



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

MODULES INCLUDED IN THE CURRICULUM

TABLE OF CONTENTS

Agil konceptudvikling i et designforskningsperspektiv 2018/2019	4
Konceptudvikling af interaktive digitale medier (projektmodul) 2018/2019	6
Digital narratologi (studiefagsmodul) 2018/2019	9
Valgfag A 2018/2019	11
Projektledeelse og strategisk design (projektmodul) 2018/2019	13
Undersøgelsesdesign til digitale medier 2018/2019	16
Valgfag B 2018/2019	18
Interaktive digitale medier i praksis 2018/2019	20
Computerspil ved Det Danske Akademi for Digital Interaktiv Underholdning (DADIU) 2018/2019	23
Forskningsmetodologi 2018/2019	26
Kandidatspeciale 2018/2019	28

AGIL KONCEPTUDVIKLING I ET DESIGNFORSKNINGSPERSPEKTIV

2018/2019

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

Modulet introducerer de studerende til i professionelt refleksivt arbejde at identificere problematikker i praksis. Gennem en iterativ og løsningsorienteret proces bearbejdes og udfordres initierende forståelser med henblik på at identificere løsningsrum og konceptuelle løsninger. Der er således tale om at udfordre forståelsen af verden 'som den er' for at kunne forestille sig verdenen 'som den kunne blive'.

LÆRINGSMÅL

VIDEN

Den studerende skal gennem modulet opnå viden om:

- agile undersøgelses- og syntesemetoder
- brugercentrerede innovative fremstillingsprocesser
- digitale design redskaber og metoder til konceptudvikling
- innovation, professionel praksis og tværfaglige samarbejdsformater

FÆRDIGHEDER

Den studerende skal gennem modulet opnå færdigheder i:

- at observere og analysere praksisproblematikker
- at syntetisere og konceptualisere med digitale medier
- at kunne arbejde problemorienteret i tværfaglige sammenhæng

KOMPETENCER

Den studerende skal gennem modulet opnå kompetencer til:

- at forholde sig kritisk, agilt og refleksivt til fagområdet gennem undersøgelse, analyse og syntese
- at forstå og reformulere praksisproblematikker og belyse potentielle løsningsrum
- at indgå i flerfagligt samarbejde om formulering af videnskabelige problemstillinger med udgangspunkt i praksis

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Agil konceptudvikling i et designforskningsperspektiv
Prøveform	Skriftlig Prøven har form af en bunden 3-dages hjemmeopgave. Prøven kan afløses ved tilfredsstillende aktiv deltagelse i kursusundervisningen, hvilket indebærer indløsning af samtlige opgaver, som stilles i løbet af kurset samt mindst 80% tilstedeværelse.
ECTS	5
Bedømmelsesform	Bestået/ikke bestået
Censur	Intern prøve

Vurderingskriterier	Den skriftlige besvarelse skal demonstrere de læringsmål, som er angivet ovenfor.
---------------------	---

FAKTA OM MODULET

Engelsk titel	Agile concept development in a design research perspective
Modulkode	KAIDM20181
Modultype	Kursus
Varighed	1 semester
Semester	Efterår 7. semester
ECTS	5
Undervisningssprog	Dansk
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Ole Ertløv Hansen

ORGANISATION

Studienævn	Studienævnet for Kommunikation og Digitale Medier
Institut	Institut for Kommunikation og Psykologi
Fakultet	Det Humanistiske Fakultet

KONCEPTUDVIKLING AF INTERAKTIVE DIGITALE MEDIER (PROJEKTMODUL)

2018/2019

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

Modulet introducerer de studerende til en konstruerende arbejdsform inden for konceptudviklingen af interaktive digitale medier. Dette indbefatter lokaliseringen af et problemfelt og undersøgelser, som udfolder og kortlægger problemet. Projektet skal være løsningsorienteret, således at der skabes et konceptuelt design. Med en teoretisk og metodisk fundering inden for design får de studerende mulighed for at forholde sig til både de kulturelle, kognitive, psykologiske og teknologiske forudsætninger for konceptudvikling af interaktive digitale medier.

I tilknytning til modulet udbydes undervisning inden for følgende områder:

- forståelsesrammer vedrørende interaktive digitale medier
- usability og user experience
- konceptudvikling og prototype-design i forbindelse med interaktive digitale medier
- fagspecifik videnskabsteori.

I tilknytning til det problemorienterede projektarbejde tilbydes faglig vejledning.

LÆRINGSMÅL

VIDEN

Den studerende skal gennem modulet opnå viden om:

- interaktive digitale medier med fokus på interaktivitet, usability og user experience med et særligt fokus på brugerens rolle i interaktionen, baseret på højeste internationale forskning inden for modulets område
- informations- og medievidenskabelige problemstillinger
- fagspecifik videnskabsteori i en kontekst af generel videnskabsteori
- teoretiske og analytiske aspekter i digitale medier og medieteknologier, samt disses potentiale i en designkontekst
- designteorier og metoder.

FÆRDIGHEDER

Den studerende skal gennem modulet opnå færdigheder i:

- selvstændigt og systematisk at kunne analysere, udvikle og argumentere for mediets potentiale
- at kunne afdække, udfolde og kritisk vurdere komplekse designproblemer og på baggrund heraf opstille nye analyse- og løsningsmodeller
- at kunne omdanne ideer til koncepter i en iterativ proces, samt forholde sig til processens betydning for designkonceptet
- at kunne opstille, foreslå og igangsætte metoder til validering af konceptet gennem testdesigns, prototyper eller visualiseringer
- at kunne redegøre for usability- og user experience-aspekter i forhold til udvalgte dele af konceptet.

KOMPETENCER

Den studerende skal gennem modulet opnå kompetencer til

- at kunne forholde sig reflekterede til forudsætninger for designet af interaktive digitale medier
- kritisk og selvstændigt at kunne udvælge og reflektere over metoder til udfoldelse af mediets potentiale
- at kunne forholde sig analytisk og kritisk til mediets potentiale, og forholde sig innovativt til medier under udvikling
- at kunne styre arbejds- og udviklingssituationer, der er komplekse, uforudsigelige og forudsætter nye løsningsmodeller
- videnskabsteoretiske refleksioner som angår modulets processer og produkter.

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Konceptudvikling af interaktive digitale medier
Prøveform	<p>Mundtlig pba. projekt</p> <p>Prøven foregår som en samtale mellem den/de studerende, eksaminator og censor med udgangspunkt i det skriftlige arbejde, hvad enten dette er udarbejdet individuelt eller i samarbejde med andre. Projektrapporten/det skriftlige arbejde betragtes som gruppens fælles ansvar. Projektrapporten udgør grundlaget for eksamination og bedømmelse, og der foretages en samlet bedømmelse af projektrapporten og den mundtlige præstation.</p> <p>Litteraturgrundlag: Minimum 1000 standardsider vejledergodkendt, selvvalgt litteratur i tilknytning til projektet.</p> <p>Sidetæl: Projektrapporten skal minimum være på 15 sider og maximum 20 sider pr. studerende (dog maximum 30 sider ved individuel studerende).</p> <p>Normeret prøvetid: Prøvetiden er normeret til 20 minutter pr. studerende og 10 minutter pr. gruppe til votering og karaktergivning, dog højst i alt to timer ved store grupper, 30 minutter i alt ved individuelle prøver.</p>
ECTS	15
Bedømmelsesform	7-trins-skala
Censur	Ekstern prøve
Vurderingskriterier	<p>Ved en mundtlig gruppe-prøve skal den enkelte studerende eksamineres på en sådan måde, at det sikres, at der foretages en individuel bedømmelse.</p> <p>Projektrapporten og den mundtlige samtale skal demonstrere, at den studerendes opfylder de faglige mål beskrevet ovenfor.</p> <p>Ved bedømmelsen af prøvepræstationen vil der med henblik på opnåelse af karakteren 12 blive lagt vægt på, at den studerende indløser ovenstående læringsmål på en fyldestgørende måde med ingen eller få uvæsentlige mangler.</p>

FAKTA OM MODULET

Engelsk titel	Concept Development of Interactive Digital Media
Modulkode	KAIDM20182
Modultype	Kursus
Varighed	1 semester
Semester	Efterår 7. semester
ECTS	15

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

Undervisningssprog	Dansk
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Ole Ertløv Hansen

ORGANISATION

Studienævn	Studienævnet for Kommunikation og Digitale Medier
Institut	Institut for Kommunikation og Psykologi
Fakultet	Det Humanistiske Fakultet

DIGITAL NARRATOLOGI (STUDIEFAGSMODUL)

2018/2019

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

I modulet lærer de studerende at analysere, vurdere og udvikle interaktive digitale mediers dramaturgi, æstetik, retorik og narratologi. De tilegner sig viden om den rolle som æstetiske, retoriske og narrative virkemidler har i forhold til brugerens aktive aflæsning af medierne.

Modulets fagområde anskues i et både ludisk og epistemologisk lys, og modulet giver de studerende viden om ludologiske anvendelsesformer for interaktive digitale medier. I tilknytning til modulet udbydes undervisning inden for følgende områder:

- det digitale tekstbegreb og digitale genreformater
- hypertextuel og interaktiv narratologi
- ludologi og digital underholdning
- læring og digital vidensspredning
- brug og betydning af interaktive digitale medier.

LÆRINGSMÅL

VIDEN

Den studerende skal gennem modulet opnå viden om:

- digital narratologi og interaktiv dramaturgi • digitale, interaktive genreformater
- digital æstetik som på udvalgte områder er baseret på højeste internationale forskning
- interaktive montageformer og deres elementer
- ludologiske teorier, reception og oplevelse
- gamification
- legens kulturhistorie
- spilgenrer.

FÆRDIGHEDER

Den studerende skal gennem modulet opnå færdigheder i:

- at kunne analysere digitale, interaktive medieprodukter i relation til narratologi
- selvstændig at kunne vurdere af digitale, interaktive teksters kvalitet i forhold til deres brug
- at kunne identificere, typificere og kvalificere interaktive mediesystemer
- at tilrettelægge anvendelse af og bedømme anvendelse af ludologi i forskellige former for interaktive digitale medier

KOMPETENCER

Den studerende skal gennem modulet opnå kompetencer til:

- formidling af analyse og vurdering af digitale, interaktive tekster
- omsætning af analytiske færdigheder til selvstændigt at igangsætte design af digitale, interaktive medier
- at indreflektere ludologiske mekanismer i forskellige former for interaktive digitale medier.

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Digital narratologi
--------------	---------------------

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

Prøveform	Skriftlig Prøven har form af en bunden 3-dages hjemmeopgave, hvor den studerende på baggrund af modulet besvarer det eller de udleverede spørgsmål og opgaver inden for modulets fagområde. Den skriftlige del af opgavebesvarelsen må højst være på 8 sider og udarbejdes individuelt. I opgavebesvarelsen skal der indgå en interaktiv og multimodal digital produktion, der kan være udarbejdet i en gruppe.
ECTS	5
Bedømmelsesform	7-trins-skala
Censur	Intern prøve
Vurderingskriterier	Den skriftlige hjemmeopgave og produktionen skal demonstrere, at den studerende opfylder målbeskrivelserne for modulet. Ved bedømmelsen af prøvepræstationen vil der med henblik på opnåelse af karakteren 12 blive lagt vægt på, at den studerende indløser ovenstående læringsmål på en fyldestgørende måde med ingen eller få uvæsentlige mangler.

FAKTA OM MODULET

Engelsk titel	Digital Narratology
Modulkode	KAIDM20183
Modultype	Kursus
Varighed	1 semester
Semester	Efterår 7. semester
ECTS	5
Undervisningssprog	Dansk
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Ole Ertløv Hansen

ORGANISATION

Studienævn	Studienævnet for Kommunikation og Digitale Medier
Institut	Institut for Kommunikation og Psykologi
Fakultet	Det Humanistiske Fakultet

VALGFAG A

2018/2019

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

I tilknytning til modulet udbydes undervisning inden for et centralt emne i relation til valgfagets fagområde.

LÆRINGSMÅL

VIDEN

Den studerende skal gennem modulet opnå
Viden om og forståelse af

- Teorier og metoder af særlig relevans for valgfagets emneområde
- Videnskabelige problemstillinger inden for valgfagets emneområde

FÆRDIGHEDER

Færdigheder i

- at udvælge relevante videnskabelige metoder og redskaber inden for modulets område
- at kunne vurdere og vælge mellem relevante videnskabelige teorier, metoder, redskaber og på baggrund heraf at diskutere analyse- og/eller løsningsmodeller inden for valgfagets emneområde.

KOMPETENCER

Kompetencer til

- at kunne anvende relevant teoretisk og metodisk viden til forståelse og løsning af valgfagets problemstillinger.

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Valgfag
Prøveform	Skriftlig Prøven har form af en bunden 3-dages hjemmeopgave, hvor den studerende på baggrund af modulet besvarer det eller de udleverede spørgsmål og opgaver inden for modulets fagområde. Den skriftlige del af opgavebesvarelsen må højst være på 8 sider og udarbejdes individuelt. Opgaven bedømmes alene af eksaminator. Ved opgaver eksaminator bedømmer til ikke bestået bedømmes opgaven tillige af intern censor. Afløsning: Prøven kan afløses ved tilfredsstillende aktiv deltagelse i modulet, herunder indløsning af opgaver og øvelser, som stilles i løbet af kurset.
ECTS	5
Bedømmelsesform	Bestået/ikke bestået

Censur	Intern prøve
Vurdering skriterier	Hjemmeopgaven skal demonstrere, at den studerende opfylder de faglige mål. Ved bedømmelsen af prøvepræstationen vil der med henblik på opnåelse af bedømmelsen bestået blive lagt vægt på, at den studerende indløser modulets mål på tilstrækkelig vis.

YDERLIGERE INFORMATIONER

Valgfagsbeskrivelser opdateres løbende på studiets hjemmeside:
<https://www.kdm.aau.dk/studiehaandbog/uddannelsen/kandidat/valgfag/>

FAKTA OM MODULET

Engelsk titel	Elective Course A
Modulkode	KAKDMVM18A
Modultype	Kursus
Varighed	1 semester
Semester	Efterår 7. semester
ECTS	5
Undervisningssprog	Dansk og engelsk
Undervisningssted	Campus Aalborg, Campus København
Modulansvarlig	Ole Ertløv Hansen

ORGANISATION

Studienævn	Studienævnet for Kommunikation og Digitale Medier
Institut	Institut for Kommunikation og Psykologi
Fakultet	Det Humanistiske Fakultet

PROJEKTLEDELSE OG STRATEGISK DESIGN (PROJEKTMODUL)

2018/2019

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

Modulet giver de studerende generel viden om strategisk design og projektledelse, og det giver dem mulighed for at tilegne sig kompetencer til på metodisk vis at gennemføre et projekt af strategisk og realiserbar karakter. Endvidere indgår formidlingen af digitale designprojekter. De studerende lærer at analysere, vurdere og udvikle formidling af resultatet af interaktive digitale designprojekter i relation til modtager, formål, kontekst og proces. Der skal ske en formidling af projektets resultater til ikke-fagfæller. Fagspecifik videnskabsteori omkranser modulets arbejde.

I tilknytning til modulet udbydes undervisning inden for følgende områder:

- projektledelse og projektstyring inden for interaktive digitale medieprojekter
- strategisk design, med henblik på integration af menneskelige værdier, teknologier, organisationer og forretningsmodeller
- kreative processer og innovationsformer
- fagspecifik videnskabsteori
- formidling af digitalt design.

I tilknytning til det problemorienterede projektarbejde tilbydes faglig vejledning.

LÆRINGSMÅL

VIDEN

Den studerende skal gennem modulet opnå viden om:

- teorier og metoder indenfor projektledelse, projektstyring og strategisk design, herunder specielt ledelse og styring af digitale medieprojekter og innovative processer baseret på højeste internationale forskning
- strategisk design, forstået som kombinationen af teknologiske, værdimæssige, forretningsmæssige og organisatoriske aspekter
- fagspecifik videnskabsteori i en kontekst af generel videnskabsteori og forståelse af på et videnskabeligt grundlag at kunne reflektere over modulets faglige områder og kunne identificere videnskabelige problemstillinger
- dokumentation og specifikationsstyper
- formidling i designprocessen

FÆRDIGHEDER

Den studerende skal gennem modulet opnå færdigheder i:

- at anvende af teorier, metoder og teknikker indenfor projektledelse
- at kunne analysere og anvende strategiske designopgaver og på baggrund heraf opstille nye analyse- og løsningsmodeller
- udarbejdelse af formidlingsmateriale til kommunikation af digitalt design
- analyse, vurdering, udvikling og arbejde med formidling af interaktive digitale produkter i relation til modtager, formål, kontekst og proces.

KOMPETENCER

Den studerende skal gennem modulet opnå kompetencer til:

- at lede og formgive de processuelle sider af digitale medieprojekter samt opretholde et sideløbende fokus på brugere og aftagere
- at reflektere videnskabsteoretisk om modulets processer og designprodukter
- udarbejdelse af professionelt og adækvat formidlingsmateriale i forhold til aktuel designløsning, modtagergruppe og procesforløb
- at fremlægge og argumentere for digitalt design; bl.a. med udgangspunkt i udarbejdet formidlingsmateriale.

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Projektledelse og strategisk design
Prøveform	<p>Mundtlig pba. projekt</p> <p>Prøven foregår som en samtale mellem den/de studerende, eksaminator og censor med udgangspunkt i det skriftlige arbejde, hvad enten dette er udarbejdet individuelt eller i samarbejde med andre. Projektrapporten/det skriftlige arbejde betragtes som gruppens fælles ansvar.</p> <p>Projektrapporten udgør grundlaget for eksamination og bedømmelse, og der foretages en samlet bedømmelse af projektrapporten og den mundtlige præstation.</p> <p>Litteraturgrundlag: Minimum 1250 standardsider vejledergodkendt, selvvalgt litteratur i tilknytning til projektet.</p> <p>Sidetæl: Projektrapporten skal minimum være på 15 sider og maximum 20 sider pr. studerende (dog maximum 30 sider ved individuel studerende)</p> <p>Normeret prøvetid: Prøvetiden er normeret til 20 minutter pr. studerende og 10 minutter pr. gruppe til votering og karaktergivning, dog højst i alt to timer ved store grupper, 30 minutter i alt ved individuelle prøver.</p>
ECTS	20
Bedømmelsesform	7-trins-skala
Censur	Ekstern prøve
Vurderingskriterier	<p>Projektrapporten og den mundtlige samtale skal demonstrere, at den studerendes opfylder de faglige mål beskrevet ovenfor.</p> <p>Ved bedømmelsen af prøvepræstationen vil der med henblik på opnåelse af karakteren 12 blive lagt vægt på, at den studerende indløser ovenstående læringsmål på en fyldestgørende måde med ingen eller få uvæsentlige mangler.</p>

FAKTA OM MODULET

Engelsk titel	Project Management and Strategic Design
Modulkode	KAIDM20184
Modultype	Projekt
Varighed	1 semester
Semester	Forår 8. semester
ECTS	20

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

Undervisningsprog	Dansk
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Ole Ertløv Hansen

ORGANISATION

Studienævn	Studienævnet for Kommunikation og Digitale Medier
Institut	Institut for Kommunikation og Psykologi
Fakultet	Det Humanistiske Fakultet

UNDERSØGELSESDSIGN TIL DIGITALE MEDIER

2018/2019

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

I modulet lærer de studerende at analysere, vurdere, udvikle, planlægge og afvikle undersøgelsesforløb, samt afrapportere og indarbejde undersøgelsesresultater i arbejdet med design af interaktive digitale produkter i relation til modtager, formål, kontekst og proces. Der lægges vægt på både kvalitativt og kvantitativt undersøgelsesdesign, såvel som anvendelse af både fysiske og digitale værktøjer til at gennemføre undersøgelsen.

I tilknytning til modulet udbydes undervisning inden for følgende områder:

- undersøgelsesmetoder og -teknikker
- feltundersøgelser, laboratorie-baserede undersøgelser og mixed methods
- analyse af undersøgelsesresultater samt afrapportering
- anvendelse af undersøgelsesresultater.

LÆRINGSMÅL

VIDEN

Den studerende skal gennem modulet opnå viden om:

- metoder til undersøgelse og informering af designet af interaktive digitale medier
- forholdet mellem kvalitative og kvantitative datakilder
- omsætning af undersøgelsesresultater til designprodukter og/eller designevalueringer
- dokumentation af undersøgelsesresultater
- praktiske, økonomiske og kontekstuelle faktorer i udarbejdelsen af undersøgelsesdesigns.

FÆRDIGHEDER

Den studerende skal gennem modulet opnå færdigheder i:

- selvstændigt at udvælge relevante undersøgelsesmetoder og teknikker og kunne vurdere og vælge blandt videnskabelige teorier, metoder, redskaber og generelle færdigheder og på baggrund heraf opstille nye analyse- og løsningsmodeller
- at sammensætte og igangsætte undersøgelsesforløb med relevans for mål og genstandsfelt
- at opsamle, analysere og kommunikere undersøgelsesresultater.

KOMPETENCER

Den studerende skal gennem modulet opnå kompetencer til:

- selvstændigt at kunne afgrænse og udføre et undersøgelsesdesign, herunder at kunne vurdere hvad der er muligt at undersøge, og hvad der ikke er muligt at undersøge.
- at kunne overskue og vurdere konsekvenserne af forskellige komplekse teoretiske, metodiske og praktiske valg i forbindelse med et undersøgelsesdesign
- at kunne opsamle og håndtere indsamlet data med henblik på omsætning til designprodukt eller designevaluering
- selvstændigt kunne igangsætte og gennemføre fagligt og tværfagligt samarbejde og påtage sig et professionelt ansvar inden for modulets område.

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Undersøgelsesdesign til digitale medier
--------------	---

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

Prøveform	<p>Skriftlig</p> <p>Prøven har form af en bunden 3-dages hjemmeopgave, hvor den studerende på baggrund af modulet besvarer det eller de udleverede spørgsmål og opgaver inden for modulets fagområde.</p> <p>Den skriftlige del af opgavebesvarelsen må højst være på 8 sider og udarbejdes individuelt.</p> <p>Prøven bedømmes af eksaminator; prøver, som bedømmes til ikke-bestået, bedømmes tillige af en censor. Der gives en skriftlig eller mundtlig udtalelse om opgaven - herunder om skriftlig formuleringsevne - til den studerende</p>
ECTS	5
Bedømmelsesform	Bestået/ikke bestået
Censur	Intern prøve
Vurderingskriterier	Ved bedømmelsen af prøvepræstationen vil der med henblik på opnåelse af bedømmelsen bestået blive lagt vægt på, at den studerende indløser modulets mål på tilstrækkelig vis.

FAKTA OM MODULET

Engelsk titel	Methods for Informing Digital Media Design
Modulkode	KAIDM20185
Modultype	Kursus
Varighed	1 semester
Semester	Forår 8. semester
ECTS	5
Undervisningssprog	Dansk
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Ole Ertløv Hansen

ORGANISATION

Studienævn	Studienævnet for Kommunikation og Digitale Medier
Institut	Institut for Kommunikation og Psykologi
Fakultet	Det Humanistiske Fakultet

VALGFAG B

2018/2019

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

I tilknytning til modulet udbydes undervisning inden for et centralt emne i relation til valgfagets fagområde.

LÆRINGSMÅL

VIDEN

Den studerende skal gennem modulet opnå
Viden om og forståelse af

- Teorier og metoder af særlig relevans for valgfagets emneområde
- Videnskabelige problemstillinger inden for valgfagets emneområde

FÆRDIGHEDER

Færdigheder i

- at udvælge relevante videnskabelige metoder og redskaber inden for modulets område
- at kunne vurdere og vælge mellem relevante videnskabelige teorier, metoder, redskaber og på baggrund heraf at diskutere analyse- og/eller løsningsmodeller inden for valgfagets emneområde.

KOMPETENCER

Kompetencer til

- at kunne anvende relevant teoretisk og metodisk viden til forståelse og løsning af valgfagets problemstillinger.

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Valgfag
Prøveform	<p>Skriftlig</p> <p>Prøven har form af en bunden 3-dages hjemmeopgave, hvor den studerende på baggrund af modulet besvarer det eller de udleverede spørgsmål og opgaver inden for modulets fagområde. Den skriftlige del af opgavebesvarelsen må højst være på 8 sider og udarbejdes individuelt.</p> <p>Opgaven bedømmes alene af eksaminator. Ved opgaver eksaminator bedømmer til ikke bestået bedømmes opgaven tillige af intern censor.</p> <p>Afløsning: Prøven kan afløses ved tilfredsstillende aktiv deltagelse i modulet, herunder indløsning af opgaver og øvelser, som stilles i løbet af kurset.</p>
ECTS	5
Bedømmelsesform	Bestået/ikke bestået

Censur	Intern prøve
Vurdering skriterier	Hjemmeopgaven skal demonstrere, at den studerende opfylder de faglige mål. Ved bedømmelsen af prøvepræstationen vil der med henblik på opnåelse af bedømmelsen bestået blive lagt vægt på, at den studerende indløser modulets mål på tilstrækkelig vis.

YDERLIGERE INFORMATIONER

Valgfagsbeskrivelser opdateres løbende på studiets hjemmeside:
<https://www.kdm.aau.dk/studiehaandbog/uddannelsen/kandidat/valgfag/>

FAKTA OM MODULET

Engelsk titel	Elective Course B
Modulkode	KAKDMVM18B
Modultype	Kursus
Varighed	1 semester
Semester	Forår 8. semester
ECTS	5
Undervisningssprog	Dansk og engelsk
Undervisningssted	Campus Aalborg, Campus København
Modulansvarlig	Ole Ertløv Hansen

ORGANISATION

Studienævn	Studienævnet for Kommunikation og Digitale Medier
Institut	Institut for Kommunikation og Psykologi
Fakultet	Det Humanistiske Fakultet

INTERAKTIVE DIGITALE MEDIER I PRAKSIS

2018/2019

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

Modulet omhandler digital mediedesigns praktiske virkelighed. I en ekstern virksomhed, organisation eller institution indgår den studerende i udarbejdelsen af et eller flere koncepter/produkter eller et delelement af et eller flere koncepter/produkter, der involverer digitale elementer på baggrund af analyser af behov og muligheder. Modulet består af et 3-4 måneders projektorienteret forløb, hvor den studerende oparbejder en bevidsthed om og indsigt i den konkrete arbejdsvirkelighed, som uddannelsen er rettet mod. Arbejdsforløbet skal belyses teoretisk og metodisk ud fra kandidatuddannelsens samlede faglighed.

Som en del af det projektorienterede forløb forudsættes det, at den studerende foretager et interview med virksomheden, organisationen eller institutionen hvori forløbet foregår. Interviewet skal belyse virksomhedens, organisationens eller institutionens behov for den studerendes viden, kompetencer og færdigheder. Interviewet er bilag til den studerendes skriftlige arbejde, men indgår i øvrigt heri i en behandlet, kort sammenfattet form.

Der kan i særlige tilfælde af studienævnet gives tilladelse til, at det projektorienterede projekt ikke udarbejdes i en virksomhed eller organisation men på universitetet i forhold til en konstrueret virksomhedscase.

I tilknytning til modulet udbydes:

- en midtvejsevaluering midt i forløbet samt en slutevaluering efter praktikperioden
- et virtuelt læringsforløb gennem praktiksemesteret, som omhandler præsentationsteknikker, forhandlingsteknik, virksomhedskommunikation, mm.

Der tildeles en vejleder, og undervisningen organiseres som et projektorienteret forløb i en virksomhed eller organisation.

LÆRINGSMÅL

VIDEN

Den studerende skal gennem modulet opnå viden om:

- uddannelsens teorier, metoder og designtilgange på baggrund af mødet med en specifik praksis
- kommunikationsteori samt forhandlings- og præsentationsteknikker
- den konkrete arbejdsvirkelighed, som uddannelsen er rettet mod
- udfordringer, begrænsninger og potentialer i interaktive digitale medier i praksis.

FÆRDIGHEDER

Den studerende skal gennem modulet opnå færdigheder i:

- at kommunikere, forhandle og samarbejde med relevante partnere i forhold til behovsvurdering, design, markedsføring, realisering m.m. af det under modulet udarbejdede digitale medieprodukt/koncept
- effektivt at præsentere ideer og projekter for partnere og interessenter
- at designe, implementere og evaluere digitale medieprodukter på videnskabeligt grundlag i samspil med specifikke partnere og interessenter
- at evaluere sit eget projekt, såvel som generelt at evaluere og konsekvensvurdere digitale medieprodukter i relation til en given virksomheds- og organisationskontekst.

KOMPETENCER

Den studerende skal gennem modulet opnå kompetencer til:

- at operationalisere og anvende uddannelsens teorier og metoder til at identificere, analysere og vurdere behov og muligheder for designet af digitale medieprodukter i mødet med en konkret praksiskontekst
- at redegøre for det udarbejdede design og for de teoretiske og metodiske overvejelser, der ligger til grund herfor samt generelt at evaluere og konsekvensvurdere design og implementering af digitale medieprodukter

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

- at inddrage, operationalisere, analysere og vurdere teorier omkring erhvervsrettet kommunikation og markedsføring i forhold til samarbejdspartnere
- at redegøre for det praksisorienterede forløb, herunder dets udgangspunkt, kontekst, processer og resultater
- at udføre projektledelse og projektstyring og gennemføre fagligt og tværfagligt samarbejde og påtage sig et professionelt ansvar
- at analysere og vurdere forretningspotentialer.

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Interaktive digitale medier i praksis
Prøveform	<p>Mundtlig pba. projekt</p> <p>Prøven foregår som en samtale mellem den/de studerende, eksaminator og censor med udgangspunkt i det skriftlige arbejde, hvad enten dette er udarbejdet individuelt eller i samarbejde med andre. Projektrapporten/det skriftlige arbejde betragtes som gruppens fælles ansvar. Projektrapporten udgør grundlaget for eksamination og bedømmelse, og der foretages en samlet bedømmelse af projektrapporten og den mundtlige præstation.</p> <p>Litteraturgrundlag: Minimum 500 standardsider vejledergodkendt, selvvalgt litteratur i tilknytning til projektet.</p> <p>Sidetæl: Projektrapporten skal minimum være på 15 sider og maximum 20 sider pr. studerende (dog maximum 30 sider ved individuel studerende)</p> <p>Normeret prøvetid: Prøvetiden er normeret til 20 minutter pr. studerende og 10 minutter pr. gruppe til votering og karaktergivning, dog højst i alt to timer ved store grupper, 30 minutter i alt ved individuelle prøver.</p>
ECTS	25
Bedømmelsesform	7-trins-skala
Censur	Intern prøve
Vurderingskriterier	<p>Ved en mundtlig gruppe-prøve skal den enkelte studerende eksamineres på en sådan måde, at det sikres, at der foretages en individuel bedømmelse.</p> <p>Projektrapporten og den mundtlige samtale skal demonstrere, at den studerendes opfylder de faglige mål beskrevet ovenfor.</p> <p>Ved bedømmelsen af prøvepræstationen vil der med henblik på opnåelse af karakteren 12 blive lagt vægt på, at den studerende indløser ovenstående læringsmål på en fyldestgørende måde med ingen eller få uvæsentlige mangler.</p>

FAKTA OM MODULET

Engelsk titel	Interactive Digital Media in Practice
Modulkode	KAIDM20186
Modultype	Projekt

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

Varighed	1 semester
Semester	Efterår 9. semester Valgmulighed 1 af 2
ECTS	25
Undervisningssprog	Dansk
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Ole Ertløv Hansen

ORGANISATION

Studienævn	Studienævnet for Kommunikation og Digitale Medier
Institut	Institut for Kommunikation og Psykologi
Fakultet	Det Humanistiske Fakultet

COMPUTERSPIL VED DET DANSKE AKADEMI FOR DIGITAL INTERAKTIV UNDERHOLDNING (DADIU)

2018/2019

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

Modulet træner de studerende i at arbejde praktisk med computerspilkreation, således at der reflekteres teoretisk, metodisk, teknologisk og organisatorisk over et eller flere koncepter til computerspil, der er udarbejdet i praksis af den studerende under DADIU-forløbet. På modulet udbydes der spilkreationsfunktioner som eksempelvis spil-designer, spil-projektleder og spilleveledesigner, hvor den studerende vælger at arbejde med en funktion. Modulet er kendetegnet ved en høj grad af involvering fra computerspilindustrien.

I tilknytning til modulet udbydes undervisning inden for følgende områder:

- teoretiske, metodiske, teknologiske og organisatoriske kurser om computerspil
- spilkreationsfunktioner som eksempelvis spil-designer, spil-projektleder og spilleveledesigner
- workshops i form af en eller flere fælleskreationer

Projektmodulet gennemføres på engelsk.

LÆRINGSMÅL

VIDEN

Den studerende skal gennem modulet opnå viden om:

- spilindustriens arbejdsprocesser og produktionsformer, baseret på højeste internationale forskning inden for modulets område og udbygget indsigt i andre kompetence- og faggrupperes fagsprog og centrale problemstillinger forankret i computerspilkreation
- HCI i computerspilsdesign med henblik på samtidig håndtering af et normativ, praktisk; et æstetisk udtryksmæssigt; og et teoretisk funktionelt rationale
- computerspil som medie og genre – samt forståelse for forskellige computerspilsmedieplatforme
- grundlæggende teknikker og begreber inden for grafisk design og animation.

FÆRDIGHEDER

Den studerende skal gennem modulet opnå færdigheder i:

- interaktionsdesign, visuelt design, auditivt design i computerspilkreation
- at mestre videnskabelige metoder og redskaber inden for modulets områder
- at kunne vurdere og vælge blandt videnskabelige teorier, metoder, redskaber og generelle færdigheder og på baggrund heraf opstille nye analyse- og løsningsmodeller inden for modulets område
- kommunikation om faglige problemstillinger med andre faggrupper

KOMPETENCER

Den studerende skal gennem modulet opnå kompetencer til:

- fremstilling, test og præsentation af computerspil
- at indgå professionelt i en computerspilkreation med den valgte spilkreationsfunktion
- selvstændigt at arbejde med teknologisk set-up og spilplatformsformater
- at kunne styre arbejds- og udviklingssituationer, der er komplekse, uforudsigelige og forudsætter nye løsningsmodeller
- at indgå i et teamwork af forskellige spilkompetencer omkring en konkret flerfaglig udvikling af en spilproduktion igennem en hel kreationscyklus.

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Computerspil ved Det Danske Akademi for Digital, Interaktiv Underholdning (DADIU)
Prøveform	<p>Skriftlig</p> <p>Prøven tager udgangspunkt i det sidste computerspil udarbejdet af den studerende under DADIU-forløbet samt en skriftlig rapport, der reflekterer over et eller flere koncepter til computerspil, der er udarbejdet af den studerende under DADIU-forløbet. Refleksionerne i rapporten skal være med hensyn til teori, metode, teknologi og organisation.</p> <p>Projektrapporten kan enten skrives på engelsk og dansk.</p> <p>Litteraturgrundlag: Minimum 500 standardsider, selvvalgt litteratur i tilknytning til projektet.</p> <p>Sidetæl: Projektrapporten skal være på mindst 10 sider og må højst være på 15 sider pr. studerende; derudover vedlægges den færdige computerspilscreation. Ved eksamen gives et oplæg på mindst 5 minutter, der forholder rapportens refleksioner til det færdige computerspil, der er udarbejdet på DADIU.</p> <p>Prøvetiden er normeret til 20 minutter pr. studerende og 10 minutter pr. gruppe til votering og karaktergivning, dog højst i alt to timer ved store grupper, 30 minutter i alt ved individuelle prøver.</p>
ECTS	25
Bedømmelsesform	7-trins-skala
Censur	Intern prøve
Vurderingskriterier	<p>Projektrapporten og den mundtlige samtale skal demonstrere, at den studerende opfylder målbeskrivelserne for modulet.</p> <p>Ved bedømmelsen af prøvepræstationen vil der med henblik på opnåelse af karakteren 12 blive lagt vægt på, at den studerende indløser ovenstående læringsmål på en fyldestgørende måde med ingen eller få uvæsentlige mangler.</p>

FAKTA OM MODULET

Engelsk titel	Computer Games at the National Academy of Digital Interactive Entertainment (DADIU)
Modulkode	KAIDM20187
Modultype	Kursus
Varighed	1 semester
Semester	Efterår og Forår 9. semester Valgmulighed 2 af 2
ECTS	25

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

Undervisningsprog	Engelsk
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Ole Ertløv Hansen

ORGANISATION

Studienævn	Studienævnet for Kommunikation og Digitale Medier
Institut	Institut for Kommunikation og Psykologi
Fakultet	Det Humanistiske Fakultet

FORSKNINGSMETODOLOGI

2018/2019

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

I modulet lærer de studerende at planlægge større komplekse undersøgelser selvstændigt og på et fagspecifikt grundlag. Der lægges vægt på den studerendes selvstændige identifikation og beskrivelse af undersøgelsesobjektet samt på refleksion af forskellige metodiske tilgange, herunder såvel kvalitative som kvantitative, til udmøntning af undersøgelsen.

I tilknytning til modulet kan udbydes virtuelle forløb, seminarer og vejledning inden for følgende område:

- Undersøgellesdesign.

LÆRINGSMÅL

VIDEN

Den studerende skal gennem modulet opnå viden om:

- fagspecifikke paradigmer og videnskabelige metoder
- Sammenhængen mellem videnskabsteori, videnskabelig metode og teorivalg i videnskabelige undersøgelser.

FÆRDIGHEDER

Den studerende skal gennem modulet opnå færdigheder i:

- tilrettelæggelse af fagspecifikke undersøgelser og forskningsprojekter, herunder valg af undersøgelsesobjekt, metode og teori
- Vurdering af konsekvenserne af forskellige metodiske og teoretiske tilgange til fagspecifikke undersøgelser og forskningsprojekter

KOMPETENCER

Den studerende skal gennem modulet opnå kompetencer til:

- tilrettelæggelse af fagspecifikke undersøgelser og forskningsprojekter i specifikke kontekster i praksis
- at arbejde selvstændigt og indgå i fagligt samarbejde i relation til tilrettelæggelse af fagspecifikke undersøgelser og forskningsprojekter med en professionel tilgang.

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Forskningsmetodologi
Prøveform	<p>Skriftlig</p> <p>Prøven har form af en skriftlig hjemmeopgave hvor den/de studerende på baggrund af modulet redegør for designet af en større fagspecifik undersøgelse inden for uddannelsens fagområde uden dog at gennemføre selve undersøgelsen. Emnet vælges af den/de studerende og afleveringsfristen fastsættes af studienævnet.</p> <p>Den skriftlige opgave må laves i grupper af op til 3 studerende. Hvor det skriftlige arbejde er lavet i samarbejde med andre, skal det angives, hvem der er ansvarlig for de enkelte dele af arbejdet. Der gives en bedømmelse for den skriftlige præstation, dvs. den del af det skriftlige arbejde, som den studerende er ansvarlig for.</p>

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

	Den skriftlige besvarelse må højst være på 8 sider ved én studerende, 10 sider ved to studerende og 12 sider ved tre studerende.
ECTS	5
Bedømmelsesform	Bestået/ikke bestået
Censur	Intern prøve
Vurderingskriterier	Ved bedømmelsen af prøvepræstationen vil der med henblik på opnåelse af bedømmelsen bestået blive lagt vægt på, at den studerende indløser modulets mål på tilstrækkelig vis. Opgaven bedømmes alene af eksaminator. Ved opgaver eksaminator bedømmer til ikke bestået bedømmes opgaven tillige af en intern censor.

FAKTA OM MODULET

Engelsk titel	Research Methodology
Modulkode	KAIDM20188
Modultype	Kursus
Varighed	1 semester
Semester	Efterår 9. semester
ECTS	5
Undervisningssprog	Dansk
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Ole Ertløv Hansen

ORGANISATION

Studienævn	Studienævnet for Kommunikation og Digitale Medier
Institut	Institut for Kommunikation og Psykologi
Fakultet	Det Humanistiske Fakultet

KANDIDATSPECIALE

2018/2019

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

Specialemodulet består af udfærdigelsen af et speciale om et emne, som den studerende frit vælger inden for uddannelsens faglige rammer. Kandidatspecialet kan enten være en teoretisk, metodisk eller analytisk orienteret afhandling eller være orienteret mod teoretisk og metodisk baseret praktisk og konstruktiv design og implementering. Specialets emne godkendes af studienævnet. Emnet forelægges nævnet i form af en synopsis, som indeholder en kort foreløbig problemformulering, en argumentation for emnets relevans og det teoretiske og metodiske udgangspunkt, en angivelse af specialets tænkte hovedstruktur og disponering, en foreløbig tidsplan og angivelser af den centrale litteratur. Ved godkendelsen fastsættes en frist for afleveringen af specialet.

Modulet understøttes af en række specialeseminarer. Desuden stilles der en specialevejleder til rådighed for den studerende/de studerende i tilknytning til det problemorienterede specialearbejde.

LÆRINGSMÅL

VIDEN

Den studerende skal gennem modulet opnå viden om:

- Teori og metode inden for det interaktive, digitale mediefaglige område
- forskningsarbejdets betingelser og implikationer samt videnskabelig redelighed og forskningsetik
- Teori og metode af relevans for det valgte specialeemne på højeste internationale niveau.

FÆRDIGHEDER

Den studerende skal gennem modulet opnå færdigheder i:

- selvstændigt og systematisk at skabe et overblik over relevant eksisterende viden inden for specialets emne
- selvstændigt at vælge relevante videnskabsteoretiske, teoretiske, metodiske, analytiske og designmæssige tilgange af relevans for specialeemnet samt at begrunde disse faglige valg og prioriteringer
- at anvende, videreudvikle og kritisk reflektere over teorier, metoder og indsatser af relevans for specialeemnet
- at tilrettelægge og gennemføre videnskabelige undersøgelser på et interaktivt, digitalt mediefagligt grundlag
- at strukturere og formidle den opnåede viden til fagfæller.

KOMPETENCER

Den studerende skal gennem modulet opnå kompetencer til:

- selvstændigt og systematisk at søge viden og udvælge og redegøre herfor samt planlægge og gennemføre udforskningen af emner inden for det interaktive, digitale mediefaglige område
- at argumentere for tilvalg og fravalg med hensyn til de anvendte teorier og metoder samt med hensyn til det eventuelle empiriske materiale og/eller de designmæssige aspekter
- at kunne strukturere og formidle den opnåede viden i en hensigtsmæssig indholds- og udtryksmæssig form for en akademisk offentlighed inden for det interaktive, digitale mediefaglige område
- at arbejde selvstændigt, kritisk reflekteret og problemorienteret inden for det interaktive, digitale mediefaglige område
- at identificere egne læringsbehov og strukturere egen læring i relation til det interaktive, digitale mediefaglige område

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Kandidatspeciale
Prøveform	<p>Skriftlig</p> <p>Prøven foregår som en samtale mellem den/de studerende, eksaminator og censor med udgangspunkt i en specialerapport, hvad enten dette er udarbejdet individuelt eller i samarbejde med andre. Specialerapporten betragtes som gruppens fælles ansvar. Ved prøven skal den/de studerende demonstrere viden, færdigheder og kompetencer i overensstemmelse med de angivne læringsmål for kandidatspecialemodulet.</p> <p>Kandidatspecialet inkl. et 1-2 siders resume på et fremmedsprog (se nedenfor) udgør grundlaget for eksamination og bedømmelse, og der foretages en samlet bedømmelse af projektrapporten og den mundtlige præstation.</p> <p>Der udarbejdes et resume på engelsk på mindst 1 og højst 2 sider.</p> <p>Litteraturgrundlag: Minimum 2000 standardsider vejledergodkendt, selvvalgt litteratur i tilknytning til specialet.</p> <p>Sidetal: Kandidatspecialet skal være på mindst 35 og må højst være på 70 sider pr. studerende, højst 80 sider ved individuelt udarbejdede specialer.</p>
ECTS	5
Tilladte hjælpemidler	Alle skriftlige og alle elektroniske hjælpemidler
Bedømmelsesform	7-trins-skala
Censur	Ekstern prøve
Vurderingskriterier	<p>Prøven skal dokumentere, at den studerende opfylder målbeskrivelserne for modulet.</p> <p>Ved bedømmelsen af prøvepræstationen vil der med henblik på opnåelse af karakteren 12 blive lagt vægt på, at den studerende indløser ovenstående læringsmål på en fyldestgørende måde med ingen eller få uvæsentlige mangler.</p>

FAKTA OM MODULET

Engelsk titel	Master's Thesis
Modulkode	KAIDM20189
Modultype	Projekt

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

Varighed	1 semester
Semester	Forår 10. semester
ECTS	5
Undervisningssprog	Dansk
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Ole Ertløv Hansen

ORGANISATION

Studienævn	Studienævnet for Kommunikation og Digitale Medier
Institut	Institut for Kommunikation og Psykologi
Fakultet	Det Humanistiske Fakultet