



**IT-Universitetet**  
i København

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

Studieordning af 1. august 2009  
Revideret pr. 17. marts 2011

### **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 projektarbejde 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 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 arbejds-sammenhænge
- 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:

- Matematik (minimum B-niveau) skal bestås med mindst 6 i gennemsnit efter 7-trinsskalaen af de karakterer, der indgår i faget på eksamensbeviset.
- Engelsk (minimum B-niveau) skal bestås med mindst 6 i gennemsnit efter 7-trinsskalaen af de karakterer, der indgår i faget på eksamensbeviset.

*Stk. 4.* De område- og uddannelsesspecifikke adgangskrav offentliggøres på Undervisningsministeriets optagelsesportal ([www.optagelse.dk](http://www.optagelse.dk)) samt på IT-Universitetets hjemmeside ([www.itu.dk](http://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 135 ECTS-point, valgfri studieaktiviteter af et omfang på 30 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 112,5 ECTS-point.

- Introduktion til medier og kommunikation (7,5 ECTS-point)
- Introduktion til interaktionsdesign (7,5 ECTS-point)
- Digital mediekultur (7,5 ECTS-point)
- Sketching og prototyping (7,5 ECTS-point)
- Crossmedia (15 ECTS-point)
- Mobile medier og social it (7,5 ECTS-point)
- Digital æstetik (7,5 ECTS-point)
- Forståelse og inddragelse af brugere (15 ECTS-point)
- Konzeptudvikling med virksomhed (15 ECTS-point)
- Videnskabsteori (7,5 ECTS-point)
- Bachelorprojekt (15 ECTS-point)

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

*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, afsluttes med eksamen. Når eksamen er bestået, 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 tre moduler: To moduler à 7,5 ECTS-point og et modul à 15 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 | 15 ECTS                                      | 7,5 ECTS                                | 7,5 ECTS                                     |
|----------|----------------------------------------------|-----------------------------------------|----------------------------------------------|
| 6        | Bachelorprojekt (p)                          | Videnskabsteori (k)                     | Innovation og iværksætteri (k)               |
| 5        | Forskningsprojekt - akademisk formidling (k) | Valgfri studieaktivitet (k/p)           | Valgfri studieaktivitet (k/p)                |
| 4        | Konceptudvikling med virksomhed (p)          | Bachelorvalgfag (k)                     | Bachelorvalgfag (k)                          |
| 3        | Forståelse og inddragelse af brugere (k)     | Digital æstetik (k)                     | Mobile medier og social it (k)               |
| 2        | Crossmedia (p)                               | Sketching og prototyping (k)            | Digital mediekultur (k)                      |
| 1        | Formidling, projektarbejde og webdesign (k)  | Introduktion til interaktionsdesign (k) | Introduktion til medier og kommunikation (k) |

**§ 10.** Uddannelsens tre første semestre består af obligatoriske moduler, der giver en grundig indføring i felterne interaktionsdesign og medier og kommunikation. Desuden introduceres de studerende til gruppe- og projektarbejde samt til webdesign og programmeringsprincipper.

*Stk. 2.* Uddannelsens fjerde, femte og sjette semester tilbyder via bachelorvalgfagene, de valgfrie studieaktiviteter, konceptudviklingsprojektet, valgfrit emne i kurset 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.

*Stk. 4.* I løbet af uddannelsen deltager de studerende i globalt samarbejde.

**§ 11.** Hvert semester er tilrettelagt som et afrundet hele. Herved sikres sammenhæng mellem modulerne på det enkelte semester og progression fra et semester til det næste. Alle semestre har en titel, som afspejler fokus på det enkelte semester.

*Stk. 2. Semestertitler*

1. Semester: Introduktion til faglige felter og arbejdsformer
2. Semester: Crossmedia: Medieteknologier og design
3. Semester: Sociale og brugerorienterede kontekster
4. Semester: Virksomhedssamarbejde
5. Semester: Forskningspraksis og globalt udsyn
6. Semester: Bachelorprojekt

*Kurser og projekter*

**§ 12.** 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.

**§ 13.** 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. Endvidere er det et mål, at den studerende lærer at samarbejde, får kendskab til roller og dynamik i en gruppe, erfaring med udviklingsprocesser og opøver evne til at arbejde struktureret og overholde deadlines.

*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*.

**§ 14.** Af oversigten i § 9, stk. 2 fremgår det, hvorvidt undervisningen gennemføres som et kursus (k) eller et projekt (p).

*Førsteårsprøven*

**§ 15.** Førsteårsprøven udgøres af modulerne 'Introduktion til medier & kommunikation' samt 'Introduktion til interaktionsdesign' på første semester (til sammen 15 ECTS-point) samt crossmedia-projektet 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*

**§ 16.** Udarbejdelse af bachelorprojektet følger samme regler som andre projekter, jf. § 13, 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*

**§ 17.** 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 også på engelsk.

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

### *Udlandsophold*

**§ 18.** 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. §§ 12-13.

## Kapitel 5

### Eksamen

**§ 19.** 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*

**§ 20.** 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*

**§ 21.** 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*

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

## **Kapitel 7**

### **Ikrafttræden og overgangsbestemmelser**

**§ 23.** Denne studieordning træder i kraft den 1. august 2011 og har virkning for studerende, som optages på bacheloruddannelsen i digitale medier og design med studiestart fra efteråret 2009.

*Stk. 2.* Ved udstedelse af en ny studieordning eller ved væsentlige ændringer i denne studieordning fastsættes overgangsordninger i studieordningen.

Revision godkendt af studienævnet den 17. marts 2011.

Revision godkendt af rektor Mads Tofte den 13. maj 2011.

