

**Studieordning
for
IT-Vest
Masteruddannelse
i**

**Informationsteknologi,
linien i Multimedier**

INDHOLDSFORTEGNELSE

1. INTRODUKTION	3
2. FORMÅL	3
3. KVALIFIKATIONER	4
4. INDHOLD	4
5. ADGANGSKRAV	4
6. EKSAMINER	5
6.1. GENERELLE EKSAMENSFORDRINGER	5
6.2. BEDØMMELSE OG CENSUR	5
6.3. PRØVEFORMER	6
7. STUDIEPLAN OG UNDERVISNINGSFORMER	6
8. BESKRIVELSE AF DE ENKELTE DISCIPLINER OG PRØVER	7
8.1. MULTIMEDIE-ÆSTETIK OG DESIGNSTILARTER.....	7
8.2. MULTIMEDIE-PROGRAMMERING	8
8.3. MULTIMEDIE-PRODUKTION OG DESIGN.....	9
8.4. HUMAN COMPUTER INTERACTION (HCI) OG HYPERMEDIER	10
8.5. AFGANGSPROJEKT	12
9. IKRAFTTRÆDEN	12

1. Introduktion

Ved Aarhus Universitet udbydes en masteruddannelse i Informationsteknologi, linjen i Multimedier.

Uddannelsen udbydes i henhold til Undervisningsministeriets bekendtgørelse om masteruddannelsen i informationsteknologi under IT-Vest-samarbejdet (Bekendtgørelse nr. 793 af 21. august 2000).

Uddannelsen hører under Studienævnet for 2-Fagsuddannelser, Det Naturvidenskabelige Fakultet, Aarhus Universitet.

Uddannelsen udbydes i samarbejde med Det Humanistiske Fakultet, Aarhus Universitet.

2. Formål

Formålet med uddannelsen er at give studerende med en praktisk erhvervserfaring og en forudgående humanistisk eller naturvidenskabelig uddannelsesbaggrund en videregående uddannelse inden for multimedier for derved at kvalificere dem til at løse krævende analyse- og formidlingsmæssige opgaver, der involverer ny multimedieteknologi.

Uddannelsen skal sætte de studerende i stand til at

- forstå de teorier og arbejdsmetoder, der knytter sig til udvikling og vurdering af multimediesystemer og anvendelser af disse,
- planlægge, designe og udvikle multimedieproduktioner ud fra æstetiske og formidlingsmæssige synspunkter,
- deltage i analyse, design og evaluering af informationssystemer baseret på hypermedieprincipper,
- forstå og udnytte multimediale udtryksmidler i formidling af informationer inden for en bred vifte af genrer samt
- kunne analysere, evaluere og kritisk vurdere multimediesystemer og anvendelser, med vægt på de æstetiske aspekter.

Multimediesystemer dækker såvel enkeltstående systemer som distribuerede, netbaserede systemer.

Målgruppen for masteruddannelsen er personer, der allerede har arbejdet med IT i nogle år og som ønsker kompetencer på akademisk niveau indenfor IT.

Masteruddannelsen udbydes efter regler for Åben Uddannelse. Uddannelsen tilbydes som deltidsuddannelse, der kan følges samtidig med at man har et arbejde. Undervisningen er tilrettelagt så den udnytter de studerendes erhvervserfaring, og praktiske cases fra virksomheder spiller en stor rolle. Uddannelsen forudsætter, at den studerende anvender tid og energi svarende til halvtidsarbejde (i gennemsnit).

Masteruddannelsen henvender sig til studerende der har en bachelorgrad og minimum 3 års relevant erhvervserfaring og som ønsker at få en videnskabelig og forskningsbaseret masteruddannelse inden for multimedier.

Uddannelsen i Multimedier udspringer af et samarbejde mellem de æstetiske fag og Informations- og Medievidenskab på Humaniora og Datalogi på Naturvidenskab.

Den, der har gennemført masteruddannelsen i informationsteknologi, linjen i Multimedier har ret til at betegne sig Master of Information Technology, Multi Media (MIM).

3. Kvalifikationer

Uddannelsen integrerer teknologiske og æstetiske fagområder. Den kvalificerer de studerende til at kritisk analytisk kunne forholde sig til multimedieprodukter. Videre får de studerende færdigheder i at bruge forskellige programmer til fremstilling af multimedieprodukter.

Uddannelsen sætter den studerende i stand til at:

- forstå, anvende og reflektere over teorier og arbejdsmetoder, der knytter sig til udvikling og vurdering af multimedier og anvendelser af disse.
- analysere, evaluere og kritisk vurdere multimedier og anvendelser af disse med vægt på såvel æstetiske som tekniske aspekter.
- planlægge, designe og udvikle multimedieproduktioner ud fra æstetiske og formidlingsmæssige synspunkter.
- forstå, udnytte og reflektere over multimediale udtryksmidler i formidling af informationer inden for forskellige anvendelsesområder og under anvendelse af en bred vifte af genrer.

4. Indhold

Uddannelsen består af tre faglige søjler, som afspejler de brede fagområder, som uddannelsen bygger på:

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

På uddannelsens arbejdes der med centrale og grundlæggende teorier indenfor disse områder og i afgangsprojektet får de studerende mulighed for enten at fordybe sig i udvalgte områder eller at arbejde på tværs af disse.

5. Adgangskrav

Forudsætning for optagelse på uddannelsen er en bestået universitær bacheloruddannelse samt 3 år relevant erhvervserfaring.

Studienævnet kan på grundlag af en individuel vurdering dispensere fra adgangskravet, hvis ansøgeren skønnes at have andre tilsvarende forudsætninger for at kunne gennemføre uddannelsen.

Studerende, der ønsker optagelse på uddannelsen, skal skrive en motiveret ansøgning. Denne udgør det endelige grundlag for at vurdere, hvorvidt den studerende skal optages. Ved vurderingen vægtes hvorledes den studerende vil bruge uddannelsen, den studerendes erhvervserfaring set i forhold til fremtidige erhvervsønsker, hvordan uddannelsen evt. kan spille sammen med tidligere opnåede kvalifikationer og kompetencer, samt hvorvidt bacheloruddannelsen evt. kombineret med øvrige forudsætninger sikrer et tilstrækkeligt fagligt grundlag for optagelsen.

6. Eksaminer

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

En studerende kan højst tre gange indstille sig til den samme prøve. Studienævnet for 2-fagsuddannelser kan ved dispensation tillade indstilling for fjerde gang, hvis det findes begrundet i usædvanlige forhold.

Årsværkspoint markerer den enkelte prøves eller disciplins vægt i forhold til en fuldtidsstuderendes arbejdsindsats. Et års fuldtidsstudier er fastsat 60 ECTS-point (European Credit Transfer System).

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

Der er i studieordningen ikke et fast defineret pensumkrav for de enkelte discipliner. Studienævnet fastsætter ved hver eksamenstermin pensumkrav til den enkelte disciplin efter indstilling fra eksaminator.

En normalside er 2400 typeenheder (tegn + mellemrum).

Studienævnet for 2-fagsuddannelser kan dispensere fra de regler i studieordningen, der alene er fastsat af studienævnet.

6.1. Generelle eksamensfordringer

Det kræves, at eksaminanden har indsigt i såvel teoretiske som praktiske discipliner for at kunne planlægge, fremstille og analysere multimediesystemer samt kritisk vurdere multimedierne funktion og status i et bredere kulturelt og arbejdsmæssigt felt.

Derudover skal den studerende:

- kvalificere sig teoretisk, analytisk og praktisk inden for områder som f.eks. musik, grafik, interaktion, beretning, iscenesættelse, implementering eller produktionsledelse,
- have evne til at deltage i tværfagligt projektsamarbejde.

6.2. Bedømmelse og censur

Prøverne bedømmes enten med intern eller ekstern censur. Interne prøver bedømmes af eksaminator(erne), eller eksaminator(erne) og en eller flere interne censorer. Eksterne prøver bedømmes af eksaminator(erne) og en eller flere ministerielt beskikkede censorer.

Ved prøverne anvendes enten karakterskala efter de herom gældende regler (13-skala) eller bedømmelsen består/ikke-består. Undervisningsdeltagelse bedømmes med bestået/ikke-bestået.

Prøver der aflægges som undervisningsdeltagelse, forudsætter aktiv, regelmæssig og tilfredsstillende deltagelse i en af studienævnet tilbudt eller godkendt undervisning. Ved aktiv forstås, at man deltager i de med undervisningen forbundne aktiviteter (almindelig forberedelse, mundtlige oplæg, mindre skriftlige opgaver m.v.). Med regelmæssig forstås deltagelse i mindst 75% af de udbudte timer jævnt fordelt over semestret. Med tilfredsstillende forstås, at man har opnået det for beståelse af eksamen nødvendige niveau.

Uddannelsen er tilrettelagt således at de større ferier kan bruges til studier. Derfor skal aflægges nogle sommereksaminer i august og vintereksamen sidst i januar. Bedømmelsen af en prøve skal derfor ved sommereksamen først foreligge senest 1. september og ved vintereksamen senest 1. februar.

Efter studienævnets individuelle vurdering kan prøver, der er bestået ved andre fag, godskrives som dele af uddannelsen.

6.3. Prøveformer

Der skelnes mellem individuel prøve og gruppeprøve, som normalt højst kan omfatte 4 deltagere. Ved gruppeprøve skal mindst halvdelen af den enkelte studerendes bidrag kunne gøres til genstand for individuel bedømmelse.

Der skelnes mellem bunden og fri opgave. Ved bunden opgave forstås, at prøvens spørgsmål eller emne er fastlagt af eksaminator(erne) og evt. censor(erne). Ved fri opgave forstås, at prøvens spørgsmål eller emne er aftalt mellem eksaminator(erne) og de(n) studerende.

7. Studieplan og undervisningsformer

Undervisningen er normalt tilrettelagt som IT-understøttet fjernstudier, dagarrangementer og for de fleste discipliner kombineret med et længere introduktionsseminar. Der indgår mundtlige oplæg og skriftlige opgaver, ligesom der i nogle discipliner vil være en projektopgave.

Den studerende kan være henvist til at gennemføre dele af studiet uden tilknyttet undervisning.

Masteruddannelsen omfatter følgende fag:

august år, 1	Sommerskole (opstarts seminar)	
september, år 1	Multimedie-æstetik og designstilarter 20 ECTS point	
februar, år 1	Multimedie-programmering, 10 ECTS point	
juni/august, år 2	Sommerskole (opstarts seminar)	IT-værktøjer (ift. MMP-D,)
september, år 2	Multimedie-produktion og -design, 20 ECTS point	
februar, år 2	Vinterskole (opstarts seminar) HCI / Hypermedier, 20 ECTS point	
september, år 3	Afgangsprojekt, 20 ECTS	

Uddannelsen er tilrettelagt således at det er muligt at bytte om på 1. og 3. semester.

Uddannelsen er endvidere tilrettelagt således at den studerende har mulighed for at anvende de længere ferier til studieaktiviteter, typisk arbejdet med eksamensprojektet.

Semestrene forløber således:

1. semester: august – januar

2. semester: februar – juni

- 3. semester: juni – januar
- 4. semester: februar – august
- 5. – 6. semester: september – juni

Samlet oversigt over kandidatuddannelsens prøver:

prøvens navn	censur	vægtning	bedømmelse	normalstudieplan
Multimedie-æstetik og designstilarter (8.1)	ekstern	20 ECTS	13-skala	1./3. semester
Multimedie-programmering (8.2)	intern	10 ECTS	bestået/ikke-bestået	2. semester
Multimedie-produktion og -design (8.3)	intern	20 ECTS	13-skala	1./3. semester
Human Computer Interaction og Hypermedier (8.4)	intern	20 ECTS	13-skala	4. semester
Afgangsprojekt (8.5)	ekstern	20 ECTS	13-skala	6. semester

Prøven i Multimedie-programmering skal afsluttes senest samtidig med prøven i HCI/Hypermedier.

Prøven i Afgangsprojekt kan tidligst afleveres samtidig med at der aflægges eksamen i den sidste af de øvrige prøver.

Vendingen "senest samtidig med" skal tolkes således: Den studerende skal have fulgt et af studienævnet tilbudt eller godkendt undervisningsforløb på en sådan måde at den studerende kan indstille sig til prøven der forudsætter aktivt, regelmæssigt og tilfredsstillende deltagelse og tilfredsstillende besvarelse af evt. obligatoriske opgaver (prøve A).

8. Beskrivelse af de enkelte discipliner og prøver

8.1. Multimedie-æstetik og designstilarter

Disciplinbeskrivelse

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

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

Parallelt med etableringen af dette teoretiske grundlag vil undervisningen gennemgå en række multimedie-æstetiske værker inden for forskellige genrer og med forskellig vægtning af ovennævnte karakteristika.

Desuden vil forholdet mellem æstetik og design blive behandlet med fokus på stilhistorie, æstetiske designtraditioner og hvordan æstetiske problemstillinger aktuelt bliver diskuteret inden for digitalt design, interfacedesign og menneske-maskin-interaktion (HCI)

Eksamensfordringer

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

Eksamensbestemmelser

Prøven aflægges på en af følgende to måder:

A. Under forudsætning af aktivt, regelmæssigt og tilfredsstillende deltagelse i et undervisningsforløb tilrettelagt af studienævnet er prøven *en fri skriftlig opgave*, hvis emne aftales med eksaminator. Omfanget er max. 25 sider pr. studerende.

Prøveform: Individuel eller gruppeprøve. Ved gruppeprøve skal mindst halvdelen af den enkelte studerendes bidrag kunne gøres til genstand for individuel bedømmelse

Vægtning: 20 point.

Censur og bedømmelse: Ekstern censur og 13-skala

B. Prøven er *en individuel bunden skriftlig opgave*. Omfanget af opgaven er max. 40 sider.

Prøveform: Individuel prøve

Forberedelse: 2 måneder

Vægtning: 20 point

Censur og bedømmelse: Ekstern censur og 13-skala.

8.2. Multimedie-programmering

Disciplinbeskrivelse

Disciplinen omhandler 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, struktureringsformer og design-mønstre, dels programniveau, hvor fokus er på hvorledes programmer realiseres ved hjælp af forskellige teknikker.

Eksamensfordringer

Eksaminanden skal være fortrolig med objektorienteret modellering og programmering og have kendskab til fundamentale programmeringssproglige udtryksmidler samt principper og teknikker for deres brug til konstruktion af programmer. Endvidere skal den studerende have kendskab til klassebiblioteker og frameworks, herunder collection- og GUI-frameworks, samt have erfaring i beskrivelse, løsning og programmering af mindre opgaver.

Eksamensbestemmelser

Prøven aflægges på en af følgende to måder:

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

Prøveform: Individuel prøve

Forberedelse: Ingen forberedelse

Varighed: 30 min. incl. censur

Vægtning: 10 point

Censur og bedømmelse: Intern censur og bestået/ikke-bestået

B. Prøven er en *individuel bunden skriftlig opgave og en mundtlig eksamen*. Den skriftlige opgave består i udarbejdelse af et program til løsning af en på forhånd specificeret opgave. Den mundtlige eksamen er en efterfølgende diskussion og modificering af den studerendes løsning.

Prøveform: Individuel prøve

Forberedelse: Der gives en måned til den skriftlige opgave

Varighed: Den mundtlige eksamen varer 30 min. incl. censur

Vægtning: 10 point

Censur og bedømmelse: Intern censur og bestået/ikke-bestået

Der foretages en helhedsvurdering af den skriftlige opgave og den mundtlige eksamen.

8.3. Multimedie-produktion og design

Disciplinbeskrivelse

Disciplinen giver en introduktion til et interaktivt multimediesystems bestanddele og til de træk, hvorved det afviger fra andre medier. Endvidere arbejdes der med design af multimediesystemer med fokus på processen.

Målet er at give den studerende en introduktion til centrale teorier og problemstillinger vedr. planlægning og fremstilling af multimedieproduktioner og at belyse multimediers former og materialer. De studerende skal opnå grundlæggende færdighed i og forståelse for at bruge relevante værktøjer til f.eks. billedbehandling, lydmontage, animation, film-redigering og fremstilling af web-site på et grundlæggende niveau. Hensigten er at give de studerende en forståelse af, hvorledes tingene kan spille sammen i et multimedieprodukt. Endelig skal de studerende kunne reflektere over anvendelsen af værktøjer, virkemidler og teori-dannelser, som disse spiller sammen med.

Desuden skal kurset give den studerende en bred forståelse af design-begrebet og hvorledes design praktiseres inden for relevante faglige traditioner i relation til multimedier og den studerende skal arbejde med et udvalg af disse traditioner. Der arbejdes med relevante teorier, metoder og teknikker fra forskellige design-traditioner, f.eks. æstetisk design og designprocesser (film, dramaturgi, kunsthistorie, arkitektur), systemudvikling og grafisk design.

Eksamensfordringer

Den studerende skal gennemføre en Multimedie-design-proces og ved hjælp af udvalgte værktøjer fremstille et interaktivt multimedieprodukt af en vis kompleksitet, placere systemets opbygning i en teoretisk ramme, samt redegøre for produktionens intentioner, dens målgruppe og dens opbygning.

Den studerende skal endvidere dokumentere et kendskab til forskellige design-traditioner og kunne reflektere og diskutere egen praksis i forhold udvalgte af disse traditioner.

Eksamensbestemmelser

Prøven aflægges på en af følgende to måder:

A. Under forudsætning af aktiv, regelmæssig og tilfredsstillende deltagelse i undervisningen, består prøven i *udarbejdelse af et produkt, samt refleksioner over designprocessen*. Den studerende skal producere et mindre multimedieprodukt samt reflektere over designprocessen som har ført til produktets tilblivelse. (jf. stk. 3). Emnet for produktionen aftales med eksaminator og omfanget af opgaven er max. 20 sider pr. studerende incl. brugervejledning.

Prøveform: Individuel eller gruppeprøve. Ved gruppeprøve skal mindst halvdel af den enkelte studerendes bidrag kunne gøres til genstand for individuel bedømmelse

Vægtning: 20 point

Censur og bedømmelse: Intern censur og 13-skala

B. Prøven er en *individuel bunden hjemmeopgave* i form af fremstilling af et multimedieprodukt samt en skriftlig refleksion over designprocessen. Foruden produktet er omfanget af opgaven 30 sider incl. brugervejledning.

Prøveform: Individuel prøve

Forberedelse: 2 måneder

Vægtning: 20 point

Censur og bedømmelse: Intern censur og bestået/ikke-bestået

8.4. Human Computer Interaction (HCI) og Hypermedier

Disciplinbeskrivelse

Disciplinen introducerer til de to forskningsområder Hypermedier og HCI, dels hver for sig dels integreret.

Formålet med hypermedie delen er at introducere til hypermedieteknologi, der kan kombinere heterogene medier i avancerede strukturer. Det basale princip er at organisere informationer i et netværk af knuder og links. Links kan repræsentere mange forskellige typer af relationer (en association, en aktiv handling, osv.) mellem knuder og dele af knuders indhold.

I disciplinen gives en introduktion til begreber og emner som links, ankre, organisering af informationer i netværk, kompositionsstrukturer, og synkronisering af tidsbaserede data (lyd og film), browsing og navigation, informationssøgning og filtrering, samarbejdsstøtte og fælles skrivning. Der diskuteres forskellige principper for implementering af hypermedier og deres styrker i forskellige anvendelsesområder. Herunder gennemgås også emner

som distribuerede hypermedier (f.eks. WWW), åbne hypermedier til integration af vilkårlige applikationer og hypermedier, der understøtter samarbejde.

HCI delen omhandler forståelse af computerens rolle i brug med særlig fokus på interaktion og brugergrænseflader. Det vil være særlig vægt på metodiske spørgsmål vedrørende design og evaluering af brugergrænseflader.

Disciplinen vil omfatte en historisk oversigt over udviklingen i menneske-maskin interaktion og brugergrænseflader (HCI) med speciel vægt på teorier, metoder og praktiske problemstillinger. Blandt emnerne vil være: Brugsmodeller, metaforer, interaktionsteknikker, direkte manipulation, designværktøjer, evalueringsteknikker, designmetoder og samarbejdsaspekter.

Disciplinen skal give den studerende muligheder for at få erfaring med udvalgte metoder og teknikker gennem praktiske eksperimenter.

Eksamensfordringer

Den studerende skal kunne redegøre for de grundlæggende begreber i hypermedieteknologien samt for deres anvendelser.

Den studerende skal endvidere kunne redegøre for de væsentlige problemsillinger og teorier indenfor HCI området, og den studerende skal kunne analysere en konkret brugergrænseflade og placere denne teoretisk og historisk.

Eksamensbestemmelser

Prøven aflægges på en af følgende to måder:

A. Under forudsætning af aktivt, regelmæssigt og tilfredsstillende deltagelse i undervisningen, herunder tilfredsstillende besvarelse af obligatoriske opgaver, er prøven en *fri skriftlig opgave*, som fastlægges efter aftale med eksaminator. Opgaven kan have primært fokus på hypermedie, på HCI eller på en problemstilling i grænseområde. Omfanget er maksimalt 25 sider pr. studerende.

Prøveform: Individuel eller gruppeprøve. Ved gruppeprøve skal mindst halvdelen af den enkelte studerendes bidrag kunne gøres til genstand for individuel bedømmelse

Varighed: 2 måneder

Vægtning: 20 point

Censur og bedømmelse: Intern censur og 13-skala

B. Prøven er en *bunden skriftlig opgave*. Opgaven består i en analyse af en webgrænseflade og den underliggende hypermediestruktur og det teoretiske grundlag skal eksemplificeret. Opgavens omfang er max. 40 sider.

Prøveform: Individuel prøve

Forberedelse: 3 måneder

Vægtning: 20 point

Censur og bedømmelse: Intern censur og 13-skala.

8.5. Afgangprojekt

Disciplinbeskrivelse

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

Afgangprojektet afvikles under vejledning.

Eksamensfordringer

Den studerende skal demonstrere færdigheder i at anvende videnskabelige metoder og teorier i et selvvalgt, men af en vejleder godkendt emne inden for multimedieområdet.

Afgangprojektet skal indeholde et resume (inkl. titel) på engelsk på max. 3 sider. Resumeet vil indgå i den samlede bedømmelse.

Eksamensbestemmelser

Prøven er *en fri skriftlig opgave*. Opgaven har et vejledende omfang på max. 60 sider. Senest 3 måneder efter aflevering skal der foreligge en bedømmelse.

Prøveform: Individuel eller gruppeprøve med op til 5 studerende. Ved gruppeprøve skal mindst halvdelen af den enkelte studerendes bidrag kunne gøres til genstand for individuel bedømmelse

Vægtning: 20 point

Censur og bedømmelse: Ekstern censur og 13-skala

9. Ikrafttræden

Studieordningen erstatter tidligere studieordning og træder i kraft den 1. august 2002.

Studerende som er indskrevet efter en tidligere studieordning kan efter individuel vurdering flyttes over på denne ordning.