AALBORG UNIVERSITET

STUDIEORDNING FOR KANDIDATUDDANNELSEN I INTERAKTIVE DIGITALE MEDIER, 2021

CAND.IT.
AALBORG

Link til denne studieordning

Link(s) til andre versioner af samme studieordning:

Studieordning for kandidatuddannelsen i Interaktive digitale medier, 2019
Studieordning for kandidatuddannelsen i Interaktive Digitale Medier, 2020

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 6
§ 12: Eksamensregler 6
§ 13: Regler om skriftlige opgaver, herunder kandidatspeciale 6
§ 14: Regler om krav om læsning af tekster på fremmedsprog 6
§ 15: Eksamensbevisets kompetenceprofil 6
§ 16: Uddannelsens kompetenceprofil 6
§ 17: Uddannelsens indhold og tilrettelæggelse 7
§ 18: Uddannelsesoversigt 9
§ 19: Henvisninger til uddybende information 11
§ 20: Ikrafttrædelse og overgangsregler 11
§ 21: Ændringer til studieordningen 11

§ 1: FORORD

I medfør af lovbekendtgørelse nr. 778 af 7. august 2019 om universiteter (universitetsloven) fastsættes følgende studieordning. Uddannelsen følger endvidere eksamensordningen for Aalborg Universitet.

§ 2: BEKENDTGØRELSESGRUNDLAG

Kandidatuddannelsen er tilrettelagt i henhold til Uddannelses- og Forskningsministeriets bekendtgørelse nr. 20 af 9. januar 2020 om bachelor- og kandidatuddannelser ved universiteterne (uddannelsesbekendtgørelsen) og bekendtgørelse nr. 22 af 9. januar 2020 om eksamen og censur ved universitetsuddannelser (eksamensbekendtgørelsen). Der henvises endvidere til bekendtgørelse nr. 153 af 26. februar 2020 (adgangsbekendtgørelsen) 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

- Bachelor i Kommunikation og digitale medier – Informationsvidenskab, Aalborg Universitet
- Bachelor i Kommunikation og digitale medier – Informationsvidenskab (campus København), Aalborg Universitet
- Bachelor i Kommunikation og digitale medier – Kommunikation (campus København), Aalborg Universitet
- Bachelor i Kommunikation og digitale medier – Kommunikation, Aalborg Universitet
- Bachelor i Informationsteknologi, Aalborg Universitet
- Bachelor i Interaktionsdesign, Aalborg Universitet
- Bachelor i Kunst og teknologi, Aalborg Universitet

- Bachelor i Medialogi, Aalborg Universitet
- Bachelor i Medialogi (campus København), Aalborg Universitet
- Bachelor i International virksomhedskommunikation - engelsk, it og web, Syddansk Universitet
- Bachelor i Medievidenskab, Syddansk Universitet
- Bachelor i Informationsvidenskab, it og interaktionsdesign, Syddansk Universitet
- Bachelor i Kommunikation og IT, Københavns Universitet
- Bachelor i Informationsstudier, Københavns Universitet
- Bachelor i Film og Medievidenskab, Københavns Universitet
- Bachelor i Medievidenskab, Aarhus Universitet
- Bachelor i Informationsvidenskab, Aarhus Universitet
- Bachelor i Digitalt design, Aarhus Universitet
- Professionsbachelor i Digital konceptudvikling
- Professionsbachelor i Webudvikling
- Professionsbachelor i Multiplatform Storytelling and Production
- Professionsbachelor i Web Development

§ 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 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 forsknings- og problembaseret 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 kritisk at designe, planlægge og formidle interaktive digitale medier. Uddannelsens genstandsfelt er interaktive digitale medier, deres teoretiske og metodiske grundlag samt deres design, brug og betydning. Kandidaten lærer at mestre feltet teoretisk, metodisk, analytisk og praktisk. Kandidaten skal dermed kunne udføre erhvervsfunktioner inden for arbejdsmarkedet, hvor interaktive digitale medier spiller en afgørende rolle ved at skabe værdi for brugeren i dennes hverdag samt den virksomhed, der leverer produktet eller ydelsen. Kandidaten skal være i stand til at anlægge et kritisk og designmæssigt perspektiv på mediemæssige og teknologiske problemstillinger med relation til interaktive digitale medier og deres anvendelse. 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 projekt- og produktledelse, user experience design, strategisk design, design af interaktive digitale medieprodukter, indholdsproduktion, undervisning, analyse, rådgivning, iværksætteri 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 DADIU – Det Danske Akademi for Digital, Interaktiv Underholdning. 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.

Den studerende skal gennem uddannelsen opnå:

Viden om

- medie- og designteori i relation til interaktive digitale medier, som er baseret på højeste internationale forskning
- innovationsformer og teknologiforståelse
- projekt- og produktledelse samt virksomhedsforståelse
- fagrelateret videnskabsteori, videnskabelige metoder og praksis i forhold til interaktive digitale medier og design

Færdigheder i

- at mestre videnskabelige teorier, metoder og redskaber, der knytter sig til interaktive digitale medier
- at mestre interaktive digitale mediers praksisser, herunder at identificere, bruge og vurdere værktøjer og metoder til at designe digitale produkter
- kritisk at kunne vurdere og vælge blandt interaktive digitale mediers videnskabelige teorier, metoder, redskaber og praksisser samt på et videnskabeligt grundlag opstille og anvende nye analyse- og løsningsmodeller
- samt at kunne formidle forskningsbaseret viden, herunder undersøgelsesresultater, og diskutere professionelle og videnskabelige problemstillinger med både fagfæller og ikke-specialister

Kompetencer til

- at kunne reflektere over feltet interaktive digitale medier på et videnskabeligt grundlag og kunne identificere videnskabelige problemstillinger inden for feltet
- at kunne styre arbejds- og udviklingssituationer, der er komplekse, uforudsigelige og forudsætter nye løsningsmodeller inden for arbejdet med og design af interaktive digitale medier
- selvstændigt at kunne igangsætte og gennemføre fagligt og tværfagligt samarbejde og påtage sig professionelt ansvar, herunder kritisk og etisk stillingtagen til interaktive digitale mediers design, brug og betydning
- selvstændigt at kunne tage ansvar for egen faglig udvikling og specialisering

§ 17: UDDANNELSENS INDHOLD OG TILRETTELÆGGELSE

Kandidatuddannelsen løber over fire semestre (1.-4. semester). Igennem kandidatuddannelsen har den studerende mulighed for at profilere sin uddannelse via valg af projekt- og specialeemner samt valgfag. På 3. semester vælges mellem enten a) et projektorienteret forløb i en relevant virksomhed eller organisation i en national eller international kontekst, b) et teoretisk metodisk forløb hvor den studerende selvstændigt arbejder med at diskutere og formidle en videnskabelig problemstilling eller c) 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 et valgfagsmodul. 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:

Metodologi og designpraksis inden for interaktive digitale medier (studiefagsmodul)	1. semester	10 ECTS
Konceptudvikling af interaktive digitale medier (projektmodul)	1. semester	10 ECTS
Forståelsesrammer for interaktive digitale medier (studiefagsmodul)	1. semester	10 ECTS
Strategisk design og projektledelsesformer (projektmodul)	2. semester	20 ECTS
Interaktive digitale medier i praksis (projektmodul) valgmulighed 1 af 3	3. semester	30 ECTS
Computerspil ved Det Danske Akademi for Digital, Interaktiv Underholdning DADIU) (projektmodul) valgmulighed 2 af 3	3. semester	30 ECTS
Teoretisk forløb inden for det interaktive, digitale medieområde (projektmodul) valgmulighed 3 af 3	3. semester	30 ECTS
Kandidatspeciale	4. semester	30 ECTS

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

Valgfag	2. semester	10 ECTS

* Den studerende kan vælge valgfag udbudt af Studienævnet for Kommunikation og Digitale Medier. De angivne valgfrie moduler udbydes og oprettes efter studienævnets beslutning. Valgfagsmoduler skal under alle omstændigheder tilsammen udgøre 10 ECTS-point af hele kandidatuddannelsen.

Uddannelsens 1. semester er forankret i et 10 ECTS-point studiefagsmodul i ”*Metodologi og designpraksis inden for interaktive digitale medier*”, et 10 ECTS-point projektmodul i "*Konceptudvikling af interaktive digitale medier*", et 10 ECTS-point studiefagsmodul "*Forståelsesrammer for interaktive digitale medier* ".

Uddannelsens 2. semester udgøres af et 20 ECTS-point projektmodul i "*Strategisk design og projektledelsesformer* " og et valgfagsmodul på 10 ECTS-point.

Uddannelsens 3. semester indeholder valgmulighed mellem et 30 ECTS-point projektmodul i "*Interaktive digitale medier i praksis*", et 30 ECTS-point projektmodul i "*Computerspil ved Det Danske Akademi for Digital, Interaktiv Underholdning (DADIU)*" eller et 30 ECTS-point projektmodul i ”*Teoretisk forløb inden for det interaktive, digitale medieområde*”.

Uddannelsens 4. semester indeholder, under vejledning af den studerende, udarbejdelsen af et kandidatspeciale inden for 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 intern medbedømmer 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.

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. De angivne prøvetider ved mundtlige prøver er inkl. votering og meddelelse af resultatet. Hvor intet andet er anført, er prøven på dansk.

Det er en betingelse for at indstille sig til prøven i kandidatspeciale, at den studerende har bestået mindst 60 ECTS af sin kandidatuddannelse

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

Alle moduler bedømmes gennem individuel gradueret karakter efter 7-trinssskalaen *eller* bestået/ikke bestået (B/IB). Alle moduler bedømmes ved ekstern prøve (ekstern censur) eller intern prøve (af eksaminator og evt. intern medbedømmer).

Kandidatuddannelsen i Interaktive digtitale medier består af en række obligatoriske og valgfrie moduler, som kan ses nedenfor.

Udbydes som: 1-faglig						
Modulnavn	Type	ECTS	Bedømmelse	Censur	Prøve	Sprog
1. SEMESTER						
Metodologi og designpraksis inden for interaktive digitale medier (KAIDM202010)	Kursus	10	Bestået/ikke bestået	Intern prøve	Aktiv deltagelse/løbende evaluering	Dansk
Konceptudvikling af interaktive digitale medier (KAIDM20202)	Projekt	10	7-trins-skala	Intern prøve	Mundtlig pba. projekt	Dansk
Forståelsesrammer for interaktive digitale medier (KAIDM20203)	Kursus	10	7-trins-skala	Ekstern prøve	Skriftlig	Dansk
2. SEMESTER						
Strategisk design og projektledelsesformer (KAIDM20204)	Projekt	20	7-trins-skala	Intern prøve	Mundtlig pba. projekt	Dansk
Valgfrie moduler Vælg 10 ECTS	Kursus	10				
3. SEMESTER Version A: Interaktive digitale medier i praksis						
Interaktive digitale medier i praksis (KAIDM20206)	Projekt	30	Bestået/ikke bestået	Intern prøve	Mundtlig pba. projekt	Dansk
3. SEMESTER Version B: DADIU						

Computerspil ved Det Danske Akademi for Digital Interaktiv Underholdning (DADIU) (KAIDM20207)	Projekt	30	Bestået/ikke bestået	Intern prøve	Mundtlig pba. projekt	Engelsk
3. SEMESTER Version C: Teoretisk forløb inden for det interaktive, digitale medieområde						
Teoretisk forløb inden for det interaktive, digitale medieområde (KAIDM202011)	Projekt	30	Bestået/ikke bestået	Intern prøve	Mundtlig pba. projekt	Dansk
4. SEMESTER						
Kandidatspeciale (KAIDM20209)	Projekt	30	7-trins-skala	Ekstern prøve	Speciale/afgangsprojekt	Dansk

Valgfrie moduler

Den studerende kan vælge valgfag udbudt af Studienævnet for Kommunikation og Digitale Medier. Valgfagsmoduler skal under alle omstændigheder tilsammen udgøre 10 ECTS-point af hele kandidatuddannelsen. De angivne valgfrie moduler udbydes og oprettes efter studienævnets beslutning.

Valgfrie moduler Vælg 10 ECTS						
Modulnavn	Type	ECTS	Bedømmelse	Censur	Prøve	Sprog
Konsulentrollen i teori og praksis (KAKDMVM207)	Kursus	10	7-trins-skala	Intern prøve	Skriftlig	Dansk
Medieproducer (KAKDMVM2016)	Kursus	10	7-trins-skala	Intern prøve	Mundtlig pba. projekt	Dansk
IT i sundhed – implementering, ibrugtagning og evaluering (KAKDMVM2031)	Kursus	10	7-trins-skala	Intern prøve	Skriftlig	Dansk
Dialog- og Kommunikationsfilosofi i praksis og som innovativt værktøj (KAKDMVM2032)	Kursus	10	7-trins-skala	Intern prøve	Skriftlig	Dansk og Engelsk
Digital læring i professionelle kontekster (KAKDMVM2033)	Kursus	10	7-trins-skala	Intern prøve	Skriftlig	Dansk
Mennesker i loopet: Menneskecentreret forskning i robotter og AI (KAKDMVM2034)	Kursus	10	7-trins-skala	Intern prøve	Skriftlig	Engelsk
Event, kultur og kritik (KAKDMVM2035)	Kursus	10	7-trins-skala	Intern prøve	Skriftlig	Dansk og Engelsk
Kommunikation og formidling i et æstetiseret samfund (KAKDMVM2036)	Kursus	10	7-trins-skala	Intern prøve	Skriftlig	Dansk
Mobilitet (KAKDMVM2043)	Kursus	10	7-trins-skala	Intern prøve	Skriftlig	Dansk og Engelsk
Organisatorisk rekonfiguration (KAKDMVM2044)	Kursus	10	7-trins-skala	Intern prøve	Skriftlig	Dansk og Engelsk
Spildesign & Gamification (KAKDMVM2045)	Kursus	10	7-trins-skala	Intern prøve	Skriftlig	Dansk og Engelsk

§ 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. 01.09.2021. Studieordningen er gældende for studerende, der påbegynder uddannelsen efter 1. september 2021.

Studienævnet udbyder ikke undervisning efter den hidtidige studieordning fra 2020 efter sommereksamen 2022.

Studienævnet udbyder eksamen i moduler fra den hidtidige studieordning, i det omfang der er studerende, der har brugt prøveforsøg i et modul uden at bestå. Antallet af prøveforsøg følger eksamensbekendtgørelsen.

§ 21: ÆNDRINGER TIL STUDIEORDNINGEN