

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

Indhold

Indledning
Kapitel 1. Uddannelsens kompetenceprofil
Kapitel 2. Uddannelsens varighed og titulatur
Kapitel 3. Adgangskrav og optagelsesbetingelser
Kapitel 4. Struktur og indhold m.v.
Kapitel 5. Eksamen
Kapitel 6. Andre bestemmelser
Kapitel 7. Ikrafttræden og overgangsbestemmelser

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 bekendtgørelse om bachelor- og kandidatuddannelser ved universiteterne (uddannelsesbekendtgørelsen) fra Ministeriet for Videnskab, Teknologi og Udvikling (bekendtgørelse nr. 814 af 29. juni 2010).

Kapitel 1

Uddannelsens faglige profil

Uddannelsens formål og faglige profil

§ 1. 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

§ 2. 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 forretningspotentialer

- 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 varighed og titulatur

Varighed

§ 3. Uddannelsen er normeret til 180 ECTS-point. 60 ECTS-point svarer til ét års heltidsstudier, jf. uddannelsesbekendtgørelsen § 6, stk. 3.

Stk. 2. Uddannelsen skal være afsluttet senest 5 år efter studiestart. IT-Universitetet kan dispensere herfra, hvis der foreligger usædvanlige forhold.

Stk. 3. IT-Universitetet kan uden yderligere varsel bringe indskrivningen til ophør for studerende, der ikke har været studieaktive i en sammenhængende periode på mindst

1 år, jf. § 38 i bekendtgørelse om adgang m.v. ved bachelor- og kandidatuddannelser ved universiteterne (adgangsbekendtgørelsen) fra Ministeriet for Videnskab, Teknologi og Udvikling (bekendtgørelse nr. 233 af 24. marts 2011). IT-Universitetet kan dispensere herfra, hvis der foreligger usædvanlige forhold, jf. adgangsbekendtgørelsen § 38, stk. 3.

Stk. 4. En studerende, der ikke består eksamen af et omfang på mindst 7,5 ECTS-point inden for en sammenhængende periode på 1 år, er ikke studieaktiv.

Titulatur

§ 4. 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.

Kapitel 3

Adgangskrav og optagelsesbetingelser

Adgangskrav

§ 5. Adgang til uddannelsen forudsætter en bestået gymnasial uddannelse samt opfyldelse af område- og uddannelsesspecifikke adgangskrav, herunder IT-Universitetets karakterkrav.

Stk. 2. De område- og uddannelsesspecifikke adgangskrav, jf. bilag til adgangsbekendtgørelsen, er dansk på A-niveau, engelsk på B-niveau og matematik på B-niveau.

Stk. 3. IT-Universitetet stiller følgende karakterkrav:

- Dansk på A-niveau, ingen karakterkrav (dog skal faget være bestået).
- Engelsk på B-niveau med mindst 6 i gennemsnit efter 7-trinsskalaen af de karakterer, der indgår i eksamensbeviset.
- Matematik på B-niveau med mindst 6 i gennemsnit efter 7-trinsskalaen af de karakterer, der indgår i eksamensbeviset.

Stk. 4. De område- og uddannelsesspecifikke adgangskrav offentliggøres på Undervisningsministeriets optagelsesportal (www.optagelse.dk) samt på IT-Universitetets hjemmeside (www.itu.dk).

Stk. 5. IT-Universitetet kan optage ansøgere, der ikke opfylder adgangskravene i stk. 1 - 3, hvis ansøgeren har faglige kvalifikationer, der kan ligestilles hermed og universitetet skønner, at ansøgeren vil kunne gennemføre uddannelsen. Universitetet foretager en individuel vurdering af den enkelte ansøger. Universitetet kan fastlægge krav om aflæggelse af supplerende prøver, jf. adgangsbekendtgørelsen § 8.

Optagelsesbetingelser

§ 6. Opfyldelse af adgangskravene i § 5 er nødvendige, men ikke i sig selv tilstrækkelige for optagelse.

Stk. 2. IT-Universitetet fastsætter og offentliggør nærmere regler for, efter hvilke kriterier ansøgere i kvote 2 optages, hvis der er flere kvalificerede ansøgere, jf. § 5, end der er optagelsespladser til rådighed. IT-Universitetet offentliggør kriterierne for udvælgelse på universitetets hjemmeside.

Kapitel 4

Struktur og indhold m.v.

Semesterstruktur

§ 7. Et akademisk år består af to semestre, efterårssemestret og forårssemestret.

Uddannelsesstruktur

§ 8. Uddannelsen kræver beståede *studieaktiviteter* svarende til en arbejdsbelastning på 180 ECTS-point.

Stk. 2. Et fuldtidsstudium i et semester består af studieaktiviteter svarende til 30 ECTS-point.

Stk. 3. 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. 4. 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 spildesign / Netværkssamfund (7,5 ECTS-point)
- Co-design og kvalitative metoder (15 ECTS-point)
- Kontekstbaseret app-design / Medieproduktion og udtryksformer (7,5 ECTS-point)
- Konzeptudvikling 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.

Stk. 6. Den studerende må ikke gennemføre studieaktiviteter af et omfang på mere end de normerede 180 ECTS-point.

Stk. 7. Alle studieaktiviteter, inklusive bachelorprojektet, evalueres og bedømmes. Når bedømmelse *bestået* eller som minimum karakteren 2 er opnået anses studieaktiviteten for *bestået*.

Stk. 8. Hvis en studerende undlader at gå til eksamen i studieaktiviteter, som den studerende er tilmeldt, kan IT-Universitetet reducere og i særlige tilfælde endda stoppe tildelingen af undervisningsressourcer til den studerende.

Stk. 9. Deltagelse i en studieaktivitet kræver forudgående tilmelding.

Stk. 10. Det er den studerendes ansvar at sikre, at alle krav til uddannelsesforløbet kan og vil blive opfyldt i forbindelse med tilmelding til studieaktiviteter.

Uddannelsens opbygning

§ 9. 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	Interaktionsdesign: genrer og kontekster	Medie- og kommunikations-teori
2	Brugerundersøgelser 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 Technology	Context-based App-design	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

§ 10. 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.

Kurser og projekter

§ 11. Under et *kursus* følger den studerende et tilrettelagt kursusforløb. Det kan indeholde forelæsninger, mindre opgaver, praktiske og teoretiske øvelser, mundtlige oplæg, hjemmearbejde, ekskursioner og lignende.

Stk. 2. Formålet med kursusaktiviteter er, at den studerende gennem forelæsninger, øvelser og mindre opgaver tilegner sig viden, færdigheder og kompetencer inden for uddannelsens faglige felter.

Stk. 3. Et kursus kan indgå som en integreret del af et modul eller udgøre et modul i sig selv, jf. § 8, stk. 5.

§ 12. Et *projekt* består i målrettet, selvstændig læring under vejledning.

Stk. 2. Formålet med projektaktiviteter er, at den studerende applicerer viden på og anvender færdigheder og kompetencer i digitale kommunikations- og designprojekter.

Stk. 3. Et projekt kan indgå som en integreret del af et modul eller udgøre et modul i sig selv, jf. § 8, stk. 5.

Stk. 4. Et projekt gennemføres normalt i grupper på 2 - 6 studerende. Afhængigt af projektets karakter kan studienævnet give tilladelse til større grupper.

Stk. 5. Et projekt, der ikke indgår som en integreret del af et modul, defineres ved en *projektaftale*.

Førsteårsprøven

§ 13. Førsteårsprøven udgøres af modulerne 'Medie- & kommunikationsteori' samt 'Interaktionsdesign: Genrer og kontekster' på første semester (til sammen 15 ECTS-

point) samt enten 'Digitalt materiale og interaktive artefakter' eller 'Digitalt materiale og sociale medier' på andet semester (15 ECTS-point), i alt 30 ECTS-point.

Stk. 2. Den studerende skal deltage i eksamen i de studieaktiviteter, der ifølge studieordningen er en del af førsteårsprøven, inden udgangen af første studieår. Ved deltagelse i eksamen forstås, at den studerendes indsats skal kunne evalueres.

Stk. 3. Førsteårsprøven skal være bestået senest inden udgangen af andet studieår efter studiestart, for at den studerende kan fortsætte uddannelsen.

Bachelorprojekt

§ 14. Udarbejdelse af bachelorprojektet følger samme regler som andre projekter, jf. § 12, dog gælder følgende specielle forhold for bachelorprojektet.

Stk. 2. Bachelorprojektet har et omfang på 15 ECTS-point.

Stk. 3. Bachelorprojektet er placeret på uddannelsens sjette semester.

Stk. 4. Bachelorprojektet skal demonstrere den studerendes evne til på kvalificeret vis at formulere, analysere og bearbejde problemstillinger inden for et fagligt afgrænset emne, der afspejler hovedvægten i uddannelsen, jf. uddannelsesbekendtgørelsen § 14, stk. 5.

Stk. 5. Bachelorprojektet er defineret ved en *projektaftale*.

Stk. 6. Projektaftalen udarbejdes i samarbejde med én eller flere vejledere. Studienævnet godkender emneafgrænsningen efter stk. 5 og fastsætter samtidig en afleveringsfrist for bachelorprojektet, jf. uddannelsesbekendtgørelsens § 14, stk. 5. Bachelorprojektet udarbejdes normalt i en gruppe på 2 - 3 studerende. Bachelorprojektet afsluttes med en skriftlig bachelorrapport og et individuelt mundtligt forsvar.

Stk. 7. Bachelorrapporten udarbejdes på dansk eller engelsk. Rapporten skal forsynes med et resumé på et fremmedsprog, som indgår i den samlede bedømmelse, jf. § 24, stk. 2 i bekendtgørelse om eksamen ved universitetsuddannelser (eksamensbekendtgørelsen) fra Ministeriet for Videnskab, Teknologi og Udvikling (bekendtgørelse nr. 857 af 1. juli 2010). Hvis rapporten er skrevet på dansk, udarbejdes resuméet på engelsk. Hvis rapporten er skrevet på engelsk, udarbejdes resuméet på dansk eller engelsk.

Stk. 8. Ved bedømmelse af bachelorprojektet indgår den studerendes stave- og formuleringsevne i bedømmelsesgrundlaget, uanset hvilket sprog rapporten er skrevet på, idet det faglige indhold dog vægter tungest, jf. eksamensbekendtgørelsen § 24, stk. 1.

Stk. 9. Der henvises i øvrigt til IT-Universitetets eksamensbestemmelser.

Studiesprog

§ 15 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.

Udlandsophold

§ 16. Uddannelsen giver mulighed for meritering af udlandsophold. Uddannelsesaktiviteter under et udlandsophold kan meriteres som kurser og/eller projekter, hvis de opfylder kravene til sådanne, jf. § 11 og § 12.

Kapitel 5

Eksamen

§ 17. IT-Universitetet udsteder eksamensbevis for bacheloruddannelsen i digitale medier og design. Uddannelsen hører under censorkorpset for informationsvidenskab og interaktive medier (IIM).

Stk. 2. For eksamen gælder:

- Bekendtgørelse om eksamen og censur ved universitetsuddannelser (eksamensbekendtgørelsen).
- Bekendtgørelse om karakterskala og anden bedømmelse (karakterbekendtgørelsen).

Stk. 3. Vedrørende kriterier for vurdering af målopfyldelse for de enkelte studieaktiviteter henvises til karakterbekendtgørelsens kapitel 1.

Stk. 4. Der henvises endvidere til:

- IT-Universitetets eksamensbestemmelser.
- IT-Universitetets regler og procedurer i forbindelse med klager.

Kapitel 6

Andre bestemmelser

Meritoverførsel

§ 18. Dele af uddannelsen kan godskrives ved meritoverførsel fra andre institutioner, dog maksimum 120 ECTS-point.

Stk. 2. Meritering af studieaktiviteter fra andre institutioner kræver godkendelse af studienævnet.

Stk. 3. Indholdet af den meritgivende aktivitet skal være i overensstemmelse med mål for læringsudbytte for bacheloruddannelsen i digitale medier og design, jf. § 2. Der skal foreligge dokumentation for ECTS-omfang og bedømmelse samt for, at den meritgivende aktivitet er på bachelorniveau.

Dispensation

§ 19. IT-Universitetet kan, hvor det er begrundet i usædvanlige forhold, dispensere fra de regler i studieordningen, der alene er fastsat af universitetet, jf. uddannelsesbekendtgørelsen § 24, stk. 7.

Stk. 2. Den i stk. 1 fastlagte dispensationsbemyndigelse forvaltes af studienævnet inden for studienævnets ansvarsområde, jf. § 18 i lov om universiteter (universitetsloven) fra Ministeriet for Videnskab, Teknologi og Udvikling (lov nr. 754 af 17. Juni 2010).

Stk. 3. Ministeriet for Videnskab, Teknologi og Udvikling kan dispensere fra uddannelsesbekendtgørelsen, når det er begrundet i usædvanlige forhold, medmindre andet fremgår af universitetslovens styrelsesbestemmelser, jf. uddannelsesbekendtgørelsen § 30.

Klager

§ 20. Vedrørende klager henvises til IT-Universitetets regler og procedurer i forbindelse med klager.

Kapitel 7

I krafttræden og overgangsbestemmelser

§ 21. 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 optaget på tidligere studieordninger, har ret til at færdiggøre uddannelsen efter den oprindelige studieordning, men kan følge studieaktiviteter udbudt efter den nye studieordning. Der afholdes sidste gang eksamen efter studieordningen fra 2009 i 2017.

Stk. 3. Studerende, der er optaget 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. 4. Ved udstedelse af en ny studieordning eller ved væsentlige ændringer i denne studieordning fastsættes overgangsordninger i studieordningen.

Revision godkendt af studienævnet den 11. december 2012.