

**STUDIEORDNING FOR
KANDIDATUDDANNELSEN I INTERAKTIVE
DIGITALE MEDIER**

**DET HUMANISTISKE FAKULTET
AALBORG UNIVERSITET**

SEPTEMBER 2015

Indholdsfortegnelse

KAPITEL 1 INDLEDENDE BESTEMMELSER.....	3
§ 1 Bekendtgørelsesgrundlag	3
§ 2 Fakultetstilhørsforhold.....	3
§ 3 Studienævntilhørsforhold.....	3
KAPITEL 2	3
MÅL, VARIGHED, STRUKTUR MV.....	3
§ 4 Uddannelsens formål	3
§ 5 Varighed, struktur mv.	5
§ 6 Adgangsbetingelser og forudsætninger.....	6
§ 7 Generelle prøvebestemmelser	6
KAPITEL 3	8
UDDANNELSENS TILRETTELÆGGELSE, INDHOLD OG PRØVER	8
§ 8 Uddannelsens tilrettelæggelse	8
§ 9 Modulet ”Agil konceptudvikling i et designforskningsperspektiv”.....	9
§ 10 Modulet ”Konceptudvikling af interaktive digitale medier” (projektmodul).....	10
§ 11 Modulet ”Digital narratologi” (studiefagsmodul)	11
§ 12 Modulet ”Valgfag A”	13
§ 13 Modulet ”Projektledelse og strategisk design” (projektmodul).....	13
§ 14 Modulet ”Undersøgelsesdesign til digitale medier” (studiefagsmodul)	15
§ 15 Modulet ”Valgfag B”	16
§ 16 Modulet ”Interaktive digitale medier i praksis” (projektmodul) valgmulighed 1 af 2.....	16
§ 17 Modulet ”Computerspil ved Det Danske Akademi for Digital Interaktiv Underholdning (DADIU)” (projektmodul) valgmulighed 2 af 2.....	18
§ 18 Modulet ”Forskningsmetodologi”(studiefagsmodul)	20
§ 19 Modulet ”Kandidatspeciale”	21
§ 20 Oversigt over kandidatuddannelsens prøver med ECTS-normering:.....	23
§ 21 Oversigt over prøver i valgfag	24
§ 22 Omprøve.....	24
KAPITEL 4	24
ØVRIGE BESTEMMELSER	24
§ 23 Dispensation	24
§ 24 Uddybende information	24
§ 25 Ikrafttrædelse	24

STUDIEORDNING FOR KANDIDATUDDANNELSEN I INFORMATIONSTEKNOLOGI, INTERAKTIVE DIGITALE MEDIER VED AALBORG UNIVERSITET, IT-VEST

I medfør af lov nr. 367 af 25. marts 2013 om universiteter (universitetsloven) fastsættes følgende studieordning for kandidatuddannelsen i informationsteknologi, interaktive digitale Medier ved Aalborg Universitet (herefter kandidatuddannelsen i interaktive digitale medier).

KAPITEL 1 INDLEDENDE BESTEMMELSER

§ 1 Bekendtgørelsesgrundlag

Kandidatuddannelsen i interaktive digitale medier er tilrettelagt i henhold til Uddannelsesministeriets bekendtgørelse nr. 1520 af 16. december 2013 med senere ændring (bek.nr. 674 af 16. juni 2014) om bachelor- og kandidatuddannelser ved universiteterne (uddannelsesbekendtgørelsen) og Uddannelsesministeriets bekendtgørelse nr. 670 af 19. juni 2014 om eksamen ved universitetsuddannelser (eksamensbekendtgørelsen). Der henvises i øvrigt til Uddannelsesministeriets bekendtgørelse nr. 250 af 15. marts 2007 om karakterskala og anden bedømmelse ved universiteterne (karakterbekendtgørelsen) og adgangsbekendtgørelserne.

§ 2 Fakultetstilhørsforhold

Kandidatuddannelsen i interaktive digitale medier ved Aalborg Universitet hører under Det Humanistiske Fakultet.

§ 3 Studienævnstilhørsforhold

Kandidatuddannelsen i interaktive digitale medier ved Aalborg Universitet hører under Studienævnet for Humanistisk Informatik.

KAPITEL 2 MÅL, VARIGHED, STRUKTUR MV.

§ 4 Uddannelsens formål

Kandidatuddannelsen i interaktive digitale medier ved Aalborg Universitet er en forskningsbaseret, eksperimentel heltidsuddannelse, som skal give den studerende grundlag for udøvelse af erhvervsfunktioner og kvalificere til optagelse på ph.d.-uddannelser.

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 medier. Uddannelsens genstandsfelt er interaktive digitale medier, deres teoretiske baggrund samt deres design, 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 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 og deres anvendelse i arbejde og i

fritid. Kandidatuddannelsen i 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 og strategisk design, produktion og produktionstilrettelæggelse, design af interaktive digitale medier, software-design, indholdsproduktion, konsulentydelse, undervisning og uddannelsesudvikling, analyse, rådgivning og evaluering, iværksætteri i forbindelse med egen virksomhed m.m.

Stk. 3

Gennem kandidatuddannelsen har den studerende mulighed for at profilere sin uddannelse ved valg af projekt- og specialeemner, deltagelse i valgfag og ved at deltage i modulet Computerspil ved Det Danske Akademi for Digital, Interaktiv Underholdning (DADIU). Trods muligheden for specialiseringer 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

Mål

Den studerende skal gennem kandidatuddannelsen i interaktive digitale medier opnå:

Viden om:

- videnskabelige metoder og praksis set i forhold til æstetisk teori og digital æstetik på højeste internationale niveau
- perception, kognition, reception i forhold til nye medier
- designteori, strategisk design, interaktionsdesign og digital design
- undersøgelsesdesign i forhold til interaktive digitale medier
- brugercentring, brugerdreven innovation, markedsdrevet innovation og designerdrevet innovation
- interaktive og/eller digitale genrer, teknologier, formater og platforme, herunder bl.a. computerspilteori og game design
- projektledelse og organisations- og virksomhedsforståelse
- test, analyse og design af kvaliteter som playability, usability og sociability
- fagrelateret videnskabsteori
- højeste internationale forskning inden for et eller flere felter indenfor fagområdet
- kompetencekrav mht. fagområdet i arbejdssammenhæng.

Stk. 5

Den studerende skal gennem kandidatuddannelsen i interaktive digitale medier opnå:

Færdigheder i:

- selvstændigt at designe, udvikle, planlægge og implementere digitale, interaktive medier og koncepter
- at arbejde kritisk, konstruktivt og kreativt med digitale koncepter og på baggrund heraf opstille nye analyse- og løsningsmodeller
- 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 identificere, bruge og vurdere værktøjer og metoder til design og produktion af interaktive digitale medier
- at beherske og tage ansvar for planlægning, organisering og ledelse af processer med henblik på realisering af interaktive, digitale medieløsninger.

Stk. 6

Den studerende skal gennem kandidatuddannelsen i interaktive digitale medier opnå:

Kompetencer til:

- selvstændigt, problemorienteret, systematisk og kritisk at vurdere og bearbejde videnskabelige teorier og metoder, herunder især teorier og metoder knyttet til medie- og kommunikationsforskning, design, interaktion, brugercentrering og perception og kognition
- på kommunikationsteoretisk, æstetisk og kulturteoretisk grundlag selvstændigt at igangsætte, gennemføre, beskrive, analysere og vurdere design af interaktive digitale medier
- på kommunikationsteoretisk, æstetisk og kulturteoretisk grundlag selvstændigt at beskrive, analysere og vurdere brug af interaktive digitale medier i både professionelle kontekster og i fritidssammenhænge
- at kunne formidle forskningsbaseret viden til forskellige faggrupper og erhvervsfunktioner, herunder både specialister og almenkyndige, om faglige og praktiske problemstillinger i relation til interaktive digitale medier
- at kunne styre arbejds- og udviklingssituationer, der er komplekse, uforudsigelige og forudsætter nye løsningsmodeller
- at kunne tage ansvar for og fortsætte egen kompetenceudvikling og selvstændigt opdatere sin viden inden for fagområdet
- at rådgive om og undervise i interaktive, digitale medieløsninger i virksomheder og organisationer.

§ 5 Varighed, struktur mv.

Kandidatuddannelsen i interaktive digitale medier varer 2 år, svarende til 120 ECTS-point.

Stk. 2

Kandidatuddannelsen løber over fire semestre (7.-10. semester). På 7. og 8. semester har den studerende mulighed for at tone sin uddannelse ved hjælp af valgfagsmoduler. 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 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.

Stk. 3

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.

§ 6 Adgangsbetingelser og forudsætninger

Adgangskravet til kandidatuddannelsen i interaktive digitale medier er en gennemført relevant bacheloruddannelse eller professionsbacheloruddannelse. En bacheloruddannelse eller professionsbacheloruddannelse defineres som relevant hvis det centrale fagområde giver kompetence inden for interaktive digitale medier (medier, medieteori, medieteknologi, informationssystemer, IKT, interaktionsteori, menneske-maskine interaktion, kommunikationsteori, kulturteori, organisationsteori, design, videnskabsteori) i et omfang svarende til mindst 45 ECTS-points.

En bacheloruddannelse i kommunikation og digitale medier med specialisering i interaktive digitale medier, Aalborg Universitet, giver ret til optag på kandidatuddannelsen i interaktive digitale medier.

Eksempler på andre bacheloruddannelser fra Aalborg Universitet, som kan give adgang til optag på kandidatuddannelsen i interaktive digitale medier er: bachelor i kommunikation og digitale medier med specialisering i kommunikation eller informationsvidenskab, bachelor i it, medialogi samt art and technology.

Eksempler på bacheloruddannelser fra andre universiteter, som kan give adgang til optag på kandidatuddannelsen i interaktive digitale medier: Informationsvidenskab og medievidenskab.

Eksempler på professionsbacheloruddannelser som kan give adgang til optag på kandidatuddannelsen i interaktive digitale medier: Professionsbachelor i e-konceptudvikling, professionsbachelor i web-udvikling.

Stk. 2

Ansøgere som ikke opfylder de anførte optagelseskrav 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.

For yderligere oplysninger, se www.uddannelsestjekker.dk

Stk. 3

Dele af uddannelsens pensum vil foreligge på engelsk, ligesom flere af uddannelsens kurser kan udbydes på engelsk, hvorfor fortrolighed med engelsk er en forudsætning for gennemførelse af uddannelsen.

§ 7 Generelle prøvebestemmelser

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

Projekter, emnestudier mv. kan udarbejdes i fællesskab af indtil 6 studerende.

Kandidatspecialer kan udarbejdes i fællesskab af indtil 3 studerende. Ved prøver i projekter, emnestudier mv. gælder normalt følgende prøveform:

En **projektprøve** med udgangspunkt i det skriftlige arbejde, hvad enten dette er udarbejdet individuelt eller i samarbejde med andre. Projektrapporten/der skriftlige arbejde betragtes som gruppens fælles ansvar. Projektrapporten udgør grundlaget for eksamination og bedømmelse, og der foretages en samlet bedømmelse af projektrapporten og den mundtlige præstation. Ved en mundtlig gruppe-prøve skal den enkelte studerende eksamineres på en sådan måde, at det sikres, at der foretages en individuel bedømmelse af den studerendes præstation, jf. eksamensbekendtgørelsen § 4, stk.2.

Prøven foregår som en samtale mellem den/de studerende, eksaminator og censor med udgangspunkt i projektrapporten.

For yderligere information vedr. gruppeprøver henvises til Det Humanistiske Fakultets hjemmeside.

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

Hvor intet andet er anført, er prøverne på dansk.

Stk. 7

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 ikke kan vurderes til ikke bestået alene på grund af en ringe sproglig præstation.

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 inklusiv ferie. Et årsværk er lig 60 ECTS-point.

Stk. 10

For at bestå uddannelsen skal alle prøver være bestået med mindst karakteren 02 eller bedømmelsen "Bestået". 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 beregningen indgår ikke prøver, som bedømmes med bestået/ikke bestået. Gennemsnittet anføres på eksamensbeviset med én decimal.

KAPITEL 3 **UDDANNELSENS TILRETTELÆGGELSE, INDHOLD OG PRØVER**

§ 8 Uddannelsens tilrettelæggelse

Uddannelsen er modulopbygget og tilrettelagt som et overvejende projektorganiseret, problembaseret studium bestående af obligatoriske projektmoduler, obligatoriske studiefagsmoduler og et obligatorisk speciale. Hertil kommer to valgfagsmoduler. Et modul er et fagelement eller en gruppe af fagelementer, der har som mål at give den studerende en helhed af faglige kvalifikationer inden for en nærmere fastsat tidsramme angivet i ECTS-point, og som afsluttes med en eller flere prøver inden for bestemte eksamensterminer, der er angivet og afgrænset i studieordningen.

Obligatoriske moduler, med visse valgmuligheder, jf. § 8, stk. 2 og 3

Agil konceptudvikling i et designforskningsperspektiv	7. sem.	5 ECTS
Konceptudvikling af interaktive digitale medier (projektmodul)	7. sem.	15 ECTS
Digital narratologi (studiefagsmodul)	7. sem.	5 ECTS
Projektledelse og strategisk design (projektmodul)	8. sem.	20 ECTS
Undersøgellesdesign til digitale medier (projektmodul)	8. sem.	5 ECTS
Interaktive digitale medier i praksis (projektmodul) valgmulighed 1 af 2	9. sem.	25 ECTS
Computerspil ved Det Danske Akademi for Digital, Interaktiv Underholdning (DADIU) (projektmodul) valgmulighed 2 af 2	9. sem.	25 ECTS
Forskningsmetodologi (projektmodul)	9. sem.	5 ECTS
Kandidatspeciale	10. sem.	30 ECTS

Valgfrie moduler, hvoraf den studerende skal vælge et på 7. semester og et på 8. semester *

Valgfag A	7. sem.	5 ECTS
Valgfag B	8. sem.	5 ECTS

* Den studerende kan vælge et valgfag udbudt af Studienævnet for Humanistisk Informatik (se bilag Valgfagsmoduler for kandidatuddannelserne under studienævnet for Humanistisk Informatik) eller søge studienævnet om tilladelse til at erstatte et af eller begge valgfrie fag med valgfag udbudt af andre studienævn ved Aalborg Universitet eller andre universiteter. Valgfag/valgfrie moduler skal under alle omstændigheder tilsammen udgøre 10 ECTS-point De angivne valgfrie moduler oprettes efter studienævnsbeslutning. Det betyder at ikke alle valgfagsmoduler oprettes hvert år.

Stk. 2

Uddannelsens 7. semester er forankret i et 5 ECTS-point modul i "Agil konceptudvikling i et designforskningsperspektiv", et 15 ECTS-point projektmodul i "Konceptudvikling af interaktive digitale medier", et 5 ECTS-point studiefagsmodul "Digital narratologi" og et 5 ECTS-point valgfagsmodul.

Stk. 3

Uddannelsens 8. semester udgøres af et 20 ECTS-point projektmodul i "Projektledelse og strategisk design", et 5 ECTS-point studiefagsmodul "Undersøgellesdesign til digitale medier" og et valgfagsmodul på 5 ECTS-point.

Stk. 4

Uddannelsens 9. semester indeholder valgmulighed mellem et 25 ECTS-point projektmodul i "Interaktive digitale medier i praksis " eller et 25 ECTS-point projektmodul i "Computerspil ved Det Danske Akademi for Digital, Interaktiv Underholdning (DADIU)", og hertil kommer et 5 ECTS-point studiefagsmodul i "Forskningsmetodologi".

Stk. 5

Uddannelsens 10. semester indeholder, under vejledning af den studerende, udarbejdelsen af et kandidatspeciale indenfor uddannelsens faglige område.

§ 9 Modulet "Agil konceptudvikling i et designforskningsperspektiv"

Modulets placering: 7. semester.

Modulets omfang: 5 ECTS-point.

Modulet introducerer de studerende til i professionelt refleksivt arbejde at identificere problematikker i praksis. Gennem en iterativ og løsningsorienteret proces bearbejdes og udfordres initierende forståelser med henblik på at identificere løsningsrum og konceptuelle løsninger. Der er således tale om at udfordre forståelsen af verden 'som den er' for at kunne forestille sig verdenen 'som den kunne blive'.

Den studerende skal gennem modulet opnå:

Viden om:

- agile undersøgelses- og syntesemetoder
- brugercentrerede innovative fremstillingsprocesser
- digitale design redskaber og metoder til konceptudvikling
- innovation, professionel praksis og tværfaglige samarbejdsformater

Færdigheder i:

- at observere og analysere praksisproblematikker
- at syntetisere og konceptualisere med digitale medier
- at kunne arbejde problemorienteret i tværfaglige sammenhæng

Kompetencer til:

- at forholde sig kritisk, agilt og refleksivt til fagområdet gennem undersøgelse, analyse og syntese
- at forstå og reformulere praksisproblematikker og belyse potentielle løsningsrum
- at indgå i flerfagligt samarbejde om formulering af videnskabelige problemstillinger med udgangspunkt i praksis

Modulet afsluttes på 7. semester med

Prøve 1

En intern skriftlig prøve i "**Agil konceptudvikling i et designforskningsperspektiv**" (**Agile concept development in a design research perspective**). Prøven har form af en bunden 7-dages hjemmeopgave. Der gives bedømmelsen bestået/ikke bestået. Den skriftlige besvarelse

skal demonstrere de læringsmål, som er angivet ovenfor. Prøven kan afløses ved tilfredsstillende aktiv deltagelse i kursusundervisningen, hvilket indebærer indløsning af samtlige opgaver, som stilles i løbet af kurset samt mindst 80% tilstedeværelse.

§ 10 Modulet ”Konceptudvikling af interaktive digitale medier” (projektmodul)

Modulets placering: 7. semester.
Modulets omfang: 15 ECTS-point.

Modulet introducerer de studerende til en konstruerende arbejdsform inden for konceptudviklingen af interaktive digitale medier. Dette indbefatter lokaliseringen af et problemfelt og undersøgelser, som udfolder og kortlægger problemet. Projektet skal være løsningsorienteret, således at der skabes et konceptuelt design. Med en teoretisk og metodisk fundering inden for design får de studerende mulighed for at forholde sig til både de kulturelle, kognitive, psykologiske og teknologiske forudsætninger for konceptudvikling af interaktive digitale medier.

I tilknytning til modulet udbydes undervisning inden for følgende områder:

- forståelsesrammer vedrørende interaktive digitale medier
- usability og user experience
- konceptudvikling og prototype-design i forbindelse med interaktive digitale medier
- fagspecifik videnskabsteori.

I tilknytning til det problemorienterede projektarbejde tilbydes faglig vejledning.

Mål

Den studerende skal gennem modulet opnå:

Viden om:

- interaktive digitale medier med fokus på interaktivitet, usability og user experience med et særligt fokus på brugerens rolle i interaktionen, baseret på højeste internationale forskning inden for modulets område
- informations- og medievidenskabelige problemstillinger
- fagspecifik videnskabsteori i en kontekst af generel videnskabsteori
- teoretiske og analytiske aspekter i digitale medier og medieteknologier, samt disses potentiale i en designkontekst
- designteorier og metoder.

Færdigheder i:

- selvstændigt og systematisk at kunne analysere, udvikle og argumentere for mediets potentiale
- at kunne afdække, udfolde og kritisk vurdere komplekse designproblemer og på baggrund heraf opstille nye analyse- og løsningsmodeller
- at kunne omdanne ideer til koncepter i en iterativ proces, samt forholde sig til processens betydning for designkonceptet
- at kunne opstille, foreslå og igangsætte metoder til validering af konceptet gennem testdesigns, prototyper eller visualiseringer

- at kunne redegøre for usability- og user experience-aspekter i forhold til udvalgte dele af konceptet.

Kompetencer til:

- at kunne forholde sig reflekterede til forudsætninger for designet af interaktive digitale medier
- kritisk og selvstændigt at kunne udvælge og reflektere over metoder til udfoldelse af mediets potentiale
- at kunne forholde sig analytisk og kritisk til mediers potentiale, og forholde sig innovativt til medier under udvikling
- at kunne styre arbejds- og udviklingssituationer, der er komplekse, uforudsigelige og forudsætter nye løsningsmodeller
- videnskabsteoretiske refleksioner som angår modulets processer og produkter.

Modulet afsluttes på 7. semester med:

Prøve 2

En ekstern mundtlig prøve i: "**Konceptudvikling af interaktive digitale medier**" (**Concept Development of Interactive Digital Media**).

Prøven foregår som en samtale mellem den/de studerende, eksaminator og censor med udgangspunkt i det skriftlige arbejde, hvad enten dette er udarbejdet individuelt eller i samarbejde med andre. Projekt rapporten/det skriftlige arbejde betragtes som gruppens fælles ansvar. Projekt rapporten udgør grundlaget for eksamination og bedømmelse, og der foretages en samlet bedømmelse af projekt rapporten og den mundtlige præstation.

Litteraturgrundlag: 1500 standardsider vejledergodkendt, selvvalgt litteratur i tilknytning til projektet.

Sidetæl: Projekt rapporten skal minimum være på 15 sider og maximum 20 sider pr. studerende (dog maximum 30 sider ved individuel studerende)

Normeret prøvetid: Prøvetiden er normeret til 20 minutter pr. studerende og 10 minutter pr. gruppe til votering og karaktergivning, dog højst i alt to timer ved store grupper, 30 minutter i alt ved individuelle prøver.

Bedømmelsesform: En karakter efter 7-trinsskalaen.

Ved en mundtlig gruppe-prøve skal den enkelte studerende eksamineres på en sådan måde, at det sikres, at der foretages en individuel bedømmelse.

Omfang: 15 ECTS-Point

Projekt rapporten og den mundtlige samtale skal demonstrere, at den studerendes opfylder de faglige mål beskrevet ovenfor.

Ved bedømmelsen af prøvepræstationen vil der med henblik på opnåelse af karakteren 12 blive lagt vægt på, at den studerende indløser ovenstående læringsmål på en fyldestgørende måde med ingen eller få uvæsentlige mangler.

§ 11 Modulet "Digital narratologi" (studiefagsmodul)

Modulets placering: 7. semester.

Modulets omfang: 5 ECTS-point.

I modulet lærer de studerende at analysere, vurdere og udvikle interaktive digitale mediers dramaturgi, æstetik, retorik og narratologi. De tilegner sig viden om den rolle som æstetiske, retoriske og narrative virkemidler har i forhold til brugerens aktive aflæsning af medierne. Modulets fagområde anskues i et både ludisk og epistemologisk lys, og modulet giver de studerende viden om ludologiske anvendelsesformer for interaktive digitale medier.

I tilknytning til modulet udbydes undervisning inden for følgende områder:

- det digitale tekstbegreb og digitale genreformater
- hypertextuel og interaktiv narratologi
- ludologi og digital underholdning
- læring og digital videnspredning
- brug og betydning af interaktive digitale medier.

Mål

Den studerende skal gennem modulet opnå:

Viden om:

- digital narratologi og interaktiv dramaturgi
- digitale, interaktive genreformater
- digital æstetik som på udvalgte områder er baseret på højeste internationale forskning
- interaktive montageformer og deres elementer
- ludologiske teorier, reception og oplevelse
- gamification
- legens kulturhistorie
- spilgenrer.

Færdigheder i:

- at kunne analysere digitale, interaktive medieprodukter i relation til narratologi
- selvstændigt at kunne vurdere af digitale, interaktive teksters kvalitet i forhold til deres brug
- at kunne identificere, typificere og kvalificere interaktive mediesystemer
- at tilrettelægge anvendelse af og bedømme anvendelse af ludologi i forskellige former for interaktive digitale medier

Kompetencer til:

- formidling af analyse og vurdering af digitale, interaktive tekster
- omsætning af analytiske færdigheder til selvstændigt at igangsætte design af digitale, interaktive medier
- at indreflektere ludologiske mekanismer i forskellige former for interaktive digitale medier.

Modulet afsluttes på 7. semester med:

Prøve 3

En individuel, intern skriftlig prøve i "**Digital narratologi**" (**Digital Narratology**).

Prøven har form af en bunden 3-dages hjemmeopgave, hvor den studerende på baggrund af modulet besvarer det eller de udleverede spørgsmål og opgaver inden for modulets fagområde.

Den skriftlige del af opgavebesvarelsen må højst være på 10 sider og udarbejdes individuelt. I opgavebesvarelsen skal der indgå en interaktiv og multimodal digital produktion, der kan være udarbejdet i en gruppe.

Bedømmelsesform: En karakter efter 7-trinsskalaen.

Omfang: 5 ECTS-point.

Den skriftlige hjemmeopgave og produktionen skal demonstrere, at den studerende opfylder målbeskrivelserne for modulet.

Ved bedømmelsen af prøvepræstationen vil der med henblik på opnåelse af karakteren 12 blive lagt vægt på, at den studerende indløser ovenstående læringsmål på en fyldestgørende måde med ingen eller få uvæsentlige mangler.

§ 12 Modulet "Valgfag A"

(Se bilaget "Valgfagsmoduler for kandidatuddannelser under studienævnet for Humanistisk Informatik").

§ 13 Modulet "Projektledelse og strategisk design" (projektmodul)

Modulets placering: 8. semester.

Modulets omfang: 20 ECTS-point.

Modulet giver de studerende generel viden om strategisk design og projektledelse, og det giver dem mulighed for at tilegne sig kompetencer til på metodisk vis at gennemføre et projekt af strategisk og realiserbar karakter. Endvidere indgår formidlingen af digitale designprojekter. De studerende lærer at analysere, vurdere og udvikle formidling af resultatet af interaktive digitale designprojekter i relation til modtager, formål, kontekst og proces. Der skal ske en formidling af projektets resultater til ikke-fagfæller. Fagspecifik videnskabsteori omkranser modulets arbejde.

I tilknytning til modulet udbydes undervisning inden for følgende områder:

- projektledelse og projektstyring inden for interaktive digitale medieprojekter
- strategisk design, med henblik på integration af menneskelige værdier, teknologier, organisationer og forretningsmodeller
- kreative processer og innovationsformer
- fagspecifik videnskabsteori
- formidling af digitalt design.

I tilknytning til det problemorienterede projektarbejde tilbydes faglig vejledning.

Mål

Den studerende skal gennem modulet opnå:

Viden om:

- teorier og metoder indenfor projektledelse, projektstyring og strategisk design, herunder specielt ledelse og styring af digitale medieprojekter og innovative processer baseret på højeste internationale forskning
- strategisk design, forstået som kombinationen af teknologiske, værdimæssige, forretningsmæssige og organisatoriske aspekter
- fagspecifik videnskabsteori i en kontekst af generel videnskabsteori og forståelse af på et videnskabeligt grundlag at kunne reflektere over modulets faglige områder og kunne identificere videnskabelige problemstillinger
- dokumentation og specifikationstyper
- formidling i designprocessen.

Færdigheder i:

- at anvende af teorier, metoder og teknikker indenfor projektledelse
- at kunne analysere og anvende strategiske designopgaver og på baggrund heraf opstille nye analyse- og løsningsmodeller
- udarbejdelse af formidlingsmateriale til kommunikation af digitalt design
- analyse, vurdering, udvikling og arbejde med formidling af interaktive digitale produkter i relation til modtager, formål, kontekst og proces.

Kompetencer til:

- at lede og formgive de processuelle sider af digitale medieprojekter samt opretholde et sideløbende fokus på brugere og aftagere
- at reflektere videnskabsteoretiske om modulets processer og designprodukter
- udarbejdelse af professionelt og adækvat formidlingsmateriale i forhold til aktuell designløsning, modtagergruppe og procesforløb
- at fremlægge og argumentere for digitalt design; bl.a. med udgangspunkt i udarbejdet formidlingsmateriale.

Modulet afsluttes på 8. semester med:

Prøve 4

En ekstern, mundtlig prøve i "**Projektledelse og strategisk design**" (**Project Management and Strategic Design**).

Prøven foregår som en samtale mellem den/de studerende, eksaminator og censor med udgangspunkt i det skriftlige arbejde, hvad enten dette er udarbejdet individuelt eller i samarbejde med andre. Projektrapporten/det skriftlige arbejde betragtes som gruppens fælles ansvar. Projektrapporten udgør grundlaget for eksamination og bedømmelse, og der foretages en samlet bedømmelse af projektrapporten og den mundtlige præstation.

Litteraturgrundlag: 2000 standardsider vejledergodkendt, selvvalgt litteratur i tilknytning til projektet.

Sidetæl: Projektrapporten skal minimum være på 15 sider og maximum 20 sider pr. studerende (dog maximum 30 sider ved individuel studerende)

Normeret prøvetid: Prøvetiden er normeret til 20 minutter pr. studerende og 10 minutter pr. gruppe til votering og karaktergivning, dog højst i alt to timer ved store grupper, 30 minutter i alt ved individuelle prøver.

Bedømmelsesform: En karakter efter 7-trinsskalaen.

Ved en mundtlig gruppe-prøve skal den enkelte studerende eksamineres på en sådan måde, at det sikres, at der foretages en individuel bedømmelse.

Omfang: 20 ECTS-Point

Projektrapporten og den mundtlige samtale skal demonstrere, at den studerendes opfylder de faglige mål beskrevet ovenfor.

Ved bedømmelsen af prøvepræstationen vil der med henblik på opnåelse af karakteren 12 blive lagt vægt på, at den studerende indløser ovenstående læringsmål på en fyldestgørende måde med ingen eller få uvæsentlige mangler.

§ 14 Modulet "Undersøgellesdesign til digitale medier" (studiefagsmodul)

Modulets placering: 8. semester.

Modulets omfang: 5 ECTS-point.

I modulet lærer de studerende at analysere, vurdere, udvikle, planlægge og afvikle undersøgelsesforløb, samt afrapportere og indarbejde undersøgelsesresultater i arbejdet med design af interaktive digitale produkter i relation til modtager, formål, kontekst og proces. Der lægges vægt på både kvalitativt og kvantitativt undersøgelsesdesign, såvel som anvendelse af både fysiske og digitale værktøjer til at gennemføre undersøgelsen.

I tilknytning til modulet udbydes undervisning inden for følgende områder:

- undersøgelsesmetoder og -teknikker
- feltundersøgelser, laboratorie-baserede undersøgelser og mixed methods
- analyse af undersøgelsesresultater samt afrapportering
- anvendelse af undersøgelsesresultater.

Mål

Den studerende skal gennem modulet opnå:

Viden om:

- metoder til undersøgelse og informering af designet af interaktive digitale medier
- forholdet mellem kvalitative og kvantitative datakilder
- omsætning af undersøgelsesresultater til designprodukter og/eller designevalueringer
- dokumentation af undersøgelsesresultater
- praktiske, økonomiske og kontekstuelle faktorer i udarbejdelsen af undersøgelsesdesigns.

Færdigheder i:

- selvstændigt at udvælge relevante undersøgelsesmetoder og teknikker og kunne vurdere og vælge blandt videnskabelige teorier, metoder, redskaber og generelle færdigheder og på baggrund heraf opstille nye analyse- og løsningsmodeller
- at sammensætte og igangsætte undersøgelsesforløb med relevans for mål og genstandsfelt
- at opsamle, analysere og kommunikere undersøgelsesresultater.

Kompetencer til:

- selvstændigt at kunne afgrænse og udføre et undersøgelsesdesign, herunder at kunne vurdere hvad der er muligt at undersøge, og hvad der ikke er muligt at undersøge.

- at kunne overskue og vurdere konsekvenserne af forskellige komplekse teoretiske, metodiske og praktiske valg i forbindelse med et undersøgelsesdesign
- at kunne opsamle og håndtere indsamlet data med henblik på omsætning til designprodukt eller designevaluering
- selvstændigt kunne igangsætte og gennemføre fagligt og tværfagligt samarbejde og påtage sig et professionelt ansvar inden for modulets område.

Modulet afsluttes på 8. semester med:

Prøve 5

En individuel, intern skriftlig prøve i "**Undersøgelsesdesign til digitale medier**" (**Methods for Informing Digital Media Design**).

Prøven har form af en bunden 3-dages hjemmeopgave, hvor den studerende på baggrund af modulet besvarer det eller de udleverede spørgsmål og opgaver inden for modulets fagområde. Den skriftlige del af opgavebesvarelsen må højst være på 10 sider og udarbejdes individuelt. Prøven bedømmes af eksaminator; prøver, som bedømmes til ikke-bestået, bedømmes tillige af en censor. Der gives en skriftlig eller mundtlig udtalelse om opgaven - herunder om skriftlig formuleringsevne - til den studerende.

Bedømmelsesform: Bestået/ikke-bestået. Ved bedømmelsen af prøvepræstationen vil der med henblik på opnåelse af bedømmelsen bestået blive lagt vægt på, at den studerende indløser modulets mål på tilstrækkelig vis.

Omfang: De studieelementer, der ligger til grund for prøven, har en vægt på 5 ECTS.

Den skriftlige hjemmeopgave skal demonstrere, at den studerende opfylder målbeskrivelserne for modulet.

§ 15 Modulet "Valgfag B"

(Se bilaget "Valgfagsmoduler for kandidatuddannelser under studienævnet for Humanistisk Informatik").

§ 16 Modulet "Interaktive digitale medier i praksis" (projektmodul) valgmulighed 1 af 2

Modulets placering: 9. semester.

Modulets omfang: 25 ECTS-point.

Modulet omhandler digital mediedesigns praktiske virkelighed. I en ekstern virksomhed, organisation eller institution indgår den studerende i udarbejdelsen af et eller flere koncepter/produkter eller et delelement af et eller flere koncepter/produkter, der involverer digitale elementer på baggrund af analyser af behov og muligheder. Modulet består af et 3-4 måneders praksisorienteret forløb, hvor den studerende oparbejder en bevidsthed om og indsigt i den konkrete arbejdsvirkelighed, som uddannelsen er rettet mod. Arbejdsforløbet skal belyses teoretisk og metodisk ud fra kandidatuddannelsens samlede faglighed.

Som en del af det praksisorienterede forløb forudsættes det, at den studerende foretager et interview med virksomheden, organisationen eller institutionen hvori forløbet foregår. Interviewet skal belyse virksomhedens, organisationens eller institutionens behov for den studerendes viden, kompetencer og færdigheder. Interviewet er bilag til den studerendes skriftlige arbejde, men indgår i øvrigt heri i en behandlet, kort sammenfattet form.

Der kan i særlige tilfælde af studienævnet gives tilladelse til, at det praksisorienterede projekt ikke udarbejdes i en virksomhed eller organisation men på universitetet i forhold til en konstrueret virksomhedscase.

I tilknytning til modulet udbydes:

- en midtvejsevaluering midt i forløbet samt en slutevaluering efter praktikperioden
- et virtuelt læringsforløb gennem praktiksemesteret, som omhandler præsentationsteknikker, forhandlingsteknik, virksomhedskommunikation, mm.

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

Mål

Den studerende skal gennem modulet opnå:

Viden om:

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

Færdigheder i:

- at kommunikere, forhandle og samarbejde med relevante partnere i forhold til behovsvurdering, design, markedsføring, realisering m.m. af det under modulet udarbejdede digitale medieprodukt/koncept
- effektivt at præsentere ideer og projekter for partnere og interessenter
- at designe, implementere og evaluere digitale medieprodukter på videnskabeligt grundlag i samspil med specifikke partnere og interessenter
- at evaluere sit eget projekt, såvel som generelt at evaluere og konsekvensvurdere digitale medieprodukter i relation til en given virksomheds- og organisationskontekst.

Kompetencer til:

- at operationalisere og anvende uddannelsens teorier og metoder til at identificere, analysere og vurdere behov og muligheder for designet af digitale medieprodukter i mødet med en konkret praksiskontekst
- at redegøre for det udarbejdede design og for de teoretiske og metodiske overvejelser, der ligger til grund herfor samt generelt at evaluere og konsekvensvurdere design og implementering af digitale medieprodukter
- at inddrage, operationalisere, analysere og vurdere teorier omkring erhvervsrettet kommunikation og markedsføring i forhold til samarbejdspartnere
- at redegøre for det praksisorienterede forløb, herunder dets udgangspunkt, kontekst, processer og resultater
- at udføre projektledelse og projektstyring og gennemføre fagligt og tværfagligt samarbejde og påtage sig et professionelt ansvar
- at analysere og vurdere forretningspotentialer.

Modulet afsluttes på 9. semester med:

Prøve 6

En intern, mundtlig prøve i: "**Interaktive digitale medier i praksis**" (**Interactive Digital Media in Practice**).

Prøven foregår som en samtale mellem den/de studerende, eksaminator og censor med udgangspunkt i det skriftlige arbejde, hvad enten dette er udarbejdet individuelt eller i samarbejde med andre. Projektreporten/det skriftlige arbejde betragtes som gruppens fælles ansvar. Projektreporten udgør grundlaget for eksamination og bedømmelse, og der foretages en samlet bedømmelse af projektreporten og den mundtlige præstation.

Litteraturgrundlag: 2500 standardsider vejledergodkendt, selvvalgt litteratur i tilknytning til projektet.

Hvis der sammen med projektreporten afleveres et større eller flere mindre produkter, som den studerende har lavet eller leveret væsentlige bidrag til i løbet af praktikken reduceres litteraturforventningen med 50% - dvs til 1250 sider.

Sidetæl: Projektreporten skal minimum være på 15 sider og maximum 20 sider pr. studerende (dog maximum 30 sider ved individuel studerende)

Normeret prøvetid: Prøvetiden er normeret til 20 minutter pr. studerende og 10 minutter pr. gruppe til votering og karaktergivning, dog højst i alt to timer ved store grupper, 30 minutter i alt ved individuelle prøver.

Bedømmelsesform: En karakter efter 7-trinsskalaen.

Ved en mundtlig gruppe-prøve skal den enkelte studerende eksamineres på en sådan måde, at det sikres, at der foretages en individuel bedømmelse.

Omfang: 25 ECTS-Point

Projektreporten og den mundtlige samtale skal demonstrere, at den studerendes opfylder de faglige mål beskrevet ovenfor.

Ved bedømmelsen af prøvepræstationen vil der med henblik på opnåelse af karakteren 12 blive lagt vægt på, at den studerende indløser ovenstående læringsmål på en fyldestgørende måde med ingen eller få uvæsentlige mangler.

§ 17 Modulet "Computerspil ved Det Danske Akademi for Digital Interaktiv Underholdning (DADIU)" (projektmodul) valgmulighed 2 af 2

Modulets placering: 9. semester.

Modulets omfang: 25 ECTS-point.

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

I tilknytning til modulet udbydes undervisning inden for følgende områder:

- teoretiske, metodiske, teknologiske og organisatoriske kurser om computerspil
- spilcreationsfunktioner som eksempelvis spil-designer, spil-projektleder og spil-leveldesigner
- workshops i form af en eller flere fællescreationer.

Projektmodulet gennemføres på engelsk.

Mål

Den studerende skal gennem modulet opnå:

Viden om:

- spilindustriens arbejdsprocesser og produktionsformer, baseret på højeste internationale forskning inden for modulets område og udbygget indsigt i andre kompetence- og faggrupperes fagsprog og centrale problemstillinger forankret i computerspilskreation
- HCI i computerspilskreation 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 computerspilsmilieplatforme
- grundlæggende teknikker og begreber inden for grafisk design og animation.

Færdigheder i:

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

Kompetencer til:

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

Modulet afsluttes på 9. semester med:

Prøve 7

En intern, mundtlig prøve: **”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. Projektrapporten kan enten skrives på engelsk og dansk.

Litteraturgrundlag: 2500 standardsider vejledergodkendt, selvvalgt litteratur i tilknytning til specialet.

Hvis der sammen med projektrapporten afleveres et større eller flere mindre produkter, som den studerende har lavet eller leveret væsentlige bidrag til i løbet af praktikken reduceres litteraturforventningen med 50% - dvs til 1250 sider.

Sidetal: Projektrapporten skal være på mindst 10 sider og må højst være på 15 sider pr. studerende; derudover vedlægges den færdige computerspilskreation. Ved eksamen gives et oplæg på mindst 5 minutter, der forholder rapportens refleksioner til det færdige computerspil, der er udarbejdet på DADIU.

Prøvetiden er normeret til 20 minutter pr. studerende og 10 minutter pr. gruppe til votering og karaktergivning, dog højest i alt to timer ved store grupper, 30 minutter i alt ved individuelle prøver.

Bedømmelsesform: en karakter efter 7-trinsskalaen.

Omfang: 25 ECTS-point.

Projektrapporten og den mundtlige samtale skal demonstrere, at den studerende opfylder målbeskrivelserne for modulet.

Ved bedømmelsen af prøvepræstationen vil der med henblik på opnåelse af karakteren 12 blive lagt vægt på, at den studerende indløser ovenstående læringsmål på en fyldestgørende måde med ingen eller få uvæsentlige mangler.

§ 18 Modulet "Forskningsmetodologi"(studiefagsmodul)

Modulets placering: 9. semester.

Modulets omfang: 5 ECTS-point.

I modulet lærer de studerende at planlægge større komplekse undersøgelser selvstændigt og på et fagspecifikt grundlag. Der lægges vægt på den studerendes selvstændige identifikation og beskrivelse af undersøgelsesobjektet samt på refleksion af forskellige metodiske tilgange, herunder såvel kvalitative som kvantitative, til udmøntning af undersøgelsen.

I tilknytning til modulet kan udbydes virtuelle forløb, seminarer og vejledning inden for følgende område:

- Undersøgellesdesign.

Mål

Den studerende skal gennem modulet opnå:

Viden om:

- fagspecifikke paradigmer og videnskabelige metoder
- Sammenhængen mellem videnskabsteori, videnskabelig metode og teorivalg i videnskabelige undersøgelser.

Færdigheder i:

- tilrettelæggelse af fagspecifikke undersøgelser og forskningsprojekter, herunder valg af undersøgelsesobjekt, metode og teori
- Vurdering af konsekvenserne af forskellige metodiske og teoretiske tilgange til fagspecifikke undersøgelser og forskningsprojekter.

Kompetencer til:

- tilrettelæggelse af fagspecifikke undersøgelser og forskningsprojekter i specifikke kontekster i praksis
- at arbejde selvstændigt og indgå i fagligt samarbejde i relation til tilrettelæggelse af fagspecifikke undersøgelser og forskningsprojekter med en professionel tilgang.

Modulet afsluttes på 9. semester med:

Prøve 8

En intern skriftlig prøve i **"Forskningsmetodologi" (Research Methodology)**.

Prøven har form af en skriftlig hjemmeopgave hvor den/de studerende på baggrund af modulet redegør for designet af en større fagspecifik undersøgelse inden for uddannelsens fagområde uden dog at gennemføre selve undersøgelsen. Emnet vælges af den/de studerende og afleveringsfristen fastsættes af studienævnet.

Den skriftlige opgave må laves i grupper af op til 3 studerende. Hvor det skriftlige arbejde er lavet i samarbejde med andre, skal det angives, hvem der er ansvarlig for de enkelte dele af arbejdet. Der gives en bedømmelse for den skriftlige præstation, dvs. den del af det skriftlige arbejde, som den studerende er ansvarlig for.

Den skriftlige besvarelse må højst være på 8 sider ved én studerende, 10 sider ved to studerende og 12 sider ved tre studerende.

Bedømmelsesform: Bestået/ikke-bestået.

Ved bedømmelsen af prøvepræstationen vil der med henblik på opnåelse af bedømmelsen bestået blive lagt vægt på, at den studerende indløser modulets mål på tilstrækkelig vis. Opgaven bedømmes alene af eksaminator. Ved opgaver eksaminator bedømmer til ikke-bestået bedømmes opgaven tillige af en intern censor.

De studieelementer, der ligger til grund for prøven, har en vægt på 5 ECTS.

§ 19 Modulet "Kandidatspeciale"

Modulets placering: 10. semester.

Modulets omfang: 30 ECTS

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 og metodisk baseret 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. Ved godkendelsen fastsættes en frist for afleveringen af specialet.

Modulet understøttes af en række specialeseminarer. Desuden stilles der en specialevejleder til rådighed for den studerende/de studerende i tilknytning til det problemorienterede specialearbejde.

Mål:

Den studerende skal gennem modulet opnå:

Viden om:

- videnskabsteori, teori og metode på højeste internationale niveau inden for det interaktive, digitale mediefaglige område
- forskningsarbejdets betingelser og implikationer samt videnskabelig redelighed og forskningsetik
- videnskabsteori, teori og metode af relevans for det valgte specialeemne.

Færdigheder i:

- selvstændigt og systematisk at skabe et overblik over relevant eksisterende viden inden for specialelets emne
- selvstændigt at vælge relevante videnskabsteoretiske, teoretiske, metodiske, analytiske og designmæssige tilgange af relevans for specialeemnet samt at begrunde disse faglige valg og prioriteringer
- at anvende, videreudvikle og kritisk reflektere over teorier, metoder og indsatser af relevans for specialeemnet
- at tilrettelægge og gennemføre videnskabelige undersøgelser på et interaktivt, digitalt mediefagligt grundlag
- at strukturere og formidle den opnåede viden til fagfæller.

Kompetencer til:

- selvstændigt og systematisk at søge viden og udvælge og redegøre herfor samt planlægge og gennemføre udforskningen af emner inden for det interaktive, digitale mediefaglige område
- at argumentere for tilvalg og fravalg med hensyn til de anvendte teorier og metoder samt med hensyn til det eventuelle empiriske materiale og/eller de designmæssige aspekter
- at kunne strukturere og formidle den opnåede viden i en hensigtsmæssig indholds- og udtryksmæssig form for en akademisk offentlighed inden det interaktive, digitale mediefaglige område
- at arbejde selvstændigt, kritisk reflekteret og problemorienteret inden for det interaktive, digitale mediefaglige område
- at identificere egne læringsbehov og strukturere egen læring i relation til det interaktive, digitale mediefaglige område

Kandidatspecialemodulet afsluttes på 10. semester med følgende prøve:

Prøve 9

En ekstern mundtlig prøve i "**Kandidatspeciale**" (**Master's Thesis**).

Prøven foregår som en samtale mellem den/de studerende, eksaminator og censor med udgangspunkt i en specialerapport, hvad enten dette er udarbejdet individuelt eller i samarbejde med andre. Specialerapporten betragtes som gruppens fælles ansvar. Ved prøven skal den/de

studerende demonstrere viden, færdigheder og kompetencer i overensstemmelse med de angivne læringsmål for kandidatspecialemodulet.

Kandidatspecialet inkl. et 1-2 siders resume på et fremmedsprog (se nedenfor) udgør grundlaget for eksamination og bedømmelse, og der foretages en samlet bedømmelse af projektrapporten og den mundtlige præstation.

Resume: Der udarbejdes et resume på engelsk på mindst 1 og højst 2 sider.

Litteraturgrundlag: 3000 standardsider vejledergodkendt, selvvalgt litteratur i tilknytning til specialet.

Sidetæl: Kandidatspecialet skal være på mindst 35 og må højst være på 70 sider pr. studerende, højst 80 sider ved individuelt udarbejdede specialer.

Normeret prøvetid ved én studerende 45 minutter, ved to studerende 75 og ved tre studerende 100 minutter.

Bedømmelsesform: En karakter efter 7-trinsskalaen.

Omfang: 30 ECTS-point.

Prøven skal dokumentere, at den studerende opfylder målbeskrivelserne for modulet.

Ved bedømmelsen af prøvepræstationen vil der med henblik på opnåelse af karakteren 12 blive lagt vægt på, at den studerende indløser ovenstående læringsmål på en fyldestgørende måde med ingen eller få uvæsentlige mangler.

§ 20 Oversigt over kandidatuddannelsens prøver med ECTS-normering:

Nr.	Navn	Intern B/ib	Intern 7-trins-Skala	Ekstern B/ib	Ekstern 7-trins-skala
1	Agil konceptudvikling i et designforskningsperspektiv	5 ECTS			
2	7. semester projektmodul Konceptudvikling af interaktive digitale medier				15 ECTS
3	7. semester studiefag Digital narratologi		5 ECTS		
4	8. semester projektmodul Projektledelse og strategisk design				20 ECTS
5	8. semester studiefag Undersøgelsesdesign til digitale medier	5 ECTS			
	9. semester projektmodul				
6	Interaktive digitale medier i praksis		25 ECTS		
7	Computerspil ved Det Danske Akademi for Digital, Interaktiv Underholdning (DADIU)		25 ECTS		
8	9. semester studiefag Forskningsmetodologi	5 ECTS			
9	10. semester Kandidatspeciale				30 ECTS

§ 21 Oversigt over prøver i valgfag

Navn	Intern B/ib	Intern 7-trins- skala	Ekstern B/ib	Ekstern 7-trins- skala
7. semester Valgfag A	5 ECTS			
8. semester Valgfag B	5 ECTS			

* (se bilaget "Valgfagsmoduler for kandidatuddannelser under Studienævnet for Humanistisk Informatik").

§ 22 Omprøve

Vedrørende omprøvemuligheder uden for de ordinære eksamensterminer henvises til den til enhver tid gældende eksamensordning, som forefindes på Det Humanistiske Fakultets hjemmeside.

KAPITEL 4 **ØVRIGE BESTEMMELSER**

§ 23 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.

§ 24 Uddybende information

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

§ 25 Ikrafttrædelse

Studieordningen er indstillet af Studienævnet for Humanistisk Informatik og godkendt af dekanen. Studieordningen har virkning fra den 1. september 2015 og gælder for alle studerende, der påbegynder kandidatstudiet på denne dato eller senere.

Stk. 2

Studerende, der har påbegyndt kandidatstudiet inden den 1. september 2015, forbliver på ældre studieordninger.

Det beslattes af Studienævnet for Humanistisk Informatik og/eller Det Humanistiske Fakultetskontor, AAU, hvornår der sidste gang afholdes prøver efter nærværende studieordning.