



Semester beskrivelse

Oplysninger om semestret

Semester: MED1, 1. semester, B.Sc. i Medialogi

Institut: [Arkitektur og Medieteknologi](#)

Studienævn: [Medieteknologi](#)

Periode: 1. september 2022 — 31. januar 2023

Studieordning: <https://studieordninger.aau.dk/2022/32/3312>

Semestrets temaramme

Titel: Design fra begge sider af skærmen

Hovedformålet for dette semester er at give studerende en god start på Medialogi. Af samme årsag indeholder semestret kurser, der kombineret giver en fin forståelse af hvad Medialogi handler om. Kurset "Problembaseret Læring i Videnskab, Teknologi og Samfund" introducerer områder, der er vigtige for rollen som universitetsstuderende på AAU, såsom hvordan man bør tilgå gruppearbejde, samt hvordan man producerer videnskabeligt funderet viden gennem projektarbejde.

Kurset "Introduktion Kreativ Digital Udvikling" (IKDU) giver en introduktion til den mere kreative side af Medialogi, hvilket giver studerende mulighed for at arbejde med visuelle formidlingsteknikker, som støtter gruppearbejde og eksempelvis rapporter, 2D og 3D modellering til interaktive systemer såsom VR. Sidst, men ikke mindst, får studerende mulighed for at begynde deres tekniske kompetenceopbygning ved kurset da man her lærer hvordan man programmerer interaktive systemer (eks. spil), en teknisk kompetence, der er central for Medialogi. Kursets filosofi er at man skal prøve en masse ting af i et miljø hvor eksperimenterne med faget er påskønnet, og hvor en række forskellige aktører (eks. studerende fra højere semestre, eller spilfirmaer) vil være en del af hele kurset.

GameJam: Er en studieaktivitet som er arrangeret i samarbejde med spilindustrien i Aalborg og er tiltænkt som en uge der både agerer teambuilding for P1, men også giver et indblik i hvad man kan udrette ved at følge kurset IKDU. Kort sagt skal man i små grupper udvikle et fungerende computerspil, som herefter bedømmes af eksterne dommere fra industrien.

Ud over de to kurser, vil studerende være påkrævet at arbejde på to semester-projekter; P0 og P1 projektet. P0 er et mindre introduktionsprojekt, hvor studerende får mulighed for at udvikle en designet- og teknisk implementeret prototype, samt stifte overfladisk bekendtskab med hvordan det kunne evalueres. P1 projektet er et større projekt, der kræver at studerende genererer viden inden for skærmbaseret "human-computer interaction".

Semestrets organisering og forløb

Semestret er sammensat af to gruppeprojekter:

P0 (5 ECTS) fra september til oktober

P1 (10 ECTS) fra oktober til december

Dette inkluderer også to 10 og 5 ECTS-kurser, der kører fra september til november, med eksamener i oktober (P0) og januar (P1).

Det bør fremhæves, at AAU forventer at studerende bruger 30 timers studieaktivitet pr. ECTS, hvilket endeligt resulterer i 900 timer pr. semester. Dette kan omregnes til en forventet arbejdsbyrde på ca. 45 timer pr. uge.

Temaet for P0 er fastsat og studerendes projektgrupper er prædefinerede. P1 studerendes projektgrupper er prædefinerede, og hver gruppe vil have mulighed for selv at præge deres projektorientering inden for projektets undertema.

P1-undertemaet ser på skærmbaseret interaktion. Både P0- og P1-projekterne understøttes af den læring, der opnås ved deltagelse i kurserne, men vil også kræve at studerende søger og opnår viden på egen hånd, ift. emner, der relaterer sig specifikt til den tilgang de individuelle projektgrupper har taget til projekttemaet.

P0 projekteksamen afholdes mellem slutningen af september til midten af oktober. Alle andre eksamener afholdes i januar.



AALBORG UNIVERSITET

Semesterkoordinator og sekretariatsdækning

[Kasper Rodil](#) (koordinator), [Inaam C. Ramløse](#) (sekretær)