

Studieordning for kandidatuddannelsen i informationsteknologi ved IT-Universitetet i København, Digital design og interaktive teknologier

Studieordning af

Indhold

Indledning

Kapitel 1. Uddannelsens titulatur, formål og faglige profil

Kapitel 2. Uddannelsens struktur, indhold og studiesprog

Kapitel 3. Generelle regler og øvrige bestemmelser

Kapitel 4. Ikrafttræden og overgangsbestemmelser

Appendiks

Indledning

Denne studieordning for kandidatuddannelsen i informationsteknologi, digital design og interaktive teknologier, er udfærdiget af Studienævnet ITU 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 2018, følger denne studieordning.

Kapitel 1

Uddannelsens titulatur, formål og faglige profil

Titulatur

§ 1. Den studerende, der har gennemført kandidatuddannelsen i informationsteknologi, har ret til at betegne sig *candidatus/candidata informationis technologiae (cand.it.)* med tilføjelse digital design og interaktive teknologier.

Stk. 2. På engelsk anvendes titlen Master of Science (MSc) in Information Technology, Digital Design and Interactive Technologies.

Formål

§ 2. Formålet med kandidatuddannelsen i informationsteknologi er på videnskabeligt grundlag at kvalificere den studerende til at identificere, formulere, løse og reflektere over komplekse informationsteknologiske problemer.

Stk. 2. Der lægges vægt på, at den studerende kan vurdere, anvende og udvikle den underliggende teknologi og de videnskabelige teorier, metoder og redskaber, den bygger på.

Stk. 3. Den studerende skal selvstændigt kunne igangsætte og gennemføre fagligt og tværfagligt samarbejde samt kunne interagere i globale og distribuerede samarbejder, idet den studerende i dialogen inddrager forskningsbaserede perspektiver.

Stk. 4. Med udgangspunkt i den studerendes forudgående bacheloruddannelse skal uddannelsen kvalificere den studerende til at skabe sin egen it-faglige profil samt til selvstændigt at kunne tage ansvar for egen faglig udvikling og specialisering.

Stk. 5. Den studerende kan inden for uddannelsens rammer individuelt kvalificere sig til specialiserede erhvervsstillinger og til forskeruddannelser (ph.d.-uddannelse) inden for informationsteknologi.

Faglig profil

§ 3. Kandidaten opnår *viden om og forståelse af:*

- centrale principper og teorier baseret på højeste niveau af international forskning inden for digital design og designprocesser, herunder videnskabelige metoder, designmetoder, prototypingteknikker og designorienteret programmering anvendt i udviklingen af interaktive teknologier.
- centrale teorier omkring brugerpraksis med fokus på en teoretisk og analytisk refleksion over brugskontekster og vores engagement med digitale services og produkter på et kulturelt, organisatorisk og samfundsmæssigt niveau.
- design og kritisk analyse af digitale medieplatforme og interaktive teknologier med fokus på værdiskabelse for brugere, virksomheder, organisationer og andre interessenter.
- planlægning af eksperimentelle designprocesser og evnen til at identificere videnskabelige og forretningsmæssige problemstillinger i udviklingen af digitale services og interaktive systemer.

Stk. 2. Kandidaten udvikler følgende *færdigheder* til at:

- selvstændigt planlægge og udføre kontekst- og data-drevne studier til indsamling af materiale, der kan bruges i design og redesign af interaktive systemer og services.
- skabe designkoncepter og præsentere værdien af disse i et brugerdrevet, organisatorisk og forretningsmæssigt perspektiv.
- udvikle prototyper og teste digitale designs og services for skærbaserede, mobile og fysiske artefakter og systemer, og vælge mellem passende prototypingteknikker og programmeringsmiljøer.
- kritisk reflektere over valg og anvendelse af analytiske værktøjer, designmetoder og -teknikker fra et tværfagligt udgangspunkt.
- formidle og diskutere forskningsbaseret viden om design og brugen af interaktive teknologier til fagfæller og ikke-specialister.

Stk. 3. Kandidaten opnår følgende *kompetencer* og kan:

- planlægge, udføre og lede komplekse design- og innovationsprocesser i globale eller distribuerede arbejdsituationer, tværfaglige teams og kommunikative kontekster.
- designe til forskellige digitale platforme i komplekse og uforudsigelige designsituationer.
- identificere og evaluere eksisterende og emergente teknologier, services og platforme fra et bruger-, organisations- og interessentperspektiv.
- analysere og kritisk vurdere brugen og brugere af digital design og services i en individuel, organisatorisk og samfundsmæssig kontekst.
- selvstændigt tage ansvaret for sin egen professionelle udvikling og specialisering.

Kapitel 2

Uddannelsens struktur, indhold og studiesprog

Uddannelsesstruktur

§ 4. Kandidatuddannelsen kræver beståede studieaktiviteter svarende til 120 ECTS-point, bestående af en obligatorisk faglig rygrad, et obligatorisk tværfagligt modul, valgfri moduler i form af en specialisering og et kandidatspeciale.

Stk. 2. Uddannelsens studieaktiviteter består af *moduler* svarende til 90 ECTS-point samt et afsluttende kandidatspeciale af et omfang på 30 ECTS-point.

Stk. 3. Grafisk oversigt over modulernes placering i uddannelsen findes på IT-Universitetets online Study Guide.

Indhold

§ 5. Den obligatoriske faglige rygrad på kandidatuddannelsen i digital design og interaktive teknologier består af moduler svarende til 60 ECTS-point inden for de første 3 semestre.

Stk. 2. De valgfri moduler på uddannelsen består af specialiseringer svarende til 22,5 ECTS point indenfor de første tre semestre. Specialiseringerne udbydes som kursuspakker, den studerende kan vælge imellem. Hver specialisering består af et kursus svarende til 7,5 ECTS-point placeret på 2. semester og et kursus svarende til 15 ECTS-point placeret på 3. semester.

Stk. 3. Det obligatoriske tværfaglige modul på uddannelsen deles med andre kandidatuddannelser på ITU og svarer til 7,5 ECTS-point.

Stk. 4. Uddannelsens obligatoriske faglige rygrad består af følgende moduler:

| |
|---|
| 1. Brugere i Kontekst (7,5 ECTS) |
|---|

| |
|--|
| Kurset giver de studerende dybdegående teoretiske og analytiske værktøjer til at forstå, hvordan enkeltpersoner og grupper bruger digitale designs og services i individuelle, organisatoriske og sociale kontekster, og praktiske metoder til selvstændigt at undersøge brugere i kontekst. |
|--|

| |
|---|
| 2. Prototyping af Interaktive Teknologier (7,5 ECTS) |
|---|

Kurset giver de studerende en udvidede færdigheder i at arbejde med en række relevante og praksisnære værktøjer, teknikker og retningslinier for design, prototyping og programmering af mobil interaktion med digitale og interaktive teknologier teoretisk baseret på usability, UX og interaktions-æstetik.

3. Avancerede Designprocesser (15 ECTS)

Kurset giver de studerende et forskningsbaseret og designteoretisk udgangspunkt for at udvikle og gennemføre designprocesser inden for interaktionsdesign, UX og co-design i et iterativt, agilt og brugerorienteret perspektiv med fokus på at udvikle de studerendes designkompetencer på et avanceret og refleksivt niveau.

4. Data Design (7,5 ECTS)

Kurset giver de studerende evnen til selvstændigt at konceptualisere, visualisere og præsentere forskellige former for data og til at forstå datavisualiseringer og datadesign som en socio-teknisk proces med en række iboende sociale, etiske og kulturelle konsekvenser, der udforskes kritisk i kurset.

5. Eksperimentelt Design i Praksis (7,5 ECTS)

Kurset giver de studerende en praktisk og teoretisk ramme til at forstå og udvikle eksperimentelle designprojekter baseret på en videreudvikling af deres tekniske egenskaber, der opbygges gennem prototyping og programmering af distribuerede systemer inden for IoT og Pervasive/Ubiquitous Computing, hvor flere enheder skal kommunikere og arbejde sammen for at skabe forskellige brugeroplevelser.

6. Designdrevet Innovation (7,5 ECTS).

Kurset giver de studerende evnen til at vurdere og vælge mellem en række praksisnære teorier og metoder til at arbejde med designdrevet innovation og design af digitale produkter, services og systemer, der skaber forretningsmæssig og strategisk værdi for en virksomhed.

7. Ledelse af Kreative Projekter (7,5 ECTS).

Kurset giver de studerende specifikke redskaber til at udføre, organisere og lede kreative projekter baseret på innovations- og ledelsesteori i en overordnet digitaliseringsramme.

Studiesprog

§ 6. *Digital design og interaktive teknologier* udbydes på dansk. Dele af undervisningen og eksamen vil dog foregå på engelsk.

Kapitel 3

Generelle regler og øvrige bestemmelser

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

Kapitel 4

Ikrafttræden og overgangsbestemmelser

§ 8. Denne studieordning træder i kraft den 1. september 2018 og har virkning for studerende, som optages på kandidatuddannelsen i digital design og interaktive teknologier med studiestart fra efteråret 2018.

Stk. 2. 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 120 ECTS-point.

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

Godkendt af Studienævnet ITU den 30. oktober 2017.

Godkendt af rektor Mads Tofte den 23. november 2017

