



AALBORG UNIVERSITET

STUDIEORDNING FOR KANDIDATUDDANNELSEN I INTERAKTIONSDESIGN, 2023

CAND.SCIENT.
AALBORG

MODULER SOM INDGÅR I STUDIEORDNINGEN

INDHOLDSFORTEGNELSE

Designstudie 1 2025/2026	3
Agil Software Engineering 2025/2026	5
Designstudiemetoder 2025/2026	7
Udvalgte emner inden for HCI 2025/2026	9
Software innovation 2025/2026	11
Systemudvikling i praksis 2025/2026	14
Forspecialisering i interaktionsdesign 2025/2026	16
Entreprenørskab 2025/2026	18
Kandidatspeciale 2025/2026	20
Virksomhedssamarbejde 2025/2026	22
Spirende teknologier 2025/2026	24
Specialiseringskursus i menneske-maskine interaktion 2025/2026	26
Specialiseringskursus i systemudvikling 2025/2026	28

DESIGNSTUDIE 1

2025/2026

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

Formålet med projektmodulet er at den studerende skal lære at arbejde med interaktionsdesign i en designstudie kontekst, hvor der fokuseres på udveksling af designideer og refleksion gennem brug af designkritik. Der lægges specielt vægt på individuelle færdigheder og kompetencer som interaktionsdesigner gennem portfolio og refleksion hos den enkelte studerende. Projektmodulet benytter korte design sprints, hvor den studerende i samspil med andre studerende arbejder med en given afgrænset problemstilling afsluttende med designkritik. Den individuelle læring udfordres af udveksling af designideer gennem dynamiske grupper, som skifter gennem semestret. Projektmodulet ender ud i en individuel portfolio og refleksion, samt et gruppebaseret komplet og konkret designkoncept.

LÆRINGSMÅL

VIDEN

- Skal kunne demonstrere viden om arbejde med interaktionsdesign i et designstudie, herunder designkritik, udvikling af portfolio, og kommunikation af designideer

FÆRDIGHEDER

- Skal kunne producere realistiske artefakter gennem brug af begreber, metoder og teknikker taget fra professionel praksis
- Skal kunne anvende designkritik som redskab i en interaktionsdesignproces
- Skal kunne kommunikere et interaktionsdesign og reflektere over produkt og proces
- Skal kunne udarbejde en portfolio der dokumenterer og beskriver en række udvalgte designprodukter

KOMPETENCER

- Skal kunne indgå i et interaktionsdesignprojekt hvor arbejdsformen er bygget op omkring designstudie-tilgangen

UNDERVISNINGSFORM

Designstudie-baseret projektarbejde

OMFANG OG FORVENTET ARBEJDSINDSAT

Det forventes at den studerende bruger 30 timer per ECTS, hvilket for denne aktivitet betyder 450 timer.

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Designstudie 1
Prøveform	Mundtlig pba. projekt Mundtlig prøve på baggrund af individuel portfolio og et gruppebaseret komplet og konkret designkoncept
ECTS	15
Bedømmelsesform	7-trins-skala
Censur	Intern prøve
Vurderingskriterier	Vurderingskriterierne er angivet i Universitetets eksamensordning

YDERLIGERE INFORMATIONER

Kontakt: Studienævn for datalogi via cs-sn@cs.aau.dk eller 9940 8854

FAKTA OM MODULET

Engelsk titel	Design Studio 1
Modulkode	DSNIXDK101
Modultype	Projekt
Varighed	1 semester
Semester	Efterår
ECTS	15
Undervisningssprog	Dansk og engelsk
Tomplads	Ja
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Thomsen

ORGANISATION

Uddannelsesejer	Cand.scient. i interaktionsdesign
Studienævn	Studienævn for Datalogi
Institut	Institut for Datalogi
Fakultet	Det Teknisk Fakultet for IT og Design

AGIL SOFTWARE ENGINEERING

2025/2026

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

LÆRINGSMÅL

VIDEN

- opnå viden om førende paradigmer (f.eks. traditionelt og agilt) inden for professionel udvikling af programmer og systemer
- opnå viden om teorier, metoder og teknikker som indgår i disse paradigmer (f.eks. procesmodeller, kravstyring, design, projektledelse, test, procesforbedring) samt en oversigt over videnskabsteori til software engineering.

FÆRDIGHEDER

- kunne redegøre præcist og ved brug af fagets terminologi for de udvalgte paradigmer og være i stand til at skelne mellem og sammenligne software engineering paradigmer
- kunne redegøre præcist og ved brug af fagets terminologi for teorier, metoder og teknikker inden for paradigmerne og deres anvendelse i professionel udvikling af software intensive systemer

KOMPETENCER

- kunne vælge, begrunde og anvende passende paradigmer, teorier, metoder og teknikker i deres egne udviklingskontekster

UNDERVISNINGSFORM

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

OMFANG OG FORVENTET ARBEJDSINDSAT

Det forventes at den studerende bruger 30 timer per ECTS, hvilket for denne aktivitet betyder 150 timer.

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Agil Software Engineering
Prøveform	Skriftlig eller mundtlig
ECTS	5
Tilladte hjælpemidler	Eventuelle tilladte hjælpemidler, vil fremgå af kursussiden i MOODLE
Bedømmelsesform	7-trins-skala

Censur	Ekstern prøve
Vurderingskriterier	Vurderingskriterierne er angivet i Universitetets eksamensordning

YDERLIGERE INFORMATIONER

Kontakt: Studienævn for datalogi via cs-sn@cs.aau.dk eller 9940 8854

FAKTA OM MODULET

Engelsk titel	Agile Software Engineering
Modulkode	DSNIDAK312
Modultype	Kursus
Varighed	1 semester
Semester	Efterår og Forår
ECTS	5
Undervisningssprog	Dansk
Tomplads	Ja
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Thomsen

ORGANISATION

Uddannelsesejer	Cand.scient. i interaktionsdesign
Studienævn	Studienævn for Datalogi
Institut	Institut for Datalogi
Fakultet	Det Teknisk Fakultet for IT og Design

DESIGNSTUDIEMETODER

2025/2026

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

Kurset har til formål at give den studerende viden om begreber, metoder og teknikker til arbejdet med interaktionsdesign i et designstudie (en fysisk rum der er særligt indrettet til formålet). Den studerende skal bl.a. lære at arbejde med forskellige former for sketching i interaktionsdesign, med systematisk kritik af eget og andres design, og med kommunikation af designideer og koncepter. Kurset foregår i tæt samspil med projektmodulet Design Studio 1, således at den studerende får lejlighed til at anvende begreber, metoder og teknikker i praksis.

LÆRINGSMÅL

VIDEN

- Skal kunne demonstrere viden om begreber, metoder og teknikker til arbejde med interaktionsdesign i et designstudie
- Skal kunne demonstrere viden om designkritik og grafiske portfolier som redskaber i en interaktionsdesignproces
- Skal kunne demonstrere viden om forskellige sketchingteknikker, og forholdet mellem sketches og prototyper.
- Skal kunne demonstrere viden om sketchingteknikker der i særdeleshed understøtter arbejdet med interaktivitet i design, f.eks. wizard-of-oz, smoke-and-mirrors, og video envisionment.

FÆRDIGHEDER

- Skal kunne anvende begreber, metoder og teknikker til arbejde med interaktionsdesign i et designstudie
- Skal kunne fastholde og udvikle interaktionsdesignideer og -overvejelser gennem anvendelse af sketching, f.eks. i form af en design-dagbog
- Skal kunne udarbejde en grafisk portfolio over udvalgte arbejder med interaktionsdesign.
- Skal kunne anvende teknikker til sketching af interaktivitet i design.
- Skal kunne beskrive og illustrere et komplet interaktionsdesignkoncept gennem anvendelse af posters, modeller og mock-ups.

KOMPETENCER

- Skal kunne arbejde med interaktionsdesign i en designstudie kontekst

UNDERVISNINGSFORM

Kursus med forelæsninger og workshops i relation til projektmodulet Designstudie 1.

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

OMFANG OG FORVENTET ARBEJDSINDSAT

Det forventes at den studerende bruger 30 timer per ECTS, hvilket for denne aktivitet betyder 150 timer.

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Designstudiemetoder
Prøveform	Skriftlig eller mundtlig
ECTS	5
Bedømmelsesform	Bestået/ikke bestået

Censur	Intern prøve
Vurderingskriterier	Vurderingskriterierne er angivet i Universitetets eksamensordning

YDERLIGERE INFORMATIONER

Kontakt: Studienævn for datalogi via cs-sn@cs.aau.dk eller 9940 8854

FAKTA OM MODULET

Engelsk titel	Design Studio Methods
Modulkode	DSNIXDK102
Modultype	Kursus
Varighed	1 semester
Semester	Efterår
ECTS	5
Undervisningssprog	Dansk og engelsk
Tomplads	Ja
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Thomsen

ORGANISATION

Uddannelsesejer	Cand.scient. i interaktionsdesign
Studienævn	Studienævn for Datalogi
Institut	Institut for Datalogi
Fakultet	Det Teknisk Fakultet for IT og Design

UDVALGTE EMNER INDEN FOR HCI

2025/2026

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

LÆRINGSMÅL

VIDEN

Den studerende skal opnå viden i udvalgte emner indenfor human-computer interaction (HCI) i teori eller praksis. Emnerne kan omfatte men er ikke begrænsede til:

- begreber, metoder og teknikker indenfor udvalgte emner i interaktionsdesign
- begreber, metoder og teknikker indenfor udvalgte emner i usabilityevaluering eller user experience

FÆRDIGHEDER

- kunne redegøre præcist og dybdegående for problemstillinger, teori, metoder, resultater og konklusioner indenfor HCI
- kunne anvende teorier og metoder til at løse en konkret problemstilling
- forholde sig kritisk til teorier og metoder indenfor HCI

KOMPETENCER

- kunne anvende begreberne, teknikkerne og metoderne til at forstå en given problemstilling samt til at designe og/eller evaluere et konkret system

UNDERVISNINGSFORM

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

OMFANG OG FORVENTET ARBEJDSINDSAT

Det forventes at den studerende bruger 30 timer per ECTS, hvilket for denne aktivitet betyder 150 timer.

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Udvalgte emner inden for HCI
Prøveform	Skriftlig eller mundtlig
ECTS	5
Bedømmelsesform	7-trins-skala
Censur	Intern prøve
Vurderingskriterier	Vurderingskriterierne er angivet i Universitetets eksamensordning

YDERLIGERE INFORMATIONER

Kontakt: Studienævn for datalogi via cs-sn@cs.aau.dk eller 9940 8854

FAKTA OM MODULET

Engelsk titel	Selected Topics in HCI
Modulkode	DSNDATFK114
Modultype	Kursus
Varighed	1 semester
Semester	Efterår
ECTS	5
Undervisningssprog	Dansk
Tomplads	Ja
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Thomsen

ORGANISATION

Uddannelsesejer	Cand.scient. i datalogi
Studienævn	Studienævn for Datalogi
Institut	Institut for Datalogi
Fakultet	Det Teknisk Fakultet for IT og Design

SOFTWARE INNOVATION

2025/2026

ANBEFALEDE FAGLIGE FORUDSÆTNINGER FOR AT DELTAGE I MODULET

Modulet bygger videre på viden opnået på 3. og 4. semester på bacheloruuddannelserne Datalogi og Software, herunder systemudvikling og agil software engineering.

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

Med software innovation menes innovation baseret på software. Hovedvægten ligger på innovation i produkter og processer, men også ledelse af innovations-delen i udviklingsprojekter medregnes til faget.

LÆRINGSMÅL

VIDEN

Den studerende skal opnå viden om følgende:

- software Innovations-teori:
- centrale paradigmer og teorier om innovation og innovationsprocesser
- personlige og organisatoriske forudsætninger for innovation
- teorier og begreber om software innovation
- Innovationsmetoder:
- metodologier og metoder til understøttelse af innovation
- teknikker og værktøjer til software innovation
- Innovationspraksis:
- erfaring med metoder og teknikker i innovative processer
- vurdering af styrker og svagheder ved innovative processer knyttet til softwareudvikling

FÆRDIGHEDER

- kunne redegøre præcist og ved brug af fagets begreber for fagets teorier
- kunne redegøre for tilgange til valg og ledelse af innovative processer i softwareudvikling
- kunne diskutere typer af og forudsætninger for softwareinnovation
- kunne redegøre for og diskutere værktøjer og teknikker til støtte for softwareinnovation

KOMPETENCER

- kunne vurdere det innovative potentiale i et software-intensivt produkt eller en software-intensiv proces

UNDERVISNINGSFORM

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

OMFANG OG FORVENTET ARBEJDSINDSAT

Det forventes at den studerende bruger 30 timer per ECTS, hvilket for denne aktivitet betyder 150 timer.

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Software innovation
Prøveform	Skriftlig eller mundtlig
ECTS	5
Bedømmelsesform	7-trins-skala
Censur	Intern prøve
Vurderingskriterier	Vurderingskriterierne er angivet i Universitetets eksamensordning

YDERLIGERE INFORMATIONER

Kontakt: Studienævn for datalogi via cs-sn@cs.aau.dk eller 9940 8854

FAKTA OM MODULET

Engelsk titel	Software Innovation
Modulkode	DSNDATFK211
Modultype	Kursus
Varighed	1 semester
Semester	Forår
ECTS	5
Undervisningssprog	Dansk og engelsk
Tomplads	Ja
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Thomsen

ORGANISATION

Uddannelsesejer	Cand.scient. i datalogi
Studienævn	Studienævn for Datalogi
Institut	Institut for Datalogi

SYSTEMUDVIKLING I PRAKSIS

2025/2026

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

LÆRINGSMÅL

VIDEN

Den studerende skal opnå viden om avancerede emner inden for systemudvikling i teori og praksis. Emnerne kan omfatte men er ikke begrænset til:

- analyse af systemudviklingspraksis
- systemudviklingsmetoder, -processer og -kompetencer
- organisation og ledelse af systemudvikling
- udvikling af systemer til komplekse sammenhænge, f.eks. understøttelse af samarbejder i organisationer, vidensintensive systemer og informationsinfrastruktur

FÆRDIGHEDER

- kunne forstå samt præsentere kursets emner herunder præmisser, problemstillinger, teorier, metoder, resultater og konklusioner
- kunne anvende teorier og metoder til at analysere og beskrive en problemstilling i praktisk systemudvikling
- forholde sig kritisk til teorier og metoder inden for systemudvikling

KOMPETENCER

Den studerende skal kunne beskrive, analysere og vurdere en konkret praksis i en systemudviklingsvirksomhed herunder:

- relatere til kursets teorier og empiriske metoder
- perspektivere i forhold til udvalgte emner som: kravstyring, kvalitetsstyring, outsourcing, distribueret udvikling, agile processer, og model-drevne processer

UNDERVISNINGSFORM

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

OMFANG OG FORVENTET ARBEJDSINDSAT

Det forventes at den studerende bruger 30 timer per ECTS, hvilket for denne aktivitet betyder 150 timer.

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Systemudvikling i praksis
Prøveform	Skriftlig eller mundtlig
ECTS	5
Tilladte hjælpemidler	Eventuelle tilladte hjælpemidler, vil fremgå af kursussiden i MOODLE
Bedømmelsesform	7-trins-skala
Censur	Intern prøve
Vurderingskriterier	Vurderingskriterierne er angivet i Universitetets eksamensordning

YDERLIGERE INFORMATIONER

Kontakt: Studienævn for datalogi via cs-sn@cs.aau.dk eller 9940 8854

FAKTA OM MODULET

Engelsk titel	Systems Development in Praxis
Modulkode	DSNDATFK212
Modultype	Kursus
Varighed	1 semester
Semester	Forår
ECTS	5
Undervisningssprog	Dansk og engelsk
Tomplads	Ja
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Thomsen

ORGANISATION

Uddannelsesejer	Cand.scient. i datalogi
Studienævn	Studienævn for Datalogi
Institut	Institut for Datalogi
Fakultet	Det Teknisk Fakultet for IT og Design

FORSPECIALISERING I INTERAKTIONSDSIGN

2025/2026

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

Den studerende får indsigt i og kan formidle et aktuelt forskningsproblem inden for interaktionsdesign, således at den studerende på 4. semester kan lave sit specialeprojekt på baggrund heraf.

LÆRINGSMÅL

VIDEN

- dokumentere dybtgående kendskab til og overblik over en aktuell problemstilling inden for forskningen i interaktionsdesign.

FÆRDIGHEDER

- ræsonnere om og med de berørte begreber og teknikker
- anvende og skabe teoridannelser inden for fagområdet i forbindelse med formulering af og analyse af et problem inden for forskning i interaktionsdesign.
- formidle en aktuell problemstilling indenfor interaktionsdesign og det tilhørende begrebsapparat inden for forskningsområdets rammer

KOMPETENCER

- anvende begreberne og ræsonnementerne inden for fagområdet til at formulere og analysere et problem inden for en aktuell problemstilling i forskning inden for interaktionsdesign

UNDERVISNINGSFORM

Projektarbejde

OMFANG OG FORVENTET ARBEJDSINDSAT

Det forventes at den studerende bruger 30 timer per ECTS, hvilket for denne aktivitet betyder 600 timer.

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Forspecialisering i interaktionsdesign
Prøveform	Mundtlig pba. projekt Projektreporten skal indeholde: - formulering og analyse af et problem inden for forskningen i interaktionsdesign, og - begrundede overvejelser om løsning af dette problem
ECTS	20
Tilladte hjælpemidler	Hjælpemidler er tilladt under udarbejdelsen af projektet, men ikke under eksamen. Regler ift. AI fremgår af semestersiden i MOODLE
Bedømmelsesform	7-trins-skala

Censur	Ekstern prøve
Vurderingskriterier	Vurderingskriterierne er angivet i Universitetets eksamensordning

YDERLIGERE INFORMATIONER

Kontakt: Studienævn for datalogi via cs-sn@cs.aau.dk eller 9940 8854

FAKTA OM MODULET

Engelsk titel	Pre-specialization in Interaction Design
Modulkode	DSNIXDK311
Modultype	Projekt
Varighed	1 semester
Semester	Efterår
ECTS	20
Undervisningsprog	Dansk og engelsk
Tomplads	Ja
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Thomsen

ORGANISATION

Uddannelsesejer	Cand.scient. i interaktionsdesign
Studienævn	Studienævn for Datalogi
Institut	Institut for Datalogi
Fakultet	Det Teknisk Fakultet for IT og Design

ENTREPRENØRSKAB

2025/2026

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

LÆRINGSMÅL

VIDEN

Den studerende skal opnå viden om software-relateret iværksætteri og forretningsudvikling, herunder:

- forskellige paradigmatisk tilgange til entrepreneurship, herunder effectuation
- intra-/entrepreneurship
- konkurrence- og markedsvilkår
- forretningsmodeller og -mønstre
- intellectual property rights
- markedsudvikling og -føring
- vækststrategier
- open entrepreneurship

FÆRDIGHEDER

- kunne sammenholde og redegøre præcist for fagets forskellige teorier og begreber
- kunne gøre brug af fagets teorier og begreber til at belyse cases eller praktiske kontekster

KOMPETENCER

- kunne formulere og begrunde software-baserede forretningsideer for ny eller eksisterende virksomhed ved hjælp af kursets begreber, teorier og værktøjer

UNDERVISNINGSFORM

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

OMFANG OG FORVENTET ARBEJDSINDSAT

Det forventes at den studerende bruger 30 timer per ECTS, hvilket for denne aktivitet betyder 150 timer.

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Entrepenørskab
Prøveform	Skriftlig eller mundtlig
ECTS	5
Tilladte hjælpemidler	Eventuelle tilladte hjælpemidler, vil fremgå af kursussiden i MOODLE
Bedømmelsesform	7-trins-skala
Censur	Intern prøve
Vurderingskriterier	Vurderingskriterierne er angivet i Universitetets eksamensordning

YDERLIGERE INFORMATIONER

Kontakt: Studienævn for datalogi via cs-sn@cs.aau.dk eller 9940 8854

FAKTA OM MODULET

Engelsk titel	Entrepreneurship
Modulkode	DSNDATFK311
Modultype	Kursus
Varighed	1 semester
Semester	Efterår
ECTS	5
Undervisningssprog	Dansk
Tomplads	Ja
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Thomsen

ORGANISATION

Uddannelsesejer	Cand.scient. i datalogi
Studienævn	Studienævn for Datalogi
Institut	Institut for Datalogi
Fakultet	Det Teknisk Fakultet for IT og Design

KANDIDATSPECIALE

2025/2026

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

At den studerende selvstændigt, systematisk og kritisk gennem anvendelse af videnskabelig teori og metode kan formulere, analysere og bidrage til løsning af et aktuelt forskningsproblem inden for Interaktionsdesign

Universitetsuddannelser er forskningsbaserede uddannelser; alle studerende skal på kandidatuddannelsen opnå dybtgående indsigt i forskningens aktuelle problemstilling og metoder, således at denne indsigt kan bringes til anvendelse i løsning af problemer inden for forskning

LÆRINGSMÅL

VIDEN

- dokumentere dybtgående kendskab til og overblik over en aktuell problemstilling inden for forskningen i interaktionsdesign og dennes mulige løsninger

FÆRDIGHEDER

- ræsonnere om og med de berørte begreber og teknikker
- anvende og skabe teoridannelser inden for fagområdet i forbindelse med formulering af og analyse og løsning af et problem inden for forskning i interaktionsdesign
- formidle en aktuell problemstilling i interaktionsdesign, et bidrag til dens løsning og det tilhørende begrebsapparat inden for forskningsområdets rammer

KOMPETENCER

- anvende begreberne og ræsonnementerne inden for fagområdet til at formulere, analysere og bidrage til løsning af et problem inden for en aktuell problemstilling inden for forskning i interaktionsdesign

UNDERVISNINGSFORM

Projektarbejde

OMFANG OG FORVENTET ARBEJDSINDSAT

Det forventes at den studerende bruger 30 timer per ECTS, hvilket for denne aktivitet betyder 900 timer.

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Kandidatspeciale
Prøveform	Speciale/afgangsprojekt Gruppeprøve på baggrund af projektrapport. Projektrapporten skal omfatte: formulering, analyse og bidrag til løsning af et aktuelt forskningsproblem, normalt inden for det område af interaktionsdesign, som var emnet for projektmodulet på 3. semester.
ECTS	30
Tilladte hjælpemidler	Hjælpemidler er tilladt under udarbejdelsen af projektet, men ikke under eksamen. Regler ift. Al fremgår af semestersiden i MOODLE

Bedømmelsesform	7-trins-skala
Censur	Ekstern prøve
Vurderingskriterier	Vurderingskriterierne er angivet i Universitetets eksamensordning

YDERLIGERE INFORMATIONER

Kontakt: Studienævn for datalogi via cs-sn@cs.aau.dk eller 9940 8854

FAKTA OM MODULET

Engelsk titel	Master's Thesis
Modulkode	DSNIXDK401
Modultype	Projekt
Varighed	1 semester
Semester	Forår
ECTS	30
Undervisningssprog	Dansk og engelsk
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Thomsen

ORGANISATION

Uddannelsesejer	Cand.scient. i interaktionsdesign
Studienævn	Studienævn for Datalogi
Institut	Institut for Datalogi
Fakultet	Det Teknisk Fakultet for IT og Design

VIRKSOMHEDSSAMARBEJDE

2025/2026

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

Gennem projektmodulet får den studerende får indsigt i udvikling og implementation af et interaktivt design til løsning af konkret problemstilling i samarbejde med en virksomhed (privat eller offentlig). Der skal programmeres en delvis løsning til adressering af problemstillingen. Der arbejdes med de designmæssige forhold af et koncept og egnet proces for implementering løsningen i virksomheden. Løsningen skal være demonstrerbar og det skal evalueres, hvordan løsningen potentielt kan forbedre situationen hos virksomheden.

LÆRINGSMÅL

VIDEN

- Skal kunne demonstrere viden om, hvordan aktiviteter i en interaktionsdesignproces kan indgå i en konkret virksomhed (privat eller offentlig)
- Skal kunne demonstrere viden om hvordan interaktionsdesign kan medvirke til løsning af en problemstilling i en konkret virksomhed (privat eller offentlig)

FÆRDIGHEDER

- Skal kunne analysere og evaluere betydningen af et interaktivt design til løsning af en problemstilling i en konkret virksomhed (privat eller offentlig)
- Skal kunne samarbejde om programmering af et konkret interaktivt design i et udvalgt programmeringssprog
- Skal kunne demonstrere og dokumentere et sammenhængende designkoncept gennem en fungerende prototype

KOMPETENCER

- Kan argumentere for egnet proces til fremtidig implementering af det udviklede interaktive design i en virksomhed (privat eller offentlig)
- Kan vurdere forventet effekt af fremtidig implementering af det udviklede interaktive design i en virksomhed (privat eller offentlig)

UNDERVISNINGSFORM

Designstudie-baseret projektarbejde.

OMFANG OG FORVENTET ARBEJDSINDSAT

Det forventes at den studerende bruger 30 timer per ECTS, hvilket for denne aktivitet betyder 450 timer.

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Virksomhedssamarbejde
Prøveform	Mundtlig pba. projekt Mundtlig gruppeprøve på baggrund af projektrapport
ECTS	20
Bedømmelsesform	7-trins-skala
Censur	Intern prøve

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

YDERLIGERE INFORMATIONER

Kontakt: Studienævn for datalogi via cs-sn@cs.aau.dk eller 9940 8854

FAKTA OM MODULET

Engelsk titel	Industrial Collaboration
Modulkode	DSNIXDK221
Modultype	Projekt
Varighed	1 semester
Semester	Forår
ECTS	20
Undervisningssprog	Dansk og engelsk
Tomplads	Ja
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Thomsen

ORGANISATION

Uddannelsesejer	Cand.scient. i interaktionsdesign
Studienævn	Studienævn for Datalogi
Institut	Institut for Datalogi
Fakultet	Det Teknisk Fakultet for IT og Design

SPIRENDE TEKNOLOGIER

2025/2026

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

Gennem projektmodulet får den studerende indsigt i udvikling og programmering af et interaktivt produkt til nye, spirende digitale teknologier (på engelsk bruges udtrykket "emerging technologies"). Der skal programmeres en løsning til adressering af en identificeret og beskrevet problemstilling. Der arbejdes med de designmæssige forhold af et koncept og der programmeres interaktion til den digitale platform. Det programmerede produkt skal være demonstrerbar og produktet skal evalueres.

LÆRINGSMÅL

VIDEN

- Skal kunne demonstrere viden om nye, spirende teknologier og interaktion med sådanne teknologier
- Skal kunne demonstrere viden om hvordan interaktionsdesign kan medvirke til løsning af en problemstilling hvor disse teknologier indgår som en del af løsningen.

FÆRDIGHEDER

- Skal kunne analysere og evaluere et interaktivt design til nye, spirende teknologier
- Skal kunne programmere et konkret interaktivt design i et udvalgt programmeringssprog
- Skal kunne demonstrere og dokumentere et sammenhængende designkoncept gennem en fungerende prototype

KOMPETENCER

- Kan argumentere for teknologiens egenskaber og muligheder i forhold til det udviklede interaktive produkt
- Kan vurdere teknologiens potentielle fremtidige muligheder i en anvendelses- og interaktionskontekst

UNDERVISNINGSFORM

Designstudie-baseret projektarbejde.

OMFANG OG FORVENTET ARBEJDSINDSAT

Det forventes at den studerende bruger 30 timer per ECTS, hvilket for denne aktivitet betyder 450 timer.

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Spirende teknologier
Prøveform	Mundtlig pba. projekt Mundtlig gruppeprøve på baggrund af projektrapport
ECTS	20
Bedømmelsesform	7-trins-skala
Censur	Intern prøve
Vurderingskriterier	Vurderingskriterierne er angivet i Universitetets eksamensordning

YDERLIGERE INFORMATIONER

Kontakt: Studienævn for datalogi via cs-sn@cs.aau.dk eller 9940 8854

FAKTA OM MODULET

Engelsk titel	Emerging Technologies
Modulkode	DSNIXDK222
Modultype	Projekt
Varighed	1 semester
Semester	Forår
ECTS	20
Undervisningssprog	Dansk og engelsk
Tomplads	Ja
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Thomsen

ORGANISATION

Uddannelsesejer	Cand.scient. i interaktionsdesign
Studienævn	Studienævn for Datalogi
Institut	Institut for Datalogi
Fakultet	Det Teknisk Fakultet for IT og Design

SPECIALISERINGSKURSUS I MENNESKE-MASKINE INTERAKTION

2025/2026

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

LÆRINGSMÅL

VIDEN

Den studerende skal opnå dybdegående indsigt i centrale emner inden for forskning i menneske-maskine interaktion

FÆRDIGHEDER

Den studerende skal med udgangspunkt i videnskabelige artikler inden for kursets emner:

- kunne give en klar og forståelig præsentation og diskussion af artiklers centrale emner, herunder deres præmisser, problemstilling(er), teori, metoder, resultater og konklusioner
- kunne gøre rede for relevante teorier, metoder og argumenter, der præsenteres i artikler

KOMPETENCER

Den studerende skal med udgangspunkt i videnskabelige artikler inden for kursets centrale emner:

- kunne relatere de i artiklerne præsenterede teorier, metoder og resultater til kursets emner
- kunne vurdere og perspektivere de i artiklerne foreslåede løsninger, resultater og konklusioner og disses kvaliteter og praktiske anvendelighed

UNDERVISNINGSFORM

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

OMFANG OG FORVENTET ARBEJDSINDSAT

Det forventes at den studerende bruger 30 timer per ECTS, hvilket for denne aktivitet betyder 150 timer.

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Specialiseringskursus i menneske-maskine interaktion
Prøveform	Mundtlig Individuel mundtlig prøve. Prøven er af 45 minutters varighed. Eksaminanden stilles en opgave som udleveres 7 dage før prøveafholdelsen.
ECTS	5
Tilladte hjælpemidler	Eventuelle tilladte hjælpemidler, vil fremgå af kursussiden i MOODLE

Bedømmelsesform	7-trins-skala
Censur	Ekstern prøve
Vurderingskriterier	Vurderingskriterierne er angivet i Universitetets eksamensordning

YDERLIGERE INFORMATIONER

Kontakt: Studienævn for datalogi via cs-sn@cs.aau.dk eller 9940 8854

FAKTA OM MODULET

Engelsk titel	Specialisation Course in Human-Computer Interaction
Modulkode	DSNDATFK312
Modultype	Kursus
Varighed	1 semester
Semester	Efterår
ECTS	5
Undervisningsprog	Dansk og engelsk
Tomplads	Ja
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Thomsen

ORGANISATION

Uddannelsesejer	Cand.scient. i datalogi
Studienævn	Studienævn for Datalogi
Institut	Institut for Datalogi
Fakultet	Det Teknisk Fakultet for IT og Design

SPECIALISERINGSKURSUS I SYSTEMUDVIKLING

2025/2026

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

LÆRINGSMÅL

VIDEN

Den studerende skal opnå dybdegående indsigt i centrale emner inden for forskning i systemudvikling

FÆRDIGHEDER

Den studerende skal med udgangspunkt i videnskabelige artikler inden for kursets emner:

- kunne give en klar og forståelig præsentation og diskussion af artiklers centrale emner, herunder deres præmisser, problemstilling(er), teori, metoder, resultater og konklusioner
- kunne gøre rede for relevante teorier, metoder og argumenter, der præsenteres i artikler

KOMPETENCER

Den studerende skal med udgangspunkt i videnskabelige artikler inden for kursets centrale emner:

- kunne relatere de i artiklerne præsenterede teorier, metoder og resultater til kursets emner
- kunne vurdere og perspektivere de i artiklerne foreslåede løsninger, resultater og konklusioner og disses kvaliteter og praktiske anvendelighed

UNDERVISNINGSFORM

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

OMFANG OG FORVENTET ARBEJDSINDSAT

Det forventes at den studerende bruger 30 timer per ECTS, hvilket for denne aktivitet betyder 150 timer.

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Specialiseringskursus i systemudvikling
Prøveform	Mundtlig Individuel mundtlig prøve. Prøven er af 45 minutters varighed. Eksaminanden stilles en opgave som udleveres 7 dage før prøveafholdelsen
ECTS	5
Tilladte hjælpemidler	Eventuelle tilladte hjælpemidler, vil fremgå af kursussiden i MOODLE
Bedømmelsesform	7-trins-skala

Censur	Ekstern prøve
Vurderingskriterier	Vurderingskriterierne er angivet i Universitetets eksamensordning

YDERLIGERE INFORMATIONER

Kontakt: Studienævn for datalogi via cs-sn@cs.aau.dk eller 9940 8854

FAKTA OM MODULET

Engelsk titel	Specialisation Course in System Development
Modulkode	DSNDATFK318
Modultype	Kursus
Varighed	1 semester
Semester	Efterår
ECTS	5
Undervisningssprog	Dansk og engelsk
Tomplads	Ja
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Thomsen

ORGANISATION

Uddannelsesejer	Cand.scient. i datalogi
Studienævn	Studienævn for Datalogi
Institut	Institut for Datalogi
Fakultet	Det Teknisk Fakultet for IT og Design