

Studieordning for Kandidatuddannelsen i Informationsteknologi ved IT-Universitetet i København

Linjespecifikke regler for kandidatlinjen i Medieteknologi og spil (K-MTG)

1. september 2005

Indhold

- Kapitel 1. Formål
- Kapitel 2. Adgangskrav
- Kapitel 3. Fagområder
- Kapitel 4. Titulatur
- Kapitel 5. Sammensætningskrav
- Kapitel 6. Studienævn

Baggrund

Dette dokument indeholder de linjespecifikke regler for linjen *Medieteknologi og spil* inden for Kandidatuddannelsen i Informationsteknologi. Reglerne indgår i studieordningen for Kandidatuddannelsen i Informationsteknologi ved IT-Universitetet i København i henhold til bekendtgørelse om bachelor- og kandidatuddannelser ved universiteterne (uddannelsesbekendtgørelsen) fra Ministeriet for Videnskab, Teknologi og Udvikling (bekendtgørelse nr. 338 af 6. maj 2004).

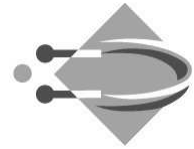
Kapitel 1

Formål

§ 1. Linjen i Medieteknologi og spil

I forlængelse af kandidatuddannelsens generelle formål, jf. studieordningens § 1, skal den studerende efter studiet være i stand til at anvende og udvikle fagets videnskabelige teorier og metoder.

Stk. 2. I forlængelse af stk. 1 skal studerende optaget inden for optagelsesområdet *Design og analyse* kunne analysere, empirisk evaluere, og/eller designe og udvikle computerspil baseret på teorier om spil og spiludvikling/design, metoder for spilanalyse, metoder for undersøgelser af sociale aspekter af spil og spilkultur samt generelle medie- og kommunikationsteorier, æstetik og kritisk kulturteori.



Stk. 3. I forlængelse af stk. 1 skal studerende optaget inden for optagelsesområdet *Teknologi* kunne nyudvikle metoder og vedligeholde systemer til computerbaseret analyse, behandling, syntese og præsentation af digitale repræsentationer af sansestimuli herunder i særdeleshed computerspil, lyd og billeder. Der lægges vægt på, at den studerende kan anvende de nødvendige tekniske, datalogiske og matematiske metoder.

Kapitel 2

Adgangskrav

§ 2. Optagelse på linjen forudsætter skriftlig og mundtlig beherskelse af engelsk.

Stk. 2. Linjen i *Medieteknologi og spil* har følgende to optagelsesområder:

- *Design og analyse* (K-MTG-DA)
- *Teknologi* (K-MTG-T).

Kapitel 3

Fagområder

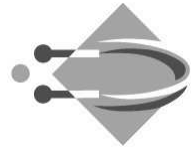
§ 3. Linjen i *Medieteknologi og spil* dækker følgende tre fagområder:

- *Design og analyse af spil*
- *Konstruktion og anvendelse af medieteknologier og spil*
- *Mediebasisteknologier.*

Stk. 2. Fagområdet *Design og analyse af spil* – på engelsk *Design and Analysis of Games* – omhandler teoretisk og empirisk analyse, design og udvikling af computerspil i kulturel, æstetisk, samfundsmæssig og historisk sammenhæng. Målet med studieaktiviteter under fagområdet *Design og analyse af spil* er, at den studerende efter studiet skal være i stand til at forholde sig teoretisk og empirisk til computerspil og udvikling af disse.

Stk. 3. Fagområdet *Konstruktion og anvendelse af medieteknologier og spil* – på engelsk *Construction and Application of Media Technologies and Games* – omhandler metoder og værktøjer til produktion, analyse og syntese af habtik, audio-, billed-, grafik-, tale- og video-information inden for computerspil, interaktionsdesign, 'menneske-maskine'-interaktion, biomedicin, digital underholdning, multimedier, systemopbygning og mobile systemer. Målet med studieaktiviteterne under fagområdet *Konstruktion og anvendelse af medieteknologier og spil* er, at den studerende efter studiet skal være i stand til at udvikle, vedligeholde samt implementere computerspil eller multimediesystemer på grundlag af teorierne og metoderne tilegnet inden for dette fagområde og/eller ét af linjens to øvrige fagområder *Design og analyse af spil* og *Mediebasisteknologier*.

Stk. 4. Fagområdet *Mediebasisteknologier* – på engelsk *Media Basis Technologies* – omhandler signalbehandling, billedanalyse og datamatsyn, grafik og animation samt mønstergenkendelse. Målet med studieaktiviteterne under fagområdet *Mediebasisteknologier* er, at den studerende efter studiet skal være i stand til at videreudvikle teorier og metoder inden for dette fagområde samt kunne anvende dem inden for fagområdet *Konstruktion og anvendelse af medieteknologier og spil*.



Kapitel 4

Titulatur

§ 4. Gennemførelse af linjen giver ret til at betegne sig *candidatus/candidata informationis technologiae (cand.it.)* med tilføjelse af betegnelsen *Medieteknologi og spil* – på engelsk *Master of Science (MSc) in IT, Media Technology and Games*.

Kapitel 5

Sammensætningskrav

§ 5. For at opnå linjebetegnelsen *Medieteknologi og spil* skal en studerende inden for et af linjens to optagelsesområder, ud over de generelle regler for kandidatuddannelsen, opfylde følgende inden for optagelsesområdet:

1. Studerende inden for optagelsesområdet *Design og analyse* skal:
 - a. Dække fagområdet *Design og analyse af spil* med studieaktiviteter svarende til minimum 15 ECTS-point blandt kurser og projekter ud over specialet.
 - b. Dække fagområdet *Konstruktion og anvendelse af medieteknologier og spil* med studieaktiviteter svarende til minimum 22,5 ECTS-point blandt kurser og projekter ud over specialet.
2. Studerende inden for optagelsesområdet *Teknologi* skal:
 - a. Dække fagområdet *Mediebasisteknologier* med studieaktiviteter svarende til minimum 15 ECTS-point blandt kurser og projekter ud over specialet.
 - b. Dække fagområdet *Konstruktion og anvendelse af medieteknologier og spil* med studieaktiviteter svarende til minimum 22,5 ECTS-point blandt kurser og projekter ud over specialet.

Kapitel 6

Studienævn

§ 6. Linjen sorterer under Studienævnet ITU.

Godkendt af rektor Mads Tofte den 17. august 2005.