

**STUDIEORDNING FOR  
KANDIDATUDDANNELSEN I  
INFORMATONSTEKNOLOGI,  
OPLEVELSESDSIGN**

**DET HUMANISTISKE FAKULTET  
AALBORG UNIVERSITET**

**SEPTEMBER 2014**

## Indholdsfortegnelse

<b>KAPITEL 1 INDLEDENDE BESTEMMELSER.....</b>	<b>3</b>
§ 1 Bekendtgørelsesgrundlag .....	3
§ 2 Fakultetstilhørsforhold.....	3
§ 3 Studienævnstilhørsforhold .....	3
<b>KAPITEL 2 MÅL, VARIGHED, STRUKTUR MV.....</b>	<b>3</b>
§ 4 Uddannelsens formål .....	3
§ 5 Varighed, struktur mv. ....	5
§ 6 Adgangsbetingelser og forudsætninger.....	5
§ 7 Generelle prøvebestemmelser .....	6
<b>KAPITEL 3 UDDANNELSENS TILRETTELÆGGELSE, INDHOLD OG PRØVER.....</b>	<b>7</b>
§ 8 Uddannelsens tilrettelæggelse .....	7
§ 9 Modulet "Agil konceptudvikling i et designforskningsperspektiv" .....	8
§ 10 Modulet "Oplevelsesdesign: fra problem til koncept" .....	9
§ 11 Modulet "Oplevelser og æstetik".....	11
§ 12 Modulet "Valgfag A" .....	12
§ 13 Modulet "Oplevelsesdesign: Fra koncept til produkt" .....	12
§ 14 Modulet "Digitale oplevelsesteknologier" .....	14
§ 15 Modulet "Valgfag B" .....	15
§ 16 Modulet "Oplevelsesdesign i praksis" .....	15
§ 17 Modulet "Forskningsmetodologi" .....	17
§ 18 Modulet "Kandidatspeciale" .....	19
§ 19 Oversigt over obligatoriske prøver.....	20
§ 20 Oversigt over prøver i valgfag* .....	21
§ 21 Omprøve.....	21
<b>KAPITEL 4 ØVRIGE BESTEMMELSER.....</b>	<b>21</b>
§ 22 Dispensation .....	21
§ 23 Uddybende information .....	21
§ 24 Ikrafttrædelse .....	21

# **STUDIEORDNING FOR KANDIDATUDDANNELSEN I INFORMATIONSTEKNOLOGI, OPLEVELSESDSIGN, 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, oplevelsesdesign, ved Aalborg Universitet (herefter kandidatuddannelsen i oplevelsesdesign).

## **KAPITEL 1 INDLEDENDE BESTEMMELSER**

### **§ 1 Bekendtgørelsesgrundlag**

Kandidatuddannelsen i oplevelsesdesign er tilrettelagt i henhold til Uddannelsesministeriets bekendtgørelse nr. 1520 af 16. december 2013 om bachelor- og kandidatuddannelser ved universiteterne (uddannelsesbekendtgørelsen) og bekendtgørelse nr. 1518 af 16. december 2013 om eksamen og censur ved universitetsuddannelser (eksamensbekendtgørelsen). Der henvises i øvrigt til karakterbekendtgørelsen og adgangsbekendtgørelsen.

### **§ 2 Fakultetstilhørsforhold**

Kandidatuddannelsen i oplevelsesdesign, hører under Det Humanistiske Fakultet.

### **§ 3 Studienævnstilhørsforhold**

Kandidatuddannelsen i oplevelsesdesign, hører under Studienævnet for Humanistisk Informatik

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

### **§ 4 Uddannelsens formål**

Kandidatuddannelsen i oplevelsesdesign 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**

Det overordnede formål for kandidatuddannelsen i oplevelsesdesign, er, at den studerende skal opnå kompetencer til at indgå i virksomheder, organisationer, uddannelses- og forskningsinstitutioner samt at iværksætte egen virksomhed for her at analysere, designe, implementere, formidle, teste og evaluere digitale oplevelsesprodukter og -tjenester. Uddannelsens genstandsfelt er it-baserede oplevelser, 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 it-baserede oplevelser spiller en afgørende rolle. Her skal kandidaten være i stand til at anlægge et informeret, nuanceret, kritisk, kreativt og konstruktivt perspektiv på designmæssige, æstetiske, teknologiske, (for)brugsmæssige, formidlingsmæssige, ledelsesmæssige og økonomiske problemstillinger med relation til it-baserede oplevelser og oplevelsesdesign.

Kandidatuddannelsen i oplevelsesdesign, bygger videre på og supplerer de teoretiske og metodiske kundskaber og de analytiske, designmæssige og praktisk-konstruktive færdigheder med henblik på studiet og konstruktionen af it-baserede oplevelser, som den studerende har opnået i løbet af den forudgående bacheloruddannelse. Kandidaten vil bl.a. kunne fungere som oplevelsesdesigner, projektleder, konsulent, underviser og uddannelsesudvikler,

indholdsproducent og iværksætter af egen virksomhed. En kandidat i oplevelsesdesign vil med andre ord kunne indgå i virksomheder og organisationer på et ledende og konstruerende niveau og her iværksætte, udvikle, implementere, formidle og evaluere digitale oplevelsesprodukter og -tjenester, ligesom den studerende vil være i stand til selv at fungere som iværksætter inden for oplevelsesøkonomien.

### Stk. 3

Gennem kandidatuddannelsen i oplevelsesdesign har den studerende mulighed for at profilere sin uddannelse ved valg af projekt- og specialeemner og valgfag. Selv om der er mulighed for profilering og specialisering lægger uddannelsen vægt på, at den studerende er i stand til at kunne inddrage og håndtere mange forskellige typer af it-baserede oplevelser og oplevelsesdesigns i forhold til konkrete opgaver og kontekster.

### Stk. 4

#### Mål:

Den studerende skal gennem kandidatuddannelsen i oplevelsesdesign opnå

#### **Viden om:**

- videnskabelige teorier inden for oplevelsesdesign på højeste internationale niveau
- oplevelsens fysiologiske, emotionelle, kognitive og meningsskabende aspekter samt sammenhængen mellem oplevelser og erfaringsdannelse og æstetik som den systematiske praksis, der frembringer denne sammenhæng
- oplevelsesdesignmetodologier i designprocessens tidlige såvel som senere faser
- informationsteknologi, specielt digitale teknologier, og deres oplevelsesmæssige effekt, betydning og anvendelsesmuligheder
- innovationsformer med relevans for oplevelsesdesign
- undersøgelsesdesign og evalueringsteori i forhold til it-baserede oplevelser
- projektledelse i relation til designprocesser og kreative teknikker inden for oplevelsesdesign
- oplevelsesøkonomi, organisationsforståelse og forretningsmodeller
- fagspecifik videnskabsteori.

### Stk. 5

Den studerende skal gennem kandidatuddannelsen i oplevelsesdesign opnå

#### **Færdigheder i:**

- at analysere, designe, implementere, teste, evaluere og formidle digitale oplevelsesprodukter og -tjenester
- kreative teknikker, metoder og værktøjer med henblik på konceptualisering, realisering og operationalisering af digitalt oplevelsesdesign
- at anvende fagområdets videnskabelige metoder og redskaber, der knytter sig til beskæftigelse inden for it-baseret oplevelsesdesign
- at udvikle og indarbejde digitale teknologier som en integreret del af oplevelsesdesign
- at arbejde både systematisk-analytisk og kreativt-syntetiserende med udvikling og realisering af digitale oplevelsesprodukter
- at lede og styre designprocesser der sammentænker menneskelige værdier og handlemåder, æstetiske praksisser, teknologi og forretning.
- at opstille nye analyse- og løsningsmodeller på et videnskabeligt grundlag
- at formidle forskningsbaseret viden og forskningsresultater til relevante målgrupper samt kunne diskutere professionelle og videnskabelige problemstillinger med både fagfæller og ikke-specialister.

### Stk. 6

Den studerende skal gennem kandidatuddannelsen i oplevelsesdesign opnå

#### **Kompetencer til:**

- selvstændigt, systematisk og kritisk gennem anvendelse af videnskabelig teori og metode at formulere, analysere og bearbejde videnskabelige problemstillinger inden for fagområdet oplevelsesdesign
- at syntetisere og integrere viden og færdigheder i udviklingen af oplevelsesdesignprodukter
- at kommunikere med både fagfæller og ikke-specialister om faglige og praktiske problemstillinger i relation til it-baseret oplevelsesdesign
- at styre arbejds- og udviklingssituationer, der er komplekse, uforudsigelige og forudsætter nye løsningsmodeller
- selvstændigt at igangsætte og gennemføre fagligt og tværfagligt samarbejde og påtage sig professionelt ansvar
- at rådgive om it-baseret oplevelsesdesign
- at argumentere for forretningsmæssige konsekvenser af it-baseret oplevelsesdesign
- selvstændigt at kunne opdatere sin viden og dermed tage ansvar for og fortsætte egen faglig kompetenceudvikling og specialisering inden for fagområdet.

### **§ 5 Varighed, struktur mv.**

Kandidatuddannelsen i oplevelsesdesign, 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 gennemføres et projektorienteret praksisforløb i en relevant virksomhed eller organisation i en national eller international kontekst. 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 oplevelsesdesign. På engelsk anvendes betegnelsen Master of Science (M.Sc.) in Information Technology, Experience Design.

### **§ 6 Adgangsbetingelser og forudsætninger**

Adgangskravet til kandidatuddannelsen i oplevelsesdesign er en gennemført relevant bacheloruddannelse eller professionsbacheloruddannelse. En bacheloruddannelse eller professionsbacheloruddannelse defineres som relevant, hvis centrale fagområder giver kompetence inden for mindst to af kandidatuddannelsens centrale fagområder i et samlet omfang af mindst 45 ECTS:

1. oplevelser og oplevelsesteori
2. design og designteori
3. æstetisk praksis og æstetisk teori
4. medier og medieteori
5. digitale teknologier, medieteknologi og ikt
6. interaktionsdesign og user experience design
7. kommunikationsteori
8. kulturteori
9. organisationsteori
10. Oplevelsesøkonomi og ledelse.

En bacheloruddannelse i humanistisk informatik og bacheloruddannelsen i art and technology (oplevelsesteknologi) Aalborg Universitet, giver ret til optag på kandidatuddannelsen i oplevelsesdesign.

Eksempler på andre bacheloruddannelser fra Aalborg Universitet, som kan give adgang til optag på kandidatuddannelsen i oplevelsesdesign: informatik, medialogi, art and technology samt dansk og fremmedsprog.

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

Eksempler på professionsbacheloruddannelser som kan give adgang til optag på kandidatuddannelsen i oplevelsesdesign: Professionsbachelor i leisure management, professionsbachelor i sprog og it, professionsbachelor i it og ledelse, professionsbachelor i karakteranimation, professionsbachelor i natur- og kulturformidling

#### 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](http://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 **gruppeprøve** 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 følgelig 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. bekendtgørelsen § 4, stk.2.

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

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**

Kandidatuddannelsen i oplevelsesdesign er modulopbygget og tilrettelagt som et overvejende problembaseret og projektorganiseret studium bestående af obligatoriske projektmoduler, obligatoriske studiefagsmoduler og et obligatorisk speciale. Hertil kommer 2 valgfagsmoduler.

***Obligatoriske moduler, jf. § 8 stk. 2 og 3***

Agil konceptudvikling i et designforskningsperspektiv	7. sem	5 ECTS-point
Oplevelsesdesign: Fra problem til koncept (projektmodul)	7. sem.	15 ECTS-point
Oplevelser og æstetik (studiefagsmodul)	7. sem.	5 ECTS-point
Oplevelsesdesign: Fra koncept til produkt (projektmodul)	8. sem.	20 ECTS-point
Digitale oplevelsesteknologier (studiefagsmodul)	8. sem.	5 ECTS-point
Oplevelsesdesign i praksis (projektmodul)	9. sem.	25 ECTS-point
Forskningsmetodologi (studiefagsmodul)	9. sem.	5 ECTS-point
Kandidatspeciale	10. sem.	30 ECTS-point

**Valgfrie moduler, hvoraf den studerende skal vælge to\***

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

\* Den studerende kan vælge 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 eller begge valgfrie moduler med valgfag udbudt af andre studienævne ved Aalborg Universitet eller andre universiteter. Valgfagsmoduler skal under alle omstændigheder tilsammen udgøre 10 ECTS-point af hele kandidatuddannelsen. De angivne valgfrie moduler oprettes efter studienævnets beslutning. 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 "Oplevelsesdesign: Fra problem til koncept", et 5 ECTS-point studiefagsmodul "Oplevelser og æstetik" og et 5 ECTS-point valgfagsmodul. Der skrives projekt inden for temaet: "Fra problem til koncept". Der arbejdes med oplevelsesdesigns tidlige faser, hvor især analyser, empiriske undersøgelser og idéudvikling fører til koncept og konceptfremstillinger.

**Stk. 3**

Uddannelsens 8. semester er forankret i et 20 ECTS-point projektmodul i "Oplevelsesdesign: fra koncept til produkt", et 5 ECTS-point studiefagsmodul "Digitale oplevelsesteknologier" og et valgfagsmodul på 5 ECTS-point. Der skrives projekt inden for temaet: "Fra koncept til produkt". Der arbejdes med oplevelsesdesigns senere udviklingsfaser, hvor viden om forretningsmodeller og organisationsformer, æstetiske redskaber og test af prototyper er grundlaget for produktudvikling.

**Stk. 4**

Uddannelsens 9. semester er forankret i et 25 ECTS-point projektmodul i "Oplevelsesdesign i praksis" og et 5 ECTS-point studiefagsmodul i "Forskningsmetodologi". Der skrives projekt inden for temaet "Oplevelsesdesign i praksis".

**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 reflektivt 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 ”Oplevelsesdesign: fra problem til koncept”**

Modulets placering: 7. semester.

Modulets omfang: 15 ECTS-point.

Modulet skal sætte den studerende i stand til at indgå analytisk, kreativt, kritisk og praktisk i designprocessens tidlige faser med fokus på udviklingen af et koncept, som tager afsæt i enten et aktuelt problem eller behov i en given kontekst eller en præliminær designidé. For begge tilgange er det centralt, at de relateres til en given kontekst, så undersøgelser og designaktiviteter løbende kan inkorporeres i designprocessen.

Gennem modulet vil der være fokus på problemafkodning og idéanalyse, bruger/forbrugerundersøgelser, kreativitet og innovation inden for it-baseret oplevelsesdesign. Der lægges vægt på brugercentrerede og interessentinvolverende tilgange, kunstneriske og designerinitierede tilgange, oplevelsesbaseret innovation – dvs. oplevelsesdesign, der sammentænker menneskelige værdier og handlemåder, æstetiske praksisser, teknologi og forretning. Desuden skal den studerende sættes i stand til at reflektere over modulets indhold i forhold til fagets videnskabsteori.

I tilknytning til modulet udbydes undervisning inden for følgende områder:

- it-baserede oplevelsesteknologier
- design og designprocesser, herunder evaluering
- kreativitetsteknikker
- fagets videnskabsteori.

I tilknytning til det problemorienterede projektarbejde tilbydes faglig vejledning.

### Mål:

Den studerende skal gennem modulet opnå:

Viden om:

- teori, metode og praksis inden for oplevelsesdesign med særligt fokus på designprocessens tidlige faser, herunder brugerstudier og interessentinddragelse samt skitsering/visualisering af idéer
- forskellige designparadigmers grundlag og praksisser
- tilgange til at iscenesætte og strukturere oplevelser og oplevelsesrammer med inddragelse af digitale teknologier
- videnskabsteoretiske problemstillinger med relevans for it-baseret oplevelsesdesign.

Færdigheder i:

- at udføre bruger- og interessentorienterede aktiviteter i analyse- og designarbejdet
- at anvende teknikker til idégenerering, skitsering og visualisering af oplevelsesdesignkoncepter
- at kunne reflektere over og vurdere digitale teknologiers potentiale som en integreret del af det udviklede oplevelsesdesign.

Kompetencer til:

- at indsamle, systematisere, analysere, syntetisere og omsætte viden om brugere, praksisser og situationer, samt designproblemer og -behov i forhold til it-baseret oplevelsesdesign
- kritisk og konstruktivt at planlægge og deltage i problemanalyse og udviklingsopgaver inden for oplevelsesdesign med fokus på idégenerering
- at indgå i fagligt og tværfagligt samarbejde omkring it-baseret oplevelsesdesign med en professionel tilgang samt at kunne indgå i designprocesser, der sammentænker menneskelige værdier og handlemåder, æstetiske praksisser, teknologi og forretning
- kritisk at kunne reflektere over modulets indhold i forhold til fagets videnskabsteori.

Modulet afsluttes på 7. semester med:

### **Prøve 2**

En ekstern mundtlig prøve i **"Oplevelsesdesign: fra problem til koncept" (IT-based Experience Design: From Problem to Concept)**

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. Der foretages en samlet bedømmelse af projektrapporten inklusive konceptvisualiseringer og den mundtlige præstation.

Sidetal: 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.

Sprog: Projektreporten kan efter studienævnets godkendelse skrives på et fremmedsprog.

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

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 krav på en fyldestgørende, selvstændig og overbevisende måde.

### **§ 11 Modulet "Oplevelser og æstetik"**

Modulets placering: 7. semester.

Modulets omfang: 5 ECTS-point.

Modulet giver den studerende en grundig indføring i sammenhængen mellem oplevelser og erfaringsdannelse samt i æstetik som den systematiske praksis, der kan frembringe denne sammenhæng.

Fokus er på oplevelsens fysiologiske, emotionelle, kognitive og meningsskabende aspekter og på filosofiske perspektiver og strukturelle kendetegn, som ligger til grund for æstetikens oplevelses- og erfaringsskabende virkemidler. Hensigten er, at den studerende tilegner sig færdigheder i forhold til disse virkemidler, så vedkommende selvstændigt kan beskrive, konstruere og vurdere oplevelsesorienterede fænomener og forholde sig teoretisk reflekteret til designets modtagere, formål, kontekst og teknologi.

I tilknytning til modulet afholdes kurser og øvelser inden for følgende områder:

- oplevelser og identitet i idéhistorisk belysning
- oplevelsens fysio-psykologiske struktur
- filosofisk æstetik og æstetisk teori
- æstetik og mediekunst
- æstetikdreven designpraksis.

#### Mål:

Den studerende skal gennem modulet opnå:

Viden om:

- oplevelsesbegrebets idéhistorie: mellem underholdning og erfaringsdannelse
- oplevelsens fysio-psykologiske struktur
- æstetik som systematisk udforskning af sanselig erkendelse
- æstetiske virkemidler i oplevelsesdesign

- æstetik i forhold til computerbåren og interaktive teknologier.

Færdigheder i:

- at anvende relevante fysio-psykologiske perspektiver til at beskrive oplevelser
- analytisk at kunne vurdere og reflektere over de æstetiske virkemidler, der kan anvendes i tilrettelæggelsen af it-baserede oplevelser
- kritisk at kunne vurdere fordele og ulemper ved æstetikdreven designpraksis

Kompetencer til:

- selvstændigt at kunne afgrænse og udføre en teoretisk og analytisk undersøgelse af oplevelsens fysio-psykologiske kendetegn
- at kunne overskue og vurdere konsekvenserne af forskellige æstetiske virkemidler for oplevelsen
- at forholde sin teoretiske og analytiske tilgang til oplevelse og æstetik til praksis med henblik på omsætning til design af it-baserede oplevelser.

Modulet afsluttes på 7. semester med:

### **Prøve 3**

En intern skriftlig prøve i **"Oplevelser og æstetik" (Experience and Aesthetics)**.

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.

Sprog: Opgavebesvarelsen kan efter studienævnets godkendelse udarbejdes på et fremmedsprog.

Bedømmelsesform: Karakter efter 7-trinsskalaen.

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

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

### **§ 12 Modulet "Valgfag A"**

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

### **§ 13 Modulet "Oplevelsesdesign: Fra koncept til produkt"**

Modulets placering: 8. semester.

Modulets omfang: 20 ECTS-point.

Modulet skal sætte den studerende i stand til at indgå konstruktivt, kreativt og kritisk i designprocessens senere faser med fokus på at skabe et it-baseret oplevelsesprodukt gennem iterative udviklingsprocesser. Herunder hører også test- og evalueringsmetoder af koncepter og prototyper.

Kombinationen og tilrettelæggelsen af ovenstående aktiviteter forudsætter en forståelse af projektledelse, og evnen til at kunne styre og facilitere designprocesser. Samtidig skal den studerende opnå en forståelse af forretningspotentialer gennem oplevelsesøkonomisk teori og forretningsmodelteori.

Desuden skal den studerende sættes i stand til at reflektere over modulets indhold i forhold til fagets videnskabsteori.

I tilknytning til modulet udbydes undervisning inden for følgende områder:

- æstetiske dimensioner af oplevelsesdesign
- udviklingsmetoder og digitale redskaber til koncept- og prototypeudvikling
- test og evaluering af oplevelsesdesign
- oplevelsesøkonomi, organisationsformer og forretningsmodeller
- ledelse, styring og procesfacilitering af designprocesser
- fagets videnskabsteori.

I tilknytning til det problemorienterede projektarbejde tilbydes faglig vejledning.

### Mål:

Den studerende skal gennem modulet opnå:

Viden om:

- æstetiske virkemidler, user experience design og co-creation
- oplevelsesøkonomi, forretningsmodelteori, organisationsformer og økonomisk værdiskabelse
- metoder inden for it-baseret oplevelsesdesign med særligt fokus på designprocessens senere faser i forbindelse med overgangen fra koncept til produkt, samt test og evaluering af oplevelsesdesignet
- projektledelse og projektstyring inden for it-baserede oplevelsesdesignprocesser
- videnskabsteori på højeste internationale niveau i relation til oplevelsesdesign og modulets temaer.

Færdigheder i:

- at medtænke brugeren i oplevelsesdesignprodukter under inddragelse af æstetiske perspektiver
- at anvende it-oplevelsesteknologier i prototypeudvikling
- at designe og gennemføre test og evaluering af it-baseret oplevelsesdesign
- at argumentere for oplevelsesdesignets økonomiske potentiale og organisatoriske indlejring, samt udvikle forretningsmodeller i indledende form
- at lede, styre og facilitere oplevelsesdesignprocesser.

Kompetencer til:

- at fremstille et it-baseret oplevelsesprodukt på baggrund af systematisk-analytiske og kreativt-syntetiserende processer
- at vurdere teoretiske og praktiske problemstillinger i fremstillingsprocessen, samt at vælge og begrunde relevante design- og udviklingsmetoder
- at gennemføre test og evaluering af oplevelsesdesignet
- at relatere oplevelsesdesign, herunder det udarbejdede produkt, til oplevelsesøkonomi, forretningsmodeller og organisationsstrukturer
- at reflektere over modulets indhold i forhold til fagets videnskabsteori.

Modulet afsluttes på 8. semester med:

### **Prøve 4**

En ekstern mundtlig prøve i **"Oplevelsesdesign: fra koncept til produkt" (IT-based Experience Design: From Concept to Product)**

Prøven foregår som en samtale mellem den/de studerende, eksaminator og censor og tager udgangspunkt i en af den/de studerende udarbejdet projektrapport samt i et konkret digitalt oplevelsesprodukt/-prototype.

Projektrapporten samt det konkrete digitale oplevelsesprodukt/-koncept betragtes som gruppens fælles ansvar. Projektrapporten inklusive oplevelsesproduktet/prototype udgør grundlaget for eksamination og bedømmelse, og der foretages en samlet bedømmelse af projektrapporten inklusive oplevelsesprodukt/prototype og den mundtlige præstation.

Sidetal: 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.

Sprog: Projektrapporten kan efter studienævnets godkendelse skrives på et fremmedsprog.

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 krav på en fyldestgørende, selvstændig og overbevisende måde.

#### **§ 14 Modulet "Digitale oplevelsesteknologier"**

Modulets placering: 8. semester.

Modulets omfang: 5 ECTS-point.

Modulet giver den studerende et systematisk overblik over udvalgte digitale teknologier og deres anvendelsesmuligheder, i det omfang de er relevante for oplevelsesdesign. I denne sammenhæng skal den studerende blive i stand til at analysere og vurdere teknologianvendelse i allerede eksisterende oplevelsesdesign og kreativt reflektere over disse teknologiers mulige anvendelser i fremtidige oplevelsesprodukter.

Sideløbende introducerer og indøver modulet basale, eksemplariske algoritmiske strategier og principper, der giver indblik i den digitale teknologis funktionalitet.

I tilknytning til modulet afholdes kurser og øvelser inden for følgende områder:

- teknologityper
- den digitale teknologis grundlæggende funktionalitet.

#### **Mål:**

Den studerende skal gennem modulet opnå:

Viden om:

- forskellige digitale teknologier, samt deres oplevelsesmæssige betydning, effekt og anvendelsesmuligheder
- relevante grundlæggende teorier om den digitale teknologis algoritmiske funktionalitet og interaktive modaliteter
- design- og produktionsprocesser med særligt fokus på samarbejde og tværdisciplinære praksisser i forhold til teknologianvendelse.

Færdigheder i:

- at anvende digitale teknologiers funktionalitet, i den udstrækning det er relevant for fagfeltet oplevelsesdesign
- at analysere og udvælge teknologiske systemer og platforme til realiseringen af oplevelsesteknologiske produkter og tjenester
- at indgå i design- og innovationssamarbejde omkring relevante digitale teknologier

Kompetencer til:

- at reflektere over forskellige digitale teknologiers oplevelsesmæssige potentialer og begrænsninger
- at deltage i udvælgelse, udvikling og anvendelse af digitale teknologier ift. oplevelsesdesignprodukter
- at formidle teknologiske problemstillinger og løsningsmodeller til fagfæller og ikke-specialister.

Modulet afsluttes på 8. semester med:

### **Prøve 5**

En intern skriftlig prøve i ”**Digitale oplevelsesteknologier**” (**Digital Technologies for Experience 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.

Sprog: Opgavebesvarelsen kan efter studienævnets godkendelse udarbejdes på et fremmedsprog.

Bedømmelsesform: Karakter efter 7-trinsskalaen.

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

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

### **§ 15 Modulet ”Valgfag B”**

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

### **§ 16 Modulet ”Oplevelsesdesign i praksis”**

Modulets placering: 9. semester.

Modulets omfang: 25 ECTS-point.

Modulet omhandler oplevelsesdesigns praktiske virkelighed. Modulets hovedkomponent er et 3-4 måneders praksisorienteret forløb, hvor den studerende i en relevant virksomhed, organisation eller institution indgår i samarbejde om at producere et konkret produkt eller delelement af et produkt på baggrund af analyser af behov og muligheder, og hvor den studerende oparbejder en bevidsthed om og indsigt i den konkrete arbejdsvirkelighed, som uddannelsen er rettet mod. Arbejdsforløbet og produktet belyses i den studerendes rapport 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 projektet ikke udarbejdes i en virksomhed eller organisation, men på universitetet i forhold til en konstrueret case rettet mod udfoldelsen af oplevelsesdesign i praksis.

I tilknytning til modulet udbydes:

- en midtvejsevaluering midt i forløbet samt en slutevaluering efter perioden for det praksisorienterede forløb
- et virtuelt læringsforløb gennem det praksisorienterede semester, som omhandler præsentationsteknikker, forhandlingsteknik, virksomhedskommunikation, mm.

Der tildeles en fagkyndig 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 designstrategier på baggrund af mødet med en specifik praksis
- kommunikationsteori samt forhandlings- og præsentationsteknikker
- konkrete arbejdsvirkeligheder, som uddannelsen er rettet mod
- udfordringer, begrænsninger og potentialer i oplevelsesdesign 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 oplevelsesprodukt/koncept
- effektivt at præsentere ideer og projekter for partnere og interessenter
- at designe, implementere og evaluere it-baserede oplevelsesprodukter på videnskabeligt grundlag i samspil med specifikke partnere og interessenter
- at evaluere sit eget projekt, såvel som generelt at evaluere og konsekvensvurdere it-baserede oplevelsesprodukter i relation til en given virksomheds- og organisationskontekst.

Kompetencer til:



- at identificere, analysere og vurdere behov og muligheder for designet af it-baserede oplevelsesprodukter ved at operationalisere og anvende uddannelsens teorier og metoder i mødet med konkrete praksiskontekster
- at redegøre for det udarbejdede design og designkoncepter på baggrund af teoretiske og metodiske overvejelser
- at evaluere og konsekvensvurdere design og implementering af it-baserede oplevelsesprodukter i oplevelsesøkonomien, herunder i forhold til forretningsmodeller
- at redegøre for praktikforløbet, herunder dets udgangspunkt, kontekst, processer og resultater
- at identificere egne læringsbehov og strukturere egen læring i relation til fagområdet oplevelsesdesign.

Modulet afsluttes på 9. semester med:

### **Prøve 6**

En intern mundtlig prøve i **"Oplevelsesdesign i praksis" (IT-based Experience Design 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, samt i et konkret digitalt oplevelsesprodukt/-koncept udarbejdet i forbindelse med praktikforløbet. Projektrapporten/det skriftlige arbejde betragtes som gruppens fælles ansvar. Projektrapporten udgør grundlaget for eksamination og bedømmelse. Der foretages en samlet bedømmelse af projektrapporten inklusive konceptvisualiseringer og den mundtlige præstation.

Sidetal: 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.

Sprog: Projektrapporten kan efter studienævnets godkendelse udarbejdes på et fremmedsprog.

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

Projektrapporten, det digitale oplevelsesprodukt/koncept og den mundtlige samtale skal demonstrere 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 krav på en fyldestgørende, selvstændig og overbevisende måde.

### **§ 17 Modulet "Forskningsmetodologi"**

Modulets placering: 9. semester.

Modulets omfang: 5 ECTS-point.

I modulet lærer de studerende at planlægge større undersøgelser på et fagspecifikt grundlag. Der lægges vægt på den studerendes identifikation og beskrivelse af undersøgelsesobjektet samt på refleksion af forskellige metodiske tilgange til udmøntning af undersøgelsen.

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

- Undersøgelhedsdesign.

### Mål:

Viden om:

- fagspecifikke paradigmer og videnskabelige metoder på højeste internationale niveau
- 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 forhold til tilrettelæggelse af fagspecifikke undersøgelser og forskningsprojekter med en professionel tilgang.

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

- Undersøgelhedsdesigns.

Modulet afsluttes på 9. semester med:

### **Prøve 7**

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.

Sprog: Den skriftlige besvarelse kan efter studienævnets godkendelse skrives på et fremmedsprog.

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.

### **§ 18 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, implementering og evaluering.

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.

I tilknytning til modulet udbydes en række specialeseminarer.

Desuden stilles der en fagkyndig specialevejleder til rådighed for den studerende/de studerende i tilknytning til det problemorienterede specialearbejde.

#### Mål:

Viden om:

- videnskabsteori, teori og metode på højeste internationale niveau inden for IT-baseret oplevelsesdesign og det valgte specialeemne
- forskningsarbejdets betingelser og implikationer samt videnskabelig redelighed og forskningsetik

Færdigheder i:

- selvstændigt og systematisk at skabe et overblik over relevant eksisterende viden inden for specialets emne
- selvstændigt at vælge relevante teoretiske (herunder videnskabsteoretiske), designmetodiske og analytiske tilgange af relevans for specialeemnet samt at begrunde disse faglige valg og prioriteringer
- at anvende, videreudvikle og kritisk reflektere over teorier, metoder og produktrealiseringer af relevans for specialeemnet
- at tilrettelægge og gennemføre videnskabelige undersøgelser på et designfagligt og et oplevelsesteoretisk grundlag samt at kunne anvende resultaterne i konkrete oplevelsesdesignprocesser
- 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 området: IT-baseret oplevelsesdesign

- at argumentere for tilvalg og fravalg med hensyn til designmæssige muligheder i et valgt projekt i forhold til de anvendte teorier og metoder og det eventuelle empiriske materiale
- at kunne strukturere og formidle den opnåede viden i en hensigtsmæssig form for en akademisk offentlighed inden for området: IT-baseret oplevelsesdesign
- at arbejde selvstændigt, kritisk reflekteret og problemorienteret inden for IT-baseret oplevelsesdesign
- at identificere egne læringsbehov og strukturere egen læring i relation til IT-baseret oplevelsesdesign

Kandidatspecialemodul afsluttes på 10. semester med følgende prøve:

### Prøve 8

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 kandidatspecialemodul.

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.

Sprog: Kandidatspecialet kan efter studienævnets godkendelse skrives på et fremmedsprog.

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 krav på en fyldestgørende, selvstændig og overbevisende måde.

### § 19 Oversigt over obligatoriske prøver

Nr.	Navn	Intern B/ib	Intern 7-trins-skala	Ekstern B/ib	Ekstern 7-trins-skala
1	Agil konceptudvikling i et designforskningsperspektiv	5 ECTS-point			
2	7. semester projektmodul (Oplevelsesdesign: fra problem til				15 ECTS

	koncept)				
3	7. semester studiefagsmodul (Oplevelser og æstetik)		5 ECTS		
4	8. semester projektmodul (Oplevelsesdesign: koncept til produkt)				20 ECTS
5	8. semester studiefagsmodul (Digitale oplevelsesteknologier)		5 ECTS		
6	9. semester projektmodul (Oplevelsesdesign i praksis)		25 ECTS		
7	9. semester studiefagsmodul (Forskningsmetodologi)	5 ECTS			
8	10. semester (Kandidatspeciale)				30 ECTS

### **§ 20 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").

### **§ 21 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**

### **§ 22 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.

### **§ 23 Uddybende information**

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

### **§ 24 Ikrafttrædelse**

Studieordningen er indstillet af Studienævnet for Humanistisk Informatik og godkendt af dekanen. Studieordningen har virkning fra den 1. september 2014 og gælder for alle studerende, der påbegynder kandidatstudiet på denne dato eller senere.

### **Stk. 2**

Studerende, der har påbegyndt kandidatstudiet inden den 1. september 2014 forbliver på ældre studieordninger.

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

