AALBORG UNIVERSITET

STUDIEORDNING FOR KANDIDATUDDANNELSEN I INTERAKTIONSDESIGN, 2025

CAND.SCIENT.
AALBORG

MODULER SOM INDGÅR I STUDIEORDNINGEN

INDHOLDSFORTEGNELSE

Designstudie 2025/2026 . . . 3
Design Thinking og Systems Thinking 2025/2026 . . . 5
Udvalgte emner inden for HCI 2025/2026 . . . 7
Projektorienteret forløb i en virksomhed 2025/2026 . . . 9
Refleksiv designpraksis 2025/2026 . . . 12
Design af spirende teknologier 2025/2026 . . . 14
Softwareinnovation 2025/2026 . . . 16
Forspecialisering i interaktionsdesign 2025/2026 . . . 19
Entreprenørskab 2025/2026 . . . 21
Kandidatspeciale 2025/2026 . . . 23
Specialiseringskursus i menneske-maskine interaktion 2025/2026 . . . 25
Specialiseringskursus i systemudvikling 2025/2026 . . . 27

DESIGNSTUDIE

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. 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 refleksion, samt et gruppebaseret designkoncept.

LÆRINGSMÅL

VIDEN

- Skal kunne demonstrere viden om arbejde med interaktionsdesign i et designstudie, herunder designkritik samt udvikling 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 dokumentere og beskrive 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 ARBEJDSINDSATS

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

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Designstudie
Prøveform	Mundtlig pba. projekt Mundtlig prøve på baggrund af individuel portfolio og et gruppebaseret komplet og konkret designkoncept

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	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
Modulkode	DSNIXDK131
Modultype	Projekt
Varighed	1 semester
Semester	Efterår
ECTS	20
Undervisningssprog	Dansk og engelsk
Tomplads	Ja
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Lone Leth Thomsen

ORGANISATION

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

DESIGN THINKING OG SYSTEMS THINKING

2025/2026

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

Kurset har til formål at give den studerende viden om Design Thinking og Systems Thinking. Den studerende skal lære at ræsonnere om designpraksis og hvordan disse praksisser bidrager til udviklingen af interaktive systemer der imødekommer komplekse problemer. Den studerende skal ligeledes lære at ræsonnere om delene og helheden af forskellige typer af systemer, hvor interaktionsdesign spiller en central rolle.

LÆRINGSMÅL

VIDEN

Den studerende skal opnå viden om:

- Design Thinking i arbejdet med forskellige former for digitale produkter og -processer,
- Systems Thinking som en grundlæggende forståelsesramme for udvikling og anvendelse af interaktive digitale løsninger,
- forskelle og synergier mellem Design Thinking og Systems Thinking i en interaktionsdesigners praksis.
- aktuel forskning inden for interaktionsdesign, der anvender Design Thinking og/eller Systems Thinking.

FÆRDIGHEDER

Den studerende skal kunne redegøre præcist og ved brug af korrekt terminologi for henholdsvis Design Thinking og Systems Thinking, og derved:

- være i stand til at skelne mellem og sammenligne dem,
- anvende deres respektive metoder og teknikker i professionel designpraksis,
- reflektere over egne designprocesser og -produkter.

KOMPETENCER

Den studerende skal kunne vælge, begrunde og anvende:

- metoder og teknikker fra Design Thinking og Systems Thinking i deres egne designkontekster.

UNDERVISNINGSFORM

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

OMFANG OG FORVENTET ARBEJDSINDSATS

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

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Design Thinking og Systems Thinking
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	Design Thinking and Systems Thinking
Modulkode	DSNIXDK132
Modultype	Kursus
Varighed	1 semester
Semester	Efterår
ECTS	5
Undervisningssprog	Dansk
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Lone Leth 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 ARBEJDSINDSATS

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
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	Selected Topics in HCI
Modulkode	DSNDATFK135
Modultype	Kursus
Varighed	1 semester
Semester	Efterår
ECTS	5
Undervisningssprog	Dansk
Tomplads	Ja
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Lone Leth Thomsen

ORGANISATION

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

PROJEKTORIENTERET FORLØB I EN VIRKSOMHED

2025/2026

ANBEFALEDE FAGLIGE FORUDSÆTNINGER FOR AT DELTAGE I MODULET

Det anbefales at følge kursusmodulet Refleksiv designpraksis sideløbende.

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

Forløbet skal give den studerende indsigt i, hvordan designteori og -metoder anvendes til løsning af problemstillinger indenfor interaktionsdesign i en organisatorisk praksis, der involverer flere forskellige fagligheder. Den studerende introduceres desuden til rammer og vilkår på en arbejdsplads der udvikler interaktive digitale teknologier. Forløbet skal have et omfang svarende til den pågældende ECTS belastning.

Aftalen skal godkendes af virksomheden og en AAU-vejleder.

LÆRINGSMÅL

VIDEN

Skal have kendskab til:

- Interaktionsdesign i en organisatorisk kontekst.
- Designpraksis der kan imødekomme en virksomheds organisering, processer og strategi.
- Interaktionsdesignerens roller og værdiskabelse i en organisation.

FÆRDIGHEDER

- Skal kunne indgå en aftale om virksomhedspraktik med læringsmål svarende til det pågældende semester på uddannelsen.
- Skal demonstrere anvendelsen af analytiske og metodiske færdigheder i løsningen af interaktionsdesign problemer i en organisatorisk praksis
- Skal kunne begrunde valg af analystiske og metodiske tilgange i organisatorisk praksis med afsæt i relevant teori fra interaktionsdesign uddannelsen
- Skal kunne bridrage til understøttelsen af virksomhedens målsætninger på en professionel måde både som individ og i teams i overensstemmelse med virksomhedens projektledelsesmodel
- Skal kunne samarbejde og kommunikere med kolleger, overordnede og andre interessenter.
- Skal kunne dokumentere, evaluere og diskutere forløbet og opnåede erfaringer i en rapport.

KOMPETENCER

- Skal kunne diskutere og reflektere over det læringsmæssige udbytte af virksomhedspraktik
- Skal kunne diskutere behovet for erfaringsudveksling af fagkundskab mellem interaktionsdesignere og andre professionelle fagligheder i organisatorisk praksis
- Skal kunne diskutere behovet for erfaringsudveksling af fagkundskab mellem den akademiske verden og industrien

UNDERVISNINGSFORM

Projektarbejde

OMFANG OG FORVENTET ARBEJDSINDSATS

Det forventes at den studerende bruger 30 timer per ECTS, hvilket for denne aktivitet betyder 750 timer.

EKSAMEN

FORUDSÆTNING FOR INDSTILLING TIL PRØVEN

- Godkendt PBL-kompetenceprofil er forudsætning for deltagelse i projekteksamen

PRØVER

Prøvens navn	Projektorienteret forløb i en virksomhed
Prøveform	Mundtlig pba. projekt Mundtlig gruppeprøve på baggrund af projektrapport
ECTS	25
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	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	Project-Oriented Study in an External Organisation
Modulkode	DSNIXDK231
Modultype	Projekt
Varighed	1 semester
Semester	Forår
ECTS	25
Undervisningssprog	Dansk og engelsk
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Lone Leth Thomsen

ORGANISATION

Uddannelsesejer	Cand.scient. i interaktionsdesign

Studienævn	Studienævn for Datalogi
Institut	Institut for Datalogi
Fakultet	Det Teknisk Fakultet for IT og Design

REFLEKSIV DESIGNPRAKSIS

2025/2026

ANBEFALEDE FAGLIGE FORUDSÆTNINGER FOR AT DELTAGE I MODULET

Det anbefales at følge projektmodulet "Projektorienteret forøb i en virksomhed" sideløbende.

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

Kurset har til formål at give den studerende viden om begreber, metoder og teknikker til arbejdet med interaktionsdesign i praksis. Den studerende skal bl.a. lære at reflektere over egen designpraksis med systematisk kritik af eget og andres design samt kommunikation af designideer og koncepter. Kurset introducerer også til brugen designportfolioer og understøtter udvikling af den studerendes egen portfolio. Kurset foregår i tæt samspil med projektmodulet "Projektorienteret forløb i en virksomhed", således at den studerende får lejlighed til at anvende begreber, metoder og teknikker i egen praksis.

LÆRINGSMÅL

VIDEN

Skal kunne demonstrere viden om:

- Hvordan designere professionelt kritiserer eget og andres interaktionsdesign
- Kommunikation af designkoncepter
- Grafiske portfolier som redskab til at kommunikere færdigheder indenfor interaktionsdesign

FÆRDIGHEDER

- Skal kunne anvende begreber, metoder og teknikker til arbejde med interaktionsdesign i organisatorisk praksis
- Skal kunne illustrere et sammenhængende interaktionsdesign og -koncept fra organisatorisk praksis
- Skal kunne gennemføre reflektion over og kritik af egen og andres designpraksis
- Skal kunne udarbejde en grafisk portfolio over udvalgte arbejder med interaktionsdesign fra organisatorisk praksis

KOMPETENCER

- Skal kunne reflektere over egen interaktionsdesign praksis
- Skal kunne reflektere over hvordan egen interaktionsdesign praksis bidrager til andre eksisterende organisatoriske praksisser

UNDERVISNINGSFORM

Kursus med forelæsninger og workshops i relation til projektmodulet "Projektorienteret forløb i en virksomhed".

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

OMFANG OG FORVENTET ARBEJDSINDSATS

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

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Refleksiv designpraksis
Prøveform	Skriftlig eller mundtlig
ECTS	5
Tilladte hjælpemidler	Eventuelle tilladte hjælpemidler, vil fremgå af kursussiden i MOODLE
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	Reflection on Design Practice
Modulkode	DSNIXDK233
Modultype	Kursus
Varighed	1 semester
Semester	Forår
ECTS	5
Undervisningssprog	Dansk
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Lone Leth Thomsen

ORGANISATION

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

DESIGN AF SPIRENDE TEKNOLOGIER

2025/2026

ANBEFALEDE FAGLIGE FORUDSÆTNINGER FOR AT DELTAGE I MODULET

Det anbefales at følge kursusmodulet Softwareinnovation sideløbende.

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 hvordisse 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 ARBEJDSINDSATS

Det forventes at den studerende bruger 30 timer per ECTS, hvilket for denne aktivitet betyder 750 timer.

EKSAMEN

FORUDSÆTNING FOR INDSTILLING TIL PRØVEN

- Godkendt PBL-kompetenceprofil er forudsætning for deltagelse i projekteksamen

PRØVER

Prøvens navn	Design af spirende teknologier
Prøveform	Mundtlig pba. projekt Mundtlig gruppeprøve på baggrund af projektrapport
ECTS	25
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	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	DSNIXDK232
Modultype	Projekt
Varighed	1 semester
Semester	Forår
ECTS	25
Undervisningssprog	Dansk og engelsk
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Lone Leth Thomsen

ORGANISATION

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

SOFTWAREINNOVATION

2025/2026

ANBEFALEDE FAGLIGE FORUDSÆTNINGER FOR AT DELTAGE I MODULET

Modulet hænger sammen med projektmodulet "Design af spirende teknologier"

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 ARBEJDSINDSATS

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

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Softwareinnovation
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	Software Innovation
Modulkode	DSNDATF232
Modultype	Kursus
Varighed	1 semester
Semester	Forår
ECTS	5
Undervisningssprog	Dansk og engelsk
Tomplads	Ja
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Lone Leth 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 INTERAKTIONSDESIGN

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 aktuel 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 aktuel 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 aktuel problemstilling i forskning inden for interaktionsdesign

UNDERVISNINGSFORM

Projektarbejde

OMFANG OG FORVENTET ARBEJDSINDSATS

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 Projektrapporten 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	DSNIXDK331
Modultype	Projekt
Varighed	1 semester
Semester	Efterår
ECTS	20
Undervisningssprog	Dansk og engelsk
Tomplads	Ja
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Lone Leth 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 paradigmatiske 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 ARBEJDSINDSATS

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

EKSAMEN

PRØVER

Prøvens navn	Entreprenørskab
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	DSNDATFK332
Modultype	Kursus
Varighed	1 semester
Semester	Efterår
ECTS	5
Undervisningssprog	Dansk
Tomplads	Ja
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Lone Leth 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 aktuel 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 aktuel 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 aktuel problemstilling inden for forskning i interaktionsdesign

UNDERVISNINGSFORM

Projektarbejde

OMFANG OG FORVENTET ARBEJDSINDSATS

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. Studerende har dog ret til at udarbejde projektrapporten individuelt og aflægge individuelt mundtligt forsvar. 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. 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	Master's Thesis
Modulkode	DSNIXDK431
Modultype	Projekt
Varighed	1 semester
Semester	Forår
ECTS	30
Undervisningssprog	Dansk og engelsk
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Lone Leth 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 perspektiver 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 ARBEJDSINDSATS

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	DSNDATFK333
Modultype	Kursus
Varighed	1 semester
Semester	Efterår
ECTS	5
Undervisningssprog	Dansk og engelsk
Tomplads	Ja
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Lone Leth 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 perspektiver 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 ARBEJDSINDSATS

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	DSNDATFK339
Modultype	Kursus
Varighed	1 semester
Semester	Efterår
ECTS	5
Undervisningssprog	Dansk og engelsk
Tomplads	Ja
Undervisningssted	Campus Aalborg
Modulansvarlig	Lone Leth Thomsen

ORGANISATION

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