

IT-Universitetet
i København

**Studieordning for kandidatuddannelsen i informationsteknologi
ved IT-Universitetet i København, kandidatlinjerne under
Studienævnet ITU:
Digital design og kommunikation
Spil
Softwareudvikling og –teknologi**

1. august 2011

Indhold

Indledning

Kapitel 1. Uddannelsens formål, varighed og titulatur

Kapitel 2. Adgangskrav og optagelsesbetingelser

Kapitel 3. Struktur og indhold mv.

Kapitel 4. Eksamen

Kapitel 5. Linjespecifikke regler

Kapitel 6. Andre bestemmelser

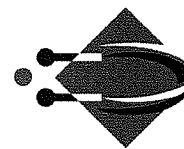
Kapitel 7. Ikrafttræden og overgangsbestemmelser

Indledning

Denne studieordning for kandidatuddannelsen i informationsteknologi er udfærdiget af Studienævnet ITU ved IT-Universitetet i København (herefter betegnet IT-Universitetet) og gælder for de tre ovennævnte kandidatlinjer under Studienævnet ITU. 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).

Studerende, der optages på ovennævnte kandidatlinjer med studiestart fra efteråret 2011, følger denne studieordning.

Studerende, der optages på IT-Universitetets kandidatlinje E-business, følger den nuværende studieordning for kandidatlinjen E-business.



Kapitel 1

Uddannelsens formål, varighed og titulatur

Formål

§ 1. 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, jf. § 2, stk. 1 i bekendtgørelse af lov om universiteter (universitetsloven) fra Ministeriet for Videnskab, Teknologi og Udvikling (lovbekendtgørelse nr. 754 af 17. juni 2010) og uddannelsesbekendtgørelsens § 3, stk. 3.

Linjer

§ 2. Kandidatuddannelsen udbydes i nedenstående kandidatlinjer, der hver især uddyber specifikke faglige områder.

Stk. 2. Under Studienævnet ITU udbydes følgende kandidatlinjer:

- Digital design og kommunikation (K-DDK)
- Spil (K-Games), som består af to optagelsesområder: Design og analyse (K-Games-DA) og teknologi (K-Games-T)
- Softwareudvikling og -teknologi (K-SDT)

Stk. 3. Under Studienævnet for E-business udbydes følgende kandidatlinje:

- E-business (K-EBUSS). Studerende, der optages på kandidatlinjen e-business, følger den nuværende studieordning for kandidatlinjen e-business.

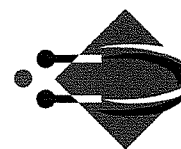
Stk. 4. IT-Universitetet kan henlægge dele af uddannelsen til Roskilde Universitet, Copenhagen Business School, Danmarks Tekniske Universitet og Københavns Universitet.

Varighed

§ 3. Uddannelsen er normeret til 120 ECTS-point. 60 ECTS-point svarer til ét årsværk, dvs. ét års fuldtidsstudier, jf. uddannelsesbekendtgørelsens § 6, stk. 3. Uddannelsen er et fuldtidsstudie, hvilket indebærer, at de studerende forventes at studere på fuld tid.

Stk. 2. Uddannelsen skal være afsluttet senest 5 år efter studiestart. IT-Universitetet har ret til at dispensere fra denne regel, 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 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 har ret til at dispensere fra denne regel, hvis der foreligger usædvanlige forhold, jf.



adgangsbekendtgørelsens § 38, stk. 3.

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

Titulatur

§ 4. Den studerende, der har gennemført Kandidatuddannelsen i Informationsteknologi, har ret til at betegne sig *candidatus/candidata informationis technologiae (cand.it.)* med tilføjelse af betegnelsen for den pågældende linje.

Stk. 2. På engelsk anvendes titlen Master of Science (MSc) in IT.

Stk. 3. På engelsk anvendes linjebetegnelserne:

- Digital Design and Communication
- Games
- Software Development and Technology

Kapitel 2

Adgangskrav og optagelsesbetingelser

Adgangskrav

§ 5. Adgang til kandidatuddannelsen er betinget af, at ansøgeren har en afsluttet universitetets – eller professionsbacheloruddannelse.

Stk. 2. De linjespecifikke regler for hver kandidatlinje kan indeholde linjespecifikke adgangskrav.

Stk. 3. IT-Universitetet kan optage ansøgere, der ikke opfylder kravene i stk. 1 og 2, men som ud fra en konkret vurdering skønnes at have uddannelsesmæssige forudsætninger, der kan sidestilles hermed. Det er en forudsætning for optagelse, at universitetet skønner, at ansøgeren vil kunne gennemføre uddannelsen. Universitetet kan fastlægge krav om aflæggelse af supplerende prøver, jf. uddannelsesbekendtgørelsens § 9, stk. 3, jf. adgangsbekendtgørelsens § 9, stk. 3.

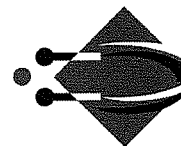
Optagelsesbetingelser

§ 6. Studerende, som har en bacheloruddannelse i softwareudvikling fra IT-Universitetet, har ret til optagelse på kandidatlinjen softwareudvikling og –teknologi og kandidatlinjen spil (optagelsesområde teknologi) umiddelbart efter afsluttet bacheloruddannelse. Studerende, som har en bacheloruddannelse i digitale medier og design fra IT-Universitetet, har ret til optagelse på kandidatlinjen digital design og kommunikation og kandidatlinjen spil (optagelsesområde design og analyse) umiddelbart efter afsluttet bacheloruddannelse. Studerende, som har en bacheloruddannelse i global virksomhedsinformatik fra IT-Universitetet, har ret til optagelse på kandidatlinjen softwareudvikling og –teknologi og kandidatlinjen spil (optagelsesområde design og analyse) umiddelbart efter afsluttet bacheloruddannelse.

Stk. 2. Stk. 1 gælder ikke for studerende, som allerede har en afsluttet kandidatuddannelse, eller som to gange tidligere har været indskrevet på en videregående uddannelse uden at færdiggøre denne.

Stk. 3. Andre studerende end de i stk. 1 nævnte skal opfylde adgangskravene i § 5, men dette alene er ikke tilstrækkeligt til at sikre optagelse.

Stk. 4. IT-Universitetet fastsætter og offentliggør de kriterier, ansøgere udvælges efter, hvis antallet af kvalificerede ansøgere, jf. § 5, overstiger antallet af studiepladser, jf. adgangsbekendtgørelsens § 29. IT-Universitetet offentliggør kriterierne for



udvælgelse i IT-Universitetets optagelsesregler på universitetets hjemmeside.

Kapitel 3

Struktur og indhold m.v.

Semesterstruktur

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

Uddannelsesstruktur

§ 8. Kandidatuddannelsen kræver beståede *studieaktiviteter* svarende til 120 ECTS-point.

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

Stk. 3. Uddannelsens studieaktiviteter består af *moduler* svarende til 90 ECTS-point samt et afsluttende *kandidatspeciale* af et omfang på 30 ECTS-point.

Stk. 4. Der kan være flere faglige spor på en kandidatlinje. Et spor omfatter en obligatorisk del, én valgfri specialisering samt valgfrie moduler.

Stk. 5. Et modul består af en eller flere studieaktiviteter. En studieaktivitet består af et kursus og et projekt samt eksamen, eller af et kursus eller et projekt samt eksamen.

Stk. 6. Et modul kan indgå i en kandidatlinjes *obligatoriske faglige rygrad*, i en kandidatlinjes *specialisering* eller være et *valgfrit modul*.

Stk. 7. Den studerende må ikke gennemføre studieaktiviteter af et omfang på mere end de normerede 120 ECTS-point.

Stk. 8. Alle studieaktiviteter, inklusive speciale, afsluttes med en eksamen. Når eksamen er bestået, anses studieaktiviteten for bestået.

Stk. 9. 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. 10. Deltagelse i en studieaktivitet kræver forudgående tilmelding.

Stk. 11. Såvel projekter af et omfang på op til 15 ECTS-point som specialet skal kunne laves i samarbejde med studerende fra andre af IT-Universitetets linjer.

Stk. 12. Det er den studerendes ansvar at sikre, at alle krav til uddannelsesforløbet kan og vil blive opfyldt i forbindelse med valg af studieaktiviteter.

Stk. 13. Kun ét studienævn kan være ansvarligt for en studieaktivitet. Dette studienævn har ansvaret for at eksaminere og evaluere studieaktiviteten.

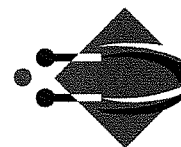
Kurser og projekter

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

Stk. 2. Et kursus kan indgå som en integreret del af et modul eller udgøre et modul i sig selv, jf. § 8, stk. 5.

Stk. 3. En oversigt over kurser samt kursusbeskrivelser offentliggøres på IT-Universitetets hjemmeside af Studienævnet ITU forud for hvert semester.

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



Stk. 2. Et projekt kan indgå som en integreret del af et modul eller udgøre et modul i sig selv, jf. § 8, stk. 5.

Stk. 3. Et projekt gennemføres normalt i en gruppe af 2-5 studerende. Afhængigt af projektets karakter kan studienævnet give tilladelse til andre gruppestørrelser.

Stk. 4. Et projekt, der ikke indgår som en integreret del af et modul, defineres ved en *projektaftale*.

Stk. 5. Problemformulering og projektets rammer fastlægges ved projektets start. Alle studerende, der deltager i projektet, angiver desuden deres individuelle forudsætninger for at deltage.

Stk. 6. Projektaftalen skal godkendes, før et projekt kan gennemføres.

Stk. 7. Til hver projektaftale er der én og kun én studieadministration, som varetager administrationen. Hovedvejlederen fungerer som kontaktperson over for denne studieadministration.

Kandidatspeciale

§ 11. Specialeskrivning følger de samme regler som gælder for andre projektaktiviteter, jf. § 10, dog gælder følgende særlige forhold for specialer.

Stk. 2. Et speciale skal have et omfang på 30 ECTS-point, svarende til et halvt årsværk.

Stk. 3. Specialet afslutter kandidatuddannelsen. Universitetet har ret til at dispensere fra denne regel i særlige tilfælde, jf. uddannelsesbekendtgørelsens § 19, stk. 5.

Stk. 4. Specialet skal dokumentere færdigheder i at anvende videnskabelige teorier og metoder under arbejdet med et fagligt afgrænset emne, jf.

uddannelsesbekendtgørelsens § 19, stk. 5. Specialet skal endvidere dokumentere den studerendes opnåelse af kandidatuddannelsens formål, jf. § 1, ved anvendelse, formidling eller uddybning af specialiseret viden inden for den pågældende kandidatlinje.

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

Stk. 6. Specialeemnet og projektaftalen udarbejdes i samarbejde med én eller flere vejledere. Specialet udarbejdes individuelt eller i en gruppe af maksimalt 4 studerende. Specialet afsluttes med en skriftlig rapport og et individuelt mundtligt forsvar.

Stk. 7. Når projektaftalen indgås, fastsættes der en afleveringsfrist.

Stk. 8. Når projektaftalen er indgået, kan afmelding ikke finde sted, jf. uddannelsesbekendtgørelsens § 19, stk. 6 og 7.

Stk. 9. Hvis den studerende ikke afleverer specialet inden for den fastsatte frist, er der brugt et eksamensforsøg, jf. § 14, stk. 3 i bekendtgørelse om eksamen ved universitetsuddannelser (eksamensbekendtgørelsen) fra Ministeriet for Videnskab, Teknologi og Udvikling (bekendtgørelse nr. 857 af 1. juli 2010).

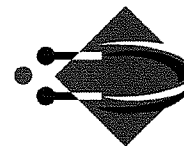
Stk. 10. Den studerende kan kun få orlov i projektperioden for specialet under barsel. Udsættelse af afleveringsfristen kan gives, hvis der foreligger usædvanlige forhold.

Stk. 11. Specialerapporten udarbejdes på dansk eller engelsk. Specialerapporten skal forsynes med et resumé på et fremmedsprog, som indgår i den samlede bedømmelse, jf. eksamensbekendtgørelsens § 24, stk. 2. Hvis specialet er skrevet på dansk, udarbejdes resuméet på engelsk. Hvis specialet er skrevet på engelsk, udarbejdes resuméet på dansk eller engelsk.

Stk. 12. Ved bedømmelse af specialet indgår den studerendes stave- og formuleringsevne i bedømmelsesgrundlaget, uanset hvilket sprog specialet er skrevet på, idet det faglige indhold dog vægter tungest, jf. eksamensbekendtgørelsens § 24, stk. 1.

Stk. 13. Der henvises i øvrigt til IT-Universitetets eksamensbestemmelser.

Studiesprog



§ 12. Kandidatlinjerne under Studienævnet ITU udbydes med følgende studiesprog:

- *Spil samt softwareudvikling og -teknologi* udbydes som engelsksprogede uddannelser.
- *Digital design og kommunikation* udbydes som en dansksproget uddannelse. Dele af modulerne kan dog udbydes på engelsk.

Praktik- og udlandsophold

§ 13. Praktikbaserede studieaktiviteter skal formuleres som projekter, jf. § 10.

Stk. 2. 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. § 29.

Kapitel 4

Eksamen

§ 14. IT-Universitetet udsteder eksamensbevis for alle uddannelsens kandidatlinjer.

Stk. 2. Følgende eksamensbestemmelser 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. Kandidatlinjen i digital design og kommunikation hører under censorkorpset for informationsvidenskab og interaktive medier (IIM). Kandidatlinjen i softwareudvikling og teknologi hører under censorkorpset i datalogi (D). Kandidatlinjen i spil hører under censorkorpset for informationsvidenskab og interaktive medier (IIM) og censorkorpset i datalogi (D).

Stk. 5. Der henvises endvidere til:

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

Kapitel 5

Linjespecifikke regler

Linjespecifikke formål

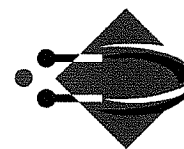
Digital design og kommunikation

§ 15. Kandidaten, der har gennemført kandidatlinjen i digital design og kommunikation, har opnået viden om og forståelse af:

- centrale principper og teorier om digital kommunikation og interaktionsdesign baseret på førende international forskning
- designprocesser, relateret til digitale medier og kommunikation
- hvordan vores samfund påvirker og påvirkes af digitale medier

Stk. 2. Kandidaten udvikler følgende færdigheder:

- Kandidaten kan formidle forskningsbaseret viden om digital design og kommunikation til såvel specialister som ikke-specialister
- Kandidaten kan udvikle digitale design- og kommunikationskoncepter til forskellige digitale platforme



- Kandidaten kan udføre grundlæggende programmering til webkommunikation, f.eks. implementere hjemmesider og simple databaser
- Kandidaten kan anvende metoder til innovation og projektledelse, relevante for digitale medier
- Kandidaten kan frembringe og analysere empirisk materiale, f.eks. om målgrupper og brugerbehov

Stk. 3. Kandidaten opnår følgende kompetencer:

- Kandidaten kan designe og udvikle innovative digitale kommunikationsløsninger under komplekse og varierende forhold, herunder samarbejde med personer med forskellige færdigheder og baggrunde i lokale eller globale teams
- Kandidaten kan reflektivt overveje, anvende og evaluere de centrale metoder inden for studiet af digital design og kommunikation fra et tværfagligt perspektiv
- Kandidaten kan identificere og kritisk vurdere nye digitale genrer og teknologier og deres mulige indvirkning på samfundet
- Kandidaten kan designe succesfuldt til digitale medieplatforme under forandring
- Kandidaten kan kommunikere strategisk i forskellige digitale mediesammenhænge

Spil

§ 16. Kandidaten, der har gennemført kandidatlinjen i spil, har opnået viden om og forståelse af:

- væsentlige teorier i forbindelse med forståelse af spilteknologi og deres kulturelle og sociale betydning baseret på førende international forskning inden for de enkelte områder
- værktøjer, metoder og teknikker i forbindelse med udvikling af innovativ og kreativ medie- og spilteknologi
- værktøjer, applikationer og teorier i forbindelse med udvikling og programmering af kompleks spilteknologi

Stk. 2. Kandidaten udvikler følgende færdigheder:

- Kandidaten kan identificere og karakterisere en lang række teorier og teknologier inden for udvikling af spilteknologi og -produkter
- Kandidaten kan se virkningen og betydningen af nyskabelser inden for spilteknologi

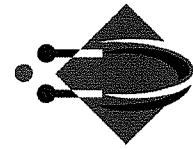
Stk. 3. Kandidaten opnår følgende kompetencer:

- Kandidaten kan designe og udvikle innovative teknologier og koncepter inden for spil baseret på en videnskabelig analyse
- Kandidaten kan håndtere de komplekse og uforudsigelige processer ved udvikling af spil inden for lokale såvel som globale produktionskrav
- Kandidaten kan bygge bro mellem de kreative ideers grænseløshed og systemkravenes begrænsninger
- Kandidaten kan udvikle produkter, prototyper og teorier, der udnytter og analyserer spilteknologier fuldt ud
- Kandidaten kan indgå i tværfagligt samarbejde og i lokalt og globalt teamwork i forbindelse med design og udvikling af spil

Stk. 4. Kandidater inden for de forskellige spor på kandidatlinjen spil har desuden opnået følgende kompetencer:

- Design: Kandidaten kan designe og udvikle innovative spil og medier baseret på videnskabelig forskning
- Analyse: Kandidaten kan udføre forskning i relevansen af computerspil i vores kultur, samfund, politiske og økonomiske miljø
- Teknologi: Kandidaten kan udvikle innovative teknologier inden for digital leisure

Softwareudvikling og -teknologi



§ 17. Kandidaten, der har gennemført kandidatlinjen i softwareudvikling og -teknologi, har opnået viden om og forståelse af:

- generelle begreber inden for programmeringssprog
- analyse af software performance i teori og praksis
- principper for softwaredesign, modellering og softwarearkitektur

Kandidaten opnår specialiseret viden på internationalt forskerniveau om mindst et af ovennævnte områder, alt efter det valgte specialiseringsmodul.

Stk. 2. Kandidaten udvikler følgende færdigheder:

- Kandidaten kan bruge en moderne programmeringsplatform til implementering af programmer
- Kandidaten kan planlægge og deltage i grundlæggende processer og praksisser inden for softwareudvikling
- Kandidaten kan følge god praksis inden for kvalitetsikring til at skabe pålidelig og sikker software

Stk. 3. Kandidaten opnår følgende kompetencer:

- Kandidaten kan skrive veldokumenteret software, der opfylder givne krav
- Kandidaten kan samarbejde med andre under komplekse og foranderlige forhold, også i internationale og industrielle projekter, og herunder anvende processer og værktøjer, der understøtter sådanne samarbejder om design og udvikling software af høj kvalitet

Stk. 4. Kandidater inden for de forskellige spor på kandidatlinjen i softwareudvikling og -teknologi har desuden opnået følgende kompetencer:

- Development technology: Kandidaten kan kombinere fagspecifik viden om domæner med sit kendskab til softwareudvikling til at udvikle domænespecifik software
- Software engineering: Kandidaten kan evaluere, tilpasse og implementere softwareudviklingsprocesser og -metoder i distribuerede og lokale miljøer

Faglige spor, obligatorisk faglig rygrad, specialiseringer og valgfri moduler

Digital design og kommunikation

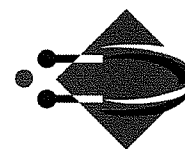
§ 18. Den obligatoriske faglige rygrad på kandidatlinjen digital design og kommunikation består af moduler svarende til 52,5 ECTS-point inden for de første 3 semestre.

Stk. 2. Specialiseringen på kandidatlinjen består af moduler svarende til 22,5 ECTS-point inden for de første 3 semestre.

Stk. 3. De valgfri moduler på kandidatlinjen svarer til 15 ECTS-point inden for de første 3 semestre.

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

1. Design af interaktive produkter (15 ECTS). Modulets fokus er metoder til dataindsamling, dataanalyse og ideudvikling til design af interaktive produkter samt planlægning og udførelse af eksplorative designprojekter, hvor et klart designproblem ikke er givet på forhånd.
2. Digitale medier i teori og praksis (15 ECTS). Modulets teoretiske fokus er grundlæggende kommunikationsteori, mediet teori, teorier om computer-medieret kommunikation samt historiske og nutidige forestillinger om computerens kommunikative potentiale. Modulets praktiske fokus er design af kommunikation og visuelle-æstetiske oplevelser på nettet.
3. Multimedieapplikationer (15 ECTS). Modulets fokus er design og konstruktion af multimedieapplikationer, herunder redskaber til udvikling af multimedieprojekter, der matcher de interaktive mediers muligheder, både koncept- og programmeringsmæssigt.



4. Kommunikationsstrategier inden for it (7,5 ECTS). Modulets fokus er teoretisk forståelse af de digitale mediers særlige egenskaber og vilkår samt anvendelse af kommunikationsstrategier på avanceret niveau.

§ 19. Optagelse på kandidatlinjen forudsætter skriftlig og mundtlig beherskelse af dansk, jf. adgangsbekendtgørelsens § 10.

Spil

§ 20. Den obligatoriske faglige rygrad på det faglige spor design på kandidatlinjen spil består af moduler svarende til 45 ECTS-point inden for de første 3 semestre.

Stk. 2. Specialiseringen på kandidatlinjen består af moduler svarende til 30 ECTS-point inden for de første 3 semestre.

Stk. 3. De valgfri moduler på kandidatlinjen svarer til 15 ECTS-point inden for de første 3 semestre.

Stk. 4. Den obligatoriske faglige rygrad på design består af følgende 3 moduler:

1. Spilteori (15 ECTS). Modulets fokus er analyse af spil og deres kultur på grundlag af forskningsbaserede undersøgelser.
2. Spil design (15 ECTS). Modulets fokus er anvendelse af designforskning på design af computerspil samt design og udvikling af prototyper.
3. Spiludvikling (15 ECTS). Modulets fokus er udvikling af innovative produkter, der udvider spilteknologier, ud fra et struktureret og videnskabeligt perspektiv.

§ 21. Den obligatoriske faglige rygrad på det faglige spor analyse på kandidatlinjen spil består af moduler svarende til 45 ECTS-point inden for de første 3 semestre.

Stk. 2. Specialiseringen på kandidatlinjen består af moduler svarende til 30 ECTS-point inden for de første 3 semestre.

Stk. 3. De valgfri moduler på kandidatlinjen svarer til 15 ECTS-point inden for de første 3 semestre.

Stk. 4. Den obligatoriske faglige rygrad på sporet analyse består af følgende 3 moduler:

1. Spilteori (15 ECTS). Modulets fokus er analyse af spil og deres kultur på grundlag af forskningsbaserede undersøgelser.
2. Spil design (15 ECTS). Modulets fokus er anvendelse af designforskning på design af computerspil samt design og udvikling af prototyper.
3. Digital spilteori (15 ECTS). Modulets fokus er avanceret analyse af computerspil på et højt akademisk grundlag.

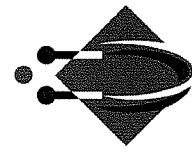
§ 22. Den obligatoriske faglige rygrad på det faglige spor teknologi på kandidatlinjen spil består af moduler svarende til 45 ECTS-point inden for de første 3 semestre.

Stk. 2. Specialiseringen på kandidatlinjen består af moduler svarende til 30 ECTS-point inden for de første 3 semestre.

Stk. 3. De valgfri moduler på kandidatlinjen svarer til 15 ECTS-point inden for de første 3 semestre.

Stk. 4. Den obligatoriske faglige rygrad på sporet teknologi består af følgende 3 moduler:

1. Programmering (15 ECTS). Modulets fokus er programmeringsteknikker, der kan bruges til computerspil, koncentreret om forskningsbaserede undersøgelser.
2. Spil design (15 ECTS). Modulets fokus er anvendelse af designforskning på design af computerspil samt design og udvikling af prototyper.
3. Spiludvikling (15 ECTS). Modulets fokus er udvikling af innovative produkter, der udvider medie- og spilteknologier, ud fra et struktureret og videnskabeligt perspektiv.



§ 23. Optagelse på kandidatlinjen forudsætter skriftlig og mundtlig beherskelse af engelsk på B-niveau, jf. adgangsbekendtgørelsens § 11.

Stk. 2. Ansøgere til optagelsesområdet teknologi skal desuden have en bachelorgrad i datalogi eller tilsvarende.

Softwareudvikling og -teknologi

§ 24. Den obligatoriske faglige rygrad på det faglige spor development technology på kandidatlinjen softwareudvikling og -teknologi består af moduler svarende til 45 ECTS-point inden for de første 3 semestre.

Stk. 2. Specialiseringen på kandidatlinjen består af moduler svarende til mindst 22,5 ECTS-point inden for de første 3 semestre.

Stk. 3. De valgfri moduler på kandidatlinjen svarer til mindst 15 ECTS-point inden for de første 3 semestre.

Stk. 4. Den obligatoriske faglige rygrad på sporet development technology består af følgende 3 moduler:

1. Programmering (22,5 ECTS). Modulet fokuserer på introducerende begreber indenfor programmering og praktisk erfaring, herunder imperativ objektorienteret programmering og introducerende databasedesign.
2. Foundations (15 ECTS). Modulets fokus er de grundlæggende strukturer for softwareudvikling, såsom algoritmer, datastrukturer og diskret matematik.
3. Kvalitetssikring (7,5 ECTS). Modulet fokuserer på teknikker til test og processer til kvalitetssikring.

§ 25. Den obligatoriske faglige rygrad på det faglige spor software engineering på kandidatlinjen softwareudvikling og -teknologi består af moduler svarende til 37,5 ECTS-point inden for de første 3 semestre.

Stk. 2. Specialiseringen på kandidatlinjen består af moduler svarende til mindst 22,5 ECTS-point inden for de første 3 semestre.

Stk. 3. De valgfri moduler på kandidatlinjen svarer til mindst 22,5 ECTS-point inden for de første 3 semestre.

Stk. 4. Den obligatoriske faglige rygrad på sporet software engineering består af følgende 3 moduler:

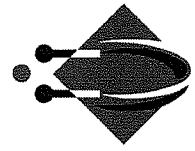
1. Software Engineering (15 ECTS). Modulet fokuserer på automatiske teknikker til softwareudvikling og på systemsudviklingsprocesser (videnstyring, projektstyring m.v.).
2. Global interaktion (7,5 ECTS). Modulet fokuserer på distribueret samarbejde inden for softwareudvikling, herunder kulturelle og kommunikative aspekter og off-shoring.
3. Softwareudviklingsprojekt (15 ECTS). Modulets sigte er at give de studerende erfaring med at arbejde på et mellemstort til stort projekt under realistiske forhold.

§ 26. Optagelse på kandidatlinjen forudsætter skriftlig og mundtlig beherskelse af engelsk på B-niveau, jf. adgangsbekendtgørelsens § 11.

Generelle regler

§ 27. Oversigt over specialiseringer for hver kandidatlinje offentliggøres på IT-Universitetets hjemmeside af Studienævnet ITU forud for hvert semester.

Stk. 2. Den studerende kan ansøge om at gennemføre en individuel specialisering.



Ansøgning herom skal indgives skriftligt med faglig begrundelse.

§ 28. En oversigt over de studieaktiviteter, der udgør obligatoriske moduler på hver kandidatlinje, offentliggøres på IT-Universitetets hjemmeside af studienævnet forud for hvert semester.

Kapitel 6

Andre bestemmelser

Skift af uddannelse, linje eller fagligt spor

§ 29. En studerende, som ønsker at skifte fra en anden uddannelse på IT-Universitetet til kandidatuddannelsen, eller fra én linje på kandidatuddannelsen til en anden, skal søge om optagelse efter samme regler, som gælder for alle andre, der søger om optagelse på uddannelsen, jf. IT-Universitetets optagelsesregler.

Stk. 2. Skift fra et spor til et andet på samme linje skal godkendes af Studienævnet.

Stk. 3. IT-Universitetet har ret til at tage alle registrerede oplysninger om den studerendes hidtidige studieforløb på IT-Universitetet med i vurderingen af ansøgningen.

Stk. 4. Ved skift af linje eller spor overføres alle beståede studieaktiviteter automatisk til den nye linje. Skift fra en kandidatlinje til en anden vil derfor kun blive godkendt, hvis de beståede studieaktiviteter kan overføres til den nye linje eller det nye spor.

Stk. 5. Ved skift fra en anden uddannelse på IT-Universitetet kan den studerende søge om at få overført beståede studieaktiviteter til kandidatuddannelsen.

Meritoverførsel

§ 30. Dele af uddannelsen kan godskrives ved meritoverførsel fra andre institutioner, dog maksimum 60 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 kandidatlinjens formål, faglige indhold og faglige niveau. Samtidig skal der foreligge dokumentation for fagligt indhold, fagligt niveau og antal ECTS-point.

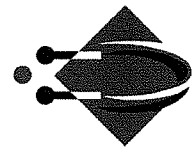
Stk. 4. Studerende, der på deres bacheloruddannelse har gennemgået områder, der indgår i kandidatlinjens obligatoriske faglige rygrad, kan søge studienævnet om at udskifte et eller flere moduler. Studerende, der udskifter 22,5 ECTS-point eller derover, skal følge studieaktiviteter inden for en yderligere specialisering.

Stk. 5. Specialet kan ikke meritoverføres, jf. uddannelsesbekendtgørelsens § 28, stk. 2.

Dispensation

§ 31. IT-Universitetet har ret til, hvor det er begrundet i usædvanlige forhold, at dispensere fra de regler i studieordningen, der alene er fastsat af universitetet, jf. uddannelsesbekendtgørelsens § 24, stk. 7.

Stk. 2. Den i stk. 1 fastlagte dispensationsbemyndigelse forvaltes af Studienævnet ITU inden for studienævnets ansvarsområde, jf. universitetslovens § 18.



Klager

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

Kapitel 7

Ikrafttræden og overgangsbestemmelser

§ 33. Denne studieordning træder i kraft den 1. august 2011 og har virkning for studerende, som optages på kandidatlinjerne under Studienævnet ITU, jf. § 2, stk. 2, fra efteråret 2011.

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 2008 i juni 2012.

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 120 ECTS-point.

Stk. 4. Ved udstedelse af en ny studieordning eller ved væsentlige ændringer i denne studieordning fastsættes overgangsordninger i studieordningen.

Godkendt af Studienævnet ITU den 1. april 2011

Godkendt af rektor Mads Tofte den 15. juni 2011.