



Studieordning for  
Kandidatuddannelsen i Informationsteknologi,  
linjen i multimedier

DET HUMANISTISKE FAKULTET  
AARHUS UNIVERSITET

2007

## 1. Rammebestemmelser

Overskrift	Tekst
Titel	Kandidatuddannelse i Multimedier Master's degree programme in Multimedia
Udarbejdet af	Studienævnet for Informations- og Medievidenskab
Ikrafttræden	Ordningen træder ikraft den 01-09-2007
Normering	120 ECTS
Udgave	2007
Uddannelsens formål	Formålet med kandidatuddannelserne er at <ol style="list-style-type: none"><li>1. udbygge den studerendes faglige viden og kunnen og øge de teoretiske og metodiske kvalifikationer samt selvstændigheden i forhold til bachelorniveauet,</li><li>2. give den studerende en faglig fordybelse gennem anvendelse af videregående elementer i fagområdet/fagområdernes discipliner og metoder, herunder træning i videnskabeligt arbejde og metode, der videreudvikler den studerendes kompetence til at bestride mere specialiserede erhvervsfunktioner samt til at deltage i videnskabeligt udviklingsarbejde, og</li><li>3. kvalificere den studerende til videreuddannelse, herunder til ph.d.-uddannelse, jf. bekendtgørelse om ph.d.-uddannelsen og ph.d.-graden (ph.d.-bekendtgørelsen).</li></ol>
Akademiske kompetencer og kvalifikationer	<p>Gennem arbejdet med det faglige område skal de studerende erhverve sig videregående faglige kvalifikationer i form af teoretisk viden og praktiske færdigheder, inden for et udvalg af følgende emneområder:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• viden om multimedier i kommunikative sammenhænge</li><li>• kendskab til narrative og interaktive potentialer i multimedier</li><li>• viden om digital æstetik, kunst og underholdning</li><li>• kendskab til multimediers historie</li><li>• viden om og færdighed i design og konstruktion af multimedier</li><li>• viden om digitale medier i rum og arkitektur</li><li>• viden om lyd i digitale medier og færdighed i digital lydbearbejdning</li><li>• viden om og færdighed i design og programmering af computerspil</li></ul> <p>Gennem arbejdet med faget skal de studerende alt efter den valgte specialisering erhverve sig følgende videregående faglige kompetencer:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• kunne analysere og vurdere multimediers muligheder og konsekvenser ud fra æstetiske og kommunikative principper</li></ul>

- kunne udvikle nye multimedieprodukter og vurdere disse i forhold til en konkret brugssituation
- kunne tilrettelægge og strukturere arbejdsopgaver hensigtsmæssigt indenfor begrænset tid og ressourcer, herunder overholde deadlines og levere en effektiv arbejdsindsats.
- kunne arbejde projektorienteret, herunder tilrettelægge et projektarbejde og vægte anvendelse af ressourcer.
- kunne deltage i forskning om multimediers opbygning, funktion og udtryk
- kunne udføre problemorienteret arbejde, dvs. kunne identificere, afgrænse og vurdere en faglig problemstilling
- kunne samarbejde i tværfaglige grupper

Hjemmel

Uddannelsesbekendtgørelsen, bekendtgørelse nr. 338 af 6. maj 2004 om bachelor- og kandidatuddannelser ved universiteter, VTU se <http://www.au.dk/da/regler/2004/bek338>

Adgangskrav og forudsætninger

Adgangskravet til optagelse på kandidatuddannelsen i Multimedier, linjen i Multimedier er en bestået bacheloruddannelse i et andet centralt fag.

Adgangskravet til optagelse på kandidatuddannelsen i Multimedier, linjen i Digital design er en bestået bacheloruddannelse i Digital design eller en bacheloruddannelse bestående af et andet centralt fag kombineret med en suppleringsuddannelse i Multimedier.

Adgangskravet til optagelse på kandidatuddannelsen i Multimedier, linjen i Audio design er en bestået bacheloruddannelse i

- Digital design
- Informationsvidenskab.
- Musik kombineret med et relevant suppleringsfag, fx multimedier
- Et andet centralt fag kombineret med en suppleringsuddannelse i Multimedier

Denne uddannelse giver adgang til Overgangsregler

Kandidatuddannelsen i Digital design giver adgang til Ph.D. uddannelsen

Ordningen træder i kraft 1. september 2007

Studerende, der har påbegyndt studiet inden dette tidspunkt, kan overføres til denne studieordning efter individuel ansøgning og behandling af studienævnet.

## 2. Uddannelsens struktur

Linjen i Multimedier:

Modul	Prøvetitel	ECTS	Semester	Bedømmelse	Censur	Fagtype
Æstetik Aesthetic	Multimedie- æstetik  Multimedia of Aesthetics	10	1. sem. (2. kvarter)	Gradueret	Ekstern prøve med ekstern censur	Konstituerende og obligatorisk
	Perspektiver på multimedier  Perspectives on Multimedia	5	1. sem. (1. kvarter)	Gradueret	Intern prøve med intern censur	Konstituerende og obligatorisk
Datalogi Computer Science	Multimediepro- grammering  Introduction to programming	5	1. sem. (1. kvarter)	Bestået/ikke- bestået	Intern prøve uden censur	Konstituerende og obligatorisk
	Interaktions- programmering  Programming for Interactive Media	5	1. sem. (2. kvarter)	Gradueret	Intern prøve med censur	Konstituerende og obligatorisk
	Menneske- maskine interaktion  Human- Computer Interaction	5	1. sem. (2. kvarter)	Gradueret	Ekstern prøve med ekstern censur	Konstituerende og obligatorisk
Design Design	Hypermedier og web  HyperMedia and Web	5	2. sem. (3. kvarter)	Gradueret	Intern prøve med censur	Konstituerende og obligatorisk
	Metode og proces  Design methods and processes	5	2. sem (3. kvarter)	Gradueret	Intern prøve med censur	Konstituerende og obligatorisk
	Multimediepro- duktion  Multimedia Production	10	2. sem. (4. kvarter)	Gradueret	Ekstern prøve med ekstern censur	Konstituerende og obligatorisk

Valgfri emner i multimedier Selective Subjects in Multimedia	Valgfrit emne i multimedier Selective Subjects in Multimedia	10	2. sem. (3.-4.) kvarter)	Gradueret	Intern prøve med intern censur	Konstituerende
Valgfri fag Selective Subjects	Valgfag 1 Selective Subject 1	10	3.sem	Gradueret	Intern prøve med intern censur	Valgfag
	Valgfag 2 Selective Subject 2	20	3. sem.	Gradueret	Intern prøve med intern censur	Valgfag
	Praktik Internship	20	3. sem.	Bestået/ikke- bestået	Intern prøve uden censur	Valgfag
Speciale Master's Project	Speciale Master's Project	30	4. sem.	Gradueret	Ekstern prøve med ekstern censur	Konstituerende og obligatorisk

#### Linjen i Digital design:

Modul	Prøvetitel	ECTS	Semester	Bedømmelse	Censur	Fagtype
Digital kultur Digital Culture	Digital Kultur Digital Culture	20/10	1. sem.	Gradueret	Ekstern prøve med ekstern censur	Konstituerende og obligatorisk
Specialisering Specialization Course	Specialiseringsfag 1 Specialization Course 1	10	1-3. sem.	Gradueret	Intern prøve med intern censur	Konstituerende
	Specialiseringsfag 2 Specialization Course 2	20	1-3. sem.	Gradueret	Intern prøve med intern censur	Konstituerende
	Specialiseringsfag 3 Specialization Course 3	10	1-3. sem.	Gradueret	Intern prøve med intern censur	Konstituerende
3D Modellering 3D Modelling	3D modellering 3D Modelling	10	1. sem.	Gradueret	Intern prøve med intern censur	Konstituerende og obligatorisk

Valgfag Elective	Valgfag 1 Selective Subject 1	10	1-3.sem	Graderet	Intern prøve med intern censur	Valgfag
	Valgfag 2 Selective Subject 2	20	1-3. sem.	Graderet	Intern prøve med intern censur	Valgfag
	Praktik Internship	20	2-3. sem.	Bestået/ikke-bestået	Intern prøve uden censur	Valgfag
Speciale Master's Thesis	Speciale Master's Thesis	30	4. sem.	Graderet	Ekstern censur	Konstituerende og obligatorisk

#### Linjen i Audio design:

Modul	Prøvetitel	ECTS	Semester	Bedømmelse	Censur	Fagtype
Audiovisualitet Audiovisuality	Audiovisualitet/ Audiovisuality	10	1. sem.	Graderet	Ekstern prøve med intern censur	Konstituerende og obligatorisk
	Musikalske stereotyper/ Stereotypes of Music	10	3. sem.	Graderet	Intern prøve med intern censur	Konstituerende og obligatorisk
	Lyddesign/ Sound Design	10	3. sem.	Graderet	Intern prøve med intern censur	Konstituerende og obligatorisk
Audioteknik Audio technics	Digital lydproduktion/ Digital sound production	10	1. sem.	Bestået/ ikke-bestået	Intern prøve uden censur	Konstituerende og obligatorisk
	Interaktiv lydafvikling/ Interactive sound	10	2. sem.	Graderet	Intern prøve med intern censur	Konstituerende og obligatorisk
	Lyd i interaktionsdesign/ Designing sound and interaction	10	2. sem.	Graderet	Intern prøve med intern censur	Konstituerende og obligatorisk
Valgfag Elective	Valgfag 1 Selective Subject 1	10	1. sem	Graderet	Intern prøve med intern censur	Valgfag
	Valgfag 2	10	2. sem.	Graderet	Intern prøve med intern censur	Valgfag

	Selective Subject 2					
	Valgfag 3	10	3. sem	Gradueret	Intern prøve med intern censur	Valgfag
	Selective subject 3					
	Praktik	10	3.sem.	Bestået/ ikke-bestået	Intern prøve uden censur	Valgfag
	Internship					
Speciale	Speciale	30	4	Gradueret	Ekstern censur	Konstituerende og obligatorisk
Master's Thesis	Masters' Thesis					

## 2.1. Faglige progressionsbestemmelser

Den studerende på Linjen i Multimedier aflægger i alt 30 ECTS inden for modulet *Valgfri fag* ved at kombinere Valgfag 1 med Valgfag 2 *eller* Praktik.

Den studerende på Linjen i Digitalt design aflægger i alt 30 ECTS inden for modulet *Valgfag* ved at kombinere Valgfag 1 med Valgfag 2 *eller* Praktik.

Studerende der er optaget på Linjen i Digitalt design på baggrund af et suppleringsfag i Multimedier og med en bestået eksamen i 3D modellering, skal deltage i prøverne Specialiseringsfag 1, 2 og 3, og kan ikke aflægge prøve i 3D modellering. Øvrige studerende kan ikke aflægge prøve i Specialiseringsfag 3.

Den studerende på Linjen i Audio design aflægger i alt 30 ECTS inden for modulet *Valgfag/praktik* ved at aflægge prøve i Valgfag 1, 2 og 3 *eller* ved at erstatte enten Valgfag 1, 2 eller 3 med Praktik.

Den studerende kan først aflevere specialet, når samtlige andre prøver på kandidatuddannelsen er bestået.

## 2.2. Modulbeskrivelse

Linjen i Multimedier:

Overskrift	Tekst
Modulets titel	Datalogi
Mål (kvalifikationer og kompetencer)	<p>De studerende skal opnå kvalifikationer i form af viden, forståelse og færdigheder inden for følgende områder:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kendskab til objektorienteret modellering og programmering.</li> <li>• Kendskab til fundamentale programmeringssproglige udtryksmidler samt principper og teknikker for deres brug til konstruktion af programmer.</li> <li>• Kendskab til udvalgte klassebiblioteker og frameworks, herunder collection- og GUI-frameworks.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Erfaring i beskrivelse, løsning og programmering af mindre opgaver.</li> <li>• Fortrolighed med interaktionsprogrammering gennem anvendelse og udvikling af programmel til web-anvendelse samt Flash el. lign.</li> <li>• Analytiske færdigheder i design af programmer og planlægning af deres interaktion</li> <li>• Praktiske færdigheder og erfaring med at udvikle kørende prototyper</li> <li>• Analyse af og refleksion over brugssituationer og tilhørende informationsstrukturer</li> <li>• Udvikling mindre prototyper</li> <li>• Perspektiver på menneskelig brug af interaktive teknologier i forskellige kontekster</li> <li>• Kvalitative undersøgelser af interaktive teknologier i brug</li> </ul> <p>Gennem arbejdet med den faglige substans skal de studerende erhverve sig følgende faglige kompetencer:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Evne til at anvende forskellige it-værktøjer til objektorienteret modellering og programmering af mindre it-systemer</li> <li>• Evne til at analysere, beskrive og programmere enkle problemstillinger</li> <li>• Evne til at anvende fundamentale programmeringssproglige udtryksmidler hensigtsmæssigt i forhold til en foreliggende problemstilling</li> <li>• Evne til at designe et interaktionsforløb</li> <li>• Evne til at udvikle en kørende prototype til web-anvendelse eller Flash. el. lign.</li> <li>• Evne til at analysere en brugssituation i relation til hypermedier/web</li> <li>• Evne til at reflektere over de deri boende informationsstrukturer i forhold til eksisterende systemer</li> <li>• Evne til at designe og konstruere et (almindeligvis web-baseret) system til understøttelse af brugssituationen.</li> <li>• Evne til at udføre kvalitative undersøgelser af interaktive teknologier i forskellige kontekster</li> <li>• Evne til at analysere samspillet mellem menneske og computer i forskellige sammenhænge</li> </ul>
Modulets discipliner	Multimedieprogrammering Interaktionsdesign Hypermedier og web Menneske-maskine interaktion

<b>Overskrift</b>	<b>Tekst</b>
Modulets titel	Æstetik
Mål (kvalifikationer og kompetencer)	De studerende skal opnå kvalifikationer i form af viden, forståelse og færdigheder inden for følgende områder: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Viden om multimediers formsprog</li> <li>• Kendskab til multimediers kultur- og æstetik-historiske forudsætninger.</li> <li>• Kendskab til multimediegenrer og -værker inden for digital æstetik.</li> <li>• Kendskab til og forståelse af centrale opfattelser af interaktive</li> </ul>

	<p>teknologier, herunder multimedier, som teknisk, socialt og kulturelt fænomen.</p> <p>Gennem arbejdet med den faglige substans skal de studerende erhverve sig følgende faglige kompetencer:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Evne til at forstå og vurdere digitale mediers æstetiske udtryksmuligheder.</li> <li>• Kunne analysere og udtrykke sig skriftligt og argumentativt om æstetiske problemstillinger i digitale medier.</li> <li>• Evne til at formidle vurderinger af IT's kulturelle og æstetiske dimensioner.</li> <li>• Kunne analysere og fortolke digital kunst og underholdning.</li> <li>• Grundlæggende forståelse for kulturelle og æstetiske dimensioner i øvrige anvendelser af digitale medier.</li> <li>• Evne til at indgå i en faglig dialog om IT ud fra æstetiske kriterier.</li> <li>• Evne til at diskutere multimedier som et tværfagligt felt samt at agere og reflektere i dette.</li> </ul>
Modulets discipliner	Multimedieæstetik Perspektiver på multimedier

Overskrift	Tekst
Modulets titel	Design
Mål (kvalifikationer og kompetencer)	<p>De studerende skal opnå kvalifikationer i form af viden, forståelse og færdigheder inden for følgende områder:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Evne til at perspektiver på menneskelig brug af interaktive teknologier i forskellige kontekster</li> <li>• Færdighed i udarbejdelsen kvalitative undersøgelser af interaktive teknologier i brug</li> <li>• Viden om og forståelse for designteknikker og arbejdsformer</li> <li>• Forståelse af designprocesser</li> <li>• Analytiske og praktiske færdighed i design og realisering af multimedieprodukter i en selvvalgt brugssammenhæng, fx. i arbejdsrelateret eller kunstnerisk/underholdningsmæssig kontekst</li> <li>• Viden om multimedieprodukter i deres kulturelle, teknologiske og æstetiske sammenhænge</li> <li>• Kendskab til konkrete medie-værktøjer, herunder programmerings-værktøjer.</li> </ul> <p>Gennem arbejdet med den faglige substans skal de studerende erhverve sig følgende faglige kompetencer:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Evne til at udføre kvalitative undersøgelser af interaktive teknologier i forskellige kontekster.</li> <li>• Evne til at analysere samspillet mellem menneske og computer i forskellige sammenhænge</li> <li>• Kunne tilrettelægge og gennemføre en designaktivitet.</li> <li>• Kunne dokumentere og reflektere over forløbet af en designaktivitet.</li> <li>• Kunne vurdere forskellige it-værktøjers/-systemers brugbarhed i forskel-</li> </ul>

	<p>lige multimediale brugskontekster.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kunne arbejde selvstændigt og i grupper med design, planlægning og realisering af multimedieprodukter.</li> <li>• Kunne argumentere for et konkret design med grundlag i en analyse af brugskonteksten og/eller teoretiske overvejelser</li> </ul>
Modulets discipliner	<p>Metode og proces Multimedieproduktion</p>

Overskrift	Tekst
Modulets titel	Valgfri emner i multimedier
Mål (kvalifikationer og kompetencer)	<p>De studerende skal opnå kvalifikationer i form af viden, forståelse og færdigheder inden for det valgte område. Eksempler på emner kan være:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Formidling via web</li> <li>• Interaktionsdesign</li> <li>• Computerspilteori- og metode</li> <li>• Digital lyd og musik</li> </ul> <p>Gennem arbejdet med den faglige substans skal de studerende erhverve sig faglige kompetencer inden for det valgte emneområde. Eksempler på kompetencer kan være:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Evne til at formidle et aftalt budskab til en konkret modtagergruppe.</li> <li>• Kunne designe et interaktionsforløb ud fra kendskab til konkrete sensorer og aktuatorer.</li> <li>• Evne til at analysere det æstetiske udtryk i et computerspil og designe et gameplay.</li> <li>• Kunne planlægge og designe lyd til digitale medier, fx. et computerspil eller en interaktiv audiovisuel installation i et fysisk rum.</li> </ul>
Modulets discipliner	Valgfri emner i multimedier

Overskrift	Tekst
Modulets titel	Valgfag
Mål (kvalifikationer og kompetencer)	<p>Den studerende skal opnå følgende kvalifikationer og kompetencer:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kunne reflektere over forskellige fagområders tilgang til faglige problemstillinger og videreudvikle egen faglig profil med metoder, teorier og analyseredskaber fra andre fagområder.</li> <li>• Kunne inddrage forskellige vidensområder i løsningen af faglige problemstillinger og dermed opnå ny forståelse af et givet genstandsområde.</li> <li>• Kunne belyse et emne fra flere forskellige faglige perspektiver og reflektere over perspektivernes betydning for emnets afgrænsning og</li> </ul>

	<p>den producerede viden.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kunne indgå i tværfagligt samarbejde med personer med andre uddannelses- og kompetenceprofiler og bringe faglig viden fra ét område i spil med viden inden for andre fagområder.</li> </ul>
Modulets discipliner	Valgfag 1 og 2 samt praktik

Overskrift	Tekst
Modulets titel	Speciale
Mål (kvalifikationer og kompetencer)	<p>Den studerende skal opnå kvalifikationer i form af viden, forståelse og færdigheder inden for følgende områder:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Viden om og fortrolighed med almindelige principper for videnskabelig metode</li> <li>• Viden om og færdighed i at anvende videnskabelige metoder og teorier til selvstændigt at afgrænse og behandle problemstillinger inden for området Multimedier.</li> </ul> <p>Gennem arbejdet med den faglige substans skal den studerende erhverve sig følgende faglige og sociale kompetencer:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kunne analysere og beskrive en faglig problemstilling</li> <li>• Kunne reflektere og konkludere/vurdere ud fra det gennemførte specialearbejde og evaluere specialeprocessen.</li> <li>• Kunne demonstrere beherskelse af teorier og metoder inden for området Multimedier</li> </ul>
Modulets discipliner	Speciale

Linjen i Digital design:

Overskrift	Tekst
Modulets titel	Digital kultur
Mål (kvalifikationer og kompetencer)	<p>Den studerende skal opnå kvalifikationer i form af viden, forståelse og færdigheder inden for følgende områder:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• viden om forholdet mellem digital teknologi og kultur – historisk og aktuelt</li> <li>• viden om og indsigt i feltets kernelitteratur og metoder</li> <li>• kunne inddrage teorier om digital kultur i diagnosticering og løsning af foreliggende problemstillinger</li> </ul> <p>Gennem arbejdet med den faglige substans skal den studerende erhverve sig følgende faglige og sociale kompetencer:</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• kunne analysere digitale kulturelle fænomener og artefakter</li> <li>• kunne relatere digitale fænomener og artefakter til kultur- og æstetikteoretiske problemstillinger</li> <li>• kunne reflektere kritisk over kultur- og æstetikteoretiske problemstillinger</li> <li>• kunne dokumentere og formidle æstetiske eller kulturteoretiske problemstillinger på IT</li> </ul>
Modulets discipliner	Digital kultur

Overskrift	Tekst
Modulets titel	3D modellering
Mål (kvalifikationer og kompetencer)	<p>Den studerende skal opnå kvalifikationer i form af viden, forståelse og færdigheder inden for følgende områder:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ grundigt kendskab til 3D visualiseringsteknikker, deres teoridannelser og problemstillinger,</li> <li>○ kendskab til kernelitteratur, teorier og metoder inden for visualisering</li> <li>○ kunne inddrage teorier om visualisering i løsning af foreliggende problemstillinger</li> </ul> <p>Gennem arbejdet med den faglige substans skal den studerende erhverve sig følgende faglige og sociale kompetencer:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ kunne bidrage til planlægning og design af 3D visualiseringer</li> <li>○ kunne anvende relevante teorier analytisk og konstruktivt på foreliggende problemstillinger</li> <li>○ kunne agere praktisk i konstruktion af visualiseringer</li> </ul>
Modulets discipliner	3D modellering

Overskrift	Tekst
Modulets titel	Valgfag/Praktik
Mål (kvalifikationer og kompetencer)	<p>Den studerende skal opnå følgende kvalifikationer og kompetencer:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kunne reflektere over forskellige fagområders tilgang til faglige problemstillinger og videreudvikle egen faglig profil med metoder, teorier og analyseredskaber fra andre fagområder.</li> <li>• Kunne inddrage forskellige vidensområder i løsningen af faglige problemstillinger og dermed opnå ny forståelse af et givet genstandsområde.</li> <li>• Kunne belyse et emne fra flere forskellige faglige perspektiver og reflektere over perspektivernes betydning for emnets afgrænsning og den producerede viden.</li> <li>• Kunne indgå i tværfagligt samarbejde med personer med andre uddannelses- og kompetenceprofiler og bringe faglig viden fra ét område i spil med viden inden for andre fagområder.</li> </ul>

Modulets discipliner	Valgfag 1 og 2 samt praktik
----------------------	-----------------------------

Overskrift	Tekst
Modulets titel	Specialiseringsfag
Mål (kvalifikationer og kompetencer)	<p>Den studerende skal opnå kvalifikationer i form af viden, forståelse og færdigheder inden for følgende områder:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ grundig viden om forskellige fagområder inden for Multimedier_Digital Design</li> <li>○ viden om og indsigt i fagområdets kernelitteratur og metoder</li> <li>○ kunne inddrage teori inden for fagområdet Multimedier_Digital Design i diagnosticering og løsning af foreliggende, faglige problemstillinger</li> </ul> <p>Gennem arbejdet med den faglige substans skal den studerende erhverve sig følgende faglige og sociale kompetencer:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kunne reflektere over forskellige fagområder indenfor Multimedier_Digital Design og deres tilgang til faglige problemstillinger.</li> <li>• Kunne videreudvikle egen faglig profil med metoder, teorier og analyseredskaber inden for fagområdet Multimedier_Digital Design.</li> <li>• Kunne inddrage forskellige vidensområder i løsningen af faglige problemstillinger og dermed opnå ny forståelse af et givet genstandsområde.</li> <li>• Kunne indgå i tværfagligt samarbejde med personer med andre uddannelses- og kompetenceprofiler og bringe faglig viden fra ét område i spil med viden inden for andre fagområder.</li> </ul>
Modulets discipliner	Specialiseringsfag 1,2 og 3

Overskrift	Tekst
Modulets titel	Speciale
Mål (kvalifikationer og kompetencer)	<p>Den studerende skal opnå kvalifikationer i form af viden, forståelse og færdigheder inden for følgende områder:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Viden om og fortrolighed med almindelige principper for videnskabelig metode</li> <li>○ Viden om og færdighed i at anvende videnskabelige metoder og teorier til selvstændigt at afgrænse og behandle problemstillinger inden for området Multimedier.</li> </ul> <p>Gennem arbejdet med den faglige substans skal den studerende erhverve sig følgende faglige og sociale kompetencer:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• kunne analysere og beskrive en faglig problemstilling</li> <li>• kunne reflektere og konkludere/vurdere ud fra det gennemførte specialearbejde og evaluere specialeprocessen.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• kunne demonstrere beherskelse af teorier og metoder inden for området Multimedier</li> </ul>
Modulets discipliner	Speciale

Linjen i Audiodesign:

Overskrift	Tekst
Modulets titel	Audiovisualitet
Mål (kvalifikationer og kompetencer)	<p>Den studerende skal opnå kvalifikationer i form af viden, forståelse og færdigheder inden for følgende områder:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Viden om audiovisuelle sammenhænge i forskellige typer af medier</li> <li>• Viden om audiovisuelle virkemidler</li> <li>• Kendskab til kernelitteratur, teorier og metoder inden for audiovisuel design og analyse</li> </ul> <p>Gennem arbejdet med den faglige substans skal den studerende erhverve sig følgende faglige og sociale kompetencer:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kunne analysere audiovisuelle relationer</li> <li>• Kunne anvende teorier om audiovisuelle relationer i design af lyd til audiovisuelle medier</li> <li>• Kunne analysere audiovisuelle produkter i en bredere kontekst</li> <li>• Kunne designe lyd i oplevelsesbaserede sammenhænge</li> <li>• Kunne anvende akustisk og psykoakustisk teori i målrettet modifikation af lyd</li> </ul>
Modulets discipliner	Audiovisualitet, Musikalske stereotyper, Lyddesign

Overskrift	Tekst
Modulets titel	Audioteknik
Mål (kvalifikationer og kompetencer)	<p>Den studerende skal opnå kvalifikationer i form af viden, forståelse og færdigheder inden for følgende områder:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• viden om optagelse, processering og programmering af lyd i digitale medier</li> <li>• viden om design og implementering af lyd i forskellige kontekster, f.eks. computerspil og digitale installationer.</li> <li>• Viden om interaktiv afvikling af lyd i æstetiske IT-produkter som fx. Computerspil</li> <li>• Viden om avanceret software og teknisk apparatur, herunder sensorer og aktuatorer.</li> </ul> <p>Gennem arbejdet med den faglige substans skal den studerende erhverve sig følgende faglige og sociale kompetencer:</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kunne optage, processere og programmere lyd til digitale medier</li> <li>• Kunne anvende et udvalg af avancerede værktøjer til bearbejdning af lyd</li> <li>• Kunne planlægge, producere og implementere lyd til afvikling i interaktive kunst- og underholdningsprodukter</li> <li>• Kunne udføre problemorienteret arbejde, dvs. kunne identificere, afgrænse og vurdere en faglig problemstilling</li> <li>• Kunne tilrettelægge og strukturere arbejdsopgaver hensigtsmæssigt indenfor begrænset tid og ressourcer, herunder overholde deadlines og levere en effektiv arbejdsindsats.</li> <li>• Kunne samarbejde i tværfaglige grupper</li> </ul>
Modulets discipliner	Digital lydproduktion, Interaktiv lydafvikling, Lyd i interaktionsdesign

Overskrift	Tekst
Modulets titel	Valgfag/Praktik
Mål (kvalifikationer og kompetencer)	<p>Den studerende skal opnå følgende kvalifikationer og kompetencer:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kunne reflektere over forskellige fagområders tilgang til faglige problemstillinger og videreudvikle egen faglig profil med metoder, teorier og analyseredskaber fra andre fagområder.</li> <li>• Kunne inddrage forskellige vidensområder i løsningen af faglige problemstillinger og dermed opnå ny forståelse af et givet genstandsområde.</li> <li>• Kunne belyse et emne fra flere forskellige faglige perspektiver og reflektere over perspektivernes betydning for emnets afgrænsning og den producerede viden.</li> <li>• Kunne indgå i tværfagligt samarbejde med personer med andre uddannelses- og kompetenceprofiler og bringe faglig viden fra ét område i spil med viden inden for andre fagområder.</li> </ul>
Modulets discipliner	Valgfag 1, 2 og 3, samt praktik

Overskrift	Tekst
Modulets titel	Speciale
Mål (kvalifikationer og kompetencer)	<p>Den studerende skal opnå kvalifikationer i form af viden, forståelse og færdigheder inden for følgende områder:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Viden om og fortrolighed med almindelige principper for videnskabelig metode</li> <li>○ Viden om og færdighed i at anvende videnskabelige metoder og teorier til selvstændigt at afgrænse og behandle problemstillinger inden for området Multimedier.</li> </ul> <p>Gennem arbejdet med den faglige substans skal den studerende erhverve sig</p>

	<p>følgende faglige og sociale kompetencer:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• kunne analysere og beskrive en faglig problemstilling</li> <li>• kunne reflektere og konkludere/vurdere ud fra det gennemførte specialearbejde og evaluere specialeprocessen.</li> <li>• kunne demonstrere beherskelse af teorier og metoder inden for området Multimedier</li> </ul>
Modulets discipliner	Speciale

### 2.3. Uddannelsens enkelte prøver

Overskrift	Tekst
Disciplinens titel	Multimedieprogrammering
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.
Faglige mål	<p>Ved bedømmelsen af prøvepræstationen vil der blive lagt vægt på i hvor høj grad den studerende</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- demonstrerer forståelse af principper for og begreber i programmering</li> <li>- kan diskutere og modificere et mindre program af egen tilvirkning.</li> </ul>
Undervisningsformer	Undervisningen veksler mellem forelæsninger og øvelser
Prøven aflægges på (sprog):	Dansk
Eksamensbestemmelser	<p>Prøven aflægges på en af følgende måde:</p> <p>a) Under forudsætning af aktiv, regelmæssig og tilfredsstillende deltagelse i undervisningen (75% tilstedevær samt godkendt aflevering af obligatoriske opgaver) er prøven en praktisk prøve, hvor den studerende diskuterer og modificerer et foreliggende program. Prøven afvikles midtvejs i semestret (1. kvarter).</p> <p><b>Prøveform:</b> Praktisk prøve  <b>Forberedelse:</b> Ingen forberedelsestid  <b>Varighed:</b> 30 min. inkl. censur</p>

b) Uden undervisningsdeltagelse er prøven en serie bundne skriftlige opgaver, der svarer til kursets obligatoriske opgaver, efterfulgt af en mundtlig eksamen. Den mundtlige eksamen er en efterfølgende diskussion og modificering af den studerendes løsninger. Prøven afvikles midtvejs i semestret (1. kvarter).

**Prøveform:** Praktisk og mundtlig prøve

**Varighed:** Den mundtlige eksamen varer 30 min. inkl. censur

**Omfang:**

**Vægtning:** 5 ECTS-point

**Censur og bedømmelse:** Intern, Bestået/Ikke bestået. Der foretages en helhedsvurdering af de skriftlige opgaver og den mundtlige eksamen.

Undervisning og eksamination varetages af Det Naturvidenskabelige Fakultet.

<b>Overskrift</b>	<b>Tekst</b>
Disciplinens titel	Interaktionsprogrammering
Disciplinbeskrivelse	Interaktionsprogrammering bygger videre på Multimedieprogrammering. Målet er at fokusere på udviklingen af grænseflader, det være sig i forbindelse med Flash og anden multimedieprogrammering, eller websider med tilhørende scripting. De studerende får igennem kurset et indblik i processen omkring udvikling af moderne websider og herigennem de nødvendige værktøjer til at kunne planlægge og udføre konstruktionen af sådanne. Specifikt vil kurset beskæftige sig med HTML, PHP- og/eller Flash-programmering.
Faglige mål	Ved bedømmelsen af prøvepræstationen vil der blive lagt vægt på i hvor høj grad den studerende <ul style="list-style-type: none"><li>• demonstrerer viden om og praktisk færdighed i brug af programmeringssproglige udtryksmidler og i formalisering af information som led i systemudvikling.</li><li>• Demonstrerer viden om principper i forbindelse med brugerinddragelse og grænsefladedesign.</li></ul>
Undervisningsformer	Undervisningen veksler mellem forelæsninger og øvelser
Prøven aflægges på (sprog):	Dansk
Eksamensbestemmelser	Prøven kan aflægges på én af to måder:  a) Under forudsætning af aktiv, regelmæssig og tilfredsstillende deltagelse i undervisningen (75% tilstedevær samt godkendt aflevering af obligatoriske opgaver) er prøven en mundtlig prøve og består i diskussion af et mindre program, den studerende selv har udarbejdet.

**Prøveform:** Mundtlig prøve.

**Forberedelsestid:** ingen

**Hjælpemidler:** Alle

**Varighed:** 30 minutter inkl. censur

b) Prøven er en bunden praktisk opgave og en mundtlig prøve. Den praktiske 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. Der foretages en helhedsvurdering af den praktiske opgave og den mundtlige eksamen.

**Prøveform:** Bunden praktisk opgave og en mundtlig prøve

**Hjælpemidler:** Alle

**Varighed:** Der gives 4 uger til besvarelsen, 30 minutter inkl. censur til den mundtlige prøve.

Undervisning og eksamination varetages af Det Naturvidenskabelige Fakultet.

<b>Overskrift</b>	<b>Tekst</b>
Disciplinens titel	Hypermedier og web
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.
Faglige mål	Ved bedømmelsen af prøvepræstationen vil der blive lagt vægt på i hvor høj grad den studerende  - kan redegøre for de grundlæggende begreber i hypermedieteknologien samt for deres praktiske og teoretiske anvendelser.
Undervisningsformer	Undervisningen veksler mellem forelæsninger og øvelser
Prøven aflægges på (sprog):	Dansk
Eksamensbestemmelser	a) Under forudsætning af aktivt, regelmæssigt og tilfredsstillende deltagelse (75% tilstedevær samt godkendt aflevering af obligatoriske opgaver) er prøven en mundtlig prøve, der tager udgangspunkt i et af flere på forhånd annoncerede spørgsmål. Prøven afvikles midtvejs i semestret (3. kvarter).

**Prøveform:** Mundtlig prøve.  
**Hjælpemidler:** Alle.  
**Forberedelse:** Ingen forberedelse  
**Varighed:** 30 min.

b) Prøven er en bunden praktisk opgave og en mundtlig prøve. Den praktiske opgave består i udarbejdelse af et program til løsning af en af eksaminator specificeret opgave. Den mundtlige prøve er en efterfølgende diskussion og modificering af den studerendes løsning. Der foretages en helhedsvurdering af den praktiske opgave og den mundtlige eksamen, der afvikles midtvejs i semestret (3. kvarter).

**Prøveform:** Bunden praktisk opgave og en mundtlig prøve.  
**Hjælpemidler:** Alle  
**Varighed:** Der gives 4 uger til den skriftlige besvarelse.

Undervisning og eksamination varetages af Det Naturvidenskabelige Fakultet

<b>Overskrift</b>	<b>Tekst</b>
Disciplinens titel	Multimedieæstetik
Disciplinbeskrivelse	Multimedieæstetik indfører i kritisk, æstetisk analyse og reception af multimedier med vægt på digitale kunstformer og spil. Desuden indfører disciplinen i multimediets kultur- og æstetikhistoriske forudsætninger.
Faglige mål	Ved bedømmelsen af prøvepræstationen vil der blive lagt vægt på i hvor høj grad den studerende  - evner at analysere, fortolke og reflektere over æstetiske problemstillinger i et multimedieprodukt på baggrund af de gennemgåede teorier og metoder.
Undervisningsformer	Undervisningen veksler mellem forelæsninger, studenterooplæg, øvelser og diskussion.
Prøven aflægges på (sprog):	Dansk
Eksamensbestemmelser	Prøven kan aflægges på én af følgende to måder: a) Under forudsætning af aktiv, regelmæssig og tilfredsstillende deltagelse i undervisningen (75% tilstedevær samt godkendt aflevering af obligatoriske opgaver) består prøven af en fri, skriftlig opgave, hvis emne aftales med eksaminator. 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. Der indgår normalt 2-4 studerende i en gruppe. Omfanget af opgaven er 12-15 sider pr. studerende.

**Prøveform:** Fri, skriftlig opgave.

b) Prøven består i en bunden skriftlig opgave og en mundtlig eksamen. Omfang 20-25 sider. Den mundtlige eksamen tager udgangspunkt i et af eksaminator formuleret spørgsmål ud fra pensum. Der foretages en helhedsvurdering af den skriftlige opgave og den mundtlige eksamen.

**Prøveform:** Mundtlig prøve.

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

<b>Overskrift</b>	<b>Tekst</b>
Disciplinens titel	Perspektiver på multimedier
Disciplinbeskrivelse	<p>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.</p> <p>Kurset er tværfagligt - datalogisk og humanistisk - organiseret omkring nedslag i teorihistorisk centrale tekster, og er dermed specifikt introducerende til multimedieuddannelsens tværfaglighed, og de involverede fagligheders fælles grundlag.</p>
Faglige mål	<p>Ved bedømmelsen af prøvepræstationen vil der blive lagt vægt på i hvor høj grad den studerende</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- demonstrerer forståelse for multimediers historiske og aktuelle betydning i forskellige kontekster</li><li>- analyserer og diskuterer konkrete problemstillinger ved hjælp af begrebsdannelsen</li></ul>
Undervisningsformer	Undervisningen veksler mellem forelæsninger, studenteroplæg og øvelser
Prøven aflægges på (sprog):	Dansk
Eksamensbestemmelser	<p>Prøven kan aflægges på en af følgende måder</p> <p>A. Under forudsætning af aktiv, regelmæssig og tilfredsstillende deltagelse i undervisningen, herunder aflevering af skriftlige øvelser, er prøven en mundtlig prøve med udgangspunkt i et af flere på forhånd annoncerede spørgsmål. Prøven afvikles midtvejs i semestret (1. kvarter). Prøveform: Individuel prøve Varighed: 30 min. incl. censur</p> <p>B. Prøven er en fri skriftlig opgave, med efterfølgende mundtlig eksamination. Opgaven skal være 10 - 15 sider. Der foretages en helhedsvurdering af den skriftlige opgave og den mundtlige prøve, der afvikles midtvejs i semestret (1. kvarter) Prøveform: Individuel prøve</p>

Forberedelse: Der gives 4 uger til den skriftlige opgave  
 Varighed: Den mundtlige prøve varer i 30 min. incl. censur

Undervisning og eksamination varetages af Det Naturvidenskabelige Fakultet.

Overskrift	Tekst
Disciplinens titel	Menneske-maskine interaktion
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.
Faglige mål	Ved bedømmelsen af prøvepræstationen vil der blive lagt vægt på i hvor høj grad den studerende <ul style="list-style-type: none"> <li>- demonstrerer forståelse for de gennemgåede perspektiver på brugssammenhænge</li> <li>- demonstrerer færdigheder i at udføre empiriske kvalitative undersøgelser af brugssammenhænge</li> </ul>
Undervisningsformer	Undervisningen veksler mellem forelæsninger, studenterooplæg og øvelser
Prøven aflægges på (sprog):	Dansk
Eksamensbestemmelser	<p>Prøven kan aflægges på én af to måder:</p> <p>a) Under forudsætning af aktiv, regelmæssig og tilfredsstillende deltagelse i undervisningen (75% tilstedevær samt godkendt aflevering af obligatoriske opgaver) består prøven af en mundtlig prøve med udgangspunkt i et af flere på forhånd annoncerede spørgsmål.</p> <p><b>Prøveform:</b> Mundtlig prøve.  <b>Varighed:</b> 30 min inkl. censur.</p> <p>b) Prøven er en bunden, skriftlig opgave med efterfølgende mundtlig eksamination. Eksaminator udarbejder opgaveformuleringen. Opgavens omfang er 10-15 sider og kan inddrage empiriske undersøgelser.</p> <p><b>Prøveform:</b> Mundtlig prøve.  <b>Varighed:</b> Der gives 4 uger til besvarelsen. Den mundtlige prøve varer 30 min. inkl. censur.</p> <p>Undervisning og eksamination varetages af Det Naturvidenskabelige Fakultet</p>

<b>Overskrift</b>	<b>Tekst</b>
Disciplinens titel	Valgfrit emne i multimedier
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.
Faglige mål	Ved bedømmelsen af prøvepræstationen vil der blive lagt vægt på i hvor høj grad den studerende  - kan foretage en analyse, fremstille et design, færdiggøre et produkt, konstruere en prototype eller en kunstgenstand inden for de rammer, som det valgte emne afstikker.
Undervisningsformer	Undervisningen følger de former der gælder for valgfaget. Typisk omfatter de forelæsninger, øvelser og studenterooplæg.
Prøven aflægges på (sprog):	Dansk
Eksamensbestemmelser	Prøven kan aflægges på én af to måder: a) Under forudsætning af aktiv, regelmæssig og tilfredsstillende deltagelse i undervisningen (75% tilstedevær samt godkendt aflevering af obligatoriske opgaver) består prøven af en fri skriftlig opgave. Opgaven udarbejdes inden for et af eksaminator godkendt emneområde. 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. Der indgår normalt 2-4 studerende i en gruppe. Opgavens omfang er 12-15 sider pr. studerende, dog kan omfanget reduceres til halvdelen ved fremstilling af en prototype eller et produkt efter aftale med vejleder.  <b>Prøveform:</b> Fri skriftlig opgave.  b) Prøven er en bunden, skriftlig og/eller konstruerende opgave. Eksaminator udarbejder opgaveformuleringen. Opgavens omfang er 20-25 sider, dog kan omfanget reduceres til halvdelen ved fremstilling af en prototype, et produkt eller lignende. <b>Prøveform:</b> Bunden, skriftlig og/eller praktisk opgave. <b>Varighed:</b> Der gives 4 uger til besvarelsen.
<b>Overskrift</b>	<b>Tekst</b>
Disciplinens titel	Metode og proces
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 kontekstorienteret tilgang til design.

Faglige mål Ved bedømmelsen af prøvepræstationen vil der blive lagt vægt på i hvor høj grad den studerende

- evner at tilrettelægge og dokumentere dele af et udviklingsforløb for fremstilling af et multimedieprodukt.
- kan reflektere og diskutere sin egen praksis i forhold til pensum.

Undervisningsformer Undervisningen omfatter forelæsninger og øvelser

Prøven aflægges på (sprog): Dansk

Eksamensbestemmelser Prøven kan aflægges på én af to måder:

a) Under forudsætning af aktiv, regelmæssig og tilfredsstillende deltagelse i undervisningen (75% tilstedevær samt godkendt aflevering af obligatoriske opgaver) består prøven af en fri skriftlig opgave, hvis emne fastlægges efter aftale med eksaminator. Opgaven 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. Opgavens omfang er 10 - 15 sider pr. studerende. Prøven afvikles midtvejs i semestret (3. kvarter).

**Prøveform:** Fri, skriftlig opgave

b) Prøven er en fri, skriftlig opgave, hvis emne aftales med eksaminator. Opgavens omfang er 20-25 sider. Prøven afvikles midtvejs i semestret (3. kvarter).

**Prøveform:** Fri, skriftlig opgave.

**Varighed:** Der gives 4 uger til besvarelsen.

## Overskrift

Disciplinens titel

## Tekst

Multimedieproduktion

Disciplinbeskrivelse

Målet med disciplinen 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.

Faglige mål

Ved bedømmelsen af prøvepræstationen vil der blive lagt vægt på i hvor høj grad den studerende

- kan tilrettelægge og dokumentere dele af et udviklingsforløb for fremstilling af et multimedieprodukt.

- kan reflektere og diskutere sin egen praksis i forhold til pensum.
- evner at fremstille og dokumentere et multimedieprodukt.
- evner at begrunde foretagne designvalg samt redegøre for teori fra det godkendte specialpensum.

Undervisningsformer	Undervisningen vil være projektorienteret og primært bestå i vejledning, suppleret med workshops og enkelte forelæsninger.
Prøven aflægges på (sprog):	Dansk
Eksamensbestemmelser	<p>Prøven kan aflægges på én af to måder:</p> <p>a) Under forudsætning af aktiv, regelmæssig og tilfredsstillende deltagelse i undervisningen (75% tilstedevær) er prøven en fri skriftlig og konstruerende projektopgave aftalt med vejleder samt en mundtlig prøve.</p> <p>Der afleveres et multimedieprodukt og en tilhørende rapport af et omfang på 15-20 sider pr. studerende.</p> <p>Opgaven 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. Der indgår normalt 2-4 studerende i en gruppe.</p> <p>Produktet kan præsenteres på en eksamensudstilling, hvor det formidles til en bredere kreds, der inviteres til udstillingen efter aftale mellem eksaminand og eksaminator, eller produktet kan præsenteres som del af eksamen. Eksamen forløber som en præsentation af projektet efterfulgt af en diskussion.</p> <p>Det afvejes i hvert enkelt projekt, om produktet eller dokumentation og diskussion skal bære hovedvægten i præstationen. Rapporten kan indeholde redegørelser for og refleksioner over den gennemførte proces, begrundelser for produktets udformning samt teoretiske refleksioner i forhold til produktet.</p> <p>Produkt og rapport bedømmes som en helhed og tæller tilsammen 75%, mens den mundtlige præsentation tæller 25%. Den enkelte studerendes bidrag skal kunne gøres til genstand for individuel bedømmelse. Der foretages en helhedsvurdering af den skriftlige opgave og produktet.</p> <p>Prøveform: Praktisk prøve, fri skriftlig opgave og mundtlig prøve. Varighed: Den mundtlige prøve er 15 min. inkl. censur.</p> <p>b) Prøven er en bunden, skriftlig rapport med tilhørende multimedieprodukt. Eksaminator udarbejder opgaveformuleringen. Den skriftlige del kan indeholde redegørelser for og refleksioner over den gennemførte proces, begrundelser for produktets udformning samt teoretiske refleksioner i forhold til produktet.</p>

Rapporten har et omfang på 25-30 sider. Der skal indgå et resumé på højst 5 sider på et fremmedsprog. Resuméet indgår i den samlede bedømmelse.

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

Der foretages en helhedsvurdering af den skriftlige opgave og produktet.

Prøveform: Bunden skriftlig opgave.

Varighed: Der gives 4 uger til besvarelsen.

Overskrift	Tekst
Disciplinens titel	Valgfag 1
Disciplinbeskrivelse	Valgfag kan afvikles på baggrund af deltagelse i et undervisningsforløb på kandidatniveau. Studienævnet for Informations- og Medievidenskab skal godkende fagets relevans.
Faglige mål	Ved bedømmelsen af prøvepræstationen lægges vægt på, i hvor høj grad den studerende - viser færdighed i selvstændigt at kunne orientere sig inden for, behandle og fremstille et selvvalgt emne.
Undervisningsformer	Undervisningen vil være tilrettelagt som kombination af forelæsninger, øvelser samt gruppe- og projektarbejde.
Prøven aflægges på (sprog):	Dansk
Eksamensbestemmelser	Prøven kan aflægges på én af to måder:  a) Under forudsætning af aktiv, regelmæssig og tilfredsstillende deltagelse i undervisningen (75% tilstedevær) er prøven en fri skriftlig opgave.  <b>Prøveform:</b> Fri, skriftlig opgave <b>Omfang:</b> 12-15 sider  b) Uden undervisningsdeltagelse er prøven en bunden skriftlig hjemmeopgave.  <b>Prøveform:</b> Bunden, skriftlig hjemmeopgave. <b>Omfang:</b> 15-20 sider. <b>Varighed:</b> 3 uger.

Overskrift	Tekst
Disciplinens titel	Valgfag 2
Disciplinbeskrivelse	Valgfag kan afvikles på baggrund af deltagelse i et undervisningsforløb på kandidatniveau. Studienævnet for Informations- og Medievidenskab skal godkende fagets relevans.
Faglige mål	Ved bedømmelsen af prøvepræstationen lægges vægt på, i hvor høj grad den studerende - viser færdighed i selvstændigt at kunne orientere sig inden for, behandle og fremstille et selvvalgt emne.
Undervisningsformer	Undervisningen vil være tilrettelagt som kombination af forelæsninger, øvelser samt gruppe- og projektarbejde.
Prøven aflægges på (sprog):	Dansk
Eksamensbestemmelser	Prøven kan aflægges på én af to måder:  a) Under forudsætning af aktiv, regelmæssig og tilfredsstillende deltagelse i undervisningen (75% tilstedevær) er prøven en fri skriftlig opgave.  <b>Prøveform:</b> Fri, skriftlig opgave <b>Omfang:</b> 20-25 sider  b) Uden undervisningsdeltagelse er prøven en bunden skriftlig hjemmeopgave.  <b>Prøveform:</b> Bunden, skriftlig hjemmeopgave. <b>Omfang:</b> 25-30 sider. <b>Varighed:</b> 3 uger.

Overskrift	Tekst
Disciplinens titel	Praktik
Disciplinbeskrivelse	Disciplinen indlejres i undervisningen på en måde, der sikrer, at den studerende reflekterer over sit praktikforløb og dermed uddrager mest mulig læring deraf. Den studerende får tilknyttet en vejleder, som normalt også vil optræde som eksaminator.
Faglige mål	Ved bedømmelsen af prøvepræstationen lægges vægt på, i hvor høj grad den studerende - kan formidle en refleksion over sit praktikforløb, praktiksted og sin egen rolle. - kan reflektere over sin faglighed i den konkrete sammenhæng.

Undervisningsformer	Den studerende får tilknyttet en vejleder, som normalt også vil optræde som eksaminator. Praktikforløbet skal følge de retningslinjer, som er udformet af Studienævnet.
Prøven aflægges på (sprog):	Dansk
Eksamensbestemmelser	Efter gennemførelse af praktikforløbet udfærdiger den studerende en skriftlig opgave. Her reflekterer den studerende over det relaterede praktiksted og den studerendes faglige rolle. Opgaven skal sigte mod at sætte praktikforløbet ind i en faglig sammenhæng.  <b>Prøveform:</b> Fri skriftlig opgave. <b>Omfang:</b> 12-15 sider.

### Overskrift

Disciplinens titel

### Tekst

Specialet

Disciplinbeskrivelse

Ved udarbejdelsen af specialet skal den studerende demonstrere fortrolighed med almindelige principper for videnskabelig metode samt færdighed i at anvende teorier og metoder til selvstændigt at afgrænse og behandle problemstillinger inden for multimedieområdet.

Faglige mål

Ved bedømmelsen af prøvepræstationen vil der blive lagt vægt på i hvor høj grad den studerende

- demonstrerer færdigheder i at anvende videnskabelige metoder og teorier i et selvvalgt, men af en vejleder godkendt emne inden for multimedieområdet.

Undervisningsformer

Specialestudiet sker under vejledning. Ved starten på specialestudiet aftales projektets titel samt tidspunkt for aflevering af specialet.

Prøven aflægges på (sprog):

Dansk

Eksamensbestemmelser

Prøven er en fri skriftlig opgave. Opgaven har et vejledende omfang på 60 – 80 normalsider. Specialet skal indeholde et resume (inkl. titel) på engelsk (2-5 sider). Resuméet indgår i den samlede bedømmelse.

**Prøveform:** Skriftlig og mundtlig

**Omfang:** 60-80 sider.

## Linjen i Digital design:

Overskrift	Tekst
Disciplinens titel	Digital kultur
Disciplinbeskrivelse	Disciplinen reflekterer forholdet mellem IT, digitale medier og digital kultur og afdækker relationer mellem teknologi, kunst, design og kultur i fx digitale netværksformer og netværkskultur, interface-kultur, forholdet mellem design og kunst, computerspil og andre oplevelses- og underholdningsorienterede sammenhænge.
Faglige mål	Ved bedømmelsen af prøvepræstationen vil der blive lagt vægt på i hvor høj grad den studerende <ul style="list-style-type: none"><li>- evner at reflektere over og analysere forholdet mellem IT, digitale medier og digital kultur på et foreliggende emne</li><li>- bruger teori og demonstrerer analytisk indsigt</li></ul>
Undervisningsformer	Undervisningen vil være tilrettelagt som kombination af forelæsninger, studenteroplæg og gruppearbejde.
Prøven aflægges på (sprog):	Dansk
Eksamensbestemmelser	<p>Prøven er en skriftlig eksamen og kan aflægges på en af følgende måder:</p> <p>A) Under forudsætning af aktiv, regelmæssig og tilfredsstillende deltagelse i et undervisningsforløb (75% tilstedevær) er prøveformen en fri skriftlig hjemmeopgave. Opgaven 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.</p> <p><b>Prøveform:</b> Fri, skriftlig hjemmeopgave. <b>Omfang:</b> 20-25 sider.</p> <p>B) Uden undervisningsdeltagelse stilles den studerende en bunden skriftlig hjemmeopgave.</p> <p><b>Prøveform:</b> Bunden, skriftlig hjemmeopgave. <b>Omfang:</b> 25-30 sider. <b>Varighed:</b> 3 uger.</p> <p>C) Denne prøveform kan aflægges såfremt faget følges som valgfag (meritfag) af studerende på andre kandidatuddannelser og under forudsætning af tilfredsstillende undervisningsdeltagelse (75% tilstedevær). Opgaven 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.</p> <p><b>Prøveform:</b> Fri, skriftlig hjemmeopgave. <b>Omfang:</b> 12-15 sider.</p>

D) Denne prøveform kan aflægges såfremt faget følges som valgfag (meritfag) af studerende på andre kandidatuddannelser og uden undervisningsdeltagelse.

**Prøveform:** Bunden, skriftlig hjemmeopgave.

**Omfang:** 15-20 sider.

**Varighed:** 3 uger.

Overskrift	Tekst
Disciplinens titel	3D modellering
Disciplinbeskrivelse	Disciplinen introducerer til teorier og principper indenfor 3D modellering. Kurset giver en bred indføring i området og indfører i teknikker, der både retter sig imod 3D på nettet og mere avancerede studie- og panorama-faciliteter.
Faglige mål	Ved bedømmelsen af prøvepræstationen vil der blive lagt vægt på i hvor høj grad den studerende <ul style="list-style-type: none"> <li>• Evner at dokumentere og formidle udvalgte produkters udformning.</li> <li>• Evner at begrunde de designvalg, der er truffet undervejs i processen samt relatere dette til pensum.</li> <li>• Kan agere praktisk i konstruktion af 3D modelleringsopgaver</li> </ul>
Undervisningsformer	Undervisningen vil være tilrettelagt som kombination af forelæsninger, øvelser og obligatoriske opgaver.
Prøven aflægges på (sprog):	Dansk
Eksamensbestemmelser	<p>Prøven kan aflægges på én af følgende måder:</p> <p>a) Under forudsætning af aktiv, regelmæssig og tilfredsstillende deltagelse i undervisningen (75% tilstedevær, samt et antal obligatoriske prøver) er prøven en fri praktisk opgave. Efter aftale med eksaminator indleverer den studerende et udvalg af semestrets obligatoriske opgaver til bedømmelse. Studerende der er optaget på baggrund af et suppleringsfag i multimedier kan ikke deltage i prøven.</p> <p><b>Prøveform:</b> Fri, praktisk opgave</p> <p>b) Uden undervisningsdeltagelse er prøven en bunden skriftlig og praktisk hjemmeopgave. Prøven består i udarbejdelse af flere mindre modelleringsopgaver og en skriftlig rapport der dækker de væsentligste delemler i pensum. Studerende der er optaget på baggrund af et suppleringsfag i multimedier kan ikke deltage i prøven.</p>

	<p><b>Prøveform:</b> Bunden praktisk og skriftlig hjemmeopgave.  <b>Omfang:</b> 15-20 sider.  <b>Varighed:</b> 3 uger.</p>
--	--

Overskrift	Tekst
Disciplinens titel	Specialiseringsfag 1
Disciplinbeskrivelse	Disciplinen indfører i teori og metode og/eller principper for konstruktion og design af IT-produkter inden for uddannelsens forskellige fagområder. Specialiseringsfag kan afvikles på baggrund af deltagelse i et undervisningsforløb på kandidatniveau, der af studienævnet for Informations- og Medievidenskab er godkendt som et specialiseringsfag.
Faglige mål	<p>Ved bedømmelsen af prøvepræstationen vil der blive lagt vægt på i hvor høj grad den studerende:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Evner at arbejde teoretisk og/eller praktisk/konstruerende med faglige problemstillinger inden for området Multimedier Digital Design</li> <li>• Evner at inddrage teori inden for området Multimedier Digital Design i diagnosticering og løsning af foreliggende, faglige problemstillinger</li> <li>• Demonstrerer viden om og indsigt i fagområdet kernelitteratur og metoder</li> </ul>
Undervisningsformer	Undervisningen vil være tilrettelagt som kombination af forelæsninger, øvelser samt gruppe- og projektarbejde.
Prøven aflægges på (sprog):	Dansk
Eksamensbestemmelser	<p>Prøven kan aflægges på én af følgende måder:</p> <p>a) Under forudsætning af aktiv, regelmæssig og tilfredsstillende deltagelse i undervisningen (75% tilstedevær) er prøven en fri skriftlig eller praktisk opgave evt. en kombination heraf. Der kan indgå et produkt i besvarelsen og dermed nedsættelse af sideantal (dog maks. 50% reduktion) efter aftale med vejleder/eksaminator.</p> <p><b>Prøveform:</b> Fri, skriftlig opgave  <b>Omfang:</b> 12-15 sider</p> <p>b) Uden undervisningsdeltagelse er prøven en bunden skriftlig eller praktisk hjemmeopgave evt. en kombination heraf. Der kan indgå et produkt i besvarelsen og dermed nedsættelse af sideantal (dog maks. 50% reduktion) efter aftale med vejleder/eksaminator.</p> <p><b>Prøveform:</b> Bunden, skriftlig hjemmeopgave.  <b>Omfang:</b> 15-20 sider.  <b>Varighed:</b> 3 uger.</p>

Overskrift	Tekst
Disciplinens titel	Specialiseringsfag 2
Disciplinbeskrivelse	Disciplinen indfører i teori og metode og/eller principper for konstruktion og design af IT-produkter inden for uddannelsens forskellige fagområder. Specialiseringsfag kan afvikles på baggrund af deltagelse i et undervisningsforløb på kandidatniveau, der af studienævnet for Informations- og Medievidenskab er godkendt som et specialiseringsfag.
Faglige mål	Ved bedømmelsen af prøvepræstationen vil der blive lagt vægt på i hvor høj grad den studerende: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Evner at arbejde teoretisk og/eller praktisk/konstruerende med faglige problemstillinger inden for området Multimedier Digital Design</li> <li>• Evner at inddrage teori inden for området Multimedier Digital Design i diagnosticering og løsning af foreliggende, faglige problemstillinger</li> <li>• Demonstrerer viden om og indsigt i fagområdets kernelitteratur og metoder</li> </ul>
Undervisningsformer	Undervisningen vil være tilrettelagt som kombination af forelæsninger, øvelser samt gruppe- og projektarbejde.
Prøven aflægges på (sprog):	Dansk
Eksamensbestemmelser	Prøven kan aflægges på én af følgende måder: <p>a) Under forudsætning af aktiv, regelmæssig og tilfredsstillende deltagelse i undervisningen (75% tilstedevær) er prøven en fri skriftlig eller praktisk opgave evt. en kombination heraf. Såfremt der indgår et produkt i opgaven kan sidekravet reduceres med maximum 50 % efter eksaminators skøn.</p> <p><b>Prøveform:</b> Fri praktisk og/eller skriftlig prøve.  <b>Omfang:</b> 20-25 sider for den skriftlige opgave.</p> <p>b) Uden undervisningsdeltagelse er prøven en bunden skriftlig eller praktisk hjemmeopgave evt. en kombination heraf. Såfremt der indgår et produkt i opgaven kan sidekravet reduceres med maximum 50% efter eksaminators skøn.</p> <p><b>Prøveform:</b> Bunden, praktisk og skriftlig hjemmeopgave  <b>Omfang:</b> 25-30 sider for den skriftlige opgave.  <b>Varighed:</b> 4 uger.</p>

Overskrift	Tekst
Disciplinens titel	Specialiseringsfag 3
Disciplinbeskrivelse	Disciplinen indfører i teori og metode og/eller principper for konstruktion og design af IT-produkter inden for uddannelsens forskellige fagområder.

	Specialiseringsfag kan afvikles på baggrund af deltagelse i et undervisningsforløb på kandidatniveau, der af studienævnet for Informations- og Medievidenskab er godkendt som et specialiseringsfag.
Faglige mål	<p>Ved bedømmelsen af prøvepræstationen vil der blive lagt vægt på i hvor høj grad den studerende:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Evner at arbejde teoretisk og/eller praktisk/konstruerende med faglige problemstillinger inden for området Multimedier Digital Design</li> <li>• Evner at inddrage teori inden for området Multimedier Digital Design i diagnosticering og løsning af foreliggende, faglige problemstillinger</li> <li>• Demonstrerer viden om og indsigt i fagområdets kernelitteratur og metoder</li> </ul>
Undervisningsformer	Undervisningen vil være tilrettelagt som kombination af forelæsninger, øvelser samt gruppe- og projektarbejde.
Prøven aflægges på (sprog):	Dansk
Eksamensbestemmelser	<p>Prøven kan aflægges på én af følgende måder:</p> <p>a) Under forudsætning af aktiv, regelmæssig og tilfredsstillende deltagelse i undervisningen (75% tilstedevær) er prøven en fri skriftlig eller praktisk opgave evt. en kombination heraf. Der kan indgå et produkt i besvarelsen og dermed nedsættelse af sideantal (dog maks. 50% reduktion) efter aftale med vejleder/eksaminator.</p> <p><b>Prøven kan kun aflægges af studerende, der er optaget på baggrund af et suppleringsfag i multimedier og en bestået eksamen i 3D modellering.</b></p> <p><b>Prøveform:</b> Fri, skriftlig opgave  <b>Omfang:</b> 12-15 sider</p> <p>b) Uden undervisningsdeltagelse er prøven en bunden skriftlig eller praktisk hjemmeopgave evt. en kombination heraf. Der kan indgå et produkt i besvarelsen og dermed nedsættelse af sideantal (dog maks. 50% reduktion) efter aftale med vejleder/eksaminator.</p> <p><b>Prøven kan kun aflægges af studerende, der er optaget på baggrund af et suppleringsfag i multimedier.</b></p> <p><b>Prøveform:</b> Bunden, skriftlig hjemmeopgave.  <b>Omfang:</b> 15-20 sider.  <b>Varighed:</b> 3 uger.</p>

Overskrift	Tekst
Disciplinens titel	Valgfag 1
Disciplinbeskrivelse	Valgfag kan afvikles på baggrund af deltagelse i et undervisningsforløb på kandidatniveau. Studienævnet for Informations- og Medievidenskab skal godkende fagets relevans.
Faglige mål	Ved bedømmelsen af prøvepræstationen lægges vægt på, i hvor høj grad den studerende - viser færdighed i selvstændigt at kunne orientere sig inden for, behandle og fremstille et selvvalgt emne.
Undervisningsformer	Undervisningen vil være tilrettelagt som kombination af forelæsninger, øvelser samt gruppe- og projektarbejde.
Prøven aflægges på (sprog):	Dansk
Eksamensbestemmelser	Prøven kan aflægges på én af to måder:  a) Under forudsætning af aktiv, regelmæssig og tilfredsstillende deltagelse i undervisningen (75% tilstedevær) er prøven en fri skriftlig opgave.  <b>Prøveform:</b> Fri, skriftlig opgave <b>Omfang:</b> 12-15 sider  b) Uden undervisningsdeltagelse er prøven en bunden skriftlig hjemmeopgave.  <b>Prøveform:</b> Bunden, skriftlig hjemmeopgave. <b>Omfang:</b> 15-20 sider. <b>Varighed:</b> 3 uger.

Overskrift	Tekst
Disciplinens titel	Valgfag 2
Disciplinbeskrivelse	Valgfag kan afvikles på baggrund af deltagelse i et undervisningsforløb på kandidatniveau. Studienævnet for Informations- og Medievidenskab skal godkende fagets relevans.
Faglige mål	Ved bedømmelsen af prøvepræstationen lægges vægt på, i hvor høj grad den studerende - viser færdighed i selvstændigt at kunne orientere sig inden for, behandle og fremstille et selvvalgt emne.
Undervisningsformer	Undervisningen vil være tilrettelagt som kombination af forelæsninger, øvelser samt gruppe- og projektarbejde.

Prøven aflægges på (sprog):	Dansk
Eksamensbestemmelser	<p>Prøven kan aflægges på én af to måder:</p> <p>a) Under forudsætning af aktiv, regelmæssig og tilfredsstillende deltagelse i undervisningen (75% tilstedevær) er prøven en fri skriftlig opgave.</p> <p><b>Prøveform:</b> Fri, skriftlig opgave <b>Omfang:</b> 20-25 sider</p> <p>b) Uden undervisningsdeltagelse er prøven en bunden skriftlig hjemmeopgave.</p> <p><b>Prøveform:</b> Bunden, skriftlig hjemmeopgave. <b>Omfang:</b> 25-30 sider. <b>Varighed:</b> 3 uger.</p>

Overskrift	Tekst
Disciplinens titel	Praktik
Disciplinbeskrivelse	Disciplinen indlejres i undervisningen på en måde, der sikrer, at den studerende reflekterer over sit praktikforløb og dermed udtrækker mest mulig læring deraf. Den studerende får tilknyttet en vejleder, som normalt også vil optræde som eksaminator.
Faglige mål	Ved bedømmelsen af prøvepræstationen lægges vægt på, i hvor høj grad den studerende <ul style="list-style-type: none"> <li>- kan formidle en refleksion over sit praktikforløb, praktiksted og sin egen rolle.</li> <li>- kan reflektere over sin faglighed i den konkrete sammenhæng.</li> </ul>
Undervisningsformer	Den studerende får tilknyttet en vejleder, som normalt også vil optræde som eksaminator. Praktikforløbet skal følge de retningslinjer, som er udformet af Studienævnet.
Prøven aflægges på (sprog):	Dansk
Eksamensbestemmelser	<p>Efter gennemførelse af praktikforløbet udfærdiger den studerende en skriftlig opgave. Her reflekterer den studerende over det relaterede praktiksted og den studerendes faglige rolle. Opgaven skal sigte mod at sætte praktikforløbet ind i en faglig sammenhæng.</p> <p><b>Prøveform:</b> Fri skriftlig opgave. <b>Omfang:</b> 12-15 sider.</p>

Overskrift	Tekst
Disciplinens titel	Speciale
Disciplinbeskrivelse	Ved udarbejdelsen af specialet skal den studerende demonstrere fortrolighed med almindelige principper for videnskabelig metode og færdighed i at anvende videnskabelige metoder og teorier til selvstændigt at afgrænse og behandle problemstillinger inden for området Multimedier.
Faglige mål	Ved bedømmelsen af prøvepræstationen lægges vægt på, i hvor høj grad den studerende <ul style="list-style-type: none"> <li>• Viser færdighed i at analysere og beskrive en faglig problemstilling.</li> <li>• Evner selvstændigt at afgrænse og behandle problemstillinger inden for området Multimedier</li> <li>• Viser fortrolighed med almindelige principper for videnskabelig metode</li> <li>• Evner at reflektere og konkludere/vurdere ud fra det gennemførte specialearbejde.</li> <li>• Demonstrerer beherskelse af teorier og metoder inden for området Multimedier</li> </ul>
Undervisningsformer	Vejledning
Prøven aflægges på (sprog):	Dansk
Eksamensbestemmelser	<p>Prøven er en <i>fri skriftlig opgave</i> med et omfang på 60-80 sider. Specialet skal indeholde et resumé på 2-5 sider på engelsk. Resuméet indgår i den samlede bedømmelse.</p> <p>Omfanget kan reduceres på to måder:</p> <p>a) ved godkendt deltagelse i <i>fællesproduktionen</i>, arrangeret af Dansk Akademi for Digital, Interaktiv Underholdning kan omfanget reduceres med en tredjedel. Specialet skal i så fald indeholde en rapport på mindst 10 sider om fremstillingsprocessen med argumentation for vigtige designvalg.</p> <p>b) ved aflevering af et produkt, som er fremstillet af de(n) studerende selv, og som ikke er et resultat af fællesproduktionen under pkt. a, er den maksimale reduktion af specialets omfang en tredjedel.</p> <p>Specialeområdet aftales med specialevejlederen. Vejleder og studerende indgår en skriftlig aftale, der skal indeholde specialets arbejdstitel, planlagt afleveringsmåned samt den studerendes og vejleders underskrift. Denne afleveres til sekretariatet. Senest 1 måned før aflevering udformer eksaminator i samråd med den studerende opgavens titel. Specialets titel og en bindende, seneste afleveringsdato indleveres skriftligt til sekretariatet.</p> <p><b>Prøveform:</b> Fri, skriftlig opgave  <b>Omfang:</b> 60-80 sider</p>

## Linjen i Audio design:

<b>Overskrift</b>	<b>Tekst</b>
Disciplinens titel	Digital lydproduktion
Disciplinbeskrivelse	Disciplinen giver den studerende en bred viden om digital lydproduktion og behandler metoder og teknikker til optagelse, editering, processering og afvikling af lyd, herunder fx. signaleveje, mix, mikrofonteknik, effekter og lydformater.
Faglige mål	Ved bedømmelsen af prøvepræstationen vil der blive lagt vægt på i hvor høj grad den studerende - dokumenterer indsigt i de metoder og teknikker, der er knyttet til optagelse, editering og afvikling af digital lyd.
Undervisningsformer	Undervisningen vil være tilrettelagt som kombination af forelæsninger, øvelsesopgaver og gruppearbejde.
Prøven aflægges på (sprog):	Dansk
Eksamensbestemmelser	Prøven kan aflægges på en følgende måder:  A) Under forudsætning af tilfredsstillende undervisningsdeltagelse (75% tilstedevær) herunder løsning af en række obligatoriske opgaver er eksamen bestået.  <b>Prøveform:</b> Undervisningsdeltagelse  B) Uden undervisningsdeltagelse er prøven en bunden opgave i form af en praktisk opgave i lydproduktion samt en skriftlig hjemmeopgave.  <b>Prøveform:</b> Bunden praktisk og skriftlig hjemmeopgave. <b>Omfang:</b> 15-20 sider. <b>Varighed:</b> 4 uger.

Overskrift	Tekst
Disciplinens titel	Lyddesign
Disciplinbeskrivelse	Disciplinen introducerer til metoder, teknikker og strategier i forhold til at designe og realisere ønskede lydforløb i forskellige typer af kontekster og giver endvidere den studerende en bred viden om signalbehandlingsteknikker og psykoakustik
Faglige mål	Ved bedømmelsen af prøvepræstationen vil der blive lagt vægt på i hvor høj grad den studerende - viser indsigt i de metoder, teknikker og strategier, der er knyttet til at designe og realisere ønskede lydforløb - evner at frembringe og bearbejde selvproduceret eller fundet lyd.

Undervisningsformer	Undervisningen vil være tilrettelagt som kombination af forelæsninger, øvelser samt gruppe- og projektarbejde.
Prøven aflægges på (sprog):	Dansk
Eksamensbestemmelser	<p>Prøven kan aflægges på en af følgende måder:</p> <p>A) Under forudsætning af aktiv, regelmæssig og tilfredsstillende deltagelse i undervisningen (75% tilstedevær), udarbejder den studerende individuelt eller i gruppe en praktisk opgave i lyddesign, samt en skriftlig opgave hvori der redegøres for designprocessen, designets udformning og kontekst. Opgaven kan udarbejdes i samarbejde med andre studerende dog således, at alle dele af den skriftlige rapport, undtagen problemformulering og konklusion, kan gøres til genstand for individuel bedømmelse.</p> <p><b>Prøveform:</b> Fri praktisk og skriftlig hjemmeopgave. <b>Omfang:</b> 8-12 sider.</p> <p>B) Uden undervisningsdeltagelse er prøven en bunden opgave i form af en praktisk opgave i lyddesign, der skal afleveres i en form, der kan dokumenteres, samt en skriftlig hjemmeopgave.</p> <p><b>Prøveform:</b> Bunden praktisk og skriftlig hjemmeopgave. <b>Omfang:</b> 15-20 sider. <b>Varighed:</b> 4 uger.</p>

Disciplinens titel	Interaktiv lyddevikling
Disciplinbeskrivelse	Disciplinen omhandler principper for implementering og afvikling af lyd, herunder formater og protokoller, playlists, dynamiske og adaptive teknikker mv. Formålet med disciplinen er at give den studerende et teoretisk og praktisk kendskab til interaktiv lyddevikling, herunder fx. viden om værktøjer til koordinering og afvikling af digital lyd i computerspil.
Faglige mål	<p>Ved bedømmelsen af prøvepræstationen vil der blive lagt vægt på i hvor høj grad den studerende</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- viser indsigt i metoder og teknikker knyttet til planlægning, implementering og afvikling af interaktiv musik/lyd.</li> <li>- evner at realisere et interaktivt lydligt forløb</li> </ul>
Undervisningsformer	Undervisningen vil være tilrettelagt som kombination af forelæsninger, øvelser samt gruppe- og projektarbejde.
Prøven aflægges på (sprog):	Dansk
Eksamensbestemmelser	Prøven aflægges på en af følgende måder:

	<p>A) Under forudsætning af tilfredsstillende undervisningsdeltagelse (75 % tilstedevær) er prøveformen praktisk og kan gennemføres på to måder:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. godkendt deltagelse som lyddesigner i den korte, nationale fællesproduktion, arrangeret af Det danske Akademi for Digital Interaktiv Underholdning (DADIU)</li> <li>b. design og implementering af lyd i et interaktivt, digitalt produkt ud fra de metoder og teknikker, samt værktøjer der indgår i pensum.</li> </ol> <p><b>Prøveform:</b> Undervisningsdeltagelse og praktisk</p> <p>B) Uden undervisningsdeltagelse er prøven en bunden opgave i form af en praktisk opgave i interaktiv lydafvikling i et digital produkt, f.eks. et computerspil, samt en skriftlig hjemmeopgave, hvori der redegøres for forskellige metoder og principper for interaktiv lydafvikling.</p> <p><b>Prøveform:</b> Bunden praktisk og skriftlig hjemmeopgave.  <b>Omfang:</b> 15-20 sider.  <b>Varighed:</b> 4 uger</p>
--	--

Disciplinens titel	Lyd i interaktionsdesign
Disciplinbeskrivelse	Disciplinen indfører i teori om interaktionsdesign og interaktiv musik og giver den studerende et teoretisk og praktisk kendskab til teknisk apparatur (sensorer og aktuatorer) og interaktiv musiksoftware, der sætter den studerende i stand til at skabe og kontrollere interaktive musikalske/lydlige forløb i fysiske rum.
Faglige mål	Ved bedømmelsen af prøvepræstationen vil der blive lagt vægt på i hvor høj grad den studerende <ul style="list-style-type: none"> <li>- viser indsigt i principper for interaktionsdesign og interaktiv musik</li> <li>- evner at realisere et interaktivt lydligt forløb i fysiske rum</li> <li>- viser indsigt i metoder og teknikker knyttet til planlægning, produktion og kontrol af interaktiv musik/lyd.</li> <li>- evner at redegøre for og begrunde de designvalg, der er truffet undervejs i processen, samt relatere dette til pensum.</li> </ul>
Undervisningsformer	Undervisningen vil være tilrettelagt som kombination af forelæsninger, øvelser samt gruppe- og projektarbejde.
Prøven aflægges på (sprog):	Dansk
Eksamensbestemmelser	Prøven kan aflægges på en af følgende måder: <p>A) Under forudsætning af aktiv, regelmæssig og tilfredsstillende deltagelse i undervisningen (75% tilstedevær), udarbejder den studerende individuelt eller i gruppe en praktisk opgave i design af et interaktivt lydligt forløb i fysiske rum, samt en rapport, hvori der redegøres for designprocessen, designets udformning og kontekst. Opgaven kan udarbejdes i samarbejde</p>

	<p>med andre studerende dog således, at alle dele af den skriftlige rapport, undtagen problemformulering og konklusion, kan gøres til genstand for individuel bedømmelse.</p> <p><b>Prøveform:</b> Fri praktisk og skriftlig hjemmeopgave. <b>Omfang:</b> 8-12 sider.</p> <p>B) Uden undervisningsdeltagelse er prøven en bunden opgave i form af en praktisk opgave i lyddesign, der skal afleveres i en form, der kan dokumenteres, samt en skriftlig hjemmeopgave.</p> <p><b>Prøveform:</b> Bunden praktisk og skriftlig hjemmeopgave. <b>Omfang:</b> 15-20 sider. <b>Varighed:</b> 4 uger.</p>
--	--

Overskrift	Tekst
Disciplinens titel	Audiovisualitet
Disciplinbeskrivelse	Disciplinen giver den studerende et teoretisk grundlag for audiovisuel analyse og et praktisk grundlag for design af audiovisuelle relationer i forskellige medier og genrer, f.eks. radiodrama, lydkunst, reklamefilm og computerspil med hovedvægt på lydige scenografier. Kurset kombinerer den teoretiske behandling med øvelser med et konstruerende sigte.
Faglige mål	Ved bedømmelsen af prøvepræstationen lægges vægt på, i hvor høj grad den studerende <ul style="list-style-type: none"> <li>- evner ud fra en teoretisk indsigt at analysere audiovisuelle relationer</li> <li>- evner ud fra en teoretisk og analytisk indsigt at udvælge og tilpasse lyd til en foreliggende billedproduktion.</li> </ul>
Undervisningsformer	Undervisningen vil være tilrettelagt som kombination af forelæsninger og øvelser.
Prøven aflægges på (sprog):	Dansk
Eksamensbestemmelser	<p>Prøven kan aflægges på en af følgende måder:</p> <p>A) Under forudsætning af aktiv, regelmæssig og tilfredsstillende deltagelse i undervisningen (75% tilstedevær), udarbejder den studerende individuelt eller i gruppe lydsiden til en visuel produktion og en skriftlig opgave, hvori der på et teoretisk og analytisk grundlag redegøres for den æstetisk hensigt. Opgaven kan udarbejdes i samarbejde med andre studerende dog således, at alle dele af den skriftlige rapport, undtagen problemformulering og konklusion, kan gøres til genstand for individuel bedømmelse.</p> <p><b>Prøveform:</b> Fri praktisk og skriftlig hjemmeopgave. <b>Omfang:</b> 10-15 sider.</p>

	<p>B) Uden undervisningsdeltagelse er prøven en bunden opgave i form af en praktisk opgave, samt en skriftlig hjemmeopgave, hvori der på et teoretisk og analytisk grundlag redegøres for den æstetiske hensigt..</p> <p><b>Prøveform:</b> Bunden praktisk og skriftlig hjemmeopgave.  <b>Omfang:</b> 15-20 sider.  <b>Varighed:</b> 4 uger</p>
--	---

Overskrift	Tekst
Disciplinens titel	Musikalske stereotyper
Disciplinbeskrivelse	Disciplinen giver den studerende viden om kendetegn ved forskellige musikalske stilarter og genrer og deres anvendelse som stereotyper i filmiske sammenhænge. Gennem praktiske øvelser lærer den studerende endvidere at arbejde med musikalske stereotyper og deres udtryk.
Faglige mål	<p>Ved bedømmelsen af prøvepræstationen lægges vægt på, i hvor høj grad den studerende</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- viser indsigt i musikalske kendetegn ved forskellige stilarter og genrer</li> <li>- evner at analysere musikalske kendetegn og deres stereotype anvendelse i filmiske sammenhænge</li> <li>- evner at udvælge, tilpasse og anvende musikalske stereotyper og kendetegn i udarbejdelsen af lydsiden til en foreliggende billedproduktion.</li> </ul>
Undervisningsformer	Undervisningen vil være tilrettelagt som kombination af forelæsninger og øvelser.
Prøven aflægges på (sprog):	Dansk
Eksamensbestemmelser	<p>Prøven kan aflægges på en af følgende måder:</p> <p>A) Under forudsætning af aktiv, regelmæssig og tilfredsstillende deltagelse i undervisningen (75% tilstedevær), udarbejder den studerende individuelt eller i gruppe lydsiden til en filmisk produktion i form af f.eks. et filmklip, samt en skriftlig opgave, hvori der på et teoretisk og analytisk grundlag redegøres for anvendelsen af musikalske stereotyper, deres æstetisk udtryk og funktion. Opgaven kan udarbejdes i samarbejde med andre studerende dog således, at alle dele af den skriftlige rapport, undtagen problemformulering og konklusion, kan gøres til genstand for individuel bedømmelse.</p> <p><b>Prøveform:</b> Fri praktisk og skriftlig hjemmeopgave.  <b>Omfang:</b> 10-15 sider.</p> <p>B) Uden undervisningsdeltagelse er prøven en bunden opgave i form af en praktisk opgave, samt en skriftlig hjemmeopgave.</p>

	<p><b>Prøveform:</b> Bunden praktisk og skriftlig hjemmeopgave.  <b>Omfang:</b> 15-20 sider.  <b>Varighed:</b> 4 uger</p>
--	---

Overskrift	Tekst
Disciplinens titel	Valgfag 3
Disciplinbeskrivelse	Valgfag kan afvikles på baggrund af deltagelse i et undervisningsforløb på kandidatniveau. Studienævnet for Informations- og Medievidenskab skal godkende fagets relevans.
Faglige mål	Ved bedømmelsen af prøvepræstationen lægges vægt på, i hvor høj grad den studerende - viser færdighed i selvstændigt at kunne orientere sig inden for, behandle og fremstille et selvvalgt emne.
Undervisningsformer	Undervisningen vil være tilrettelagt som kombination af forelæsninger, øvelser samt gruppe- og projektarbejde.
Prøven aflægges på (sprog):	Dansk
Eksamensbestemmelser	<p>Prøven kan aflægges på én af to måder:</p> <p>a) Under forudsætning af aktiv, regelmæssig og tilfredsstillende deltagelse i undervisningen (75% tilstedevær) er prøven en fri skriftlig opgave.</p> <p><b>Prøveform:</b> Fri, skriftlig opgave  <b>Omfang:</b> 12-15 sider</p> <p>b) Uden undervisningsdeltagelse er prøven en bunden skriftlig hjemmeopgave.</p> <p><b>Prøveform:</b> Bunden, skriftlig hjemmeopgave.  <b>Omfang:</b> 15-20 sider.  <b>Varighed:</b> 3 uger.</p>

Overskrift	Tekst
Disciplinens titel	Praktik
Disciplinbeskrivelse	Disciplinen indlejres i undervisningen på en måde, der sikrer, at den studerende reflekterer over sit praktikforløb og dermed uddrager mest mulig læring deraf. Den studerende får tilknyttet en vejleder, som normalt også vil optræde som eksaminator.
Faglige mål	Ved bedømmelsen af prøvepræstationen lægges vægt på, i hvor høj grad den studerende - kan formidle en refleksion over sit praktikforløb, praktiksted og sin egen rolle. - kan reflektere over sin faglighed i den konkrete sammenhæng.

Undervisningsformer	Den studerende får tilknyttet en vejleder, som normalt også vil optræde som eksaminator. Praktikforløbet skal følge de retningslinjer, som er udformet af Studienævnet.
Prøven aflægges på (sprog):	Dansk
Eksamensbestemmelser	Prøven aflægges på følgende måde:  Efter gennemførelse af praktikforløbet udfærdiger den studerende en mindre skriftlig rapport. Her reflekterer den studerende over det relaterede praktiksted og sin faglige rolle. Rapporten skal sigte mod at sætte praktikforløbet ind i en faglig sammenhæng.  <b>Prøveform:</b> Fri skriftlig opgave <b>Omfang:</b> 8 – 10 sider

Overskrift	Tekst
Disciplinens titel	Speciale
Disciplinbeskrivelse	Ved udarbejdelsen af specialet skal den studerende demonstrere fortrolighed med almindelige principper for videnskabelig metode og færdighed i at anvende videnskabelige metoder og teorier til selvstændigt at afgrænse og behandle problemstillinger inden for området Multimedier.
Faglige mål	Ved bedømmelsen af prøvepræstationen lægges vægt på, i hvor høj grad den studerende <ul style="list-style-type: none"> <li>• Viser færdighed i at analysere og beskrive en faglig problemstilling.</li> <li>• Evner selvstændigt at afgrænse og behandle problemstillinger inden for området Multimedier</li> <li>• Viser fortrolighed med almindelige principper for videnskabelig metode</li> <li>• Evner at reflektere og konkludere/vurdere ud fra det gennemførte specialearbejde.</li> <li>• Demonstrerer beherskelse af teorier og metoder inden for området Multimedier</li> </ul>
Undervisningsformer	Vejledning
Prøven aflægges på (sprog):	Dansk
Eksamensbestemmelser	Prøven er en <i>fri skriftlig opgave</i> med et omfang på 60-80 sider. Specialet skal indeholde et resumé på 2-5 sider på engelsk. Resuméet indgår i den samlede bedømmelse.  Omfanget kan reduceres på to måder: <ol style="list-style-type: none"> <li>a) ved godkendt deltagelse i <i>fællesproduktionen</i>, arrangeret af Dansk Akademi for Digital, Interaktiv Underholdning kan omfanget reduceres med en tredjedel. Specialet skal i så fald indeholde en rapport på mindst 10 sider om fremstillingsprocessen med argumentation for vigtige designvalg.</li> </ol>

	<p>b) ved aflevering af et produkt, som er fremstillet af de(n) studerende selv, og som ikke er et resultat af fællesproduktionen under pkt. a, er den maksimale reduktion af specialets omfang en tredjedel.</p> <p>Specialeområdet aftales med specialevejlederen. Vejleder og studerende indgår en skriftlig aftale, der skal indeholde specialets arbejdstitel, planlagt afleveringsmåned samt den studerendes og vejleders underskrift. Denne afleveres til sekretariatet. Senest 1 måned før aflevering udformer eksaminator i samråd med den studerende opgavens titel. Specialets titel og en bindende, seneste afleveringsdato indleveres skriftligt til sekretariatet.</p> <p><b>Prøveform:</b> Fri, skriftlig opgave  <b>Omfang:</b> 60-80 sider</p>
--	---

## 2.4. Kassogram – illustration af disciplinernes placering på kandidatuddannelsen

### Multimedier

1. semester	2. semester	3. semester	4. semester
Multimedieæstetik (10 ECTS)	Hypermedier og web (5 ECTS)	Valgfag (10/20 ECTS)	Speciale (30 ECTS)
Perspektiver på multimedier (5 ECTS)	Valgfrit emne (10 ECTS)	og/eller	
Multimedie-programmering (5 ECTS)		Praktik (20 ECTS)	
Interaktions- programmering (5 ECTS)	Metode og proces (5 ECTS)		
Menneske-maskine- interaktion (5 ECTS)	Multimedieprogrammering (10 ECTS)		

## Digital design

1. semester	2. semester		3. semester		4. semester
Digital kultur (20 ECTS)	Specialiseringsfag 2 (20 ECTS)	Valgfag el. Praktik (20 ECTS)	Specialiseringsfag 2 (20 ECTS)	Valgfag el. Praktik (20 ECTS)	Speciale (30 ECTS)
3D <i>eller</i> Valgfag <i>eller</i> Specialiseringsfag 2 eller 3 (10 ECTS)	Valgfag (10 ECTS)	Specialiseringsfag 1 eller 3 (10 ECTS)	Valgfag (10 ECTS)	Specialiseringsfag 1 eller 3 (10 ECTS)	

## Audio design:

1. semester	2. semester	3. semester	4. semester
Audiovisuelitet (10 ECTS)]	Lyd i interaktionsdesign (10 ECTS)	Musikalske stereotyper (10 ECTS)	Speciale (30 ECTS)
Lydproduktion (10 ECTS)	Interaktiv lydafvikling (10 ECTS)	Lyddesign (10 ECTS)	
Valgfag (10 ECTS)	Valgfag (10 ECTS)	Valgfag/ praktik (10 ECTS)	

## 3. Regler

### Overskrift

Merit og fleksibilitet

### Tekst

Studienævnet har mulighed for at godkende merit fra en dansk eller udenlandsk videregående uddannelsesinstitution, jf. eksamensbekendtgørelsen, bekendtgørelse nr. 867 af 19. august 2004 om eksamen ved universitetsuddannelser, VTU, § 35 se <http://www.au.dk/da/regler/2008/au7>

Til- og afmelding af prøver

Tilmelding til prøve sker via Studerendes selvbetjening se: <http://www.au.dk/da/studerende>  
For tilmeldings- og afmeldingsregler samt procedurer se Universitetets regler om eksamen <http://www.au.dk/da/56-02.htm>

Generelle bedømmelseskriterier

Ved bedømmelsen af samtlige skriftlige prøver, uanset hvilket sprog prøven er aflagt på, bedømmes den studerendes:

- stave- og formuleringsevne. Stave- og formuleringsevnen indgår modificerende i bedømmelsen af den samlede målopfyldelse.
- evne til at formidle en faglig problemstilling
- evne til at disponere en akademisk opgave samt opfylde formelle akademiske krav.

Ved bedømmelsen af samtlige mundtlige prøver, uanset hvilket sprog prøven afholdes på, bedømmes den studerendes evne til at:

- Præsentere et fagligt stof og strukturere en mundtlig præsentation. Den mundtlige fremstillingsevne indgår modificerende i bedømmelsen af den samlede målopfyldelse
- Indgå i en kvalificeret faglig dialog.

Regler for større skriftlige afleveringer

Omfangsbestemmelser fremgår af beskrivelsen af det enkelte uddannelseselement.

En normalside ved skriftlige afleveringer regnes som 2400 typeenheder (tegn plus mellemrum). Beregningen af normalsider omfatter tekst og noter, men ikke forside, indholdsfortegnelse og litteraturliste. Skriftlige afleveringer, der ikke overholder de angivne omfangsbestemmelser, kan ikke antages til bedømmelse.

Mulighed for brug af PC ved prøver

Tilbydes brug af pc sker det efter Universitetets regler om brug af pc ved prøver se <http://www.au.dk/da/56-05.htm>

Projektorienterede forløb

Mulighed for projektorienterede forløb fremgår af beskrivelsen af det enkelte uddannelseselement, indenfor rammerne af Universitetets regler om projektorienterede forløb se <http://www.au.dk/da/40-01.htm>

Dispensationer

En dispensation er en afvigelse fra den eller de regler, der almindeligvis gælder for det pågældende område. Dispensation kan gives på baggrund af ansøgning til den myndighed, der har kompetencen til at give dispensation.

Ansøgning om dispensation indgives til studienævnet. Hvis en anden myndighed har kompetencen, videresender studienævnet ansøgningen til rette myndighed (f.eks. dekan, rektor eller ministerium).

En dispensationsansøgning skal være skriftlig og begrundet, og skal indgives hurtigst muligt. Hvis ansøgningen umiddelbart skal kunne behandles, skal den indeholde tydelig angivelse af, hvad det er for en regel der søges dispensation fra og hvad der ønskes opnået med dispensationen (f.eks. tilladelse til hjælpemidler, forlænget prøvetid, udsættelse af tidsgrænse). Ansøgningen skal vedlægges dokumentation for de usædvanlige forhold, der begrunder ansøgningen.

Udokumenterede forhold kan sædvanligvis ikke tillægges betydning.

Anke og klage

Klager indgives til studienævnet. Forudsætningen for at en klage umiddelbart kan behandles er, at den er skriftlig og begrundet. Det skal fremgå af klagen hvad der klages over og hvad der ønskes opnået med klagen.

Klager over prøver skal indgives senest 14 dage efter offentliggørelse af prøvens resultat jf. eksamensbekendtgørelsen, bekendtgørelse nr. 867 af 19. august 2004 om eksamen ved universitetsuddannelser, VTU, kapitel 8 se <http://www.au.dk/da/regler/2008/au7>

## Om prøver

De nærmere bestemmelser om hvordan, og i hvilket omfang, den studerende skal have deltaget i undervisningen ved prøveformen undervisningsdeltagelse fremgår af beskrivelsen af det enkelte uddannelseselement.

Ved bedømmelsen af samtlige skriftlige prøver vil der blive lagt vægt på, at den studerende kan formidle en faglig problemstilling og disponere en akademisk opgave herunder opfylde formelle akademiske krav (referencer, citathåndtering, mv).

Ved bedømmelsen af samtlige mundtlige prøver vil der blive lagt vægt på, at den studerende kan præsentere et fagligt stof, strukturere en mundtlig præsentation og indgå i en faglig konstruktiv dialog

Love og bekendtgørelser på uddannelsesområdet kan findes i Universitetets elektroniske regelsamling på <http://www.au.dk/da/regler>

Redaktionelle rettelser foretaget 6. august 2008.