

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

Studieordning af 1. september 2024 gældende for studerende optaget fra og med 1. september 2024.

Tilføjelser og konsekvensrettelser d. 1. januar 2026.

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

Indledning

Denne studieordning for bacheloruddannelsen i digital design og interaktive teknologier er udfærdiget af Studienævnet ved IT-Universitetet i København (herefter betegnet ITU). Studieordningen er udfærdiget i henhold til gældende regler om bachelor- og kandidatuddannelser ved universiteterne.

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 studere, analysere og designe digitale teknologier baseret på en teoretisk og designorienteret forståelse for og refleksion over forholdet mellem mennesker, samfund og digitale teknologier.

Dette mål kræver, at bachelorerne tilegner sig en bred akademisk og anvendt viden inden for digitale teknologier og design. Derudover skal bachelorerne lære at anvende 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 projekter og indtage en selvstændig og reflekteret rolle i disse. De vil især få færdigheder til at analysere digitale teknologier, og til at designe og prototype interaktioner mellem mennesker og digitale teknologier, systemer og service. Derudover vil bachelorerne kunne bidrage konstruktivt til tværfaglige samarbejdsprocesser.

Stk. 3. Bachelorerne er kvalificeret til at besidde stillinger i den private- og offentlige sektor inden for research, analyse og design af digitale teknologier, 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 om relationer mellem digitale teknologier - mennesker og samfund herunder de etiske, sociale og politiske spørgsmål.
- teorier, metoder og praksis inden for kvalitative og kvantitative studier samt deres anvendelse i design af digitale teknologier.
- teorier, metoder og praksis inden for digitale teknologier og design, herunder grundbegreberne inden for felter omkring digitale teknologier og design, prototyping teknikker og designorienteret programmering.

Stk. 3. Færdigheder

Bacheloren vil udvikle følgende færdigheder og kan:

- begrunde og anvende metoder til at udføre feltstudier for at indsamle data inden for problemstillinger og praksisser på tværs af digitale teknologier, mennesker og samfund.

- begrunde, udforske og vurdere problemstillinger og designmuligheder med henblik på at skabe designkoncepter ud fra menneskelige- og samfundsmæssige perspektiver, med særlig stillingtagen til de sociale, etiske og bæredygtighedsmæssige konsekvenser.
- begrunde og anvende metoder til udvikling, prototyping, programmering og evaluering af design af digitale teknologier herunder produkter, systemer og services.
- kommunikere og diskutere akademiske spørgsmål i forhold til menneskelige- og samfundsmæssige perspektiver inden for digitale teknologier og design, både i akademisk skrivning og i professionelle sammenhænge.

Stk. 4. Kompetencer

Bacheloren vil udvikle følgende kompetencer og kan:

- planlægge og udføre analytiske studier og designprocesser i komplekse problemstillinger og designsituationer
- selvstændigt deltage i projekter 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 undervisningsprog

Uddannelsens struktur

§ 4. Uddannelsens konstituerende fagelementer udgøres af obligatoriske studieaktiviteter af et omfang på 142,5 ECTS samt et bachelorprojekt af et omfang på 15 ECTS, i alt 157,5 ECTS. Dertil kommer valgfrie studieaktiviteter af et omfang på 22,5 ECTS.

Stk. 2. 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 tre moduler af enten 7,5 ECTS eller 15 ECTS, i alt 30 ECTS.

Stk. 2. Modulerne fremgår af figuren nedenfor. De konkrete kurser og kursusbeskrivelser offentliggøres i kursuskataloget på ITUs hjemmeside af Studienævnet forud for hvert semester.

	Modul titel	Modul titel	Modul titel
1. semester	Kvalitative studier (15 ECTS)	Digital skitsering (7,5 ECTS)	Teknologi og mennesker (7,5 ECTS)
2. semester	Kreativ kodning (15 ECTS)	Physical Computing (7,5 ECTS)	Teknologi og samfund (7,5 ECTS)
3. semester	Digitale materialer (15 ECTS)	Kvantitative studier (7,5 ECTS)	Avancerede teknologi studier (7,5 ECTS)
4. semester	Interaktionsdesign (15 ECTS)	Kritisk kodning (7,5 ECTS)	Videnskabsteori (7,5 ECTS)
5. semester	Participatory design projekt (15 ECTS)	Digital data analyse (7,5 ECTS)	Valgfag (7,5 ECTS)
6. semester	Bachelorprojekt (15 ECTS)	Valgfag (7,5 ECTS)	Valgfag (7,5 ECTS)

§ 6. Uddannelsens 3 første semestre består af obligatoriske moduler, der giver en indføring i de fundamentale elementer, der bygges videre på i de efterfølgende kurser. Indholdet inkluderer indføring i akademisk arbejde og formidling, teoretiske begreber og tilgange inden for digital teknologi – mennesker og samfund, kvalitative og kvantitative metoder, skitsering, prototyping og programmering.

Stk. 2. Uddannelsen tilbyder via valgfag samt valgfrie emner specielt på kurserne Interaktionsdesign, Participatory design projekt, 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. Uddannelsens globale perspektiv formes i kursernes akademiske indhold såvel som muligheden for udveksling.

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

Undervisningsprog

§ 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.

Bachelorprojektet

§ 8. Bachelorprojektet er på 15 ECTS-point og skal demonstrere den studerendes evne til at formulere, analysere og behandle emner indenfor uddannelsens fagområde.

Stk 2. Bachelorprojektet ligger på sjette semester af uddannelsen. Den studerende skal have bestået 120 ECTS-point for at påbegynde sit bachelorprojekt.

Stk 3. Hvis bachelorprojektet skrives på dansk, skal det indeholde et abstract/resumé på engelsk. Hvis bachelorprojektet skrives på engelsk, skal det indeholde et abstract/resumé på enten engelsk eller dansk.

Stk 4. Læringsmålene for et bachelorprojekt i digital design og interaktive teknologier

- At identificere, definere og afgrænse et forskningsspørgsmål/en problemformulering, der relaterer sig til programmets fagområde.
- At identificere og udvælge akademisk litteratur og/eller teoretiske koncepter relateret til forskningsspørgsmålet/problemformuleringen.
- At udvælge, begrunde og anvende en tilgang/metodologi og relevante metoder, der adresserer forskningsspørgsmålet/problemformuleringen.
- At opsummere, rapportere og reflektere over projektets resultater i forhold til praksis og/eller teori.
- At præsentere projektet på en klar og sammenhængende måde i overensstemmelse med standarder for akademisk skrivning.

Intended learning outcomes in English translation for the bachelor project may be found at the end of this document.

Stk 5. Information om eksamen for bachelorprojekter findes i ITUs Fælles studieordning.

Kapitel 3

Generelle regler og øvrige bestemmelser

§ 9. Adgangskrav til bacheloruddannelsen i digital design og interaktive teknologier: Bestået dansk gymnasial uddannelse eller tilsvarende udenlandsk/international eksamen. Derudover specifikke adgangskrav.

Specifikke adgangskrav

Stk. 2. Følgende specifikke adgangskrav skal være opfyldt:

- Dansk A-niveau bestået
- Engelsk B-niveau med mindst 6,0 i gennemsnit
- Matematik B-niveau med mindst 6,0 i gennemsnit

Censorkorps

§ 10. Ekstern censur varetages af Censorkorpset for Informationsteknologi og Interaktive Medier (IIM)

§ 11. Der henvises endvidere til IT-Universitets Fælles studieordning.

Kapitel 4**Ikrafttræden og overgangsbestemmelser**

§ 12. Denne studieordning træder i kraft den 1. september 2024 og har virkning for studerende, som optages på bacheloruddannelsen i digital design og interaktive teknologier fra og med 1. september 2024

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.

Revision godkendt af Studienævnet ITU d. 6. september 2023

Revision godkendt af Rektor Per Bruun Brockhoff d. 1. december 2023

Translation of the intended learning outcomes for the bachelor project in Digital Design and Interactive Technologies

- To identify, define and delimit a research question/problem statement that relates to the field of study of the programme.
- To identify and select academic literature and/or theoretical concepts related to the research question/problem statement.
- To select, motivate and apply an approach/methodology and relevant methods that addresses the research question/problem statement.

- To summarize, report and reflect upon the results of the project in relation to practice and/or theory.
- To present the project in a clear and coherent way in line with standards of academic writing.