

BILAG 4: OVERSIGT OVER UDDANNELSER INDEN FOR OPLEVELSESØKONOMIEN

Denne oversigt foregiver ikke at være udtømmende men forsøger at give et indtryk af det sammensatte udbud af egentlige, selvstændige uddannelser inden for kultur- og oplevelsesøkonomien. Udover de beskrevne uddannelser nedenfor må det forventes, at en række fag, kurser, moduler m.v. direkte eller indirekte inddrager eller trækker på elementer med relevans for kultur- og oplevelsesøkonomien. Der fokuseres i listen på forskningsbaserede uddannelser, dvs. uddannelser som udbydes på de danske universiteter på enten bachelor-, kandidat- eller masterniveau. Denne afgrænsning er foretaget i forlængelse af arbejdsgruppens kommissorium, hvori der fokuseres på universitetsuddannelser. Der henvises desuden til bilag 5 for en oversigt over Kulturministeriets uddannelsesinstitutioners kunstneriske og kulturelle uddannelser samt kombinationsuddannelser.

Arbejdsgruppen har indhentet bidrag til oversigten fra de samfundsvidenskabelige og humanistiske dekaner samt andre relevante uddannelsesansvarlige på Danmarks Pædagogiske Universitet, Danmarks Tekniske Universitet, Handelshøjskolen i København, Handelshøjskolen i Århus, IT-Universitetet, IT-Vest, Københavns Universitet, Roskilde Universitetscenter, Syddansk Universitet, Aalborg Universitet, og Aarhus Universitet.

Oversigten er opdelt i 4 afsnit, der indikerer hvilket fag- og beskæftigelsesområde, uddannelserne primært har som tyngdepunkt i forhold til oplevelsesøkonomien. For den enkelte uddannelse er det faglige hovedområde endvidere angivet (samfundsvidenskab, humaniora, teknisk videnskab, naturvidenskab og sundhedsvidenskab).

1. TURISME	3
Cand.negot. i international turisme og fritidsmanagement, Syddansk Universitet (samfundsvidenskab).....	3
HA i Service Management, Handelshøjskolen i København (samfundsvidenskab).....	3
Kandidatuddannelse og suppleringsfag i Turisme, Aalborg Universitet (samfundsvidenskab).....	3
Kandidatuddannelse i Turisme, Roskilde Universitetscenter (samfundsvidenskab).....	4
2. KULTUR/SPORT	5
Performance Design, Roskilde Universitetscenter (humaniora)	5
Kulturmiljø, Roskilde Universitetscenter (humaniora)	5
Master i Oplevelsesledelse, Roskilde Universitetscenter - med start 1. februar 2005 (samfundsvidenskab).....	5
Oplevelsesspecialisering indenfor virksomhedsstudier, Roskilde Universitetscenter (samfundsvidenskab).....	6
Music Management, Rytmisk Musikkonservatorium (humaniora).....	6
Diplomuddannelse i Music Management, Det Jyske Musikkonservatorium (humaniora)	6

Bachelor- og kandidatuddannelse samt suppleringsfag i Æstetik og Kultur, Aarhus Universitet (humaniora).....	7
Master og Suppleringsfag i Museologi, Aarhus Universitet (humaniora)	7
BA-tilvalgsstudium i Museologi	8
Suppleringsfag i Musikkultur, Aarhus Universitet (humaniora).....	8
Suppleringsfag i Visuel Kultur, Aarhus Universitet - udbydes per september 2005 (humaniora)	8
Suppleringsfag i Populærkultur, Aarhus Universitet - udbydes per september 2005 (humaniora).....	9
Suppleringsfag i Kommunikation som teater, Aarhus Universitet - udbydes per september 2005 (humaniora).....	9
Kandidatuddannelse i Kultur og Formidling, Syddansk Universitet, Odense (humaniora)	10
Studiemønstre i Arkiv og Museum - Teori og Praksis, Københavns Universitet, (Historie)	10
Kandidatuddannelse i Moderne kultur og kulturformidling, Københavns Universitet (humaniora)	11
3. DESIGN.....	12
Civilingeniøruddannelse i Design og innovation, Danmarks Tekniske Universitet (teknisk videnskab)	12
By- og Byg.ing. (Architectural Engineering), Danmarks Tekniske Universitet .	12
Civilingeniøruddannelse i Arkitektur og Design, AAU (teknisk videnskab).....	13
Suppleringsfag i Design og designprocesser, Aarhus Universitet, Institut for Informations- og Medievidenskab - udbydes per september 2005 (Humaniora)	13
Tilvalgsfagsstudium i Design, Københavns Universitet (humaniora)	13
Sidefagsstudium i Design praksis, Københavns Universitet (Humaniora)	14
Kandidatuddannelse i Visuel kultur, Københavns Universitet (humaniora).....	14
4. DIGITAL INDHOLDSPRODUKTION.....	15
It og læring, organisatorisk omstilling (cand.it.), Aalborg Universitet (humaniora)	15
Informationsteknologi, Multimedier (cand.it.), Aalborg Universitet (humaniora)	15
Multimedier, BA og Cand.mag., Aalborg Universitet og Aarhus Universitet (humaniora)	16
Computerspiluddannelsen, Aarhus Universitet (naturvidenskab).....	16
IT og organisationer, Aarhus Universitet (humaniora)	17
Kandidatuddannelse i Design, Kommunikation og Medier, IT-Universitetet (humaniora/samfundsvidenskab/naturvidenskab)	17
Det Danske Akademi for Digital, Interaktiv Underholdning (DADIU).....	17
It product design / produktudvikling, Syddansk Universitet.....	18
It Softwarekonstruktion, Syddansk Universitet.....	18
It Kommunikation og organisation, Syddansk Universitet	18
Bachelor og kandidatuddannelse i Medialogi, Aalborg Universitet (naturvidenskab/teknisk videnskab).....	19
Kandidatuddannelse i webkommunikation, Syddansk Universitet, Kolding (humaniora)	20
Softwareteknologi, Danmarks Tekniske Universitet (teknisk videnskab)	20
Master i Cross-Media Communication, Københavns Universitet (humaniora) ..	20
Tilvalgsstudium i Digital Kommunikation og Æstetik, Københavns Universitet (humaniora)	21
Computermediestudieelementer, Københavns Universitet (humaniora)	22

1. TURISME

CAND.NEGOT. I INTERNATIONAL TURISME OG FRITIDSMANAGEMENT, SYDDANSK UNIVERSITET (SAMFUNDSVIDENSKAB)

Cand.negot.-uddannelsen i turisme og fritidsmanagement ved Syddansk Universitet, Esbjerg, er en ny 5-årig uddannelse, der består af en 3-årig bacheloruddannelse og en 2-årig kandidatuddannelse. Uddannelsen indeholder lige dele humanistiske og samfundsvidenskabelige fag. Hovedsproget er engelsk og bisproget tysk.

Sigtet med bacheloruddannelsen er dels at give bachelorstuderende et indgående branchekendskab til dansk og international turismeudvikling og fritidsmanagement, og dels at sikre de fornødne almene erhvervsøkonomiske, sproglig-kulturelle og metodiske redskaber. Som led heri kan/bør den studerende tage mindst ét semester ved et udenlandsk universitet for især at styrke de sproglig-kulturelle kompetencer.

HA I SERVICE MANAGEMENT, HANDELSHØJSKOLEN I KØBENHAVN (SAMFUNDSVIDENSKAB)

Den 3-årige bacheloruddannelse i Service Management sigter mod at give den studerende ledelsesmæssige og forretningsmæssige kompetencer kombineret med en indgående forståelse for servicesektoren med særlig fokus på følgende områder:

- Turisme
- Kulturelle institutioner og attraktioner
- Sports- og idrætsorganisationer
- Transport

Uddannelsen giver en grundig indføring i ledelse og økonomi og udruster de studerende med analytiske evner og redskaber til at fremlægge og kommunikere resultaterne.

KANDIDATUDDANNELSE OG SUPPLERINGSFAG I TURISME, AALBORG UNIVERSITET (SAMFUNDSVIDENSKAB)

Formålet med den 2-årige kandidatuddannelse er at give den studerende mulighed for at udvikle kompetencer på højt niveau inden for følgende dimensioner:

- turismens markedskommunikation og markedsføring
- turismepolitik og erhvervsudvikling
- organisation og ledelse inden for turisme

Kandidatuddannelsen forudsætter, at den studerende har gennemført en bacheloruddannelse.

De studerende får kompetencer ift. at

- planlægge og gennemføre kommunikations-, informations-, analyse- og udredningsopgaver på turismeområdet
- analysere og evaluere turismemæssige udviklingstendenser, nationalt og internationalt

- bidrage aktivt til at initiere, støtte og evaluere projekter - også i samarbejde med eksterne partnere, der kan bidrage til at udvikle nye turismemæssige potentialer.

De studerende får mulighed for at stå for ledelse og styring af udviklings- og udredningsprojekter af turismemæssig karakter i

- private virksomheder, herunder hotelkæder, ferieudlejningsbureauer, transportselskaber, attraktioner, interesseorganisationer og konsulentvirksomheder
- turismefremme-organisationer, herunder Danmarks Turistråd, de regionale
- turismeudviklingselskaber, destinationsselskaber og turistbureauer i større byer
- offentlige organisationer, herunder forvaltning på nationalt, regionalt og lokalt plan, samt forsknings- og undervisningsinstitutioner.

KANDIDATUDDANNELSE I TURISME, ROSKILDE UNIVERSITETSCENTER (SAMFUNDSDIDENSKAB)

Kandidatuddannelsen i turisme er tilrettelagt som en kombination af overbygningsfagene geografi og virksomhedsstudier. Den sigter mod at give de studerende teoretiske og metodiske færdigheder til at kunne analysere turismerelaterede problemstillinger i et virksomhedsmæssigt og samfundsgeografisk perspektiv.

Uddannelsen retter sig mod analytiske og ledelsesmæssige funktioner i turistvirksomheder, offentlige turistinstitutioner og erhvervs- og fagorganisationer inden for turistområdet. Uddannelsen kombinerer erhvervsøkonomiske elementer (med særlig vægt på ledelse og strategi) med fagelementer knyttet til regional udvikling, planlægningsværktøjer (GIS) og/eller sociale/kulturelle konsekvenser af turisme.

Uddannelsen retter sig mod studerende med en humanistisk, naturvidenskabelig eller samfundsvidenskabelig basisuddannelse fra RUC.

2. KULTUR/SPORT

PERFORMANCE DESIGN, ROSKILDE UNIVERSITETSCENTER (HUMANIORA)

Uddannelsen er en 1½-årig bachelor- og kandidatuddannelse. Fagets genstandsfelt er *live performances* som kommunikationsform og som kulturel og æstetisk udtryksform. Ved *performance* forstås i denne sammenhæng en forestilling, koncert, installation, event, festival eller et tilsvarende socialt arrangement, der indebærer tilstedeværelse af et aktivt og medskabende publikum. I tilrettelæggelsen af faget lægges der vægt på *performances* hvor flere medier eller kunstformer spiller sammen. Og der lægges bl.a. vægt på brugen af ny digital teknologi i forbindelse med udvikling, produktion og fremførelse af musik, lyd, lys, billeder og deres samspil med det rum, hvori en *performance* udspiller sig.

Faget har til formål at give de studerende praktiske, videnskabelige, metodiske og teoretiske forudsætninger for at udvikle, tilrettelægge, lede og vurdere en *performance*. Det skal understøtte eksperimentel og innovativ praksis, koncept- og procesudvikling, iværksætterånd og forståelse af betydningen af organisation og ledelse.

KULTURMILJØ, ROSKILDE UNIVERSITETSCENTER (HUMANIORA)

Uddannelsen er en 1½-årig bachelor- og kandidatuddannelse. Det er en kombinationsuddannelse af fagene historie og geografi, og den gennemføres i et samarbejde mellem Roskilde Universitetscenter og Arkitektskolen i Aarhus.

Uddannelsen sigter især mod at uddanne kandidater, der kan varetage opgaver inden for kulturforvaltning og -formidling i kommuner, amter og stat. Det drejer sig om udpegning, formidling og forvaltning - herunder også udvikling - af danske kulturmiljøer. Undervisningen sigter mod at bibringe de videnskabelige, tekniske og formidlingsmæssige kvalifikationer, der kræves for at udføre sådanne opgaver. Tilsvarende opgaver findes også i internationalt samarbejde, bl.a. gennem EU.

Uddannelsen retter sig mod 2-fags bachelor i Geografi og Historie.

MASTER I OPLEVELSESELEDELSE, ROSKILDE UNIVERSITETSCENTER - MED START 1. FEBRUAR 2005 (SAMFUNDSVIDENSKAB)

Uddannelsen er en erhvervsrettet 2-årig deltidsuddannelse i ledelse. Uddannelsen indeholder særlige elementer af oplevelses- og serviceledelse foruden almene ledelselementer.

Målet er at give deltagerne et professionelt fundament for at varetage ledelses- og udviklingsfunktioner indenfor service og oplevelsesfunktioner. Uddannelsen giver specifikke kompetencer, som kan anvendes bredt - fx vil de studerende få kompetencer, der

- gør dem i stand til at forstå og lede service- og oplevelsesprocesser og skabe øget kundetilfredshed
- er udviklings- og innovationsorienterede
- giver dem almene ledelseskvalifikationer

Uddannelsen er orienteret mod praksis, men giver samtidig indføring i de nyeste relevante teorier og metoder. Der er følgende elementer i uddannelsen:

- Samfund og marked: Her lægges vægt på samfundets og markedets ændring, hvor service, viden og oplevelse får større betydning.
- Ledelse: Dette er almene ledelselementer: Strategi, organisationsteori, projektledelse, human ressource management, økonomistyring samt innovation og iværksætterier.
- Service- og oplevelsesproduktion: Dette indbefatter ledelse og markedsføring af service, oplevelser og events, IT og web-baserede oplevelses- og serviceproduktion, forståelse af virksomhedskultur m.m. i oplevelses- og serviceproduktion.

Deltagerne har mulighed for at tone uddannelsen i retning af f.eks. turisme, kulturledelse (arts management), sportsledelse, medie (f.eks. e-services), detailhandel og generel serviceledelse.

OPLEVELSESSPECIALISERING INDENFOR VIRKSOMHEDSSTUDIER, ROSKILDE UNIVERSITETSCENTER (SAMFUNDSVIDENSKAB)

Virksomhedsstudier er en erhvervsøkonomisk uddannelse, der kan kombineres med de fleste andre uddannelser på Roskilde universitetscenter. Uddannelsen består af tre moduler, virksomhedens interne ressourcer, virksomhedens eksterne relationer, og et specialemodul.

I alle tre moduler kan de studerende specialisere sig indenfor oplevelsesvirksomhed (kultur, sport, detailhandel, medie- og internetvirksomheder m.m.), dels ved at følge et særligt temaseminar i turisme, dels ved at arbejde med turistvirksomheder i projekterne, som fylder halvdelen af studietiden.

Denne specialisering er særligt egnet til at kombinere med studiet i performance design.

MUSIC MANAGEMENT, RYTMISK MUSIKKONSERVATORIUM (HUMANIORA)

Music Managementuddannelsen er en 3-årig bacheloruddannelse i ledelse og udvikling. Uddannelsen kvalificerer til en bred vifte af jobs inden for musikbranchen, herunder pladeselskaber, koncertbureauer, managementvirksomheder, festivaler, spillesteder, medie- og internetbranchen. Uddannelsen er bygget op om en todelt grundstruktur:

- Et 2-årigt basisstudium
- Et 1-årigt profilstudium

Beskæftigelsesmulighederne, der både er afhængige af markedskonjunkturerne i branchen samt kulturpolitiske prioriteringer, kan være stærkt svingende. De færdige kandidater forventes typisk at finde beskæftigelse som A&R (Artist & Repertoire) folk, product managers, export managers, spillestedsledere, koncertarrangører, produktionschefer, managers, bookere, kulturformidlere etc.

DIPLOMUDDANNELSE I MUSIC MANAGEMENT, DET JYSKE MUSIKKONSERVATORIUM (HUMANIORA)

Music Management-videreuddannelsen er en 2-årig deltidsuddannelse på diplomniveau, der er lavet i et samarbejde mellem musikbranchen, Handelshøjsko-

len i Århus, Kaospiloterne og Det Jyske Musik-konservatorium. Undervisningen trækker på lærerkræfter fra både musikbranchen og de nævnte institutioner. Uddannelsen retter sig mod alle dele af musiklivet, såvel rytmisk som klassisk. På længere sigt tænkes den suppleret med en overbygningsuddannelse, en master i Music Management.

Uddannelsen omfatter en lang række fag såsom markedsføring, jura, erhvervsøkonomisk forståelse, musikeksport, dialogisk kommunikation og personlig træning, kreativ business design, projektledelse, musikkultur, musikbranchen og praktikforløb. Uddannelsen afsluttes med et afgangprojekt.

BACHELOR- OG KANDIDATUDDANNELSE SAMT SUPPLERINGSFAG I ÆSTETIK OG KULTUR, AARHUS UNIVERSITET (HUMANIORA)

Uddannelserne i Æstetik og Kultur giver de studerende indsigt i det æstetiske i samfundet med særlig vægt på nutiden og på tværgående fænomener og problemstillinger. Uddannelsen giver kvalifikationer inden for grundtræk af den moderne æstetik og kultur (herunder historie, teoridannelser), æstetiske fænomener og deres funktion og placering i den moderne kultur samt mediale udtryksdimensioner (tekst, billede, lyd, iscenesættelse) og de dertil knyttede kunstfænomener (litteratur, billedkunst, musik, teater). Endvidere kvalifikationer vedrørende de vigtigste moderne paradigmer for forståelse og fortolkning af kunstværker og andre (tvær)æstetiske og kulturelle fænomener - også i bredere forstand (fx i massemedier, design, film/tv mv.).

De kompetencer, den studerende herved opnår, omfatter evnen til at arbejde med forskellighed og til refleksion af et enkeltfagligt sagsområde ind i en fler- eller tværfaglig kontekst. Endvidere evnen til at kunne overskue, formidle og agere i processer og organisationer med æstetisk, social og kulturel mangfoldighed og i samarbejde med forskellige grupper, fx i kulturlivet, med kunstnere, i projekter, organisationer, virksomheder. Dette kvalificeres via uddannelsens egen tværfaglighed, gennem tværfaglige projekforløb og arbejds-/eksamensformerne.

MASTER OG SUPPLERINGSFAG I MUSEOLOGI, AARHUS UNIVERSITET (HUMANIORA)

Museologiske studier er et fag, som undersøger musealiseringprocesser, dvs. den måde, hvorpå et samfund udvælger og forvalter dele af kulturens materielle og ikke-materielle produkter til bevarelse for eftertiden. Det rummer således et historisk, et refleksivt og et komparativt element. Disse tre elementer udgør kernen i faget, men uddannelsen vil også indeholde tekniske og formidlingsmæssige moduler, som vil gøre det muligt for kandidaterne at arbejde i flere forskellige funktioner på et museum eller en tilsvarende kulturarvsinstitution. Den fører ikke automatisk til et job inden for det museale område, men giver en grundig indføring i og forståelse for håndteringen af væsentlige museale problemstillinger. Viden om fx organisationsanalyse, markedsføring og ledelsesteori vil være nyttige metoder inden for mange jobområder.

Uddannelsen bidrager med kompetencer, der

- udvikler de studerendes formidlingsevner, både skriftlige og mundtlige fremstillingsevner
- styrker de studerendes samarbejdsevner via læsegrupper og gruppeoplæg
- opøver de studerende i at tænke tværfagligt

- lægger vægt på at styrke de studerendes selvstændighed og sans for nytænkning
- lærer de studerende at forstå forskellige fagområder ud fra en museologisk vinkel og øger derved overblikket
- styrker de studerendes analytiske og kritiske evner både med henblik på de praktiske museale processer og museologiens teoretiske dimensioner

BA-TILVALGSSTUDIUM I MUSEOLOGI

Tilvalgsfagsstudiet er tværhumanistisk. Efter at have gennemført enten ¼ eller 1/1 årsværk i det tværhumanistiske tilvalgsstudie på BA-niveau skal de studerende have opnået elementært kendskab til det museologiske forskningsområde og dets samspil med museernes praksis. Det er tilvalgets sigte at give en bred indsigt i museologien og konkretisere denne viden ved praktisk erfaring. Tilvalget afsluttes således med en formidlingspraktik, hvor den studerende får et førstehåndskendskab til museernes verden. Derudover vil alle fire studieelementer forholde sig til den aktuelle museale situation, dvs. kurserne udformes i tæt kontakt med danske museumsinstitutioner.

SUPPLERINGSFAG I MUSIKKULTUR, AARHUS UNIVERSITET (HUMANIORA)

(Udbydes per September 2005)

Suppleringsfaget Musikkultur udgør et musikstudium, hvor sociologiske, kulturteoretiske, antropologiske, semiotiske og kognitionsteoretiske vinklinger bringer de studerende i clinch med centrale faglige spørgsmål til belysning af, hvordan vi omgås, bruger og forstår musik i vor kultur.

De studerende vil få indblik i en grundlæggende musikfaglighed, hvor omdrejningspunktet er musik betragtet som centralt kulturelt fænomen. Forskellige former for musik (fra klassisk til hiphop) studeres i aktuelle og historiske kontekster, herunder også det organisatoriske, institutionelle og industrielle landskab, der rammesætter musik som kulturelt felt. Musik tematiseres både som produktions- og brugskultur og som begivenheds- og hverdagskultur. Til at befordre indsigt i musik som æstetisk udtryk og kulturel kode indgår i studiet præsentation af grundlæggende musikanalytiske tilgange ligesom der arbejdes med computerbaseret musikproduktion, hvor de studerende selv udarbejder en mindre lydproduktion. Studieaktiviteterne inkluderer både individuelt arbejde og diverse former for samarbejde fx i projektføreløb.

SUPPLERINGSFAG I VISUEL KULTUR, AARHUS UNIVERSITET - UDBYDES PER SEPTEMBER 2005 (HUMANIORA)

Suppleringsuddannelsen i *Visuel Kultur* tilbyder en række grundlæggende værktøjer til analytisk bearbejdning og kritisk vurdering af den omsiggribende visualitet. Den studerende udrustes med historisk og teoretisk funderede kompetencer i kulturanalyse og visuel analyse inden for blandt andet æstetiske, kommercielle, sociale og mediemæssige områder.

Suppleringsuddannelsen byder på en introduktion til og undersøgelse af feltet visuel kultur i bred forstand ud fra tværfaglige synsvinkler, som inddrager både de visualiserende kunstarter samt masse- og populærkulturens rum. Uddannelsen rummer desuden en mulighed for at stifte nærmere bekendtskab med en visuel praksis i felten.

SUPPLERINGSFAG I POPULÆRKULTUR, AARHUS UNIVERSITET - UDBYDES PER SEPTEMBER 2005 (HUMANIORA)

Populærkultur er en suppleringsuddannelse, der arbejder med samtidskulturelle tekster, medier, fænomener og praksisser i et oplevelsesperspektiv. Alle former for kulturelle udtryk samt bredere transformationer i samtidskulturen hører til uddannelsens genstandsfelt. Uddannelsen tager sigte på at udvide genstandsfeltet for æstetiske tekstanalyser til at indbefatte fx

- Kulturelle hverdagspraksisser i det offentlige rum
- Trivielle dokumentarprogrammets eksponering af personlige begivenheder
- Rituelle sørgehandlinger som en effekt af mediernes globale udbredelse,
- Branding og eventgørelse som led i firmaers og organisationers interne og eksterne kommunikation
- Steders kulturelle merværdi i form af tilføjede symbolske, imaginære, nostalgiske og utopiske dimensioner

Gennem dette arbejde kvalificeres de studerende i en kulturanalytisk tilgang til begivenhedskulturelle udtryk og praksisser der både tager højde for teknologi, marked, medier og kultur. Uddannelsen bestræber sig på at knytte direkte kontakt til de branchefelter som uddannelsen beskæftiger sig analytisk med.

SUPPLERINGSFAG I KOMMUNIKATION SOM TEATER, AARHUS UNIVERSITET - UDBYDES PER SEPTEMBER 2005 (HUMANIORA)

Formålet med *Kommunikation som teater* er at give teoretiske og metodiske kvalifikationer med henblik på at kunne anvende dramaturgisk analyse i forhold til et bredt udsnit af teater, scenekunst, medier samt andre former for kommunikationsprocesser og produkter.

Teatrets skabende processer foregår i bestandigt samspil mellem hverdagserfaring og kunstnerisk formgivning, og lader også kollektive og individuelle præstationer spille sammen. Dette skaber grundlag for indsigt og kompetencer i forhold til gruppe- og kunstprocesser. Uddannelsen introducerer derfor til dramaturgiske teorier om teaterkommunikation, og der præsenteres analytiske metoder med afsæt i dramaturgien. De studerende får lejlighed til at afprøve processer og analysemetoder på andet end teater. Det er således en pointe, at man selvfølgelig kan aflæse teaterforestillinger, film, tv-fiktion og andre virtuelle verdener med dramaturgiske redskaber, men den studerende vil også kunne anvende den dramaturgiske analyse på en politisk tale, et undervisningsforløb, en erhvervsmæssig samarbejdssituation mv.

Uddannelsen kan supplere en lang række andre perspektiver ved at insistere på at aflæse kropsligheden, sansningen og tilstedeværelsens former i komplekse interaktionssituationer. Det dramaturgiske blik på kommunikationen må antages at blive stadigt mere aktuelt, idet begrebet om hvad viden er, og hvordan viden fungerer, fortsat differentieres, og i takt hermed øges behovet for alternative kommunikationsanalytiske redskaber. Uddannelsen vil således, i tilknytning til den studerendes samlede BA uddannelse, kvalificere til at varetage den dramaturgiske form for kommunikationsanalyse inden for fx medieanalyse, journalistik, organisationsanalyse o. lign.

KANDIDATUDDANNELSE I KULTUR OG FORMIDLING, SYDDANSK UNIVERSITET, ODENSE (HUMANIORA)

På kultur og formidling studeres forskellige kulturelle fænomener i samfundet i både historisk og nutidigt perspektiv. Det kan være forskellige former for visuel eller materiel kultur, fx mode, design og billedkunst. Det kan også være et studie af forholdet mellem køn, seksualitet og samfund, fx maskulinitetshistorie eller feministisk teknologi- og videnskabskritik.

Uddannelsen er tværfaglig og inddrager både humanistiske og samfundsfaglige discipliner. De obligatoriske fag er:

- Dansk kultur og bevidsthedshistorie, som handler om livs- og bevidsthedsformer i dansk kulturhistorie fra midten af 1500-tallet til i dag.
- Kulturteori og kulturanalyse, hvor de studerende indføres i centrale kulturteorier og analysemetoder. Der arbejdes med temaer som kultur og kommunikation og kultur og identitet.
- Kulturformidlingens teori og praksis. De studerende får introduktion til former for kulturformidling og lærer at analysere og tilrettelægge et konkret formidlingsforløb.

Foruden de obligatoriske fag kan de studerende vælge at fordybe sig i et eller flere af emnestudierne: kulturformidling, organisationskultur, børne- og ungdomskultur, visuel og materiel kultur samt køn og kultur.

Studiet giver bl.a. jobmuligheder inden for forskellige former for kulturel formidling, fx folkeoplysning og voksenuddannelse. De studerende kan også komme til at arbejde med formidling i institutioner, organisationer og virksomheder.

STUDIEMØNSTER I ARKIV OG MUSEUM - TEORI OG PRAKSIS, KØBENHAVNS UNIVERSITET, (HISTORIE)

Det er formålet med dette årsværk at give de studerende på overbygningen en introduktion til den danske arkiv- og museumsverden, idet de tre studieelementer sigter mod at give dem en både teoretisk funderet indsigt i og en praktisk erfaring med centrale dele af arbejdet i arkiver, museer og relevante kulturforvaltende og -forbrugende institutioner. Årsværket skal give de studerende muligheder for at kvalificere sig til ansættelse i arkiver, museer og i kulturforvaltende og -forbrugende institutioner, ligesom det vil kunne være relevant støtte for historikere i undervisningssektoren på alle niveauer med henblik på udnyttelse af arkiver og museer i undervisningen. Der undervises i fag som:

- Databaser og forskning i historie, som skal give de studerende kendskab til og fortrolighed med de problemstillinger, som arbejdet med databaser i forbindelse med historisk forskning giver anledning til.
- Lokalstudier og mikroundersøgelser, som skal sætte den studerende i stand til, i forbindelse med tilknytning til et arkiv, et museum eller en anden relevant institution, at kunne gennemføre intensive undersøgelser i konkrete lokaliteter.
- Arkiv- og museumskundskab med feltarbejde, som skal give den studerende en introduktion til arkiv- og kulturhistorisk museumskundskab både i teori og praksis. Herved forstås, at den studerende opnår indblik i de til grund liggende principper for arkiv- og museumsarbejde i Danmark, introduceres til de faglige

discipliner, som de respektive institutioner udnytter i deres virksomhed, og får sat arkivers og museers opgaver og rammer ind i en almen historisk, og en erkendelses- og institutionshistorisk sammenhæng.

KANDIDATUDDANNELSE I MODERNE KULTUR OG KULTURFORMIDLING, KØBENHAVNS UNIVERSITET (HUMANIORA)

Overbygningsuddannelsen i Moderne Kultur og Kulturformidling har siden begyndelsen af 1990'erne via studieelementerne i "Kulturinstitutionernes Historie" samt "Kulturpolitik" og Kulturforvaltning" gennemført undervisnings- og eksamensaf-læggelse, der kvalificerer de studerende/færdige kandidater til kultur- og oplevelsesindustrien samt sætter dem i stand til at gennemføre forskning og undervisning på nationalt og internationalt højt niveau i emner, der er relevante for modtagerinstitutionerne.

Der gennemføres hvert efterårssemester 13 x 2 konfrontationstimer i såvel "Kulturinstitutionernes Historie" som "Kulturpolitik/kulturforvaltning". Hensigten er på baggrund af historisk indsigt om kulturinstitutionernes idegrundlag indenfor de forskellige kunst- og kulturformidlingsområder fra renæssancen til i dag at oparbejde relevante kompetencer i relation til de aktuelle problemstillinger, der knytter sig til kulturinstitutionernes og de nye kreative industriers arbejde og de politiske og samfundsmæssige udfoldelsesbetingelser, som arbejdet udfoldes i. Således sigter studieelementerne mod ansættelse i de private virksomheder, offentlige institutioner og forvaltninger, der arbejder indenfor kultur- og oplevelsesøkonomien.

I tillæg til de to efterårskurser gennemføres der hvert forår et undervisningsforløb i et tema med særlig relevans for kultur- og oplevelsesindustrien. Hensigten er at oparbejde praksiskompetence i relation til ansættelse i de offentlige og private kulturinstitutioner samt at opbygge et teoretisk og tværfagligt overblik på et humanistisk grundlag, der sætter de studerende i stand til at kritisk at gå i dialog med de øvrige faglige rationaler, der indgår i de nye kultur- og erhvervsvirksomheder.

3. DESIGN

CIVILINGENIØRUDDANNELSE I DESIGN OG INNOVATION, DANMARKS TEKNISKE UNIVERSITET (TEKNISK VIDENSKAB)

Uddannelsen i *design & innovation* er en fem-årig kandidatuddannelse opdelt på en 3-årig bacheloruddannelse og en 2 årig kandidatuddannelse. Den omfatter en kombination af teknisk videnskabelige og samfundsvidenskabelige fag og kompetencer. Der bliver lagt vægt på den kreative syntese af teknologiske og sociale facetter af udvikling af produkter, systemer og serviceydelser.

De studerende vil få udviklet det kreative potentiale gennem komplekse projektopgaver, der både stiller krav til engagement og faglige overblik, samarbejdsevner og metodekendskab. De ingeniørvidenskabelige grundfag, som fx termodynamik, materialelære, matematik, fysik, kemi, vil så vidt muligt være integrerede i anvendelsesfagene og kombineres med projektarbejde.

De studerende vil få en faglig ballast i form af de matematiske og tekniskvidenskabelige fag, som danner grundlag for al ingeniørvirksomhed. Endvidere vil de få indsigt i de professionelle metoder til design af nye produkter og systemer: Systematisk idégenerering og idévurdering, teknologianalyse, aktøranalyse, brugerundersøgelse og konkurrentanalyse, målformulering og konceptskabelse, materialevalg, samt vurderinger af mulige produkters totalomkostning og livscyklus.

De ingeniørvidenskabelige grundfag integreres så vidt muligt i anvendelsesfagene og kombineres med engagerende og konstruktive projektarbejder. På den måde tilbydes en civilingeniøruddannelse med ingeniørvidenskabelig dybde og fokus på teknologi-anvendelse i samfundet.

Bacheloruddannelsen efterfølges af et masterforløb, hvor der udbydes følgende tre specialiseringer: Produktdesign, Systemdesign og Innovationsledelse.

BY- OG BYG.ING. (ARCHITECTURAL ENGINEERING), DANMARKS TEKNISKE UNIVERSITET

By- og Byg.ing. er en 3½ årig diplomingeniøruddannelse, der i særlig grad er rettet mod selve udformningen af konstruktioner, huse og byer. Diplomingeniøren får en særlig kompetence til at fastlægge hovedstrukturen i bygningsplanlægningen i samarbejde med andre faggrupper - især arkitekter.

Den studerende opnår et helhedssyn og en designforståelse der kan supplere de mere analytisk uddannede "traditionelle" bygningsingeniører.

Den studerende får opøvet færdigheder i byggeriskitsering, digitale fremstillings-teknikker og modelforsøg og vil blive undervist i arkitekturens og ingeniørkunstens udvikling og blive orienteret overordnet om de kulturelle og samfundsmæssige forhold, der har betydning for planlægning af byer og byggeri.

CIVILINGENIØRUDDANNELSE I ARKITEKTUR OG DESIGN, AAU (TEKNISK VIDENSKAB)

Den 5-årige civilingeniøruddannelse i Arkitektur & Design er en uddannelse på kandidatniveau inden for Arkitektur, Urban Design, Industriel Design og fra efteråret 2004 også inden for Digital Design. Det er målet at sætte de studerende i stand til at omsætte funktionelle, æstetiske, produktionstekniske og miljømæssige krav til udtryksfuld arkitektonisk form og design.

Et bærende element i uddannelsen er at indøve arkitekt- og designfaglige arbejdsprocesser i forbindelse med det at give form og at kombinere det med ingeniørmæssig kompetence, så tingene kan holde og realiseres. Det indebærer en integration af kreative, analytiske og tekniske færdigheder, æstetisk sikkerhed og teknisk kompetence.

Formålet med uddannelsen er at udvikle samspillet mellem de kreative og tekniske aspekter af design og arkitektur.

Uddannelsen retter sig mod jobfunktioner i design- og ingeniørfirmaer og i produktudviklingsafdelinger i produktions- og servicevirksomheder.

SUPPLERINGSFAG I DESIGN OG DESIGNPROCESSER, AARHUS UNIVERSITET, INSTITUT FOR INFORMATIONS- OG MEDIEVIDENSKAB - UDBYDES PER SEPTEMBER 2005 (HUMANIORA)

Suppleringsfaget sætter fokus på design og giver indblik i de processer, som et designforløb gennemgår. Der arbejdes med, hvad det kan bidrage med til en designproces, og hvordan. Den studerendes grundfag inddrages og suppleres med en procesdimension. Samlet kan BA-uddannelsen fremstå som en tværfaglig, erhvervsrettet uddannelse.

Suppleringsuddannelsen i Design er sammenstykket af tre kurser:

- *Grundlæggende Design* er et samlet forløb af et semesters varighed, der omhandler disciplinerne værktøjs- og materialefærdigheder, et designprojekt, Designprocesser og -metoder samt produktgenskaber og -evaluering.
- *I Videregående Design* introduceres temaer og dimensioner, der giver de studerende yderligere teoretisk dybde og indsigt ift. IT-designprocesser og -produkter.
- *Bachelorprojektet* tager form af et konkret udviklingsforløb.

TILVALGSFAGSSTUDIUM I DESIGN, KØBENHAVNS UNIVERSITET (HUMANIORA)

Det 1-årige tilvalgsstudium i 'Design' har som sit almene genstandsområde industriel design, kunstindustri og kunsthåndværk fra ca. 1850 til i dag, historisk, æstetisk og metodisk-teoretisk. I sin struktur kombinerer tilvalgsstudiet et selvstændigt formuleret projekt og specifikke kurselementer med bundne prøveformer. Målet med tilvalgsfagstudiet i Design er således at styrke og udvikle den studerendes kompetence i forhold til de historisk-teoretiske vidensområder og praksisfelterne inden for design, samt på et solidt fagligt niveau at kvalificere til varetagelse af designorienterede erhvervsfunktioner inden for undervisnings, informations og mediemæssige sammenhænge i den offentlige såvel som den private sektor.

SIDEFAGSSTUDIUM I DESIGN PRAKSIS, KØBENHAVNS UNIVERSITET (HUMANIORA)

Det ½-årige sidefagsstudium i Design, design praksis, er en praktisk-pædagogisk uddannelse, der formidler praktiske færdigheder og kritisk pædagogisk indsigt i de forskelligartede designprocesser samt forståelse for deres samfundsmæssige forudsætninger og sammenhænge. Sidefagsstudiet står i forlængelse af det 1-årige tilvalgsstudium i Design, der som sit almene genstandsområde har industriel design, kunstindustri og kunsthåndværk fra ca. 1850 til i dag, historisk, æstetisk og metodisk-teoretisk; jvf. i øvrigt studieordningen for tilvalgsstudiet i Design.

Sidefaget har strukturelle korrespondancer til det gymnasiale designfag, idet praksisdelen bygges op omkring værksteds-lignende kurser, som tilgodeser de fire stofområder, der opereres med i gymnasiebekendtgørelsen: industrielle produkter, håndværksbaserede produkter, grafisk kommunikation, samt arkitektur og byplanlægning. Sidefagsstudiet afsluttes med et selvstændigt projekt, der kan relateres til det historisk-teoretiske projekt inden for tilvalgsstudiet i Design.

Set i forlængelse af det historisk-teoretiske tilvalgsstudium i Design er målet med sidefagsuddannelsen i Design således at styrke og udvikle den studerendes kompetence specielt i forhold til praksisfelterne indenfor design, samt på et solidt fagligt niveau at kvalificere til varetagelsen af designorienterede erhvervsfunktioner inden for undervisnings-, informations- og mediemæssige sammenhænge i den offentlige såvel som det private sektor.

KANDIDATUDDANNELSE I VISUEL KULTUR, KØBENHAVNS UNIVERSITET (HUMANIORA)

Det 2-årige kandidatstudium i Visuel kultur har som sit almene emneområde visuelitetens og visualiseringernes historie og teori, idet vægten dog primært lægges på den nutidige kulturs visuelle fænomener, deres kulturelle betydning og ekspansion i tiden efter 1945. Med et vidtstrakt felt af tematisk-analytiske potentialer, forbundet med de teknologiske billedmedier og den visuelle oplevelse i både kunstarterne og hverdagskulturens rum, er de visuelle kulturstudier generelt orienteret mod interdisciplinære og tværestetiske problemstillinger. Samtidig arbejdes der i uddannelsens forskellige kurser i vidt omfang med analyser af enkelte værker.

I sin struktur kombinerer uddannelsen tre obligatoriske kursusforløb, tre specialiserende frie emner, herunder mulighed for praktik, samt specialet.

Målet med kandidatuddannelsen er at uddanne kandidater, der på et højt, erhvervsrettet niveau har en professionel og videnskabelig baseret kompetence i Visuel kultur og dermed er kvalificerede til at varetage professionsudøvelse på forskelligartede, visuelt kommunikerende felter inden for den offentlige og den private sektor. Eksempelvis ligger kandidaternes erhvervs muligheder i IT-funderet undervisnings- og formidlingsarbejde i uddannelsessektoren, på museerne og kulturområdet, i forlagsbranchen, i kunst- og kulturkritisk virksomhed i medieverden, i kvalitetsudvikling af hjemmesider o.lign. Kandidaterne besidder ligeledes et betydeligt potentiale i arbejdsfunktioner indenfor bl.a. research, kommunikation og projektledelse på digitalt baserede tegnestuer inden for design, fra den større planlægnings-skala over arkitektur til visuel identitet, produktdesign og eventdesign. Kandidatuddannelsen kan også danne baggrund for videre forskningsuddannelse eller for direkte samspil med kunstnerisk kreativitet.

4. DIGITAL INDHOLDSPRODUKTION

IT OG LÆRING, ORGANISATORISK OMSTILLING (CAND.IT.), AALBORG UNIVERSITET (HUMANIORA)

Uddannelsen er en tværfaglig, erhvervsrettet 2-årig it-kandidatuddannelse, der udbydes under It-Vest - et samarbejde mellem Aarhus Universitet, Aalborg Universitet, Handelshøjskolen i Århus og Syddansk Universitet. Uddannelsen giver it-kvalifikationer inden for it-baseret læring, kommunikation og organisatorisk omstilling. Samtidig er det væsentligt at tage hånd om de omstillingsprocesser, som følger med it-omstilling. Som færdiguddannet cand.it. i organisatorisk omstilling får den studerende overblik og den faglige kompetence til at varetage disse processer i virksomheder.

Adgangskravet til uddannelsen er en humanistisk eller samfundsvidenskabelig bacheloruddannelse eller tilsvarende.

Uddannelsen giver kompetencer til at arbejde med it-baseret læring, international kommunikation og it-relateret organisatorisk omstilling.

Stillingsbeskrivelsen kan fx være:

- Designer af it-baseret undervisningsmateriale
- Konsulent inden for it-baseret læring og it-omstilling
- Projektleder for projekter om it, uddannelse og læring
- Projektleder inden for organisationsomstilling

INFORMATIONSTEKNOLOGI, MULTIMEDIER (CAND.IT.), AALBORG UNIVERSITET (HUMANIORA)

Uddannelsen udbydes under It-Vest og er en 2-årig tværfaglig kandidatuddannelse med fokus på multimedieproduktion (teorier, metoder, værktøjer), æstetik (multimediers formsprog), programmering, internettet og hypermedier.

Målgruppen er studerende med forskellige bachelorgrader, som via en kandidat-overbygning i Informationsteknologi, Multimedier ønsker at kvalificere sig til at arbejde med multimedier på et højt niveau. Der kræves ingen forudsætninger for eller erfaring i programmering, dog forventes et solidt kendskab til it på brugerniveau. Kandidatuddannelsen i Informationsteknologi, Multimedier tager afsæt i den faglighed, som kommer fra bacheloruddannelsen. Bacheloruddannelsen skal derfor være andet end Humanistisk Informatik. For at blive optaget på uddannelsen kræves en bachelorgrad inden for samfundsvidenskab, humaniora eller naturvidenskab eller en teoretisk baggrund, der svarer til en bacheloruddannelse (3-årig forskningsbaseret uddannelse).

En kandidatuddannelse i Informationsteknologi, Multimedier giver sammen med bacheloruddannelsen mange forskellige jobfunktioner som fx analyse, design, udvikling og evaluering af multimediesystemer, cd-rom- og spilproduktion, løsning af visualiserings- og animationsopgaver i 2D og 3D, projektledelse og konceptudvikling.

MULTIMEDIER, BA OG CAND.MAG., AALBORG UNIVERSITET OG AARHUS UNIVERSITET (HUMANIORA)

På uddannelsen i multimedier studeres kommunikation, medier og informationsteknologi, og de studerende lærer at analysere, udvikle og designe forskellige former for multimediesystemer. Uddannelsen har både en praktisk og en teoretisk dimension. Der arbejdes med programmering, forskellige former for medier, fx video, 3-d-grafik, tekst og billeder. Der er også kurser i humanistiske discipliner som fx kommunikationsteori - og analyse samt pædagogik og læring.

Studiet giver jobmuligheder inden for bl.a. de elektroniske medier, fx som producer, tilrettelægger eller programskaber, analytiker, udvikler, konsulent eller underviser inden for computer-, software- og multimediebranchen.

På AAU udbydes uddannelsen på to niveauer:

- 3-årig bacheloruddannelse
- 5-årig kandidatuddannelse (bachelor + 2 år)

De 2 første år af bacheloruddannelsen udgøres af grundforløbet humanistisk informatik, der er fælles med humanistisk datalogi og kommunikation.

På AU udbydes supplerings og kandidatuddannelsen:

- 1-årig suppleringsuddannelse, hvis du har afsluttet 2 års studier på bachelorniveau
- 2-årig kandidatuddannelse, som kan tages efter 2 års studier i dramaturgi, informationsvidenskab, kunsthistorie, litteraturhistorie, medievidenskab eller musik kombineret med den 1-årige suppleringsuddannelse i multimedier

COMPUTERSPILUDDANNELSEN, AARHUS UNIVERSITET (NATURVIDENSKAB)

På Aarhus Universitet kan de studerende modtage undervisning i det grundforløb, der sikrer adgang til specialiseringen i computerspil. Dette forløb er på 30 ECTS (1 semester). Fokus er på en generel indføring i designproblematikker, menneske-maskine-interaktion og digital æstetik. Besidder man allerede disse kompetencer (eller nogle af dem), vil man kunne gå hurtigere i gang med specialiseringen (fagpakkerne).

Det er den foreløbige plan, at man på Aarhus Universitet i første omgang skal kunne specialisere sig inden for to områder:

- Simulation
- Lydproduktion

Der sigtes mod, at man i disse specialiseringer ikke alene opnår kompetencer inden for computerspil, men at de studerende også vil være i stand til at løse opgaver, der generelt vedrører digital 3D-simulationer og lydproduktion. Man kan således også forestille sig, at uddannelsen er relevant, hvis man ønsker at arbejde i fx reklamebranchen eller med TV/filmproduktion.

IT OG ORGANISATIONER, AARHUS UNIVERSITET (HUMANIORA)

Uddannelsen udbydes under It-Vest. På uddannelsen studeres informationsteknologiens funktion og anvendelse på et humanistisk grundlag. De studerende lærer at analysere og vurdere en organisations behov for og brug af it, og der undervises i, hvordan it kan bruges til at ændre arbejdsrutiner i virksomheder. Uddannelsen består af tre faste kurser per semester samt et valgfrit emne, som varierer fra år til år. De faste kurser er:

- it - teori og praksis
- viden, samfund og teknologi
- organisations- analyse
- systemudvikling
- kommunikation i organisationer

Uddannelsen har både en teoretisk og en praktisk dimension, og en del af undervisningen foregår i samarbejde med virksomheder og organisationer. Suppleringsuddannelsen udgør 1. år af kandidatuddannelsen.

KANDIDATUDDANNELSE I DESIGN, KOMMUNIKATION OG MEDIER, IT-UNIVERSITETET (HUMANIORA/SAMFUNDSVIDENSKAB/NATURVIDENSKAB)

Den 2-årige kandidatuddannelse i Design, Kommunikation og Medier (DKM) består af tre områder: konstruktion, interaktionsdesign og medier. Linjen beskæftiger sig med design og interaktivitet og med it som socialt og kulturelt medie. Desuden indeholder linjen undervisning i mere håndværksorienterede fag. Nogle af nøgleordene på linjen er abstraktionsevne, formidling, argumentation og refleksion, ligesom der lægges stor vægt på tværfaglig orientering.

Uddannelsen gør kandidaten i stand til at bruge den nye informationsteknologi til formidling. Det kan eksempelvis være konstruktion og design af web- og multimedieproduktioner, 3D-animationer og spil. Mange studerende vælger således at specialisere sig inden for computerspil. Desuden giver uddannelsen indsigt i projektledelse, grafisk design, organisation, brugervenlighed og interaktion.

DKM giver de studerende de tekniske, designmæssige og teoretiske forudsætninger for at arbejde med fremtidens medieformer som fx producer, redaktør, projektleder, designer, tekstforfatter, innovatør, underviser eller systemudvikler. Elektronisk handel, virtuelle fællesskaber, 3. generations mobile tjenester, fjernundervisningssystemer, digital forvaltning og digital kulturformidling er blandt de beskæftigelsesområder, som vil vokse stærkt i de kommende år.

DET DANSKE AKADEMI FOR DIGITAL, INTERAKTIV UNDERHOLDNING (DADIU)

Akademiet er et samarbejde mellem Danmarks Designskole, Animationsinstruktøruddannelsen ved Den Danske Filmskole, Animationsværkstedet i Viborg, Danmarks Tekniske Universitet, Aarhus Universitet, Aalborg Universitet, Københavns Universitet og IT-Universitetet.

Uddannelsen ved DADIU har karakter af en specialisering. De studerende kommer fra otte forskellige universiteter og kunsthøjskoler men undervises alle i et fællespensum, som er fastlagt at institutionerne i fællesskab. Derudover mødes de studerende til to fællesproduktioner på henholdsvis fire og otte uger. De studerende fuldender således den uddannelse, de er i gang med, men får efter fuldført forløb på DADIU

et bevis, som certificerer over for spilindustrien, at de har gennemgået uddannelsen.

Udformningen af det fælles pensum varierer fra institution til institution, hvor nogle har valgt at indarbejde det i den øvrige undervisning, mens andre afholder intensive kurser af fx to ugers varighed, hvor man gennemgår hele pensummet.

På fællesproduktionerne skal man arbejde sammen om et udvikle et spil. Man indgår med den kompetence, man med sin faglige baggrund ville have på en rigtig spilproduktion. Fællesproduktionen er udviklet i tæt samarbejde med branchen, som har været med til at beskrive de syv kompetencer, man arbejder med i DA-DIU: projektleder, spilprogrammør, spildesigner, spilinstruktør, spilartist, animator og lyddesigner.

IT PRODUCT DESIGN / PRODUKTUDVIKLING, SYDDANSK UNIVERSITET

Uddannelsen udbydes via It-vest. De studerende lærer at arbejde med nye former for it-produkter i industrien og får erfaring i at udvikle brugerrettede produkter fra bunden. Uddannelsen dækker tre hovedområder:

- redskabsfag, herunder en generel introduktion til designforskning
- brugerinddragelse i udviklingen af nye produkter
- virksomhedskultur og syn på produktudvikling

Der er meget projektarbejde og undervisningen er præget af utraditionelle metoder fra fx etnografi og drama.

IT SOFTWAREKONSTRUKTION, SYDDANSK UNIVERSITET

Uddannelsen udbydes gennem It-vest, og undervisningen foregår i Esbjerg eller Aalborg. De studerende lærer i at løse krævende tekniske og designmæssige opgaver inden for softwareudvikling. Uddannelsen giver baggrund for at:

- forstå de teorier og arbejdsmetoder, der knytter sig til udvikling og vurdering af it-systemer
- udvikle it-systemer
- analysere, evaluere og kritisk vurdere it-systemer og deres anvendelse

De studerende kommer fx til at arbejde med emner som programmering, systemanalyse, neurale netværk, computerarkitektur og informationsstrukturering/modellering og projektledelse.

IT KOMMUNIKATION OG ORGANISATION, SYDDANSK UNIVERSITET

Uddannelsen udbydes via It-vest, og undervisningen foregår i Odense eller Aarhus. På uddannelsen lærer de studerende at planlægge og styre organisatoriske og kommunikative opgaver, der involverer udvikling og anvendelse af it i en organisation. Den dækker tre overordnede områder:

- organisation, herunder organisationskultur, organisationsformer, organisationsudvikling og -forandring, virksomhedsstrategi, forretningsstrategi og ledelse.
- kommunikation, herunder kommunikationsteori, kommunikationsformer og -teknologi, intern og ekstern kommunikation i organisationer, organisatoriske kommunikationsprocesser og kommunikationstrategi.

- informationsteknologi med fokus på redskaber og teknik, der vedrører udvikling af it-baserede informations- og kommunikationssystemer i organisationer, herunder analyse, design og konstruktion.

BACHELOR OG KANDIDATUDDANNELSE I MEDIALOGI, AALBORG UNIVERSITET (NATURVIDENSKAB/TEKNISK VIDENSKAB)

Medialogi er en tværfaglig uddannelse, der kombinerer det teknologiske og det kreative. Der undervises i teknologierne bag film, musik, computerspil, kunst og underholdning og i de kreative processer og tankegange, der går forud for medieproduktioner og kunst. De studerende lærer også om, hvilken rolle datalogien spiller i nutidens og fremtidens medieproduktioner og om, hvordan man kan udnytte teknologiske fremskridt inden for fx ingeniørvidenskaben i produktionen af computerspil og computergenerede tegnefilm i 3D-verdener.

I løbet af uddannelsen kommer de studerende i berøring med emner som:

- menneskets perceptionsevne, som handler om, hvordan de menneskelige sanser fungerer
- automatisk perception, som handler om, hvordan man kan skabe kunstig sansning af fx rum, bevægelse og lyd
- datamatpil, hvor du lærer om de basale teknikker, som bruges i moderne spilleautomater og computerspil
- animation, som bl.a. handler om, hvordan man laver tegnefilm
- filminformatik, hvor du lærer om de teknikker og begreber, som bruges i forbindelse med bl.a. film- og reklameproduktion
- musikinformatik, hvor du lærer om de teknikker og begreber, som bruges i forbindelse med musikproduktion. Det kan fx være den teknik, man bruger i forbindelse med produktionen af en cd

Undervisningen veksler mellem kurser med undervisning i teori og projektarbejde.

Med en uddannelse i medialogi kan man fx komme til at arbejde med medieproduktion, animation, udvikling af virtual reality-systemer, computerprogrammer og -spil samt udvikling af systemer til underholdningsindustrien og visuelle effekter til filmindustrien.

KANDIDATUDDANNELSE I WEBKOMMUNIKATION, SYDDANSK UNIVERSITET, KOLDING (HUMANIORA)

Uddannelsen er et samarbejde mellem It-vest og Syddansk Universitet i Kolding, hvor undervisningen foregår.

De studerende får både en praktisk og teoretisk viden om, hvordan man bruger it i forbindelse med planlægning og strukturering af kommunikation i fx virksomheder, institutioner eller netværk.

Uddannelsen består af tre fagblokke:

- *Organisation og kommunikation*, hvor der arbejdes med de organisatoriske faktorer, der skal tages i betragtning, når man planlægger, iværksætter og styrer organisationskommunikation.
- *Informations- og kommunikationsteknologi*, hvor de studerende lærer at bruge eksisterende teknologier til design, udvikling og distribution af viden på fx websites til informations- og kommunikationsformål.
- *Videnshåndtering*, hvor de studerende lærer at strukturere og formidle viden samt at organisere vidensfremmende samarbejdsprocesser og understøtte processen teknologisk.

Kandidatuddannelsen i webkommunikation henvender sig primært til bachelorer i humaniora, erhvervsprog el. lign.

SOFTWARETEKNOLOGI, DANMARKS TEKNISKE UNIVERSITET (TEKNISK VIDENSKAB)

Softwareteknologi er en 3 årig bacheloruddannelse i teknisk videnskab som giver adgang til en to-årig kandidatuddannelse til civilingeniør indenfor bl.a. Informatik.

Uddannelsen giver den studerende kompetence til at bruge moderne matematik og avanceret datalogi på IT-løsninger, der kan spænde fra konstruktion af spil-computere til intelligent beskyttelse af fortrolig information.

Computersystemer er en integreret del af vores hverdag, og indgår i bilen, i mobiltelefonen, i legetøjet m.v. Disse computersystemer er ofte meget specialiserede systemer, hvor der stilles skrappe krav til hastighed, energiforbrug og størrelse, og hvor det er nødvendigt at Software og hardware udvikles i et tæt samspil.

Med basis i datalogiske og matematiske begreber, metoder og teknikker, lærer den studerende at konstruere sikre og pålidelige IT-løsninger, som kan indgå i de nye, innovative produkter, der kan gøre hverdagen lettere eller sjovere.

MASTER I CROSS-MEDIA COMMUNICATION, KØBENHAVNS UNIVERSITET (HUMANIORA)

Master i Cross-Media Communication er en erhvervsorienteret, forskningsbaseret uddannelse, som har fler- og tværmedial kommunikation som sit kerneområde. Uddannelsen sigter mod at udvikle den masterstuderendes teoretiske og analytiske kompetencer inden for medieret kommunikation og mod at ruste den masterstuderende til at løse praktiske formidlingsopgaver på tværs af medietyper, især audiovisuelle og/eller digitale medier. Uddannelsen

trækker på en række tværfaglige tilgange fra både humaniora, samfundsvidenskab og erhvervsøkonomi.

Uddannelsen består af en indføring i en række centrale dimensioner af kommunikationssituationen: en organisationsdimension, en målgruppedimension, en mediemæssig omverdensdimension, en juridisk og etisk dimension samt en kreativ formidlings- og fortælledimension. Uddannelsen arbejder teoretisk, analytisk og praktisk med alle aspekter, som der skal aflægges enkeltstående eksamener i og afslutningsvis skal dokumenteres evne til at integrere i et teoretisk og/eller praktisk masterprojekt.

Masteruddannelsen henvender sig til personer, som med udgangspunkt i egen virksomhed eller i eksisterende job i private og offentlige organisationer ønsker at videreudanne sig inden for fler- og tværmedial kommunikation – fx:

- Personer, der allerede varetager kommunikationsopgaver for kunder eller arbejdsgivere, men generelt set savner mere teoretisk og analytisk viden om dette arbejde – fx journalister, informationsmedarbejdere, kommunikationskonsulenter el.lign.
- Selvstændige eller ansatte, som på baggrund af anden uddannelse varetager forskellige arbejdsopgaver eller funktioner, men desuden har fået behov for at kunne håndtere kommunikation i tilknytning til disse oprindelige opgaver – f.eks. ingeniøren, der skal medvirke til at omstille en teknisk produktionsvirksomhed til kommunikationssamfundet; sygeplejersken, der skal formidle information til patientgrupper; eller projektlederen, som skal fungere som forbindelsesled mellem sin egen organisation og eksterne kommunikationsfolk i medie-, reklame-, web- eller PR-bureauer.

Uddannelsen giver disse personer en bred både teoretisk, analytisk og praktisk kompetence på det fler- og tværmediale kommunikationsfelt, som kan anvendes i interne og eksterne kommunikations- og formidlingssituationer i virksomheder, institutioner og organisationer. Uddannelsesforløbet består af intensive seminarer, hvor der konstant veksles mellem et videnskabeligt og et praktisk niveau, så det teoretiske fagindhold hele tiden relateres til og forankres i virkeligheden, bl.a. via gæsteoplæg fra praktikere på både leder- og medarbejderniveau, men især via caseanalyser og opgaver såvel i som uden for undervisningen. Vejledning og anden kommunikation foregår bl.a. via et IT-baseret konferencesystem, som de studerende vil blive introduceret til ved uddannelsens start.

TILVALGSSTUDIUM I DIGITAL KOMMUNIKATION OG ÆSTETIK, KØBENHAVNS UNIVERSITET (HUMANIORA)

Kerneområdet i det tværhumanistiske tilvalgsfagsstudium er de digitale medier og deres kommunikationsformer. Hensigten med studiet er at give de studerende grundlæggende analytisk, teoretisk og praktisk indsigt i arbejdet med digitale medier i forhold til konkrete kommunikationssituationer. De studerende indføres i, hvordan de designer, organiserer og formidler information gennem digitale medier, fx som udvikler af computerspil og andre digitale, interaktive fortællinger, eller som informationsmedarbejder i en organisation, der anvender såvel internettet som andre digitale medier i sin formidling.

De studerende får en grundlæggende viden om og forståelse for digitale mediers teknologier, udtryksformer og anvendelsesmuligheder – mere præcist får de:

- En grundlæggende viden om førende teorier inden for digital kommunikation og æstetik.
- En grundlæggende færdigheder i at analysere digitale medier og deres relevans i forhold til specifikke kommunikative formål og målgrupper.
- Grundlæggende færdigheder i at formulere og planlægge kommunikative og æstetiske strategier i forhold til bestemte organisationers brug af digitale medier.
- Grundlæggende færdigheder i konkret strategisk og formålsorienteret formidling gennem digitale medier på baggrund af æstetiske og kommunikative overvejelser.

COMPUTERMEDIESTUDIEELEMENTER, KØBENHAVNS UNIVERSITET (HUMANIORA)

På kandidatuddannelsen i Medievidenskab er der mulighed for at specialisere sig inden for computermedier på hvert af de faglige hovedområder.

Mediehistorie kan således erstattes af Computermediehistorie, Kommunikations- og kulturteori af Computermedieteori, Formidling og medieanalyse af Computermedieformidling og analyse, og Mediesociologi og receptionsanalyse af Computermediesociologi.

Formålet med emneområdet Computermediehistorie er:

- At give den studerende et overblik over computermediernes placering i mediehistorien;
- At give den studerende redskaber til at fordybe sig i et udvalgt emne inden for computermediernes udvikling;
- At give den studerende viden om teorier og metoder, der arbejder historisk med medier, herunder også metoder til analyse af computermediers form og indhold;
- At opøve den studerendes evne til at se historisk på udviklingen inden for, og imellem, enkelte medier og mediegenerer samt på samspillet mellem computermedier og andre medier, deres brugere og den generelle sociale, institutionelle, teknologiske og kulturelle udvikling.

Formålet med emneområdet Computermedieteori er:

- At give den studerende viden om væsentlige humanvidenskabelige og samfundsvidenskabelige teorier vedrørende samspillet mellem computermediernes indhold, æstetik og teknologi og deres sociale, kulturelle og historiske kontekst;
- At opøve den studerendes evne til at anvende teoretiske begreber, modeller og andre analyseredskaber til at beskrive, analysere og forklare, hvorledes computermedier er formet af deres kontekst og samtidig er med til at forme individer, grupper og institutioner i denne kontekst;
- At sætte den studerende i stand til at vurdere forskellige, herunder både kvantitative og kvalitative, metodologiers anvendelighed og forklaringsværdi i forhold til en given problemstilling.

Formålet med emneområdet Computermedieformidling og -analyse er:

- At give den studerende færdigheder i analyse af væsentlige computer-medierede kommunikationsformer, genrer og medieprodukter;

- At opøve den studerendes evne til praktisk formidling inden for computermedier og til at forbinde teoretisk og praktisk viden om formidling;
- At give den studerende indsigt i teorier og metoder til analyse af computermediers indhold og formidlingsformer.

Formålet med emneområdet Computermediesociologi er:

- At give den studerende viden om samspillet mellem computermediernes sociale, teknologiske og kulturelle kontekst, de konkrete medieorganisationer og modtagernes reception og brug af bestemte computermedieprodukter og -genrer på et givet tidspunkt;
- At opøve den studerendes færdigheder i at vurdere forskellige samfundsvidenskabelige og humanvidenskabelige teories og metoders forklaringsværdi i forhold til problemstillinger inden for computermediernes sociologi;
- At sætte den studerende i stand til at gennemføre mindre, empiriske undersøgelser af udvalgte computermedieorganisationer, brugergrupper eller anvendelsesområder.