

## **Kapitel 9**

### **Den uddannelsesspecifikke del af studieordningen for uddannelsen**

## **Bachelor (BSc) i teknisk videnskab (Lærings- og oplevelsesteknologi)**

### **Bachelor of Science (BSc) in Engineering (Learning and Experience Technology)**

#### **Studieordning 2014, Version 1.2**

Gældende for studerende optaget fra og med september 2014

Studieordningen er delt op i generelle bestemmelser (kapitel 1-8), en uddannelsesspecifik del (kapitel 9) samt modulbeskrivelserne for uddannelsens fag. Den studerende bør orientere sig i alle tre dele for at få det fulde overblik over de regler, der gælder for uddannelsen i sin helhed.

## §1 Jobprofiler

Bachelor i lærings- og oplevelsesteknologi er en multidisciplinær ingeniøruddannelse på bachelorniveau med mulighed for en overbygning på civilingeniør, der sigter mod jobfunktioner, hvor en stor faglig viden om teknologiens samspil med omgivelserne er af afgørende betydning for succes. Dimitterede ansættes primært til udviklings- og formidlingsopgaver i udviklingstunge virksomheder og konsulentvirksomheder.

En bachelor i lærings- og oplevelsesteknologi arbejder i såvel den private som den offentlige sektor. Overordnet beskæftiger bacheloren sig med:

- Udvikling
- Teknologiske aspekter af forretningsudvikling og -dannelse
- Formidling
- Rådgivning
- Projektledelse

Inden for:

- vedligeholdelse af intelligente systemer til oplevelser og leg (spil, legetøj, legepladser, mv.)
- udvikling og vedligeholdelse af intelligente læremidler
- analyse af behov for intelligente systemer til oplevelser, leg og læring samt design af løsninger hertil
- udvikling og vedligeholdelse af intelligente systemer til genoptræning og terapi

Bacheloren vil også være velegnet til at bestride generelle systemudviklingsjob, hvor der er særlig fokus på brugerinteraktion og software udvikling af robotteknologiske systemer.

## §2 Uddannelsens kompetenceprofil

Efter endt bacheloruddannelse i lærings- og oplevelsesteknologi er den studerende kvalificeret til at forstå, formidle og løse systemudviklingsopgaver såsom at designe og implementere intelligente systemer til spil, leg, læring og interaktion. Den studerende kan på en forskningsbaseret baggrund forstå, reflektere og formidle videnskabelige problemstillinger indenfor systemudvikling og domæneområdet. Efter gennemført uddannelse som bachelor vil de primære kompetencer, der er blevet erhvervet været, at den færdiguddannede:

- (1) *anvende udviklingsmetoder og teknikker til udvikling af intelligente systemer til domænerne spil, leg og læring*
- (2) *anvende domænespecifikke programmeringsteknikker*
- (3) *anvende domænespecifikke systemudviklingsmetoder*
- (4) *anvende teori om leg til at udvikle, designe og vurdere legeprodukter*
- (5) *anvende læringsteori i beskrivelse og analyse af læringsplatforme*
- (6) *forstå domænerne i en kulturel og social kontekst*
- (7) *udvælge og anvende komponenter og teknologier*
- (8) *kunne forklare forhold omkring teknologi i institutioner og virksomheder og det omkringliggende samfund*
- (9) *forstå kunstig intelligens og intelligente systemers fysiske dimension*
- (10) *anvende brugerinddragelse i forbindelse med design af løsninger*
- (11) *kunne formidle teknisk viden*
- (12) *evne livslang læring*
- (13) *evne at søge løsninger selvstændigt og i samarbejde med andre*
- (14) *anvende avancerede softwareteknologier til udvikling af intelligente systemer til spil, leg og læring*
- (15) *anvende værktøjer til programmering af hardware til intelligente systemer til spil, leg og læring*
- (16) *anvende adaptive metoder til intelligente systemer*
- (17) *forstå og designe interaktion mellem mennesker og maskiner (robotter)*

Hvordan de ovenstående kompetencer tænkes indlært under civilingeniøruddannelsen i Velfærdsteknologi er nærmere beskrevet i tabellen herunder:

<b>Kompetence</b>	<b>Indhold: dette gøres ved...</b>
(1) anvende udviklingsmetoder og teknikker til udvikling af intelligente systemer til spil, leg og læring	...at den studerende modtager undervisning i relevante metoder og teknikker og lærer at beherske disse gennem opgaveløsning og deltagelse i projekter.
(2) anvende domænespecifikke programmeringsteknikker	<p>...at den studerende gennem studiet får kendskab til generelle programmeringstekniske metoder og det objektorienterede paradigme.</p> <p>...at den studerende gennem studiet lærer at beherske teknikker, som er målrettet spil, leg og læring, f.eks. collision detection, styring af online flerbrugerspil, "tidslinjestyret" programmering, dynamiske web-sider.</p> <p>...at den studerende gennem øvelser og projekter bliver i stand til at programmere løsninger med et robust og gennemtænkt design til komplicerede problemer, evt. med relativt stort teknisk indhold.</p>
(3) anvende domænespecifikke systemudviklingsmetoder	<p>...at den studerende undervises i teori, historie, baggrund og praktiske eksempler af anvendelse af relevante systemudviklingsmetoder.</p> <p>...at den studerende gennem projekter oparbejder en betydelig praktisk erfaring i systemudvikling inden for de specifikke domæner.</p>
(4) anvende teori om leg til at udvikle, designe og vurdere legeprodukter	<p>.. at den studerende undervises i leg, legekulturens og oplevelsesøkonomiens teori og praksis</p> <p>... at den studerende i projekter arbejder med design af leg og oplevelser som en integreret del af udviklingsprocesser</p>
(5) anvende læringsteori i beskrivelse og analyse af læringsplatforme	...at den studerende gennem studiet med tilhørende projekter bliver i stand til at analysere læreprocesser og udvikle eksempler på læremidler, hvori der indgår intelligente læremidler.
(6) forstå domænerne i en kulturel og social kontekst	...at den studerende gennem studiet opnår forståelse for, hvordan man i konstruktionen af intelligent legetøj og legeredskaber samt af indlæringsystemer kan tage hensyn til brugernes viden, kunnen og behov
(7) udvælge og anvende komponenter og teknologier	<p>...at den studerende behandler udvalgte komponenter og teknologier i dybden.</p> <p>...at den studerende lærer at identificere kritiske parametre.</p> <p>...at den studerende øver sig i at læse specifikationer og datablade.</p>
(8) kunne forklare forhold omkring teknologi i institutioner, og virksomheder og det omkringliggende samfund	...at den studerende i undervisning introduceres til teknologiers sociale og kulturelle betydning og i projekter inddrager sociale og kulturelle forhold

(9) forstå kunstig intelligens og intelligente systemers fysiske dimension	<i>...at den studerende har forståelse af intelligensbegrebet i relation til robotteknologi og andre teknologier.</i>
(10) anvende brugerinddragelse i forbindelse med design af løsninger	<i>...at den studerende i undervisningen introduceres til brugerstudier og brugerdrevet innovation og i studiets projekter samarbejder tæt med brugere fra alle relevante domæner.</i>
(11) kunne formidle teknisk viden	<i>...at de studerende løbende igennem studiet formidler resultatet af deres opgaver og projekter til medstuderende, lærere og til repræsentanter fra det omgivende samfund. Formidlingen sker såvel mundtligt, skriftligt som på elektronisk form.</i>
(12) evne livslang læring	<i>...at gennemførelsen af studiet kræver initiativ, selvstændighed og ansvarlighed af den studerende.</i>
(13) evne at søge løsninger, selvstændigt og i samarbejde med andre	<i>...at en stor del af studiet organiseres og gennemføres som projektarbejder i grupper. ...at studiets projekter kræver tværfaglighed, og samarbejde med andre faggrupper.</i>
(14) anvende avancerede softwareteknologier til udvikling af intelligente systemer til spil, leg og læring	<i>...at den studerende modtager undervisning i relevante avancerede softwareteknologier og lærer at beherske disse gennem opgaveløsning og deltagelse i projekter</i>
(15) anvende værktøjer til programmering af hardware til intelligente systemer til spil, leg og læring	<i>...at den studerende modtager undervisning i relevante værktøjer og lærer at beherske disse gennem opgaveløsning og deltagelse i projekter</i>
(16) anvende adaptive metoder til intelligente systemer	<i>...at den studerende modtager undervisning i relevante metoder og lærer at beherske disse gennem opgaveløsning og deltagelse i projekter</i>
(17) forstå og designe interaktion mellem mennesker og maskiner (robotter)	<i>...at den studerende modtager undervisning i relevante metoder og lærer at beherske disse gennem opgaveløsning og deltagelse i projekter.</i>

## Kvalifikationsmatrix

EN BACHELOR I LÆRINGS- OG OPLEVELESESTEKNOLOGI HAR ...	OB-GP	OB-UC	OB-DP	OB-ISL	OB-DW	OB-IDS	OB-HR	OB-TL	X-PMMA1	OB-PLA	OB-HWR	OB-FI	F-EIT5	RB-IFVT	OB-ISAG	OB-AIC	OB-BAP6
<b>VIDEN OM</b>																	
(1) forstå domænerne i en kulturel og social kontekst		x		x		x				x				x			
(2) kunne forklare forhold omkring teknologi i institutioner, og virksomheder og det omkringliggende samfund				x		x		x	x	x			x	x			
(3) forstå kunstig intelligens og intelligente systemers fysiske dimension							x				x					x	
(4) forstå og designe interaktion mellem mennesker og maskiner (robotter)							x				x	x					
(5) forstå kunstig intelligens og intelligente systemers fysiske dimension											x						
<b>FÆRDIGHEDER TIL AT KUNNE</b>																	
(6) anvende udviklingsmetoder og teknikker til udvikling af intelligente systemer til spil, leg og læring	x	x	x	x	x	x		x		x	x					x	
(7) anvende domænespecifikke programmeringsteknikker	x	x	x	x	x	x	x			x	x					x	
(8) anvende domænespecifikke systemudviklingsmetoder		x		x	x	x											
(9) anvende teori om leg til at udvikle, designe og vurdere legeprodukter								x		x							
(10) anvende læringsteori i beskrivelse og analyse af læringsplatforme				x													
(11) anvende brugerinddragelse i forbindelse med design af løsninger		x		x		x		x	x	x		x	x				
(12) anvende avancerede softwareteknologier til udvikling af intelligente systemer til spil, leg og læring	x	x	x	x	x	x	x	x		x						x	

(13) anvende adaptive metoder til intelligente systemer											x					x	
KOMPETENCER TIL AT KUNNE																	
(15) kunne formidle teknisk viden		x		x		x				x			x			x	
(16) evne livslang læring																	x
(17) evne at søge løsninger, selvstændigt og i samarbejde med andre		x		x		x				x			x		x	x	

## §3 Uddannelsens fagsøjler

De kompetencer, som en bachelor i lærings- og oplevelsesteknologi erhverver, opbygges ved, at den studerende arbejder med emner fra 3 fagsøjler. Der er progression indenfor alle emner, der leder hen imod de endelige kompetencer. De faglige søjler er:

- *Software Engineering og robotteknologi*
- *Interaktion*
- *Spil, leg og læring*

### **Fagsøjlen Software Engineering og robotteknologi indeholder følgende hovedemner:**

- Objektorienteret programmering
  - o Klasser, objekter, typer, kontrolstrukturer, metoder, datastrukturer, algoritmisk kompleksitetsanalyse
- Systemudviklingsmetode
  - o Objektorienterede og agile metoder
  - o Forundersøgelsesmetoder
- Programmering i øvrigt
  - o Robotteknologiske agenter
  - o Webprogrammering
  - o Databaseprogrammering
  - o Client – server programmering
  - o Grafisk brugergrænseflade
  - o Spilprogrammeringsteknikker
- Projektledelse
  - o Roller, etablering, risikostyring, estimering, planlægning, opfølgning, brandslukning og evaluering.

### **Fagsøjlen interaktion indeholder følgende hovedemner:**

- Human Computer Interaction (HCI)
- Human Robotic Interaction (HRI)
- Interaktionsdesign
- Menneskers kognitive sansning og forståelse af deres omgivelser
- Æstetisk design
- Meningsfuld interaktion mellem menneske og agent
- Brugerinddragelse i udviklingsprocesser

### **Fagsøjlen spil, leg og læring indeholder følgende hovedemner:**

- Spil
  - o Forståelse af ludologi og moderne computerspil
  - o Computerspillets egenart
  - o Spilaktiviteten
  - o Analyse og design af computer- og robotteknologiskespil



- Leg
  - o Leg og legekultur
  - o Centrale filosofiske, psykologiske og sociologiske teorier
  - o Udvikling, design og vurdering af intelligente legeprodukter
  
- Læring
  - o Læringsteoretiske paradigmer
  - o Analyse og design af digitale læringsplatforme
  - o Didaktik hvor der indgår intelligente systemer

## §4 Uddannelsens struktur

### Semestertemaer

<i>Bachelor i lærings- og oplevelsesteknologi</i>	<i>Temaer</i>
6. semester	Bachelorprojekt
5. semester	Agenter og interaktion
4. semester	Leg og agenter
3. semester	Design og interaktion
2. semester	Læring
1. semester	Spil

## §5 Modulernes Placering

Semester	Software Engineering og robotteknologi (10 ECTS, 1.-6. semester)										Domænespecifikke kurser (10 ECTS, 1.-5. semester)										Projekt (10 ECTS, 1.-4. semester)									
6.	Videnskabs- teori og viden- skabelig metode <i>RB-IFVT / 3 ECTS</i>			Valgfag <i>5 ECTS</i>			Valgfag <i>5 ECTS</i>			Kunstig intelligens til computerspil <i>OB-AIC / 2 ECTS</i>			Bachelorprojekt <i>OB-BAP6 / 15 ECTS</i>																	
5.	Programmering af HW og robotteknologi til lege- og læringsformål <i>OB-HWR / 7,5 ECTS</i>						Valgfag <i>5 ECTS</i>				Fysisk interaktionsdesign <i>OB-FI / 7,5 ECTS</i>					Experts in Teams <i>F-EIT5 / 10 ECTS</i>														
4.	Hardware og robotteknologi <i>OB-HR / 5 ECTS</i>			Valgfag <i>5 ECTS</i>			Teori om leg <i>OB-TL / 5 ECTS</i>			Projektledelse <i>X-PMA / 5 ECTS</i>					Semesterprojekt: Tema om leg og agenter <i>OB-PLA / 10 ECTS</i>															
3.	Dynamiske webapplikationer <i>OB-DW / 10 ECTS</i>										Udvikling af interaktive, digitale systemer til mennesker <i>OB-IDS / 20 ECTS</i>																			
2.	Distribueret programmering <i>OB-DP / 10 ECTS</i>										Udvikling af intelligente systemer til læring <i>OB-ISL / 20 ECTS</i>																			
1.	Grundlæggende programmering <i>OB-GP / 10 ECTS</i>										Udvikling af computerspil (portefølje og projekt) <i>OB-UC / 20 ECTS</i>																			
<b>ECTS</b>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30

## §6 Semesterbeskrivelse for 1. semester

### SEMESTERTEMA

Spil

### VÆRDIARGUMENTATION

På uddannelsens 1. semester introduceres den studerende til hovedemnerne Software Engineering og Spil. De studerende får en indføring i spil både teoretisk og i praksis. De studerende skal forholde sig analyserende og skabende til spil. Derudover introduceres de studerende til objektorienteret programmering, som er en kompetence som der bygges videre på op gennem uddannelsen.

### KOMPETENCEMÅL

De studerende skal derfor på 1. semester indføres i:

- Ludologi, computerspillets egenart og spil aktiviteten
- Elementære og generelle programmeringstekniske begreber som er specifikke for spilprogrammering
- Konstruktion og styling af web pages. Elementær webprogrammering.
- Projektarbejdsformen, som igennem et semesterprojekt kæder semestrets teori sammen

### SEMESTERINDHOLD

OB-GP – Grundlæggende programmering (10 ECTS)

OB-UC – Udvikling af Computerspil (portefølje og projekt) (20 ECTS)

Begge modulerne er obligatoriske og udgør tilsammen en del af førsteårsprøven.

### SAMMENHÆNG

Semestertemaet spil er medvirkende til at skabe horisontal sammenhæng på første semester. De studerende får et analytisk og reflekteret forhold til spil og samtidig laver de i praksis spilprototyper. 1. semester har et semesterprojekt, hvor de studerende i praksis arbejder med at få teorien fra Software Engineering til at hænge sammen med teorien om spilaktivitet og spilopbygning.

Introduktion til web pages hænger sammen med undervisningen på andet og tredje semester, hvor de studerende lærer at konstruere dynamiske, brugervenlige webapplikationer til både stationære og mobile enheder.

Vertikalt hænger kurserne i programmering sammen med de Software Engineering kurser som de studerende vil møde de næste semestre. På de tre første semestre vil der være fokus på at de studerende får en god forståelse af objektorienteret programmering og webprogrammering.

## §7 Semesterbeskrivelse – 2. semester

### SEMESTERTEMA

Læring

### VÆRDIARGUMENTATION

2. semester bygger videre på 1. semesters programmering ved at sætte fokus på forståelse og udvikling af distribuerede systemer. Domænet for applikationerne er på dette semester læring. Det er derfor oplagt at analysere eksisterende applikationer og designe nye interaktive distribuerede applikationer, som kan bruges i en didaktisk sammenhæng.

### KOMPETENCEMÅL

De studerende skal derfor på andet semester:

- kunne redegøre for læringsteoretiske paradigmer
- anvende læringsteori til analyse og design af læringsplatforme
- reflektere over didaktiske og læringsteoretiske problemstillinger
- anvende programmeringsteknikker til støtte for distribution
- arbejde med webinterfaces til stationære og mobile enheder
- udarbejde et digitalt læringsprodukt som kan indgå i en didaktisk sammenhæng

### SEMESTERINDHOLD

OB-DP – Distribueret programmering (10 ECTS)

OB-ISL – Udvikling af intelligente systemer og læring (20 ECTS)

Begge modulerne er obligatoriske. OB-ISL er en del af førsteårsprøven.

### SAMMENHÆNG

Læring er semestrets tema, som naturligt kæder webprogrammering og læring sammen i udvikling af læringsapplikationer. Disse applikationer tænkes brugt i en didaktisk sammenhæng. I praksis kædes semestret horisontalt sammen af semesterprojektet, hvor der designes en digital læringsprototype. Vertikalt bygges der videre på Software Engineering i en distribueret praksis.

## §8 Semesterbeskrivelse – 3. semester

### SEMESTERTEMA

Design og interaktion

### VÆRDIARGUMENTATION

På 3. semester er der fokus på at forstå forholdet mellem mennesker og intelligente systemer. Det er derfor vigtigt at have en forståelse for hvordan mennesker kognitivt sanser og forstår verden. Denne viden skal bringes i anvendelse for at kunne designe systemer som er intuitivt forståelige for mennesker. Og det er også vigtigt at sigte efter optimale systemer hvor dialogen mellem menneske og intelligent system er meningsfuld.

I Software Engineering fagsøjlen er der fokus på design og udvikling webapplikationer. Det er også her de studerende for første gang møder systemudviklingsmetoder, som er egnede til udvikling af større systemer. De studerende er nu så dygtige til programmering, at de kan lave større systemer, som kræver en metode og et design sprog som både grafisk og sprogligt kan strukturere designet af cross-platform software. Der lægges vægt på at anvende en udviklingsmetode, som bygger på brugerinddragelse. Der lægges desuden vægt på at metoden er iterativ.

I systemudviklingen introduceres softwarearkitektur, især mønstre relevante for webapplikationer. Der undervises også i et objektorienteret programmeringssprog, som giver forudsætninger for at konstruere serverside applikationer og apps til smartphones.

### KOMPETENCEMÅL

De studerende skal opnå kompetencer indenfor:

- udvikling dynamiske, moderne webapplikationer
- metode til design af software som understøtter iterativ udvikling og brugerinddragelse
- forståelse af menneskers samspil med digitale systemer
- forståelse af menneskets kognitive sansning og forståelse af omverdenen
- æstetisk design
- interaktionsdesign
- projektarbejde hvor der indgår analyse og design af webapplikation med fokus på "Human Computer Interaction" og hvor der anvendes iterativ systemudviklingsmetode

### SEMESTERINDHOLD

OB-DW – Dynamiske webapplikationer (10 ECTS)

OB-IDS – Udvikling af interaktive, digitale systemer til mennesker (20 ECTS)

Ovenstående moduler er obligatoriske.

## **SAMMENHÆNG**

Horisontalt kædes semestret sammen af semester temaet design og interaktion. På Software Engineering er det bl.a. metode til design af software som er i fokus. På brugergrænsefladen er det de kvalitative interaktive egenskaber, som er i fokus gennem forståelse af menneskers kognitive sansning. Design indadtil i systemer og design af interaktion mellem menneske og intelligent system er de nødvendige forudsætninger for at skabe sammenhængende og nyttige applikationer. I design af webprogrammer er det også oplagt at sætte fokus på meningsfuld interaktion.

Vertikalt vil der på de efterfølgende semestre også skulle bygges videre på interaktionsbegrebet i sammenhæng både med datamater og robotteknologiske systemer.

## §9 Semesterbeskrivelse – 4. semester

### SEMESTERTEMA

Leg og agenter

### VÆRDIARGUMENTATION

På 4. semester tages der hul på analyse og design af robotteknologisk legetøj. Dette legetøj kan være udstyr som anvendes til underholdning, læring eller terapi. De studerende tager udgangspunkt i eksisterende produkter eller skaber nye produkter af eksisterende komponenter. For at kunne lavet brugbart intelligent legetøj er det vigtigt at forstå, hvad leg er i en kulturel sammenhæng. Robotteknologiske og autonome artefakter bliver ofte benævnt agenter.

### KOMPETENCEMÅL

De studerende skal opnå kompetencer indenfor:

- leg og legekultur i teori og praksis
- analyse af interaktive intelligente legeprodukter
- forståelse af hardware og robotteknologi
- forståelse af kropsligt forbundet intelligens
- forståelse af samspillet mellem menneske og robotteknologi
- forståelse for adaptivitet
- forståelse for og anvendelse af de vigtigste aspekter ved projektledelse, specielt it-projektledelse med involvering af brugere fra andre domæner

### SEMESTERINDHOLD

OB-HR – Hardware og robotteknologi (5 ECTS)

OB-TL – Teori om leg (5 ECTS)

OB-PL – Projektledelse (5 ECTS)

X-PMA – Semesterprojekt: Tema om leg og agenter (10 ECTS)

Ovenstående moduler er obligatoriske. Derudover indgår der i semestret valgfag svarende til 5 ECTS.

### SAMMENHÆNG

Semestret er horisontalt kædet sammen af temaet leg. Leg bliver udfoldet i en kulturel og teknologisk sammenhæng. Teknologisk vil der blive arbejdet med kropsligt forbundet intelligent legetøj. De studerende vil desuden skulle styre et teknologisk projekt efter projektledelsesprincipper.

Vertikalt er der på Software Engineering taget hul på hardware og robotteknologi. Dette tema vil for sætte på 5. semester.



## §10 Semesterbeskrivelse – 5. semester

### SEMESTERTEMA

Agenter og interaktion

### VÆRDIARGUMENTATION

På 5. semester arbejdes der videre med robotteknologi og interaktion. De skal arbejde med den særlige type af interaktion, der knytter sig til fysisk intelligente systemer. De studerende skal selv designe fysisk interaktion til robotteknologiske produkter. Produkter der arbejdes med kan f.eks. være til leg, læring eller terapi.

### KOMPETENCEMÅL

De studerende skal opnå kompetencer indenfor:

- forståelse af fysisk interaktion
- forståelse for "Human Robotic Interaction"
- kunne videreudvikling af robotagentsystemer
- skal gennem test have forståelse for kommercielle robotteknologiske produkter

### SEMESTERINDHOLD

OB-HWR – Programmering af hardware og robotteknologi til lege- og læringsformål (7,5 ECTS)

OB-FI – Fysisk interaktionsdesign og tilrettelæggelse af rummelige installationer (7,5 ECTS)

F-EIT5 – Experts in Teams (10 ECTS)

Ovenstående moduler er obligatoriske. Derudover indgår der i semestret valgfag svarende til 5 ECTS.

### SAMMENHÆNG

Semestret er kædet sammen af temaet interaktion og agenter. Interaktion bliver på dette semester kædet sammen med forholdet mellem menneske og agent. Det er f.eks. dialogen mellem menneske og autonom robot der er i fokus. Tidligere på uddannelse har de studerende arbejdet med interaktion i relation til computer (Human Computer Interaction). Det er derfor naturligt at følge om med at udvide interaktionsbegrebet til også at rumme interaktion med agenter.

De studerende skal i praksis designe interaktion med agenter på 5. Semester.

### UDLANDSOPHOLD

Det er muligt at afvikle 5. semester på et udenlandsk universitet, forudsat at kurserne godkendes i Studienævnet.

## §11 Semesterbeskrivelse – 6. semester

### SEMESTERTEMA

Bachelorprojekt

### VÆRDIARGUMENTATION

Bachelorprojektet er placeret på 6. semester og skal demonstrere den studerendes evne til på kvalificeret vis at formulere, analysere og bearbejde problemstillinger inden for et afgrænset fagligt emne, der afspejler hovedvægten i uddannelsen. Derudover skal de studerende kunne forholde sig videnskabssteoretisk til deres felt.

### KOMPETENCEMÅL

De studerende skal opnå kompetencer indenfor:

- udarbejdelse af bachelorprojekt inden for området intelligente systemer til spil, leg og læring
- forståelse for videnskabsteori og videnskabelige metoder

### SEMESTERINDHOLD

RB-IFVT – Videnskabsteori og videnskabelig metode (3 ECTS)

OB-AIC - Kunstig intelligens til computerspil (2 ECTS)

OB-BAP6 – Bachelorprojekt (15 ECTS)

Ovenstående moduler er obligatoriske. Derudover indgår der i semesteret valgfag svarende til 10 ECTS.

### SAMMENHÆNG

Gennem udarbejdelse af et større projekt får den studerende mulighed for at opnå viden om og erfaring med professionel problemløsning og kan anvende de metoder og redskaber, der er indlært gennem studiet. Som en del af perspektivering er det vigtigt også at forholde sig til de rammer som den grundlæggende ingeniørvidenskabelige tilgang giver.

## §12 Censorkorps og studienævn

Uddannelsen hører under Studienævnet for Uddannelserne ved det Tekniske Fakultet og Ingeniørdannelsernes landsdækkende censorkorps. Moduler, der udbydes af det Humanistiske Fakultet, hører under det humanistiske censorkorps.

## §13 Ikrafttræden

1. Godkendt af Studienævnet for Uddannelserne ved Det Tekniske Fakultet og af Uddannelsesdirektøren på vegne af Dekanen for Det Tekniske Fakultet d. 20. august 2010.
2. Studieordning 2013 godkendt af Studienævnet for Uddannelserne ved Det Tekniske Fakultet og af Uddannelsesdirektøren på vegne af Dekanen for Det Tekniske Fakultet d. 17. september 2013 (Version 1.0)
3. Studieordning 2014 godkendt af Studienævnet for Uddannelserne ved Det Tekniske Fakultet og af Uddannelsesdirektøren på vegne af Dekanen for Det Tekniske Fakultet d. 10. april 2014 (Version 1.0)
4. Ændringer godkendt af Studienævnet for Uddannelserne ved Det Tekniske Fakultet og af Uddannelsesdirektøren på vegne af Dekanen for Det Tekniske Fakultet d. 23. juni 2014 (Version 1.0)
5. Ændringer godkendt af Studienævnet for Uddannelserne ved Det Tekniske Fakultet og af Uddannelsesdirektøren på vegne af Dekanen for Det Tekniske Fakultet d. 12. november 2014 (Version 1.1)
6. Ændringer godkendt af Studienævnet for Uddannelserne ved Det Tekniske Fakultet og af Uddannelsesdirektøren på vegne af Dekanen for Det Tekniske Fakultet d. 18. november 2016 (Version 1.2)