomas Budde Christensen (ENSPAC/METRIK)
- Erling Jelsøe (ENSPAC/SUNDFREM)
- Jan Pries-Heje (CBIT/UDI)

- John Scheuer (CBIT/VFL)
- Lisbeth Frølund (CBIT/KPC)
- Sara Malou Strandvad (CBIT/VISPER)

### **3. Interne seminarer**

Der har jævnligt (4 gange/semester) været afholdt studiekredse hvor forskere fra RUC og inviterede internationale gæster har holdt oplæg.

### **4. Bogprojekt**

Bogprojektet er en opfølgning på bogen *Design Research: Synergies from Interdisciplinary Perspectives*, Routledge, 2010.

Titlen på den nye bog er: *Situated Design Methods*. Der er indkommet ikke mindre end 30 abstracts til kapitler fra 40 forfattere. Det viser en flot interesse i at bidrage til metodisk orienteret litteratur som de studerende på HumTek kraftigt efterspørger. 21 bidrag er foreløbig blevet udvalgt som basis for skrivning af bogen.

Der er afholdt et todages seminar på Søminen d. 24. og 25. oktober 2012 hvor udkast til bogen og dens kapitler er blevet reviewet.

Bogen vil i høj grad kunne demonstrere RUC's karakteristiske forskning på området. Bogen planlægges opdelt i fire dele under overskrifterne: Methods for Projects; Methods for Collaborative Processes; Methods for Aesthetic Experiences; Methods for Sustainability.

Planen fremover er:

- 15.03.2013: Deadline for fulde kapitler
- 17.-18.04.2013: Sømineseminar II
- 01.06.2013: Deadline for reviderede kapitler
- Januar 2014: Udgivelse

### **5. International conference**

RUC/CBIT afholdt d. 12-16. august *The 12th biennial Participatory Design Conference (PDC'2012)*. Konferencen havde rekordstor tilslutning med 225 deltagere fra 25 lande.

I forbindelse med konferencen blev der udgivet en ny international håndbog i Participatory Design (Routledge International Handbook of Participatory Design), et special issue af om Participatory Design (MIT Press Journal: Design Issues), og RUC lancerede en ny verdensportal ([pdcproceedings.org](http://pdcproceedings.org)) med adgang og fritekstsøgning til al forskning publiceret fra Participatory Design konferencerne siden grundlæggelsen i 1990.

### **6. Ph.d.-netværk**

Der er blevet lavet to ansøgninger (til hhv. Nordisk Kulturfond og Clara Lachmans fond) om støtte til etablering af et nordisk ph.d.-netværk i design som dog begge fik afslag. Processen har samlet forskere fra Danmark, Norge, Sverige og Finland og blev

fulgt op af et møde på Malmö Högskola og et møde på PDC'2012 konferencen. Planen er et lave nye ansøgninger for at skaffe midler til etablering af et nordisk ph.d.-netværk inden for design.

Der afholdes et indledende kombineret netværksmøde og ph.d.-seminar på Söminen d. 26.-28. maj 2013.

## Milepæle med budget for rektorbevillingen

Satsningsområdet planlægger milepæle som beskrevet i skemaet nedenfor. Målbare resultater for milepælene fremgår af bullet-list i venstre søjle, virkemidler og aktiviteter af midterste søjle og et anslået budget i højre søjle.

Ud over rektorbevillingen på 3 millioner kr. (Sted nummer: 3191) bidrager

- ENSPAC med 750.000 kr. til satsningsområdet i form af forskningsbidrag fra forskere ansat på ENSPAC.
- CBIT med 750.000 kr. (Sted nummer: 1101) som administreres særskilt som bevilling fortrinsvis til CBIT-ansatte.

Milepæl	Virkemidler	Budget
<p><b>Milepæl 1</b></p> <p>RUC-center i Designing Human Technologies</p> <p>Institutionalisering af satsningsområdet så det er bæredygtigt også efter 2016</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Center organiseret og bemanded ultimo 2015</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Regelmæssig afholdelse af studie-kredse, seminarer og lokale konferencer til gensidig synergi, samarbejde og fælles identitetsopbygning</li> <li>• Organisering af ledelse og administrativ bistand</li> <li>• Oprettelse af et Advisory Board m. 2-6 internationale deltagere, der mødes på RUC 1-2 gange/år mhp. diskussion og review af strategiske forsknings- og uddannelses tiltag</li> <li>• Udvikling af Designing Human Technologies forskningsprofil</li> </ul>	<p>50.000/år</p> <p>150.000 i alt</p>
<p><b>Milepæl 2</b></p> <p>Forskeruddannelsesforløb inden for Designing Human Technologies på RUC etableret</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tværinstitutionelt (RUC) ph.d. kursus oprettet</li> <li>• Nordisk ph.d.-netværk etableret</li> <li>• Nordisk ph.d. kursus i design opstartet og afholdt på RUC/Søminen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Oprettelse af tværinstitutionelt ph.d. kursus i regi af Roskilde Graduate Schools. Kurset udbydes internationalt hvert år fremover</li> <li>• Udvidet ph.d.-samarbejde og udvikling (og afholdelse) af ph.d. tilbud via samarbejde med internationale partnere</li> <li>• Møder, rejser og seminarer ift. planlægning; afholdelse af initiale phd-kurser på Søminen</li> </ul>	<p>75.000/år</p> <p>225.000 i alt</p>
<p><b>Milepæl 3</b></p> <p>Projekter på tværs af eksisterende forskningsgrupper og institutter</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Projektstøtte, fx til rejser, seminarer, konferencer, layout og trykning af bøger, udstyr, hjælp<sup>1</sup> til specifikke opgaver (fx programmering- og udviklingsbistand, interviews,</li> </ul>	<p>600.000/år</p> <p>1.800.000 i alt</p>

<sup>1</sup> Hjælp = Begrænset ansættelse af student, forskningsassistent og/eller videnskabelig assistent.



<ul style="list-style-type: none"> <li>• Min. 4 projekter gennemført</li> </ul>	transkribering mv.), udgifter til at invitere gæster, mv.	
<b>Milepæl 4</b> Profilering internt/eksternt <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aktivt website som alle deltagerer løbende bidrager med indhold til</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Timer til studenter/ph.d. til design/layout af websider, indhentning af indhold fra satsningsdeltagere, løbende opdatering af websider</li> <li>• Organisering af løbende indholdsbidrag fra deltagerne</li> <li>• Udarbejdelse af email-banner, slide-skabelon, foldere mv.</li> </ul>	75.000/år 225.000 i alt
<b>Milepæl 5</b> Ansøgninger om eksterne midler <ul style="list-style-type: none"> <li>• Min. 1 mill./år i eksterne midler efter 2013.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Akademisk bistand til skrivning af ansøgninger</li> </ul>	33.333/år 100.000 i alt
<b>Milepæl 6</b> Aktiviteter målrettet BFI-point produktion <ul style="list-style-type: none"> <li>• Stigende tendens, min. 50 BFI-point i 2016</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ophold på 'skriveværksted'</li> <li>• Deltagelse i konferencer med bidrag</li> <li>• Dækning af internationale gæsters ophold på RUC</li> </ul>	150.000/år 450.000 i alt
<b>Milepæl 7</b> Støtte til uddannelsesudvikling <ul style="list-style-type: none"> <li>• Oplæg om forskningsbaseret potentiale for nye fagintegrerede kandidatuddannelser</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Forskningsgrupperings- og projekters uddannelsesmæssige relevans og potentiale ift. nye uddannelsesforslag</li> <li>• Begrænset frikøb til skrivning af oplæg</li> <li>• Akademisk bistand til skrivning af forslag</li> </ul>	0/år 0 i alt
<b>Milepæl 8</b> Internationale konferencer på RUC <ul style="list-style-type: none"> <li>• min. 2 konferencer afholdt i perioden 2012-2015</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Udgifter til planlægning, fx PC-møder afholdt på RUC mv.</li> </ul>	16.667/år 50.000 i alt

## Bilag

### *Bilag 1: Deltagere*

#### ENSPAC:

- Anita Kjølback <aschouk@ruc.dk>
- Araceli Bjarklev <araceli@ruc.dk>
- Bent Søndergård <bents@ruc.dk>
- Bente Kjærgård <bkj@ruc.dk>
- Connie Svabo <csvabo@ruc.dk>
- Erling Jelsøe <ej@ruc.dk>
- Inger Stauning <is@ruc.dk>
- Jan Lilliendahl Larsen <jll@ruc.dk>
- Jane Widtfeldt Meged <janewm@ruc.dk>
- Jesper Jørgensen jesperjo@ruc.dk
- Jesper Pagh <jpagh@ruc.dk>
- John Andersen johna@ruc.dk
- Jonas Larsen <jonaslar@ruc.dk>
- Jørgen Ole Bærenholdt <job@ruc.dk>
- Lise Drewes Nielsen ldn@ruc.dk
- Maja de Neergaard <mlsdn@ruc.dk>
- Majken Toftager Larsen <matola@ruc.dk>
- Malene Freudendal-Pedersen <malenef@ruc.dk>
- Martin Frandsen <martinfr@ruc.dk>
- Michael Haldrup <mhp@ruc.dk>
- Ole Erik Hansen <oeh@ruc.dk>
- Per Homann Jespersen <phj@ruc.dk>
- Rikke Lybæk <rbl@ruc.dk>
- Thomas Budde Christensen <tbc@ruc.dk>
- Tyge Kjær <tk@ruc.dk>

#### CBIT:

- Anders Barlach <barlach@ruc.dk>
- Anita Mac <amm@ruc.dk>
- Anja Lindelof lindelof@ruc.dk
- Anne Rørbæk Olesen <annero@ruc.dk>
- Arnvør á Torkilsheyggi <arnvoer@ruc.dk>
- Benedicte Frederikke Rex Fleron <bff@ruc.dk>
- Bjørn Laursen <blaursen@ruc.dk>
- Erik Kristiansen <erikk@ruc.dk>
- Henriette Christrup <henriette@ruc.dk>
- Henrik Juel <hjuel@ruc.dk>
- Jan Mattsson <mattsson@ruc.dk>
- Jan Pries-Heje <janph@ruc.dk>
- Jesper Berger <jbberger@ruc.dk>
- Jesper Simonsen <simonsen@ruc.dk>
- Jesper Schlamovitz <jesc@ruc.dk>
- John Scheuer <jods@ruc.dk>

- Jørgen Lerche Nielsen <jln@ruc.dk>
- Keld Bødker <keldb@ruc.dk>
- Kirsten Mogensen <kmo@ruc.dk>
- Kristine Samson <ksamson@ruc.dk>
- Line Vestergaard Knudsen <linevk@ruc.dk>
- Lisbeth Frølund <lisbethf@ruc.dk>
- Magnus Rotvit Perlt Hansen <magnuha@ruc.dk>
- Markus Holzweber <marhol@ruc.dk>
- Mette Wichmand <wichmand@ruc.dk>
- Morten Hertzum <mhz@ruc.dk>
- Niels Christian Juul <ncjuul@ruc.dk>
- Niels Jørgensen <nielsj@ruc.dk>
- Norbert Wildermuth <norbert@ruc.dk>
- Olav Harsløf <oha@ruc.dk>
- Pelle Guldborg Hansen <pgh@ruc.dk>
- Pernille Eisenhardt <pnille@ruc.dk>
- Peter Hagedorn-Rasmussen <peterhag@ruc.dk>
- Rasmus Rasmussen <rasmura@ruc.dk>
- Sabine Madsen <sabinem@ruc.dk>
- Sanne Krogh Groth <sanneg@ruc.dk>
- Sara Malou Strandvad <malou@ruc.dk>
- Troels Andreasen <troels@ruc.dk>

## ***Bilag 2: Satsningsområdets mulighed for profilering af RUC***

*Designing Human Technologies* er både udforskende og kreativt orienteret og fokuseret på forandring, nytænkning og samfundsengagement. Dette innovative perspektiv stammer ofte fra det stærkt tværfaglige perspektiv der er kernen i *Designing Human Technologies*. *Designing Human Technologies* går således på tværs af de fire hovedområder; humaniora, samfundsvidenskab, teknisk videnskab og naturvidenskab, og involverer forskere fra RUC med alle fire perspektiver. Med denne baggrund kan RUC give et bidrag, som adskiller sig og har andre perspektiver end de uddannelser, der normalt forbindes med design og arkitektur. *Designing Human Technologies* udgør en tiltrængt komplementaritet til dette felt.

*Designing Human Technologies* kan positionere RUC som det attraktive alternativ; forpligtet på samfundsrelevante problemstillinger, kritisk, involverende, innovativt, tværfaglig og eksperimenterende.

- Det skal være den forskningsmæssige forankring af RUC's nye hovedområde, HumTek.
- Det er et område, der både er nyt og på samme tid har rod i RUC's kerneværdier om problemorientering og tværfaglighed.
- Det er fundamentalt baseret på kritiske analyser af eksisterende samfundsmæssige sammenhænge, samt på at konstruere nyskabende løsninger ved hjælp af RUC's velkendte tværfaglige og problemorienterede tilgang.
- Det giver RUC mulighed for at markere sig som et sted for fordybende studier af, hvordan artefakter og designs virker; materielt, socialt, æstetisk og performativt.

- Det kan bygge bro mellem en række erfarne såvel som nyere miljøer på RUC, der har fokus på problemløsende design af nye teknologier og samspillet mellem mennesker og det omgivende miljø. Tilsammen repræsenterer disse miljøer en meget stor videnstyngde og styrke på RUC, som ikke findes tilsvarende på de gamle universiteter (KU, AU).
- Designing Human Technologies er et nyt område, i vækst netop nu i forskellige internationale forsknings-arenaer så som 'Performance design', 'Participatory Design', 'Spatial Design', 'Design Science Research', 'Science and Technology Studies', 'Mobility', 'Transition' m.fl. Derfor har RUC lige nu chancen for at satse og markere sig i et nyt område med ting vi er særligt gode til; det problemløsende og den multi-perspektivistiske tværfaglighed.
- Det udnytter samspillet mellem forskellige forskningstraditioner og designområder for at vokse tværfagligt ud af synergien mellem de forskellige perspektiver.
- Det bidrager til samfundet og dets udvikling, fx ved at kombinere mennesker og entrepreneurskab i design af nye teknologier.
- Det skal udgøre kernen i udvikling af nye kandidatuddannelsesstilbud til HumTek hovedområdet.