

Om referenser

Varför referera?

1. Referenser är en service till läsaren. Hon/han ska (relativt) enkelt kunna kontrollera påståenden och argument samt söka mer information och läsa vidare.
2. Användning av referenser ökar en texts trovärdighet.
3. I vetenskapliga texter är referenser ett krav, eftersom man förutsätts sätta in det egna bidraget i ett större vetenskapligt sammanhang.

Olika referenssystem

Det finns många olika referenssystem med stor variation också på detaljnivå. Det väsentliga är att man väljer ett system och använder det konsekvent. Inom olika ämnesområden finns olika referenstraditioner.

Referenssystem: Exempel 1

[Utdrag ur artikeltext samt referenslista, som kommer i slutet av texten]

.
.

According to Moreno & Flowerday (2006), we see more and more frequently that effective multimedia lessons are combined with the presence of virtual pedagogical agents. [...]

Furthermore, in recent years there has been a growing focus on the social dimension of human interaction with virtual pedagogical agents, with a variety of social competences being simulated in various agents (Baylor & Kim, 2005; Bickmore & Cassell, 2005; Gulz, 2005; Hall et al., 2004; Johnson, 2003; Paiva et al., 2004).

Behind this lies the influential framework of “computers as social actors” by Reeves & Nass (1996) based on extensive studies that show that people spontaneously apply social interpretations and conventions when interacting with computer-based media.

.
.

References

Bandura, A. (1977). *Social Learning Theory*, Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.

Baylor, A. (2005). The impact of pedagogical agent image on affective outcomes. *International Conference on Intelligent User Interfaces (IUI 2005) Workshop on Affective Interactions: Computers in the Affective Loop*, January 9-12, 2005, San Diego, CA, retrieved June 11, 2007 from http://garnet.acns.fsu.edu/~abaylor/PDF/image_iui.pdf.

Baylor, A. & Kim, Y. (2005). Simulating instructional roles through pedagogical agents. *International Journal of Artificial Intelligence in Education*, 15 (5), 95-115.

Baylor, A. & Plant, A. (2005). Pedagogical agents as social models for engineering: The influence of appearance on female choice. In Looi, C-K., McCalla, G., Bredeweg, B. & Breuker J. (Eds.), *Artificial intelligence in education: Supporting Learning through intelligent and socially informed technology*, 125, Amsterdam, The Netherlands: IOS Press, 65-72.

Berscheid, E. & Walster, E. (1974). Physical attractiveness. In Berkowitz, L. (Ed.), *Advances in Experimental Social Psychology*, 7, New York, NY: Academic Press, 158-216.

Gulz, A. (2005). Social enrichment by virtual characters – differential benefits. *Journal of Computer Assisted Learning*, 21 (6), 405-418.

Gulz, A. & Haake, M. (2006a). Design of animated pedagogical agents – a look at their look. *International Journal of Human-Computer Studies*, 64 (4), 322-339.

Gulz, A. & Haake, M. (2006b). Visual design of virtual pedagogical agents: Naturalism versus stylization in static appearance. *Paper presented at the 3rd International Design and Engagability Conference @ NordiCHI 2006 (iDec3)*, October 15, 2006, Oslo, Norway.

Referenssystem: Exempel 2

[Utdrag ur artikeltext samt referenslista, som kommer i slutet av texten]

In line with Ruttkay and collaborators' [17] analysis of the *physical appearance* of a synthetic character we distinguish between:

- *static visual characteristics*, including: (i) degrees of anthropomorphism and degrees of visual naturalism/realism; (ii) basic physical properties such as body-type, face properties, skin, hair and hair-cut, clothes and attributes – characteristics that, furthermore can make up representations of age, gender and ethnicity
- *dynamic visual characteristics* such as facial expressions, body and hand gestures, postures, movements, etc.

Whereas visual dynamics have been extensively researched, relatively little attention has been paid to the static visual appearance or *look of synthetic characters* [7, 8], even though there are important exceptions [3, 4, 11, 14, 22, 24]. It is, however, well established in the case of *human-human* interaction that static visual appearance plays an important role for the eliciting of affective responses and evaluations. In an encounter with another person, visual cues as to the persons face, body shape, height, ethnicity, hair, dressing, etc. are immediately picked up and exploited to guide our approach to this person [18]. Among those very quick, and affectively colored, evaluations are, for instance, estimates of how friendly, how trustworthy, how dominant, and how similar to oneself somebody is [7, 14]. Our focus is on an aspect that is crucial for socio-affective responses and interaction in a human-human context, namely *gender*.

References

1. Adelsvärd, V.: Kvinnospråk och fruntimmersprat – Forskning och fördomar under 100 år. Brombergs, Stockholm (1999) (In Swedish.)
2. Argamon S., Koppel M., Fine J., Shimoni A.: Gender, Genre, and Writing Style in Formal Written Texts. *Text*, 23, 3 (2003) 321–346
3. Baylor, A. Rosenberg-Kima, R., Plant, E.: Interface Agents as Social Models: The Impact of Appearance on Females' Attitude Toward Engineering. CHI 2006 (2006) 526–531
4. Baylor, A.: Preliminary Design Guidelines for Pedagogical Agent Interface Image. IUI 2005 (2005) 249–250
5. Bem S.: *Lenses of Gender: Transforming the Debate on Sexual Inequality*. Yale University Press, New Haven, CT (1993)
6. Cook M.: *Perceiving Others – The Psychology of Interpersonal Perception*. Methuen & Co Ltd, London/New York (1979)
7. Gulz, A., Haake, M.: Design of Animated Pedagogical Agents – A Look at Their Look. *Int. J. of Human-Computer Studies*, 64, 6 (2006a) 322–339
8. Gulz, A., Haake, M.: Visual Design of Virtual Pedagogical Agents: Naturalism versus Stylization in Static Appearance. 3rd Int. Design and Engagability Conference @ NordiChi 2006 (2006b)
9. Haake, M., Gulz, A.: A Look at the Roles of Look & Roles in Virtual Pedagogical Agents. (Submitted)
10. Haake, M., Gulz, A.: Visual Stereotypes and Virtual Pedagogical Agents. (Submitted)
11. Hall, L., Woods, S.: Empathic Interaction with Synthetic Characters: The Importance of Similarity. In: C. Ghaoui (ed.): *Encyclopaedia of HCI*, IDEA Group. (2005)
12. Holmér, D.: Stereotyper i den virtuella världen: Hur visuella intryck påverkar deltagares uppfattningar av virtuella agenter. Master Thesis, Lund university, Lund (2006)
13. Höök, K.: User-centered Design and Evaluation of Affective Interfaces. In: Ruttkay, Z., Pelachaud, C. (eds.): *From Brows to Trust*. (2004) 127-160

Obs, här är referenserna i listan i bokstavsordning. Det är vanligare än att ha dem i den ordning de dyker upp i texten, men det förekommer också.

Referenssystem: Exempel 3

[Utdrag ur text som använder ett fotnotssystem för referenser, dvs. skriver ut dem längst ner på sidan där de förekommer.]

Kulturella bilder och rollmodeller

Sammantaget har de olika skiftande samhällsförhållanden och traditioner som framträder i olika länder och världsdelar format olika kulturella mentala bilder, eller prototyper, av hur en ”typisk” person som utbildar sig och arbetar inom IT-området ser ut, vilket kön personen har, hur den förväntas bete sig och så vidare. En utgångspunkt i Agneta Gulz forskning är att de här kulturella bilderna utgör en betydelsefull faktor för unga människors livsval. Ett exempel på en ”avskräckande” kulturell bild eller prototyp, som också nämndes i kapitlets inledning, är bilden av den typiska datoringenjören i Holland. Agneta Gulz konstaterar, med hänvisning till forskning som bedrivits i Holland¹, att denna bild är extrem:

Det är en grundmurad bild av en oattraktiv, asexuell, finnickig ung man, som sitter bakom datorskärmen och är helt ointresserad av sitt yttre och av sociala relationer. Bilden är så stark att det är näst intill omöjligt för en flicka att våga välja en datoringenjörsutbildning. För vem vill bli associerad med någon som är helt oattraktiv och asexuell? Det är ingen som en ung flicka vill efterlikna. Även för dem som vet att den här bilden egentligen är felaktig, till exempel för att man har en konkret erfarenhet av kvinnliga släktingar eller bekanta som arbetar inom det datortekniska området, tycks bilden vara så stark att den blir ett hinder för att välja den här utbildningen.

Den kulturella bilden av en datoringenjör är dock inte lika tillspetsad i Sverige som i Holland. Det framkommer bland annat i de intervjuer som Agneta Gulz och hennes medarbetare genomfört.

Vi pratade med grupper av ungdomar och ställde frågor som: Vad är typiskt kvinnligt respektive manligt? Vad är en typisk datoringenjör? Om vi jämför vårt material med det från Holland så ger det en mer spretig bild – tack och lov. Vi har också väldigt många fler kvinnor inom det här området i Sverige.

¹ Hannover, B. & Kessels, U. (2004). Self-to-prototype matching as a strategy for making academic choices. Why high school students do not like math and science. *Learning and instruction*, 14, 51-67.

Referenssystem: Exempel 4

[Utdrag ur referenslista där inte bara efternamn utan också förnamn skrivs ut. Ovanligt men uppmuntrat i en del genusvetenskapliga sammanhang.]

[.....]

Brave, Scott & Nass, Cliff (2005) *Wired for Speech*. Cambridge, MA: MIT Press.

Cassell Justine. & Jenkins Henry (Eds.), 1998. *From Barbie to Mortal Kombat – Gender and Computer Games*. MIT Press, Cambridge, MA.

Chess Shira (2006). *Working with Sex, Playing with Gender: Locating Androgyny in Video Games*. Article published at author's homepage (www.shiraland.com).

[Retrieved December 12, 2007 from: http://www.shiraland.com/Work/gender_media.pdf]

Cockburn, Cynthia & Ormod, Susan (1993) *Gender and Technology in the Making*. London, Sage.

Coltrane, Scott & Adams, Michele (1997) Work-family imagery and gender stereotypes: Television and the reproduction of difference. *Journal of Vocational Behavior*, 50, 323-347.

De Angeli, Antonella (2005). To the rescue of a lost identity: Social perception in humanchatterbotinteraction. *AISB'05 Proceedings of the joint symposium on Virtual Agents Symposium*, 7-14.

Gilmour Hetty (2004). What girls want: The intersections of leisure and power in female computer game play. In: C. Carter & L. Steiner (Eds.), *Critical Readings: Media and Gender*, 328-352. Maidenhead, UK & New York, NY: Open University Press.

Faulkner, Wendy (2003) "Teknikfrågan i feminismen", in. Boel Berner (ed), *Vem tillhör tekniken?*, Arkiv förlag, Lund, Sweden. (In Swedish).

Gulz Agneta, Ahlner Felix & Haake Magnus (2007) "Visual femininity and masculinity in synthetic characters & patterns of affect", pp. 654-665 in: Ana Paiva, Rui Prada. & Rosalind Picard (eds) *Proceedings of the Second International Conference on Affective Computing and Intelligent Interaction (ACII 2007)*, Lisbon, Portugal, 2007, Berlin/Heidelberg: Springer.

Gulz Agneta, Haake Magnus & Tärning Betty (2007) "Visual gender and its motivational and cognitive effects – a user study". *Lund University Cognitive Studies*, 137.

Haake Magnus & Gulz Agneta (2007) "Virtual Pedagogical Agents: Stylisation for Engagement. *Interfaces*, 70: 12-13.

Gulz Agneta & Haake Magnus (2006a) "Pedagogical agents – design guide lines regarding visual appearance and pedagogical roles", *Proceedings of the IV International Conference on Multimedia and ICT in Education (M-ICTE2006)*, Seville, Spain.

Gulz Agneta & Haake Magnus (2006b) "Visual design of virtual pedagogical agents: Naturalism versus stylization in static appearance", *Proceedings of the 3rd International Design and Engagability Conference @ NordiChi 2006*, Oslo, Norway.

Haake Ulrika (2007): Föredraget "Ledarskapande i akademien". 15 mars 2007, AKKA2

Hannover Bettina & Kessels Ursula (2004). "Self-to-prototype matching as a strategy for making academic choices. Why high school students do not like math and science" *Learning and instruction* 14, 51-67.

Haraway Donna (1991). A cyborg manifesto: Science, technology, and socialist-feminism in the late twentieth century. In *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*, 149-181. NewYork: Routledge.

[.....]

Lite till om referenser

- Vid citat och kontroversiella uppgifter är det ett krav att ange från vilken sida/sidor texten/uppgifterna är hämtade från. Utöver detta finns inget krav på att ange sidhänvisning, men det underlättar för läsaren.
- Vid en text med två författare nämns båda efternamnen när man refererar till dem i texten (Gulz och Haake, 2011: xx). Om källan har tre eller fler författare skriver man bara det första namnet följt av "et al." eller "m. fl." (Haake et al., 2008: xx). – Ibland är det inte tre som är gränsen utan något annat, ända upp till sju. I vissa system ingår att man skriver ut *samtliga* namn vid första tillfället som man anger en referens (ibland med tillägget: "om de inte är fler än x"), men använder "et al." därefter.
- Ibland vet man inte varifrån man fått sin information eller sina tankar - ämnet har diskuterats av en mängd författare. Då kan man med fördel skriva: (se exempelvis Haake, 2006; Baylor och Kim, 2007; Ruttkay et al., 2004).
- Ibland vill man förtydliga att liknande resonemang, som det man själv för, finns i andra källor (samt klargöra att man känner till dessa). Då kan man föreslå läsaren att jämföra med andra källor: (jfr Bandura, 2000).
- Om man refererar till samma författare flera gånger direkt efter varandra kan man använda *ibid.* ("på samma ställe") eller a.a. ("anfört arbete"). Observera att då får inga andra författare komma emellan!

Kvalitetskrav på er slutrapport

- Skriven så att den är tillgänglig, begriplig och intressant för någon som inte känner till ditt projekt och inte är expert inom designområdet.
- Tydliga resonemang med en röd tråd.
- God struktur och läsbarhet; adekvat användande av rubriker, underrubriker, layout, typografi, osv.
- Språkkorrigering med hjälp av (automatisk) stavningskontroll (plus lite sunt förnuft).
- Texten genomgången med avseende på: talspråksliknande text, särskrivningar samt formuleringar som försvårar för läsaren.
- Adekvat stilnivå (hövlig ton).
- Korrekta och konsekventa referenser (enligt något system). Tips: se hur referenser hanteras i artiklar som ingår i kurslitteraturen!