AALBORG UNIVERSITET

STUDIEORDNING FOR KANDIDATUDDANNELSEN I OPLEVELSESDESIGN, 2021

CAND.IT.
AALBORG

Link til denne studieordning

Link(s) til andre versioner af samme studieordning:

Studieordning for kandidatuddannelsen i Oplevelsesdesign, 2019
Studieordning for kandidatuddannelsen i Oplevelsesdesign, 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 6
§ 9: Uddannelsens normering angivet i ECTS 6
§ 10: Regler om merit, herunder mulighed for valg af moduler, der indgår i en anden uddannelse ved et universitet i Danmark eller udlandet 7
§ 11: Dispensationer 7
§ 12: Eksamensregler 7
§ 13: Regler om skriftlige opgaver, herunder kandidatspeciale 7
§ 14: Regler om krav om læsning af tekster på fremmedsprog 7
§ 15: Eksamensbevisets kompetenceprofil 7
§ 16: Uddannelsens kompetenceprofil 7
§ 17: Uddannelsens indhold og tilrettelæggelse 9
§ 18: Uddannelsesoversigt 10
§ 19: Henvisninger til uddybende information 12
§ 20: Ikrafttrædelse og overgangsregler 12
§ 21: Ændringer til studieordningen 12

§ 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

Adgangsgivende uddannelser med retskrav på optagelse

- En bacheloruddannelse i Kunst og teknologi Aalborg Universitet, giver ret til optag på kandidatuddannelsen i oplevelsesdesign.

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 Kommunikation og digitale medier – Interaktive digitale medier, Aalborg Universitet
- Bachelor i Informationsteknologi, Aalborg Universitet
- Bachelor i Interaktionsdesign, Aalborg Universitet
- Bachelor i Medialogi, Aalborg Universitet
- Bachelor i Medialogi (campus København), Aalborg Universitet

- Bachelor i Dansk, Aalborg Universitet
- Bachelor i international virksomhedskommunikation – Engelsk, Aalborg Universitet
- Bachelor i international virksomhedskommunikation – Spansk, Aalborg Universitet
- Bachelor i international virksomhedskommunikation – Tysk, Aalborg Universitet
- Bachelor i Sprog og internationale studier – Engelsk, Aalborg Universitet
- Bachelor i Sprog og internationale studier – Spansk, Aalborg Universitet
- Bachelor i International virksomhedskommunikation - Engelsk og International marketing, Syddansk Universitet
- Bachelor i International virksomhedskommunikation - Engelsk og kommunikation, Syddansk Universitet
- Bachelor i International virksomhedskommunikation - engelsk og medier, Syddansk Universitet
- Bachelor i International virksomhedskommunikation - engelsk, it og web, Syddansk Universitet
- Bachelor i International virksomhedskommunikation - To fremmedsprog, Syddansk Universitet
- Bachelor i International virksomhedskommunikation med tysk, Syddansk Universitet
- Bachelor i Medievidenskab, Syddansk Universitet
- Professionsbachelor i engelsk og digital markedskommunikation
- Bachelor i Designkultur, Syddansk Universitet
- Bachelor i Designkultur og økonomi, Syddansk Universitet
- Bachelor i Dansk, Københavns Universitet
- Bachelor i Film og Medievidenskab, Københavns Universitet
- Bachelor i Kommunikation og IT, Københavns Universitet
- Bachelor i Informationsstudier, Københavns Universitet
- Bachelor i International virksomhedskommunikation i engelsk, Aarhus Universitet
- Bachelor i International virksomhedskommunikation i fransk, Aarhus Universitet
- Bachelor i International virksomhedskommunikation i spansk, Aarhus Universitet
- Bachelor i International virksomhedskommunikation i tysk, Aarhus Universitet

- Bachelor i Nordisk sprog og litteratur, Aarhus Universitet
- Bachelor i Medievidenskab, Aarhus Universitet
- Bachelor i Informationsvidenskab, Aarhus Universitet
- Bachelor i Digitalt design, Aarhus Universitet
- Professionsbachelor i Kommunikation
- Professionsbachelor i Digital konceptudvikling
- Professionsbachelor i Webudvikling
- Professionsbachelor i Sport management
- Professionsbachelor i Natur- og kulturformidling
- Professionsbachelor i Multiplatform Storytelling and Production
- Professionsbachelor i Web Development

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 ikt
6. Interaktionsdesign og user experience design
7. Kommunikationsteori
8. Kulturteori
9. Organisationsteori
10. Oplevelsesøkonomi og ledelse.

§ 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 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 oplevelsesdesign 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.

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, forsker 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 samt ved at deltage i modulet DADIU – Det Danske Akademi for Digital, Interaktiv Underholdning. 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.

Den studerende skal gennem kandidatuddannelsen i oplevelsesdesign opnå:

Viden om

- oplevelsesdesign, herunder forholdet mellem oplevelser, teknologi og design af it-baserede oplevelser, som er baseret på højeste internationale forskning
- fagrelateret designteori og -metode
- digitale teknologier og deres oplevelsesmæssige effekt, betydning og anvendelsesmuligheder
- oplevelsesteori og æstetik
- oplevelsesøkonomi, kreativitets- og innovationsformer samt teknologiforståelse
- fagrelateret videnskabsteori og videnskabelige metoder og praksis set i forhold til oplevelsesdesign

Færdigheder i

- at analysere, designe, teste, evaluere og formidle it-baserede oplevelser
- at beherske designmetoder, -værktøjer og kreative teknikker med henblik på konceptualisering og operationalisering af digitalt oplevelsesdesign
- at lede og styre designprocesser og projekter, der sammentænker menneskelige værdier og handlemåder, æstetiske praksisser, teknologi og forretning
- at kunne vurdere og vælge blandt oplevelsesdesigns videnskabelige teorier, metoder og redskaber samt på et videnskabeligt grundlag opstille nye analyse- og løsningsmodeller for her igennem at kunne udvælge, udvikle og indarbejde digitale koncepter, prototyper eller produkter på baggrund af deres kontekstuelle oplevelsespotentiale
- at kunne formidle forskningsbaseret viden og resultater til relevante målgrupper og diskutere professionelle og videnskabelige problemstillinger med både fagfæller og ikke-specialister i relation til it-baseret oplevelsesdesign

Kompetencer til

- selvstændigt, systematisk og kritisk gennem anvendelse af videnskabelig teori og metode at formulere, analysere og bearbejde videnskabelige problemstillinger inden for fagområdet it-baseret oplevelsesdesign
- selvstændigt at kunne igangsætte og gennemføre fagligt og tværfagligt samarbejde og påtage sig professionelt ansvar
- at kunne styre arbejds- og udviklingssituationer, der er komplekse, uforudsigelige og forudsætter nye løsningsmodeller inden for it-baseret oplevelsesdesign,
- 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.

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 valgfag.

Obligatoriske moduler

Metodologi og designpraksis inden for oplevelsesdesign (studiefagsmodul)	1. semester	10 ECTS-point
Oplevelsesdesign: Fra problem til koncept (projektmodul)	1. semester	10 ECTS-point
Oplevelsesøkonomi, æstetik og oplevelsesteknologier (studiefagsmodul)	1. semester	10 ECTS-point
Oplevelsesdesign: Fra koncept til produkt (projektmodul)	2. semester	20 ECTS-point
Oplevelsesdesign i praksis (projektmodul) Valgmulighed 1 af 3	3. semester	30 ECTS-point
Teoretisk forløb inden for oplevelsesdesign (projektmodul) Valgmulighed 2 af 3	3. semester	30 ECTS-point
Computerspil ved Det Danske Akademi for Digital, Interaktiv Underholdning DADIU) (projektmodul) valgmulighed 3 af 3	3. semester	30 ECTS-point
Kandidatspeciale	4. semester	30 ECTS-point

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

Valgfag	2. semester	10 ECTS-point

De angivne valgfrie moduler udbydes og oprettes efter studienævnets beslutning. Det betyder, at ikke alle valgfagsmoduler oprettes hvert år. 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 designpraksisinden for oplevelsesdesign*”, et 10 ECTS-point projektmodul i "*Oplevelsesdesign: Fra problem til koncept* ", et 10 ECTS-point studiefagsmodul "*Oplevelsesøkonomi, æstetik og oplevelsesteknologier* ".

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*" og et valgfagsmodul på 10 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 indeholder valgmulighed mellem et 30 ECTS-point projektmodul i "*Oplevelsesdesigni 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 foroplevelsesdesign*".

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 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 intern medbedømmer 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.

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

Prøverne er enten interne eller eksterne. Prøverne bedømmes enten af interne bedømmere eller en intern bedømmer og en ekstern censor.

Uddannelsesoversigten for kandidatuddannelsen i informationsteknologi, oplevelsesdesign består af en række opbligatoriske fag 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 oplevelsesdesign (KAOPL20209)	Kursus	10	Bestået/ikke bestået	Intern prøve	Aktiv deltagelse/løbende evaluering	Dansk
Oplevelsesdesign: fra problem til koncept (KAOPL20202)	Projekt	10	7-trins-skala	Intern prøve	Mundtlig pba. projekt	Dansk

Oplevelsesøkonomi, æstetik og oplevelsesteknologier (KAOPL202010)	Kursus	10	7-trins-skala	Ekstern prøve	Skriftlig	Dansk
2. SEMESTER						
Oplevelsesdesign: fra koncept til produkt (KAOPL20204)	Kursus	20	7-trins-skala	Intern prøve	Mundtlig pba. projekt	Dansk
Valgfrie moduler Vælg 10 ECTS	Kursus	10				
3. SEMESTER Valgmulighed 1 af 3: Oplevelsesdesign i praksis						
Oplevelsesdesign i praksis (KAOPL20206)	Projekt	30	Bestået/ikke bestået	Intern prøve	Mundtlig pba. projekt	Dansk
3. SEMESTER Valgmulighed 2 af 3: Teoretisk forløb inden for oplevelsesdesign						
Teoretisk forløb inden for oplevelsesdesign (KAOPL202011)	Projekt	30	Bestået/ikke bestået	Intern prøve	Mundtlig pba. projekt	Dansk
3. SEMESTER Valgmulighed 3 af 3: DADIU						
Computerspil ved Det Danske Akademi for Digital Interaktiv Underholdning (DADIU) (KAOPL20207)	Projekt	30	Bestået/ikke bestået	Intern prøve	Mundtlig pba. projekt	Engelsk
4. SEMESTER						
Kandidatspeciale (KAOPL20208)	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	Kursus	10	7-trins-skala	Intern prøve	Skriftlig	Engelsk

(KAKDMVM2034)						
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 her www.aau.dk/uddannelser/kandidat/oplevelsesdesign

§ 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