

## **Studieordning for bacheloruddannelsen i digital design og interaktive teknologier ved IT-Universitetet i København**

Studieordning af 1. september 2018

*Revideret 1. september 2020*

*Revideret 8. oktober 2020*

### **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 digital design og interaktive teknologier 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 2020 og senere, 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 digital design og interaktive teknologier.

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

#### *Formål*

**§ 2.** Målet med bacheloruddannelsen i digital design og interaktive teknologier er at give de studerende de videnskabelige kvalifikationer til at designe digitale løsninger på tværs af digitale platforme baseret på en grundlæggende og designorienteret forståelse for og refleksion over forholdet mellem mennesker og interaktive teknologier. Dette mål kræver, at bachelorerne tilegner sig en bred akademisk og anvendt viden inden for digital design og interaktive teknologier, herunder digitale medier. Derudover skal bachelorerne lære at benytte og evaluere relevante metoder fra ovenstående områder i individuelt designarbejde såvel som i tværfaglige teams.

*Stk. 2.* Bachelorerne vil kunne indgå i en lang række digitale designprojekter og indtage en selvstændig og reflekteret rolle i disse. De vil især få færdigheder til at analysere digitale formater og indhold, og til at designe og prototype interaktioner mellem mennesker og digitale artefakter eller interaktioner mellem mennesker medieret af digital teknologi. Derudover vil bachelorerne kunne bidrage konstruktivt til såvel lokale som globale samarbejdsprocesser.

*Stk. 3.* Bachelorerne er kvalificeret til at besidde stillinger i erhvervslivet inden for analyse og design af digitale produkter, systemer og services og til at søge optagelse på kandidatuddannelsen i digital design og interaktive teknologier, interaktionsdesign eller andre IT-relaterede områder.

#### *Mål for læringsudbytte*

**§ 3.** Ved afslutningen af uddannelsen skal den studerende have nået nedenstående mål for læringsudbytte. Læringsudbyttet er opdelt i kategorierne viden, færdigheder og kompetencer; jf. den danske kvalifikationsramme for videregående uddannelse.

#### *Stk. 2. Viden og forståelse*

Bacheloren vil tilegne sig forskningsbaseret viden og udvikle forståelse af og evne til at reflektere over:

- teorier, metoder og praksis inden for digital design og interaktive teknologier, herunder prototypingteknikker, designorienteret programmering og grundbegreberne for digitale teknologier som designmaterialer

- teorier om brugerkulturer, brugerpraksis og brugskontekster
- kvalitative og kvantitative forskningsmetoder, herunder deres anvendelse i digital design

### *Stk. 3. Færdigheder*

Bacheloren vil udvikle følgende færdigheder og kan:

- begrunde og anvende metoder til at udføre feltstudier for at indsamle data om brugere og brugskontekster, der kan anvendes i design af digitale produkter, systemer og services
- begrunde, udforske og vurdere problemstillinger og designmuligheder og herudfra skabe designkoncepter og præsentere deres værdi i et brugerdrevet perspektiv på organisations- og forretningsniveau
- begrunde og anvende metoder til udvikling, prototyping, programmering og evaluering af design til digitale produkter, systemer og services
- kommunikere og diskutere akademiske spørgsmål inden for digital design og brug af interaktive teknologier, både i akademisk skrivning og i professionelle sammenhænge

### *Stk. 4. Kompetencer*

Bacheloren vil udvikle følgende kompetencer og kan:

- planlægge og udføre design og innovationsprocesser i komplekse designsituationer
- selvstændigt deltage i design- og innovationsprocesser i distribuerede arbejdssituationer og tværfaglige teams, og indgå i samarbejder med en professionel tilgang
- selvstændigt tage ansvar for at organisere egen læring

## **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 165 ECTS-point.

- Digital design og interaktive teknologier – introduktion (15 ECTS-point)
- Interaktionsdesign: Kernebegreber og perspektiver (7,5 ECTS-point)
- Introduktion til programmering (7,5 ECTS-point)
- Brugerundersøgelser og kvantitative metoder (7,5 ECTS-point)
- Digital kultur og medier (7,5 ECTS-point)
- Digitalt materiale og interaktive artefakter (15 ECTS-point)
- Philosophy of Science and Technology (7,5 ECTS-point)
- Digital Data Analysis (7,5 ECTS-point)
- User Interface Design (7,5 ECTS-point)
- Physical Computing (7,5 ECTS-point)
- Designing Sustainable Futures (7,5 ECTS-point)

- Network Society (7,5 ECTS-point)
- Co-design (15 ECTS-point)
- Kvalitative forskningsmetoder og akademisk formidling (15 ECTS-point)
- Konceptudvikling med virksomheder (15 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 kursuskataloget på IT-Universitetets hjemmeside af Studienævnet forud for hvert semester.

Semester				
1	Digital design og interaktive teknologier – introduktion		Interaktionsdesign: Kernebegreber og perspektiver	Introduktion til programmering
2	Brugerundersøgelser og kvantitative metoder	Digital kultur og medier	User Interface Design	Physical Computing
3	Philosophy of Science and Technology	Digital Data Analysis	Digitalt materiale og interaktive artefakter	
4	Designing Sustainable Futures	Network Society	Co-design	
5	Kvalitative forskningsmetoder og akademisk formidling		Konceptudvikling med virksomheder	
6	Bachelorprojekt		Valgfri studieaktivitet	Valgfri studieaktivitet

**§ 6.** Uddannelsens første semester består af obligatoriske moduler, der giver en indføring i de fundamentale elementer, der bygges videre på i alle efterfølgende kurser. Indholdet inkluderer indføring i akademisk arbejde og formidling, designtænkning og designmetoder, studier af brugerkulturer og brugerpraksis, programmering og interaktionsdesign.

*Stk. 2.* Uddannelsens efterfølgende semestre tilbyder via 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.

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

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

*Stk. 5.* I løbet af uddannelsen deltager de studerende i projektaktiviteter.

#### *Studiesprog*

**§ 7.** Hovedparten af undervisningen udbydes på dansk. Nogle kurser vil dog blive udbudt 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. januar 2020 og har virkning for studerende, som optages på bacheloruddannelsen i Digital design og interaktive teknologier med studiestart fra efteråret 2020.

*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 180 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 25. november 2019  
Ændringer godkendt af Studienævnet ITU d. 8. oktober 2020

Godkendt af rektor Martin Zachariasen d. 8/11-20

