

**STUDIEORDNING FOR
KANDIDATUDDANNELSEN I INFORMATIONSTEKNOLOGI,
INTERAKTIVE, DIGITALE MEDIER
VED AALBORG UNIVERSITET, IT-VEST
(MED KORREKTIONER JULI 2011)**

I medfør af lov nr. 403 af 28. maj 2003 om universiteter (universitetsloven) med senere ændringer fastsættes følgende studieordning for kandidatuddannelsen i Informationsteknologi, Interaktive, Digitale Medier ved Aalborg Universitet.

**KAPITEL 1
INDLEDENDE BESTEMMELSER**

§ 1 Bekendtgørelsesgrundlag

Kandidatuddannelsen i Informationsteknologi, Interaktive, Digitale Medier er tilrettelagt i henhold til Videnskabsministeriets bekendtgørelse nr. 338 af 6. maj 2004 om bachelor- og kandidatuddannelser ved universiteterne (uddannelsesbekendtgørelsen), Undervisningsministeriets bekendtgørelse nr. 678 af 23. august 1999 om kandidatuddannelsen i informationsteknologi under it-vest-samarbejdet og Videnskabsministeriets bekendtgørelse nr. 867 af 19. august 2004 om eksamen ved universitetsuddannelser (eksamensbekendtgørelsen) med senere ændringer. Der henvises i øvrigt til karakterbekendtgørelsen, censorbekendtgørelsen og adgangsbekendtgørelsen.

§ 2 Fakultetstilhørsforhold

Kandidatuddannelsen i Informationsteknologi, Interaktive, Digitale Medier hører under Det Humanistiske Fakultet.

§ 3 Studienævnstilhørsforhold

Kandidatuddannelsen i Informationsteknologi, Interaktive, Digitale Medier hører under Studienævnet for Humanistisk Informatik.

**KAPITEL 2
MÅL, VARIGHED, STRUKTUR MV.**

§ 4 Mål

Kandidatuddannelsen i Informationsteknologi, Interaktive, Digitale Medier er en forskningsbaseret heltidsuddannelsen, som skal give den studerende grundlag for udøvelse af erhvervsfunktioner og kvalificere til optagelse på en ph.d.-uddannelse.

Stk. 2

Den overordnede målsætning med kandidatuddannelsen i Interaktive Digitale Medier er at uddanne kandidater med kompetence til at indgå i virksomheder, organisationer, uddannelses- og forskningsinstitutioner for her at analysere, designe, planlægge, implementere, evaluere og formidle interaktive, digitale medie-fænomener. Uddannelsens genstandsfelt er interaktive digitale medier, deres teoretiske baggrund samt deres produktion, distribution, brug og betydning. Kandidaten lærer at beherske feltet teoretisk, metodisk, analytisk og praktisk-designmæssigt. Kandidaten skal dermed kunne udføre erhvervsfunktioner inden for arbejdsmarkedet, hvor interaktive, digitale medier spiller en afgørende rolle for formidling af oplevelser og viden. Kandidaten skal være i stand til at anlægge et informeret, nuanceret, kritisk, konstruktivt og kreativt perspektiv på kommunikative, mediemæssige, formidlingsmæssige, æstetiske og teknologiske problemstillinger med relation til interaktive, digitale medier.

Kandidatuddannelsen i Informationsteknologi, Interaktive Digitale Medier videreudvikler og supplerer de teoretiske og metodiske kundskaber og de analytiske og praktiske færdigheder med henblik på studiet og konstruktionen af interaktive, digitale medier, den studerende har opnået i løbet af den forudgående bacheloruddannelse. Kandidaten vil bl.a. kunne arbejde med projektledelse, multimedieproduktion, software-design, indholdsproduktion, konsulenttydelser, undervisning og uddannelsesudvikling, analyse, rådgivning og evaluering, iværksætterier ifm. egen virksomhed m.m.

Stk.3

Gennem kandidatuddannelsen har den studerende mulighed for at specialisere sig

- inden for overvejende kommunikative systemer eller overvejende interaktive systemer
- inden for indholdsproduktion og applikationer
- inden for avancerede multimediale brugergrænseflader
- inden for viden om brugeren eller brugskonteksten i forbindelse med interaktive digitale medier
- eller inden for enkeltgenrer eller applikationsområder som digital design, virtuelle fællesskaber, indholdsproduktion, computerspil, digital interaktiv underholdning, edutainment, mobile medier, digital æstetik, kunst og kultur, osv.

På trods af muligheden for specialisering lægger uddannelsen vægt på, at den studerende er i stand til at kunne inddrage og håndtere alle typer af interaktive, digitale medier i forhold til de konkrete opgaver og kontekster.

Stk 4

De overordnede **intellektuelle kompetencemål** er, at den studerede skal opnå kompetencer til selvstændigt, systematisk og kritisk gennem anvendelsen af videnskabelige metoder at kunne formulere og analysere videnskabelige problemstillinger i relation til mediemæssige, kommunikative, æstetiske, kulturelle, designmæssige og teknologiske aspekter, der knytter sig til interaktive, digitale medier

- selvstændigt, systematisk og kritisk at vurdere og bearbejde videnskabelige teorier og metoder, herunder især teorier og metoder knyttet til medie- og kommunikationsforskning, interaktion, brugercentrering og perception og kognition
- på kommunikationsteoretisk, æstetisk og kulturteoretisk grundlag at beskrive, analysere og vurdere design og brug af interaktive digitale medier
- at kunne kommunikere med forskellige faggrupper og erhvervsfunktioner, herunder både specialister og almenkyndige, om faglige og praktiske problemstillinger i relation til interaktive, digitale medier
- at kunne fortsætte egen kompetenceudvikling og selvstændigt opdatere sin viden inden for fagområdet

Stk. 5

De overordnede **faglige kompetencemål** er, at den studerende skal opnå kompetencer inden for følgende fagområder:

- æstetisk teori og digital æstetik
- perception, kognition, reception i forhold til nye medier
- designteori, interaktionsdesign og digital design
- brugercentrering, brugerdreven innovation, markedsdrevet innovation og designerdrevet innovation
- interaktive og/eller digitale genrer, formater og platforme, herunder bl.a. computerspilteori og game design
- projektledelse og organisations- og virksomhedsforståelse
- test, analyse og design af kvaliteter som playability, likeability, usability, sociability etc.

Stk. 6

De overordnede **praktiske kompetencemål** relaterer sig til design, udvikling, planlægning, implementering, ledelse, evaluering og formidling af interaktive, digitale medier på et videnskabeligt fundament. Den studerende skal opnå kompetencer til

- at designe, udvikle, planlægge og implementere digitale, interaktive medier og koncepter
- at arbejde kritisk, konstruktivt og kreativt med interaktive digitale løsninger og koncepter
- at analysere, evaluere og teste digitale interaktive medieprodukter samt at udrede og formidle undersøgelsesresultaterne til relevante målgrupper, herunder også selvstændigt at tilrettelægge og gennemføre brugerundersøgelser
- at bruge og vurdere værktøjer og metoder til produktion af interaktive digitale medier
- at planlægge, organisere og lede processer med henblik på realisering af interaktive, digitale medieløsninger

- at rådgive om og undervise i interaktive, digitale medieløsninger i virksomheder og organisationer

§ 5 Varighed, struktur, adgangsbetingelser m.v.

Kandidatuddannelsen i Informationsteknologi, Interaktive Digitale Medier varer 2 år, svarende til 120 ECTS-points.

Stk. 2

Kandidatuddannelsen løber over fire semestre (7.-10. semester). På de enkelte semestre har den studerende mulighed for at tone sin uddannelse ved hjælp af valgmoduler. På 9. semester vælges mellem enten a) et projektorienteret praksisforløb i en relevant virksomhed eller organisation i en national eller international kontekst eller b) et selvstuderet emne i form af teoretiske studier af interaktive, digitale medier i praksis eller c) et forløb i computerspil ved Det Danske Akademi for Digital, Interaktiv Underholdning (DADIU). Deltagelse på DADIU forudsætter optagelse på DADIU. Den studerende skal selv søge om optagelse. Studienævnet er ikke forpligtet til at optage alle ansøgere. På 10. semester skrives kandidatspeciale. I uddannelsen kan indgå et studieophold i udlandet; studieaktiviteterne ved det pågældende udenlandske universitet træder i givet fald i stedet for studieaktiviteter inden for kandidatuddannelsen.

Stk. 3

Adgangskravet til kandidatuddannelsen i Informationsteknologi, Interaktive Digitale Medier er en gennemført relevant bacheloruddannelse eller professionsbacheloruddannelse. En relevant bacheloruddannelse defineres som en bacheloruddannelse, hvis centrale fagområde giver kompetence inden for interaktive digitale medier (medier, medieteorier, medieteknologi, informationssystemer, IKT, interaktionsteori, menneske-maskine interaktion, kommunikationsteori, kulturteori, organisationsteori, design, videnskabs- og erkendelsesteori) i et omfang svarende til mindst 45 ECTS-points, eller hvor kernefaglige elementer i et omfang svarende til 60 ECTS-points er sammenfaldende med bacheloruddannelserne i interaktive, digitale medier, kommunikation eller informationsvidenskab. Bacheloruddannelsen i Interaktive Digitale Medier giver automatisk adgang til uddannelsen.

Stk. 4

Ansøgere, som ikke opfylder de i stk. 3 anførte adgangskrav, kan optages, såfremt studienævnet efter en konkret vurdering skønner, at ansøgeren har uddannelsesmæssige forudsætninger, som kan sidestilles hermed. Studienævnet kan i den forbindelse indkalde ansøgeren til en samtale.

Stk. 5

Gennemført kandidatuddannelse giver ret til betegnelsen cand.it. (candidatus/candidata informationis technologiae) i Interaktive Digitale Medier. På engelsk anvendes betegnelsen Master of Science (M.Sc.) in Information Technology, Interactive Digital Media.

KAPITEL 3 UDDANNELSENS TILRETTELÆGGELSE OG INDHOLD

§ 6 Uddannelsens tilrettelæggelse

Kandidatuddannelsen i Informationsteknologi, Interaktive, Digitale Medier er tilrettelagt som et modulopbygget problembaseret og overvejende projektorienteret studium bestående af 8 obligatoriske moduler på i alt 100 ECTS-points samt 7 valgfrie moduler, hvoraf den studerende skal vælge 3 på sammenlagt 20 ECTS-points. På 7., 8. og 9. semester er der således både obligatoriske moduler og valgfrie moduler, hvoraf den studerende højst kan vælge tre svarende til i alt 20 ECTS-points. På 9. semester vælger den studerende mellem tre moduler á hver 25 ECTS-points, jf. stk. 4.

Ud over kandidatuddannelsen i Informationsteknologi, Interaktive Digitale Medier har den studerende mulighed for at profilere sin uddannelse i forhold til en specialisering i uddannelsen ved Det Danske Akademi for Digital, Interaktiv Underholdning (DADIU). Ved specialiseringen i Det Danske Akademi for Digital, Interaktiv Underholdning fuldender den studerende Kandidatuddannelsen i Informationsteknologi, Interaktive Digitale Medier, men får efter fuldført forløb på Det Danske Akademi for Digital, Interaktiv Underholdning et bevis, som certificerer, at den studerende har gennemgået uddannelsen.

Obligatoriske moduler med visse valgmuligheder, jf. stk. 4.

Modul	Semester	Navn	ECTS-points
Modul 1	7. sem.	Interaktiv dramaturgi og oplevelsesorienteret design	15 ECTS
Modul 2	7. sem.	Feltstudier og branchekendskab	5 ECTS
Modul 3	8. sem.	Metoder i undersøgelser og design af interaktive digitale medier	20 ECTS
Modul 4	8. sem.	Projektledelse og projektstyring	5 ECTS
Modul 5	9. sem.	Interaktive digitale medier i praksis (valgmulighed a)	25 ECTS
Modul 6	9. sem.	Selvstuderet emne (valgmulighed b)	25 ECTS
Modul 7	9. sem.	Computerspil (valgmulighed c)	25 ECTS
Modul 8	10. sem.	Kandidatspeciale	30 ECTS

Valgfrie moduler, hvoraf den studerende skal vælge tre jf. stk. 2- 4.

Modul	Semester	Navn	ECTS-points
Modul 9	7. sem.	Interaktive, digitale medier i læringsmæssige og organisatoriske sammenhænge	10 ECTS
Modul 10	8. sem.	Musik og lydproduktion	5 ECTS
Modul 11	8. sem.	Produktionstilrettelæggelse 1	5 ECTS
Modul 12	8.sem.	Produktionstilrettelæggelse 2	5 ECTS
Modul 13	9. sem.	Innovation, iværksætteri og entrepreneurship	5 ECTS
Modul 14	9 sem.	Teori og undersøgelsesdesign inden for kommunikation	5 ECTS
Modul 15	9.sem.	Medieplatformsteknologier og nye medier	5 ECTS

Den studerende kan søge studienævnet om godkendelse af valgfag, udbudt af andre studienævne ved Aalborg Universitet eller andre universiteter, på tilsammen 20 ECTS.

Stk 2.

Uddannelsens 7. semester er centreret omkring temaet "interaktiv dramaturgi og oplevelsesorienteret design" og omfatter digital narratologi, interaktionsdesign, digital æstetik, oplevelsesdesign og narratologiens, æstetikens og oplevelsens forhold til funktionalitet. Der gennemføres et projektarbejde inden for semesterets tema. Den studerende har mulighed for i sit arbejde at fokusere på analyse af interaktive oplevelsesorienterede systemer eller på design af

denne type af IT-baserede oplevelsessystemer. Den studerende kan vælge det i stk. 1 anførte valgfrie modul. Der er kurser eller workshops inden for de pågældende områder.

Stk. 3

Uddannelsens 8. semester er centreret om brugercentrerede metoder i undersøgelse og design af interaktive, digitale medier. Der gennemføres et projektarbejde inden for semesterets tema. På semesteret arbejdes der med tre moduler, heraf to obligatoriske. Den studerende vælger mellem de i stk. 1 anførte valgfrie moduler, idet den studerende højst kan vælge et. Der er kurser eller workshops inden for semesterets områder.

Stk. 4

Uddannelsens 9. semester udgøres enten af modulet "Interaktive digitale medier i praksis", dvs. virksomhedspraktik/-samarbejde, eller af modulet "Selvstuderet emne" inden for Interaktive, Digitale medier", eller af "Computerspil-forløbet" ved DADIU.

For så vidt angår virksomhedspraktik eller -samarbejde indgår den studerende enten som praktikant i en virksomhed, organisation eller institution (virksomhedspraktik) eller arbejder med en problemstilling eller løser en veldefineret arbejdsopgave formuleret af en virksomhed (virksomhedssamarbejde). Begge dele skal være aftalt og godkendt inden semesterstart, og den studerende skal være fortrolig med portfolio som arbejdsredskab, inden forløbet går i gang. Den studerende tilknyttes en vejleder, og den studerende udarbejder en arbejdsrapport.

For så vidt angår modulet 'Selvstuderet emne indenfor interaktive, digitale medier' arbejder den studerende med et selvstændigt defineret emne inden for området interaktive digitale medier. Emnet godkendes af studienævnet, og den studerende tilknyttes en vejleder.

For så vidt angår modulet "Computerspil-forløbet" ved DADIU arbejder den studerende med sin egen faglige profil som eksempelvis spil-designer, spil-projektleder eller spil-leveldesigner.

Den studerende vælger mellem de i stk. 1 anførte valgfrie moduler, idet den studerende højst kan vælge et.

I løbet af 9. semester udarbejder den studerende en synopsis til sit kandidatspeciale.

Stk. 5

På uddannelsens 10. semester udarbejder den studerende under faglig vejledning et kandidatspeciale inden for uddannelsens faglige områder. Specialet kan enten være en teoretisk, metodisk eller analytisk orienteret afhandling eller være centreret om teoretisk informeret praktisk og konstruktiv design eller implementering. Det angives i specialets titel, hvilket specialiseret felt inden for det faglige område specialet befinder sig i jf. § 4, stk. 5

§ 7 Modulet "Interaktiv dramaturgi og oplevelsesorienteret design"

Modulet "Interaktiv dramaturgi og oplevelsesorienteret design" er placeret på uddannelsens 7. semester og har et omfang på 15 ECTS-points. Modulet indeholder følgende områder:

- interaktiv dramaturgi
- interaktive genrer
- digital narratologi
- digital æstetik
- lyd og billede
- oplevelsesdesign

- produktion af interaktive digitale medier

Der afholdes kurser eller workshops inden for områderne.

Intellektuelle/faglige kompetencer: Den studerende skal gennem modulet opnå faglige kompetencer inden for:

- æstetisk teori, dramaturgi, narratologi
- teori om oplevelse og oplevelsesdesign
- kognitionsteori og kulturteori
- genrer, stilarter og æstetik inden for interaktive digitale medier
- videnskabsteori i relation til multimedier

Praktiske kompetencer: Den studerende skal gennem modulet opnå praktiske kompetencer til:

- at analysere, vurdere og udvikle interaktive digitale mediers dramaturgi, æstetik, retorik og narratologi, herunder viden om den rolle som æstetiske, retoriske og narrative virkemidler har i forhold til brugerens oplevelse
- at designe, producere og distribuere interaktive, digitale medier
- at arbejde problembaseret og projektor organiseret

§ 8 Modulet "Feltstudier og branchekendskab"

Modulet "Feltstudier og branchekendskab" er placeret på uddannelsens 7. semester og har et omfang på 5 ECTS-points. Arbejdet med modulet gennemføres normalt i form af en studietur løbende over 4-5 arbejdsdage plus forberedelse og evaluering.

Intellektuelle/faglige kompetencer: Den studerende skal gennem modulet opnå følgende faglige kompetencer:

- generel viden om den digitale mediebranche
- viden om arbejdsprocesser og organisationsformer i den digitale mediebranche
- viden om produkter, produkttyper og forretningsmodeller i den digitale medieindustri

Praktiske kompetencer: Den studerende skal gennem modulet opnå følgende praktiske kompetencer:

- konkret kendskab til virksomhedstyper inden for den digitale medieindustri
- konkret indblik i virksomheders opbygning, funktion og organisationskultur
- afrapportering af feltstudier i form af webbaseret dokumentation

§ 9 Modulet "Interaktive, digitale medier i læringsmæssige og organisatoriske sammenhænge" (valgmodul)

Valgmodulet "Interaktive, digitale medier i læringsmæssige og organisatoriske sammenhænge" er placeret på uddannelsens 7. semester og har et omfang på 10 ECTS-points. Modulet indeholder disse områder:

- Læringsteori
- Organisationsteori og teorier om organisatorisk forandring
- Oplevelsesbaseret læring

I tilknytning til modulet afholdes kurser eller workshops inden for dets områder.
Intellektuelle/faglige kompetencer: Den studerende skal gennem modulet opnå faglige kompetencer til at kunne:

- analysere, vurdere og forholde sig kritisk til læringsteorier
- analysere, vurdere og forholde sig kritisk til organisationsteorier og teorier om organisatorisk forandring
- analysere, vurdere og forholde sig kritisk til interaktive, digitale medier i læringsmæssige og organisatoriske sammenhænge

Praktiske kompetencer: Den studerende skal gennem modulet opnå praktiske kompetencer til at kunne:

- anvende teorier og metoder inden for læring og ikt-støttet læring
- anvende teorier og metoder inden for organisation og organisatorisk forandring
- anvende interaktive, digitale medier til at udforme kreative løsninger til understøttelse af læring og organisatorisk forandring
- designe oplevelsesbaserede læringsprodukter og -miljøer

§ 10 Modulet ”Metoder i undersøgelse og design af interaktive, digitale medier”

Modulet ”Metoder i undersøgelse og design af interaktive, digitale medier” er placeret på uddannelsens 8. semester og har et omfang på 20 ECTS-points.

Arbejdet med modulet understøttes af kurser eller workshops inden for feltet.

Intellektuelle/faglige kompetencer: Den studerende skal gennem modulet opnå kompetencer i forhold til:

- viden om metoder i forbindelse med undersøgelse af interaktive, digitale medier, herunder brugercentrerede metoder
- viden om designteori og –metoder, herunder interaktionsdesign
- viden om brugerdreven innovation, markedsdrevet innovation, designerdrevet eller producentdrevet innovation, forskningsdrevet innovation og prisdrevet innovation
- viden om funktionelle kvaliteter som usability og æstetiske kvaliteter som likeability, sociability og playability
- viden om brugergenereret indhold og bruger-baserede og -orienterede systemer

Praktiske kompetencer: Den studerende skal gennem modulet opnå praktiske kompetencer til:

- selvstændigt at kunne afgrænse og designe en undersøgelsesopgave, herunder at kunne vurdere hvad der er muligt at undersøge, og hvad der ikke er muligt at undersøge
- selvstændigt og systematisk at kunne gennemføre en analyse af et område med tilknytning til interaktive, digitale medier
- at kunne overskue og vurdere implikationerne af forskellige teoretiske, metodiske og empiriske valg i forbindelse med et undersøgelsesdesign
- at kunne opsamle og håndtere empirisk materiale kvantitativt og kvalitativt

§ 11 Modulet ”Projektledelse og projektstyring”

Modulet "Projektledelse og projektstyring" er placeret på uddannelsens 8. semester og har et omfang på 5 ECTS-points.

Arbejdet med modulet understøttes af kurser eller workshops inden for feltet.

Intellektuelle/faglige kompetencer: Den studerende skal gennem modulet opnå faglige kompetencer i forhold til:

- viden om teorier og metoder inden for projektledelse og projektstyring, herunder specielt ledelse og styring af IKT-projekter og kreative, innovative processer
- generel viden om forandringsledelse
- viden om kreative fremstillingsprocesser
- viden om kommunikation og kommunikative handlinger som led i optimeringen af menneskelige ressourcer og projektledelse
- viden om økonomi, forretningsudvikling, innovation, innovationsmiljøer og start af egen virksomhed

Praktiske kompetencer: Den studerende skal gennem modulet opnå praktiske kompetencer ift.:

- færdigheder, teknikker og værktøjer inden for projektledelse og projektstyring
- færdigheder i kommunikation som led i udnyttelsen af menneskelige ressourcer og projektledelse
- færdigheder i at agere i den digitale mediebranche og i kreative fremstillingsprocesser

§ 12 Modulet "Musik og lydproduktion" (valgmodul)

Valgmodulet "Musik og lydproduktion" er placeret på uddannelsens 8. semester og har et omfang på 5 ECTS-points. Modulet tilrettelægges i workshops og omfatter indføring i brugen af moderne computerbaseret musik- og lydteknologi med særlig henblik på lyddesign og lydægning af f.eks. multimedie, web, film og video.

Intellektuelle/faglige kompetencer: Den studerende skal gennem modulet opnå følgende faglige kompetencer:

- kendskab til grundlæggende principper for lydstudiearbejde: lydindspilning, -bearbejdning og postproduktion
- viden om valg og brug af hardware og software til lydproduktion
- viden om forskellige lydeffekter og sammenhænge mellem lyd og billede

Praktiske kompetencer: Den studerende skal gennem modulet opnå praktiske kompetencer i henseende til:

- valg og udvikling af konkrete musikalske udtryksformer vha. givne teknologier
- indspilning, bearbejdning, manipulation og post-produktion af musik og lyd såvel særskilt som i relation til billedforløb
- valg af hardware, f.eks. mikrofontyper, filtre, effekter o.l. og af software, herunder overblik over virkemåder og principper for forskellige musik- og lydapplikationer til optagelse og redigering
- lokalisering, brug, tilretning og omdannelse af eksisterende fonogrammatisk materialer

§ 13 Modulet "Produktionstilrettelæggelse I" (valgmodul)

Valgmodulet 'Produktionstilrettelæggelse I' er placeret på uddannelsens 8. semester og har et omfang på 5 ECTS. Modulet omfatter grundlæggende metoder og teorier til udførelse af medieproduktion, herunder indføring i koncepttænkning og design og viden om struktur og organisation af medievirksomheder samt målgruppeanalyse med kvantitative og kvalitative metoder.

Intellektuelle/faglige kompetencer: Den studerende skal gennem modulet opnå følgende faglige kompetencer:

- Overblik over medieproducenterens professionelle funktioner
- Viden om opbygning af medievirksomheder og målgruppeanalysens metodik

§14 Modulet "Produktionstilrettelæggelse II" (valgmodul)

Valgmodulet 'Produktionstilrettelæggelse II' er placeret på uddannelsens 8. semester og har et omfang på 5 ECTS. Forudsætning for deltagelse er bestået eksamen i 'Produktionstilrettelæggelse I'. Modulet omfatter et udvidet fokus på produktionstilrettelæggelse herunder mediejurata og økonomistyring. Modulet omfatter også fokus på lancering og distribution af audiovisuel kommunikation på nye og gamle medieplatforme samt formidlingsøvelser og præsentation af medieprodukter.

Intellektuelle/faglige kompetencer: Den studerende skal gennem modulet opnå følgende faglige kompetencer:

- Indsigt i ophavsret, mediejurata og økonomistyring af medieproduktioner
- Indsigt og kompetencer i medieret lancering og distribution af audiovisuelt indhold og
- Praktisk kompetence i formidling og præsentation

§ 15 Modulet "Interaktive digitale medier i praksis" (valgmulighed a)

Modulet 'Interaktive, digitale medier i praksis' er placeret på uddannelsens 9. semester og har et omfang på 25 ECTS-points. Modulet har form af et projektorienteret praksisforløb af en varighed på minimum 3 måneder i tilknytning til en virksomhed, organisation eller institution i Danmark eller i udlandet, som arbejder med interaktive, digitale medier, og hvor den studerende får mulighed for at deltage selvstændigt i design-, implementerings- eller analyseopgaver. Modulets fokus er praktisering af uddannelsens faglige indhold, kompetencer, dimensioner og færdigheder. Modulet kan gennemføres enten i form af virksomhedspraktik eller i form af virksomhedssamarbejde. Ved virksomhedspraktik forstås, at den studerende er praktikant i en virksomhed og indlejret i denne virksomheds daglige opgaver og gøremål og med en veldefineret rolle i forhold hertil. Ved virksomhedssamarbejde forstås, at den studerende arbejder med en opgave af analytisk eller udviklingsmæssig karakter, der er udstukket og nøjere afgrænset af en virksomhed. Virksomhedssamarbejde har således lighed med konsulentarbejde.

På baggrund af arbejdet udarbejder den studerende en projektrapport med overvejelser over fagets teorier og metoder og de særlige problemstillinger, der knytter sig til, at projektet finder sted i en virksomhed, organisation eller institutioner. Den studerende tilknyttes en projektvejleder fra Interaktive, Digitale Medier og en praktikkoordinator fra den pågældende virksomhed.

Intellektuelle/faglige kompetencer: Den studerende skal gennem modulet udvikle og opnå faglige kompetencer i forhold til:

- at kunne forholde sig kritisk til uddannelsens teorier og metoder i forhold til deres anvendelse i en konkret virksomhed og en konkret praksis

- at kunne analysere og kritisk vurdere metoder, analyse, design og implementering i forhold til den konkrete virksomheds behov og den konkrete opgaves karakter
- at kunne beskrive og reflektere over opnåede kompetencer gennem løsning af konkrete opgaver
- at kunne reflektere over de forskellige roller forskellige professioner spiller i en virksomhed samt over disse professioners selvforståelse

Praksiskompetencer: Den studerende skal gennem modulet opnå praktiske kompetencer til:

- at kunne forholde, anvende og tilpasse uddannelsens teorier og metoder i relation til en konkret virksomhed og en konkret praksis
- at kunne afgrænse og beskrive konkrete arbejdsopgaver
- at kunne identificere, beskrive, håndtere og reflektere over problemer, der opstår i arbejdet med interaktive digitale medier i en virksomhed
- at kunne bruge portfolio som grundlag og redskab for erfaringsopsamling og -bearbejdning

§ 16 Modulet "Selvstuderet emne" (valgmulighed b)

Modulet "Selvstuderet emne" er placeret på uddannelsens 9. semester og har et omfang på 25 ECTS-points. Formålet med modulet er, at den studerende arbejder med et selvvalgt emne eller en selvvalgt problemstilling inden for interaktive digitale medier. På baggrund af dette udarbejder den studerende en projektrapport. Den studerende tilknyttes en projektvejleder.

Intellektuelle/faglige kompetencer: Den studerende skal gennem modulet opnå kompetencer i forhold til:

- de teoridannelser, der er relevante i forhold til det valgte emne, herunder kritisk stillingtagen til og vurdering af samme
- de metodiske, analytiske, designmæssige og implementeringsmæssige tilgange, der er relevante i forhold til det valgte emne, herunder kritisk stillingtagen til og vurdering af samme
- at kunne beskrive og reflektere over opnåede kompetencer gennem løsning af konkrete opgaver

Praksiskompetencer: Den studerende skal gennem modulet opnå praktiske kompetencer i forhold til:

- at kunne identificere, afgrænse, definere og beskrive en specifik undersøgelsesopgave ud fra et større problemområde
- at foretage relevante til- og fravalg i forhold til teori, metode, analysetilgange, kilder og empirisk materiale
- at kunne forholde, anvende og tilpasse uddannelsens teorier og metoder i relation til en konkret opgave
- at kunne håndtere omfattende og komplicerede teoretiske og analytiske problemstillinger inden for det faglige område

§ 17 Modulet "Computerspil ved Det Danske Akademi for Digital, Interaktiv Underholdning (DADIU) (valgmulighed c) er knyttet til uddannelsens 9. semester og har et omfang på 25 ECTS point. På uddannelsen udbydes der spilcreationsfunktioner som eksempelvis spil-designer, spil-projektleder og spil-leveldesigner, hvor den studerende vælger at arbejde med en funktion. I tilknytning til modulet afholdes der teoretiske, metodiske, teknologiske og organisatoriske kurser

om computerspil. Endvidere afholdes der workshops i form af en eller flere fælleskreationer, hvor de studerende bidrager med den valgte funktionsprofil i den eller de faktiske spilskreationer. Modulet er kendetegnet ved en høj grad af computerpilsindustriell involvering.

Intellektuelle/faglige kompetencer: Den studerende skal gennem modulet opnå faglige kompetencer inden for følgende områder:

- HCI i computerspil, design 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
- dybtgående viden om spilindustriens arbejdsprocesser og produktionsformer
- udbygget indsigt i andre kompetence- og faggrupperes fagsprog og centrale faglige problemstillinger forankret i computerspilskreation

Praktiske kompetencer: Den studerende skal gennem modulet opnå praktiske kompetencer inden for følgende områder:

- teknologisk set-up og spilplatformsformater
- interaktionsdesign, visuelt design, auditivt design
- at indgå i et teamwork af forskellige spilkompetencer omkring en konkret flerfaglig udvikling af en spilproduktion igennem en hel kreationscyklus
- kommunikation om faglige problemstillinger med andre faggrupper
- fremstilling, test og præsentation af computerspil

§ 18 Modulet "Innovation, iværksætteri og entrepreneurship" (valgmodul)

Valgmodulet er placeret på uddannelsens 9. sem. og har et omfang på 5 ECTS-points. Det understøttes af kurser eller workshops inden for feltet.

Intellektuelle/faglige kompetencer: Den studerende skal inden for modulet opnå kompetencer inden for:

- innovation og idéudvikling
- grundvilkår vedrørende virksomhedsetablering: markedsforhold, økonomi/finansiering, markedsføring

Praktiske kompetencer: Den studerende skal gennem modulet opnå kompetencer i henseende til:

- at kunne udvikle ideer på basis af tilegnede kompetencer
- at kunne analysere om en idé i lyset af markedsforhold er bæredygtig for iværksættelse af egen virksomhed
- at kunne udarbejde en forretningsplan

§ 19 Modulet "Teori og undersøgelsesdesign inden for kommunikation" (valgmodul)

Valgmodulet "Teori og undersøgelsesdesign inden for kommunikation" er placeret på uddannelsens 9. semester og har et omfang på 5 ECTS-points. Modulets overordnede mål er dels at skabe et teoretisk refleksionsrum for erfaringerne fra 7. og 8. sem., dels at forberede designet af kandidatspecialet på 10. sem. Modulet understøttes af kurser eller workshops i bl.a.

videnskabsteoretiske og etiske problemstillinger ifm. interaktive digitale medier samt metodiske og teoretiske problemstillinger vedr. indsamling, behandling og analyse af empirisk materiale.

Intellektuelle/faglige kompetencer: Den studerende skal gennem modulet opnå kompetencer til:

- at videreudvikle sine teoretiske og metodiske kompetencer på basis af egne erfaringer
- at vurdere og reflektere over valg af teori og metode i forhold til konkrete genstandsfelter, problemstillinger og undersøgelsesområder
- at reflektere over videnskabsteoretiske og etiske problemstillinger ift. interaktive digitale medier

Praktiske kompetencer: Den studerende skal gennem modulet opnå kompetencer til:

- selvstændigt at kunne afgrænse og designe en undersøgelses- og forskningsopgave
- at kunne vurdere, hvad der er muligt at undersøge, og hvad der ikke er muligt at undersøge
- at kunne overskue og vurdere de teoretiske, metodiske og empiriske implikationer og kompetencemæssige forudsætninger i forbindelse med større akademiske undersøgelsesopgaver

§ 20 Modulet "Medieplatformsteknologier og nye medier"(valgmodul)

Valgmodulet 'Medieplatformsteknologier og nye medier' er placeret på uddannelsens 9. semester og har et omfang på 5 ECTS. Modulet omfatter tilrettelæggelse af produktion og en praktisk produktion til nye medier som mobile medier og nettet.

Intellektuelle/faglige kompetencer: Den studerende skal gennem modulet udvikle og opnå faglige kompetencer i forhold til:

- Refleksion over metoder i forhold til produktions og distributionsforhold
- Indsigt i forholdet mellem medieproduktionen og dens intenderede målgruppe

Praksiskompetencer: Den studerende skal gennem modulet opnå praktiske kompetencer i forhold til:

- Praktiske færdigheder i tilrettelæggelse, design, produktion og distribution af en medieproduktion rettet mod nye medier

§ 21 Kandidatspecialemodulet

Kandidatspecialemodulet er placeret på uddannelsens 10. semester og har et omfang på 30 ECTS-points. Specialemodulet består af udfærdigelsen af et speciale om et emne, som den studerende frit vælger inden for uddannelsens faglige rammer. Kandidatspecialet kan enten være en teoretisk, metodisk eller analytisk orienteret afhandling eller være orienteret mod teoretisk informeret praktisk og konstruktiv design og implementering.

Specialets emne godkendes af studienævnet. Emnet forelægges nævnet i form af en synopsis, som indeholder en kort foreløbig problemformulering, en argumentation for emnets relevans og det teoretiske og metodiske udgangspunkt, en angivelse af specialets tænkte hovedstruktur og disponering, en foreløbig tidsplan og angivelser af den centrale litteratur.

Intellektuelle/faglige kompetencer: Den studerende skal gennem kandidatspecialemodulet opnå faglige kompetencer inden for:

- fagområdets videnskabsteori
- fagområdets teorier og metoder samt anvendelsen heraf i relation til den specifikke problemstilling
- indsigt i forskningsarbejdets betingelser, etik og implikationer

Praksiskompetencer: Den studerende skal gennem kandidatspecialemodul et opnå praktiske kompetencer til:

- selvstændigt og systematisk at kunne skabe et overblik over den relevante eksisterende viden inden for specialets problemstilling
- selvstændigt at kunne vælge videnskabsteoretiske, teoretiske, metodiske, analytiske og/eller designmæssige tilgange i forhold til specialets problemstilling samt at kunne begrunde disse faglige valg og prioriteringer
- at kunne anvende, videreudvikle og kritisk reflektere over relevante teorier og metoder i relation til den givne problemstilling
- at kunne strukturere og formidle den opnåede viden, så den er tilgængelig for en akademisk offentlighed inden for uddannelsens fagområde såvel som en bredere kreds

KAPITEL 4 PRØVEBESTEMMELSER

§ 22 Generelle bestemmelser

Ved bedømmelsen af de enkelte prøver gives enten en karakter efter 7-trinsskalaen eller bedømmelsen bestået/ikke bestået.

Stk. 2

Prøverne er enten interne eller eksterne. Hvor intet andet er anført, bedømmes prøverne af eksaminator og en intern eller ekstern censor.

Stk. 3

Alle prøver er individuelle. Projekter, emnestudier mv. kan udarbejdes i fællesskab af indtil 5 studerende medmindre andet er anført under den pågældende prøve. Kandidatspecialer kan udarbejdes i fællesskab af indtil 3 studerende. Selve prøven er individuel. Ved prøver i projekter, emnestudier, speciale mv. gælder normalt én af følgende to prøveformer:

a) En **mundtlig** prøve med udgangspunkt i det skriftlige arbejde, hvad enten dette er lavet individuelt eller i samarbejde med andre. Hvor det skriftlige arbejde er lavet i samarbejde med andre, skal det ikke angives, hvem der er ansvarlig for de enkelte dele af arbejdet. Den studerende eksamineres med udgangspunkt i hele det skriftlige arbejde. Der gives en karakter for den mundtlige præstation. Det skriftlige arbejde indgår således kun indirekte i bedømmelsen.

b) En **kombineret skriftlig og mundtlig prøve** med udgangspunkt i det skriftlige arbejde, hvad enten dette er udarbejdet individuelt eller i samarbejde med andre. Hvor det skriftlige arbejde er udarbejdet i samarbejde med andre, skal det for hvert af de individuelle afsnit angives, hvem der er ansvarlig for det pågældende afsnit. De øvrige afsnit betragtes som gruppens fælles ansvar. Den studerende eksamineres med udgangspunkt i hele det skriftlige arbejde. Der gives en samlet karakter for den mundtlige og den skriftlige præstation; vægtningen af de to elementer ift. hinanden anføres under den enkelte prøve.

Ved prøve i kandidatspeciale anvendes normalt prøveform b.

Stk. 4

Hvor der ved skriftlige arbejder er fastsat regler for arbejdets omfang, svarer en side til 2400 tegn med mellemrum. Det fastsatte sidetal omfatter kun selve den skriftlige fremstilling, idet fx titelblad, forord, indholdsfortegnelse, litteraturliste, resume og bilag ikke medtælles. Ved opgørelsen af sidetal medtælles noter, men ikke illustrationer. Sidetal anføres enten på forsiden eller i et forord.

Stk. 5

De angivne prøvetider ved mundtlige prøver er inkl. votering og meddelelse af resultatet.

Stk. 6

I bedømmelsen af samtlige skriftlige arbejder, uanset hvilket sprog de er udarbejdet på, indgår en vurdering af den studerendes stave- og formuleringsevne. Til grund for vurderingen af den sproglige præstation lægges ortografisk korrekthed og overensstemmelse med normerne for formelt, akademisk skriftsprog samt stilistisk sikkerhed. Den sproglige præstation skal altid indgå som en selvstændig faktor i den samlede vurdering. Dog kan ingen prøve samlet vurderes til bestået alene på grund af en god sproglig præstation, ligesom en prøve normalt ikke kan vurderes til ikke bestået alene på grund af en ringe sproglig præstation.

Stk. 7

Uddannelsen skal være afsluttet senest tre år efter, at den er påbegyndt. Orlov medregnes ikke i de tre år.

Stk. 8

Det er en betingelse for at indstille sig til prøven i kandidatspecialet, at samtlige forudgående prøver inkl. prøver i valgfag i det foreskrevne omfang er bestået.

Stk. 9

De studieelementer, der ligger til grund for den enkelte prøve, normeres som andele af årsværk, idet et årsværk er en fuldtidsstuderendes arbejde i et år. Et årsværk er lig 60 ECTS-points.

Stk. 10

For at bestå uddannelsen skal alle prøver, som bedømmes efter 7-trinsskalaen, bestås med mindst karakteren 2. Der udregnes et vægtet gennemsnit af karaktererne fra de prøver, som bedømmes efter 7-trinsskalaen, på baggrund af de enkelte prøvers vægt i ECTS-point. Dvs. at gennemsnittet defineres som summen af de enkelte karakterer, hver multipliceret med den tilhørende prøves ECTS-omfang, divideret med summen af ECTS-pointene for de prøver, der indgår i gennemsnittet. Ved beregning indgår ikke prøver, som bedømmes med bestået/ikke bestået. Gennemsnittet anføres på eksamensbeviset med én decimal.

§ 23 Obligatoriske prøver

Hvert modul afsluttes med en eksamen, der afprøver den studerendes evner inden for de under det pågældende modul definerende kompetencemål.

Ved afslutningen af 7. semester afholdes følgende prøver:

1. En ekstern mundtlig prøve i: **Interaktiv dramaturgi og oplevelsesorienteret design (Interactive dramaturgy and experience design)**. Prøven tager udgangspunkt i en af én eller flere studerende udarbejdet projektrapport. Projektrapporten skal være på mindst 15 sider og må højst være på 20 sider pr. studerende, højst 30 sider ved individuelt udarbejdede rapporter. Prøveform: b. Normeret prøvetid: 30 min. Bedømmelsesform: En karakter efter 7-trinsskalaen. Rapporten og den mundtlige præsentation vægtes ligeligt. Omfang 15 ECTS-points.

Prøven skal i forhold til de i § 7 angivne kompetencemål dokumentere, at den studerende:

- er velfunderet i teorier vedr. æstetik, dramaturgi, narratologi, kognition og kultur i forbindelse med interaktive, digitale medier
- er velfunderet i teorier og metode vedr. oplevelse og oplevelsesdesign
- er velfunderet i genrer, stilarter og æstetik inden for interaktive, digitale medier
- er velfunderet i videnskabsteori i relation til multimedier
- kan analysere, vurdere og designe interaktive digitale medier

Ved bedømmelsen af prøvepræstationen vil der med henblik på opnåelsen af karakteren 12 blive lagt vægt på, at den studerende indløser ovenstående krav på en fyldestgørende, selvstændig og overbevisende måde.

2. En intern skriftlig prøve i: **Feltstudier og branchekendskab (Field studies in digital media business)**. Prøven har form af en fri skriftlig opgave inden for fagområdet. Opgavebesvarelsen må højst være på 10 sider og udarbejdes individuelt. Bedømmelsesform: bestået/ikke bestået. Opgavebesvarelsen bedømmes af eksaminator; besvarelser, som eksaminator vurderer til under bestågrænsen, bedømmes tillige af en censor. Omfang 5 ECTS-points. Opgaven kan afløses ved regelmæssig, aktiv deltagelse i undervisningsaktiviteten inden for modulet. Ved aktiv deltagelse forstås, at den studerende indgår aktivt med faglige indlæg under forløbet, med bidrag til den website, der dokumenterer forløbet og med bidrag til afrapporteringen.

Prøven skal i forhold til de i § 8 angivne kompetencemål dokumentere, at den studerende:

- er velfunderet, hvad angår generel viden om den digitale mediebranche samt om arbejdsprocesser, organisationsformer, produkter, produkttyper og forretningsmodeller i den digitale medieindustri
- er velfunderet hvad angår konkret kendskab til virksomhedstyper samt virksomheders opbygning, funktion og organisationskultur inden for den digitale medieindustri
- er fortrolig med afrapportering i form af webbaseret dokumentation

Ved afslutningen af 8. semester afholdes følgende prøver:

3. En intern skriftlig prøve i: **Metoder i undersøgelse og design af interaktive digitale medier (Methods of assessment and design of interactive digital media)**. Prøven har form af en fri skriftlig opgave inden for fagområdet. Emnet for opgaven aftales på forhånd mellem studerende og eksaminator. Opgaven må højst være 20 sider pr. studerende, højst 30 sider ved individuelt udarbejdede opgaver. Bedømmelse: en karakter efter 7-trins skalaen. Opgavebesvarelsen bedømmes af eksaminator og censor. Omfang 20 ECTS-points.

Prøven skal i forhold til de i § 10 angivne kompetencemål dokumentere, at den studerende:

- er velfunderet i viden om metoder til undersøgelse af interaktive, digitale medier, herunder viden om brugercentrerede metoder og brugerorienterede systemer
- er fortrolig med teori og metoder inden for brugerdreven innovation og andre centrale innovationsformer samt brugergenereret indhold
- er velfunderet i viden om funktionelle kvaliteter som usability og oplevelsesmæssige kvaliteter som likeability, sociability og playability
- selvstændigt er i stand til at kunne afgrænse og designe en undersøgelsesopgave og at kunne gennemføre en analyse i tilknytning til interaktive, digitale medier, samt overskue og vurdere implikationer af forskellige teoretiske, metodiske og empiriske valg ifm. et undersøgelsesdesign
- har kendskab til indsamling og anvendelse af empirisk materiale

Ved bedømmelsen af prøvepræstationen vil der med henblik på opnåelsen af karakteren 12 blive lagt vægt på, at den studerende indløser ovenstående krav på en fyldestgørende, selvstændig og overbevisende måde.

4. En intern mundtlig prøve i: **Projektledelse og projektstyring (Project management and organization)**. Prøven tager udgangspunkt i en af én eller flere studerende udarbejdet synopsis. Den overordnede udformning af synopsisen aftales på forhånd med eksaminator. Synopsen må højst være på 5 sider pr. studerende, og højst 5 sider ved individuelt udarbejdede synopsis. Prøveform: b. Normeret prøvetid 30 min. Bedømmelsesform: bestået/ikke bestået. Synopsen (den del heraf, som den enkelte studerende har ansvaret for) og den mundtlige præsentation vægtes ligeligt. Omfang 5 ECTS-points.

Prøven skal i forhold til de i § 11 angivne kompetencemål dokumentere, at den studerende:

- er velfunderet mht. viden om teorier og metoder indenfor projektledelse og projektstyring
- er velfunderet mht. viden om kreative fremstillingsprocesser
- er fortrolig med viden om kommunikation og kommunikative handlinger ifm. projektledelse
- er fortrolig med viden om økonomi, forretningsudvikling, innovation, innovationsmiljøer og start af egen virksomhed
- behersker praktiske færdigheder, teknikker og værktøjer inden for projektledelse og projektstyring, ift. kommunikation ifm. udnyttelse af menneskelige ressourcer og ift. at agere i den digitale mediebranche og i kreative fremstillingsprocesser

Ved afslutningen af 9. semester afholdes følgende prøver, idet den studerende vælger mellem prøve 5, 6 eller 7.

5. En intern kombineret mundtlig og skriftlig prøve i **Interaktive digitale medier i praksis (Interactive digital media in practice)**. Prøven tager udgangspunkt i en af de studerende udarbejdet projektrapport. Projektrapporten udarbejdes individuelt og skal være på mindst 20 sider og må højst være på 30 sider. Normeret prøvetid 30 min. Bedømmelsesform: en karakter efter 7-trinsskalaen. Rapporten og den mundtlige præsentation vægtes ligeligt. Omfang 25 ECTS-points.

Prøven skal i forhold til de i § 15 angivne kompetencemål dokumentere, at den studerende:

- kan forholde sig kritisk til uddannelsens teorier og metoder ift. deres anvendelse i en konkret virksomhed og en konkret praksis
- kan analysere og kritisk vurdere metoder, analyse, design og implementering ift. en konkret virksomheds behov og en konkrete opgaves karakter
- kan beskrive og reflektere over opnåede kompetencer gennem løsning af konkrete opgaver
- kan reflektere over forskellige professionelle roller i en virksomhed
- er fortrolig med at bruge portfolio som grundlag og redskab for erfaringsopsamling og -bearbejdning

Ved bedømmelsen af prøvepræstationen vil der med henblik på opnåelsen af karakteren 12 blive lagt vægt på, at den studerende indløser ovenstående krav på en fyldestgørende, selvstændig og overbevisende måde.

6. En intern kombineret mundtlig og skriftlig prøve i: **Selvstuderet emne (Independently studied subject)**. Prøven tager udgangspunkt i en af én eller flere studerende udarbejdet projektrapport. Projektrapporten skal være på mindst 15 sider og må højst være på 20 sider pr. studerende, højst

30 sider ved individuelt udarbejdede rapporter. Prøveform: b. Normeret prøvetid 30 min.
Bedømmelsesform: en karakter efter 7-trinsskalaen. Rapporten og den mundtlige præstation vægtes ligeligt. Omfang 25 ECTS-points.

Prøven skal i forhold til de i § 16 angivne kompetencemål dokumentere, at den studerende:

- kritisk kan behandle, gengive og anvende teorier, metoder samt analytiske, designmæssige og implementeringsmæssige tilgange ift. det givne emne
- kan identificere og afgrænse en undersøgelsesopgave og problemstilling af omfattende og kompleks karakter
- kan foretage relevante til- og fravalg mht. teori, metode, analysetilgange, kilder og empirisk materiale ift. problemstillingen
- kan beskrive og reflektere over opnåede kompetencer gennem løsningen af konkrete opgaver

Ved bedømmelsen af prøvepræstationen vil der med henblik på opnåelsen af karakteren 12 blive lagt vægt på, at den studerende indløser ovenstående krav på en fyldestgørende, selvstændig og overbevisende måde.

7. En intern kreativeorienteret prøve i **Computerspil ved Det Danske Akademi for Digital, Interaktiv Underholdning (DADIU)(Computer Games at the National Academy of Digital Interactive Entertainment)(DADIU))**. 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. Rapporten skal udarbejdes individuelt og være på mindst 10 sider og må højst være på 15 sider; derudover vedlægges den færdige computerspilsproduktion. Ved eksamen gives et oplæg på mindst 5 minutter, der forholder rapportens refleksioner til det færdige computerspil, der er udarbejdet på DADIU. Normeret prøvetid 30 min.

Bedømmelsesform: en karakter efter 7-trinsskalaen. De tre dele (spil, rapport, den mundtlige præstation) vægtes ligeligt. Omfang 25 ECTS-points.

Prøven skal i forhold til de i § 17 angivne kompetencemål dokumentere, at den studerende er velfunderet med hensyn til:

Intellektuelle/faglige kompetencer:

- HCI i computerspil, design 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
- dybtgående viden om spilindustriens arbejdsprocesser og produktionsformer
- udbygget indsigt i andre kompetence- og faggrupperes fagsprog og centrale faglige problemstillinger forankret i computerspilkreation

Praktiske kompetencer:

- teknologisk set-up og spilplatformsformater
- interaktionsdesign, visuelt design, auditivt design

- at indgå i et teamwork af forskellige spilkompetencer omkring en konkret flerfaglig udvikling af en spilproduktion igennem en hel kreationscyklus
- kommunikation om faglige problemstillinger med andre faggrupper
- fremstilling, test og præsentation af computerspil

Den studerende kan vælge at fokusere rapporten på den funktion han har varetaget på DADIU.

Ved bedømmelsen af prøvepræstationen vil der med henblik på opnåelsen af karakteren 12 blive lagt vægt på, at den studerende indløser ovenstående krav på en fyldestgørende, selvstændig og overbevisende måde.

Ved afslutningen af 10. semester afholdes følgende prøve:

8. En ekstern kombineret mundtlig og skriftlig prøve i: **Kandidatspeciale (Master's Thesis)**.

Prøven tager udgangspunkt i et af én eller flere studerende udarbejdet speciale (plus evt. koncept eller design). Specialet skal være på mindst 35 og må højst være på 70 sider pr. studerende, højst 80 sider ved individuelt udarbejdede specialer. Der udarbejdes et resumé på engelsk på mindst 1 og højst 2 sider. Prøveform: b. Normeret prøvetid: 45 min. Bedømmelsesform: en karakter efter 7-trinsskalaen. Specialet og den mundtlige præstation vægtes med henholdsvis 2/3 og 1/3. Omfang 30 ECTS-points.

Prøven skal i forhold til de i § 21 angivne kompetencemål dokumentere, at den studerende:

- er velfunderet i og kritisk kan reflektere over fagområdet teorier, metoder og videnskabsteori samt anvendelsen heraf ift. den givne problemstilling
- selvstændigt og systematisk kan søge viden og udvælge og redegøre for teorier og metoder inden for uddannelsens fagområde kan planlægge og gennemføre udforskningen af specialets særlige problemstilling gennem anvendelse af relevante teorier og videnskabelige metoder
- kan argumentere for tilvalg og fravalg med hensyn til de anvendte teorier og metoders såvel som det empiriske materiale eller de designmæssige tilgangsvinklers relevans ift. belysning af specialets særlige problemstilling
- kan strukturere og formidle den viden, der er produceret gennem specialearbejdet til en akademisk offentlighed og/eller en bredere kreds

Ved bedømmelsen af prøvepræstationen vil der med henblik på opnåelsen af karakteren 12 blive lagt vægt på, at den studerende indløser ovenstående krav på en fyldestgørende, selvstændig og overbevisende måde.

§ 24 Prøver i valgfag

Ved afslutningen af 7. semester:

9. En intern skriftlig prøve i: **Interaktive, digitale medier i læringsmæssige og organisatoriske sammenhænge (Interactive, digital media in learning and organizations)**. Prøven har form af fri skriftlig opgave inden for fagområdet. Emnet for opgaven aftales på forhånd mellem den studerende og eksaminator. Opgavebesvarelsen må højst være på 20 sider og udarbejdes individuelt. Bedømmelsesform: bestået/ikke bestået. Opgavebesvarelsen bedømmes af eksaminator; besvarelser, som eksaminator vurderer til under bestågrænsen, bedømmes tillige af en censor. Omfang: 10 ECTS-points. Opgaven kan afløses ved regelmæssig, aktiv deltagelse i kursusundervisningen inden for området. Ved aktiv deltagelse forstås, at den studerende indgår med mundtlige faglige oplæg eller på anden vis som aktør i kursusforløbet. Ved regelmæssig deltagelse forstås mindst 80 % deltagelse.

Prøven skal i forhold til de i § 9 angivne kompetencemål dokumentere, at den studerende:

- er velfunderet inden for læringsteori, organisationsteori og teorier om organisatorisk forandring samt teorier om oplevelsesbaseret læring
- kan analysere, vurdere og forholde sig kritisk til interaktive, digitale medier i læringsmæssige og organisatoriske sammenhænge
- kan anvende interaktive, digitale medier til at udforme kreative, oplevelsesbaserede løsninger til understøttelse af læring og organisatorisk forandring

Ved afslutningen af 8 semester:

10. En intern skriftlig prøve i: **Musik og lydproduktion (Music and audio design)**. Prøven har form af fri skriftlig opgave plus praktisk produktion inden for fagområdet. Emnet for opgaven aftales på forhånd mellem den studerende og eksaminator. Opgavebesvarelsen må højst være på 10 sider plus praktisk produktion og udarbejdes individuelt. Bedømmelsesform: bestået/ikke bestået. Opgavebesvarelsen bedømmes af eksaminator; besvarelser, som eksaminator vurderer til under bestågrænsen, bedømmes tillige af en censor. Omfang: 5 ECTS-points. Opgaven kan afløses ved regelmæssig, aktiv deltagelse i kursusundervisningen inden for området. Definitionen på 'regelmæssig, aktiv deltagelse' fastsættes af studienævnet forud for kursets afholdelse.

Prøven skal i forhold til de i § 12 angivne kompetencemål dokumentere, at den studerende:

- er fortrolig med viden om grundlæggende principper for lydstudiearbejde, om valg og brug af hardware og software til lydproduktion og om forskellige lydeffekter og sammenhænge mellem lyd og billede
- har kendskab til valg og udvikling af konkrete musikalske udtryksformer vha. givne teknologier
- har kendskab til indspilning, bearbejdning, manipulation og post-produktion af musik og lyd
- er fortrolig med lokalisering, brug, tilretning og omdannelse af eksisterende fonogrammatisk materialer

Ved afslutningen af 8. semester:

11. En intern mundtlig prøve i: **Produktionstilrettelæggelse I (Media production management I)**. Prøven tager udgangspunkt i en af én eller flere studerende udarbejdet rapport på højst 10 sider pr. studerende i projektgruppen, højst 15 sider ved individuelt udarbejdede rapporter. Rapporten skal omhandle tilrettelæggelsen af en audiovisuel produktion og herunder design med henblik på præsentation af idé og design. Prøveform: b. Normeret prøvetid: 30 min. Bedømmelsesform: bestået/ikke bestået. Produktionen og den mundtlige præstation vægtes ligeligt. Omfang: 5 ECTS-point.

Prøven skal i forhold til de i § 13 angivne kompetencemål demonstrere, at den studerende har:

- Overblik over medieproducerens professionelle funktioner
- Teoretisk viden om kreativitet og koncepttænkning
- Viden om opbygning af medievirksomheder
- Målgruppeanalysens metodik

Ved afslutningen af 8. semester:

12. En intern mundtlig prøve i: **Produktionstilrettelæggelse II (Media production management II)**. Prøven tager udgangspunkt i en af minimum 2 studerende udarbejdet medieproduktion af højst 3 minutters varighed produceret med henblik på målgruppe og medieplatform, som de studerende skal være i stand til at reflektere over ved mundtlig eksamen. Produktionen og den mundtlige præsentation vægtes ligeligt. Prøveform: b. Normeret prøvetid: 30 min. Bedømmelsesform: en karakter efter 7-trinsskalaen. Rapporten og den mundtlige præstation vægtes ligeligt. Omfang: 5 ECTS-point

Prøven skal i forhold til de i § 14 angivne kompetencemål demonstrere, at den studerende har:

- Overblik over medieproducerens professionelle funktioner
- Indsigt i ophavsret, mediejuara, og økonomistyring af medieproduktioner
- Viden om distribution og lancering
- Formidling af medieprodukter

Ved bedømmelsen af prøvepræstationen vil der med henblik på opnåelsen af karakteren 12 blive lagt vægt på, at den studerende indløser ovenstående krav på en fyldestgørende, selvstændig og overbevisende måde.

Ved afslutningen af 9. semester:

13. En intern mundtlig prøve i: **Innovation, iværksætteri og entrepreneurship (Innovation and Entrepreneurship)**. Prøven tager udgangspunkt i en af den studerende udarbejdet forretningsplan. Forretningsplanen må højst være på 10 sider og udarbejdes individuelt. Prøveform: a. Prøvetid: 30 min. Bedømmelsesform: bestået/ikke bestået. Forretningsplanen indgår kun indirekte i bedømmelsen. Omfang: 5 ECTS-points.

Prøven skal i forhold til de i § 18 angivne kompetencemål dokumentere, at den studerende:

- er i stand til at arbejde med innovation og idéudvikling
- er i besiddelse af grundlæggende viden om vilkår vedr. virksomhedsetablering: markedsforhold, økonomi/finansiering, markedsføring
- kan kortlægge og godtgøre om en idé i lyset af markedsforhold er bæredygtig for iværksættelse af egen virksomhed
- kan udarbejde en forretningsplan

Ved afslutningen af 9. semester:

14. En intern skriftlig prøve i: **Teori og undersøgelsesdesign inden for kommunikation (Theory and Research Design in Communication)**. Prøven har form af fri skriftlig opgave inden for fagområdet. Emnet for opgaven aftales på forhånd mellem den studerende og eksaminator. Opgavebesvarelsen må højst være på 10 sider og udarbejdes individuelt. Bedømmelsesform: bestået/ikke bestået. Opgavebesvarelsen bedømmes af eksaminator; besvarelser, som eksaminator vurderer til under bestågrænsen, bedømmes tillige af en censor. Omfang: 5 ECTS-points. Opgaven kan afløses ved regelmæssig, aktiv deltagelse i kursusundervisningen inden for området. Definitionen på 'regelmæssig, aktiv deltagelse' fastsættes af studienævnet forud for kursets afholdelse.

Prøven skal i forhold til de i § 19 angivne kompetencemål dokumentere, at den studerende:

- kan vurdere og reflektere over valg af teori og metode i forhold til konkrete genstandsfelter, problemstillinger og undersøgelsesområder
- kan reflektere over videnskabsteoretiske og etiske problemstillinger ift. interaktive digitale medier
- selvstændigt kan afgrænse og designe en undersøgelses- og forskningsopgave
- kan overskue og vurdere de teoretiske, metodiske og empiriske implikationer og kompetencemæssige forudsætninger ifm. større akademiske undersøgelsesopgaver

Ved afslutningen af 9. semester:

15. En intern mundtlig prøve i: **Medieplatformsteknologier og nye medier (Media technologies and new media)**. Prøven tager udgangspunkt i en af én eller flere studerende udarbejdet medieproduktion af en varighed på højst 5 minutter. Normeret prøvetid: 30 min. Bedømmelsesform: en karakter efter 7-trinsskalaen. Medieproduktionen og den mundtlige præstation vægtes ligeligt. Omfang: 5 ECTS-point.

Eksaminationen skal i forhold til de i § 20, stk. 3, angivne kompetencemål demonstrere, at den studerende har:

- Praktiske færdigheder i tilrettelæggelse, design, produktion og distribution af en medieproduktion rettet mod nye medier
- Refleksion over metoder i forhold til produktions og distributionsforhold
- Indsigt i forholdet mellem medieproduktionen og dens intenderede målgruppe

Ved bedømmelsen af prøvepræstationen vil der med henblik på opnåelsen af karakteren 12 blive lagt vægt på, at den studerende indløser ovenstående krav på en fyldestgørende, selvstændig og overbevisende måde.

§ 25 Oversigt over obligatoriske prøver

Nr.	Semester	Navn	Intern B/ib	Intern 7-trins-skala	Ekstern B/ib	Ekstern 7-trins-skala
1	7. sem.	Interaktiv dramaturgi og oplevelsesorienteret design				15 ECTS
2	7. sem	Feltstudier og branchekendskab	5 ECTS			
3	8. sem.	Metoder i undersøgelser og design af interaktive digitale medier		20 ECTS		
4	8. sem.	Projektledelse og projektstyring	5 ECTS			
5	9. sem.	Interaktive Digitale medier i praksis (valgmulighed a)		25 ECTS		
6	9. sem.	Selvstuderet emne (valgmulighed b)		25 ECTS		

7	9. sem.	Computerspil (valgmulighed c)		25 ECT		
8	10. sem.	Kandidatspeciale				30 ECTS

§ 26 Oversigt over prøver i valgfag

Nr.	Semester	Navn	Intern B/ib	Intern 7-trins-skala	Ekstern B/ib	Ekstern 7-trins-skala
9	7. sem.	Interaktive, digitale medier i læringsmæssige og organisatoriske sammenhænge	10 ECTS			
10	8. sem.	Musik og lydproduktion	5 ECTS			
11	8. sem.	Produktionstilrettelæggelse I	5 ECTS			
12	8. sem.	Produktionstilrettelæggelse II		5 ECTS		
13	9. sem.	Innovation, iværksætteri og entrepreneurship	5 ECTS			
14	9. sem.	Teori og undersøgelsesdesign inden for kommunikation	5 ECTS			
15	9. sem.	Medieplatformsteknologier og nye medier		5 ECTS		

§ 27 Omprøve

Vedrørende omprøvemuligheder uden for de ordinære eksamensterminer henvises til den til enhver tid gældende eksamensordning.

KAPITEL 5 ANDRE BESTEMMELSER

§ 28 Dispensation

Studienævnet for Humanistisk Informatik kan, når det er begrundet i usædvanlige forhold, dispensere fra de regler i studieordningen, der alene er fastsat af universitetet.

§ 29 Uddybende information

Studienævnet offentliggør og vedligeholder på sin hjemmeside mere udførlige oplysninger om uddannelsen, herunder eksamen.

§ 30 Ikrafttrædelse

Studieordningen er indstillet af Studienævnet for Humanistisk Informatik og godkendt af dekanen. Der er foretaget korrektioner på baggrund af ændring af studieordningen, som vedrører tilføjelse af valgfaget 'Produktionstilrettelæggelse II'. Ændringerne vedrører studieordningens §§ 6, 15, 16, 26 stk. 12, 13 og §23 stk.7 og §28.

Der er yderligere foretaget ændringer på baggrund af DADIU-samarbejdet. Disse ændringer omfatter, at moduler og prøver i Introduktion til Computerspil, Spilproduktion 1 og Spilproduktion 2 erstattes af modulet og prøven i Computerspil ved Det Danske Akademi for Digital, interaktiv underholdning (DADIU). Denne prøve føjes til 9. semester.

Studieordningen har virkning fra den 1. september 2007 og gælder for alle studerende, der påbegynder kandidatstudiet på denne dato eller senere.

Stk. 2

Studerende, der har påbegyndt cand.it.-uddannelsen i Informationsteknologi, Multimedier, eller cand.mag.-uddannelsen i Multimedier inden den 1. september 2007, forbliver på ældre studieordninger, idet der dog pr. 1. september 2007 gælder følgende ændringer for disse studerende:

- 13-karakterskalaen erstattes af 7-trins-skalaen
- gruppeeksamener ophører og erstattes af individuelle eksamener, således at reglerne i denne studieordnings § 21, stk. 3, finder anvendelse på alle projekter, specialer o.lign. under samtlige studieordninger.
- kandidatspecialebestemmelserne følger nærværende studieordning med hensyn til sidetal, eksaminationsform, eksaminationstid og vægtning mellem skriftlig og mundtlig præstation. Således udarbejdes der ikke skriftlige specialeudtalelser.

Endelig skal kandidatuddannelsen for studerende, der går på ældre studieordninger, være afsluttet senest den 31. august 2009, med mindre andet er gældende og anført i den pågældende studieordning.