AALBORG UNIVERSITET

STUDIEORDNING FOR BACHELORUDDANNELSEN I KUNST OG TEKNOLOGI, 2019

BACHELOR (BA)
AALBORG

Link til denne studieordning

Link(s) til andre versioner af samme studieordning:

Studieordning for bacheloruddannelsen i Kunst og Teknologi, 2020
Studieordning for bacheloruddannelsen i Kunst og Teknologi, 2022

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 4
§ 11: Dispensationer 5
§ 12: Eksamensregler 5
§ 13: Regler om skriftlige opgaver, herunder bachelorprojektet 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 6
§ 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. 172 af 27. februar af 2018 om universiteter (universitetsloven) med senere ændringer fastsættes følgende studieordning. Uddannelsen følger endvidere AAU's eksamensordning.

§ 2: BEKENDTGØRELSESGRUNDLAG

Bacheloruddannelsen 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. 107 af 12. februar 2018 (bacheloradgangsbekendtgørelsen) og bekendtgørelse nr. 114 af 3. februar 2015 (karakterbekendtgørelsen).

§ 3: CAMPUS

Uddannelsen udbydes i Aalborg.

§ 4: FAKULTETSTILHØRSFORHOLD

Bacheloruddannelsen hører under Det Humanistiske Fakultet, Aalborg Universitet.

§ 5: STUDIENÆVNSTILHØRSFORHOLD

Bacheloruddannelsen hører under Studienævnet for Art & Technology (Oplevelsesteknologi)

§ 6: CENSORKORPSTILHØRSFORHOLD

Bacheloruddannelsen er tilknyttet censorkorps for Informationsvidenskab og Interaktive Medier

§ 7: ADGANGSKRAV

Optagelse forudsætter en gymnasial uddannelse.

I medfør af adgangsbekendtgørelsen er uddannelsens specifikke adgangskrav:

- Bestået adgangsgivende eksamen
- Dansk A
- Matematik B
- Engelsk B
- Historie B eller idehistorie B eller samtidshistorie B
- Yderligere et fremmedsprog på A-niveau (dog kun B-niveau, hvis det er fortsættersprog) *eller* Kommunikation og IT A

§ 8: UDDANNELSENS TITEL PÅ DANSK OG ENGELSK

Bacheloruddannelsen giver ret til betegnelsen Bachelor (BA) i kunst og teknologi. Den engelske betegnelse er Bachelor of Arts (BA) in Art and Technology.

§ 9: UDDANNELSENS NORMERING ANGIVET I ECTS

Bacheloruddannelsen er en 3-årig forskningsbaseret heltidsuddannelse. Uddannelsen er normeret til 180 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 BACHELORPROJEKTET

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.

Bachelorprojektet 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 bachelor har kompetencer erhvervet gennem et uddannelsesforløb, der er foregået i et forskningsmiljø.

En bachelor har grundlæggende kendskab til og indsigt i sit fags metoder og videnskabelige grundlag. Disse egenskaber kvalificerer bacheloren til videreuddannelse på et relevant kandidatstudium samt til ansættelse på baggrund af uddannelsen.

§ 16: UDDANNELSENS KOMPETENCEPROFIL

Bacheloruddannelsen i Kunst og Teknologi er en forskningsbaseret fuldtidsuddannelse, der har til formål at give de studerende det rette fundament, der gør dem i stand til at varetage erhvervsmæssige funktioner, og kvalificere dem til optagelse på en kandidatuddannelse.

Det overordnede mål med bacheloruddannelsen i Kunst og Teknologi er at sikre, at de studerende tilegner sig den viden samt de færdigheder og kompetencer, der kræves for at kunne arbejde selvstændigt inden for fagområderne på et internationalt niveau.

Bacheloren

Viden

Efter endt bacheloruddannelse i Kunst og Teknologi skal den studerende have tilegnet sig viden om og forståelse af:

- vigtige teknologier og materialer inden for kunst og teknologi
- eksperimenterende praksisser og metoder i mødt mellem kunst, videnskab og teknologi
- teorier om perception og kognition

- teorier om interaktive rum, interaktive dramaturgier og multimodale teknologier
- problembaseret læring
- kunstens, teknologiens og æstetikkens historier og teorier
- diverse kvantitative og kvalitative metoder til analyse og forståelse af brugere, steder og deres anvendelse inden for forskning og evaluering
- de væsentligste teorier og metoder, indenfor kunst- og teknologi og kulturprojekter, i de kunstneriske, kreative og kulturelle brancher

Færdigheder

Efter endt bacheloruddannelse i Kunst og Teknologi skal den studerende have tilegnet sig færdigheder i at:

- identificere, formulere, analysere, løse og vurdere kunstneriske og teknologiske problemstillinger
- analysere entreprenørskabsprojekter fra den virkelige verden af relevans for det kunstneriske/teknologiske fagområde
- udvælge og anvende forskellige konceptudviklingsmetoder
- beskrive og begrunde metodevalg i forbindelse med udarbejdelse af tegninger, modeller og prototyper
- identificere, beskrive, udvælge, anvende og evaluere relevante teknologier og konstruktionsmetoder til fremstilling og brug af kunstneriske og teknologiske artefakter
- anvende centrale begreber og analysemetoder inden for kunstteori og æstetik
- anvende kvalitative og kvantitative metoder til evaluering og analyse af data vedrørende kunst- og teknologiprojekter og deres brugere
- etablere konkrete og praktiske samarbejdsprojekter med fagfæller og eksterne samarbejdspartnere i internationale miljøer
- kommunikere professionelt med både specialister og ikke-specialister gennem kunstneriske projekter og projektrapporter.

Kompetencer

Efter endt bacheloruddannelse i Kunst og Teknologi skal den studerende have tilegnet sig kompetencer i at:

- anvende videnskabelige/analytiske metoder og teorier i kreative processer med henblik på udarbejdelse af kunst- og teknologiprojekter
- udvikle og realisere kunstneriske koncepter til bestemte steder og/eller brugergrupper
- samarbejde med internationale samarbejdspartnere
- skabe synergi mellem kunstneriske projekter og entreprenørskab
- samarbejde med fagpersoner om at løse definerede problemstillinger
- gennemføre kritisk reflekterede kunst- og teknologiprojekter som vedrører sociale, kulturelle og globale problemstillinger
- identificere læringsbehov og strukturere læringsprocesser som involverer kunst og teknologi.

§ 17: UDDANNELSENS INDHOLD OG TILRETTELÆGGELSE

UDDANNELSENS OPBYGNING

Bacheloruddannelsen i Kunst og Teknologi er en 3-årig uddannelse svarende til 180 ECTS.

Bacheloruddannelsen består af seks semestre (første til sjette semester). Den studerende kan målrette sin uddannelse ved hjælp af valgmoduler svarende til i alt 10 ECTS. Disse moduler tilbydes typisk af andre uddannelser eller andre fagområder. Valget skal før semesterstart både godkendes af studienævnet for Kunst og Teknologi og det studienævn, som udbyder modulet. Valgmoduler skal under alle omstændigheder altid udgøre mindst 10 ECTS i alt.

Uddannelsen består af moduler og er opbygget som et problembaseret og overvejende projektbaseret uddannelsesforløb. På femte og sjette semester kan den studerende vælge valgfri moduler svarende til 10 ECTS, dvs. enten 10 ECTS eller 2 x 5 ECTS. Studienævnet forbeholder sig ret til kun at udbyde valgmoduler, såfremt et tilstrækkeligt antal studerende har tilmeldt sig valgmodulerne.

På sjette semester skriver den studerende et bachelorprojekt. Et udvekslingsophold i udlandet kan indgå i uddannelsen, normalt efter afslutning af de tre første semestre og på betingelse af godkendelse fra studienævnet.

Obligatoriske moduler

Skulptur og Teknologi	1. sem.	15 ECTS	
Problembaseret læring	1. sem.	5 ECTS	
Physical Computing I	1. sem.	5 ECTS	
Kunstens og teknologiens historier I	1. sem.	5 ECTS	
Rum, kunst og teknologi	2. sem.	20 ECTS	
Physical Computing II	2. sem.	5 ECTS	
Kunstens og teknologiens historier II	2. sem.	5 ECTS	
Dynamisk kunst og teknologi	3. sem.	15 ECTS	
Physical Computing III	3. sem.	5 ECTS	
Konceptdesign	3. sem.	5 ECTS	
Kunst og kontekst I	3. sem.	5 ECTS	
Interaktionsrum i kunst og teknologi	4. sem.	20 ECTS	
Kunst og kontekst II	4. sem.	5 ECTS	
Internationalt samarbejde	4. sem.	5 ECTS	
Narrativitet og interaktion	5. sem.	15 ECTS	
Mixed Reality Teknologier	5. sem.	5 ECTS	
Praksisbaseret forskning indenfor kunst og teknologi	5. sem.	5 ECTS	
Kunst og teknologi som oplevelse (bachelorprojekt)	6. sem.	20 ECTS	
Entreprenørskab og kunst og teknologi	6. sem.	5 ECTS	

Valgmoduler: Den studerende skal vælge 5 ECTS på femte semester og yderligere 5 ECTS på sjette semester

Multimedieprogrammering (som valgmodul) eller valgmoduler	5. sem.	5 ECTS	
Play og Event (som valgmodul) eller valgmoduler	6. sem.	5 ECTS	

Uddannelsens progression er baseret på stigende faglig kompleksitet i semestrenes fokusområder:

1. enkle og enkeltstående artefakter i faste materialer
2. grundlæggende rumlige forhold og rumlige konstruktioner
3. konstruktion af artefakter, der udtrykker, fortolker eller skaber bevægelser
4. principper for samspillet mellem artefakter og mennesker
5. artefakter med narrative egenskaber
6. artefakter, der fokuserer på forholdet mellem kunst og oplevelse. I bachelorprojektet har den studerende i højere grad frihed til at vælge sit eget personlige fokus og sin egen personlige vægtning af uddannelsens elementer.

<u>1. SEMESTER</u>
I hovedmodulet Skulptur og teknologi på første semester tager projektarbejdet udgangspunkt i emner vedrørende udarbejdelse af enkle og enkeltstående artefakter. Undervisningen består af en række workshops og fag, som

understøtter projektarbejdet. For at give den studerende bred viden om kunst og teknologi udbydes der tre separate moduler: Problembaseret læring, Physical Computing I og Kunstens og teknologiens historier I.

2. SEMESTER

I hovedmodulet Rum, kunst og teknologi på andet semester fokuserer projektarbejdet på rum, grundlæggende forståelse af rumlige forhold og at arbejde med rum og steder. Undervisningen består af en række workshops og relaterede fag, som understøtter projektarbejdet. For at støtte de studerende i deres arbejde i bredere forstand udbydes modulet Physical Computing II, hvor der undervises i grundlæggende programmering, samt modulet Kunstens og teknologiens historier II.

3. SEMESTER
I hovedmodulet Dynamisk kunst og teknologi på tredje semester handler projektarbejdet om problemstillinger vedrørende udvikling og realisering af artefakter, der udtrykker dynamik, bevægelse, overgange, og transformation. Arbejdet omfatter en række workshops og relaterede fag, som understøtter projektarbejdet. For at styrke de studerendes programmeringsfærdigheder og give dem en dybere forståelse af kunstens udfordringer og muligheder i samfundet udbydes der separate moduler inden for Physical Computing III, Konceptdesign samt modulet Kunst og kontekst I, der fokuserer på kunstteori.

4. SEMESTER
I hovedmodulet Interaktionsrum i kunst og teknologi på fjerde semester omhandler projektarbejdet problemstillinger og løsninger i forbindelse med skabelse af interaktive rum og installationer, der er målrettet en bestemt brugergruppe eller et bestemt publikum. Arbejdet omfatter en række workshops og relaterede fag, som understøtter projektarbejdet. For at understøtte de studerendes arbejde i bredere forstand udbydes modulet Kunst og kontekst II, som fokuserer på mediekunstteori og -analyse, samt modulet Internationalt samarbejde, som fokuserer på samarbejde.

5. SEMESTER
I hovedmodulet Narratitet og interaktion på femte semester fokuserer projektarbejdet på skabelsen af interaktive narrative universer og sceniske artefakter. Undervisningen består af forelæsninger, en række workshops og relaterede fag, som understøtter projektarbejdet. For at støtte den studerendes arbejde udbydes det separate modul Mixed Reality Teknologier. Desuden giver modulet Praksisbaseret forskning indenfor kunst og teknologi en introduktion til kunst som videnskabelig forskningsmetode. Med henblik på at specialisere sin egen uddannelse – f.eks. i forhold til den efterfølgende kandidatuddannelse – skal den studerende også vælge relevante valgmoduler svarende til 5 ECTS. Valgmodulerne udbydes typisk af andre AAU-uddannelser eller andre universiteter. Studienævnet for Kunst og Teknologi kan vælge at udbyde modulet Multimedieprogrammering.

6. SEMESTER
Hovedmodulet Kunst og teknologi som oplevelse på sjette semester består af uddannelsens bachelorprojekt. Det omfatter en kursusrække med forelæsninger, workshops og seminarer, som understøtter projektarbejdet.

Derudover udbydes modulet Entreprenørskab, kunst og teknologi. Den studerende skal også vælge valgmoduler, som er relevante for inden for kunst og teknologi, og som svarer til 5 ECTS. Andre AAU-uddannelser eller andre universiteter udbyder typisk valgmoduler, der giver den studerende mulighed for at specialisere sig indenfor uddannelsens hovedemner og i forhold til den efterfølgende kandidatuddannelse. Art and Technology kan vælge at udbyde modulet Play and Event som valgmodul.

Regler om forløb af bacheloruddannelsen

Inden udgangen af første studieår på bacheloruddannelsen skal den studerende, for at kunne fortsætte uddannelsen, deltage i alle prøver på første studieår. Første studieår skal være bestået senest inden udgangen af andet studieår efter studiestart, for at den studerende kan fortsætte sin bacheloruddannelse. Studienævnet kan dog i særlige tilfælde dispenseres fra ovenstående.

Generelle eksamensregler

Den studerende får efter hver eksamen enten en karakter efter 7-trinsskalaen eller bedømmelsen bestået/ikke bestået.

Projekter, temaaktiviteter m.v. kan laves i grupper på op til seks studerende. For eksamensprojekter, temaaktiviteter m.v. anvendes følgende eksamensformer:

Eksamensform a)
En **mundtlig eksamen** på baggrund af et projekt udarbejdet af de(n) studerende samt et skriftligt produkt, uanset om disse er udarbejdet individuelt eller i samarbejde med andre. Hvis projektet og det skriftlige produkt er udarbejdet i

samarbejde med andre, kan de studerende angive, hvem der er ansvarlig for de enkelte dele af rapporten. Der eksamineres på baggrund af både projekt og det skriftlige produkt. Der gives en karakter for projektet og præstationen ved den mundtlige eksamen. Det skriftlige bidrag indgår således kun indirekte i bedømmelsen.

Eksamensform b)
En kombineret skriftlig og mundtlig eksamen på baggrund af et artefakt/produkt og en skriftlig tekst (typisk en rapport). Artefaktet/produktet betragtes som et fælles resultat af gruppeprojektet.

De studerende eksamineres på baggrund af hele den skriftlige tekst og artefaktet.

Den mundtlige eksamen afvikles som en diskussion mellem eksaminatorerne og de studerende i gruppen. Eksaminator leder diskussionen ved at stille relevante spørgsmål til gruppen og/eller de enkelte medlemmer af gruppen. Eksaminator skal sikre, at hvert gruppemedlem bedømmes individuelt. Der gives en samlet bedømmelse af artefaktet, det skriftlige arbejde og den mundtlige præstation. Karakteren er individuel.

Eksamensform c)
En **skriftlig eksamen**. Hvis den skriftlige tekst er udarbejdet i samarbejde med andre, skal det angives, hvem der er ansvarlig for de enkelte dele. Der gives en karakter for den skriftlige præstation (for hver enkelt studerendes bidrag).

§ 18: UDDANNELSESOVERSIGT

Udbydes som: 1-faglig						
Modulnavn	Type	ECTS	Bedømmelse	Censur	Prøve	Sprog
1. SEMESTER						
Skulptur og teknologi (KOTBA201901)	Projekt	15	7-trins-skala	Intern prøve	Mundtlig pba. projekt	Dansk
Problembaseret læring (KOTBA201902)	Kursus	5	Bestået/ikke bestået	Intern prøve	Skriftlig	Dansk
Physical Computing I (KOTBA201903)	Kursus	5	Bestået/ikke bestået	Intern prøve	Skriftlig	Dansk
Kunstens og teknologiens historier I (KOTBA201904)	Kursus	5	Bestået/ikke bestået	Intern prøve	Aktiv deltagelse/løbende evaluering	Dansk
2. SEMESTER						
Rum, kunst og teknologi (KOTBA201905)	Projekt	20	7-trins-skala	Intern prøve	Mundtlig pba. projekt	Dansk
Physical Computing II (KOTBA201906)	Kursus	5	Bestået/ikke bestået	Intern prøve	Skriftlig	Dansk
Kunstens og teknologiens historier II (KOTBA201907)	Kursus	5	Bestået/ikke bestået	Intern prøve	Aktiv deltagelse/løbende evaluering	Dansk
3. SEMESTER						
Dynamisk kunst og teknologi (KOTBA201908)	Projekt	15	7-trins-skala	Ekstern prøve	Mundtlig pba. projekt	Dansk og Engelsk
Physical Computing III (KOTBA201909)	Kursus	5	7-trins-skala	Intern prøve	Mundtlig pba. projekt	Dansk og Engelsk
Konceptdesign (KOTBA201910)	Kursus	5	Bestået/ikke bestået	Intern prøve	Aktiv deltagelse/løbende evaluering	Dansk og Engelsk
Kunst og kontekst I (KOTBA201911)	Kursus	5	Bestået/ikke bestået	Intern prøve	Aktiv deltagelse/løbende evaluering	Dansk og Engelsk

4. SEMESTER						
Interaktionsrum i kunst og teknologi (KOTBA201912)	Projekt	20	7-trins-skala	Ekstern prøve	Mundtlig pba. projekt	Engelsk
Kunst og kontekst II (KOTBA201913)	Kursus	5	7-trins-skala	Intern prøve	Skriftlig	Engelsk
Internationalt samarbejde (KOTBA201914)	Kursus	5	Bestået/ikke bestået	Intern prøve	Aktiv deltagelse/løbende evaluering	Engelsk
5. SEMESTER						
Narrativer og interaktion (KOTBA201915)	Projekt	15	7-trins-skala	Intern prøve	Mundtlig pba. projekt	Engelsk
Mixed Reality Teknologier (KOTBA201916)	Kursus	5	Bestået/ikke bestået	Intern prøve	Aktiv deltagelse/løbende evaluering	Engelsk
Praksisbaseret forskning indenfor kunst og teknologi (KOTBA201917)	Kursus	5	7-trins-skala	Ekstern prøve	Mundtlig	Engelsk
Valgmoduler 5. semester Vælg 5 ects	Projekt	5				
6. SEMESTER						
Entreprenørskab, kunst og teknologi (KOTBA201918)	Kursus	5	Bestået/ikke bestået	Intern prøve	Aktiv deltagelse/løbende evaluering	Dansk
Kunst og teknologi som oplevelse (Bachelorprojekt) (KOTBA201919)	Projekt	20	7-trins-skala	Ekstern prøve	Mundtlig pba. projekt	Dansk og Engelsk
Valgmoduler 6. semester Vælg 5 ects	Projekt	5				

Valgmoduler 5. semester Vælg 5 ects						
Modulnavn	Type	ECTS	Bedømmelse	Censur	Prøve	Sprog
Multimedieprogrammering (KOTBA19VM01)	Kursus	5	Bestået/ikke bestået	Intern prøve	Aktiv deltagelse/løbende evaluering	Engelsk
Musikæstetik (BAMUS202021)	Kursus	5	7-trins-skala	Intern prøve	Skriftlig	Dansk

Valgmoduler 6. semester Vælg 5 ects						
Modulnavn	Type	ECTS	Bedømmelse	Censur	Prøve	Sprog
Play og Event (KOTBA19VM02)	Kursus	5	Bestået/ikke bestået	Intern prøve	Aktiv deltagelse/løbende evaluering	Dansk
Visuelle metoder i kvalitativ forskning (BAPSY2020VM4)	Kursus	5	Bestået/ikke bestået	Intern prøve	Aktiv deltagelse/løbende evaluering	Dansk og Engelsk

§ 19: HENVISNINGER TIL UDDYBENDE INFORMATION

§ 20: IKRAFTTRÆDELSE OG OVERGANGSREGLER

Studieordningen er godkendt af dekanen og træder i kraft pr. 01.09.2019.
Studienævnet udbyder ikke undervisning efter den hidtidige engelske overgangsstudieordning fra 2019 efter sommereksamen 2021.

§ 21: ÆNDRINGER TIL STUDIEORDNINGEN

Prodekan for uddannelse har d. 1. februar 2021 godkendt, at valgmodulet "Visuelle metoder i kvalitativ forskning" tilføjes på uddannelsens 6. semester gældende fra foråret 2021.

Prodekanen for uddannelse har den 20. august 2021 godkendt, at valgfaget "*Lyd i digitale medier*" udbydes på 5. semester gældende fra efteråret 2021.

Prodekanen for uddannelse har den 6. september 2021 godkendt, at valgfaget "*Lyd i digitale medie*r" udskiftes med valgfaget "*Musikæstetik*" på 5. semester gældende fra efteråret 2021.