

**Akkrediteringsrådet har godkendt bacheloruddannelsen i  
Oplevelsesteknologi ved Aalborg Universitet.**

**Godkendelsen er givet på baggrund af Akkrediteringsrådets positive  
akkreditering samt Universitets- & Bygningsstyrelsens afgørelse  
vedrørende nedenstående forhold.**

**Dansk titel**

Bachelor (BA) i oplevelsesteknologi

**Engelsk titel**

Bachelor of Arts (BA) in Arts and Science

**Adgangskrav**

En gymnasial uddannelse med fagene:

Engelsk B

Historie B eller Idehistorie B eller Samtidshistorie B

Yderligere et Sprog på A-niveau dog kun B-niveau, hvis der er tale om et fortsættersprog

Matematik B.

**Uddannelsens normerede studietid**

180 ECTS

**Uddannelsens tilskudsmæssige indplacering**

Takst 2

**Eventuel maksimumsgrænse for optag på uddannelsen**

Der er ingen maksimumsgrænse for optag på uddannelsen.

## **Akkrediteringsrapport**

### **Ny bacheloruddannelse i Oplevelsesteknologi**

Uddannelsen kombinerer teknologi med viden om principper og tankeformer vedrørende æstetik, design og kunst, der vil gøre de studerende i stand til at frembringe konkrete artefakter, installationer og andre former for konstruktioner, som er i besiddelse af et oplevelsespotentiale. Uddannelsen lægger stor vægt på projektarbejde, workshops og kurser med design af interaktive installationer og iscenesættelse af fysiske oplevelsesverdener. Uddannelsen er engelsksproget og henvender sig til ikke-europæiske betalingsstuderende og danske studerende.

**Uddannelse (ansøgte titel): Bachelor (BSc) i Oplevelsesteknologi**

**Universitet: Aalborg Universitet, Uddannelsen er tværfagligt forankret: De Ingeniør-, Natur- og Sundhedsvidenskabelige Fakulteter, Det Samfundsvidenskabelige Fakultet og Det Humanistiske Fakultet.**

**Sagsbehandling afsluttet: d. 31. oktober 2007**

## **Indstilling til Akkrediteringsrådet**

### **Det faglige sekretariats indstilling og begrundelse**

Bacheloruddannelsen i Oplevelsesteknologi indstilles til positiv akkreditering.

Indstillingen er baseret på følgende:

#### *Forskningsbaseret:*

- Kombinationen af de faglige miljøer vurderes at udgøre en forskningsmæssig relevant base for uddannelsen
- Universitetet varetager en række forskningsprojekter indenfor oplevelsesområdet og råder desuden over Centeret ExCITE.

#### *Samfundsmæssig relevans:*

- Uddannelsen er den første bacheloruddannelse i Danmark med oplevelsesindustrien som primært fokusområde, hvilket vurderes positivt
- Uddannelsens særkende i forhold til beslægtede uddannelser er vægten på oplevelsesindustrien, teknologi, skandinaviske samfundsforhold og æstetik.

#### *Faglig progression:*

- Uddannelsen har intern faglig progression og er adgangsgivende til flere kandidatuddannelser.

### **Hvad har været væsentligt for vurderingen og indstillingen**

Det har været væsentligt for godkendelsen af uddannelsen, at kombinationen af de faglige miljøer inden for Arkitektur og Design, Medieteknologi og Ingeniørvidenskab, Historie, Internationale studier og Samfundsforhold og Kommunikation udgør en forskningsmæssig base for uddannelsen. I uddannelsen vurderes tværfagligheden at være en styrke, da alle fag har oplevelsesøkonomi/industri/teknologi som omdrejningspunkt. Viden om oplevelsesindustrien er forankret i eksterne forskningsprojekter og i Centeret ExCITe.

Derudover er det væsentligt for godkendelsen at Kultur- og Erhvervsministeriet har påpeget, at ”oplevelsesøkonomiens samfundsøkonomiske betydning er stor og stadigt voksende i Danmark såvel som i udlandet”, samt at Videnskabsministeriet i 2005 skrev, at ”uddannelsessystemet skal satse målrettet på uddannelser inden for oplevelsesøkonomi.” Det bestyrkes yderligere af, at der i lande som Holland, Sverige, USA, Irland, England, Spanien, Tyskland, Østrig, Finland allerede eksisterer lignende uddannelser og forskningsmiljøer. Det vurderes derfor, at uddannelsen vil fylde et samfundsmæssigt behov for dimittender inden for oplevelsesøkonomi. Endeligt går både faget Historie og videnskab samt faget Skandinaviske studier igen på flere semestre og sikrer derved en faglig progression og konsistens i uddannelsen.

Et opmærksomhedspunkt ved uddannelsen er, at det er vanskeligt at pege på et konkret arbejdsmarked til de studerende. Derudover kan det diskuteres, hvorvidt det ingeniørfaglige censorkorps er i stand til at vurdere den kunstneriske kvalitet i de konkrete artefakter samt den studerendes niveau inden for oplevelsesteori. Endeligt kan det synes paradoksalt, at uddannelsen specialiserer de studerende i skandinavisk kultur samtidigt med, at det er meningen, at der skal være en stor andel internationale studerende.

Titelindstilling

Dansk: BSc i Oplevelsesteknologi

Engelsk: Bachelor of Science in Art and Technology

Adgangskrav

Gymnasial uddannelse

Engelsk B-niveau

Matematik B-niveau

50 % optages kvote 1

50 % optages kvote 2, samt muligheden for at øge andelen af kvote 2 ansøgere, da internationale ansøgere søger kvote 2.

Uddannelsens normerede studietid

3 år

Uddannelsens tilskudsmæssige indplacering

Taxameter 2

Eventuel maksimumsgrænse for optag på uddannelsen

Nej

*Akkrediteringen af uddannelsen er sket inden for rammerne af den tjek-liste, som universiteternes rektorer har modtaget primo september fra ACE Denmark – Akkrediteringsinstitutionen i Danmark. Her fremgår det, hvilke minimumskrav ansøgningerne skal leve op til, og det fremgår hvilke overordnede kriterier, der ligger til grund for akkrediteringen. Ud over bekendtgørelses- og legalitetsforhold er det specielt uddannelsens samfundsmæssige relevans, dens forskningsbaseret og uddannelsens faglige progression.*