



AALBORG UNIVERSITET

STUDIEORDNING FOR KANDIDATUDDANNELSEN I PRODUKT- OG DESIGNPSYKOLOGI, 2021

**CIVILINGENIØR
AALBORG**

MODULER SOM INDGÅR I STUDIEORDNINGEN

INDHOLDSFORTEGNELSE

Investigation of Subjective Experiences 2021/2022	3
Udvidet kognitionspsykologi 2021/2022	5
Anvendt eksperimentalspsykologi og psykofysik 2021/2022	7
User Experience Design for Multi-Modal Interaction 2021/2022	9
Interaktion 2021/2022	11
Anvendt kognitionspsykologi og eksperimentel socialpsykologi 2021/2022	13
Anvendt produkt- og designpsykologi 2021/2022	15
Computer Graphics Programming 2021/2022	17
Machine Learning 2021/2022	19
Anvendt produkt- og designpsykologi 2021/2022	21
Projektorienteret forløb 2021/2022	23
Kandidatspeciale 2021/2022	25
Image Processing and Computer Vision 2021/2022	27
Human Sound Perception and Audio Engineering 2021/2022	29
Profilering i produkt- og designpsykologi 2021/2022	31

INVESTIGATION OF SUBJECTIVE EXPERIENCES

2021/2022

CONTENT, PROGRESS AND PEDAGOGY OF THE MODULE

The project unit will support students in achieving deeper knowledge and skills in cognitive psychology of perception and use this knowledge to concrete problems.

LEARNING OBJECTIVES

KNOWLEDGE

- Understand methods to measure and transform subjective impression.
- Understand the perceptual and cognitive problems and use these in the project.
- Must understand the scientific communication processes related to conference presentations and related to publishing in peer-reviewed scientific journals.
- Must know how to organize a scientific publication.

SKILLS

- Could use methods to measure and transform subjective impression.
- Could communicate scientific work in the form of a scientific paper and poster in English.
- Can explain the process of and criteria for peer reviewed scientific communication.
- Can write a paper for a scientific conference/journal.
- Can prepare and give an oral and poster presentation for a scientific conference.

COMPETENCES

Can synthesize the above information through the design, execution and statistical analysis of user experiments and/or psychophysical experiments

Can

- Design and prototype manufacture a product that enhances the interaction between users and the technical system by incorporating advanced knowledge of perception, cognition and/or emotion psychological aspects gained through the design, execution and evaluation of one or more usability tests, where the interaction between users and technical systems are analysed.

or

- Clarify the human perceptual or cognitive performance in one or more modalities and report this for basic scientific use or in relation to specific applications.
- Must be able to read and understand selected literature and then apply the theories, methods, and/or tools in order to solve a problem
- Must be able to present the problem, the suggested solution(s), experiments and simulation results, as well as the overall conclusion in terms of a scientific paper and a poster
- Must be able to present orally the main contribution and conclusion of the work in terms of a 15 minutes conference presentation
- Are able to judge and prioritize the validity of various sources of scientific information
- Can apply internationally recognized principles for acknowledging and citing work of others properly
- Can formulate and explain scientific hypotheses and results achieved through scientific work
- Are able to analyze results and draw conclusions on a scientific basis

TYPE OF INSTRUCTION

The project is documented by:

- A scientific paper, written in English
- A poster, also in English

- Edited worksheets documenting the various project details

EXAM

EXAMS

Name of exam	Investigation of Subjective Experiences
Type of exam	Oral exam based on a project
ECTS	15
Assessment	7-point grading scale
Type of grading	Internal examination
Criteria of assessment	The criteria of assessment are stated in the Examination Policies and Procedures

FACTS ABOUT THE MODULE

Danish title	Undersøgelse af subjektive indtryk
Module code	ESNPDPK1P2GB
Module type	Project
Duration	1 semester
Semester	Autumn
ECTS	15
Language of instruction	English
Empty-place Scheme	Yes
Location of the lecture	Campus Aalborg
Responsible for the module	Tatiana Kozlova Madsen

ORGANISATION

Study Board	Study Board of Electronics and IT
Department	Department of Electronic Systems
Faculty	Technical Faculty of IT and Design

UDVIDET KOGNITIONSPSYKOLOGI

2021/2022

FORUDSÆTNINGER/ANBEFALEDE FORUDSÆTNINGER FOR AT DELTAGE I MODULET

Modulet bygger på basisviden om Almen- og kognitionspsykologi.

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

Kursets formål er, at støtte studiet af personlig oplevelse i relation til design af brugergrænseflader gennem personlige oplevelser bevidst udtryk og funktion.

Oplevelse er her defineret snævert som perception, hukommelse, emotioner, tænkning, selvet og motivation.

LÆRINGSMÅL

VIDEN

Får uddybet forståelse af kognitive fremgangsmåder, koncepter og metoder.

- Viden om perception.
- Viden om hukommelse, erindring og selvet.
- Viden om motivations- og emotionspsykologi.
- Viden om basis emner samt klassiske og moderne teorier.
- Viden om empiriske studier, som er relevante indenfor feltet.

FÆRDIGHEDER

- Kan anvende denne viden til at relatere konstruktivt til teori og empiri.
- Kan anvende denne viden til at udforske konkrete hverdagsfænomener.
- Kan anvende denne viden til design af brugergrænseflader.

KOMPETENCER

- Kan relatere til forskellige etiske teoretiske fremgangsmåder i kognitionspsykologi.
- Kan uafhængigt og kritisk behandle teoretiske og praktiske fremgangsmåder.
- Kan anvende den tilegnet viden i praktiske og relevante kontekster.

UNDERVISNINGSFORM

Undervisningsform er angivet i §17; Uddannelsens indhold og tilrettelæggelse

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Udvidet kognitionspsykologi
Prøveform	Skriftlig eller mundtlig
ECTS	5
Bedømmelsesform	Bestået/ikke bestået
Censur	Intern prøve
Vurderingskriterier	Vurderingskriterierne er angivet i Universitetets eksamensordning

FAKTA OM MODULET

Engelsk titel	Advanced Cognitive Psychology
Modulkode	ESNPDPK1K1DK
Modultype	Kursus
Varighed	1 semester
Semester	Efterår
ECTS	5
Undervisningssprog	Dansk
Tomplads	Ja
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Tatiana Kozlova Madsen

ORGANISATION

Studienævn	Studienævn for Elektronik og IT
Institut	Institut for Elektroniske Systemer
Fakultet	Det Tekniske Fakultet for IT og Design

ANVENDT EKSPERIMENTALPSYKOLOGI OG PSYKOFYSIK

2021/2022

FORUDSÆTNINGER/ANBEFALEDE FORUDSÆTNINGER FOR AT DELTAGE I MODULET

Modulet bygger på viden om basale statistiske teorier og sandsynlighedsteorier.

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

LÆRINGSMÅL

VIDEN

Tilegne sig viden om psykofysiske metoder, som kan benyttes til at måle menneskers perception, kognition og præsentation, inklusiv:

- Tærskel og sammenligningsmetoder
- Kvantitative metoder til at måle psykofysiske respons inklusiv nominal, ordinal, interval og ratio skalaer.
- Transformerende af data til relevante skalaer. Normalisering og standardisering.
- Komparative og ikke-komparative målinger: parvise sammenligninger og semantiske differentieringsteknikker.
- Probabilistic choice modeller til parvise sammenligninger (BTL) samt transitivitetskonceptet
- Deskriptive analyser inklusiv selektion og brug af censor paneler til skalerings eksperimenter, attribut-elicitering, selektion, skalering og analyse.
- Praktisk design af skalaer.
- Design af skalerings eksperimenter.
- Faktoranalyse

FÆRDIGHEDER

- Udføre måling og skalering af psykofysiske responser.
- Bruge statistisk software til analyse af resultater.

KOMPETENCER

- Kan udvælge passende psykofysisk metode til et givent problem.
- Have erfaring med at udføre eksperimenter med brug af passende metoder.
- Kan analysere resultater fra eksperimenter med brug af passende statistiske metoder.

UNDERVISNINGSFORM

Forelæsninger efterfølges af øvelsesopgaver og/eller laboratoriearbejde.

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Anvendt eksperimentel psykologi og psykofysik
Prøveform	Skriftlig eller mundtlig
ECTS	5
Bedømmelsesform	7-trins-skala

Censur	Intern prøve
Vurderingskriterier	Vurderingskriterierne er angivet i Universitetets eksamensordning

FAKTA OM MODULET

Engelsk titel	Applied Experimental Psychology and Psycho-physics
Modulkode	ESNPDPK1K2DK
Modultype	Kursus
Varighed	1 semester
Semester	Efterår
ECTS	5
Undervisningssprog	Dansk
Tomplads	Ja
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Tatiana Kozlova Madsen

ORGANISATION

Studienævn	Studienævn for Elektronik og IT
Institut	Institut for Elektroniske Systemer
Fakultet	Det Tekniske Fakultet for IT og Design

USER EXPERIENCE DESIGN FOR MULTI-MODAL INTERACTION

2021/2022

CONTENT, PROGRESS AND PEDAGOGY OF THE MODULE

This course trains students to research, analyze, prototype, and conceptualize design considering all system aspects including the social and cultural contexts of use. The course gives a comprehensive knowledge about user involvement in the design process going beyond traditional methods such as usability lab testing. The course introduces students to the application of multi modal methods and interaction design within contemporary fields such as, for example, surface computing, pervasive computing, social and mobile computing, and/or mundane computing.

The objectives are realized by presenting methods and tools in a case based framework and through the students' active participation in workshops and assignments.

LEARNING OBJECTIVES

KNOWLEDGE

- Must have knowledge about system design methods including the social and cultural contexts of use
- Must have knowledge of ethnographic study methods for user behaviour research
- Must have knowledge about qualitative research methods involving end users in the field, such as interview techniques, analysis and experience sampling
- Must have knowledge about scenario-based design methods
- Must have knowledge about principles for multi modal interaction design

SKILLS

- Must be able to apply the taught methods to solve concrete design problems.
- Must be able to evaluate and compare and apply the methods for a specific design problem
- Must be able to facilitate the design process involving users in real-life contexts

COMPETENCES

- Students will acquire the competencies to decide how to choose the appropriate method to suit different dimensions of a design problem at different stages in the process and the pitfalls of each approach
- Must have competencies in understanding the strengths and weaknesses of the methods
- Must have the competencies to facilitate the design process involving users in context

TYPE OF INSTRUCTION

As described in § 17.

EXAM

EXAMS

Name of exam	User Experience Design for Multi Modal Interaction
Type of exam	Written or oral exam
ECTS	5

Assessment	Passed/Not Passed
Type of grading	Internal examination
Criteria of assessment	The criteria of assessment are stated in the Examination Policies and Procedures

FACTS ABOUT THE MODULE

Danish title	Design af brugeroplevelsen for multi-modal interaktion
Module code	ESNVGISK1K2C
Module type	Course
Duration	1 semester
Semester	Autumn
ECTS	5
Language of instruction	English
Location of the lecture	Campus Aalborg, Campus Esbjerg, Campus Copenhagen
Responsible for the module	Ove Kjeld Andersen

ORGANISATION

Study Board	Study Board of Electronics and IT, Study Board of Media Technology
Department	Department of Electronic Systems
Faculty	Technical Faculty of IT and Design

INTERAKTION

2021/2022

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

Projektets formål er at designe eller undersøge en interaktion. Det kan eksempelvis være en mand-maskine interaktion, en menneske-menneske interaktion eller en menneske-maskine-menneske interaktion.

LÆRINGSMÅL

VIDEN

- Forstå det fundamentale aspekt af den designede/undersøgte interaktion.
- Forstå psykologiske koncepter, som er enten relateret til eller kan beskrive den designede/undersøgte interaktion.
- Forstå metoder til målinger af den designede/undersøgte interaktions indflydelse på mennesker.
- Skal kunne formulere egne kompetencer relateret til PBL.

FÆRDIGHEDER

- Kan designe en prototype, som er en del af eller kan benyttes i forbindelse med den designede/undersøgte interaktion.
- Kan måle på den designede/undersøgte interaktion med et formål om at undersøge dens indflydelse på mennesker.
- Kan med relevante værktøjer analysere de målte data, som kan redegøre for interaktionens indflydelse på mennesker.
- Kan reflektere over egen brug af PBL-metoder, og hvordan disse metoder kan bruges i fremtidige projekter og arbejdssituationer.

KOMPETENCER

- Kan sammenfatte den ovenstående information til en holistisk forståelse af den designede/undersøgte interaktion og dens indflydelse på mennesker.

Enten

- Designe og fremstille en prototype af et produkt ved brug af viden omkring anvendt kognitionspsykologi, for at forbedre menneskers oplevelse af et produkt. Forbedringen af interaktionen kan blive målt gennem forskellige tests af brugeroplevelsen (User Experience), hvor en senere statistisk analyse kan give et konkret estimat for den indflydelse, interaktionen har på brugeren.

eller

- Undersøge en given interaktion for at udforme design guidelines, forslag til forbedring eller et designkoncept, som kan medføre en forbedring af interaktionens indflydelse på brugeren.

UNDERVISNINGSFORM

Projektarbejde

- En rapport

eller

- En videnskabelig artikel sammen med redigerede arbejdsblade, som dokumenterer detaljer fra projektet.

EKSAMEN

FORUDSÆTNING FOR INDSTILLING TIL PRØVEN

- Godkendt PBL-kompetenceprofil er forudsætning for deltagelse i projekteksamen

PRØVER

Prøvens navn	Interaktion
Prøveform	Mundtlig pba. projekt
ECTS	15
Bedømmelsesform	7-trins-skala
Censur	Ekstern prøve
Vurderingskriterier	Vurderingskriterierne er angivet i Universitetets eksamensordning

FAKTA OM MODULET

Engelsk titel	Interaction
Modulkode	ESNPDPK2P2DK
Modultype	Projekt
Varighed	1 semester
Semester	Forår
ECTS	15
Undervisningssprog	Dansk
Tomplads	Ja
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Tatiana Kozlova Madsen

ORGANISATION

Studienævn	Studienævn for Elektronik og IT
Institut	Institut for Elektroniske Systemer
Fakultet	Det Tekniske Fakultet for IT og Design

ANVENDT KOGNITIONSPSYKOLOGI OG EKSPERIMENTEL SOCIALPSYKOLOGI

2021/2022

FORUDSÆTNINGER/ANBEFALEDE FORUDSÆTNINGER FOR AT DELTAGE I MODULET

Modulet bygger på opnået viden fra 1. semester.

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

De studerende vil arbejde med forskellige psykologiske problemer, som er reflekteret i teknologiske interaktive systemer.

LÆRINGSMÅL

VIDEN

- Have viden og forståelse for psykologiske teorier indenfor perception, kognition og emotion inklusiv: Affordance, branding processer, primer demotion, problemløsning og kreativitet.
- Have en forståelse for det komplekse samspil mellem psykologiske dimensioner af menneskets interaktion med tekniske systemer.
- Have viden om individets afhængighed af konteksten.
- Have viden om påvirkninger som fører til, har indflydelse og motiverer individer og grupper til at vælge, opgive eller ændre attitude, vurderinger, præferencer og adfærd.
- Have viden om relevante undersøgelsesmetoder inklusiv socialpsykologiske eksperimenter og kvalitative undersøgelsesmetoder.

FÆRDIGHEDER

- Kan identificere og forstå psykologiske problemer i teknologiske interaktive systemer.
- Kan identificere og forstå socialpsykologiske problemstillinger i teknologiske interaktive systemer.

KOMPETENCER

- Kan anvende teoretisk viden til at analyserer praktiske problemer og sammenfatte løsninger baseret på dette.

UNDERVISNINGSFORM

Undervisningsform er angivet i §17; Uddannelsens indhold og tilrettelæggelse

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Anvendt kognitionpsykologi og eksperimentel socialpsykologi
Prøveform	Skriftlig eller mundtlig
ECTS	5
Bedømmelsesform	7-trins-skala
Censur	Intern prøve
Vurderingskriterier	Vurderingskriterierne er angivet i Universitetets eksamensordning

FAKTA OM MODULET

Engelsk titel	Applied Cognitive Psychology and Experimental Social Psychology
Modulkode	ESNPDPK2K3DK
Modultype	Kursus
Varighed	1 semester
Semester	Forår
ECTS	5
Undervisningssprog	Dansk
Tomplads	Ja
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Tatiana Kozlova Madsen

ORGANISATION

Studienævn	Studienævn for Elektronik og IT
Institut	Institut for Elektroniske Systemer
Fakultet	Det Tekniske Fakultet for IT og Design

ANVENDT PRODUKT- OG DESIGNPSYKOLOGI

2021/2022

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

Den studerende opnår en dybere forståelse for brugen af produkt- og designpsykologiske metoder gennem fordybelse i et udvalgt område af interesse.

Antallet af ECTS for projektenheden skal være reflekteret i rammerne for projektet (fx i teorier, metoder og tiltalte eksperimenter).

LÆRINGSMÅL

VIDEN

- Have en dybere forståelse for brugen af produkt- og designpsykologiske metoder.

FÆRDIGHEDER

- Tilegne sig viden omkring et valgt emne inden for programmets kerneområde.
- Kan analysere problemer baseret på produkt- og designpsykologi.
- Kan sammenfatte valgte dele af en løsning.

KOMPETENCER

- Kan analysere et problem baseret på tekniske og psykologiske teorier og metoder.
- Kan forberede og dokumentere løsninger – eksempelvis i form af en prototype understøttet af eksperimentale resultater.
- Være i stand til uafhængigt at definere og analysere videnskabelige og ingeniørmæssige problemer inden for det område, der er defineret af projektets tema, også i samarbejde med eksterne/interne partnere eller som en del af et tværfagligt projekt
- Kan styre arbejds- og udviklingsprocessen inden for projektets tema

UNDERVISNINGSFORM

Projektarbejdet dokumenteres i en rapport eller en videnskabelig artikel sammen med redigerede arbejdsblade, som dokumenterer detaljer i projektet.

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Anvendt produkt- og designpsykologi
Prøveform	Mundtlig pba. projekt
ECTS	20
Bedømmelsesform	7-trins-skala
Censur	Intern prøve
Vurderingskriterier	Vurderingskriterierne er angivet i Universitetets eksamensordning

FAKTA OM MODULET

Engelsk titel	Applied Engineering Psychology
Modulkode	ESNPDPK3P5DK
Modultype	Projekt
Varighed	1 semester
Semester	Efterår
ECTS	20
Undervisningssprog	Dansk
Tomplads	Ja
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Tatiana Kozlova Madsen

ORGANISATION

Studienævn	Studienævn for Elektronik og IT
Institut	Institut for Elektroniske Systemer
Fakultet	Det Tekniske Fakultet for IT og Design

COMPUTER GRAPHICS PROGRAMMING

2021/2022

PREREQUISITE/RECOMMENDED PREREQUISITE FOR PARTICIPATION IN THE MODULE

The module builds upon knowledge obtained in the module Linear Algebra

CONTENT, PROGRESS AND PEDAGOGY OF THE MODULE

The course provides an introduction to real-time computer graphics concepts and techniques. The course focuses on programmable functionalities as offered by graphics APIs, supplemented with a presentation of the relevant underlying theories. The course also introduces the concepts of Virtual Reality and Augmented Reality, and how computer graphics is used in the context of these application areas.

LEARNING OBJECTIVES

KNOWLEDGE

- Must be able to describe the programmable graphics rendering pipeline as exposed for example by OpenGL.
- Must be able to explain relevant mathematical transformations, including rotations, translations and projections in terms of matrix operations in homogeneous coordinates.
- Must be able to explain real-time local illumination models, in particular the Phong reflection model, including the use of linearly interpolated attributes (colors and surface normals.)
- Must be able to explain rasterization techniques, including texture mapping (diffuse reflection maps, gloss maps, environment/reflection maps), framebuffer operations (blending, stencil tests, depth tests), and anti-aliasing techniques (super-sampling, mip-map texture filtering).
- Must be able to describe interpolation with Bezier and Hermite curves.
- Must be able to describe the concepts of Virtual Reality and Augmented Reality, including relevant display technologies.
- Must be able to discuss central issues relating to Virtual and Augmented Reality, including tracking, interaction possibilities, and degrees of realism.

SKILLS

- Must be able to apply a graphics API such as OpenGL for procedurally generating and interactively controlling three-dimensional content.
- Must be able to program simple vertex and fragment shaders (e.g. implementing per-vertex diffuse lighting and normal mapping)

COMPETENCES

- Must be able to learn further graphics APIs (such as Direct3D, OpenGL ES, SVG, X3D, WebGL in HTML5), game engines and APIs for user interaction

TYPE OF INSTRUCTION

Types of instruction are listed in §17; Structure and Contents of the Programme.

EXAM

EXAMS

Name of exam	Computer Graphics Programming
Type of exam	Written or oral exam

ECTS	5
Assessment	7-point grading scale
Type of grading	Internal examination
Criteria of assessment	The criteria of assessment are stated in the Examination Policies and Procedures

FACTS ABOUT THE MODULE

Danish title	Computergrafik programmering
Module code	ESNVGISK1K1A
Module type	Course
Duration	1 semester
Semester	Autumn
ECTS	5
Language of instruction	English
Empty-place Scheme	Yes
Location of the lecture	Campus Aalborg
Responsible for the module	Ove Kjeld Andersen

ORGANISATION

Study Board	Study Board of Electronics and IT
Department	Department of Electronic Systems
Faculty	Technical Faculty of IT and Design

MACHINE LEARNING

2021/2022

CONTENT, PROGRESS AND PEDAGOGY OF THE MODULE

The course gives a comprehensive introduction to machine learning, which is a field concerned with learning from examples and has roots in computer science, statistics and pattern recognition. The objective is realized by presenting methods and tools proven valuable and by addressing specific application problems.

LEARNING OBJECTIVES

KNOWLEDGE

- Must have knowledge about supervised learning methods including K-nearest neighbors, decision trees, linear discriminant analysis, support vector machines, and neural networks.
- Must have knowledge about unsupervised learning methods including K-means, Gaussian mixture model, hidden Markov model, EM algorithm, and principal component analysis.
- Must have knowledge about probabilistic graphical models, variational Bayesian methods, belief propagation, and mean-field approximation.
- Must have knowledge about Bayesian decision theory, bias and variance trade-off, and cross-validation.
- Must be able to understand reinforcement learning.

SKILLS

- Must be able to apply the taught methods to solve concrete engineering problems.
- Must be able to evaluate and compare the methods within a specific application problem.

COMPETENCES

- Must have competencies in analyzing a given problem and identifying appropriate machine learning methods to the problem.
- Must have competencies in understanding the strengths and weaknesses of the methods.

TYPE OF INSTRUCTION

As described in § 17.

EXAM

EXAMS

Name of exam	Machine Learning
Type of exam	Written or oral exam
ECTS	5
Assessment	7-point grading scale
Type of grading	Internal examination
Criteria of assessment	The criteria of assessment are stated in the Examination Policies and Procedures

FACTS ABOUT THE MODULE

Danish title	Maskinl�ring
--------------	--------------

Module code	ESNSPAK3K2FA
Module type	Course
Duration	1 semester
Semester	Autumn
ECTS	5
Language of instruction	English
Empty-place Scheme	Yes
Location of the lecture	Campus Aalborg
Responsible for the module	Ove Kjeld Andersen

ORGANISATION

Study Board	Study Board of Electronics and IT
Department	Department of Electronic Systems
Faculty	Technical Faculty of IT and Design

ANVENDT PRODUKT- OG DESIGNPSYKOLOGI

2021/2022

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

Den studerende opnår en dybere forståelse for brugen af produkt- og designpsykologiske metoder gennem fordybelse i et udvalgt område af interesse.

Antallet af ECTS for projektenheden skal være reflekteret i rammerne for projektet (fx i teorier, metoder og tiltalte eksperimenter).

LÆRINGSMÅL

VIDEN

- Have en dybere forståelse for brugen af produkt- og designpsykologiske metoder.

FÆRDIGHEDER

- Tilegne sig viden omkring et valgt emne inden for programmets kerneområde.
- Kan analysere problemer baseret på produkt- og designpsykologi.
- Kan sammenfatte valgte dele af en løsning.

KOMPETENCER

- Kan analysere et problem baseret på tekniske og psykologiske teorier og metoder.
- Kan forberede og dokumentere løsninger – eksempelvis i form af en prototype understøttet af eksperimentale resultater.
- Være i stand til uafhængigt at definere og analysere videnskabelige og ingeniørmæssige problemer inden for det område, der er defineret af projektets tema, også i samarbejde med eksterne / interne partnere eller som en del af et tværfagligt projekt
- Kan styre arbejds- og udviklingsprocessen inden for projektets tema

UNDERVISNINGSFORM

Projektarbejdet dokumenteres i en rapport eller en videnskabelig artikel sammen med redigerede arbejdsblade, som dokumenterer detaljer i projektet.

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Anvendt produkt- og designpsykologi
Prøveform	Mundtlig pba. projekt
ECTS	25
Bedømmelsesform	7-trins-skala
Censur	Intern prøve
Vurderingskriterier	Vurderingskriterierne er angivet i Universitetets eksamensordning

FAKTA OM MODULET

Engelsk titel	Applied Engineering Psychology
Modulkode	ESNPDPK3P6DK
Modultype	Projekt
Varighed	1 semester
Semester	Efterår
ECTS	25
Undervisningssprog	Dansk
Tomplads	Ja
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Tatiana Kozlova Madsen

ORGANISATION

Studienævn	Studienævn for Elektronik og IT
Institut	Institut for Elektroniske Systemer
Fakultet	Det Tekniske Fakultet for IT og Design

PROJEKTORIENTERET FORLØB

2021/2022

FORUDSÆTNINGER/ANBEFALEDE FORUDSÆTNINGER FOR AT DELTAGE I MODULET

Aftale om projektorienteret forløb i en virksomhed godkendt af virksomheden, en AAU-vejleder og Studienævn for Elektronik og IT.

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

Et projektorienteret forløb i en virksomhed skal give den studerende indsigt i, hvordan teori og metoder anvendes i ingeniørmæssige problemstillinger i en industriel kontekst. Den studerende introduceres desuden til rammer og vilkår på en ingeniørarbejdsplads.

Det projektorienteret forløb i en virksomhed skal have et omfang svarende til den pågældende ECTS belastning.

LÆRINGSMÅL

VIDEN

- Skal have kendskab til virksomhedens organisation, forretningsprocedurer og politik.
- Skal have kendskab til virksomhedens udviklingsmål.
- Skal have udviklet en grundlæggende forretningsforståelse.
- Skal have kendskab til uddannelsens kompetenceprofil og hvordan det projektorienterede forløb bidrager til kompetenceprofilen.
- Skal have opnået uddybende kendskab til uddannelsens ingeniørmæssige teorier og metoder.

FÆRDIGHEDER

- Skal kunne indgå en aftale om projektorienteret forløb i en virksomhed med læringsmål svarende til det pågældende semester på uddannelsen.
- Skal kunne anvende analytiske, metodiske og/eller teoretiske færdigheder i løsningen af avancerede ingeniørmæssige problemer i en industriel kontekst.
- Skal kunne bidrage til virksomhedens målsætninger på en professionel måde både som individ og i teams i overensstemmelse med virksomhedens projektledelsesmodel.
- Skal kunne samarbejde og kommunikere med kolleger, overordnede og andre.
- Skal kunne dokumentere forløbet i en rapport og forsvare den mundtligt.

KOMPETENCER

- Skal kunne diskutere og reflektere over læringsmæssige udbytte af det projektorienterede forløb
- Skal kunne diskutere behovet for erfaringsudveksling af fagkundskab mellem den akademiske verden og industrien
- Skal være mere afklaret med hensyn til det akademiske indhold i det efterfølgende afgangsprojekt samt jobmuligheder efter endt uddannelse.

UNDERVISNINGSFORM

Projektarbejde

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Projektorienteret forløb
--------------	--------------------------

Prøveform	Mundtlig pba. projekt
ECTS	30
Bedømmelsesform	7-trins-skala
Censur	Intern prøve
Vurderingskriterier	Vurderingskriterierne er angivet i Universitetets eksamensordning

FAKTA OM MODULET

Engelsk titel	Project-Oriented Study in an External Organisation
Modulkode	ESNPDPK3P8DK
Modultype	Projekt
Varighed	1 semester
Semester	Efterår
ECTS	30
Undervisningssprog	Dansk
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Tatiana Kozlova Madsen

ORGANISATION

Studienævn	Studienævn for Elektronik og IT
Institut	Institut for Elektroniske Systemer
Fakultet	Det Tekniske Fakultet for IT og Design

KANDIDATSPECIALE

2021/2022

FORUDSÆTNINGER/ANBEFALEDE FORUDSÆTNINGER FOR AT DELTAGE I MODULET

Modulet bygger på opnået viden fra 1. – 3. semester.

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

LÆRINGSMÅL

VIDEN

- Have viden, på det højeste internationale forskningsniveau, af mindst en af kernefelterne fra uddannelsen.
- Have forståelse for betydning af forskning (forskningsetik).

FÆRDIGHEDER

- Kan argumentere for relevansen for det valgte problem ift. uddannelsen inklusiv specifikt at redegør for kernen af problemet og den tekniske sammenhæng, som forekommer.
- Kan redegøre for mulige metoder til at løse projektets problemformulering, beskrive og vurdere anvendeligheden af valgte metoder inklusiv redegørelse af valgte afgrænsninger, og måden hvorpå de kan have indflydelse på resultatet af produktet.
- Kan analysere og beskrive det valgte problem ud fra relevante brugte teorier, metoder og eksperimentalt data.
- Kan beskrive relevante teorier og metoder på en måde hvorpå de belyser karakteristikkene og herved dokumentkendskab af de brugte teorier, metoder, muligheder og afgrænsninger indenfor relevant problemområde.
- Kan analysere og vurdere eksperimentalt data, herunder effekten af validiteten vurderingsmetoden har på resultaterne.

KOMPETENCER

- Kan kommunikere videnskabelige problemer skriftligt og mundtligt til specialister og ikke-specialister.
- Kan kontrollere situationer, som er komplekse, uforudsigelige og som kræver nye løsninger.
- Kan selvstændigt igangsætte og udføre samarbejde indenfor disciplinen og tværfagligheden og påtage professionelt ansvar.
- Kan selvstændigt tage ansvar for egen professionel udvikling og specialisering.

UNDERVISNINGSFORM

Undervisningsform er angivet i §17; Uddannelsens indhold og tilrettelæggelse

Problembaseret projekt orienteret til individuelt projektarbejde eller projektarbejde i en gruppe på 2-3 personer.

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Kandidatspeciale
Prøveform	Speciale/afgangsprojekt
ECTS	30
Bedømmelsesform	7-trins-skala
Censur	Ekstern prøve

Vurderingskriterier	Vurderingskriterierne er angivet i Universitetets eksamensordning
---------------------	---

FAKTA OM MODULET

Engelsk titel	Master's Thesis
Modulkode	ESNPDPK4P1DK
Modultype	Projekt
Varighed	1 semester
Semester	Forår
ECTS	30
Undervisningssprog	Dansk
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Tatiana Kozlova Madsen

ORGANISATION

Studienævn	Studienævn for Elektronik og IT
Institut	Institut for Elektroniske Systemer
Fakultet	Det Tekniske Fakultet for IT og Design

IMAGE PROCESSING AND COMPUTER VISION

2021/2022

PREREQUISITE/RECOMMENDED PREREQUISITE FOR PARTICIPATION IN THE MODULE

The module builds upon knowledge obtained in the modules Linear algebra and Statistics

CONTENT, PROGRESS AND PEDAGOGY OF THE MODULE

Cameras capture visual data from the surrounding world. Building systems which can automatically process such data requires computer vision methods. Students who complete the module will understand the nature of digital images and video and have an inside into relevant theories and methods within computer vision and an understanding of their applicability.

LEARNING OBJECTIVES

KNOWLEDGE

- Must have knowledge about the primary parameters of a camera system
- Must have knowledge about the representation and compression of digital images and video signal
- Must be able to understand the general framework of image processing as well as the basic point and neighborhood operations, i.e., binarization, color processing, BLOB analysis and filtering
- Must be able to explain the principles behind invariant feature point descriptors such as SIFT and Harris corners.
- Must have knowledge of different motion analysis methods, such as background subtraction and optical flow
- Must be able to understand the tracking frameworks such as the Kalman filter, mean-shift and the particle filter
- Must be able to understand different shape analysis methods such as active-shape models, procrustes, Hungarian method

SKILLS

- Must be able to apply stereo vision to generate 3D data from two or more cameras. This implies projective geometry, camera calibration, epipolar geometry, correspondence and triangulation
- Must be able to apply advanced 2D segmentation methods such as Hough transform, compound morphology, and histogram-of-oriented histograms.
- Must be able to demonstrate understanding of error propagation techniques as a tool for performance characterization of computer vision based solutions

COMPETENCES

- Must be able to learn further computer vision methods and theories, and select an appropriate solution for a given problem

TYPE OF INSTRUCTION

As described in § 17.

EXAM

EXAMS

Name of exam	Image Processing and Computer Vision
Type of exam	Written or oral exam
ECTS	5

Assessment	7-point grading scale
Type of grading	Internal examination
Criteria of assessment	The criteria of assessment are stated in the Examination Policies and Procedures

FACTS ABOUT THE MODULE

Danish title	Billedbehandling og computervision
Module code	ESNVGISK2K1A
Module type	Course
Duration	1 semester
Semester	Spring
ECTS	5
Language of instruction	English
Empty-place Scheme	Yes
Location of the lecture	Campus Aalborg
Responsible for the module	Ove Kjeld Andersen

ORGANISATION

Study Board	Study Board of Electronics and IT
Department	Department of Electronic Systems
Faculty	Technical Faculty of IT and Design

HUMAN SOUND PERCEPTION AND AUDIO ENGINEERING

2021/2022

CONTENT, PROGRESS AND PEDAGOGY OF THE MODULE

LEARNING OBJECTIVES

KNOWLEDGE

- Must have knowledge about the anatomy and physiology of the human ear.
- Must have knowledge about hearing diagnosis and disorders.
- Must have knowledge about fundamental properties of human sound perception (e.g. Loudness, pitch, masking, spatial hearing and time / frequency resolution).
- Must have basic knowledge about modern audio engineering including recording, reproduction and signal processing techniques (perceptive coding principles and formats, audio effects).
- Must have knowledge about multi-channel recording, storage and reproduction of sound.
- Must have knowledge about public address techniques.
- Must have insight in digital audio interfaces and standards.
- Must have insight in low noise audio design and interconnections.

SKILLS

- Must be able to set up audio systems for recording or reproduction in an appropriate way to optimize the system and minimize noise.
- Must be able to set up audio systems according to relevant standards.

COMPETENCES

- Based on the acquired knowledge, the student should be able to critically evaluate systems and specifications within audio and acoustics with a basis in human sound perception.

TYPE OF INSTRUCTION

As described in § 17.

EXAM

EXAMS

Name of exam	Human Sound Perception and Audio Engineering
Type of exam	Written or oral exam
ECTS	5
Assessment	Passed/Not Passed
Type of grading	Internal examination
Criteria of assessment	The criteria of assessment are stated in the Examination Policies and Procedures

FACTS ABOUT THE MODULE

Danish title	Menneskets lydopfattelse og audio teknik
--------------	--

Module code	ESNSPAK2K2
Module type	Course
Duration	1 semester
Semester	Spring
ECTS	5
Language of instruction	English
Empty-place Scheme	Yes
Location of the lecture	Campus Aalborg
Responsible for the module	Ove Kjeld Andersen

ORGANISATION

Study Board	Study Board of Electronics and IT
Department	Department of Electronic Systems
Faculty	Technical Faculty of IT and Design

PROFILERING I PRODUKT- OG DESIGNPSYKOLOGI

2021/2022

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

Dette modul kræver, at de studerende reflekterer over deres tidligere opnået kompetencer og planer for fremtidige studier ift. relevante emner indenfor deres interesser samt akademiske progression. Studerende skal færdiggøre et studie indenfor et selvvalgt emne. Som en del af kursus arbejde, skal de studerende lave en plan for implementeringen af modulet og have det godkendt af vejleder/koordinator samt af Studienævnet.

LÆRINGSMÅL

VIDEN

- Have indsigt i nyere teorier, metoder og resultater.
- Kan forstå og reflektere over teorier, metoder og praksis.
- Kan identificere relevante forskningsemner.

FÆRDIGHEDER

- Kan finde og evaluere relevant information.
- Kan fremme egen professionel profil.
- Kan udvælge og benytte relevante teorier, metoder, værktøjer og data indenfor feltet.
- Kan anvende korrekt terminologi i kommunikation med medstuderende, vejledere, brugere og andre.

KOMPETENCER

- Kan være en del af tværfaglige aktiviteter med en professionel tilgang.
- Kan identificere og tilstræbe personlige professionelle interesser og mål.
- Kan planlægge og implementere selvstudie aktiviteter.
- Kan give ligemænd konstruktiv kritik og kan hensigtsmæssigt respondere til kritik fra ligemænd.
- Kan diskutere professionel progression indenfor modulet og i relation til uddannelsen.

UNDERVISNINGSFORM

Selvstudie og vejledning

EKSAMEN

FORUDSÆTNING FOR INDSTILLING TIL PRØVEN

- For gennemførelse af modulet skal der foreligge en plan godkendt af vejleder/koordinator samt studienævn.
- Rettidig aflevering af dokumentation for selv studie i form af et mini-projekt, essay, program, osv.

PRØVER

Prøvens navn	Profilering i produkt- og designpsykologi
Prøveform	Skriftlig eller mundtlig
ECTS	5
Bedømmelsesform	Bestået/ikke bestået
Censur	Intern prøve

Vurderingskriterier	Vurderingskriterierne er angivet i Universitetets eksamensordning
---------------------	---

FAKTA OM MODULET

Engelsk titel	Profiling in Engineering Psychology
Modulkode	ESNPDPK2K4DK
Modultype	Kursus
Varighed	1 semester
Semester	Forår
ECTS	5
Undervisningssprog	Dansk
Tomplads	Ja
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Tatiana Kozlova Madsen

ORGANISATION

Studienævn	Studienævn for Elektronik og IT
Institut	Institut for Elektroniske Systemer
Fakultet	Det Tekniske Fakultet for IT og Design