



AALBORG UNIVERSITET

**2018: CURRICULUM AND REGULATIONS
FOR THE BACHELOR PROGRAMME IN
MASTER OF SCIENCE (M.SC.) IN
INFORMATION TECHNOLOGY,
INTERACTIVE DIGITAL MEDIA**

MASTER OF SCIENCE (MSC) IN INFORMATION
TECHNOLOGY
AALBORG

2018: CURRICULUM AND REGULATIONS FOR THE BACHELOR PROGRAMME in Master of Science (M.Sc.) in Information Technology, Interactive Digital Media

[Link til denne studieordning](#)

Link(s) til andre versioner af samme studieordning:

[Curriculum and regulations for the bachelor programme in Bachelor of Arts \(BA\) in Human Centered Informatics, Interactive Digital Media eller Communication.](#)

[Curriculum and regulations for the Master of Science \(M.Sc.\) in Information Technology, Interactive Digital Media](#)

INDHOLDSFORTEGNELSE

§ 1: Forord	4
§ 2: Bekendtgørelsesafsnit	4
§ 3: Campus	4
§ 4: Fakultetstilhørsforhold	4
§ 5: Studienævnstilhørsforhold	4
§ 6: Censorkorpstilhørsforhold	4
§ 7: Adgangskrav	4
§ 8: Uddannelsens titel på dansk og engelsk	5
§ 9: Uddannelsens normering angivet i ECTS	5
§ 10: Regler om merit, herunder mulighed for valg af moduler, der indgår i en anden uddannelse ved et universitet i Danmark eller udlandet	5
§ 11: Dispensationer	5
§ 12: Eksamensregler	5
§ 13: Regler om skriftlige opgaver, herunder kandidatspeciale	5
§ 14: Regler om krav om læsning af tekster på fremmedsprog	5
§ 15: Eksamensbevisets kompetenceprofil	5
§ 16: Uddannelsens kompetenceprofil	6
§ 17: Uddannelsens indhold og tilrettelæggelse	7
§ 18: Uddannelsesoversigt	8
§ 19: Henvisninger til uddybende information	9
§ 20: Ikrafttrædelse og overgangsregler	9
§ 21: Ændringer til studieordningen	10

§ 1: FORORD

I medfør af lov nr. 261 af 18. marts 2015 om universiteter (universitetsloven) fastsættes følgende studieordning for kandidatuddannelsen i informationsteknologi, interaktive digitale Medier ved Aalborg Universitet (herefter kandidatuddannelsen i interaktive digitale medier).

I medfør af lov nr. 261 af 18. marts 2015 om universiteter (universitetsloven) fastsættes følgende studieordning for sidefagsuddannelsen i mediefag.

§ 2: BEKENDTGØRELSESAFSNIT

Kandidatuddannelsen er tilrettelagt i henhold til Uddannelses- og Forskningsministeriets bekendtgørelse nr. 1328 af 15. november 2016 om bachelor- og kandidatuddannelser ved universiteterne (uddannelsesbekendtgørelsen) og bekendtgørelse nr. 1062 af 30. juni 2016 om eksamen og censur ved universitetsuddannelser (eksamensbekendtgørelsen). Der henvises endvidere til bekendtgørelse nr. 111 af 30. januar 2017 (kandidatadgangsbekendtgørelsen) og bekendtgørelse nr. 114 af 3. februar 2015 (karakterbekendtgørelsen) med senere ændringer.

§ 3: CAMPUS

Uddannelsen udbydes i Aalborg.

§ 4: FAKULTETSTILHØRSFORHOLD

Kandidatuddannelsen hører under Det Humanistiske Fakultet, Aalborg Universitet.

§ 5: STUDIENÆVNSTILHØRSFORHOLD

Kandidatuddannelsen hører under Studienævnet for Kommunikation og Digitale Medier

§ 6: CENSORKORPSTILHØRSFORHOLD

Kandidatuddannelsen er tilknyttet censorkorps for Informationsstudier, kommunikation og digitale medier

§ 7: ADGANGSKRAV

Adgangskravet til kandidatuddannelsen i interaktive digitale medier er en gennemført relevant bacheloruddannelse eller professionsbacheloruddannelse. En bacheloruddannelse eller professionsbacheloruddannelse defineres som relevant hvis det centrale fagområde giver kompetence inden for interaktive digitale medier (medier, medietæori, medieteknologi, informationssystemer, IKT, interaktionsteori, menneske-maskine interaktion, kommunikationsteori, kulturteori, organisationsteori, design, videnskabsteori) i et omfang svarende til mindst 60 ECTS-points.

Adgangsgivende uddannelser med retskrav på optagelse

- En bacheloruddannelse i kommunikation og digitale medier med specialisering i interaktive digitale medier, Aalborg Universitet, giver ret til optag på kandidatuddannelsen i interaktive digitale medier.

Adgangsgivende uddannelser uden retskrav på optagelse

- Eksempler på andre bacheloruddannelser fra Aalborg Universitet, som kan give adgang til optag på kandidatuddannelsen i interaktive digitale medier er: bachelor i kommunikation og digitale medier med specialisering i kommunikation eller informationsvidenskab, bachelor i it, medialogi samt art and technology
- Eksempler på bacheloruddannelser fra andre universiteter, som kan give adgang til optag på kandidatuddannelsen i interaktive digitale medier: Informationsvidenskab og medievidenskab.
- Eksempler på professionsbacheloruddannelser som kan give adgang til optag på kandidatuddannelsen i interaktive digitale medier: Professionsbachelor i digital konceptudvikling, professionsbachelor i web-udvikling.

Ansøgere som ikke opfylder de anførte optagelseskra v kan optages, såfremt studienævnet efter en konkret vurdering skønner, at ansøgeren har uddannelsesmæssige forudsætninger, som kan sidestilles hermed. Studienævnet kan i den forbindelse indkalde ansøgeren til en samtale.

For yderligere oplysninger, se www.uddannelsestjekker.dk

Adgangsbetingelserne til kandidatsidefaget i mediefag er, at den studerende har gennemført en bacheloruddannelse, jf. § 2, med mediefag som sidefag.

§ 8: UDDANNELSENS TITEL PÅ DANSK OG ENGELSK

Kandidatuddannelsen giver ret til betegnelsen Cand.it. i interaktive digitale medier. Den engelske betegnelse er Master of Science (MSc) in Information Technology (Interactive Digital Media).

Da BA- og KA-sidefaget ikke er selvstændige uddannelser, giver de ikke i sig selv ret til nogen betegnelse. Den samlede betegnelse for en bacheloruddannelse inden for et centralt fag og et sidefag er bachelor, mens den samlede betegnelse for en kandidatuddannelse inden for et centralt fag og et sidefag er cand.mag. Der kan dog udstedes et certifikat for sidefagene alene. Den engelske betegnelse vil da være henholdsvis BA Minor in Media Studies og MA Minor in Media Studies.

§ 9: UDDANNELSENS NORMERING ANGIVET I ECTS

Kandidatuddannelsen er en 2-årig forskningsbaseret heltidsuddannelse. Uddannelsen er normeret til 120 ECTS.

BA- og KA-sidefagene i mediefag varer 1 ½ år, svarende til 90 ECTS-point, og strækker sig over fire semestre. BA-sidefaget læses på 5.-6. semester af den studerendes bacheloruddannelse. KA-sidefaget læses på 7.-8. semester af den studerendes kandidatuddannelse. På 5. semester kombineres BA-sidefaget med bachelorprojektet på den studerendes centrale fag, og på 8. semester kombineres BA- og KA-sidefaget ligeledes. Der henvises i øvrigt til adgangsbekendtgørelsen.

§ 10: REGLER OM MERIT, HERUNDER MULIGHED FOR VALG AF MODULER, DER INDGÅR I EN ANDEN UDDANNELSE VED ET UNIVERSITET I DANMARK ELLER UDLANDET

Studienævnet kan godkende, at beståede uddannelseselementer fra andre kandidatuddannelser træder i stedet for uddannelseselementer i denne uddannelse (merit). Studienævnet kan også godkende, at beståede uddannelseselementer fra en anden dansk eller udenlandsk uddannelse på samme niveau træder i stedet for uddannelseselementer efter denne studieordning. Afgørelser om merit træffes af studienævnet på baggrund af en faglig vurdering. For regler om merit se fællesbestemmelserne.

§ 11: DISPENSATIONER

Studienævnet kan, når der foreligger usædvanlige forhold, dispensere fra de dele af studieordningens bestemmelser, der ikke er fastsat ved lov eller bekendtgørelse. Dispensation vedrørende eksamen gælder for den først kommende eksamen.

§ 12: EKSAMENSREGLER

Eksamensreglerne fremgår af eksamensordningen, der er offentliggjort på fakultetets hjemmeside.

§ 13: REGLER OM SKRIFTLIGE OPGAVER, HERUNDER KANDIDATSPECIALE

I bedømmelsen af samtlige skriftlige arbejder skal der ud over det faglige indhold, uanset hvilket sprog de er udarbejdet på, også lægges vægt på den studerendes stave- og formuleringsevne. Til grund for vurderingen af den sproglige præstation lægges ortografisk og grammatisk korrekthed samt stilistisk sikkerhed. Den sproglige præstation skal altid indgå som en selvstændig dimension i den samlede vurdering. Dog kan ingen prøve samlet vurderes til bestået alene på grund af en god sproglig præstation, ligesom en prøve normalt ikke kan vurderes til ikke bestået alene på grund af en ringe sproglig præstation.

Studienævnet kan i særlige tilfælde (f.eks. ordblindhed og andet sprog end dansk som modersmål) dispensere herfor.

Specialet skal indeholde et resumé på engelsk (eller et andet fremmedsprog: fransk, spansk eller tysk efter studienævnets godkendelse). Hvis projektet er skrevet på engelsk, skal resumeet skrives på dansk (Studienævnet kan dispensere herfra). Resumeet skal være på mindst 1 og må højst være på 2 sider (indgår ikke i eventuelle fastsatte minimum- og maksimumsidetal pr. studerende). Resumeet indgår i helhedsvurderingen af projektet.

§ 14: REGLER OM KRAV OM LÆSNING AF TEKSTER PÅ FREMMEDSPROG

Dele af uddannelsernes pensum vil foreligge på engelsk, ligesom flere af uddannelsens kurser kan udbydes på engelsk, hvorfor fortrolighed med engelsk er en forudsætning for gennemførelse af uddannelsen.

§ 15: EKSAMENSBEVISETS KOMPETENCEPROFIL

Nedenstående kompetenceprofil vil fremgå af eksamensbeviset:

En kandidat har kompetencer erhvervet gennem et uddannelsesforløb, der er foregået i et forskningsmiljø.

Kandidaten kan varetage højt kvalificerede funktioner på arbejdsmarkedet på baggrund af uddannelsen. Desuden har kandidaten forudsætninger for forskning (ph.d.-uddannelse). Kandidaten har i forhold til bacheloren udbygget sin faglige viden og selvstændighed, således at kandidaten selvstændigt anvender videnskabelig teori og metode inden for såvel akademisk og erhvervsmæssig/ professionel sammenhæng.

§ 16: UDDANNELSENS KOMPETENCEPROFIL

Kandidatuddannelsen i interaktive digitale medier ved Aalborg Universitet er en forskningsbaseret, eksperimentel heltidsuddannelse, som skal give den studerende grundlag for udøvelse af erhvervsfunktioner og kvalificere til optagelse på ph.d.-uddannelser.

Den overordnede målsætning med kandidatuddannelsen i interaktive digitale medier er at uddanne kandidater med kompetence til at indgå i virksomheder, organisationer, uddannelses- og forskningsinstitutioner for her at analysere, designe, planlægge, implementere, evaluere og formidle interaktive digitale medier. Uddannelsens genstandsfelt er interaktive digitale medier, deres teoretiske baggrund samt deres design, produktion, distribution, brug og betydning. Kandidaten lærer at beherske feltet teoretisk, metodisk, analytisk og praktisk-designmæssigt. Kandidaten skal dermed kunne udføre erhvervsfunktioner inden for arbejdsmarkedet, hvor interaktive digitale medier spiller en afgørende rolle for formidling af viden. Kandidaten skal være i stand til at anlægge et informeret, nuanceret, kritisk, konstruktivt og kreativt perspektiv på kommunikative, mediemæssige, formidlingsmæssige, æstetiske og teknologiske problemstillinger med relation til interaktive digitale medier og deres anvendelse i arbejde og i fritid. Kandidatuddannelsen i interaktive digitale medier videreudvikler og supplerer de teoretiske og metodiske kundskaber og de analytiske og praktiske færdigheder med henblik på studiet og konstruktionen af interaktive digitale medier, den studerende har opnået i løbet af den forudgående bacheloruddannelse. Kandidaten vil bl.a. kunne arbejde med projektledelse og strategisk design, produktion og produktionstilrettelæggelse, design af interaktive digitale medier, software-design, indholdsproduktion, konsulentytelser, undervisning og uddannelsesudvikling, analyse, rådgivning og evaluering, iværksætter i forbindelse med egen virksomhed m.m.

Gennem kandidatuddannelsen har den studerende mulighed for at profilere sin uddannelse ved valg af projekt- og specialeemner, deltagelse i valgfag og ved at deltage i modulet Computerspil ved Det Danske Akademi for Digital, Interaktiv Underholdning (DADIU). Trods muligheden for specialiseringer lægger uddannelsen vægt på, at den studerende er i stand til at kunne inddrage og håndtere alle typer af interaktive digitale medier i forhold til de konkrete opgaver og kontekster.

Kandidaten

Viden

Den studerende skal gennem kandidatuddannelsen i interaktive digitale medier opnå viden om:

- videnskabelige metoder og praksis set i forhold til æstetisk teori og digital æstetik på
- perception, kognition, reception i forhold til nye medier
- designteori, strategisk design, interaktionsdesign og digital design
- undersøgelsesdesign i forhold til interaktive digitale medier
- brugercentrering, brugerdreven innovation, markedsdreven innovation og designerdreven innovation
- interaktive og/eller digitale genrer, teknologier, formater og platforme, herunder bl.a. computerspilteori og game design
- projektledelse og organisations- og virksomhedsforståelse
- test, analyse og design af kvaliteter som playability, usability og sociability
- fagrelateret videnskabsteori
- højeste internationale forskning inden for et eller flere felter indenfor fagområdet
- kompetencekrav mht. fagområdet i arbejdssammenhæng.

Færdigheder

Den studerende skal gennem kandidatuddannelsen i interaktive digitale medier opnå færdigheder i:

2018: CURRICULUM AND REGULATIONS FOR THE BACHELOR PROGRAMME in Master of Science (M.Sc.) in Information Technology, Interactive Digital Media

- selvstændigt at designe, udvikle, planlægge og implementere digitale, interaktive medier og koncepter
- at arbejde kritisk, konstruktivt og kreativt med digitale koncepter og på baggrund heraf opstille nye analyse- og løsningsmodeller
- at analysere, evaluere og teste digitale interaktive medieprodukter samt at udrede og formidle undersøgelsesresultaterne til relevante målgrupper, herunder også selvstændigt at tilrettelægge og gennemføre brugerundersøgelser
- at identificere, bruge og vurdere værktøjer og metoder til design og produktion af interaktive digitale medier
- at beherske og tage ansvar for planlægning, organisering og ledelse af processer med henblik på realisering af interaktive, digitale medieløsninger.

Kompetencer

Den studerende skal gennem kandidatuddannelsen i interaktive digitale medier opnå kompetencer til:

- selvstændigt, problemorienteret, systematisk og kritisk at vurdere og bearbejde videnskabelige teorier og metoder, herunder især teorier og metoder knyttet til medie- og kommunikationsforskning, design, interaktion, brugercentrering og perception og kognition
- på kommunikationsteoretisk, æstetisk og kulturteoretisk grundlag selvstændigt at igangsætte, gennemføre, beskrive, analysere og vurdere design af interaktive digitale medier
- på kommunikationsteoretisk, æstetisk og kulturteoretisk grundlag selvstændigt at beskrive, analysere og vurdere brug af interaktive digitale medier i både professionelle kontekster og i fritidssammenhænge
- at kunne formidle forskningsbaseret viden til forskellige faggrupper og erhvervsfunktioner, herunder både specialister og almenkyndige, om faglige og praktiske problemstillinger i relation til interaktive digitale medier
- at kunne styre arbejds- og udviklingssituationer, der er komplekse, uforudsigelige og forudsætter nye løsningsmodeller
- at kunne tage ansvar for og fortsætte egen kompetenceudvikling og selvstændigt opdatere sin viden inden for fagområdet
- at rådgive om og undervise i interaktive, digitale medieløsninger i virksomheder og organisationer.

§ 17: UDDANNELSENS INDHOLD OG TILRETTELÆGGELSE

Kandidatuddannelsen løber over fire semestre (7.-10. semester). På 7. og 8. semester har den studerende mulighed for at tone sin uddannelse ved hjælp af valgfagsmoduler. På 9. semester vælges mellem enten a) et projektorienteret forløb i en relevant virksomhed eller organisation i en national eller international kontekst eller b) et forløb i computerspil ved Det Danske Akademi for Digital, Interaktiv Underholdning (DADIU). Deltagelse på DADIU forudsætter optagelse ved samme. Den studerende skal selv søge om optagelse. Studienævnet er ikke forpligtet til at optage alle ansøgere. På 10. semester skrives kandidatspeciale. I uddannelsen kan indgå et studieophold i udlandet.

Uddannelsen er modulopbygget og tilrettelagt som et overvejende projektorganiseret, problembaseret studium bestående af obligatoriske projektmoduler, obligatoriske studiefagsmoduler og et obligatorisk speciale. Hertil kommer to valgfagsmoduler. Et modul er et fagelement eller en gruppe af fagelementer, der har som mål at give den studerende en helhed af faglige kvalifikationer inden for en nærmere fastsat tidsramme angivet i ECTS-point, og som afsluttes med en eller flere prøver inden for bestemte eksamensterminer, der er angivet og afgrænset i studieordningen.

Obligatoriske moduler, med visse valgmuligheder

Agil konceptudvikling i et designforskningsperspektiv	7. semester	5 ECTS
Konceptudvikling af interaktive digitale medier (projektmodul)	7. semester	15 ECTS
Digital narratologi (studiefagsmodul)	7. semester	5 ECTS
Projektledelse og strategisk design (projektmodul)	8. semester	20 ECTS
Undersøgellesdesign til digitale medier (studiefagsmodul)	8. semester	5 ECTS
Interaktive digitale medier i praksis (projektmodul) valgmulighed 1 af 2	9. semester	25 ECTS
Computerspil ved Det Danske Akademi for Digital, Interaktiv Underholdning DADIU) (projektmodul) valgmulighed 2 af 2	9. semester	25 ECTS
Forskningsmetodologi (studiefagsmodul)	9. semester	5 ECTS
Kandidatspeciale	10. semester	30 ECTS

Valgfrie moduler, hvoraf den studerende skal vælge et på 7. semester og et på 8. semester *

Valgfag A	7. semester	5 ECTS
Valgfag B	8. semester	5 ECTS

* Den studerende kan vælge et valgfag udbudt af Studienævnet for Kommunikation og Digitale Medier(eller søge studienævnet om tilladelse til at erstatte et af eller begge valgfrie fag med valgfag udbudt af andre studienævn ved Aalborg Universitet eller andre universiteter. Valgfag/valgfrie moduler skal under alle omstændigheder tilsammen udgøre 10 ECTS-point De angivne valgfrie moduler oprettes efter studienævnets beslutning. Det betyder at ikke alle valgfagsmoduler oprettes hvert år.

Uddannelsens 7. semester er forankret i et 5 ECTS-point modul i "Agil konceptudvikling i et designforskningsperspektiv", et 15 ECTS-point projektmodul i "Konceptudvikling af interaktive digitale medier", et 5 ECTS-point studiefagsmodul "Digital narratologi" og et 5 ECTS-point valgfagsmodul.

Uddannelsens 8. semester udgøres af et 20 ECTS-point projektmodul i "Projektledelse og strategisk design", et 5 ECTS-point studiefagsmodul "Undersøgelhedsdesign til digitale medier" og et valgfagsmodul på 5 ECTS-point.

Uddannelsens 9. semester indeholder valgmulighed mellem et 25 ECTS-point projektmodul i " Interaktive digitale medier i praksis " eller et 25 ECTS-point projektmodul i "Computerspil ved Det Danske Akademi for Digital, Interaktiv Underholdning (DADIU)", og hertil kommer et 5 ECTS-point studiefagsmodul i "Forskningsmetodologi".

Uddannelsens 10. semester indeholder, under vejledning af den studerende, udarbejdelsen af et kandidatspeciale indenfor uddannelsens faglige område

Kandidatsidefagets i mediefag

Kandidatsidefagets 7. og 8. semester består af fire moduler. Modulerne indeholder primært mediehistorie, mediesociologi og medieteorier samt værkanalyse og værkanalysens metodik. Endvidere indgår to valgfag.

Mediehistorie	7. semester	5 ECTS-point
Mediesociologi	7. semester	5 ECTS-point
Film- og medieteorier	7. semester	15 ECTS-point
Værkanalyse	8. semester	15 ECTS-point

Valgfagsmoduler

Valgfrie moduler, hvoraf den studerende skal vælge et på 7. semester og et på 8. semester *

Valgfag A	7. semester	5 ECTS
Valgfag B	8. semester	5 ECTS

* Den studerende kan vælge et valgfag udbudt af Studienævnet for Kommunikation og Digitale Medier(eller søge studienævnet om tilladelse til at erstatte et af eller begge valgfrie fag med valgfag udbudt af andre studienævn ved Aalborg Universitet eller andre universiteter. Valgfag/valgfrie moduler skal under alle omstændigheder tilsammen udgøre 10 ECTS-point De angivne valgfrie moduler oprettes efter studienævnets beslutning. Det betyder at ikke alle valgfagsmoduler oprettes hvert år.

§ 18: UDDANNELSESOVERSIGT

Kandidatuddannelsen i interaktive digitale medier består af en række obligatoriske moduler og valgfrie moduler som kan ses nedenfor.

Udbydes som: 1-faglig					
Modulnavn	Type	ECT S	Bedømmelse	Censur	Prøve

7. SEMESTER					
Agil konceptudvikling i et designforskningsperspektiv	Kursus	5	Bestået/ikke bestået	Intern prøve	Skriftlig
Konceptudvikling af interaktive digitale medier (projektmodul)	Kursus	15	7-trins-skala	Ekstern prøve	Mundtlig pba. projekt
Digital narratologi (studiefagsmodul)	Kursus	5	7-trins-skala	Intern prøve	Skriftlig
Valgfag A	Kursus	5	Bestået/ikke bestået	Intern prøve	Skriftlig
8. SEMESTER					
Projektledelse og strategisk design (projektmodul)	Projekt	20	7-trins-skala	Ekstern prøve	Mundtlig pba. projekt
Undersøgellesdesign til digitale medier	Kursus	5	Bestået/ikke bestået	Intern prøve	Skriftlig
Valgfag B	Kursus	5	Bestået/ikke bestået	Intern prøve	Skriftlig
9. SEMESTER					
Interaktive digitale medier i praksis	Projekt	25	7-trins-skala	Intern prøve	Mundtlig pba. projekt
Computerspil ved Det Danske Akademi for Digital Interaktiv Underholdning (DADIU)	Kursus	25	7-trins-skala	Intern prøve	Skriftlig
Forskningsmetodologi	Kursus	5	Bestået/ikke bestået	Intern prøve	Skriftlig
10. SEMESTER					
Kandidatspeciale	Projekt	5	7-trins-skala	Ekstern prøve	Skriftlig

Valgfrie moduler

Studerende kan vælge valgfag, der tilbydes af Studienævnet for Kommunikation og Digital Media, eller anmode Studienævnet om tilladelse til at erstatte en eller begge valgfagsmoduler (A og B) med valgfag tilbudt af andre studienævn på Aalborg Universitet eller andre universiteter. Under alle omstændigheder skal valgfrie moduler altid repræsentere tilsammen 10 ECTS-point. De valgfrie moduler tilbydes som fastsat af Studienævnet. Det betyder, at ikke alle valgfrie moduler vil blive tilbudt hvert år. Studienævnet kan beslutte at annullere planlagte moduler.

§ 19: HENVISNINGER TIL UDDYBENDE INFORMATION

Studienævnet offentliggør og vedligeholder på sin hjemmeside mere udførlige oplysninger om uddannelsen, herunder eksamen. Du kan læse mere om uddannelsen på www.aau.dk/uddannelser/kandidat/interaktive-digitale-medier

Studienævnet offentliggør og vedligeholder på sin hjemmeside mere udførlige oplysninger om uddannelsen, herunder eksamen. Du kan læse mere om uddannelsen på <https://www.kdm.aau.dk/mediefag/>

§ 20: IKRAFTTRÆDELSE OG OVERGANGSREGLER

Kandidat i interaktive digitale medier

Studieordningen er indstillet af Studienævnet for Kommunikation og Digitale Medier og godkendt af dekanen. Studieordningen har virkning fra den 1. september 2018 og gælder for alle studerende, der påbegynder kandidatstudiet på denne dato eller senere.

Studerende, der har påbegyndt kandidatstudiet inden den 1. september 2018, forbliver på ældre studieordninger.

2018: CURRICULUM AND REGULATIONS FOR THE BACHELOR PROGRAMME in Master of Science (M.Sc.) in Information Technology, Interactive Digital Media

Det besluttet af Studienævnet for Kommunikation og Digitale Medier og/eller Det Humanistiske Fakultetskontor, AAU, hvornår der sidste gang afholdes prøver efter nærværende studieordning.

Mediefag

Studieordningen er indstillet af Studienævnet for Kommunikation og Digitale Medier og godkendt af dekanen. Studieordningen har virkning fra den 1. september 2018 og gælder for alle studerende, der påbegynder kandidatstudiet på denne dato eller senere.

Studerende, der har påbegyndt kandidatstudiet inden den 1. september 2018 forbliver på ældre studieordninger. Det besluttet af Studienævnet for Kommunikation og Digitale Medier og/eller Det Humanistiske Fakultetskontor, AAU, hvornår der sidste gang afholdes prøver efter nærværende studieordning

§ 21: ÆNDRINGER TIL STUDIEORDNINGEN

Der er foretaget mindre redaktionelle ændringer i forbindelse med digitalisering af studieordningen.