

Studieordning for Kandidatuddannelsen i Multimediedesign, teknologi og produktion

Multimediedesign, teknologi og produktion er en 2-årig kandidatuddannelse. For at være adgangsberegtiget til studiet kræves det, at den studerende har bestået en bacheloruddannelse. Der er ingen karakterfastsatte adgangskrav. Herudover kan der optages studerende, der har opnået et bachelorniveau på anden vis. Kandidatuddannelsen giver ret til titlen *candidatus/candidata informationis technologia (cand.it.)* med linie i *Multi-medier*.

Multimediedesign, teknologi og produktion er både et teoretisk og et anvendelsesorienteret studium, hvor humanistiske, naturvidenskabelige og tekniske kompetencer kombineres med praktisk, kreativ træning og færdigheder i design af interaktive systemer og teknologier, herunder web-design, tredimensionel animation, digital lyd- og billedbehandling, design af interaktive systemer, kommunikation, historiske medie-, kultur- og teknologistudier, organisations- og brugerforståelse. Uddannelsen giver mulighed for flere typer af specialisering, f.eks. inden for avanceret webdesign, billedredigering og software teknologier. Samtidig leverer uddannelsen kompetencer på højt plan indenfor projektledelse og knowledge management.

Uddannelsen er struktureret over tre søjler: 1) en emneorienteret teoretisk søjle med obligatoriske og skiftende frie emner, 2) en anvendt teoretisk og metodisk søjle, der forbinder de teoretiske studier med interaktive projekter og 3) kreative tilrettelagte og færdighedsorienterede projekter, hvor den studerende selvstændigt eller i samarbejde med rekvirenter designer interaktive systemer eller multimedieteknologi og programmel.

I overensstemmelse med bekendtgørelse om kandidatuddannelser i informationsteknologi under IT-Vest samarbejdet dækker Multimediedesign, teknologi og produktion følgende 4 kerneområder, der alle har et omfang på mindst 40 ECTS: 1. Multimedieproduktion (teorier, metoder, værktøjer) 2. Multimedieæstetik (multimediers formsprog), 3. Multimedieprogrammering og 4. Internet og hypermedier

De arbejdsopgaver, som uddannelsen kvalificerer til, drejer sig primært om projektstyring af IT- og medierelaterede projekter og arbejdsopgaver, men

kan desuden omfatte æstetiske, medievidenskabelige og egentlig software-udviklende projekter.

At beskæftige sig med interaktive systemer og medier kræver fleksibilitet, tilpasningsevne, innovative ressourcer og personlig integritet i forhold til holdninger, værdier og kulturelle normer som udgør en væsentlig del af den kommunikative kompetence. Uddannelsen lægger derfor stor vægt på projektstyring og knowledge management.

Af sprogfærdighed forudsættes læsefærdighed i dansk, engelsk og tysk, samt studie- og arbejdsprog på dansk og engelsk.

Multimediedesign, teknologi og produktion udbydes af IT-Vest samarbejdet mellem Århus Universitet, Ålborg Universitet og Syddansk Universitet, hvorfor der kan forventes, at undervisningen kan være netbaseret, via videokonferencer eller traditionel samlæsning af emner.

Indholdsfortegnelse

I. Bestemmelser for fagets discipliner og kurser	
A. Mål og forudsætning	5
B. Forløb og modeller	
1. Forløbsmodel	8
2. Oversigtsnøgle	9
C. Definitioner og terminologi.....	10
II. Beskrivelse af fagets discipliner og kurser	
A. Beskrivelse af fagets discipliner.....	13
III. Ikrafttræden og overgangsbestemmelser	27
Overførselsskema	28
IV. Fællesbestemmelser	30

I. Bestemmelser for faget Multimediedesign, teknologi og produktion

A. Mål og forudsætninger

Formålet med den 2-årige kandidatuddannelse i multimediedesign, teknologi og produktion er at give studerende med en forudgående uddannelse på bachelorniveau en videregående uddannelse i multimediedesign, teknologi, produktion og projektstyring. Målet med uddannelsen er at skabe en fornyelse af multimedieuddannelserne i form af en kombination af teknologi- og kreativ indholdsudvikling. Derfor skelnes ikke i uddannelsesforløbet mellem bachelorer med en naturvidenskabelig, teknisk eller humanistisk baggrund. Uddannelsen giver dog den studerende mulighed for en høj grad af specialisering, som i mange tilfælde vil kunne tage udgangspunkt i de færdigheder, som den studerende allerede har erhvervet sig fra bachelorniveauet.

Det overordnede formål med uddannelsen er at bygge bro mellem regionale behov og den internationale multimedieforskning og -udvikling. Projektorganiseringen af uddannelsen er derfor vægtet radikalt for at sikre en inddragelse af – og samarbejde med – regionale private og offentlige virksomheder og institutioner i udviklingen af multimediedesign, teknologi og produktion.

Uddannelsen vil kvalificere de studerende til at kunne:

- 1 Varetage projektstyrings- og knowledge management opgaver på højt niveau.
- 2 Forstå teorier og arbejdsmetoder, der knytter sig til design, udvikling, produktion og vurdering af eksisterende og kommende interaktive systemer og deres anvendelse.
- 3 Planlægge, designe, udvikle og vurdere interaktive produktioner og teknologier.
- 4 Udvikle anvendelser af eksisterende og kommende interaktive teknologier og programmer (formater og genrer) til et bredt felt af aftagere.

- 5 Udvikle (herunder analyse, design, produktion) brugervenlige interaktive teknologier og programmer inden for forskellige interaktive paradigmer.
- 6 Analysere og vurdere kommunikation og interaktion mellem brugere og interaktive systemer.
- 7 Tage særligt hensyn til brugerinvolvering.

Ved tilrettelæggelse af uddannelsen kan den studerende prioritere enkelte af disse punkter i forhold til andre.

Målgrupper

Kandidatuddannelsen er et tilbud til studerende, der netop har eller er ved at afslutte en bachelorgrad om at få en videnskabelig IT-uddannelse på højt niveau. På uddannelsen kan der optages personer med en uddannelse svarende til mindst en bachelorgrad.

Jobtyper

Mulige jobs/funktioner: projektstyrings- og knowledge management stillinger, faglige og professionelle funktioner, hvor interaktive systemer, eller kombinationer af færdigheder indenfor kreativt indhold og teknologi, spiller en betydelig rolle, herunder i offentlige og private virksomheder som udvikler og vedligeholder af web-produkter, i forbindelse med markedsføring, produktpræsentation og -manualer, i softwareudviklings-virksomheder, i medievirksomheder, og ved uddannelsesinstitutioner, samt i forbindelse med udøvelse af kunst og design.

Fagdiscipliner

Kandidatuddannelsen består af tre semestres selvstændigt og/eller gruppeorienteret projektarbejde i tæt samspil med disciplinerne Softwareudvikling 1 og 2, Projektledelse 1 og 2 samt Knowledge Management. I projekterne evalueres den studerendes færdigheder, som desuden erhverves i en række redskabsmoduler, som åbner for specialisering inden for forskellige domæner (strengene A, B og C). Uddannelsen indeholder yderligere fagene Historie, Teori og Metode (2. og 3. semester) og valgfrie emner.

B1. Forløbsmodel

Fagdiscipliner	Undervisningens omfang timer pr. uge				Eksamens placering
	1.sem	2.sem	3.sem	4.sem	Efter semester
Softwareudvikling 1 og 2	3	3			2 ¹
Projektledelse 1 og 2	3	3			2 ²
Valgfrit emne	3				1 ³
Valgfrit emne		3			2
Valgfrit emne			3		3
Historie, Teori og Metode		3	3		3
Knowledge management			3		3
Projekt 1	Der udbydes ingen undervisning til disse fag				1.
Projekt 2					2.
Projekt 3					3.
Redskabskursus A1	20				1
Redskabskursus A2	20				1
Redskabskursus A3		20			2
Redskabskursus B1	20				1
Redskabskursus B2		20			2
Redskabskursus B3		20			2
Redskabskursus C1	20				1
Redskabskursus C2			20		3
Redskabskursus C3			20		3
Speciale workshop				X	4
Speciale				X	4

¹ I 1. og 2. semester evalueres der desuden sammen med Projekt.

² Som ovenfor.

³ Der udbydes som hovedregel mindst to valgfag pr. semester, hhv. fra Det Humanistiske og Det Naturvidenskabelige Fakultet.

B2. Oversigtsnøgle

Fagdiscipliner	Prøveform	Censur	Prøvens varighed	Vurdering	ECTS-point	Beskrivelse i §
Historie, Teori og metode – Både NAT og HUM	Kombineret, bunden, skriftlig hj.opgave	E		13-skalaen	10	1
Emne – Både NAT og HUM	Fri hj.opg. eller bunden mdntl.	I	/30 min	13-skalaen	8	2
Emne – Både NAT og HUM	Fri hj.opg. eller bunden mdntl.	I	/30 min	13-skalaen	8	
Emne – Både NAT og HUM	Fri hj.opg. eller bunden mdntl.	E	/30 min	13-skalaen	9	
Softwareudvikling 2	Bunden mdntl uden forberedelse	E	/30 min	13-skalaen	9	4
Projektledelse 2	Fri hjemmeopgave	I		13-skalaen	9	6
Projekt 1 **	Gruppeprøve*	I		B/ikke-B	8	8
Projekt 2	Gruppeprøve*	I		13-skalaen	9	8
Projekt 3 ***	Gruppeprøve*	E		13-skalaen	10	8
Redskabskursus A1 – NAT ****	Afl.+80% deltagelse	I	-	B/ikke-B	1	9
Redskabskursus A2 – NAT****	Afl.+80% deltagelse	I	-	B/ikke-B	1	10
Redskabskursus A3 – HUM****	Afl.+80% deltagelse	I	-	B/ikke-B	1	11
Redskabskursus B1 – HUM****	Afl.+80% deltagelse	I	-	B/ikke-B	1	12
Redskabskursus B2 – HUM****	Afl.+80% deltagelse	I	-	B/ikke-B	1	13
Redskabskursus B3 – NAT****	Afl.+80% deltagelse	I	-	B/ikke-B	1	14
Redskabskursus C1 – NAT****	Afl.+80% deltagelse	I	-	B/ikke-B	1	15
Redskabskursus C2 – NAT****	Afl.+80% deltagelse	I	-	B/ikke-B	1	16
Redskabskursus C3 – NAT****	Afl.+80% deltagelse	I		B/ikke-B	1	17
Speciale workshop	80% deltagelse	I		B/ikke-B	1	18
Speciale – Både NAT og HUM	Projekt	E	-	13-skalaen	30	19
I alt					120	

*Gruppeprøve = Hjemmeopgave m/gruppeaflevering

** Projektledelse 1 og Softwareudvikling 1 evalueres sammen med projekt 1

*** Knowledge management evalueres sammen med projekt 3

**** Redskabskurserne kræver 80% deltagelsesaktivitet.

C. Definitioner og terminologi

Tekster og værker

Ved en tekst forstås et skriftligt eller interaktivt materiale, eller et programmel (eller en kombination af disse) af et mindre omfang, svarende i skriftlig form til mellem 10 og 25 normalsider. Ved et værk forstås et skriftligt eller interaktivt materiale eller programmel (eller en kombination af disse) af et større omfang, svarende i skriftlig form til mindst 100 normalsider.

Primære og sekundære tekster og værker

Ved primære tekster og værker forstås materiale, der gøres til genstand for analytisk behandling. Ved sekundære tekster og værker forstås materiale, der behandler primære tekster og værker.

Typeenhed

Herved forstås ethvert typografisk element, d.v.s. ikke blot bogstav og tal, men også interpunktionstegn og blanke.

Normalside

En normalside er en beregningsfaktor, der dækker 2100 typeenheder i prosa.

Fri, skriftlig hjemmeopgave

En hjemmeopgave er en afsluttet skriftlig fremstilling af et omfang på 16-20 sider à 2100 typeenheder, et softwareprogram eller et bevægeligt billedforløb. Hvis der er tale om skriftlig fremstilling, skal opgaven fremtræde i et klart og korrekt sprog, og den skal rumme bibliografi over de anvendte primære og sekundære tekster og værker. Den studerende vælger sit emne, sprog og omfang efter aftale med vejleder.

Mundtlig prøve

Ved mundtlig prøve forstås en dialogprøve med forudgående forberedelsestid. Prøven og forberedelsestiden har hver samme længde (30 minutter). Eksaminanden får ved begyndelsen af forberedelsestiden udleveret en tekst, problemstilling eller spørgsmål, som dialogprøven tager sit udgangspunkt i. Tekstens art og omfang fastlægges af eksaminator.

Bunden prøve

En hjemmeopgave, hvor opgaveformuleringen udarbejdes af læreren på baggrund af eksaminandens opgivelser. Besvarelsestiden er 7 døgn. Opgaveformuleringen godkendes af censor.

Kombineret, bunden, skriftlig hjemmeopgave.

Kombineret, bunden, skriftlig, individuel opgave; der tillades dog også gruppeopgaver, dog max. 3 personer. Besvarelsen skal dokumentere den studerendes evne til at arbejde selvstændigt. Der lægges herunder vægt på den studerendes evne til at begrunde og anvende valg af analysemetode i forbindelse med undersøgelsen hhv. perspektivering af et interaktivt relateret emne. Besvarelsens omfang skal være 16-20 normalsider. Bedømmelse: Ekstern. Efter opgaveaflevering gives en udtalelse samt et eller flere spørgsmål, hvorefter der afholdes mundtlig eksamen. Den endelige karakter gives på basis af såvel den skriftlige opgave som det mundtlige oplæg. 13-skalaen.

Projektgruppeprøve

Ved projekt forstås udarbejdelsen af en hjemmeopgave i form af interaktive systemer med en efterfølgende mundtlig prøve. Ved udarbejdelsen af projektet vil den studerende dog som oftest arbejde på universitetet. I et projekt løser de studerende i grupper og evt. i samarbejde med rekvirent, f.eks. en forening, virksomhed eller institution, en konkret og veldefineret kommunikationsopgave. Den studerende deltager i koncept-udvikling, produktion og evaluering af interaktive systemer.

Projektets omfang skal være 10-20 normalsider pr. studerende, dog højst 100 sider i alt.

Til projektdelen er knyttet en ankerlærer, som har det overordnede ansvar for koordineringen mellem projekt og de hertil knyttede discipliner.

Den mundtlige prøve foregår som en diskussion mellem de studerende, eksaminator og censor med udgangspunkt i den udarbejdede projektrapport. Varigheden af den mundtlige prøve er 30 minutter for den første studerende og 15 minutter pr. studerende ud over 1.

Der foretages en samlet bedømmelse af projektrapporten (den enkelte studerendes bidrag hertil) og den mundtlige præstation. Der gives en karakter efter 13-skalaen.

Der kan efter motiveret ansøgning gives tilladelse til individuel projektbesvarelse. Projektet omfang skal i givet fald være 10-30 normalsider.

Gruppeprøve

Ved en gruppeprøve forstås en mundtlig prøve i en produktion, hvor indtil 4 studerende eksamineres samtidig, men således at en individuel bedømmelse kan finde sted. Gruppeprøvens varighed er 30 minutter ved 2 studerende og udvides med 15 minutter for hver yderligere studerende. I produktionen skal den enkelte deltagers bidrag kunne konstateres, sådan at en individuel bedømmelse kan finde sted. Gruppeprøve for mere end 4 personer kræver dispensation fra studienævnet.

Stave- og formuleringsevne

Der henvises til Fællesbestemmelserne.

Brug af web-henvisninger i speciale samt i alle større skriftlige opgaver.

Der henvises til Fællesbestemmelserne.

II. Beskrivelse af fagets discipliner og kurser

A. Beskrivelse af fagets discipliner

§ 1. Historie, Teori og Metode

Historie, teori og metode

(History, Theory, and Methodology)

Kurset udbydes af Det Humanistiske Fakultet og Det Naturvidenskabelige Fakultet i fællesskab

a) Undervisningens omfang

Historie, Teori og Metode er et 2-semesterkursus bestående af 3 undervisningstimer ugentligt. Undervisningen vil omfatte forelæsninger, øvelser (eventuelt i form af gruppeprojekter), diskussion og selvstændig opgaveløsning.

Vægtning: 10 ECTS-point.

b) Undervisningens mål og indhold

Disciplinen skal sikre en analytisk, teoretisk og historisk forbindelse mellem fagets teoretiske emner og praktiske interaktive projekter og dermed give den studerende indblik i en række af de kognitive, informationsvidenskabelige, kommunikative, æstetiske og teknologihistoriske videns- og analysetraditioner, som faget hviler på. Således introduceres der til emner som history of computing, grundlæggende informationsteori, von Neumann-arkitekturen, Artificial Intelligence, Cognitive Science, systemteori og komplekse systemer, interaktion, remediering, digital æstetik, interface design m.m. Disciplinen arbejder desuden med såvel teorihistoriske perspektiver på digitale medier som analyser af konkrete interaktive former. Disciplinen veksler mellem hhv. en naturvidenskabelig og en humanistisk synsvinkel.

c) Eksamensopgivelser og -fordringer

Der opgives 1500 normalsider. Disse skal godkendes som petitum af underviser.

Pensum skal dokumentere et bredt kendskab til interaktive systemers historie, teorier og metoder.

e) Eksamensbestemmelser

Kombineret, bunden, skriftlig, hjemmeopgave. Ekstern 13-skalaen.

§ 2. Valgfrie emner

(Subjects)

Emnerne udbydes af både Det Humanistiske Fakultet og Det Naturvidenskabelige og Tekniske Fakultet

a) Undervisningens omfang

Der undervises 3 ugentlige timer i 1., 2. og 3. semester.

Vægtning: De interne vægter 8 ECTS-point. Den eksterne vægter 9 ECTS.

b) Undervisningens mål og indhold

Det er formålet med undervisningen i de valgfrie emner at belyse centrale problemstillinger inden for interaktive systemer, teknologi og design. De udbudte emner vil spænde fra teoretiske, historiske, kulturelle og analytiske til komponent- og systemudvikling, programmering og testning, samt designmæssige problemstillinger. Emnerne vil ofte være tæt forbundet med udvikling af prototyper af interaktive systemer, værktøjer, teori, begreber eller metoder indenfor igangværende forskningsprojekter. Der skal sikres en spredning i valget af emner.

c) Undervisningens form

Undervisningen former sig som holdundervisning med øvelser og oplæg fra underviser og studerende.

d) Eksamensopgivelser og -fordringer

Der opgives 1000 normalsider, hertil multimediemateriale, programmel etc. Pensum skal dokumentere et bredt og henholdsvis begrundet kendskab til det i emnet behandlede område.

e) Eksamensbestemmelser

Fri, skriftlig hjemmeopgave eller mundtlig eksamen. Ved mundtlig eksamen: 30 min. forberedelse med materialer og 30 min. eksamination. Eksamensform aftales med den ansvarlige underviser. Bedømmes efter 13-skalaen. 2 emner skal bedømmes med intern censur og et emne med ekstern censur.

f) Censur

To af emnerne skal være med intern censur og et med ekstern censur. Den studerende opfordres til selv at sørge for denne fordeling.

§ 3. Softwareudvikling 1: Programmering

(Systems Development 1: Programming)

Kurset udbydes af Det Naturvidenskabelige Fakultet

a) Undervisningens omfang

Der undervises 2 timer ugentlig i to semestre, sammen med to øvelsestimer pr uge. Kurset evalueres sammen med projektet på semesteret.

b) Undervisningens mål og indhold

Målet med kurset er at give den studerende forståelse for begreber og Principper ved objektorienteret modellering og programmering sammen med en basal kompetence i objektorienteret programmering. Programudvikling dyrkes fra et virkelighedsnært udviklingsperspektiv med vægt på aspekter af kvaliteten af koden såsom stil, vedligehold, gennemskuelighed, læsbarhed, korrekthed, aftenstning og fejlretning. Der lægges vægt på programmeringskompetencer såsom læsning af kode, brugen af biblioteker, genbrug af kode, dokumentation af program/klasse, forståelse af biblioteks-dokumentation. Modellering introduceres i termer af fænomen og begreb i relation til objekt og klasse, generaliserings- og specialiseringshierarkier, associerings- og aggregeringsstrukturer.

Emnerne vil typisk omfatte: klasser og objekter, tilstand og adfærd, variabler, metoder, objektreferencer, et udvalg af basale kontrolstrukturer og datastrukturer, interface, objektstrukturer og -relationer, kollektionsklasser, nedarvning, polymorfi.

c) Undervisningens form

Undervisningen formes som en blanding af forelæsninger, arbejde i projektgrupper, samt studenteroplæg og feedback på denne.

d) Eksamensopgivelser og -fordringer

Der opgives 350 normalsider. Pensum skal dokumentere et bredt og begrundet kendskab til det i emnet behandlede område

e) Eksamensbestemmelser

Kurset evalueres sammen med projektet på semesteret. Se § 8.

f) Bemærkninger

Kurset svarer indholdsmæssigt til kurset SE01, der udbydes af Det Naturvidenskabelige fakultet. Undervisningssproget kan være engelsk.

§ 4 Softwareudvikling 2: System Analyse og Design

(Systems Development 2: Systems Analysis and Design)

Kurset udbydes af Det Naturvidenskabelige Fakultet

a) Undervisningens omfang

Der undervises 2 timer ugentlig i to semestre, sammen med to øvelsestimer pr. uge. 9 ECTS point

b) Undervisningens mål og indhold

Målet med kurset er at give den studerende teoretisk og praktisk viden om software udviklingsmetoder. Fokus er på at udvikle software systemer, der er tilpassede brugerens og kundens situation. Kurset dækker modelleringsaspektet af analyse- og designaktiviteterne i udviklingsprocessen. Specifikke teknikker og notationer, såvel som generelle principper introduceres som de basale elementer i softwareudviklingsmetoder. Den studerende lærer at kombinere disse elementer i en proces, hvor man fastlægger systemkrav, analyserer systemkonteksten, producerer et systemdesign ud fra analysen, samt dokumenterer resultaterne på en praktisk og præcis måde.

Emnerne vil typisk omfatte: begrebsmodellering, use-cases, UML, lav kobling og høj samhørighed og tilsvarende guidelines, analyse- og designmønstre, problem- og anvendelsesområde, modelkomponent og dokumentationsskabeloner.

c) Undervisningens form

Undervisningen formes som en blanding af forelæsninger, arbejde i projektgrupper, samt studenteroplæg og feedback på denne.

d) Eksamensopgivelser og -fordringer

Der opgives 350 normalsider. Pensum skal dokumentere et bredt og begrundet kendskab til det i emnet behandlede område.

e) Eksamensbestemmelser

Mundtlig, individuel eksamen uden forberedelse med ekstern censor. Karakter efter 13-skalaen. Der afholdes kun eksamen efter kursets afholdelse. Eksamen kan være på engelsk. Eksamen i modfase terminer kun efter an-

søgning til studienævnet. (det vil sige de semestre hvor der ikke er undervisning)

f) Bemærkninger

Kurset svarere indholdsmæssigt til kurset SE03, der udbydes af Det Naturvidenskabelige fakultet. Undervisningsproget kan være engelsk.

§ 5 Projektledelse 1

(Project Management 1)

Kurset udbydes af Det Humanistiske Fakultet

a) Undervisningens omfang

Der er 3 undervisningstimer ugentligt. Undervisningen vil omfatte forelæsninger, øvelser (eventuelt i form af gruppeprojekter), diskussion og selvstændig opgaveløsning.

Kurset evalueres sammen med projektet på semesteret.

b) Undervisningens mål og indhold

Mange IT-projekter udvikles af tværfaglige teams, som omfatter personer med både datalogisk, samfundsvidenskabelig og humanistisk baggrund. Ofte opstår der imidlertid vanskeligheder i projektet, fordi samarbejdet ikke fungerer hensigtsmæssigt.

Målet med kurset er at give den studerende forståelse for begreber og principper ved projektstyring samt opøvelse af praktiske redskaber til brug for konkrete projektarbejder. Kurset inddrager blandt andet kommunikationsteoretiske, organisationsteoretiske og systemteoretiske analysemodeller og -strategier. Specielt fokuseres der på analytiske og ledelsesmæssige færdigheder i forhold til projekt- og teamarbejde. Der lægges vægt på, at kurset forløber i tæt relation til Projekt 1.

c) Undervisningens form

Undervisningen formes som en blanding af forelæsninger, arbejde i projektgrupper, samt studenteroplæg og feedback på denne.

d) Eksamensopgivelser og -fordringer

Der opgives 350 normalsider. Pensum skal dokumentere et bredt og begrundet kendskab til det i emnet behandlede område

e) Eksamensbestemmelser

Kurset evalueres sammen med projektet på semesteret. Se § 8.

§ 6 Projektledelse 2

(Project Management 2)

Kurset udbydes af Det Humanistiske Fakultet

a) Undervisningens omfang

Der er 3 undervisningstimer ugentligt. Undervisningen vil omfatte forelæsninger, øvelser (eventuelt i form af gruppeprojekter), diskussion og selvstændig opgaveløsning. 9 ECTS point

b) Undervisningens mål og indhold

Mange IT-projekter udvikles af tværfaglige teams, som omfatter personer med både datalogisk, samfundsvidenskabelig og humanistisk baggrund. Ofte opstår der imidlertid vanskeligheder i projektet, fordi samarbejdet ikke fungerer hensigtsmæssigt.

Målet med kurset er at give den studerende forståelse for begreber og principper ved projektstyring samt opøvelse af praktiske redskaber til brug for konkrete projektarbejder. Kurset inddrager blandt andet kommunikationsteoretiske, organisationsteoretiske og systemteoretiske analysemodeller og -strategier. Specielt fokuseres der på analytiske og ledelsesmæssige færdigheder i forhold til projekt- og teamarbejde. Sammenlignet med projektledelse 1 arbejdes der videre med informations- og kommunikationsteknologisk relaterede projekter samt med brugen af informations- og kommunikationsteknologi til understøttelse af ledelse og koordinering af teamarbejde.

c) Undervisningens form

Undervisningen formes som en blanding af forelæsninger, arbejde i projektgrupper, samt studenteroplæg og feedback på denne.

d) Eksamensopgivelser og -fordringer

Der opgives 350 normalsider. Pensum skal dokumentere et bredt og begrundet kendskab til det i emnet behandlede område.

e) Eksamensbestemmelser

Kurset afsluttes med fri skriftlig hjemmeopgave på basis af petitum, som aftales med underviseren. Der gives karakter for opgaven, som desuden skal dokumentere kendskab til både Projektledelse 1 og Projektledelse 2.

§ 7 Knowledge management

(Knowledge Management)

Kurset udbydes af Det Humanistiske Fakultet

a) Undervisningens omfang

Der er 3 undervisningstimer ugentligt.

b) Undervisningens mål og indhold

Overgangen fra industri- til vidensøkonomi kendetegnes blandt andet af at viden er blevet en stadig mere central ressource i organisationer og i samfundet.

Målet med kurset er at besvare en række centrale spørgsmål i forhold til denne udvikling: Hvad er viden? Her præsenteres en række systematiske vidensbeskrivelser og -kategoriseringer. Hvad menes der med begrebet »videnssamfundet«? Forskellige teorier præsenteres og diskuteres. Hvad er en såkaldt »vidensvirksomhed«, og hvordan understøttes organisatoriske vidensprocesser? Her præsenteres centrale begreber som vidensproduktion, videnscirkulation, boundary crossing og vidensdeling. Endelig gennemgår kurset begrebet »vidensteknologi«, og en række centrale vidensteknologier præsenteres ligesom pædagogisk baserede metoder til evaluering af sådanne teknologier gennemgås.

c) Undervisningens form

Undervisningen formes som en blanding af forelæsninger og studenteroplæg og feedback på disse.

d) Eksamensopgivelser og -fordringer

Der opgives 1000 normalsider. Pensum skal dokumentere et bredt og begrundet kendskab til det i emnet behandlede område.

e) Eksamensbestemmelser

Kurset evalueres sammen med projekt 3 på 3. semesteret. Se § 8.

§ 8 Projekt 1, 2 og 3

(Project 1, 2 and 3)

Kurset udbydes af Det humanistiske Fakultet og Det Naturvidenskabelige og Tekniske Fakultet

a) Undervisningens omfan

Der udbydes ikke undervisning i disse emner. Projekt 1 giver 8 ECTS, projekt 2 giver 9 ECTS, og projekt 3 giver 10 ECTS.

b) Undervisningens mål og indhold

Målet for projekterne 1, 2 og 3 er på grundlag af projektarbejde at udvikle de studerendes evner til at arbejde projektbaseret med udvikling og afprøvning af brugervenlige interaktive informations- og kommunikationsteknologiske systemer og applikationer og til at analysere og vurdere kommunikation og interaktion mellem brugere og interaktive systemer.

I projekt 1 fokuseres der i særlig grad på interaktions-, produktions- og funktionsmæssige forhold og/eller på æstetiske virkemidler i forhold til webdesign.

I projekt 2 fokuseres der i særlig grad på interaktions-, produktions- og funktionsmæssige forhold og/eller på æstetiske virkemidler i forhold til billedbehandling og 3D applikationer.

Projekt 3 gennemføres som praktikprojekt, i hvilket de erhvervede færdigheder på studiet bruges i forhold til et projekt i samarbejde med en ekstern aktør, f.eks. en virksomhed eller en offentlig institution. I projekt 3's rapport skal minimum 10 sider desuden dokumentere teoretiske såvel som praktiske kompetencer indenfor Knowledge Management.

b) Undervisningens form

Projektarbejde med projektvejleder.

d) Eksamensopgivelser og -fordringer

Der opgives 350 normalsider. Pensum skal dokumentere et bredt og begrundet kendskab til det i emnet behandlede område

I projekt 1 + 3 refereres til eksamensopgivelser og -fordringer i § 3, 4 og 7.

e) Eksamensbestemmelser

Prøven foregår som en diskussion mellem den/de studerende, eksaminator og censor med udgangspunkt i den udarbejdede projektrapport.

Projektrapporten må højst være på 20 sider pr. studerende, dog højst 100 sider i alt og ved individuel prøve højst 30 sider. Varigheden af den mundtlige prøve er 30 minutter for den første studerende og 15 minutter pr. studerende ud over 1.

Der foretages en samlet bedømmelse af projektrapporten (den enkelte studerendes bidrag hertil) og den mundtlige præstation. Der gives en karakter efter 13-skalaen

Der er intern censur på projekt 1 og 2 og ekstern på projekt 3.

Redskabskurser § 9 - 17

(Tooling Courses)

Hvert redskabskursus giver 1 ECTS.

Redskabs- eller værktøjskurserne søges afstemt med udviklingen af de studerendes færdigheder og valg af projekter i de tre semestre. Ligeledes vil specielle korte kurser kunne udbydes af Studienævnet, hvis dette skønnes studiemæssigt relevant

a) Undervisningens form

Undervisningen er praktisk orienteret. Der undervises 20 timer i hvert kursus.

b) Eksamensbestemmelser

Redskabskurserne kræver 80% deltagelsesaktivitet.

A-Streng: Webdesign

§ 9 Grundlæggende webdesign

(Website development and HTML)

Kurset udbydes af Det Naturvidenskabelige og Tekniske Fakultet

På kurset gives en praktisk introduktion til forfatning af websider ved brug af hypertext mark-up language (HTML). Den studerende vil for eksempel lære HTML sammen med principperne for produktion af websider. Kurset fører frem til at den studerende kan producere strukturerede websider. Kurset er placeret i begyndelsen af første semester.

§10. Multimedia scripting og animation

(Multimedia scripting and animation)

Kurset udbydes af Det Naturvidenskabelige og Tekniske Fakultet

Kurset giver praktisk træning i brug af professionelt software til animering og multimedia scripting. Kurset inkluderer bl.a. animation, navigation, mediasynkronisering m.v. Den studerende vil blive i stand til at producere en interaktiv animeret præsentation for WWW og CD-ROM.

§11. Dynamisk webdesign

(Dynamic webdesign)

Kurset udbydes af Det Naturvidenskabelige og Tekniske Fakultet

Kurset giver en praktisk træning i professionelt software til database, dynamisk webdesign, serverstyring, forms, validering m.v.

B-streng: Billedbehandling og 3D

§12 2D Grafisk Billedbehandling

(2D graphics image processing)

Kurset udbydes af Det Humanistiske Fakultet

Den studerende gøres fortrolig med f.eks. programmet Photoshop gennem instruktion, øvelser og vejledning.

§13 Kamera- og lyssætning

(Camera and light)

Kurset udbydes af Det Humanistiske Fakultet

På kurset trænes den studerende gennem en række øvelsesproduktioner og redigeringsøvelser i forståelse og praktisk kendskab til tekniske problemstillinger knyttet til optagelser med kamera og lyssætning.

§14 3-D Grafisk præsentation

(3-D Graphics Presentation)

Kurset udbydes af Det Naturvidenskabelige og Tekniske Fakultet

Kurset er en praktisk træning med 3-D grafik programpakker såsom bl.a. VRML. Den studerende lærer at bruge dem til at konstruere 3-D præsentationer som udnytter en betydelig del af programmets muligheder.

C-streng: Software Teknologier

§15 Java Programmering med J2SE (Certificering)

(Java Programming)

Kurset udbydes af Det Naturvidenskabelige og Tekniske Fakultet

Der undervises i objekt-orienteret programmering i Java2, Standard Edition. Kurset sætter den studerende i stand til at analysere og udføre elementære JAVA-applikationer samt at integrere disse i større applikationer (f.eks. dynamiske websider). Kurset forløber som en vekslen mellem holdundervisning, eksempel gennemgang, selvstændig opgaveløsning og øvelsestimer (gerne i grupper). Kurset kan være på engelsk.

§16 UML & Rational Rose

Kurset udbydes af Det Naturvidenskabelige og Tekniske Fakultet

Værktøjsunderstøttet objekt-orienteret modellering med Unified Modeling Language.

§17 Design & Test of Graphical User Interfaces

Kurset udbydes af Det Naturvidenskabelige og Tekniske Fakultet

Værktøjsunderstøttet prototyping af grafiske brugergrænseflader og brugbarhedstests.

§ 18 Speciale workshops

(Thesis Workshops)

Udbydes af både Det Humanistiske Fakultet og Det Naturvidenskabelige og Tekniske Fakultet

Vægtning 1 ECTS-point

I 4. semester tilbydes efter evaluering med de studerende en serie workshops, hvor de studerende indbyrdes kan drøfte deres specialer. Omfang aftales efter behov med ankerlærer (disciplinansvarlig).

a) *Undervisningens form*

En blanding af forelæsninger og studenteroplæg og feedback på disse.

b) *Eksamensbestemmelser*

80% deltagelsesaktivitet

§ 19 *Speciale*

(Thesis)

Vejledning tilbydes både af, Det Humanistiske Fakultet, Det Naturvidenskabelige Fakultet

Vægtning: 30 ECTS-point

Kandidatspecialet

Kandidatspecialet kan være en afhandling eller en interaktiv produktion. Ved kandidatspecialet forstås en større selvstændig afhandling, der udgør 1/2 årsværk, og som har et vejledende omfang af 60-100 sider.

Ved en specialeafhandling, som består af en interaktiv produktion, produktionsrapport og evaluering, udgør produktionsrapporten 1/3 af omfanget, dog mindst 50 normalsider, uanset omfanget af systemet. Det er selvfølgelig også muligt at skrive et rent teoretisk speciale. Det kan skrives individuelt eller i gruppe (max. 3 personer) med mulighed for individuel bedømmelse. Ved gruppеспециале er det vejledende omfang 60-100 sider for hver deltager i gruppen.

Specialet skal være så vidt afgrænset, at det kan udarbejdes inden for en tidsramme svarende til 30 ECTS-point. Det skal være affattet i et klart forståeligt og korrekt sprog.

Det skal dokumentere den studerendes færdigheder i at anvende videnskabelige teorier og metoder under arbejdet med et afgrænset fagligt emne. Det er en forudsætning for påbegyndelse af specialet, at man kun mangler et kursus.

Specialeemne

Den studerende vælger selv sit emne for specialet, som udarbejdes under vejledning fra en af fagets undervisere. Emnets afgrænsning og opgaveformulering aftales mellem den studerende og vejlederen samt med evt. godkendelse fra en ekstern rekvirent.

Specialets aflevering

Specialeemnet skal godkendes af en vejleder. Der fastsættes samtidig en frist sammen med vejlederen for aflevering af specialet, og denne frist må

ikke være længere end 6 måneder. Afleveres specialet ikke inden for den fastsatte frist må det betragtes som ikke-bestået. Studienævnet kan i særlige tilfælde dispensere for denne frist.

Specialet indleveres i 3 eksemplarer på fagets sekretariat, ledsaget af et resumé affattet på engelsk på 1-2 normalsider og en blanket med oplysning om, hvorvidt det efter endt bedømmelse kan gøres til genstand for udlån, herunder opstilling på biblioteket.

Specialebedømmelse

Ekstern 13-skalaen.

Der afsættes 3 måneder til bedømmelse af specialet, senest efter 2 måneder skal den studerende have en forhåndsgodkendelse. Den studerende modtager specialeudtalelse (minimum 2 sider) samt evt. efter aftale kortfattet certifikat.

III. Ikrafttræden og overgangsbestemmelser

Nærværende studieordning er udarbejdet i henhold til Bekendtgørelse af 23. august 1999 om kandidatuddannelsen i Informationsteknologi under IT-Vest samarbejdet og bekendtgørelse om eksamen ved visse videregående uddannelser under Undervisningsministeriet af 18. august 1998 og har virkning for studerende immatrikuleret 1. september 2003 eller senere.

Studerende, der har påbegyndt uddannelsen tidligere end sommeren 2001, kan frit vælge, om de ønsker at fortsætte deres studium efter hidtidige studieordning eller overgå til nærværende ordning.

Der afholdes sidste gang eksaminer efter den hidtidige studieordning i 2004.

Studerende, der har påbegyndt studiet efter studieordningen af 1999, og som ønsker at overgå til nærværende ordning sender ansøgning til studienævnet herom.

Når en studerende er overgået til ny studieordning, er det ikke muligt efterfølgende at vende tilbage til en tidligere ordning.

Rettelser godkendt af studienævnet for medieuddannelserne den 2. April 2003

Rettelser vedtaget af Det humanistiske Fakultet den 27. august 2003 for studieåret 2003-2004.

Overførselsskema:

Fagdiscipliner	Studieordning 2001		Studieordning 1999		
	ECTS	Censur	Fagdiscipliner	ECTS	Censur
Obligatorisk Emne	12	E	-----	---	---
Obligatorisk JAVA	7,5	I	-----	---	---
Emne A	7,5	I	Emne A	10	E
Emne B	7,5	I	Emne B	10	E
Emne C	7,5	E	Emne C	10	E
ISTM 1 – 2	7,5	I	ATM 1 – 2	10	I
ISTM 3 – 4	7,5	I	ATM 3 – 4	10	E
ISTM 5 – 6	7,5	E	ATM 5 – 6	10	E
Produktion af interaktive systemer I	6,5	I	Multimedieproduktion I	7	I
Produktion af interaktive systemer II	6,5	I	Multimedieproduktion II	7	I
Produktion af interaktive systemer III	6,5	E	Multimedieproduktion III	7	E
Redskabskursus I – III	2	B/ikke B	Redskabskursus I – III	3	B/ikke B
Redskabskursus IV – VI	2	B/ikke B	Redskabskursus IV – VI	3	B/ikke B
Redskabskursus VII – IX	2	B/ikke B	Redskabskursus VII – IX	3	B/ikke B
Speciale	30	E	Speciale	30	E

IV. Fællesbestemmelser for de humanistiske studier ved Syddansk Universitet

Findes på følgende webadresse:

http://www.humaniora.sdu.dk/fakadm/generelt_pdf/undervisning/HUM_FBESTE M.PDF

nederst på siden.

En trykt version kan fås ved henvendelse til sekretær for Undervisnings- og Uddannelsesudvalget:
Else Jensen, tlf.nr.: 6550 2079, e-mail: else@humsek.sdu.dk

Revideret af Undervisnings og Uddannelsesudvalget den 8. april 2003