



Studieordning for  
**SUPPLERINGSFAG I**  
**MULTIMEDIER**

DET HUMANISTISKE FAKULTET  
AARHUS UNIVERSITET

August 2005  
Senest revideret august 2007

## KAPITEL 1: FORMÅL OG FAGLIG BESKRIVELSE

§ 1. Suppleringsuddannelsen i Multimedier ved Aarhus Universitet er en akademisk uddannelse i henhold til Bekendtgørelse om humanistiske uddannelser på universiteterne (Bekendtgørelse nr. 169 af 15. marts 1995). Uddannelsen hører under Det Humanistiske Fakultet, Institut for Informations- og Medievidenskab, Studienævnet for Informationsvidenskab.

§ 2. Suppleringsuddannelsen skal som led i en bachelor- eller kandidateksamen introducere til udvalgte dele af multimediale forskningsområder med henblik på at udbygge de studerendes faglige viden og øge deres teoretiske kvalifikationer indenfor fagets grundlæggende metoder, med henblik på at opnå faglige forudsætninger for at arbejde med og formidle fagets stofområder.

*Stk. 2* Formålet med uddannelsen er at supplere en humanistisk bachelor- eller kandidatuddannelse med kendskab til multimedier funktion og anvendelse på et tværvideenskabeligt grundlag, således at den studerende får indsigt i det hastigt ekspanderende computerbaserede multimedie, mediets æstetik samt dets funktion i forhold til den kulturelle og arbejdsmæssige kontekst.

*Stk. 3* Suppleringsuddannelsen udbydes i et tæt samarbejde mellem Institut for Æstetiske fag, Institut for Informations- og medievidenskab samt Datalogisk Institut. Suppleringsuddannelsen tilbyder et multimedie-perspektiv i forhold til de studerendes grundfag. Uddannelsen giver de studerende en afrundet BA-uddannelse i den forstand, at den giver de studerende mulighed for at arbejde med multimedieproblemstillinger i relation til det faglige område grundfaget omfatter. Desuden kvalificerer suppleringsuddannelsen til optagelse på kandidatuddannelsen i multimedier.

### § 3 Kvalifikationer og kompetencer

#### *Kvalifikationer*

Den studerende skal gennem uddannelsen erhverve sig analytiske, metodiske og praktiske kvalifikationer, så vedkommende får et grundlæggende kendskab til multimediesystemer og specielt har mulighed for at relatere multimedier til de grundfaglige kvalifikationer. Multimediesystemer dækker såvel enkeltstående systemer som distribuerede, netbaserede systemer. Udover indsigt i planlægning og produktion af systemer skal uddannelsen også kvalificere den studerende til opgaver af analyserende og kritisk vurderende art. Samlet giver uddannelsen viden, forståelse og færdigheder inden for:

- Objektorienteret modellering og programmering
- Design, produktion, og programmering af multimediale systemer,
- Æstetiske teoridannelser, specielt vedrørende computermediet,
- Hypermedier og web,; arbejde med store datamængder
- Interaktionen mellem mennesker og teknologi.

Fagligt søger uddannelsen at integrere teknologiske og æstetiske fagområder.

#### *Kompetencer*

Gennem arbejdet med de faglige aspekter skal de studerende erhverve sig følgende faglige kompetencer:

- kunne anvende forskellige it-værktøjer til mediebehandling og programmering
- kunne planlægge og implementere mindre multimediesystemer, herunder web-baserede systemer inkl. deres interaktion
- kunne analysere og vurdere multimedier med afsæt i æstetiske teorier og metoder
- kunne analysere samspillet mellem menneske og computer i forskellige sammenhænge

- kunne opstille objekt-orienterede modeller af mindre IT-systemer
- kunne samarbejde i tværfaglige grupper om udvikling af multimedieprodukter
- kunne arbejde problemorienteret

## KAPITEL 2: UDDANNELSESSTRUKTUR OG OPTAGELSESKRAV

§ 4. Suppleringsuddannelsen i Multimedier normeret til 1 årsværk (60 ECTS) og er tilrettelagt som et afrundet forløb med henblik på at indgå i en to-faglig bacheloruddannelse eller kandidatuddannelse ved Det Humanistiske Fakultet, samt supplere uddannelser ved andre hovedområder ved Universitetet og andre videregående uddannelsesinstitutioner.

§ 5. Forudsætning for optagelse på suppleringsuddannelsen i Multimedier er 2 års beståede grundfagsstudier inden for et andet fag/fagligt område.

## KAPITEL 3: ALMENE EKSAMENSBESTEMMELSER

§ 6. Uddannelsen består af et antal prøver. Hver prøve består for sig. Beståede prøver kan ikke tages om.

§ 7. En studerende kan højst tre gange indstille sig til den samme prøve. Studienævnet for Informationsvidenskab kan ved dispensation tillade indstilling for fjerde gang, hvis det findes begrundet i usædvanlige forhold.

§ 8. Prøverne kan være enten interne eller eksterne. Interne prøver bedømmes af eksaminator(erne), eller eksaminator(erne) sammen med én eller flere interne censorer. Eksterne prøver bedømmes af eksaminator(erne) sammen med én eller flere ministerielt beskikkede censorer.

§ 9. Ved prøverne anvendes enten karakterskala efter de herom gældende regler (7-trinsskalaen) eller bedømmelsen bestået/ikke bestået. Undervisningsdeltagelse bedømmes med bestået/ikke bestået.

§ 10. Prøver, der aflægges ved undervisningsdeltagelse, forudsætter aktiv, regelmæssig og tilfredsstillende deltagelse i den pågældende undervisning. Ved *aktiv* forstås, at man deltager i de med undervisningen forbundne aktiviteter (almindelig forberedelse, mundtlige oplæg, mindre skriftlige opgaver, etc.). Med *regelmæssig* forstås deltagelse i mindst 75% af de udbudte timer jævnt fordelt over semestret. Med *tilfredsstillende* forstås, at man har opnået det for beståelse af eksamen nødvendige niveau.

§ 11. Der skelnes mellem bunden og fri prøve. Ved *bunden prøve* forstås, at prøvens spørgsmål eller emne er fastlagt af eksaminator(erne) og evt. censor(erne). Ved *fri prøve* forstås, at prøvens spørgsmål eller emne er aftalt mellem eksaminator(erne) og den studerende.

§ 12. Alle prøver aflægges som individuelle prøver. Såfremt prøven er en skriftlig opgavebesvarelse, der er udarbejdet af flere studerende, skal den enkelte studerendes bidrag kunne bedømmes individuelt. En skriftlig opgavebesvarelse kan normalt højst udarbejdes af 4 studerende. Prøvens omfang, som er beskrevet under de enkelte prøver, multipliceres almindeligvis med deltagernes antal.

§ 13. Bedømmelsen af en skriftlig prøve skal ved sommereksamen foreligge senest 1. juli; ved vintereksamen senest 1. februar.

§ 14. Efter studienævnets individuelle vurdering kan prøver, der er bestået ved andre fag eller andre uddannelsesinstitutioner i Danmark eller i udlandet, godskrives som dele af uddannelsen. Ved godskrivning af eksaminer bestået i udlandet overføres disse med karakteren bestået, med mindre andet er aftalt mellem de involverede institutioner.

§ 15. Årsværkspoint markerer den enkelte prøves eller disciplins vægt ud fra en fuldtidsstuderendes arbejdsindsats (60 ECTS point pr. år).

§ 16. Aarhus Universitet udsteder bevis for gennemført uddannelse.

*Stk. 2.* Til studerende, der forlader uddannelsen uden at have gennemført den, udsteder Aarhus Universitet bevis for beståede dele af uddannelsen.

§ 17. Normalsidetælling ved opgivelse af pensum: 2400 typeenheder (tegn, inkl. mellemrum) inkl. noter).

§ 18. Normalsidetælling ved skriftlige opgaver: 2400 typeenheder (tegn inkl. mellemrum) inkl. noter.

§ 19. Studienævnet for Informationsvidenskab kan dispensere fra de regler i studieordningen, der alene er fastsat af studienævnet.

## **KAPITEL 4: GENERELLE FAGLIGE MÅL**

§ 20. Det kræves, at eksaminanden viser indsigt i såvel teoretiske som praktiske discipliner inden for humaniora- og datalogi-aspekter af multimedier som grundlag for at kunne planlægge, fremstille, analysere og reflektere over multimediesystemer samt kritisk vurdere multimedierne funktion og status i et bredere kulturelt og arbejdsmæssigt felt.

*Stk. 2* Ved bedømmelsen af samtlige skriftlige prøver indgår den studerendes stave- og formuleringsevne, uanset hvilket sprog der er skrevet på. Det faglige indhold vægter tungest, mens stave- og formuleringsevnen indgår modificerende i bedømmelsen.

## **KAPITEL 5: UNDERVISNINGSFORMER**

§ 21. Ud over holdundervisning, forelæsninger og vejledning vil der i undervisningen blive anvendt mundtlige og skriftlige oplæg af såvel undervisere som deltagere. En del discipliner opretter øvelseshold, på hvilke de studerende kan blive støttet i indlæringen af stoffet i form af praktiske øvelser eller diskussions- og oplægsøvelser.

Det må imidlertid påregnes, at den studerende kan være henvist til at gennemføre dele af sit studium på egen hånd, uden tilknyttet undervisning.

## **KAPITEL 6: SÆRLIGE STUDIEFORUDSÆTNINGER**

§ 22. Studiet forudsætter engelskkundskaber svarende til gymnasialt B-niveau.

## KAPITEL 7: OVERSIGT OVER UDDANNELSENS PRØVER

§ 23. Suppleringsuddannelsen i Multimedier er normeret til 1 årsværk (60 ECTS). Den er grundlæggende tænkt som første år i et 3-årigt forløb (hvor de 2 efterfølgende år udgøres af kandidatuddannelsen), men egner sig også til sammen med den studerendes grundfag at udgøre en afrundet BA-uddannelse.

Stk. 2 Uddannelsen består af tre faglige søjler, som afspejler det brede faglige grundlag, som uddannelsen bygger på:

- En æstetisk søjle, som refererer til de æstetiske fag, hvis formål er at reflektere multimediers æstetik set i lyset af æstetiske teorier og mediernes formsprog,
- En datalogisk søjle, hvis formål er at give de studerende indsigt i hvorledes multimedier kan realiseres til kørende systemer,
- En informationsvidenskabelig søjle, hvis formål er at sætte fokus på processen i skabelsen af multimedieprodukter og på relationen mellem produkt og brugs kontekst.

På suppleringsuddannelsen introduceres centrale og grundlæggende teori-dannelser indenfor disse områder, og dette videreføres efterfølgende på kandidatuddannelsen.

Suppleringsuddannelsen består af følgende prøver (bemærk opdelingen i *kvarterer* à ca. 7 uger))

Moduler og prøver	Censur	Vægt	Bedømmelse	Prøveplacering
Multimedieprogrammering	Intern	5	bestået/ikke-bestået	1. kvarter
Interaktionsprogrammering	Intern	5	7-trinsskala	2. kvarter
Hypermedier og web	Intern	5	7-trinsskala	3. kvarter
Multimedieæstetik	Ekstern	10	7-trinsskala	2. kvarter
Perspektiver på multimedier	Intern	5	bestået/ikke-bestået	1. kvarter
Menneske-maskine interaktion	Intern	5	7-trinsskala	2. kvarter
Valgfrit emne	Intern	10	7-trinsskala	4. kvarter
Metode & proces	Intern	5	7-trinsskala	3. kvarter
Multimedieproduktion projekt	Ekstern	10	7-trinsskala	4. kvarter

§ 24. Prøverne kan generelt aflægges i valgfri rækkefølge, dog skal *Multimedieprogrammering* være bestået senest i samme eksamenstermin som *Interaktionsprogrammering*. Tilsvarende skal *Interaktionsprogrammering* være bestået senest i samme eksamenstermin som *Hypermedier og web*. Tilsvarende skal *Metode og Proces* være godkendt/bestået senest samtidig med eksamen i *Multimedieproduktion*

## KAPITEL 8: UNDERVISNINGEN

§ 25 Disciplinerne undervises i følgende rækkefølge:

1. kvarter	Multimedie-programmering	Perspektiver på multimedier	Multimedieæstetik
2. kvarter	Interaktions-programmering	Menneske-maskine interaktion	
3. kvarter	Hypermedier og web	Metode og proces	Valgfrit emne
4. kvarter	Multimedieproduktion		

Studienævnet kan sørge for, at der inden semesterstart tilbydes korte intensivkurser i udvalgte medie-værktøjer for studerende uden forudsætninger i brugen af disse.

## KAPITEL 9: UDDANNELSENS ENKELTE DISCIPLINER OG PRØVER

§ 26. Reglerne for de enkelte prøver er opstillet nedenfor, således at der skelnes mellem faglige mål (de indholdsmæssige krav ved prøven) og eksamensbestemmelser (retningslinier for prøvens afholdelse og bedømmelse).

### § 27. Multimedieprogrammering

#### *Kvalifikationer*

De studerende skal opnå kvalifikationer i form af viden, forståelse og færdigheder inden for følgende områder:

- fortrolighed med objektorienteret modellering og programmering
- kendskab til fundamentale programmeringssproglige udtryksmidler samt principper og teknikker for deres brug til konstruktion af programmer.
- kendskab til udvalgte klassebiblioteker og frameworks, herunder collection- og GUI-frameworks
- erfaring i beskrivelse, løsning og programmering af mindre opgaver

#### *Kompetencer*

Gennem arbejdet med den faglige substans skal de studerende erhverve sig følgende faglige kompetencer:

- Kunne anvende forskellige it-værktøjer til objektorienteret modellering og programmering af mindre it-systemer
- Kunne analysere, beskrive og programmere enkle problemstillinger
- Kunne anvende fundamentale programmeringssproglige udtryksmidler hensigtsmæssigt i forhold til en foreliggende problemstilling

### *Disciplinbeskrivelse*

Disciplinen omhandler grundlæggende principper for og teknikker til systematisk konstruktion af programmer, specielt objektorienterede programmer. I disciplinen behandles teknikker til forskellige abstraktionsniveauer og overgangen herimellem, dels modelniveau, hvor der behandles emner som begrebsmodellering og struktureringsformer, dels programniveau, hvor fokus er på hvorledes programmer realiseres ved hjælp af forskellige teknikker.

#### *stk 2. Faglige mål*

Den studerende skal demonstrere forståelse af principper for og begreber i programmering samt kunne diskutere og modificere et mindre program af egen tilvirkning.

#### *stk. 3 Eksamensbestemmelser*

Prøven aflægges på følgende måde:

Under forudsætning af aktiv, regelmæssig og tilfredsstillende deltagelse i undervisningen, herunder tilfredsstillende besvarelse af obligatoriske opgaver, er prøven en praktisk prøve, hvor den studerende diskuterer og modificerer et foreliggende program.

Prøveform: Individuel praktisk prøve

Forberedelse: Ingen forberedelsestid

Varighed: 30 min. inkl. censur

Censur og bedømmelse: intern censur, bestået/ikke-bestået

Vægtning: 5 ECTS

## **§ 28. Interaktionsprogrammering**

### *Kvalifikationer*

De studerende skal opnå kvalifikationer i form af viden, forståelse og færdigheder inden for følgende områder:

- fortrolighed med interaktionsprogrammering gennem anvendelse og udvikling af programmel til Flash og web-anvendelse
- analytiske færdigheder i design af programmer og planlægning af deres interaktion
- praktiske færdigheder og erfaring med at udvikle kørende prototyper

### *Kompetencer*

Gennem arbejdet med den faglige substans skal de studerende erhverve sig følgende faglige kompetencer:

- kunne designe et interaktionsforløb
- kunne udvikle en kørende prototype til Flash eller web-anvendelse.

### *Disciplinbeskrivelse*

Målet er at fokusere på udviklingen af grænseflader, det være sig i forbindelse med Flash og anden multimedieprogrammering, eller Websider med tilhørende JavaScript-, CGI- og databaseudvikling. De studerende får igennem kurset et klart indblik i processen omkring udvikling af moderne grænseflader og herigennem de nødvendige værktøjer til at kunne planlægge og udføre konstruktionen af sådanne. Specifikt vil kurset beskæftige sig med Flash, Shockwave, JavaScript og/eller PHP programmering.

#### *stk 2. Faglige mål*

Den studerende skal demonstrere viden om og praktisk færdighed i brug af programmeringssproglige udtryksmidler og i formalisering af information som led i systemudvikling, samt principper i forbindelse med brugerinddragelse og grænsefladedesign.

### *stk. 3 Eksamensbestemmelser*

Prøven kan aflægges på én af to måder:

- a) Under forudsætning af aktiv, regelmæssig og tilfredsstillende deltagelse i undervisningen samt besvarelse af et obligatorisk opgaveforløb, er prøven en mundtlig eksamination og består i diskussion og modificering af et mindre program den studerende selv har udarbejdet.

Prøveform: Individuel.

Forberedelsestid: ingen

Hjælpe midler: Alle

Varighed: 30 minutter inkl. censur

Censur og bedømmelse: Intern censur, 7-trinsskala.

Vægtning: 5 ECTS

- b) Prøven er en bunden skriftlig opgave og en mundtlig eksamination. Den skriftlige opgave består i udarbejdelse af et program til løsning af en af eksaminator specificeret opgave. Den mundtlige eksamen er en efterfølgende diskussion og modificering af den studerendes løsning.

Prøveform: Individuel.

Hjælpe midler: Alle

Varighed: Der gives 4 uger til besvarelsen.

Censur og bedømmelse: Intern censur, 7-trinsskala. Der foretages en helhedsvurdering af den skriftlige opgave og den mundtlige eksamen.

Vægtning: 5 ECTS

## **§ 29. Hypermedier og web**

### *Kvalifikationer*

De studerende skal opnå kvalifikationer i form af viden, forståelse og færdigheder inden for følgende områder:

- analyse af og refleksion over brugssituationer og tilhørende informationsstrukturer
- udvikling mindre prototyper

### *Kompetencer*

Gennem arbejdet med den faglige substans skal de studerende erhverve sig følgende faglige kompetencer:

- kunne analysere en brugssituation
- kunne reflektere over de deri boende informationsstrukturer i forhold til eksisterende systemer
- kunne designe og konstruere et (almindeligvis web-baseret) system til understøttelse af brugssituationen.

### *Disciplinbeskrivelse*

Web og hypermedier omhandler konstruktion, organisation, struktur og interaktion med store informationsmængder, som det blandt andet manifesterer sig på Web. Kurset giver en introduktion til begreber som links, ankre, kompositionsstrukturer, spatiale relationer, synkronisering af tidsbaserede data (lyd og film), navigation, informationsfiltrering, samarbejdsstøtte og fælles skrivning. Der arbejdes med forskellige principper for implementering af hypermedier og deres styrker i forskellige anvendelsesområder. Som et gennemgående eksempel anvendes Web med specielt fokus på de mange forskellige anvendelser af netop dette system.

### *Stk. 2. Faglige mål*

Eksaminanden skal kunne redegøre for de grundlæggende begreber i hypermedieteknologien samt for deres praktiske og teoretiske anvendelser.

### *stk. 3 Eksamensbestemmelser*

- a) Under forudsætning af aktivt, regelmæssigt og tilfredsstillende deltagelse, herunder tilfredsstillende besvarelse af et obligatorisk opgaveforløb, er prøven en mundtlig eksamen, der tager udgangspunkt i et af flere på forhånd annoncerede spørgsmål.

Prøveform: Individuel prøve

Hjælpe midler: alle

Censur og bedømmelse: Intern censur, 7-trinsskala,

Vægtning: 5 ECTS.

- b) Prøven er en bunden skriftlig opgave og en mundtlig eksamination. Den skriftlige opgave består i udarbejdelse af et program til løsning af en af eksaminator specificeret opgave. Den mundtlige eksamen er en efterfølgende diskussion og modificering af den studerendes løsning.

Prøveform: Individuel.

Hjælpe midler: Alle

Varighed: Der gives 4 uger til den skriftlige besvarelse.

Censur og bedømmelse: Intern censur, 7-trinsskala. Der foretages en helhedsvurdering af den skriftlige opgave og den mundtlige eksamen.

Vægtning: 5 ECTS

## **§ 30. Multimedie-æstetik**

### *Kvalifikationer*

De studerende skal opnå kvalifikationer i form af viden, forståelse og færdigheder inden for følgende områder:

- Multimediernes formsprog
- Multimediernes kultur- og æstetik-historiske forudsætninger.
- Multimediegenrer og -værker inden for digital æstetik.
- Æstetikteoretiske problemstillinger i forbindelse med digitale medier

### *Kompetencer*

Gennem arbejdet med den faglige substans skal de studerende erhverve sig følgende faglige kompetencer:

- Kunne forstå og vurdere digitale mediers æstetiske udtryksmuligheder.
- Kunne analysere og udtrykke sig skriftligt og argumentativt om æstetiske problemstillinger i digitale medier.
- Kunne formidle vurderinger af IT's kulturelle og æstetiske dimensioner.
- Kunne analysere og fortolke digital kunst og underholdning.
- Grundlæggende forståelse for kulturelle og æstetiske dimensioner i øvrige anvendelser af digitale medier.
- Kunne indgå i en faglig dialog om IT ud fra æstetiske kriterier.

### *Disciplinbeskrivelse*

Multimedie-æstetik indfører i kritisk, æstetisk analyse og reception af multimedier med vægt på digitale kunstformer og spil. Desuden indfører disciplinen i multimediets kultur- og æstetik-historiske forudsætninger.

Multimedier udvikler sin æstetik i en udforskning af digitale mediers formsprog, og kan derfor

betrages som medieæstetik på linje med filmen. Multimedier er kendetegnet ved at benytte sig af flere æstetiske udtryksformer. Dermed trækker analysen af multimedier på de æstetiske særdiscipliner samt overvejelser over, hvad der sker i sammenkoblingen og modstillingen af disse. Endelig rettes opmærksomheden mod en kritisk diskussion af multimediers digitale strukturer såsom interaktive elementer og hypertext.

Parallelt med etableringen af dette teoretiske grundlag vil undervisningen gennemgå en række multimedie-æstetiske værker inden for forskellige genrer og med forskellig vægtning af ovennævnte karakteristika, samt arbejde med øvelser af analytisk, vurderende og/eller designende karakter.

### *stk 2. Faglige mål*

Eksaminanden skal kunne analysere, fortolke og reflektere over æstetiske problemstillinger i et multimedieprodukt på baggrund af de gennemgåede teorier og metoder.

### *stk. 3 Eksamensbestemmelser*

Prøven kan aflægges på én af følgende to måder:

- a) Under forudsætning af aktiv, regelmæssig og tilfredsstillende deltagelse i undervisningen består prøven af en *fri, skriftlig opgave*, hvis emne aftales med eksaminator. Omfanget af opgaven er 15 - 20 sider pr. studerende.

Prøveform: Individuel prøve.

Censur og bedømmelse: Ekstern censur efter 7-trinsskala.

Vægtning: 10 ECTS.

- b) Prøven består i en *bunden skriftlig opgave og en mundlig eksamen*. Den studerende opgiver til eksamen 4 digitale medieprodukter samt 120 siders tekster (mindst 6 kilder) udover det under prøve A fastlagte pensum. Omfang 20 - 25 sider. Den mundtlige eksamen tager udgangspunkt i et af eksaminator formuleret spørgsmål ud fra pensum.

Prøveform: Individuel prøve.

Varighed: Der gives 4 uger til den skriftlige besvarelse. Den mundtlige eksamen varer 30 min. inkl. censur.

Censur og bedømmelse: Ekstern censur, 7-trinsskala, Der foretages en helhedsvurdering af den skriftlige opgave og den mundtlige eksamen.

Vægtning: 10 ECTS.

## **§ 31. Perspektiver på multimedier**

### *Kvalifikationer*

De studerende skal opnå kvalifikationer i form af viden, forståelse og færdigheder inden for følgende områder:

- forståelse af de gennemgåede tekniske, sociale og kulturelle perspektiver og evne til at aktualisere disse.
- kendskab til og forståelse af centrale opfattelser af interaktive teknologier, herunder multimedier, som teknisk, socialt og kulturelt fænomen.

### *Kompetencer*

Gennem arbejdet med den faglige substans skal de studerende erhverve sig følgende faglige kompetencer:

- diskutere multimedier som et tværfagligt felt samt at agere og reflektere i dette.

### *Disciplinbeskrivelse*

Kurset beskæftiger sig med historiske og aktuelle perspektiver på informationsteknologi, og afsøger de sociale, kulturelle og æstetiske betydninger. Kurset lægger op til en kritisk refleksion over interaktive teknologiers (herunder multimediers) kulturelle og samfundsmæssige betydning.

Kurset er tværfagligt - datalogisk og humanistisk - organiseret omkring nedslag i teoriehistorisk centrale tekster, og er dermed specifikt introducerende til multimedieuddannelsens tværfaglighed, og de involverede fagligheders fælles grundlag.

### *stk 2. Faglige mål*

Den studerende skal demonstrere forståelse for multimediers historiske og aktuelle betydning i forskellige kontekster, og ved hjælp af begrebsdannelsen kunne analysere og diskutere konkrete problemstillinger.

### *stk. 3 Eksamensbestemmelser*

Prøven kan aflægges på én af to måder:

- a) Under forudsætning af aktiv, regelmæssig og tilfredsstillende deltagelse i undervisningen, herunder aflevering af evt. skriftlige øvelser, afløses disciplinen.

Vægtning: 5 ECTS

- b) Prøven er en bunden skriftlig opgave, omfang 8-10 sider.

Prøveform: Individuel.

Varighed: Der gives 3 uger til besvarelsen.

Censur og bedømmelse: Bestået/ikke-bestået

Vægtning: 5 ECTS

## **§ 32. Menneske-maskine interaktion**

### *Kvalifikationer*

De studerende skal opnå kvalifikationer i form af viden, forståelse og færdigheder inden for følgende områder:

- perspektiver på menneskelig brug af interaktive teknologier i forskellige kontekster
- kvalitative undersøgelser af interaktive teknologier i brug

### *Kompetencer*

Gennem arbejdet med den faglige substans skal de studerende erhverve sig følgende faglige kompetencer:

- kunne udføre kvalitative undersøgelser af interaktive teknologier i forskellige kontekster.
- kunne analysere samspillet mellem menneske og computer i forskellige sammenhænge

### *Disciplinbeskrivelse*

Kurset omhandler forståelses-orienterede perspektiver på menneske-maskine interaktion. Kurset fokuserer på interaktive teknologiers rolle i brug, især mediering i arbejds- og andre sammenhænge. Der lægges vægt på empiriske studier af interaktion i specifikke brugssammenhænge og på stærke teoretiske, kontekstorienterede perspektiver.

Kurset vil berøre metodiske spørgsmål vedrørende tilvejebringelse af design-orienteret viden om brugergrænseflader, herunder multimediegrænseflader, og introducere avancerede teknikker/metoder til vurdering af brugergrænseflader på forskellige stadier i udviklingsprocessen.

Kurset giver de studerende praktisk erfaring med udvalgte kvalitative metoder og erfaring med teoretisk refleksion gennem skriftlig afrapportering af egne undersøgelser under inddragelse af

litteraturen. De studerende skal i løbet af kurset lave en obligatorisk opgave der skal godkendes og indgår i eksamen.

#### *stk 2. Faglige mål*

Den studerende skal demonstrere forståelse for de gennemgåede perspektiver på brug samt færdigheder i at udføre empiriske kvalitative undersøgelser af brug.

#### *stk. 3 Eksamensbestemmelser*

Prøven kan aflægges på én af to måder:

- a) Under forudsætning af aktiv, regelmæssig og tilfredsstillende deltagelse i undervisningen består prøven af en mundtlig prøve med udgangspunkt i et af flere på forhånd annoncerede spørgsmål.

Prøveform: Individuel.

Censur og bedømmelse: Intern censur; 7-trinsskala.

Vægtning: 5 ECTS.

- b) Prøven er en bunden, skriftlig opgave med efterfølgende mundtlig eksamination. Eksaminator udarbejder opgaveformuleringen. Opgavens omfang er 5 - 8 sider og kan inddrage empiriske undersøgelser.

Prøveform: Individuel.

Varighed: Der gives 3 uger til besvarelsen. Den mundtlige prøve varer 30 min. inkl. censur.

Censur og bedømmelse: Intern censur efter 7-trinsskala.

Vægtning: 5 ECTS.

### **§ 33. Metode og proces**

#### *Kvalifikationer*

De studerende skal opnå kvalifikationer i form af viden, forståelse og færdigheder inden for følgende områder:

- Designteknikker og arbejdsformer
- Forståelse af designprocesser

#### *Kompetencer*

Gennem arbejdet med den faglige substans skal de studerende erhverve sig følgende faglige kompetencer:

- Kunne tilrettelægge og gennemføre en designaktivitet.
- Kunne dokumentere og reflektere over forløbet af en designaktivitet.

#### *Disciplinbeskrivelse*

Der arbejdes med teorier, metoder og teknikker fra forskellige designtraditioner med hovedvægt på en eksperimentel tilgang til designprocessen og med udgangspunkt i en brugs- og kontekst-orienteret tilgang til design.

#### *stk 2. Faglige mål*

Den studerende skal kunne tilrettelægge og dokumentere dele af et udviklingsforløb for fremstilling af et multimedieprodukt. Endvidere skal den studerende kunne reflektere og diskutere sin egen praksis i forhold til pensum.

### *stk. 3 Eksamensbestemmelser*

Prøven kan aflægges på én af to måder:

- a) Under forudsætning af aktiv, regelmæssig og tilfredsstillende deltagelse i undervisningen består prøven af en fri skriftlig opgave, hvis emne fastlægges efter aftale med eksaminator, Den studerende skal reflektere over gennemførelse af en designaktivitet i relation til den i pensum opgivne teori og metode. Opgavens omfang er 5-8 sider pr. studerende.

Prøveform: Individuel. Den skriftlige opgave kan udarbejdes i samarbejde med andre studerende, dog således at alle dele af opgaven, undtagen problemformulering og konklusion, kan gøres til genstand for individuel bedømmelse.

Censur og bedømmelse: Intern censur efter 7-trinsskala

Vægtning: 5 ECTS

- b) Prøven er en fri, skriftlig opgave, hvis emne aftales med eksaminator. Opgavens omfang er 15-20 sider. Den studerende skal reflektere over gennemførelse af en designaktivitet i relation til den i pensum opgivne teori og metode

Prøveform: Individuel.

Varighed: Der gives 3 uger til besvarelsen.

Censur og bedømmelse: Intern censur efter 7-trinsskala.

Vægtning: 5 ECTS.

## **§ 34. Multimedieproduktion**

### *Kvalifikationer*

De studerende skal opnå kvalifikationer i form af viden, forståelse og færdigheder inden for følgende områder:

- Design og realisering af multimedieprodukter i en selvvalgt brugssammenhæng, fx. i arbejdsrelateret eller kunstnerisk/underholdningsmæssig kontekst
- Multimedieprodukter i deres kulturelle, teknologiske og æstetiske sammenhænge
- Kendskab til konkrete medie-værktøjer, herunder programmeringsværktøjer.

### *Kompetencer*

Gennem arbejdet med den faglige substans skal de studerende erhverve sig følgende faglige kompetencer:

- Kunne vurdere forskellige it-værktøjers/-systemers brugbarhed i forskellige multimediale brugskontekster.
- Kunne arbejde selvstændigt og i grupper med design, planlægning og realisering af multimedieprodukter.
- Kunne argumentere for et konkret design med grundlag i en analyse af brugskonteksten og/eller teoretiske overvejelser

### *Disciplinbeskrivelse*

Målet med disciplinen som helhed er at give den studerende mulighed for at kombinere den erhvervede indsigt fra uddannelsens forskellige fagdiscipliner og give disse et samlende udtryk i form af et multimedieprodukt. Den studerende skal arbejde med fremstilling/ dokumentation af et multimedieprodukt og sætte det i perspektiv i forhold til en bredere kulturel, æstetisk og teknologisk sammenhæng. Undervisningen vil være projektorienteret og primært bestå i vejledning, suppleret med workshops og enkelte forelæsninger.

### *stk 2. Faglige mål*

Den studerende skal kunne tilrettelægge og dokumentere dele af et udviklingsforløb for fremstilling af et multimedieprodukt. Endvidere skal den studerende kunne reflektere og diskutere sin egen praksis i forhold til pensum. Dette dækker en tredjedel kursets omfang.

Eksaminanden vælger dernæst et projektrelateret, teoretisk specialpensum af et omfang på ca. 200 normalsider, som godkendes af eksaminator. Eksaminanden fremstiller og dokumenterer et multimedieprodukt. Dokumentationen skal begrunde foretagne designvalg samt redegøre for teori fra det godkendte specialpensum.

Eksaminanden skal dokumentere evne til at formidle projektets idé og udformning til en tænkt eller virkelig aftagergruppe, ved at udforme en udstilling med demonstration af produktet i form af fremvisning, posters el. lign. som var det en præsentation ved en konference.

Det afvejes i hvert enkelt projekt, om produktet eller dokumentation og diskussion skal bære hovedvægt i præstationen.

### *stk. 3 Eksamensbestemmelser*

Prøven kan aflægges på én af to måder:

- a) Eksamen består af en fri skriftlig og konstruerende projektopgave, aftalt med vejleder samt en mundtlig prøve. Der afleveres et multimedieprodukt og en tilhørende rapport af et omfang på 8-12 sider pr. studerende. Produktet kan fx. præsenteres på en eksamens-udstilling, hvor det formidles til en bredere kreds.

Prøveform: Individuel. Den skriftlige opgave og multimedieproduktet kan udarbejdes i samarbejde med andre studerende, dog således at alle dele af opgaven og produktet, undtagen problemformulering og konklusion, kan gøres til genstand for individuel bedømmelse. Der vedlægges en oversigt over, hvilke dele af produktet den enkelte studerende har udarbejdet. Den mundtlige prøve kan ikke aflægges sammen med andre studerende. Såfremt den skriftlige opgave/produktet er udarbejdet i samarbejde med andre studerende, må disse ikke være til stede i eksamenslokalet under den mundtlige prøve, før de skal eksamineres eller er blevet eksamineret. Eksaminanden præsenterer projektet under overværelse af eksaminator(ne) og censor(erne), efterfulgt af en diskussion.

Censur og bedømmelse: Ekstern censur; 7-trinsskala. Produkt og rapport bedømmes som en helhed, hvor produktet vægter tungest.

Varighed: den mundtlige prøve er 15 min. pr. studerende inkl. censur.

Vægtning: 10 ECTS.

- b) Prøven er en bunden, skriftlig opgave med tilhørende multimedieprodukt. Eksaminator udarbejder opgaveformuleringen. Opgavens omfang er 25-30 sider.

Prøveform: Individuel.

Varighed: Der gives 4 uger til besvarelsen.

Censur og bedømmelse: Ekstern censur efter 7-trinsskala.

Vægtning: 10 ECTS.

## **§ 35. Valgfrit emne**

### *Kvalifikationer*

De studerende skal opnå kvalifikationer i form af viden, forståelse og færdigheder inden for det valgte område. Eksempler på emner kan være:

- Formidling via web
- Interaktionsdesign
- Computerspilteori- og metode

- Digital lyd og musik

### *Kompetencer*

Gennem arbejdet med den faglige substans skal de studerende erhverve sig faglige kompetencer inden for det valgte emneområde. Eksempler på kompetencer kan være:

- kunne formidle et aftalt budskab til en konkret modtagergruppe.
- kunne designe et interaktionsforløb ud fra kendskab til konkrete sensorer og aktuatorer
- kunne analysere det æstetiske udtryk i et computerspil og designe et gameplay
- kunne planlægge og design lyd til digitale medier, fx. et computerspil eller en interaktiv audiovisuel installation i et fysisk rum

### *Disciplinbeskrivelse*

Formålet med disciplinen er at give den studerende mulighed for at undersøge en valgfri facet af det brede område, som multimedier dækker. Studienævnet udbyder et antal kurser, som den studerende kan vælge imellem. Emnet skal ligge inden for det område, som multimedieuddannelsens konstituerende søjler tilsammen dækker.

### *stk 2. Faglige mål*

Den studerende skal kunne foretage en analyse, fremstille et design, færdiggøre et produkt, konstruere en prototype eller en kunstgenstand inden for de rammer, som det valgte emne afstikker.

### *stk. 3 Eksamensbestemmelser*

Prøven kan aflægges på én af to måder:

- a) Under forudsætning af aktiv, regelmæssig og tilfredsstillende deltagelse i undervisningen består prøven af en fri skriftlig opgave. Opgaven udarbejdes inden for et af eksaminator godkendt emneområde. Opgavens omfang er 10 - 15 sider pr. studerende, dog kan omfanget reduceres til halvdelen ved fremstilling af en prototype, et produkt eller lignende.

Prøveform: Individuel. Den skriftlige opgave kan udarbejdes i samarbejde med andre studerende, dog således at alle dele af opgaven, undtagen problemformulering og konklusion, kan gøres til genstand for individuel bedømmelse. Hvis der udarbejdes en prototype, et produkt eller lignende, skal disse også kunne bedømmes individuelt, og der afleveres en liste over, hvilke dele den enkelte studerende har udarbejdet.

Censur og bedømmelse: Intern censur; 7-trinsskala.

Vægtning: 10 ECTS.

- b) Prøven er en bunden, skriftlig og/eller konstruerende opgave. Eksaminator udarbejder opgaveformuleringen. Opgavens omfang er 25-30 sider, dog kan omfanget reduceres til halvdelen ved fremstilling af en prototype, et produkt eller lignende.

Prøveform: Individuel.

Varighed: Der gives 4 uger til besvarelsen.

Censur og bedømmelse: Intern censur efter 7-trinsskala.

Vægtning: 10 ECTS.

## KAPITEL 10 IKRAFTTRÆDEN OG OVERGANGSBESTEMMELSER

§ 36. Ordningen træder i kraft 1.9.2005.

§ 37. De enkelte prøver meritoverføres normalt som følger:

### **Suppleringsuddannelsen af 2004**

Multimedieprogrammering (10 ECTS)  
Multimedieproduktion  
Multimedieæstetik  
Computerspilteori og –metode  
Multimediedesign (10 ECTS)  
Game engine programming  
Hypermedier (10 ECTS)  
HCI (10 ECTS)

### **Suppleringsuddannelsen af 2000**

Multimedieprogrammering  
Multimedieproduktion  
Multimedieæstetik  
Multimediedesign (10 ECTS)  
Hypermedier (10 ECTS)  
HCI (10 ECTS)

### **Suppleringsuddannelsen af 2005**

Multimedieprogrammering (5 ECTS)  
Multimedieproduktion (10 ECTS)  
Multimedieæstetik  
Valgfrit emne  
Metode og proces (5 ECTS)  
Valgfrit emne  
Hypermedie og web  
Menneske-maskine interaktion (5 ECTS)

### **Suppleringsuddannelsen af 2005**

Multimedieprogrammering  
Multimedieproduktion (10 ECTS)  
Multimedieæstetik  
Metode og proces (5 ECTS)  
Hypermedie og web  
Menneske-maskine interaktion (5 ECTS)

Eventuelle med \* mærkede prøver kan kun overføres efter konkret vurdering.

§ 38. Indgår suppleringsfaget i en bacheloruddannelse uden godkendt propædeutik afholdes der sidste gang eksamen iht. denne studieordning ved sommereksamen 2008.

*Stk. 2.* Indgår suppleringsfaget i en bacheloruddannelse med ½ års godkendt propædeutik afholdes der sidste gang eksamen iht. denne studieordning ved vintereksamen 2008/2009.

*Stk. 3.* Indgår suppleringsfaget i en bacheloruddannelse med 1 års godkendt propædeutik afholdes der sidste gang eksamen iht. denne studieordning ved sommereksamen 2009

*Stk. 4.* Indgår suppleringsfaget i en kandidatuddannelse afholdes der sidste gang eksamen iht. denne studieordning ved sommereksamen 2009.

Godkendt af Dekanen august 2005. Ikrafttræden 1. september 2005.

Redaktionel rettelse af § 33, § 36, § 37 og § 38 foretaget august 2007.

Ændring af § 9, § 12, § 23 stk. 2, § 26, § 27 stk. 2, § 28 stk. 2 og 3, § 29 stk. 2 og 3, § 30 stk. 2 og 3, § 31 stk. 2, § 32 stk. 2 og 3, § 33 stk. 2 og 3, § 34 stk. 2 og 3 og § 35 stk. 2 og 3 godkendt af Dekanen august 2007. Ikrafttræden 1. september 2007.