

Rettelsesblad til studieordningen for PBO i Softwareudvikling med ikrafttrædelse den 18-03-2026

Rettet den 18-03-2026 af studieleder Jonatan Korsbek Yde.

Ændringer til studieordningens institutionelle del.

Der er rettelser til:

- Afsnit 8.2 Beskrivelse af prøverne
 - o Ændringer til Praktik: den skriftlige del udgår af prøven
- Afsnit 12. Undervisnings- og arbejdsformer: nyt afsnit erstatter det tidligere
- Bilag - Valgfag på Professionsbachelor i Softwareudvikling: der har ved en fejl stået, at valgfagene ligger på 2. semester. Det er rettet til 1. semester.
 - o 2.1. Oversigt over valgfag
 - o 3.1. Softwareoptimering: Beskrivelse af prøvens "Placering"
 - o 3.2. Udvikling med Augmented Reality: Beskrivelse af prøvens "Placering"
 - o 3.3. Computerspilsteori: Beskrivelse af prøvens "Placering"
 - o 3.4. Selvvalgt emne: Beskrivelse af prøvens "Placering"

Ikrafttrædelse

Dette rettelsesblad med ikrafttrædelse den 18-03-2026 for studieordningen á 01092024 gælder for studerende, der har påbegyndt uddannelsen den 01092024 og herefter.

8.2 Beskrivelse af prøverne

Praktik

Placering	3. semester
Formål	Formålet med prøven at udprøve læringsmålene for praktikken samt den studerendes evne til at reflektere over den tilegnede viden gennem praktikken
Læringsmål som udprøves	Der prøves i læringsmålene tilhørende fagelementet Praktik beskrevet i den nationale del af studieordningen
Tilknyttede ECTS	15 ECTS svarende til omfanget af de læringsmål, som udprøves i praktikken
Forudsætningskrav	- Det er en forudsætning for at blive indstillet til praktikprøven, at uddannelsesinstitutionen vurderer, at praktikken er gennemført. - Den studerende har deltaget aktiv i praktikken jf. kriterierne for aktiv deltagelse under forløbsbeskrivelsen på Moodle.
Frist for at opfylde forudsætningskravet	Forudsætningskravene skal være opfyldt inden den mundtlige prøve
Form	Individuel mundtlig prøve
Prøvegrundlag inkl. formkrav	<u>Mundtlig del</u> Den mundtlige prøve indeholder følgende:

	• Præsentation af praktikstedet/virksomheden: • Kort præsentation, herunder den studerendes placering/rolle under praktikforløbet Præsentation af læringsmål: • Den studerende skal udvælge 2 eller flere relevante læringsmål fra studieordningen. • Der skal vises konkrete eksempler på, hvordan der er arbejdet med læringsmålene i praksis. Der skal inddrages relevant teori. • Præsentation af læring: • Den studerende skal reflektere over egen læring og udbytte af praktikopholdet. Tidsfordeling: • 15 minutters oplæg • 10 minutters eksamination • 5 minutters votering
Bedømmelse	Intern bedømmelse efter 7 trins-skalaen.
Bedømmelseskriterier	Bedømmelseskriterierne for praktikprøven er identiske med læringsmålene for praktikken. I den mundtlige del lægges der vægt på at den studerende: • Kan indgå i en faglig dialog om praktikken og den studerendes faglighed generelt, med udgangspunkt i den studerendes logbog og læringsmålene for praktikken • Kan formidle hvordan den/de nævnte eksempler har bidraget til, at den studerende har opnået læringsmålene for praktikken. • Evner at strukturere, formulere og kommunikere centrale overvejelser og begrunde faglige valg. • Kan formidle den faglige indsigt og fordybelse i relation til praktikkens læringsmål.
Formulerings- og staveevne	Ikke relevant
Sprog	Dansk
Hjælpemidler	Computer, egen præsentation og noter
Tilmelding til eksamen	Når du starter på et semester, er du automatisk tilmeldt de prøver og eksamener, der er planlagt på det pågældende semester – også de tilhørende sygeeksamener/reksamener. Det er ikke muligt at framelde sig eksamen, med mindre særlige forhold gør sig gældende. Se Erhvervsakademi Danias Eksamensreglement.

Afsnit 12. Undervisnings- og arbejdsformer

Nedenstående tekst erstatter teksten i studieordningens afsnit 12. Undervisnings- og arbejdsformer:

Undervisningen på Erhvervsakademi Dania er tilrettelagt med afsæt i en problem- og praksisorienteret læringstilgang, hvor de studerende arbejder med autentiske erhvervsrettede problemstillinger. Uddannelsernes indhold og struktur er designet, så de studerende gradvist opbygger faglig viden, professionelle kompetencer og handlekraft gennem arbejde med konkrete leverancer. Leverancerne fungerer som bærende didaktiske elementer og skaber sammenhæng mellem læringsmål, undervisningsaktiviteter og bedømmelse. Hver leverance tager udgangspunkt i en fagligt relevant problemstilling og kræver, at den studerende anvender teori, metode og praksis i en integreret løsning.

Vidensopbygningen understøttes gennem en kombination af målrettede faglige oplæg og mini-kurser, faciliteret af underviseren, samt de studerendes selvstændige og kollaborative arbejde. Underviserens rolle er primært at rammesætte læringsprocesser, skabe faglig progression og fungere som vejleder og sparringspartner. Den pædagogiske praksis lægger vægt på aktiv læring, studiegruppesamarbejde, refleksion og feedback, hvor de studerende tager ansvar for egen læring og udvikler evnen til at omsætte viden til professionel praksis i en erhvervsfaglig kontekst.

Bilag - Valgfag på Professionsbachelor i Softwareudvikling

2.1. Oversigt over valgfag

Der kan vælges mellem 4 valgfag på 1. semester.

Nedenstående tabel viser placering, omfang og minimum antal deltagere for oprettelse af valfgangene.

Semester	Lokation	Fag	ECTS	Sprog
1. semester	Grenå	Softwareoptimering	5 ECTS	Dansk
1. semester	Grenå	Udvikling med Augmented Reality	5 ECTS	Dansk
1. semester	Grenå	Computerspilsteori	5 ECTS	Dansk
1. semester	Grenå	Selvvalgt emne	5 ECTS	Dansk

3.1. Softwareoptimering

3.2. Udvikling med Augmented Reality

3.3. Computerspilsteori

3.4. Selvvalgt emne

Beskrivelse af prøvens "Placering" er rettet for alle ovenstående prøvebeskrivelser:

Placering	1. semester.
-----------	--------------