



AALBORG UNIVERSITET

# STUDIEORDNING FOR KANDIDATUDDANNELSEN I OPLEVELSESDSIGN, 2019

CAND.IT.  
AALBORG

[Link til denne studieordning](#)

## Studieordning for kandidatuddannelsen i Oplevelsesdesign, 2019

Link(s) til andre versioner af samme studieordning:

[Studieordning for kandidatuddannelsen i Oplevelsesdesign, 2018](#)

## INDHOLDSFORTEGNELSE

§ 1: Forord .....	4
§ 2: Bekendtgørelsesgrundlag .....	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 .....	9
§ 19: Henvisninger til uddybende information .....	10
§ 20: Ikrafttrædelse og overgangsregler .....	10
§ 21: Ændringer til studieordningen .....	10

## § 1: FORORD

I medfør af Lovbekendtgørelse nr. 172 af 27. februar af 2018 om universiteter (universitetsloven) med senere ændringer fastsættes følgende studieordning for kandidatuddannelsen i oplevelsesdesign. Uddannelsen følger tilhørende eksamensordning ved fakultetet.

## § 2: BEKENDTGØRELSESGRUNDLAG

Kandidatuddannelsen er tilrettelagt i henhold til Uddannelses- og Forskningsministeriets bekendtgørelse nr. 1328 af 15. november 2016 om bachelor- og kandidatuddannelser ved universiteterne (uddannelsesbekendtgørelsen) med senere ændringer og bekendtgørelse nr. 1062 af 30. juni 2016 om eksamen og censur ved universitetsuddannelser (eksamensbekendtgørelsen) med senere ændringer. Der henvises endvidere til bekendtgørelse nr. 106 af 12. februar 2018 (kandidatadgangsbekendtgørelsen) og bekendtgørelse nr. 114 af 3. februar 2015 (karakterbekendtgørelsen).

## § 3: CAMPUS

Uddannelsen udbydes i Aalborg.

## § 4: FAKULTETSTILHØRSFORHOLD

Kandidatuddannelsen hører under Det Humanistiske og Samfundsvidenskabelige Fakultet, Aalborg Universitet.

## § 5: STUDIENÆVNSTILHØRSFORHOLD

Kandidatuddannelsen hører under Studienævn for Kommunikation og Digitale Medier

## § 6: CENSORKORPSTILHØRSFORHOLD

Kandidatuddannelsen er tilknyttet censorkorps for Kommunikation og oplevelsesdesign

## § 7: ADGANGSKRAV

Adgangskravet til kandidatuddannelsen i oplevelsesdesign er en gennemført relevant bacheloruddannelse eller professionsbacheloruddannelse. En bacheloruddannelse eller professionsbacheloruddannelse defineres som relevant, hvis centrale fagområder giver kompetence inden for mindst to af kandidatuddannelsens centrale fagområder i et samlet omfang af mindst 60 ECTS:

1. oplevelser og oplevelsesteori
2. design og designteori
3. æstetisk praksis og æstetisk teori
4. medier og medieteori
5. digitale teknologier, medieteknologi og it
6. interaktionsdesign og user experience design
7. kommunikationsteori
8. kulturteori
9. organisationsteori
10. oplevelsesøkonomi og ledelse.

### Adgangsgivende uddannelser med retskrav på optagelse

- En bacheloruddannelse i art and technology (kunst og teknologi) Aalborg Universitet, giver ret til optag på kandidatuddannelsen i oplevelsesdesign.

### Adgangsgivende uddannelser uden retskrav på optagelse

- Eksempler på andre bacheloruddannelser fra Aalborg Universitet, som kan give adgang til optag på kandidatuddannelsen i oplevelsesdesign: kommunikation og digitale medier, informatik, medialogi, samt dansk og fremmedsprog.
- Eksempler på bacheloruddannelser fra andre universiteter, som kan give adgang til optag på kandidatuddannelsen i oplevelsesdesign: Informationsvidenskab, medievidenskab og litteraturvidenskab.
- Eksempler på professionsbacheloruddannelser som kan give adgang til optag på kandidatuddannelsen i oplevelsesdesign: Professionsbachelor i leisure management, professionsbachelor i sprog og it, professionsbachelor i it og ledelse, professionsbachelor i karakteranimation, professionsbachelor i natur- og kulturformidling

Ansøgere som ikke opfylder de anførte optagelseskrav 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](http://www.uddannelsestjekker.dk)

### **§ 8: UDDANNELSENS TITEL PÅ DANSK OG ENGELSK**

Kandidatuddannelsen giver ret til betegnelsen Cand.it. i oplevelsesdesign. Den engelske betegnelse er Master of Science (MSc.) in Information Technology, Experience Design.

### **§ 9: UDDANNELSENS NORMERING ANGIVET I ECTS**

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

### **§ 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 studielegalitets hjemmeside: <https://www.studieservice.aau.dk/Studielegalitet/>

### **§ 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 uddannelsens 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 oplevelsesdesign 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.

Det overordnede formål for kandidatuddannelsen i oplevelsesdesign, er, at den studerende skal opnå kompetencer til at indgå i virksomheder, organisationer, uddannelses- og forskningsinstitutioner samt at iværksætte egen virksomhed for her at analysere, designe, implementere, formidle, teste og evaluere digitale oplevelsesprodukter og -tjenester. Uddannelsens genstandsfelt er it-baserede oplevelser, 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 it-baserede oplevelser spiller en afgørende rolle. Her skal kandidaten være i stand til at anlægge et informeret, nuanceret, kritisk, kreativt og konstruktivt perspektiv på designmæssige, æstetiske, teknologiske, (for)brugsmæssige, formidlingsmæssige, ledelsesmæssige og økonomiske problemstillinger med relation til it-baserede oplevelser og oplevelsesdesign.

Kandidatuddannelsen i oplevelsesdesign, bygger videre på og supplerer de teoretiske og metodiske kundskaber og de analytiske, designmæssige og praktisk-konstruktive færdigheder med henblik på studiet og konstruktionen af it-baserede oplevelser, som den studerende har opnået i løbet af den forudgående bacheloruddannelse. Kandidaten vil bl.a. kunne fungere som oplevelsesdesigner, projektleder, konsulent, underviser og uddannelsesudvikler, indholdsproducent og iværksætter af egen virksomhed. En kandidat i oplevelsesdesign vil med andre ord kunne indgå i virksomheder og organisationer på et ledende og konstruerende niveau og her iværksætte, udvikle, implementere, formidle og evaluere digitale oplevelsesprodukter og -tjenester, ligesom den studerende vil være i stand til selv at fungere som iværksætter inden for oplevelsesøkonomien.

Gennem kandidatuddannelsen i oplevelsesdesign har den studerende mulighed for at profilere sin uddannelse ved valg af projekt- og specialeemner og valgfag. Selv om der er mulighed for profilering og specialisering lægger uddannelsen vægt på, at den studerende er i stand til at kunne inddrage og håndtere mange forskellige typer af it-baserede oplevelser og oplevelsesdesigns i forhold til konkrete opgaver og kontekster.

#### Kandidaten

Den studerende skal gennem kandidatuddannelsen i oplevelsesdesign opnå viden om:

- videnskabelige teorier inden for oplevelsesdesign på højeste internationale niveau
- oplevelsens fysiologiske, emotionelle, kognitive og meningsskabende aspekter samt sammenhængen mellem oplevelser og erfaringsdannelse og æstetik som den systematiske praksis, der frembringer denne sammenhæng
- oplevelsesdesignmetodologier i designprocessens tidlige såvel som senere faser
- informationsteknologi, specielt digitale teknologier, og deres oplevelsesmæssige effekt, betydning og anvendelsesmuligheder
- innovationsformer med relevans for oplevelsesdesign
- undersøgelsesdesign og evalueringsteori i forhold til it-baserede oplevelser
- projektledelse i relation til designprocesser og kreative teknikker inden for oplevelsesdesign
- oplevelsesøkonomi, organisationsforståelse og forretningsmodeller
- fagspecifik videnskabsteori.

Den studerende skal gennem kandidatuddannelsen i oplevelsesdesign opnå færdigheder i:

- at analysere, designe, implementere, teste, evaluere og formidle digitale oplevelsesprodukter og -tjenester
- kreative teknikker, metoder og værktøjer med henblik på konceptualisering, realisering og operationalisering af digitalt oplevelsesdesign
- at anvende fagområdets videnskabelige metoder og redskaber, der knytter sig til beskæftigelse inden for it-baseret oplevelsesdesign
- at udvikle og indarbejde digitale teknologier som en integreret del af oplevelsesdesign
- at arbejde både systematisk-analytisk og kreativt-syntetiserende med udvikling og realisering af digitale oplevelsesprodukter

- at lede og styre designprocesser der sammentænker menneskelige værdier og handlemåder, æstetiske praksisser, teknologi og forretning.
- at opstille nye analyse- og løsningsmodeller på et videnskabeligt grundlag
- at formidle forskningsbaseret viden og forskningsresultater til relevante målgrupper samt kunne diskutere professionelle og videnskabelige problemstillinger med både fagfæller og ikke-specialister.

### Kompetencer

Den studerende skal gennem kandidatuddannelsen i oplevelsesdesign opnå kompetencer til:

- selvstændigt, systematisk og kritisk gennem anvendelse af videnskabelig teori og metode at formulere, analysere og bearbejde videnskabelige problemstillinger inden for fagområdet oplevelsesdesign
- at syntetisere og integrere viden og færdigheder i udviklingen af oplevelsesdesignprodukter
- at kommunikere med både fagfæller og ikke-specialister om faglige og praktiske problemstillinger i relation til it-baseret oplevelsesdesign
- at styre arbejds- og udviklingssituationer, der er komplekse, uforudsigelige og forudsætter nye løsningsmodeller
- selvstændigt at igangsætte og gennemføre fagligt og tværfagligt samarbejde og påtage sig professionelt ansvar
- at rådgive om it-baseret oplevelsesdesign
- at argumentere for forretningsmæssige konsekvenser af it-baseret oplevelsesdesign
- selvstændigt at kunne opdatere sin viden og dermed tage ansvar for og fortsætte egen faglig kompetenceudvikling og specialisering inden for fagområdet.

## § 17: UDDANNELSENS INDHOLD OG TILRETTELÆGGELSE

Kandidatuddannelsen løber over fire semestre (1.-4. semester). På 1. og 2. semester har den studerende mulighed for at tone sin uddannelse ved hjælp af valgfagsmoduler. På 3. semester gennemføres et projektorienteret praksisforløb i en relevant virksomhed eller organisation i en national eller international kontekst. På 4. semester skrives kandidatspeciale. I uddannelsen kan indgå et studieophold i udlandet.

Kandidatuddannelsen i oplevelsesdesign er modulopbygget og tilrettelagt som et overvejende problembaseret og projektorganiseret studium bestående af obligatoriske projektmoduler, obligatoriske studiefagsmoduler og et obligatorisk speciale. Hertil kommer 2 valgfagsmoduler

### Obligatoriske moduler

Agil konceptudvikling i et designforskningsperspektiv	1. semester	5 ECTS-point
Oplevelsesdesign: Fra problem til koncept (projektmodul)	1. semester	15 ECTS-point
Oplevelser og æstetik (studiefagsmodul)	1. semester	5 ECTS-point
Oplevelsesdesign: Fra koncept til produkt (projektmodul)	2. semester	20 ECTS-point
Digitale oplevelsesteknologier (studiefagsmodul)	2. semester	5 ECTS-point
Oplevelsesdesign i praksis (projektmodul)	3. semester	25 ECTS-point
Forskningsmetodologi (studiefagsmodul)	3. semester	5 ECTS-point
Kandidatspeciale	4. semester	25 ECTS-point

### Valgfrie moduler, hvoraf den studerende skal vælge to\*

Valgfag A	1. semester	5 ECTS-point
Valgfag B	2. semester	5 ECTS-point

\* Den studerende kan vælge valgfag udbudt af studienævnet for Kommunikation og Digitale Medier eller søge studienævnet om tilladelse til at erstatte et eller begge valgfrie moduler med valgfag udbudt af andre studienævne ved Aalborg Universitet eller andre universiteter. Valgfagsmoduler skal under alle omstændigheder tilsammen udgøre 10

## Studieordning for kandidatuddannelsen i Oplevelsesdesign, 2019

ECTS-point af hele kandidatuddannelsen. De angivne valgfrie moduler oprettes efter studienævnets beslutning. Det betyder, at ikke alle valgfagsmoduler oprettes hvert år.

Uddannelsens 1. semester er forankret i et 5 ECTS-point modul i Agil konceptudvikling i et designforskningsperspektiv, et 15 ECTS-point projektmodul i "Oplevelsesdesign: Fra problem til koncept", et 5 ECTS-point studiefagsmodul "Oplevelser og æstetik" og et 5 ECTS-point valgfagsmodul. Der skrives projekt inden for temaet: "Fra problem til koncept". Der arbejdes med oplevelsesdesigns tidlige faser, hvor især analyser, empiriske undersøgelser og idéudvikling fører til koncept og konceptfremstillinger.

Uddannelsens 2. semester er forankret i et 20 ECTS-point projektmodul i "Oplevelsesdesign: fra koncept til produkt", et 5 ECTS-point studiefagsmodul "Digitale oplevelsesteknologier" og et valgfagsmodul på 5 ECTS-point. Der skrives projekt inden for temaet: "Fra koncept til produkt". Der arbejdes med oplevelsesdesigns senere udviklingsfaser, hvor viden om forretningsmodeller og organisationsformer, æstetiske redskaber og test af prototyper er grundlaget for produktudvikling.

Uddannelsens 3. semester er forankret i et 25 ECTS-point projektmodul i "Oplevelsesdesign i praksis" og et 5 ECTS-point studiefagsmodul i "Forskningsmetodologi". Der skrives projekt inden for temaet "Oplevelsesdesign i praksis".

Uddannelsens 4. semester indeholder, under vejledning af den studerende, udarbejdelsen af et kandidatspeciale indenfor uddannelsens faglige område.

### Generelle prøvebestemmelser

Projekter, emnestudier mv. kan udarbejdes i fællesskab af indtil 6 studerende. Kandidatspecialer kan udarbejdes i fællesskab af indtil 3 studerende. Ved prøver i projekter, emnestudier mv. gælder normalt følgende prøveform:

En gruppeprøve 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 følgelig grundlaget for eksamination og bedømmelse, og der foretages en samlet bedømmelse af projektrapporten og den mundtlige præstation. Ved en mundtlig gruppe-prøve skal den enkelte studerende eksamineres på en sådan måde, at det sikres, at der foretages en individuel bedømmelse af den studerendes præstation, jf. bekendtgørelsen § 4, stk.2.

Prøven foregår som en samtale mellem den/de studerende, eksaminator og censor med udgangspunkt i en af den/de studerende udarbejdet projektrapport.

Hvor der ved skriftlige arbejder er fastsat regler for arbejdets omfang, svarer en side til 2400 tegn med mellemrum. Det fastsatte sidetal omfatter kun selve den skriftlige fremstilling, idet fx titelblad, forord, indholdsfortegnelse, litteraturliste, resume og bilag ikke medtælles. Ved opgørelsen af sidetal medtælles noter, men ikke illustrationer. Sidetal anføres enten på forsiden eller i et forord.

De angivne prøvetider ved mundtlige prøver er inkl. votering og meddelelse af resultatet.

Hvor intet andet er anført, er prøverne på dansk.

Det er en betingelse for at indstille sig til prøven i kandidatspecialet, at samtlige forudgående prøver inkl. prøver i valgfag i det foreskrevne omfang er bestået.

De studieelementer, der ligger til grund for den enkelte prøve, normeres som andele af årsværk, idet et årsværk er en fuldtidsstuderendes arbejde i et år inklusiv ferie. Et årsværk er lig 60 ECTS-point.

For at bestå uddannelsen skal alle prøver være bestået med mindst karakteren 02 eller bedømmelsen "Bestået". Der udregnes et vægtet gennemsnit af karaktererne fra de prøver, som bedømmes efter 7-trinsskalaen, på baggrund af de enkelte prøvers vægt i ECTS-point. Dvs. at gennemsnittet defineres som summen af de enkelte karakterer, hver multipliceret med den tilhørende prøves ECTS-omfang, divideret med summen af ECTS-pointene for de prøver, der indgår i gennemsnittet.

Ved beregningen indgår ikke prøver, som bedømmes med bestået/ikke bestået. Gennemsnittet anføres på eksamensbeviset med én decimal.



## § 18: UDDANNELSESOVERSIGT

Uddannelsesoversigten for kandidatuddannelsen i informationsteknologi, oplevelsesdesign består af en række obligatoriske fag og valgfrie moduler, som kan ses nedenfor.

Udbydes som: 1-faglig					
Modulnavn	Type	ECTS	Bedømmelse	Censur	Prøve
<b>1. SEMESTER</b>					
<a href="#">Agil konceptudvikling i et designforskningsperspektiv</a>	Kursus	5	Bestået/ikke bestået	Intern prøve	Aktiv deltagelse/løbende evaluering
<a href="#">Oplevelsesdesign: fra problem til koncept</a>	Projekt	15	7-trins-skala	Ekstern prøve	Mundtlig pba. projekt
<a href="#">Oplevelser og æstetik</a>	Kursus	5	7-trins-skala	Intern prøve	Skriftlig
<a href="#">Valgfrie moduler</a> Vælg 5 ECTS	Kursus	5			
<b>2. SEMESTER</b>					
<a href="#">Oplevelsesdesign: Fra koncept til produkt</a>	Kursus	20	7-trins-skala	Ekstern prøve	Mundtlig pba. projekt
<a href="#">Digitale oplevelsesteknologier</a>	Kursus	5	7-trins-skala	Intern prøve	Skriftlig
<a href="#">Valgfrie moduler</a> Vælg 5 ECTS	Kursus	5			
<b>3. SEMESTER</b>					
<a href="#">Oplevelsesdesign i praksis</a>	Projekt	25	7-trins-skala	Intern prøve	Mundtlig pba. projekt
<a href="#">Forskningsmetodologi</a>	Kursus	5	Bestået/ikke bestået	Intern prøve	Skriftlig
<b>4. SEMESTER</b>					
<a href="#">Kandidatspeciale</a>	Kursus	30	7-trins-skala	Ekstern prøve	Mundtlig pba. projekt

### Valgfrie moduler

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

Valgfrie moduler Vælg 5 ECTS					
Modulnavn	Type	ECTS	Bedømmelse	Censur	Prøve
<a href="#">Medieproduceren</a>	Kursus	5	Bestået/ikke bestået	Intern prøve	Aktiv deltagelse/løbende evaluering
<a href="#">Humans in the Loop: Robots, Automation and Humanities Research</a>	Kursus	5	Bestået/ikke bestået	Intern prøve	Aktiv deltagelse/løbende evaluering
<a href="#">Oplevelsesbegrebet i interaktionsdesign</a>	Kursus	5	Bestået/ikke bestået	Intern prøve	Aktiv deltagelse/løbende evaluering

<a href="#">Sociale medier</a>	Kursus	5	Bestået/ikke bestået	Intern prøve	Aktiv deltagelse/løbende evaluering
<a href="#">Konsulentrollen i praksis</a>	Kursus	5	Bestået/ikke bestået	Intern prøve	Aktiv deltagelse/løbende evaluering
<a href="#">Digital læring i professionelle kontekster</a>	Kursus	5	Bestået/ikke bestået	Intern prøve	Aktiv deltagelse/løbende evaluering
<a href="#">Medieplatformsteknologier</a>	Kursus	5	Bestået/ikke bestået	Intern prøve	Aktiv deltagelse/løbende evaluering
<a href="#">Dialog- og kommunikationsfilosofi i professionel kommunikationspraksis</a>	Kursus	5	Bestået/ikke bestået	Intern prøve	Aktiv deltagelse/løbende evaluering
<a href="#">Mobilitet</a>	Kursus	5	Bestået/ikke bestået	Intern prøve	Aktiv deltagelse/løbende evaluering
<a href="#">Sundhedskommunikation</a>	Kursus	5	Bestået/ikke bestået	Intern prøve	Aktiv deltagelse/løbende evaluering
<a href="#">Konflikthåndtering og konfliktmægling</a>	Kursus	5	Bestået/ikke bestået	Intern prøve	Aktiv deltagelse/løbende evaluering
<a href="#">Gamification: Digitale spil i hverdagens fysiske rum</a>	Kursus	5	Bestået/ikke bestået	Intern prøve	Aktiv deltagelse/løbende evaluering
<a href="#">Digitale metoder</a>	Kursus	5	Bestået/ikke bestået	Intern prøve	Aktiv deltagelse/løbende evaluering

## § 19: HENVISNINGER TIL UDDYBENDE INFORMATION

Studienævnet offentliggør og vedligeholder på sin hjemmeside mere udførlige oplysninger om uddannelsen, herunder eksamen her [www.aau.dk/uddannelser/kandidat/oplevelsesdesign](http://www.aau.dk/uddannelser/kandidat/oplevelsesdesign)

## § 20: IKRAFTTRÆDELSE OG OVERGANGSREGLER

Studieordningen er godkendt af dekanen og træder i kraft pr. 01.09.2019. Studieordningen træder i kraft for studerende, der pr. 1. september 2019 påbegynder deres 1. og 3. semester.

Studienævnet udbyder ikke undervisning efter den hidtidige studieordning fra 2018 efter sommereksamen 2021.

## § 21: ÆNDRINGER TIL STUDIEORDNINGEN