



AALBORG UNIVERSITET

STUDIEORDNING FOR KANDIDATUDDANNELSEN I INTERAKTIVE DIGITALE MEDIER, 2024, AALBORG

CAND.IT.
AALBORG

MODULER SOM INDGÅR I STUDIEORDNINGEN

INDHOLDSFORTEGNELSE

Metodologi og designpraksis inden for interaktive digitale medier 2024/2025	3
Konceptudvikling af interaktive digitale medier 2024/2025	6
Forståelsesrammer for interaktive digitale medier 2024/2025	9
Strategisk design og projektledelsesformer 2024/2025	12
Interaktive digitale medier i praksis 2024/2025	15
Computerspil ved Det Danske Akademi for Digital Interaktiv Underholdning (DADIU) 2024/2025	18
Teoretisk forløb inden for det interaktive, digitale medieområde 2024/2025	21
Kandidatspeciale 2024/2025	24
Medieproducer 2024/2025	27
Digital læring i professionelle kontekster 2024/2025	30
Spildesign & Gamification 2024/2025	33
Grundlæggende programmering 2024/2025	36

METODOLOGI OG DESIGNPRAKSIS INDEN FOR INTERAKTIVE DIGITALE MEDIER

2024/2025

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

Modulet giver den studerende en indføring i metodologi og designpraksis inden for interaktive digitale medier, herunder designtænkning og designredskaber og kvalitative og kvantitative undersøgelsesmetoder i relation til interaktive digitale medier såvel som fagspecifik videnskabsteori og sammenhængen mellem teori og metode. Endvidere opøver modulet færdigheder i og kompetencer til at designe undersøgelsesforløb samt at anvende digitale redskaber og metoder til undersøgelse og design af interaktive digitale medier samt at analysere og formidle undersøgelsesresultaterne.

LÆRINGSMÅL

VIDEN

Den studerende skal gennem modulet opnå viden om:

- designtænkning og designredskaber i relation til interaktive digitale medier
- kvalitative og kvantitative metoder til undersøgelse af og design af interaktive digitale medier
- fagspecifik videnskabsteori, herunder sammenhængen mellem teori og metoder

FÆRDIGHEDER

Den studerende skal gennem modulet opnå færdigheder i:

- at anvende digitale redskaber og metoder til undersøgelse og design
- at sammensætte og igangsætte undersøgelsesforløb i forhold til interaktive digitale medier
- at opsamle og analysere undersøgelsesresultater og formidle disse til fagfæller og ikke-specialister

KOMPETENCER

Den studerende skal gennem modulet opnå kompetencer til:

- tilrettelæggelse af undersøgelser af interaktive digitale medier, herunder valg af undersøgelsesobjekt, metode og teori
- selvstændigt at omsætte undersøgelsesresultater til designprodukter og fagrelevant viden
- selvstændigt at kunne igangsætte og gennemføre fagligt og tværfagligt samarbejde og påtage sig professionelt ansvar

UNDERVISNINGSFORM

Der henvises til §17.

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Metodologi og designpraksis inden for interaktive digitale medier
Prøveform	<p>Aktiv deltagelse/løbende evaluering Prøven kan bestå ved tilfredsstillende aktiv deltagelse i undervisningen, herunder fremmøde, indløsning af opgaver og deltagelse i øvelser.</p> <p>Reeksamen:</p> <p>Prøven har form af en bunden 7-dages hjemmeopgave, hvor den studerende på baggrund af modulet besvarer det eller de udleverede spørgsmål inden for fagområdet. Opgavebesvarelsen må højst være på 15 sider og udarbejdes individuelt.</p> <p>Opgaven bedømmes alene af eksaminator.</p>
ECTS	10
Tilladte hjælpemidler	Alle skriftlige og alle elektroniske hjælpemidler
Bedømmelsesform	Bestået/ikke bestået
Censur	Intern prøve
Vurderingskriterier	Vurderingskriterierne er angivet i Universitetets eksamensordning

FAKTA OM MODULET

Engelsk titel	Methodology and Design Practices in Interactive Digital Media
Modulkode	KAIDM202010
Modultype	Kursus
Varighed	1 semester
Semester	Efterår KA 1. semester
ECTS	10
Undervisningssprog	Dansk
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Hansen

ORGANISATION

Uddannelsesejer	Cand.it. i interaktive digitale medier
Studienævn	Studienævn for Kommunikation og Digitale Medier
Institut	Institut for Kommunikation og Psykologi

Fakultet	Det Humanistiske og Samfundsvidenskabelige Fakultet
----------	---

KONCEPTUDVIKLING AF INTERAKTIVE DIGITALE MEDIER

2024/2025

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

Modulet introducerer de studerende til en konstruerende arbejdsform inden for konceptudviklingen af interaktive digitale medier. Dette indbefatter lokaliseringen af et problemfelt og undersøgelser, som udfolder og kortlægger problemstillinger inden for feltet.

Projektet skal være problem- og løsningsorienteret, således at der skabes et konceptuelt design. Med en teoretisk og metodisk fundering inden for design får de studerende mulighed for at forholde sig til både de kulturelle, kognitive og teknologiske forudsætninger for konceptudvikling af interaktive digitale medier.

I tilknytning til det problemorienterede projektarbejde tilbydes faglig vejledning.

LÆRINGSMÅL

VIDEN

Den studerende skal gennem modulet opnå viden om:

- interaktivitet, usability og user experience med et særligt fokus på brugerens rolle i interaktionen
- design- og medievidenskabelige teorier, metoder og problemstillinger
- teoretiske, metodiske og analytiske aspekter af interaktive digitale medier, samt disses potentiale i en designkontekst baseret på højeste internationale forskning inden for modulets område

FÆRDIGHEDER

Den studerende skal gennem modulet opnå færdigheder i:

- selvstændigt, systematisk og kritisk at kunne analysere, designe og vurdere interaktive digitale mediers potentialer
- at vurdere og vælge blandt fagområdets teorier, metoder, redskaber og praksisser
- i en iterativ proces at kunne omdanne ideer til koncepter samt forholde sig til processens betydning for designkonceptet
- at kunne udvælge, igangsætte og bruge metoder til undersøgelse og evaluering af koncepter samt på et videnskabeligt grundlag at kunne opstille nye analyse- og løsningsmodeller

KOMPETENCER

Den studerende skal gennem modulet opnå kompetencer til:

- selvstændigt, kritisk og analytisk at kunne udvælge og reflektere over metoder og teorier til udfoldelse af interaktive digitale mediers potentialer
- at kunne forholde sig reflekterende til forudsætninger for designet af interaktive digitale medier samt at reflektere over praksis i forhold til modulets processer og produkter
- selvstændigt at kunne videreudvikle sine problemorienterede, interpersonelle, organiserende og refleksive/meta-kognitive problembaserede læringskompetencer

UNDERVISNINGSFORM

Der henvises til §17.

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Konceptudvikling af interaktive digitale medier
Prøveform	<p>Mundtlig pba. projekt</p> <p>Prøven foregår som en samtale mellem den/de studerende, eksaminator og intern medbedømmer 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 grundlaget for eksamination og bedømmelse, og der foretages en samlet bedømmelse af projektrapporten og den mundtlige præstation.</p> <p>Litteraturgrundlag: Projektrapporten skal tage afsæt i relevante kvalificerede akademiske publikationer.</p> <p>Sidetæl: Projektrapporten skal minimum være på 10 sider og maximum 15 sider pr. studerende (dog maximum 20 sider ved individuel studerende).</p> <p>Normeret prøvetid: 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.</p> <p>Ved en mundtlig gruppeprøve skal den enkelte studerende eksamineres på en sådan måde, at det sikres, at der foretages en individuel bedømmelse.</p> <p>Projektrapporten og den mundtlige samtale skal demonstrere, at den studerendes opfylder de faglige mål beskrevet ovenfor.</p>
ECTS	10
Tilladte hjælpemidler	Alle skriftlige og alle elektroniske hjælpemidler
Bedømmelsesform	7-trins-skala
Censur	Intern prøve

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

FAKTA OM MODULET

Engelsk titel	Concept Development of Interactive Digital Media
Modulkode	KAIDM202434
Modultype	Projekt
Varighed	1 semester
Semester	Efterår KA 1. semester
ECTS	10
Undervisningssprog	Dansk
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Hansen

ORGANISATION

Uddannelsesejer	Cand.it. i interaktive digitale medier
Studienævn	Studienævn for Kommunikation og Digitale Medier
Institut	Institut for Kommunikation og Psykologi
Fakultet	Det Humanistiske og Samfundsvidenskabelige Fakultet

FORSTÅELESRAMMER FOR INTERAKTIVE DIGITALE MEDIER

2024/2025

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

Modulet giver den studerende en generel indføring i forståelsesrammer for interaktive digitale medier, herunder indføring i narratologi, æstetik og retorik i interaktive digitale mediesammenhænge samt digitale, interaktive genreformater og virkemidler. Endvidere opøver modulet færdigheder i og kompetencer til at kunne vurdere, vælge og anvende videnskabelige teorier og metoder inden for interaktive digitale medier samt at kunne identificere og analysere problemstillinger inden for interaktive digitale mediers brug og betydning.

LÆRINGSMÅL

VIDEN

Den studerende skal gennem modulet opnå viden om:

- forståelsesrammer for interaktive digitale medier
- narratologi, æstetik og retorik i interaktive digitale sammenhænge
- digitale interaktive genreformater og virkemidler

FÆRDIGHEDER

Den studerende skal gennem modulet opnå færdigheder i:

- at kunne vurdere og vælge blandt interaktive, digitale mediers videnskabelige teorier og metoder
- selvstændigt at kunne mestre identifikation og analyse af digitale, interaktive mediefænomener og deres brug og betydning

KOMPETENCER

Den studerende skal gennem modulet opnå kompetencer til:

- selvstændigt at kunne tage interaktive, digitale mediers teorier og metoder i anvendelse i forhold til mediernes brug og betydning
- at kunne formidle analyse og vurdering af interaktive, digitale mediefænomener
- selvstændigt at kunne tage ansvar for egen faglig udvikling med basis i en forståelse af interaktive digitale mediers teorier og metoder

UNDERVISNINGSFORM

Der henvises til §17.

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Forståelsesrammer for interaktive digitale medier
Prøveform	Skriftlig Prøven har form af en bunden skriftlig hjemmeopgave, hvor den studerende besvarer det eller de stillede spørgsmål på baggrund af et til opgaven anført pensum Opgavebesvarelsen udarbejdes individuelt. Sideantal: Opgavebesvarelsen skal være på mindst 12 og højst 15 sider. Opgaven bedømmes af eksaminator og censor.
ECTS	10
Tilladte hjælpemidler	Alle skriftlige og alle elektroniske hjælpemidler
Bedømmelsesform	7-trins-skala
Censur	Ekstern prøve
Vurderingskriterier	Vurderingskriterierne er angivet i Universitetets eksamensordning

FAKTA OM MODULET

Engelsk titel	Di Frameworks for Understanding Interactive Digital Media
Modulkode	KAIDM20203
Modultype	Kursus
Varighed	1 semester
Semester	Efterår KA 1. semester
ECTS	10
Undervisningsprog	Dansk
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Hansen

ORGANISATION

Uddannelsesejer	Cand.it. i interaktive digitale medier
Studienævn	Studienævn for Kommunikation og Digitale Medier

Studieordning for kandidatuddannelsen i Interaktive Digitale Medier, 2024, Aalborg

Institut	Institut for Kommunikation og Psykologi
Fakultet	Det Humanistiske og Samfundsvidenskabelige Fakultet

STRATEGISK DESIGN OG PROJEKTLÆDELSESFORMER

2024/2025

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

Modulet giver de studerende generel viden om strategisk design og projektledelse og giver dem mulighed for at tilegne sig kompetencer til metodisk at gennemføre et projekt af strategisk karakter. Endvidere indgår formidlingen af strategiske digitale designprojekter. De studerende lærer at analysere, vurdere og designe interaktive digitale medier i relation til interessenter, formål, kontekst og proces i et strategisk perspektiv. Fagspecifik videnskabsteori understøtter modulets arbejde.

I tilknytning til det problemorienterede projektarbejde tilbydes faglig vejledning.

LÆRINGSMÅL

VIDEN

Den studerende skal gennem modulet opnå viden om:

- teorier og metoder inden for projektledelse og produktledelse, herunder specielt ledelse og styring af innovative processer
- strategisk design, forstået som kombinationen af teknologiske, brugerorienterede og forretningsmæssige aspekter
- fagspecifik videnskabsteori i en kontekst af generel videnskabsteori og teknologiforståelse med henblik på at kunne reflektere over modulets faglige områder og kunne identificere videnskabelige problemstillinger

FÆRDIGHEDER

Den studerende skal gennem modulet opnå færdigheder i:

- at anvende teorier, metoder og teknikker inden for strategisk design og produkt- og projektledelse og på baggrund heraf opstille nye analyse- og løsningsmodeller
- at analysere, vurdere og designe samt arbejde med forskningsbaseret formidling af interaktive digitale produkter i relation til interessenter, formål, kontekst og proces

KOMPETENCER

Den studerende skal gennem modulet opnå kompetencer til:

- at organisere og styre arbejds- og designsituationer, der er komplekse, uforudsigelige og forudsætter nye løsningsmodeller samt opretholde et sideløbende fokus på teknologi, brugere og forretning
- at reflektere videnskabsteoretisk over modulets designprocesser og –produkter

- at udarbejde og fremlægge forskningsbaseret og adækvat formidlingsmateriale i forhold til aktuell designløsning, interessenter og procesforløb

UNDERVISNINGSFORM

Der henvises til §17.

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Strategisk design og projektledelsesformer
Prøveform	<p>Mundtlig pba. projekt</p> <p>Prøven foregår som en samtale mellem den/de studerende, eksaminator og intern medbedømmer 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.</p> <p>Projektrapporten udgør grundlaget for eksamination og bedømmelse, og der foretages en samlet bedømmelse af projektrapporten og den mundtlige præstation.</p> <p>Litteraturgrundlag: Projektrapporten skal tage afsæt i relevante kvalificerede akademiske publikationer.</p> <p>Sidetæl: Projektrapporten skal minimum være på 15 sider og maximum 20 sider pr. studerende (dog maximum 30 sider ved individuel studerende)</p> <p>Normeret prøvetid: 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.</p> <p>Projektrapporten og den mundtlige samtale skal demonstrere, at den studerendes opfylder de faglige mål beskrevet ovenfor.</p>
ECTS	20
Tilladte hjælpemidler	Alle skriftlige og alle elektroniske hjælpemidler
Bedømmelsesform	7-trins-skala
Censur	Intern prøve
Vurderingskriterier	Vurderingskriterierne er angivet i Universitetets eksamensordning

FAKTA OM MODULET

Engelsk titel	Strategic Design and Project Management
Modulkode	KAIDM202435
Modultype	Projekt

Varighed	1 semester
Semester	Forår KA 2. semester
ECTS	20
Undervisningssprog	Dansk
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Hansen

ORGANISATION

Uddannelsesejer	Cand.it. i interaktive digitale medier
Studienævn	Studienævn for Kommunikation og Digitale Medier
Institut	Institut for Kommunikation og Psykologi
Fakultet	Det Humanistiske og Samfundsvidenskabelige Fakultet

INTERAKTIVE DIGITALE MEDIER I PRAKSIS

2024/2025

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

Modulet omhandler interaktiv digital mediedesigns praktiske virkelighed. I en ekstern virksomhed, organisation eller institution indgår den studerende i udarbejdelsen af et eller flere koncepter/produkter eller et delelement af et eller flere koncepter/produkter, der involverer digitale elementer, på baggrund af analyser af behov og muligheder. Modulet består af et min. 13 ugers (fuld tid) projektorienteret forløb, hvor den studerende oparbejder en bevidsthed om og indsigt i den konkrete arbejdsvirkelighed, som uddannelsen er rettet mod. Arbejdsforløbet skal belyses teoretisk og metodisk ud fra kandidatuddannelsens samlede faglighed.

I tilknytning til modulet udbydes et midtvejsseminar

Der tildeles en vejleder, og modulet organiseres som et praksisorienteret forløb i en virksomhed eller organisation.

LÆRINGSMÅL

VIDEN

Den studerende skal gennem modulet opnå viden om:

- uddannelsens teorier, metoder og designtilgange på baggrund af mødet med en specifik praksis
- den konkrete arbejdsvirkelighed, som uddannelsen er rettet mod
- udfordringer, begrænsninger og potentialer i interaktive digitale medier i praksis

FÆRDIGHEDER

Den studerende skal gennem modulet opnå færdigheder i:

- at designe, implementere og evaluere digitale medieprodukter på videnskabeligt grundlag i samspil med specifikke partnere og interessenter
- at evaluere sit eget projekt, såvel som generelt at evaluere og konsekvensvurdere design og implementering af digitale medieprodukter i relation til en given virksomheds- og organisationskontekst, herunder at analysere og vurdere forretningspotentialer
- effektivt at præsentere ideer og projekter for partnere og interessenter

KOMPETENCER

Den studerende skal gennem modulet opnå kompetencer til:

- at operationalisere og anvende uddannelsens teorier og metoder til at identificere, analysere og vurdere behov og muligheder for designet af digitale medieprodukter i mødet med en konkret praksiskontekst

- at analysere og vurdere projektledelse og projektstyring og gennemføre fagligt og tværfagligt samarbejde samt påtage sig et professionelt ansvar
- at analysere og vurdere forretningspotentialer eller andre værdiskabende praksisser
- at redegøre for det praksisorienterede forløb, herunder dets udgangspunkt, kontekst, processer og resultater
- kritisk at reflektere over det problembaserede projektarbejdes betydning for egen faglig udvikling.

UNDERVISNINGSFORM

Der henvises til §17.

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Interaktive digitale medier i praksis
Prøveform	<p>Mundtlig pba. projekt</p> <p>Prøven foregår som en samtale mellem den/de studerende, eksaminator og den interne medbedømmer 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 grundlaget for eksamination og bedømmelse, og der foretages en samlet bedømmelse af projektrapporten og den mundtlige præstation.</p> <p>Litteraturgrundlag: Projektrapporten skal tage afsæt i relevante kvalificerede akademiske publikationer.</p> <p>Sidetæl: Projektrapporten skal minimum være på 15 sider og maximum 20 sider pr. studerende (dog maximum 30 sider ved individuel studerende)</p> <p>Normeret prøvetid: 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.</p> <p>Ved en mundtlig gruppeprøve skal den enkelte studerende eksamineres på en sådan måde, at det sikres, at der foretages en individuel bedømmelse.</p> <p>Projektrapporten og den mundtlige samtale skal demonstrere, at den studerendes opfylder de faglige mål beskrevet ovenfor.</p>
ECTS	30
Tilladte hjælpemidler	Alle skriftlige og alle elektroniske hjælpemidler
Bedømmelsesform	Bestået/ikke bestået
Censur	Intern prøve

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

FAKTA OM MODULET

Engelsk titel	Interactive Digital Media in Practice
Modulkode	KAIDM202436
Modultype	Projekt
Varighed	1 semester
Semester	Efterår KA 3. semester Valgmulighed 1 af 3
ECTS	30
Undervisningssprog	Dansk
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Hansen

ORGANISATION

Uddannelsesejer	Cand.it. i interaktive digitale medier
Studienævn	Studienævn for Kommunikation og Digitale Medier
Institut	Institut for Kommunikation og Psykologi
Fakultet	Det Humanistiske og Samfundsvidenskabelige Fakultet

COMPUTERSPIL VED DET DANSKE AKADEMI FOR DIGITAL INTERAKTIV UNDERHOLDNING (DADIU)

2024/2025

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

Modulet træner de studerende i at arbejde praktisk med computerspilkreation, således at der reflekteres teoretisk, metodisk, teknologisk og organisatorisk over et eller flere koncepter til computerspil, der er udarbejdet i praksis af den studerende under DADIU-forløbet. På modulet udbydes der spilkreationsfunktioner som eksempelvis spil-designer, spil-projektleder og spil-leveldesigner, hvor den studerende vælger at arbejde med en funktion. Modulet er kendetegnet ved en høj grad af involvering fra computerspilindustrien.

LÆRINGSMÅL

VIDEN

Den studerende skal gennem modulet opnå viden om:

- spilindustriens arbejdsprocesser og produktionsformer, baseret på højeste internationale forskning inden for modulets område og udbygget indsigt i andre kompetence- og faggruppers fagsprog og centrale problemstillinger forankret i computerspilkreation
- HCI i computerpilsdesign med henblik på samtidig håndtering af et normativ, praktisk; et æstetisk udtryksmæssigt; og et teoretisk funktionelt rationale
- computerspil som medie og genre – samt forståelse for forskellige computerspilsmedieplatforme
- grundlæggende teknikker og begreber inden for grafisk design og animation.

FÆRDIGHEDER

Den studerende skal gennem modulet opnå færdigheder i:

- interaktionsdesign, visuelt design, auditivt design i computerspilkreation
- at mestre videnskabelige metoder og redskaber inden for modulets områder
- at kunne vurdere og vælge blandt videnskabelige teorier, metoder, redskaber og generelle færdigheder og på baggrund heraf opstille nye analyse- og løsningsmodeller inden for modulets område
- kommunikation om faglige problemstillinger med andre faggrupper

KOMPETENCER

Den studerende skal gennem modulet opnå kompetencer til:

- fremstilling, test og præsentation af computerspil
- at indgå professionelt i en computerspilkreation med den valgte spilkreationsfunktion
- selvstændigt at arbejde med teknologisk set-up og spilplatformsformater
- at kunne styre arbejds- og udviklingssituationer, der er komplekse, uforudsigelige og forudsætter nye løsningsmodeller
- at indgå i et teamwork af forskellige spilkompetencer omkring en konkret flerfaglig udvikling af en spilproduktion igennem en hel kreationscyklus.

UNDERVISNINGSFORM

Der henvises til §17.

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Computerspil ved Det Danske Akademi for Digital, Interaktiv Underholdning (DADIU)
Prøveform	<p>Mundtlig pba. projekt</p> <p>Prøven tager udgangspunkt i det sidste computerspil udarbejdet af den studerende under DADIU-forløbet samt en skriftlig rapport, der reflekterer over et eller flere koncepter til computerspil, der er udarbejdet af den studerende under DADIU-forløbet. Refleksionerne i rapporten skal være med hensyn til teori, metode, teknologi og organisation.</p> <p>Projektrapporten kan enten skrives på engelsk og dansk.</p> <p>Litteraturgrundlag: Projektrapporten skal tage afsæt i relevante kvalificerede akademiske publikationer.</p> <p>Sidetæl: Projektrapporten skal være på mindst 10 sider og må højst være på 15 sider pr. studerende; derudover vedlægges den færdige computerspilkreation. Ved eksamen gives et oplæg på mindst 5 minutter, der forholder rapportens refleksioner til det færdige computerspil, der er udarbejdet på DADIU.</p> <p>Prøvetiden er normeret til 20 minutter pr. studerende og 10 minutter pr. gruppe til votering og karaktergivning, dog højest i alt to timer ved store grupper, 30 minutter i alt ved individuelle prøver.</p>
ECTS	30
Tilladte hjælpemidler	Alle skriftlige og alle elektroniske hjælpemidler
Bedømmelsesform	Bestået/ikke bestået
Censur	Intern prøve
Vurderingskriterier	Vurderingskriterierne er angivet i Universitetets eksamensordning

FAKTA OM MODULET

Engelsk titel	Computer Games at the National Academy of Digital Interactive Entertainment (DADIU)
Modulkode	KAIDM202444
Modultype	Projekt
Varighed	1 semester
Semester	Efterår KA 3. semester Valgmulighed 2 af 3
ECTS	30
Undervisningssprog	Dansk og engelsk
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Hansen

ORGANISATION

Studienævn	Studienævn for Kommunikation og Digitale Medier
Institut	Institut for Kommunikation og Psykologi
Fakultet	Det Humanistiske og Samfundsvidenskabelige Fakultet

TEORETISK FORLØB INDEN FOR DET INTERAKTIVE, DIGITALE MEDIEOMRÅDE

2024/2025

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

Modulet omhandler det interaktive, digitale medieområdes teoretiske og metodiske grundlag. Modulets hovedkomponent er et teoretisk og metodisk orienteret forløb, hvor den studerende selvstændigt arbejder med en aktuell problemstilling inden for det interaktive, digitale medieområdets videnskabelige felt. Hensigten er, at den studerende oparbejder en bevidsthed om og indsigt i det at diskutere og formidle en videnskabelig problemstilling. Den studerendes arbejde udmøntes i en videnskabelig artikel og medfølgende rammesætning, der indplacerer den videnskabelige problemstilling i et genstandsfelt, redegør for den teoretiske og metodiske ramme samt det akademiske bidrag.

I tilknytning til modulet udbydes:

- et fagligt seminar med fokus på den akademiske proces

Der tildeles en vejleder til understøttelse af forløbet

Studienævnet kan på baggrund af en faglig vurdering tillade at modulet afløses gennem ophold ved andet universitet i et omfang svarende til 30 ECTS

LÆRINGSMÅL

VIDEN

Den studerende skal gennem modulet opnå viden om:

- teori og/eller metode på højeste internationale niveau inden for det valgte emne
- det valgte emnes videnskabelige grundlag og forudsætninger

FÆRDIGHEDER

Den studerende skal gennem modulet opnå færdigheder i:

- at mestre teori og metode inden for interaktive digitale medier og på den baggrund opstille nye teori- og/eller analysemodeller
- at kunne reflektere over det valgte emnes videnskabelige grundlag
- at kunne diskutere og formidle problemstillinger inden for interaktive digitale medier i et videnskabeligt artikelformat

KOMPETENCER

Den studerende skal gennem modulet opnå kompetencer til:

- selvstændigt at igangsætte et arbejde inden for interaktive digitale medier, der forudsætter nye løsningsmodeller
- at styre en kompleks faglig udviklingsproces for egen faglig specialisering

- kritisk at reflektere over det problembaserede projektarbejdes betydning for egen faglig læring

UNDERVISNINGSFORM

Der henvises til §17.

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Teoretisk forløb inden for det interaktive, digitale medieområde
Prøveform	<p>Mundtlig pba. projekt Prøven foregår som en samtale mellem den/de studerende, eksaminator og intern medbedømmer med udgangspunkt i</p> <p>a) en artikel udformet efter almindelige normer for videnskabelige tidsskrifter på området. Artikeldelen skal være mellem 8 og 15 sider. Artiklens længde er uafhængig af gruppestørrelsen.</p> <p>b) en rammesættende del, hvor den studerende uddyber den forskningsmæssige baggrund for artiklen, særlige aspekter af den udforskede problemstilling, yderligere perspektiver på problemstillingen eller lignende.</p> <p>Den rammesættende del skal være mellem 15 og 20 sider, både for individuelle projekter og grupperapporter.</p> <p>Artiklen og rammesætningen betragtes som gruppens fælles ansvar. Det skriftlige materiale udgør grundlaget for eksamination og der foretages en samlet bedømmelse af det skriftlige materiale og den mundtlige præstation.</p> <p>Litteraturgrundlag: Projektrapporten skal tage afsæt i relevante, kvalificerede akademiske publikationer.</p> <p>Normeret prøvetid: 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.</p> <p>Ved en mundtlig gruppeprøve skal den enkelte studerende eksamineres på en sådan måde, at det sikres, at der foretages en individuel bedømmelse.</p> <p>Projektrapporten og den mundtlige samtale skal demonstrere, at den studerendes opfylder de faglige mål beskrevet ovenfor.</p>
ECTS	30
Tilladte hjælpemidler	Alle skriftlige og alle elektroniske hjælpemidler

Bedømmelsesform	Bestået/ikke bestået
Censur	Intern prøve
Vurderingskriterier	Vurderingskriterierne er angivet i Universitetets eksamensordning

FAKTA OM MODULET

Engelsk titel	Theoretical Course in the Interactive Digital Media Field
Modulkode	KAIDM202413
Modultype	Projekt
Varighed	1 semester
Semester	Efterår KA 3. semester Valgmulighed 3 af 3
ECTS	30
Undervisningssprog	Dansk
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Hansen

ORGANISATION

Uddannelsesejer	Cand.it. i interaktive digitale medier
Studienævn	Studienævn for Kommunikation og Digitale Medier
Institut	Institut for Kommunikation og Psykologi
Fakultet	Det Humanistiske og Samfundsvidenskabelige Fakultet

KANDIDATSPECIALE

2024/2025

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

Specialemodulet består af udfærdigelsen af et speciale om et emne, som den studerende frit vælger inden for uddannelsens faglige rammer. Kandidatspecialet kan være en enten teoretisk, metodisk eller analytisk orienteret afhandling eller være orienteret mod teoretisk og metodisk baseret praktisk og konstruktiv design og implementering.

Studielederen godkender opgaveformulering og afleveringstidspunkt for kandidatspecialet samt i tilknytning hertil en plan for vejledningen af den studerende.

Der stilles en specialevejleder til rådighed for den studerende/de studerende i tilknytning til det problemorienterede specialearbejde

LÆRINGSMÅL

VIDEN

Den studerende skal gennem modulet opnå viden om:

- teori og metode inden for det interaktive, digitale mediefaglige område på højeste internationale niveau
- identifikation af interaktive, digitale medievidenskabelige problemstillinger
- forskningsarbejdets betingelser og implikationer samt videnskabelig redelighed og forskningsetik

FÆRDIGHEDER

Den studerende skal gennem modulet opnå færdigheder i:

- selvstændigt og systematisk at skabe et overblik over relevant eksisterende viden inden for specialets emne
- selvstændigt at vælge fagrelevante videnskabsteoretiske, teoretiske, metodiske og analytiske tilgange af relevans for specialeemnet samt at begrunde og kritisk reflektere over disse faglige valg og prioriteringer
- at anvende, videreudvikle og kritisk reflektere over teorier, metoder og indsatser af relevans for specialeemnet
- at tilrettelægge og gennemføre videnskabelige undersøgelser på et interaktivt, digitalt mediefagligt grundlag
- at strukturere og formidle den opnåede viden til fagfæller samt en akademisk offentlighed inden for det interaktive, digitale mediefaglige område

KOMPETENCER

Den studerende skal gennem modulet opnå kompetencer til:

- selvstændigt og systematisk at søge viden og udvælge og redegøre herfor samt planlægge og gennemføre udforskningen af emner inden for det interaktive, digitale mediefaglige område

- at argumentere for tilvalg og fravalg med hensyn til de anvendte teorier og metoder samt med hensyn til det eventuelle empiriske materiale og/eller de designmæssige aspekter
- at arbejde selvstændigt, kritisk reflekteret og problemorienteret inden for det interaktive, digitale mediefaglige område
- at identificere egne læringsbehov og strukturere egen læring i relation til det interaktive, digitale mediefaglige område

UNDERVISNINGSFORM

Der henvises til §17.

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Kandidatspeciale
Prøveform	<p>Speciale/afgangsprojekt</p> <p>Prøven foregår som en samtale mellem den/de studerende, eksaminator og censor med udgangspunkt i en specialerapport, hvad enten dette er udarbejdet individuelt eller i samarbejde med andre. Specialerapporten betragtes som gruppens fælles ansvar. Ved prøven skal den/de studerende demonstrere viden, færdigheder og kompetencer i overensstemmelse med de angivne læringsmål for kandidatspecialemodulet.</p> <p>Kandidatspecialet inkl. et 1-2 siders resume på et fremmedsprog (se nedenfor) udgør grundlaget for eksamination og bedømmelse, og der foretages en samlet bedømmelse af projektrapporten og den mundtlige præstation.</p> <p>Der udarbejdes et resume på engelsk på mindst 1 og højst 2 sider.</p> <p>Litteraturgrundlag: Projektrapporten skal tage afsæt i relevante kvalificerede akademiske publikationer.</p> <p>Sidetæl: Kandidatspecialet skal være på mindst 35 og må højst være på 70 sider pr. studerende, højst 80 sider ved individuelt udarbejdede specialer.</p> <p>Normeret prøvetid ved én studerende 45 minutter, ved to studerende 75 og ved tre studerende 100 minutter.</p> <p>Prøven skal dokumentere, at den studerende opfylder målbeskrivelserne for modulet.</p>
ECTS	30
Tilladte hjælpemidler	Alle skriftlige og alle elektroniske hjælpemidler
Bedømmelsesform	7-trins-skala
Censur	Ekstern prøve

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

FAKTA OM MODULET

Engelsk titel	Master's Thesis
Modulkode	KAIDM20244
Modultype	Projekt
Varighed	1 semester
Semester	Forår KA 4. semester
ECTS	30
Undervisningsprog	Dansk
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Hansen

ORGANISATION

Uddannelsesejer	Cand.it. i interaktive digitale medier
Studienævn	Studienævn for Kommunikation og Digitale Medier
Institut	Institut for Kommunikation og Psykologi
Fakultet	Det Humanistiske og Samfundsvidenskabelige Fakultet

MEDIEPRODUCER

2024/2025

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

I tilknytning til modulet arbejdes der teoretisk, metodisk og praktisk med en medieproducenters funktioner, fx design og konceptudvikling i relation til målgrupper, økonomistyring, finansiering af medieproduktioner samt manuskriptskrivning og pitching. Hertil arbejdes der med organisation af medievirksomheder og medieindustrielle udviklingstendenser herunder distribution, rettigheder og mediejura. Den/de studerendes arbejde omsættes til audiovisuelle præsentationsformer, der indgår i eksaminationsgrundlaget.

LÆRINGSMÅL

VIDEN

Den studerende skal gennem modulet opnå viden om og forståelse af:

- kreativitet og koncepttænkning
- medieinstitutioner og medievirksomheder
- medieproducenterens professionelle funktioner herunder markedsføring, økonomistyring og budgettering
- målgruppeforståelse
- rettigheder og mediejura

FÆRDIGHEDER

Den studerende skal gennem modulet opnå færdigheder i:

- målgruppeanalysens metodik
- at mestre medieproduktets produktionsfaser, økonomistyring og budgettering.
- mediemarketing
- manuskriptskrivning
- pitching og audiovisuelle præsentationsformer

KOMPETENCER

Den studerende skal gennem modulet opnå kompetencer til:

- selvstændigt at styre tilrettelæggelsen af en audiovisuel produktion.
- at anvende og navigere i medieorganisatorisk og medieindustriel viden i professionelle sammenhænge

UNDERVISNINGSFORM

Der henvises til §17.

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Medieproducer
Prøveform	Mundtlig pba. projekt Prøven foregår som en samtale mellem den studerende, eksaminator og den interne medbedømmer med udgangspunkt i en af den/de studerende udarbejdet audiovisuel præsentationsform samt relevant argumentation herfor. Sidetal: Den skriftlige argumentation for den audiovisuelle præsentationsform må højst være på 5 sider pr. studerende, højst 10 sider ved individuelle opgaver, dog maksimalt 15 sider pr. gruppe. Normeret prøvetid: 15 min. pr. studerende + 5 minutter til gruppen.
ECTS	10
Tilladte hjælpemidler	Alle skriftlige og alle elektroniske hjælpemidler
Bedømmelsesform	7-trins-skala
Censur	Intern prøve
Vurderingskriterier	Vurderingskriterierne er angivet i Universitetets eksamensordning

YDERLIGERE INFORMATIONER

Valgfagsbeskrivelser opdateres løbende på studiets hjemmeside:

<https://www.kdm.aau.dk/studiehaandbog/uddannelsen/kandidat/valgfag/>

FAKTA OM MODULET

Engelsk titel	Media Producer
Modulkode	KAKDMVM2016
Modultype	Kursus
Varighed	1 semester
Semester	Forår KA Valgfag 2. semester
ECTS	10
Undervisningssprog	Dansk
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Hansen

ORGANISATION

Uddannelsesejer	Cand.mag. i kommunikation
Studienævn	Studienævn for Kommunikation og Digitale Medier
Institut	Institut for Kommunikation og Psykologi
Fakultet	Det Humanistiske og Samfundsvidenskabelige Fakultet

DIGITAL LÆRING I PROFESSIONELLE KONTEKSTER

2024/2025

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

I modulet arbejdes der teoretisk, metodisk og praktisk med tilrettelæggelse af digital læring i professionelle kontekster. Der arbejdes med forskellige læringsteoretiske og pædagogiske tilgange. Med politiske og organisatoriske processer. Betydningen af forskellige modaliteter for digital læring og undervisning. Med standarder og værktøjer til design af digital læring i professionelle kontekster.

LÆRINGSMÅL

VIDEN

Den studerende skal gennem modulet opnå viden om og forståelse af:

- læringsteoretiske og pædagogiske tilgange til tilrettelæggelse og design af digital læring i professionelle kontekster
- tilgangenes forskellige foki og forståelser, og hvad implikationerne af disse er i forhold til design. Herunder viden om og forståelse af organisatoriske og politiske processers betydning for digital læring i professionelle kontekster
- forskellige modaliteters betydning for design og tilrettelæggelse af digital læring
- standarder og værktøjer i relation til design af digital læring i professionelle kontekster

FÆRDIGHEDER

Den studerende skal gennem modulet opnå færdigheder i:

- mestre design af digitalt indhold til læringsforløb på et videnskabeligt reflekteret grundlag
- vurdere og vælge mellem forskellige læringsteoretiske og pædagogiske tilgange i relation til tilrettelæggelse og design af digital læring i professionelle kontekster
- vurdere og vælge mellem forskellige design- og interventionsmetoder til tilrettelæggelse og design af digital læring i professionelle kontekster
- designe læringsforløb baseret på analyse af organisatoriske og politiske processers, modalitet og læringsteoretisk grundlag

KOMPETENCER

Den studerende skal gennem modulet opnå kompetencer til:

- at forestå design og designprocesser, samt tilrettelæggelse af digital læring i forskellige kontekster og i forskellige modaliteter
- at kunne agere professionelt, kritisk, reflektivt og på teoretisk informeret grundlag analysere, designe og tilrettelægge digital læring i professionelle kontekster

UNDERVISNINGSFORM

Der henvises til §17.

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Digital læring i professionelle kontekster
Prøveform	Skriftlig Prøven har form af en bunden 7-dages hjemmeopgave, hvor den studerende på baggrund af modulet besvarer det eller de udleverede spørgsmål inden for fagområdet. Opgavebesvarelsen må højst være på 15 sider og udarbejdes individuelt. Opgaven bedømmes af eksaminator og intern medbedømmer.
ECTS	10
Tilladte hjælpemidler	Alle skriftlige og alle elektroniske hjælpemidler
Bedømmelsesform	7-trins-skala
Censur	Intern prøve
Vurderingskriterier	Vurderingskriterierne er angivet i Universitetets eksamensordning

YDERLIGERE INFORMATIONER

Valgfagsbeskrivelser opdateres løbende på studiets hjemmeside:

<https://www.kdm.aau.dk/studiehaandbog/uddannelsen/kandidat/valgfag/>

FAKTA OM MODULET

Engelsk titel	Digital Learning in Professionel Context
Modulkode	KAKDMVM2033
Modultype	Kursus
Varighed	1 semester
Semester	Forår KA valgfag 2. semester
ECTS	10
Undervisningssprog	Dansk
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Hansen

ORGANISATION

Uddannelsesejer	Cand.it. i informationsvidenskab
Studienævn	Studienævn for Kommunikation og Digitale Medier

Studieordning for kandidatuddannelsen i Interaktive Digitale Medier, 2024, Aalborg

Institut	Institut for Kommunikation og Psykologi
Fakultet	Det Humanistiske og Samfundsvidenskabelige Fakultet

SPILDESIGN & GAMIFICATION

2024/2025

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

Modulet sigter mod at kvalificere den studerende til at kunne indgå i analytiske og konstruerende situationer, hvor både klassisk game design, forstået som design og brug af game mekanikker inden for spil som domæne, såvel som gamification, forstået som brugen af spilelementer uden for spil som domæne, anvendes.

I game design-delen arbejdes der med teoretiske og metodiske begreber og forståelsesrammer samt med konkrete værktøjer og designtilgange for derigennem at gøre deltageren i stand til at agere innovativt og kreativt i egen praksis i form af konceptualisering og udførelse af produkter og begivenheder, der gør brug af og 'spildesign' og 'digitale spil'. I gamification-delen arbejdes der med, hvordan spilelementer og spilmekanikker realiseres uden for spil som domæne, fx i kontekst af hverdagens (fysiske) rum. I tilknytning til modulet afholdes undervisning inden for bl.a. forholdet mellem spil og leg, mekanik, æstetik og dynamikker ift. spil, såvel som adfærdsregulerende design via brug af spildesign og spilelementer.

Modulet tager udgangspunkt i et anvendelsesorienteret og brugercentreret perspektiv på feltet 'digitale spil' og 'gamification' og giver et forskningsbaseret perspektiv på, hvordan deres anvendelse forstås og realiseres i forskellige situationer og kontekster.

LÆRINGSMÅL

VIDEN

Den studerende skal gennem modulet opnå viden om og forståelse af:

- forholdet mellem spil og motivation ift. bruger- og spillertyper
- mekanik, dynamik og æstetik inden for spildesign, herunder spilgenrer og -kontekster
- forholdet mellem spil og leg og rammesætning af spil og leg i forhold til hverdagens kontekst
- adfærdsregulerende design og design af muligheder for handling
- forholdet mellem krop, sted, rum og digitale teknologier i kontekst af gamification

FÆRDIGHEDER

Den studerende skal gennem modulet opnå færdigheder i:

- at mestre videnskabelige teorier og metoder samt designredskaber og -praksisser inden for spil design og gamification
- at anvende spilmekanismer i produktion og brug af forskelligartede spil med henblik på underholdning, kommunikation og læring
- at anvende IKT i analyse- og refleksionsprocesser af spil i hverdagens rum
- at indkredse, analysere og vurdere problemstillinger i relation til brugen af spillemekanismer i forskellige miljøer

KOMPETENCER

Den studerende skal gennem modulet opnå kompetencer til:

- selvstændigt at kunne anvende relevant teoretisk og metodisk viden til forståelse og løsning af problemstillinger inden for spildesign og gamification
- selvstændigt at igangsætte, gennemføre, styre, udvikle, teste og evaluere opgaver inden for spildesign og gamification i forskellige situationer, herunder kritisk at vurdere spils og gamifications anvendelighed i de givne situationer
- at deltage aktivt i kollaborative processer omkring spildesign og gamification
- at indgå i gennemførelsen af fagligt og tværfagligt samarbejde og påtage sig et professionelt ansvar med afsæt i egen faglighed ift. spildesign og gamification

UNDERVISNINGSFORM

Der henvises til §17.

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Spildesign & Gamification
Prøveform	Skriftlig Prøven har form af en bunden 7-dages hjemmeopgave, hvor den studerende på baggrund af modulet besvarer det eller de udleverede spørgsmål inden for fagområdet. Opgavebesvarelsen må højst være på 15 sider og udarbejdes individuelt. Opgaven bedømmes af eksaminator og intern medbedømmer.
ECTS	10
Tilladte hjælpemidler	Alle skriftlige og alle elektroniske hjælpemidler
Bedømmelsesform	7-trins-skala
Censur	Intern prøve
Vurderingskriterier	Vurderingskriterierne er angivet i Universitetets eksamensordning

YDERLIGERE INFORMATIONER

Valgfagsbeskrivelser opdateres løbende på studiets hjemmeside:

<https://www.kdm.aau.dk/studiehaandbog/uddannelsen/kandidat/valgfag/>

FAKTA OM MODULET

Engelsk titel	Game Design & Gamification
Modulkode	KAKDMVM2045

Modultype	Kursus
Varighed	1 semester
Semester	Forår KA valgfag 2. semester
ECTS	10
Undervisningssprog	Dansk og engelsk
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Hansen

ORGANISATION

Uddannelsesejer	Cand.it. i interaktive digitale medier
Studienævn	Studienævn for Kommunikation og Digitale Medier
Institut	Institut for Kommunikation og Psykologi
Fakultet	Det Humanistiske og Samfundsvidenskabelige Fakultet

GRUNDLÆGGENDE PROGRAMMERING

2024/2025

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

Der arbejdes med programmering, programmeringssprog og prototypeværktøjer.

Målet er at de studerende får forståelse for programmering og programmeringsprocesser samt de udfordringer, der er forbundet hermed. De studerende vil gennem kurset kunne tilegne sig de nødvendige computationelle kompetencer, der sætter dem i stand til at udføre mindre programmeringsopgaver samt indgå i systemudvikling i praksis.

LÆRINGSMÅL

VIDEN

Den studerende skal gennem modulet opnå viden om og forståelse af:

- Computational thinking og hvordan det hænger sammen med programmering
- Centrale programmeringsbegreber og deres anvendelse i praksis
- Datatyper, -strukturer og funktioner
- Udvalgte programmeringssprog og prototypeværktøjer
- Generativ AI i programmeringsmæssige sammenhæng

FÆRDIGHEDER

Den studerende skal gennem modulet opnå færdigheder i:

- At anvende computationelle metoder til at forstå og analysere problemstillinger relateret til programmering og programmeringsprocesser
- At forstå, evaluere, modificere og skabe programkode
- At planlægge og anvende systematisk aftestning af mindre programmer

KOMPETENCER

Den studerende skal gennem modulet opnå kompetencer til:

- At kunne analysere, forstå og nedbryde en given programmeringsopgave med henblik på at forstå opgavens omfang og kompleksitet
- Systematisk og selvstændigt at kunne udføre mindre programmeringsopgaver

UNDERVISNINGSFORM

Undervisningen tilrettelægges i henhold til de generelle undervisningsformer for uddannelsen, jf. § 17.

OMFANG OG FORVENTET ARBEJDSINDSAT

Det forventes, at den studerende bruger 27 timer per ECTS, hvilket for denne aktivitet betyder 270 timer.

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Grundlæggende programmering
Prøveform	Skriftlig eller mundtlig
ECTS	10

Tilladte hjælpemidler	Tilladte hjælpemidler fremgår af semesterbeskrivelsen.
Bedømmelsesform	7-trins-skala
Censur	Intern prøve
Vurderingskriterier	Vurderingskriterierne er angivet i Universitetets eksamensordning

FAKTA OM MODULET

Engelsk titel	Introduction to Programming
Modulkode	KAKDMV202443
Modultype	Kursus
Varighed	1 semester
Semester	Forår KA 2. semester
ECTS	10
Undervisningsprog	Dansk
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Hansen

ORGANISATION

Studienævn	Studienævn for Kommunikation og Digitale Medier
Institut	Institut for Kommunikation og Psykologi
Fakultet	Det Humanistiske og Samfundsvidenskabelige Fakultet