



AALBORG UNIVERSITET

STUDIEORDNING FOR KANDIDATUDDANNELSEN I INTERAKTIVE DIGITALE MEDIER, 2019

CAND.IT.
AALBORG

[Link til denne studieordning](#)

Studieordning for kandidatuddannelsen i Interaktive digitale medier, 2019

Link(s) til andre versioner af samme studieordning:

[Studieordning for kandidatuddannelsen i Interaktive Digitale Medier, 2020](#)

[Studieordning for kandidatuddannelsen i interaktive digitale medier, 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	4
§ 9: Uddannelsens normering angivet i ECTS	4
§ 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	5
§ 17: Uddannelsens indhold og tilrettelæggelse	7
§ 18: Uddannelsesoversigt	8
§ 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. Uddannelsen følger endvidere 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 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, medieteori, 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 optagelseskraav 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.

§ 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).

§ 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 uddannelser på samme niveau træder i stedet for uddannelseselementer i denne uddannelse (merit).

Studienævnet kan efter ansøgning ligeledes godkende, at en del af denne uddannelses uddannelseselementer gennemføres ved et andet universitet eller en anden videregående uddannelsesinstitution i Danmark eller i udlandet (forhåndsmerit).

Studienævnets afgørelser om merit træffes på baggrund af en faglig vurdering.

§ 11: DISPENSATIONER

Studienævnets muligheder for at tildele dispensation, herunder dispensation til yderligere prøveforsøg og særlige prøvevilkår, fremgår af eksamensordningen, der er offentliggjort på denne hjemmeside:

<https://www.studieservice.aau.dk/regler-vejledninger>

§ 12: EKSAMENSREGLER

Eksamensreglerne fremgår af eksamensordningen, der er offentliggjort på denne hjemmeside:

<https://www.studieservice.aau.dk/regler-vejledninger>

§ 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. Hvis projektet er skrevet på engelsk, kan resumeet skrives på dansk. Resumeet indgår i helhedsvurderingen af projektet.

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

Det forudsættes, at den studerende kan læse akademiske tekster på moderne dansk, norsk, svensk og engelsk samt anvende opslagsværker mv. på andre europæiske sprog.

§ 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, iværksætteri 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 opnår følgende:

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:

- 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 (1.-4. semester). På 1. og 2. semester har den studerende mulighed for at tone sin uddannelse ved hjælp af valgfagsmoduler. På 3. 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 4. 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	1. semester	5 ECTS
Konceptudvikling af interaktive digitale medier (projektmodul)	1. semester	15 ECTS
Digital narratologi (studiefagsmodul)	1. semester	5 ECTS
Projektledelse og strategisk design (projektmodul)	2. semester	20 ECTS
Undersøgelsesdesign til digitale medier (studiefagsmodul)	2. semester	5 ECTS
Interaktive digitale medier i praksis (projektmodul) valgmulighed 1 af 2	3. semester	25 ECTS
Computerspil ved Det Danske Akademi for Digital, Interaktiv Underholdning (DADIU) (projektmodul) valgmulighed 2 af 2	3. semester	25 ECTS
Forskningsmetodologi (studiefagsmodul)	3. semester	5 ECTS
Kandidatspeciale	4. semester	30 ECTS

Valgfrie moduler, hvoraf den studerende skal vælge et på 1. semester og et på 2. semester

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

Uddannelsens 1. 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 2. semester udgøres af et 20 ECTS-point projektmodul i "*Projektledelse og strategisk design*", et 5 ECTS-point studiefagsmodul "*Undersøgelsesdesign til digitale medier*" og et valgfagsmodul på 5 ECTS-point.

Uddannelsens 3. 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 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 projektprøve med udgangspunkt i det skriftlige arbejde, hvad enten dette er udarbejdet individuelt eller i samarbejde med andre. Projektrapporten/der 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. Ved en mundtlig gruppeprøve skal den enkelte studerende eksamineres på en sådan måde, at det sikres, at der foretages en individuel bedømmelse af den studerendes præstation, jf. eksamensbekendtgørelsen § 4, stk.2.

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

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

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

Udbydes som: 1-faglig						
Modulnavn	Type	ECTS	Bedømmelse	Censur	Prøve	Sprog
1. SEMESTER						
Agil konceptudvikling i et designforskningsperspektiv	Kursus	5	Bestået/ikke bestået	Intern prøve	Aktiv deltagelse/løbende evaluering	Dansk

Konceptudvikling af interaktive digitale medier	Projekt	15	7-trins-skala	Ekstern prøve	Mundtlig pba. projekt	Dansk
Digital narratologi	Kursus	5	Bestået/ikke bestået	Intern prøve	Skriftlig	Dansk
Valgfrie moduler Vælg 5 ECTS	Kursus	5				
2. SEMESTER						
Projektledelse og strategisk design	Projekt	20	7-trins-skala	Ekstern prøve	Mundtlig pba. projekt	Dansk
Undersøgellesdesign til digitale medier	Kursus	5	7-trins-skala	Intern prøve	Skriftlig	Dansk
Valgfrie moduler Vælg 5 ECTS	Kursus	5				
3. SEMESTER Version A: Interaktive digitale medier i praksis						
Interaktive digitale medier i praksis	Projekt	25	7-trins-skala	Intern prøve	Mundtlig pba. projekt	Dansk
Forskningsmetodologi	Kursus	5	Bestået/ikke bestået	Intern prøve	Skriftlig	Dansk
3. SEMESTER Version B: DADIU						
Computerspil ved Det Danske Akademi for Digital Interaktiv Underholdning (DADIU)	Projekt	25	7-trins-skala	Intern prøve	Mundtlig pba. projekt	Engelsk
Forskningsmetodologi	Kursus	5	Bestået/ikke bestået	Intern prøve	Skriftlig	Dansk
4. SEMESTER						
Kandidatspeciale	Projekt	30	7-trins-skala	Ekstern prøve	Mundtlig pba. projekt	Dansk

Valgfrie moduler Vælg 5 ECTS						
Modulnavn	Type	ECTS	Bedømmelse	Censur	Prøve	Sprog
Medieproduceren	Kursus	5	Bestået/ikke bestået	Intern prøve	Aktiv deltagelse/løbende evaluering	Dansk og Engelsk
Humans in the Loop: Robots, Automation and Humanities Research	Kursus	5	Bestået/ikke bestået	Intern prøve	Aktiv deltagelse/løbende evaluering	Engelsk
Sociale medier	Kursus	5	Bestået/ikke bestået	Intern prøve	Aktiv deltagelse/løbende evaluering	Dansk
Oplevelsesbegrebet i interaktionsdesign	Kursus	5	Bestået/ikke bestået	Intern prøve	Aktiv deltagelse/løbende evaluering	Engelsk
Konsulentrollen i praksis	Kursus	5	Bestået/ikke bestået	Intern prøve	Aktiv deltagelse/løbende evaluering	Dansk og Engelsk

Valgfrie moduler

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. De angivne valgfrie moduler oprettes efter studienævnsbeslutning. Det betyder at ikke alle valgfagsmoduler oprettes hvert år.

§ 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

§ 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