

**DM129X Examensarbete inom Medieteknik,
Grundnivå VT 2011**

Akademiska uppsatser och problemformuleringen

Daniel Pargman

Rubriker för föreläsningen

- **Akademiska uppsatser (kap 1-3)**
- **Problemformulering (kap 6)**
- **Bra problemformuleringar (kap 6)**

Akademiska (självständiga) uppsatser

- Kräver en hög grad av självständighet av studenten
 - Studenten väljer själv sitt ämne
 - Studenten ställer själv upp sin problemformulering
 - Studenten söker och väljer själv sin litteratur
 - Studenten väljer själv lämpligt tillvägagångssätt (metod)
 - Studenten analyserar, värderar och drar sina egna slutsatser själv
- Att uppsatsen är självständig betyder att det är **studenten själv som är ansvarig för sin uppsats**
 - Dock kan man (förstås) ha stor nytta av råd från handledare, partner och kamrater i seminariegruppen.
 - Vad gör jag om **handledaren försöker påverka mig att skriva om något jag inte vill?**

Akademiska uppsatser 2

- Vad kännetecknar en akademisk uppsats?
 - Kärnan i det man gör är **att undersöka** - man genomför en undersökning
 - Funktionen är att kommunicera vetenskapliga resultat
 - Uppsatsen styrs av vetenskapliga krav och överväganden
 - Uppsatsen har en relativt bestämd struktur
 - Uppsatsen "metakommunicerar", dvs en del av uppsatsen handlar om uppsatsen själv (→ kap 14)
- Vilken nivå ska man lägga sig på när man skriver?
 - Den tänkta publiken består av personer inom samma ämnesområde (medieteknik). Tänk alltså att ni skriver för **varandra**
- Genom att skriva en akademisk uppsats lär man sig både nya ämneskunskaper **och** hur man arbetar när man forskar

Akademiska uppsatser 3

- En akademisk uppsats undersöker ett problem som är relevant för ämnesområdet med hjälp av begrepp och färdigheter som är relevanta för ämnet
 - Undersöka (analysera, tolka, diskutera, värdera) – inte lösa
 - Ett problem – inte flera
 - Ett relevant problem - ett problem där ingen känner svaret (inte "något jag själv för tillfället inte vet") och som är relevant för ämnesområdet medieteknik
 - ...med hjälp av begrepp (teorier, termer) och färdigheter (metoder) som är relevanta för ämnet. Botanisera i områdets verktygslåda – var har andra gjort tidigare, hur har de gjort det, vad råder din handledare dig?

Akademiska uppsatser 4

- En akademisk uppsats **undersöker**
- Vad en akademisk uppsats **inte** gör:
 - **Berättar** allt du vet om något (t.ex. ett spel, en spelgenre, en känd speldesigner eller en spelplattform)
 - **Hyllar** något eller något (t.ex. en forskare, ett företag, ett datorspel, ett ämne, en nation...)
 - **Presenterar** ett ämne (som en lärobok)
 - **Förmedlar** kunskaper till de som inget kan något om ämnet (som en populärvetenskaplig artikel)
 - **Söker** sanningar genom att man i skrift försöker reda ut något (som en essä)
 - **Recenserar, kåserar, förmanar, sågar....**

Akademiska uppsatser 5

- En akademisk uppsats är **inte**:

- Ett referat
- En resumé
- Reklam
- Ett debattinlägg
- Ett manifest
- En nyhetsartikel
- En insändare
- En walkthrough
- En novell
- Poesi

Akademiska uppsatser 6

	Akademisk text	Förmedlingstext (populärvetenskaplig text)
Texten styrd av	Sakförhållanden	Läsarens villkor
Innehåll	Precist, entydigt, objektivt	Relevant för mottagaren
Utgångspunkt	Ett akademiskt problem	Vad läsaren kan, vet, vill veta om problemet
Relation författare-läsare	Distanserad	Engagerad
Disposition	Arbetskronologisk	Utifrån läsarens intresse, det viktigaste först
Språk	Sakligt, argumenterande, neutralt, faktaorienterat	Lättnbegripligt, förklarande, anekdotiskt, bildrikt

Problem-formulering

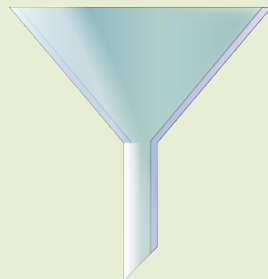
Problemformulering 1

- En akademisk uppsats **undersöker**. En problemformulering är den fråga som man vill undersöka och besvara i sin uppsats
- Problem är bra! Något som är oproblematiskt är i akademisk bemärkelse ganska ointressant.
 - Om man genast vet vad man ska göra och om det finns standardsvar har man inte hittat något problem med "lagom tuggmotstånd"
 - En forskningsfråga är en "äkte" fråga, en fråga som det inte finns något givet svar till
 - Riktiga problem gör dig förundrad eller villrådig. Hmm, hur skulle man kunna ta reda på detta, vad betyder det här?
- Problem är utmaningar är möjligheter

Problemformulering 2

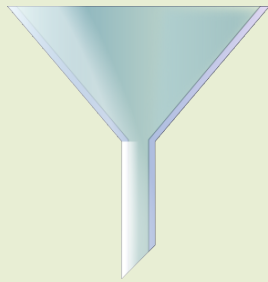
- **Problemställning** (tema?) – Det område/sammanhang som problemet är del av
 - "Datorspel blir mer och mer komplicerade. Hur kan publiken breddas?"
- **Problem** – en fråga inom området (temat) som saknar svar
 - "Vad är lockelsen med enkla datorspel?"
 - "Varför köper människor som inte tidigare ägt en spelkonsol en Nintendo Wii?"
- **Problemformulering** – den konkreta frågan man ska utforska
 - "Jag ska undersöka varför företaget PopCap har lyckats så bra med sina nedladdningsbara Java-spel. Mer specifikt ska jag undersöka..."
 - "Vilka egenskaper har enkla dataspel som gör dem attraktiva i förhållande till mer komplicerade spel?"
- **Relevans** – för vem/varför är detta en intressant fråga?
 - Motivation – varför är detta en intressant fråga för mig?

Problemformulering 3 – Tratten



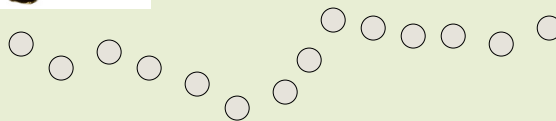
- Är det här en uppsats om sociala medier eller om marknadsföring?
- Hur kan företag använda sociala medier för marknadsföring?
- Hur kan företag använda Facebook för marknadsföring?
- Hur kan svenska företag använda Facebook för marknadsföring?
- Hur kan svenska företag i telekombranschen använda Facebook för marknadsföring?

Problemformulering 3 – Tratten



- **ICT for development (ICT4D)**
- Hur funkar datorer, nätverk och Internet som är framtagna för en i-landsinfrastruktur i ett u-land?
- Hur fungerar det att driva hemsida och nätverk när underhåll och utveckling sker genom punktinsatser?
- Jag ska åka ner till Bangladesh och hjälpa en småstad att utveckla sin hemsida och underhålla sitt datornätverk

Problemformulering 3 – Tratten



Problemformulering 3

- Tidigt i din uppsats beskriver du:
 - Vad du ska göra i din text ("problemformulering" + arbetsfrågor)
 - Varför du ska göra detta ("relevans")
 - Hur du ska göra detta ("metod")
 - "i en självständig uppsats ska det stå som behövs för att besvara problemformuleringen, varken mer eller mindre"

Problemformulering (repetition)

- En eller flera frågor?
 - Färre är bättre, det är lättare att fokusera (lättare att se vad man ska göra och lättare att besvara frågan)
 - Försök hitta en överordnad fråga som sammanfattar vad det du är intresserad av "egentligen" handlar om
 - Vad är viktigast, vilken är största utmaningen? Inrikta dina krafter på detta!
 - Delegera andra frågor till "arbetsfrågor"
- Ex. Dominics omfattande uppsats



Dominics problem

- ”Syftet med denna uppsats är att undersöka designen av virtuella ekonomier i onlinespel. Följande frågeställningar ämnar jag utreda:
 - Vilka problem har uppstått i tidigare utvecklade, mogna, virtuella ekonomier?
 - Hur påverkas virtuella ekonomier av handel av virtuella pengar och föremål med riktiga pengar?
 - Hur har speltillverkarna tagit hänsyn till lärdomar i designen av ekonomin i de senast utvecklade onlinespelen?”



Hyperinflation i en virtuell värld: En studie av designen av ett onlinespels ekonomi

Syftet med denna studie är att undersöka hur den virtuella ekonomin i World of Warcraft har designats samt estimerar inflationstakt som en indikator på hur väl ekonomin fungerar

- ”För att kunna utreda mitt syfte behöver jag även studera följande arbetsfrågeställning: - Vilka problem har uppstått i tidigt utvecklade, mogna, virtuella ekonomier?”
- Avgränsningar: ”Studien kommer att begränsas till att undersöka designen av en specifik virtuell ekonomi...”

Exempel 1

- **Bakgrund/område:**
 - Ljudböcker har blivit mer och mer populära, 2 miljoner personer lyssnar på dem i Sverige
- **Frågeställning (tidigare)**
 - Vilka möjligheter och begränsningar finns det när vad beträffar att anpassa ljudböcker till mobiltelefoner?

Exempel 1

- **Bakgrund/område:**
 - Ljudböcker har blivit mer och mer populära, 2 miljoner personer lyssnar på dem i Sverige
- **Frågeställning**
 - Vad är orsakerna till att andra format för ljudböcker är mer tillgängliga och dominerar marknaden jämfört med det mer tekniskt avancerade Daisy-formatet?

Exempel 2

- **Bakgrund/område:**

- "Detta arbete är tänkt att handla om fusk inom dataspel, mer specifikt inom onlinespel"
- Fusk har alltid förekommit inom spel [...] men blir mer intressant när det involverar fler människor, som i ett onlinespel
- Det är också intressant *varför* man väljer att fuska. Motiven sträcker sig från rent jävelskap till att tjäna pengar

- **Syfte och metoder**

- ??Hur definiera?? I vilket bredare sammanhang ingår detta arbete?
- Internetforum... Intervjuer via Internet. E-post intervju med designers bakom spelet och deras syn på fusk i spelvärlden

Problemformulering (repetition)

Tema

Problem

Problemformulering

Mer generellt
abstrakt



Mer specifikt,
konkret

- Försök "snäva in" din fråga så snabbt som möjligt
- Ex. Staffans insnävning

Business models and value chains for pervasive gaming

- Pervasive gaming is an emerging field within both the research world and the gaming industry. By introducing innovative device and sensor technology and new models of social interaction into the world of gaming, revolutionary designs and concepts are made possible. However, this fairly new field of industry needs to find suitable business models in order to succeed in generating revenue. Most concepts that could be categorizable as pervasive involve multiple business partners and extend the characteristics of more than one particular industry. Therefore, an understanding of the conditions within several existing industries, such as computer games, mobile content, broadcast media, advertising and event production is needed. Out of this knowledge new, unique, business models can be created, interconnecting elements from the above mentioned industries. **The object of this thesis is to identify and describe the most important existing business models and test their relevance to the field of pervasive gaming. I will also construct plausible business models based on a number of game designs currently being developed.** This will be done at Daydream Software and IPerG. Daydream is a mobile phone games developer and IPerG (Integrated Project on Pervasive Gaming) is an international, EU-sponsored project for research on pervasive gaming.

Business models and value chains for pervasive gaming

The object of this thesis is to:

- 1. identify and describe the most important existing business models and**
- 2. test their relevance to the field of pervasive gaming. I will also**
- 3. construct plausible business models based on a number of game designs currently being developed.**

Business models and value chains for pervasive gaming

The object of this thesis is to:

1. identify and describe **10 important** existing business models **that I think are of relevance** to mobile pervasive gaming and
2. test their relevance to the field of pervasive gaming. I will also
3. construct plausible business models based on a number of game designs currently being developed.

Bra problem-formuleringar

Bra problemformuleringar 1

- En bra problemformulering ställer en fråga som:
 - Är möjlig att analysera, tolka, diskutera – inte en fråga som kan besvaras med ett enkelt "ja" eller ett "nej"
 - Som inte har något slutgiltigt svar (ännu)
 - Som är **utforskningsbar** (inom ramen för ett exjobb = 10 veckors heltidsstudier)
 - Leder tankarna vidare och ger stöd när man:
 - Väljer vilken litteratur man ska leta efter och hur man ska läsa denna litteratur
 - För att fundera över vad man behöver göra för att besvara frågan (metod)
 - Funderar över vad som är mer relevant och vad som är mindre relevant att göra – vad man ska sysselsätta sig med de kommande veckorna!

Bra problemformuleringar 2

- "En bra uppsats styrs av sin problemformulering, inte av sina källor"
 - Därför är det viktigt att hela tiden ha sin problemformulering framför ögonen
 - Problemformuleringen är **målbeskrivningen** och metoden är **kartan**
 - Har man inte en problemformulering så vet man inte vad man letar efter. Då blir undersökningen mållös (och i värsta fall meningslös).
 - "Ambitionen är att så snabbt som möjligt ska finnas en arbetsproblemformulering som kan fungera som styrredskap i den fortsatta arbetsprocessen"
 - Då kan du börja grovsortera informationssökandet och öppna upp dialogen med handledaren

Bra problemformuleringar 3

- En problemformulering är ett **löfte**; det här handlar min uppsats om, du kommer att veta mer om detta när du läst färdigt

Det är viktigt att problemformuleringen är precis och tydlig

- **Examinatorn tittar på den. Många gånger!** Har man lyckats med det man föresatt sig?

Lova varken mer eller mindre än du levererar i din uppsats

→ Det är ofta nödvändigt att **retroaktivt modifiera** sitt löfte (sin problemformulering)

Bra problemformuleringar 5

- Bredd vs djup (ska man söka generella eller specifika slutsatser?)
- Det är bättre att kunna uttala sig med säkerhet om något specifikt än att uttala sig luddigt om något stort
- Försök "snäva in" frågan så snabbt som möjligt

Tidsanvändning (beräkning)

	Pre-start	5	
	Föreläsningar, seminarier	25	
	Förberedelser (sem, handl)	30	
	Tidigt uppsatsarbete	60	
	Kurslitteratur	15	
	Ångest	10	
	Handledning	<10	
	Studie/läsa in litteratur	140	
	Skriva uppsats	70	
	Ventilering	15	
	Komplettering av uppsats	10	
	Summa	400	