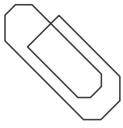


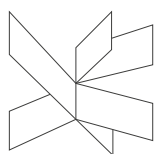
Unfold your talent  
VIA University College



# **Studieordning Uddannelsesdel**

**SW**  
**Softwareingeniør**

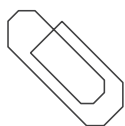
**Gældende fra august 2018**



## Indhold

---

<b>1</b>	<b>Uddannelsens identitet .....</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Opbygning og indhold .....</b>	<b>4</b>
<b>3</b>	<b>Obligatorisk uddannelseselementer .....</b>	<b>7</b>
<b>3.1</b>	<b>1. Semester: Enkeltbrugersystemer .....</b>	<b>7</b>
<b>3.2</b>	<b>2. Semester: Bruger-/serversystemer .....</b>	<b>8</b>
<b>3.3</b>	<b>3. Semester: Heterogene systemer .....</b>	<b>10</b>
<b>3.4</b>	<b>4. Semester: Internet-of-things .....</b>	<b>11</b>
<b>3.5</b>	<b>4. Semester: AR/VR 101 .....</b>	<b>12</b>
<hr/>		
<b>4</b>	<b>Praktik .....</b>	<b>13</b>
<b>5</b>	<b>Valgfag .....</b>	<b>13</b>
<b>6</b>	<b>Bachelorprojekt .....</b>	<b>14</b>
<b>7</b>	<b>Titel og udstedelse af diplom .....</b>	<b>14</b>



## Introduktion

Diplomingeniøruddannelsen har ifølge diplomingeniørbekendtgørelsen til formål at kvalificere de studerende til nationalt og internationalt at varetage følgende erhvervsfunktioner:

- Omsætte tekniske forskningsresultater samt naturvidenskabelig og teknisk viden til praktisk anvendelse ved udviklingsopgaver og ved løsning af tekniske problemer.
- Kritisk tilegne sig ny viden inden for relevante ingeniørmæssige områder.
- Selvstændigt løse forekommende ingeniørmæssige arbejdsopgaver.
- Planlægge, realisere og styre tekniske og teknologiske anlæg og herunder være i stand til at inddrage samfundsmæssige, økonomiske, miljø- og arbejdsmiljømæssige konsekvenser i løsningen af tekniske problemer.
- Indgå i samarbejds- og ledelsesmæssige funktioner og sammenhænge på et kvalificeret niveau sammen med mennesker, der har forskellig uddannelsesmæssig, sproglig og kulturel baggrund.

På VIA Engineering arbejdes der efter et fælles DNA for alle ingeniøruddannelserne. DNA'et indeholder en beskrivelse af, hvad der særligt kendetegner ingeniøruddannelserne på VIA, samt hvad man kan forvente af en dimittend fra vores ingeniøruddannelser.

På VIA Engineering vil vi være praksisnære, projektorienterede og omverdenfokuserede. Dette udmøntes i form af kvalificerede nyuddannede opnået gennem målrettet undervisning, relevant forskning og udvikling samt samarbejde og løbende dialog med erhvervslivet. Uddannelserne på VIA Engineering skal kvalificere de uddannede til at varetage praksisnære og udviklingsorienterede erhvervsfunktioner.

Engelsksprogede uddannelser og internationalt optag er et særkende for vores ingeniøruddannelser. Denne profil skaber en unik mulighed for at uddanne studerende, som kan agere i en dansk kontekst på et stadigt mere globalt marked. Vores undervisere har en bred praktisk erfaring og forstår at forankre teori i praksis gennem laboratoriarbejde, virksomhedsbesøg og projekter for og i samarbejde med virksomheder. For at sikre anvendeligheden af uddannelsens indhold arbejdes der efter principperne i uddannelseskonceptet CDIO, hvorved det sikres, at de enkelte fag løbende vurderes, evalueres og udvikles.

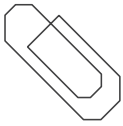
---

## 1 Uddannelsens identitet

Softwareingeniøruddannelsen (SW) på VIA er en komplet uddannelse på bachelorniveau. Det er en praktisk uddannelse, der giver de studerende de fornødne færdigheder til at blive ansat som softwareingeniører efter endt uddannelse. SW-bachelor er uddannet til at:

- At målrette forskning, teori, værktøjer og metoder fra informationsteknologi og naturvidenskab for at udvikle design og implementere løsninger til praktiske problemer
- At have en kritisk tilgang til indhentning af ny viden inden for softwareteknologi
- At tage hensyn til de sociale, økonomiske og miljømæssige konsekvenser af de foreslåede løsninger
- At arbejde såvel uafhængigt som i teams med folk fra andre uddannelsesmæssige og kulturelle baggrunde

Målet med uddannelsen opnås primært via:

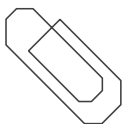


- Sammenspil mellem teori og praksis med fokus på brugerorienteret og praktisk ingeniørarbejde. Ved hjælp af projektarbejde vil der også være fokus på de studerendes professionelle, metodiske, kommunikative og personlige færdigheder
- Samarbejder med virksomheder og forskermiljøer i forbindelse med udviklings- og undervisningsorienterede aktiviteter
- Et international studiemiljø, hvor undervisningen for både danske og udenlandske studerende foregår på engelsk. Der vil ligeledes være mulighed for at færdiggøre dele af uddannelsen i udlandet
- Aktiv brug af de studerendes praktik til udveksling af viden og erfaring mellem uddannelsesinstitutionen og industrien.

---

## 2 Opbygning og indhold

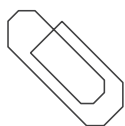
Uddannelsen er tilrettelagt som en ordinær videregående uddannelse på fuld tid. For studerende som gennemfører uddannelsen uden individuelt tilrettelagt forløb, vil uddannelsens struktur, opbygning og progression, inklusive prøver, være som angivet i nedenstående oversigt.



Semester/ Tema	Fag	Fag	Fag	Fag/ projekt	Projekt	
7. semester Valgfag/ specialisering	Valgfag	Valgfag	Valgfag	BPR2 Bachelorprojekt		
6. semester Valgfag/ specialisering	Valgfag	Valgfag	Valgfag	BPR1 Forberedelse til bachelorprojekt	SEP6 Semesterprojekt	
5. semester Praktik	INP1 Praktik					
4. semester Internet-of- things	AND1 Androidpro- grammering	ELE1 Elektronik	DES1 Datakryp- tering og sikkerhed	ADS1 Algoritmer og datastrukturer	INO 1 Tværfaglig innovation	SEP 4 Semester- projekt
3. semester Heterogene sy- stemer	SDJ3 Software- udvikling med JAVA	CAO1 Computer arkitektur og -organisering	DNP1 .NET-pro- gramme- ring	NES1 Netværk og sikkerhed	SEP 3 Semesterprojekt	
2. semester Bruger-/server- systemer	SWE1 Softwaretek- nik	SDJ2 Softwareudvikling med JAVA		DBS1 Databasesyste- mer	SEP 2 Semesterprojekt	
1. semester Enkeltbrugersy- stemer	MSE1 Matematik for softwareinge- niører	SDJ1 Softwareudvikling med JAVA		RWD1 Ansvarligt webdesign	SSE 1 Uddannel- sesfærdig- heder for ingeniører	SEP 1 Semester- projekt

Afhængigt af valgfag vil de studerende kunne specialisere sig inden for et af fire områder:

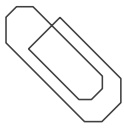
- Internet-of-things
- Tværgående medier
- AR/VR (augmented og virtual reality)
- Tekniske data



Efter det tredje semester kan de studerende vælge at blive overflyttet til Viborgs AR/VR-linje og færdiggøre uddannelsen på Det Interaktive Design Centre (IDC) på Campus Viborg. I så fald vil de skulle følge en særligt tilpasset undervisningsplan som den nedenfor.

Semester/ Tema	Fag	Fag	Fag	Fag/ projekt	Projekt	
7. semester Valgfag/ specialisering	Valgfag	Valgfag	Valgfag	BPR2 Bachelorprojekt		
6. semester Valgfag/ specialisering	Valgfag	Valgfag	Valgfag	BPR1 Forberedelse til bachelorprojekt	6. semester Valgfag/ specialisering	
5. semester Praktik	INP1 Praktik					
4. semester AR/VR 101	SGM 1 Serious Games		AVR1 Grundlæ- gende teknologi for AR/VR	DAP1 Digital animati- onsproduktion	SEP 4 AR/VR semesterpro- jekt	
3. semester Heterogene sy- stemer	SDJ3 Softwareud- vikling med JAVA	CAO1 Computerar- kitektur og - organisering	DNP1 .NET-pro- grammering	NES1 Netværk og sik- kerhed	SEP 3 Semesterprojekt	
2. semester Bruger-/ser- versystemer	SWE1 Softwaretek- nik	SDJ2 Softwareudvikling med JAVA		DBS1 Database- systemer	SEP 2 Semesterprojekt	
1. semester Enkeltbruger- systemer	MSE1 Matematik for software- ingeniører	SDJ1 Softwareudvikling med JAVA		RWD1 Responsivt webdesign	SSE 1 Studiefær- digheder for ingeni- ører	SEP 1 Semester- projekt

Uddannelsen er nomineret til 3 ½ år fordelt på 7 semestre og sammenlagt 210 ECTS. 1 ECTS-point repræsenterer 27,5 timers normeret studieaktivitet for en studerende, og der regnes med optjening af 60 ECTS point pr. studieår. Studieaktiviteterne udgør:



- Obligatoriske fag og projekter
- Praktik
- Valgfag
- Bachelorprojekt

All obligatoriske kurser og valgfag er har et omfang svarende til 5 eller 10 ETCS, mens projekterne kan have et omfang svarende til 5-15 ETCS.

De udbudte fags indhold, omfang og læringsmål er beskrevet i denne studieordning. For en uddybende og fyldestgørende beskrivelse af de enkelte kurser henvises til de til enhver tid gældende beskrivelser på VIAs hjemmeside og på VIAs studienet.

---

### 3 Obligatorisk uddannelseselementer

Alle kurserne på de fire første semestre er obligatoriske, og alle semestrene afsluttes med et semesterprojekt, hvis overordnede formål er at knytte semestrets kurser sammen til en helhed. Projektmetode, videnskabsteori, forskningsmetode og teamarbejde vil blive introduceret op gennem studiet i forbindelse med semesterprojekterne.

Hvert semester er temasat, og viden og færdigheder tilegnes gennem kurserne, mens kompetencer tilegnes og afprøves i projektet.

1. Semester: Enkeltbrugersystemer
2. Semester: Bruger-/serversystemer
3. Semester: Heterogene systemer
4. Semester: The Internet-of-things eller AR/VR 101

#### 3.1 1. Semester: Enkeltbrugersystemer

##### Indhold

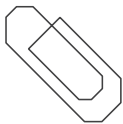
- SDJ 1 (softwareudvikling med Java 1)
- RWD 1 (responsivt webdesign)
- MSE 1 (matematik for softwareingeniører)
- SSE 1 (studiefærdigheder for ingeniører)
- SEP 1 (semesterprojekt)

##### Læringsmål

De studerende får en problembaseret case fra virkeligheden. Der skal samarbejdes i teams på at udvikle, designe, implementere og dokumentere et enkeltbrugersystem, der løser relevante problemstillinger.

##### Viden

- Basal Java og Java script nøgleord og programmeringskonstruktioner
- Java-typer
- Java klasser og objekter
- Basale UML-elementer såsom klasse, område, inheritance og andre klasserelationer
- Design og layout af hjemmesider og CSS



- Propositionel og prædikativ logik
- Binære og heksadecimale talsystemer
- Booles og forholdsmæssig algebra, mængdealgebra, funktioner og sandsynlighedsregning
- Projektrapporters struktur og dokumentation
- Problembaseret læring, studieansvar, samarbejde og interkulturelle forskelle

### Færdigheder

- Oversætte formelle og uformelle modeller til programmeringssprog
- Benytte et moderne IDE til at implementere, sammensætte og anvende små Java-programmer
- Benytte Java script til at gøre hjemmesider responsive
- Løse propositionelle og prædikative logikudtryk
- Oversætte decimale, binære og heksadecimale talsystemer
- Beskrive program-flow ved hjælp af aktivitetsdiagrammer
- At kortlægge matematiske tegn med Javas datategn

### Kompetencer

- Benytte de rette matematiske koncepter og modeller til at beskrive løsningen på et computerproblem
- Benytte de rette UML-diagrammer såsom brugerkasser, brugerkassediagrammer, aktivitetsdiagrammer og klassediagrammer til at analysere et problem og beskrive en løsning
- Benytte Javas programmeringssprog til at implementere løsninger der hænger sammen med analysen og designet og/eller den matematiske model
- Benytte Java script og CSS til at skabe en brugerinterface til løsningens funktioner
- Dokumentere løsningen på en sammenhængende måde

### Eksamen

MSE 1	5 ECTS	Skriftlig
SDJ 1	10 ECTS	Mundtlig
RWD 1	5 ECTS	Mundtlig
SSE 1	5 ECTS	Bestået/ikke bestået
SEP 1	5 ECTS	Mundtlig

## 3.2 2. Semester: Bruger-/serversystemer

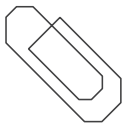
### Indhold

SDJ 2 (softwareudvikling med Java 2)  
SWE 1 (softwareteknik)  
DBS 1 (databasesystemer)  
SEP 2 (semesterprojekt)

### Læringsmål

Design og implementering af administrative systemer der understøtter adgang til fælles data for flere forskellige brugere. Data opbevares på en blivende og skalerbar måde.





### Viden

- Designmønstre
- Interfaces
- Abstrakte datatyper
- Rekursivitet
- Tråde og overensstemmelse
- Monitorer og signaler
- Relationelle databaser
- E/R-modellering
- SQL
- RMI
- Afprøvning
- Design af algoritmer
- Tidskompleksitet
- Effektive sorteringsmetoder (sortering via flet, hurtigsortering)
- Synkroniserede nøgleord i Java
- Versioneringskontrol via git

### Færdigheder

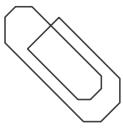
- Installering og udfyldning af relations databaser
- Implementering af designmønstre i Java
- Programmering af effektive sorterings algoritmer ved hjælp af rekursivitet i Java
- Benytte Java-tråde til at implementere overensstemmelse
- Implementering af monitorkonceptet i Java
- Benytte JDBC til opbevaring og udtrækning af data fra en relations database
- Benytte RMI til at implementere overensstemmende adgang til fælles data
- Implementering af abstrakte datatyper ved hjælp af lineære datatyper
- Implementering af enhedstests for Java-programmer
- Benytte git-værktøjer til at versionere softwareprojekter

### Kompetencer

- Identificere og implementere abstrakte datatyper
- genkende situationer hvor der er brug for relevante designmønstre
- Designe bruger-/serversystemer
- Understøtte overensstemmende adgang til fælles data
- Anvende de rette sorteringsalgoritmer for at understøtte skalleringsmuligheder
- Opbevare objektorienteret data i relations databaser
- Kortlægge objektorienterede koncepter til enheds-/relations koncepter

### Eksamen

SWE 1	5 ECTS	Mundtlig
SDJ 2	10 ECTS	Mundtlig
DBS 1	5 ECTS	Mundtlig
SEP 2	10 ECTS	Mundtlig



### 3.3 3. Semester: Heterogene systemer

#### Indhold

SDJ 3 (softwareudvikling med Java 3)  
CAO 1 (computerarkitektur og organisering)  
DNP 1 (.NET-programmering)  
NES 1 (networking og sikkerhed)  
SEP 3 (semesterprojekt)

#### Læringsmål

Designe og implementere heterogene softwareløsninger, herunder brugen af programmeringssprog såsom Assembler, C, Java og C#

#### Viden

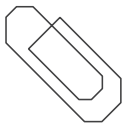
- Webservices
- C-programmeringssprog
- Assembler-sprog
- C# og .Net-sprog og miljø
- Computerarkitektur: Registre, programtæller, ALU, betingede vs. ubetingede grene
- 2's komplement
- Testdrevet udvikling (TDD)
- TCP/IP, DNS, NAT, routing
- Stik
- Datakrypteringsalgoritmer
- Bekræftelse

#### Færdigheder

- Bygge en ALU ved hjælp af porte
- Bygge (simuleret) hardware der kan implementere betingede og ubetingede skift
- Konstruere, sammensætte og køre C-programmer ved hjælp af en cross-compiler
- Anvende TDD-udviklingsmetoder for C-programmer
- Benytte et moderne IDE til at konstruere C#-programmer
- Implementering af funktionskonceptet ved brug af Assembler-sprog
- Skrive små Assembler-programmer for at løse enkle hardwareproblemer tæt på beregningsproblemer
- Manuelt oversætte Java-programmer til C (simulere OO-koncepter i C)
- Implementering af datakryptering via Java
- Implementering af dataudveksling via stik i C og Java

#### Kompetencer

- Vurdere hvilket sprog er bedst til at løse et givent problem
- Forstå hvornår man skal bruge en cross-compiler og dens basale funktioner
- Designe softwareløsninger der inkluderer hardware
- At udvælge velegnede biblioteker og metoder til bekræftelse og kryptering



## Eksamen

CAO 1	5 ECTS	Skriftlig
SDJ 3	5 ECTS	Mundtlig
NES 1	5 ECTS	Skriftlig
DNP 1	5 ECTS	Skriftlig
SEP 3	10 ECTS	Mundtlig

## 3.4 4. Semester: Internet-of-things

### Indhold

AND 1 (androidprogrammering)  
ELE 1 (elektronik)  
DES 1 (datakryptering og sikkerhed)  
ADS 1 (algoritmer og datastrukturer)  
INO 1 (tværfaglig innovation)  
SEP 4 (semesterprojekt)

### Læringsmål

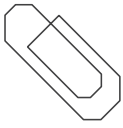
Undfange, designe og implementere softwareløsninger, herunder hardware-sensorer, en android-baseret brugerinterface og en vedvarende multibruger back end-infrastruktur. Løsningen skal indeholde egne konstruktioner af elektronik og benytte Java, C#, C og Assembler-programmeringssprog.

### Viden

- Innovations-metoder
- Pitching-metoder
- Elektroniske komponenter og PBC-design
- Androidprogrammering
- Bygge servere
- Teste regression
- Træ-baseret datastrukturer
- Rekursive, tilbageførende algoritmer
- Grafalgoritmer
- Big O-notationer

### Færdigheder

- Implementering af sikker webbaseret bekræftelse ved brug af Java
- Pitche en projektidé
- Konstruktion af selvdesignede PBC'er ved hjælp af Eagle CAD og PBC-værktøjer
- Implementering af komplette androidapplikationer ved hjælp af moderne Android-udviklingsmiljø
- Setup og vedligeholdelse af en server til et større softwareprojekt
- Setup og vedligeholdelse af en automatiseret regressionstest
- Implementering af graf og tilbageførende algoritmer i Java



### Kompetencer

- Generere alternative, innovative løsninger til ingeniørproblemer
- Designe hele løsninger til både hardware og software
- Vælge de rette kvalitetssikringsmetoder til et givent softwareudviklingsprojekt
- Genkende hvornår man skal benytte tilbageførende eller grafbaserede algoritmer
- Bevise og sammenligne Big O-tidskompleksiteten i alternative algoritmer

### Eksamen

AND 1	5 ECTS	Mundtlig
ELE 1	5 ECTS	Mundtlig
DES 1	5 ECTS	Mundtlig
ADS 1	5 ECTS	Mundtlig
INO 1	5 ECTS	Bestået/ikke bestået
SEP 4	5 ECTS	Mundtlig

## 3.5 4. Semester: AR/VR 101

### Indhold

SGM 1 (alvorlige spil)  
AVR 1 (grundlæggende teknologi til AR/VR)  
DAP 1 (digital animationsproduktion)  
SEP 4 (semesterprojekt)

### Læringsmål

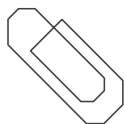
At benytte et udvalg af AR/VR-teknologier til at programmere fordybende oplevelser inden for videndeling, træning og spil. At benytte digitale animationsteknikker, værktøjer til at skabe attraktivt og professionelt AR/VR-indhold.

### Viden

- Almene spiludviklingsprincipper, værktøjer, mønstre og best practice
- Spilmaskiner
- Grundlæggende designprincipper for spil
- Udførelse i interaktiv 3D

### Færdigheder

- Navigating Unity og brug af dets forskellige egenskaber
- Skabe C# scripts til at modificere spilhandlinger
- Benytte teorier om spildesign til at udvikle spil
- Importerer og benytte forskellige kilder fra andre spiludviklere, herunder 3D-modeller og animationer
- Skabe og manipulere animationer til karakterer ved hjælp af state-baserede maskiner



### Kompetencer

- Udvikle standard interaktive oplevelser ved hjælp af Unity3D
- Varetage en stilling som udvikler i en tværfaglig spiludviklingsforsyningslinje

### Eksamen

SGM 1	10 ECTS	Mundtlig
AVR 1	5 ECTS	Bestået/ikke bestået
DAP 1	5 ECTS	Bestået/ikke bestået
SEP 4	10 ECTS	Mundtlig

---

## 4 Praktik

Ingeniørpraktikken omfatter et semester à 30 ECTS og er tidsmæssigt placeret på uddannelsens 5. semester. Praktikperioden er enten lønnet eller ulønnet og afvikles i en privat eller offentlig virksomhed i Danmark eller i udlandet.

Formålet med ingeniørpraktikken er, at den studerende skal tilegne sig indsigt i praktisk forekommende ingeniørarbejde svarende til ingeniørassistentarbejde kombineret med integreret anvendelse af de tilgængelige fagdiscipliners begreber, metoder og teknikker på de første fire semestre.

Følgende forudsætninger skal være opfyldt, før ingeniørpraktikken kan påbegyndes:

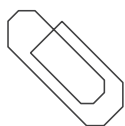
- Alle kurser på 1.-4. semester skal være bestået/godkendt.
- Alle værkstedskurser skal være bestået/godkendt eller meriteret.

Den studerende er selv ansvarlig for at finde en praktikplads, som skal godkendes af VIA, som tilknytter en vejleder til praktikanten. Den studerende udarbejder i samarbejde med virksomheden en plan for praktikforløbet med tilhørende opgaveformulering. Grundlaget for bedømmelse af praktikopholdet er en løbende rapportering fra den studerende til VIA, en tilbagemelding fra praktikvirksomheden samt en præsentation, hvor vejleder kan stille uddybende spørgsmål til praktikopholdets indhold. <sup>[1]</sup><sub>SEP</sub> Såfremt ingeniørpraktikken afbrydes før praktikperiodens udløb, skal praktikvejlederen i samråd med uddannelseslederen vurdere, om praktikken har haft en sådan længde og indhold, at grundlaget for at bestå praktikopholdet er til stede.

Praktikken bedømmes bestået/ikke bestået.

---

## 5 Valgfag



---

## 6 Bachelorprojekt

Uddannelsen afsluttes med et bachelorprojekt (BPR2), der udgør 15 af uddannelsens samlede 210 ECTS og afsluttes med en eksamen.

Bachelorprojektet skal demonstrere selvstændig kritisk refleksion inden for det valgte emne og skal dokumentere den studerendes evne til at anvende ingeniørmæssige teorier og metoder. Bachelorprojektet skal desuden afspejle den studerendes evne til at udtrykke sig fagligt og struktureret inden for sit fag.

Betingelserne for at begynde på bachelorprojektet, BPR2, er, at den studerende har bestået 1.- 6. semesters kurser (eller kurser svarende til et omfang af i alt 180 ECTS, inkl. ingeniørpraktikken med 30 ECTS) og det bachelorforberedende kursus BPR1.

Bachelorprojektet udarbejdes i grupper på 2-3 personer. Uddannelseslederen kan dog dispensere fra denne regel, når der foreligger usædvanlige forhold.

Bachelorprojektet omfatter en selvstændig eksperimentel, empirisk og/eller teoretisk behandling af en praktisk problemstilling i tilknytning til uddannelsens centrale emner.

Projektet skal dokumenteres i form af en rapport indeholdende projektgrundlag, løsningsbeskrivelse, beregninger, tegninger m.v. Såfremt rapporten er en gruppeopgave, skal det klart fremgå, hvem der har skrevet hvilke afsnit i rapporten.

De studerende eksamineres i projektet ved en mundtlig eksamen/gruppeeksamen med individuel bedømmelse i henhold til uddannelsens overordnede mål som beskrevet i Studieordningens afsnit 1. Grundlaget for eksamen er bachelorprojektet. Det er en forudsætning for deltagelse i eksamen, at bachelorprojektet er afleveret inden for den fastsatte frist og opfylder de beskrevne krav til projektet.

Eksamen kan tidligst finde sted, når alle uddannelsens øvrige prøver, herunder eksamen i praktik, er bestået. Eksamen bedømmes efter 7-trinsskalaen og med deltagelse af ekstern censor.

---

## 7 Titel og udstedelse af diplom

Dimittender, der har gennemført studiet efter denne studieordning samt fællesdelen, er berettiget til at anvende titlen Software Diplomingeniør.

Den engelske titel er Bachelor of Engineering med retningsbetegnelsen Information and Communication Technology.

Der er endvidere mulighed for at opnå følgende specialebetegnelser: Intermedial teknologi, Indlejret teknologi eller Datateknologi.

For gennemført uddannelse udsteder VIA University College et diplom med angivelse af titel, retningsbetegnelse og evt. specialebetegnelse. Desuden oplyses om delementernes omfang i ECTS, resultatet af de opnåede bedømmelser samt emnerne for det tværfaglige projekt og afgangprojektet. Ligeledes angives på hvilket adgangsgrundlag dimittenden er optaget på uddannelsen.

Ved afbrudt uddannelse udstedes bevis for beståede studieenheder.