

Studieordning for Bacheloruddannelsen i digitale medier og design ved IT-Universitetet i København

Studieordning af 1. august 2009
Revideret pr. 17. marts 2011
Revideret pr. 20. december 2012
Revideret pr. 19. august 2015

Indhold

Indledning
Kapitel 1. Uddannelsens titulatur, formål og mål for læringsudbytte
Kapitel 2. Uddannelsens struktur, indhold og studiesprog
Kapitel 3. Generelle regler og øvrige bestemmelser
Kapitel 4. Ikrafttræden og overgangsbestemmelser
Appendiks

Indledning

Denne studieordning for bacheloruddannelsen i digitale medier og design er udfærdiget af studienævnet ved IT-Universitetet i København (herefter betegnet IT-Universitetet). Studieordningen er udfærdiget i henhold til gældende regler om bachelor- og kandidatuddannelser ved universiteterne.

Studerende, der optages på uddannelsen med studiestart fra efteråret 2013, følger denne studieordning.

Kapitel 1

Uddannelsens titulatur, formål og mål for læringsudbytte

Titulatur

§ 1. Den, der har gennemført uddannelsen, har ret til at betegne sig Bachelor (BSc) i digitale medier og design.

Stk. 2. På engelsk anvendes titlen Bachelor of Science (BSc) in Digital Media and Design.

Formål

§ 2. Formålet med bacheloruddannelsen i digitale medier og design er på videnskabeligt grundlag at uddanne bachelorer, som selvstændigt kan reflektere over og forstå relationer mellem mennesker og digitale medier og på baggrund heraf analysere, vælge, designe og strategisk anvende digitale design- og kommunikationsløsninger på tværs af digitale platforme. Det forudsætter, at bacheloren får en bred faglig viden inden for felterne interaktionsdesign og medier og kommunikation og selvstændigt kan vurdere, udvælge og anvende relevante metoder.

Stk. 2. Bacheloren kan udfylde en selvstændigt reflekterende rolle i professionelle digitale design- og medieprojekter, herunder analysere digital form og indhold, designe interaktion mellem brugere og artefakter og indgå konstruktivt i både lokalt og globalt samarbejde, kommunikere effektivt og anvende viden om målgrupper, platforme og medier for digitale it-design- og kommunikationsløsninger.

Stk. 3. Bacheloren er kvalificeret til at udøve erhvervsfunktioner inden for design, kommunikation, anvendelse og analyse af digitale services, artefakter og digitale medier og til at søge optagelse på en kandidatuddannelse inden for digitale medier, interaktionsdesign, it eller kommunikation.

Mål for læringsudbytte

§ 3. Ved afslutningen af uddannelsen skal den studerende have opnået nedenstående mål for læringsudbytte. Læringsudbyttet er opdelt i kategorierne viden, færdigheder og kompetencer, jf. den danske kvalifikationsramme for videregående uddannelse. Ved *fagområdet* forstås de to felter 'interaktionsdesign' og 'digitale medier'.

Stk. 2. Viden og forståelse

Bacheloren skal:

- have dybtgående viden om fagområdets vigtigste videnskabsteoretiske grundlag og retninger
- have viden om forskellige videnskabelige metoder til analyse, design, udvikling, produktion og evaluering inden for fagområdet
- kunne beskrive og reflektere over teori og metode for akademisk arbejde og formidling
- kunne identificere og beskrive æstetiske virkemidler og udtryksformer inden for digitale medier, oplevelser og design
- have og kunne udnytte grundlæggende viden om digital teknologi, herunder software, hardware, elektronik, kommunikation og mobile platforme ved digitale design- og kommunikationsopgaver
- kunne udpege digitale mediers sociale, kulturelle, organisatoriske, etiske, juridiske og økonomiske betydning for udvalgte målgrupper
- have viden om interaktion, herunder kunne udpege de vigtigste teorier om interaktionsdesign og -former, brugskontekster og -kvaliteter samt sketching ved hjælp af viden om digital kultur og retorik, kommunikationsteori og medieformer kunne beskrive digitale mediers karakteristika
- have viden om og forståelse for grundlæggende aspekter ved fagligt og tværfagligt samarbejde i lokal og global sammenhæng

Stk. 3. Færdigheder

Bacheloren skal:

- kunne beskrive, analysere, reflektere over og udvikle indhold og udtryksformer i digitale medier
- kunne designe interaktive systemer, artefakter, kommunikation og services som bygger på såvel fysiske som grafiske brugergrænseflader
- kunne gennemføre konceptudvikling med fokus på innovation og forretningspotentiale
- kunne anvende teori til at styrke og reflektere over egen designpraksis og medieforståelse
- kunne anvende og tilpasse forskellige metoder til at forstå, kommunikere i og designe for forskellige anvendelseskontekster og medier samt evaluere udvalgte designs eller koncepter på scriptniveau kunne designe interaktive prototyper, såvel digitale som fysiske
- kunne udnytte og tilpasse forskellige designmetoder under hensyntagen til brugskontekst og målgruppe
- kunne kommunikere og diskutere egne idéer, koncepter og designs visuelt, mundtligt og skriftligt inden for såvel akademiske som erhvervsmæssige sammenhænge
- kunne tilrettelægge strategisk kommunikation på basis af analyse af målgruppe og medier
- kunne indgå i fagligt og tværfagligt samarbejde i både lokal og global sammenhæng

Stk. 4. Kompetencer

Bacheloren skal:

- kunne håndtere komplekse og udviklingsorienterede situationer i studie- og arbejdssammenhænge
- kunne omsætte en analyse til konkrete strategier inden for design og kommunikation gennem digitale medier
- selvstændigt kunne vælge og anvende relevante værktøjer til prototyping
- kunne anvende digitale retoriske og æstetiske virkemidler i strategisk kommunikative sammenhænge
- kunne omsætte koncepter og innovation til samfunds- og forretningsmæssigt bæredygtige projekter
- kunne udvælge og anvende relevante værktøjer til målgruppeanalyse, design, udvikling og implementering af digitale produkter
- selvstændigt kunne deltage i fagligt og tværfagligt samarbejde med en professionel tilgang i både lokal og global sammenhæng
- kunne koordinere og udvikle projekter inden for interaktive systemer, artefakter og services
- kunne identificere egne læringsbehov og strukturere egen læring i forskellige arbejds- og læringsmiljøer

Kapitel 2

Uddannelsens struktur, indhold og studiesprog

Uddannelsens struktur

§ 4. Uddannelsen består af obligatoriske studieaktiviteter af et omfang på 150 ECTS-point, valgfri studieaktiviteter af et omfang på 15 ECTS-point, og et bachelorprojekt af et omfang på 15 ECTS-point.

Stk. 2. Uddannelsens konstituerende fagelementer udgøres af nedenstående studieaktiviteter og har et omfang på 120 ECTS-point.

- Medie- og kommunikationsteori (7,5 ECTS-point)
- Interaktionsdesign: Genrer og kontekster (7,5 ECTS-point)
- Digital kultur og medier (7,5 ECTS-point)
- Brugerundersøgelser og kvantitative metoder (7,5 ECTS-point)
- Digitalt materiale og interaktive artefakter / sociale medier (15 ECTS-point)
- Digitale oplevelser og æstetik (7,5 ECTS-point)
- Digitalt spil/design / Netværkssamfund (7,5 ECTS-point)
- Co-design og kvalitative metoder (15 ECTS-point)
- Kontekstbaseret app-design / Medieproduktion og udtryksformer (7,5 ECTS-point)
- Konceptudvikling med virksomhed (15 ECTS-point)
- Videnskabs- og teknologiteori (7,5 ECTS-point)
- Bachelorprojekt (15 ECTS-point)

Stk. 5. Uddannelsens studieaktiviteter består af *moduler*. Et modul består af et *kursus* og et *projekt*, der bedømmes, eller af et kursus eller et projekt, der bedømmes.

Uddannelsens opbygning

§ 5. Hvert semester består af to til fire moduler af enten 7,5 ECTS-point eller 15 ECTS-point., i alt 30 ECTS-point.

Stk. 2. Modulerne fremgår af figuren nedenfor. Kurser og kursusbeskrivelser offentliggøres i kursusbasen på IT-Universitetets hjemmeside af studienævnet forud for hvert semester.

Semester				
1	Akademisk arbejde og formidling	Webdesign og portfolio	Interaktions-design: genrer og kontekster	Medie- og kommunikations-teori
2	Bruger-undersøgelser og kvantitative metoder	Digital kultur og medier	Digitalt materiale og interaktive artefakter	
			Digitalt materiale og sociale medier	
3	Co-design and Qualitative Methods	Digital Experience and Aesthetics	Designing Digital Play	
			Network Society	
4	Concept Development with Industry	Philosophy of Science and	Context-based App-design	

		Technology	Expressive Media
5	Kvalitative forskningsmetoder og akademisk formidling	Valgfri studieaktivitet	Valgfri studieaktivitet
6	Bachelorprojekt	E-business og iværksætteri	Bæredygtige fremtider

Spormodul: Interaktionsdesign

Spormodul: Medier og kommunikation

§ 6. Uddannelsens første semester består af obligatoriske moduler, der giver en indføring i felterne interaktionsdesign og medier og kommunikation. Desuden introduceres de studerende til formidlings- og projektarbejde samt til webdesign og programmeringsprincipper.

Stk. 2. Uddannelsens efterfølgende semestre tilbyder via spormodulerne, de valgfrie studieaktiviteter, konceptudviklingsprojektet, valgfrit emne i kurset kvalitative forskningsmetoder og akademisk formidling og bachelorprojektet en udstrakt grad af valgfrihed, således at den studerende kan opbygge en individuel, faglig profil som peger i retning af enten interaktionsdesign eller medier og kommunikation.

Stk. 3. I løbet af uddannelsen introduceres de studerende til et antal digitale værktøjer, der integreres i undervisningen.

Stk. 4. I løbet af uddannelsen har de studerende mulighed for at tone deres faglige profil inden for enten interaktionsdesign eller medier og kommunikation gennem valg af spormoduler på 2., 3. og 4. semester.

Stk. 5. I løbet af uddannelsen deltager de studerende i globalt samarbejde.

Stk. 6. I løbet af uddannelsen deltager de studerende i projektaktiviteter.

Studiesprog

§ 7. Første og tredje studieår udbydes hovedparten af undervisningen på dansk. Enkelte kurser kan dog blive gennemført på engelsk. Hele andet studieår gennemføres på engelsk.

Stk. 2. De studerende skal kunne læse tekster på engelsk, deltage aktivt i engelsksproget undervisning samt skrive og fremlægge opgaver og projekter på engelsk. Kurser og projektaktiviteter, der udbydes på engelsk, eksamineres på engelsk.

Stk. 3. De studerende vil blive trænet i at formidle såvel mundtligt som skriftligt på dansk og engelsk.

Kapitel 3

Generelle regler og øvrige bestemmelser

§ 8. Der henvises endvidere til IT-Universitets regelsamling, appendiks til denne studieordning.

Kapitel 4

Ikrafttræden og overgangsbestemmelser

§ 9. Denne studieordning træder i kraft den 1. august 2013 og har virkning for studerende, som optages på bacheloruddannelsen i digitale medier og design med studiestart fra efteråret 2013.

Stk. 2. Studerende, der er op taget på tidligere studieordninger, kan ansøge Studienævnet ITU om at færdiggøre uddannelsen efter denne studieordning, hvis dette kan lade sig gøre inden for 180 ECTS-point.

Stk. 3. Ved udstedelse af en ny studieordning eller ved væsentlige ændringer i denne studieordning fastsættes overgangsordninger i studieordningen som appendiks.

Revision godkendt af studienævnet den 12. juni 2015



Godkendt af rektor Mads Tofte den 19. august 2015