

3.8 MASTERGRADSPROGRAM I INFORMATIKK

3.8.1 GENERELT

Faglige forutsetninger for mastergradsstudiet

Mastergradsstudiet i informatikk er en avansert, toårig spesialisering i informatikk. Studiet forutsetter at studentene fra før har tilegnet seg både grunnleggende og videregående kunnskaper innen fagfeltet slik at de spesialiserte studiene kan starte allerede i første semester.

Opptak

De generelle reglene for opptak til mastergradsstudiet er beskrevet i kapitlene 1.5.1 og 8 og forutsettes kjent. De spesielle forutsetningene for opptak til mastergradsstudiet i informatikk er beskrevet i avsnittet nedenfor. Det er separate opptak til hver av studieretningene innen mastergradsstudiet.

For å bli tatt opp på mastergradsstudiet i informatikk, må man ha en bachelorgrad i informatikk fra NTNU, eller man må oppfylle følgende krav:

- oppnådd bachelorgrad, Cand.Mag.-grad eller tilsvarende
- tilfredsstillende minst ett av følgende faglige krav:
 - ha minimum 80 studiepoeng i informatikk, samt at disse dekker følgende emner i hovedprofilen i NTNUs bachelorprogram i informatikk (se kapittel 2.5.6): TDT4100 Objektorientert programmering, TDT4120 Algoritmer og datastrukturer, TDT4140 Systemutvikling, TDT4145 Datamodellering og databasesystemer, TDT4160 Datamaskiner grunnkurs eller TDT4186 Operativsystemer, samt IT1901 Informatikk prosjektarbeid I og IT2901 Informatikk prosjektarbeid 2. For de enkelte studieretninger kan det også være forkunnskapskrav for emner som er obligatoriske i retningen.
 - ha en godkjent emnegruppe (60 sp) og S-blokk (30 sp) i informatikk fra NTNU slik dette var definert i Studiehåndboka for matematisk-naturvitenskapelige studier ved NTNU fram til studieåret 2002/03.

NB: Studieretningene Komplekse datasystemer og Spillteknologi har et krav om minimum 30 studiepoeng i matematikk/statistikk for opptak. Brukerkurs i matematikk/statistikk regnes ikke blant disse.

MA0301 inngår i bachelorgraden ved NTNU og teller som 7.5 stp

Maks ett av emnene MA1301 og ST1101 teller

MA1101 er obligatorisk og må velges i stedet for MA0003 i bachelorgraden

Anbefalte emner: MA1102, MA1201, MA1202 (forutsetter MA1201)

Det kreves minimum "C" i gjennomsnittskarakter for de informatikkemnene som kreves for opptak.

I enkelte semestre kan det melde seg flere kvalifiserte søkere enn det instituttet har kapasitet til å ta opp. Søkerne blir da innenfor hver studieretning rangert etter regler fastsatt av Studieavdelingen ved NTNU. Nærmere opplysninger

om opptaksregler og -muligheter fås ved henvendelse til NTNUs opptaks-kontor, til Studentservice eller til studieveilederne ved Fakultet for informasjonsteknologi, matematikk og elektroteknikk.

Emnetilbud

Følgende emner tilbys mastergradsstudentene i informatikk. Emnebeskrivelser finnes på internett: (www.ntnu.no/studier/emner).

Emnekode	Emnetittel	SP	Sem.
Videregående emner (bachelornivå):			
TDT4117	Informasjonsgjenfinning	7,5	H
TDT4125	Algoritmekonstruksjon, vk	7,5	V
TDT4136	Logikk og resonnerende systemer	7,5	H
TDT4160	Datamaskiner, GK	7,5	H
TDT4165	Programmeringsspråk	7,5	H
TDT4171	Metoder i kunstig intelligens	7,5	V
TDT4175	Informasjonssystemer	7,5	V
TDT4180	Menneske-maskin interaksjon	7,5	V
TDT4186	Operativsystemer	7,5	H
TDT4190	Distribuerte systemer	7,5	V
TDT4195	Grunnleggende visuell databehandling	7,5	H
TDT4205	Kompilatorteknikk	7,5	V
TDT4240	Programvarearkitektur	7,5	V
TDT4242	Kravspesifikasjon og testing	7,5	V
TDT4258	Mikrokontroller systemdesign	7,5	V
TDT4300	Datavarehus og datagruvedrift	7,5	V
Avanserte emner (masternivå):			
IT3010	Forskningsmetoder i informatikk	7,5	H
IT3020	Aktuelle emner i informatikk	7,5	H/V
IT3105	Kunstig intelligens programmering	7,5	H
IT3402	Design av graf. brukergrensesnitt	7,5	H
IT3708	Sub-symbolske AI-metoder	7,5	V
IT3709	Intelligente brukergrensesnitt	7,5	H
IT3803 ¹	Digitale bibliotek	7,5	V
TDT4150	Avanserte databasesystemer	7,5	H
TDT4173	Maskinlæring og case-basert resonnering	7,5	H
TDT4200	Parallele beregninger	7,5	H
TDT4210	Helseinformatikk	7,5	H
TDT4215	Web-intelligens	7,5	V
TDT4225	Behandling av store datamengder	7,5	V
TDT4230	Grafikk og visualisering	7,5	V
TDT4235	Prog.kvalitet og prosessforbedring	7,5	H
TDT4237	Programvaresikkerhet	7,5	H
TDT4245	Samhandlingsteknologi og sosiale medier	7,5	H
TDT4250	Modellbasert utvikling av IS	7,5	H
TDT4252	Virksomhetsmodellering og arkitektur	7,5	V
TDT4255	Datamaskinkonstruksjon	7,5	H

1. Undervises ikke studieåret 2013/2014

TDT4260	Datamaskinarkitektur	7,5	V
TDT4265 ¹	Datasyn	7,5	V
TDT4280	Distribuert AI og Multi agent systemer	7,5	V
TDT4287	Algoritmer for bioinformatikk	7,5	H
IT3900	Masteroppgave	60	H/V

Det er adgang til å ta emner på masternivå for alle studenter. Dersom det er flere søkere til adgangsbegrensede emner enn det er plasser, vil søkere som er tatt opp til master-og doktorgradsstudier ved Institutt for datateknikk og informasjonsvitenskap, ha fortrinnsrett.

3.8.2 LÆRINGSMÅL FOR MASTERSTUDIET

Se: www.idi.ntnu.no/studier/mit

3.8.3 OPPBYGGING AV STUDIET

År	Semester				
2	4 vår	Arbeid med masteroppgaven			
	3 høst	Arbeid med masteroppgaven ^c			
1	2 vår	Valgbart emne ^b	Ekspert i team	Valgbart IT/TDT-emne ^a	Valgbart IT/TDT-emne ^a
	1 høst	Valgbart emne ^b	Valgbart emne ^b	Valgbart IT/TDT-emne ^a	Valgbart IT/TDT-emne ^a
Emnestørrelse:		7,5 SP	7,5 SP	7,5 SP	7,5 SP

- To av disse er studieretningspesifikke - se nedenfor. I den grad obligatoriske emner allerede er tatt i en tidligere utdanning, velges nye i samråd med veileder. De øvrige to emnene må være IT/TDT-emner på mastergradsnivå - se tabeller på foregående sider.
- Kan være ikke-IT/TDT-emner. Emnene må være faglig relevant for masteroppgaven, og velges i samråd med veileder.
- Det er obligatorisk innlevering av skriftlig arbeid etter 3. semester. Arbeidene teller ikke i masteroppgavekarakteren.

1. Undervises ikke studieåret 2013/2014

Emner i 1. årskurs av masterstudiet velges i samråd med faglærere eller fagansvarlig ved studieretningen studenten er tatt opp ved.

Emnet Eksperter i team (7,5 sp) er obligatorisk.

Mastergradsemner tilhørende andre studieretninger enn den studenten er tatt opp ved, er valgbare. Valg skjer i samråd med veileder.

Emner der eksamen er avlagt før opptak til masterstudiet, kan kun etter søknad til fakultetet inngå i mastergraden.

Merk: Maksimalt 22,5 studiepoeng i mastergraden kan være videregående emner, inkludert de obligatoriske emnene for hver enkelt studieretning. De øvrige emnene må være avanserte emner.

Vurdering (Eksamen)

Evalueringsformer for studieplanfestede emner er beskrevet under hvert enkelt emne. Disse kan bestå av eksamen (muntlig eller skriftlig), hjemmeeksamen, midtsemesterprøver, laboratoriearbeid, øvinger og/eller prosjektarbeid.

Avsluttende mastergradseksamen

Avsluttende mastergradseksamen vil være en samtale om det selvstendige arbeidet (masteroppgaven) som er utført.

3.8.4 STUDIERETNINGER I MASTERSTUDIET

Instituttet har for tiden følgende studieretninger innenfor masterstudiet:

A: Intelligente systemer

B: Software

C: Data- og informasjonsforvaltning

D: Komplekse datasystemer

E: Spillteknologi

Studieretningene er nærmere beskrevet nedenfor. Der det er angitt at visse emner er obligatoriske innen studieretningen må disse velges som en del av masterstudiet. Dersom emnene allerede inngår i opptaksgrunnlaget (bachelorstudiet) byttes emnene ut med andre emner i samråd med veileder.

A: Intelligente systemer

Temaer for masteroppgaven vil være tilknyttet instituttets forskning innen områdene Kunnskapsbaserte metoder, Evolusjonære metoder, Intelligente brukergrensesnitt, Bildeforståelse, Nettbasert læring og Intelligente agenter, eller kombinasjoner av disse.

Innen *Kunnskapsbaserte metoder* vil masteroppgavene ta utgangspunkt i kunnskap som tilegnes gjennom maskinlæring, manuell kunnskapsmodellering eller en kombinasjon. Spesielt er case-baserte metoder et fokusområde, enten i seg selv eller kombinert med andre resonneringsmetoder, og rettet mot støtte til menneskers beslutningstaking eller læring. Masteroppgavene kan vinkles mot teoretiske problemer, kognitiv modellering, metodeutvikling, eller eksperimentelle anvendelser.

Innen *Evolusjonære metoder* studeres biologisk-relaterte modeller for utvikling av intelligente systemer, rettet mot simulering av komplekse systemer - f.eks. økologiske systemer, hjernen samt selvkontrollerte roboter. Aktivitetene omfatter også delområdet kunstig liv, som fokuserer på simulering og utvikling av systemer med egenskaper lik levende organismer.

Innen *Intelligente brukergrensesnitt* kan masteroppgaven ha tilknytning til eksplisitt modellering av domene, brukere, oppgaver, diskurs og media, eller metoder og teknikker for å resonnerer/aksjonere rundt disse modellene. Spesielt aktuelt er metoder og arkitekturer for adaptive brukergrensesnitt, kontekst-sensitive hjelpesystemer, brukermodellering og brukergrensesnittagenter.

Innen *Bildeforståelse* kan masteroppgaven ha tilknytning til digital analyse av bilder, mønstergjenkjenning og klassifikasjon, videre bruk av ekspertsystemer og andre intelligente metoder i forbindelse med bildeanalyse. Aktuelle anvendelsesområder er tolkning av medisinske og andre typer bilder eller videoutsnitt.

Innen *Intelligente agenter* kan masteroppgaven ha tilknytning til distribuerte intelligente systemer, hybride arkitekturer, mobilitet, og kontekst-sensitive case-baserte agenter. Anvendelsesområder kan f.eks. være innen informasjonsfiltrering, gjenfinning, beslutningsstøtte, planlegging, brukergrensesnitt og nettbasert læring.

Obligatoriske emner: TDT4136 og TDT4171 må inngå i 1. studieår dersom disse ikke er dekket i tidligere utdanning.

B: Software

Temaet for masteroppgaven vil være knyttet til instituttets forskning på dette området. Felles for denne forskningen er fokus på å studere informasjons- og kommunikasjonsteknologi i bruk. Slik forskning er av natur tverrfaglig, med viktige bidrag fra bl.a. psykologi, antropologi, sosiologi, pedagogikk og design.

Innen *It og organisasjonsutvikling* vil masteroppgaven ta utgangspunkt i et pågående prosjekt for utvikling, innføring og bruk i en privat eller offentlig virksomhet. Siktemålet for masteroppgaven er å forstå utfordringene i prosjektet for på den måten formulere forslag til forbedringer, endringer eller innføringsstrategier. Angrepsmåten vil være basert på empiriske studier av prosjektet (observasjon, deltakelse, intervjuer, dokumentstudier).

Innen *Design av brukergrensesnitt* vil masteroppgaven kunne omhandle metodeutvikling i forhold til scenariebygging, konseptutvikling, rask prototyping, brukbarhetstesting, og empiriske studier av menneske-maskin interaksjon. Viktig er også utvikling av nye interaksjonsformer og evaluering av disse. Masteroppgaven vil typisk kunne inneholde både teoriutvikling, prototypbygging, brukbarhetstesting, og analyse.

Innen *Multimedia og læreprogrammer* vil masteroppgaven kunne omhandle utvikling og uttesting av læresystemer for læringsstøtte i andre fag, utnyttelse av mobil IT innen undervisning, brukergrensesnitt for barn o.l. Masteroppgaven vil typisk kunne inneholde både teoriutvikling, prototypbygging, brukbarhetstesting, og analyse.

Innen *Systemutvikling og kvalitetssikring* vil masteroppgaven kunne omhandle designmetodikk, verktøy for implementering av brukergrensesnitt, brukbarhetstesting og modellering av brukergrensesnitt i formelle språk, eller analyse og vurderinger knyttet til utvikling av store informasjonssystemer for private og offentlige organisasjoner, eller kvalitet og pålitelighet og sikkerhet av datasystemer, inklusive modellering, måling og predikering av kvalitetsegenskaper, eller prosessmodellering og prosessforbedring.

Obligatoriske emne: Følgende emne må inngå i 1. studieår dersom de ikke er dekket av tidligere utdanning: TDT4180

- For studenter som ønsker å jobbe med problemstillinger knyttet til IT og organisasjonsutvikling anbefales bakgrunn i økonomisk-administrative fag, sosiologi/samfunnskunnskap og/eller organisasjonsteoretiske emner fra siv.ing. studiet.
- For studenter som ønsker å jobbe med masteroppgaver knyttet til design av brukergrensesnitt anbefales bakgrunn innen psykologi, formgivning, pedagogikk og/eller mediestudier.
- For studenter som ønsker å jobbe med masteroppgaver knyttet til læreprogrammer og multimedia anbefales en bakgrunn der emnet IT2302 inngår.
- For studenter som ønsker å arbeide med problemstillinger knyttet til modellering og målinger av kvalitetsmodeller kan det være aktuelt med noe bakgrunn i matematikk/statistikk.

C: Data- og informasjonsforvaltning

Data- og informasjonsforvaltning omhandler teorier, metoder og teknologi for forvaltning av informasjon og kunnskap. Felles for aktivitetene i denne studieretningen er fokus på dokumentlignende informasjon (tekst, bilde, lyd, video, etc.), og hvordan slik informasjon kan struktureres, lagres, organiseres og gjøres tilgjengelig.

Tema for en masteroppgave i informasjonsforvaltning vil være knyttet til instituttets forskning innen Digitale bibliotek, Kunnskapsforvaltning, Informasjonsgjenfinning og Multimedia.

Innen *Digitale bibliotek* kan relevante tema for masteroppgaver være informasjonsarkitekturer for dokumenter og samlinger av dokumenter, generering og bruk av metadata som beskriver dokumenter og relasjoner mellom dokumenter, tjenester i digitale bibliotek og arkitekturer for distribuerte digitale bibliotek, integrering av digitale bibliotek i andre informasjonssystemer, rettighetssystemer for digital informasjon og evaluering av digitale bibliotek.

Innen *Informasjonsgjenfinning* og søkesystemer kan relevante tema være utvikling og evaluering av metoder og teknikker for informasjonsgjenfinning (IR) eller navigering (hypermedia), og studier av hvordan slike systemer anvendes og kan forbedres. Viktige områder er søk og gjenfinning av multimedia informasjon i tillegg til tekst, og bruk av IR-metoder innenfor helse- og bioinformatikk.

Innen *Multimedia* er vi interessert i masteroppgaver knyttet til forvaltning og bruk av multimediedata (stillbilder, audio, video og animasjoner) i kunnskapsarbeid. Relevante problemstillinger kan blant annet finnes innen: Modellering av multimediedata, standarder for representasjon og beskrivelse av multimediedata, teknikker for automatisk eller semi-automatisk produksjon av beskrivelsesdata, lagring og leveranse av multimediedata, multimedia-databaser, og søking og navigasjon i multimediedata.

Innen *Databaser* er vi interessert i masteroppgaver knyttet til teknologi, metoder og teknikker for lagring, indeksering, spørringer og søk i strukturerte data og ustrukturert informasjon som tekst og andre multimedia data. Andre relevante tema er bearbeiding og analyse av strukturerte data og tekst.

Opgavene kan gjerne være knyttet til problemstillinger fra næringsliv, forvaltning eller organisasjoner. Når det er naturlig, legger vi vekt på at det blir laget prototyper for å teste utvalgte ideer og metoder i praksis.

Obligatoriske emner: minst 2 av følgende 3 emner må inngå 1. studieår dersom de ikke er dekket av tidligere utdanning: TDT4117, TDT4175 og TDT4300.

D: Komplekse datasystemer

Komplekse datasystemer retter seg mot systemer der det tette samspillet mellom program- og maskinvare er viktig. Studiet tar for seg beregningsintensive programsystemer, smarte måter å organisere data på, hvordan søkemotorer fungerer, produksjon av tredimensjonale bilder og film, og skille mellom programvare og maskiner. Tema for masteroppgaver innen denne studieretningen vil være knyttet til ett eller flere av de følgende emner: Datamaskiner (både datamaskinkonstruksjon og studier og simuleringer av datamaskinarkitekturer), algoritmekonstruksjon og parallellisering av algoritmer (herunder søking i store datamengder) samt beregningsintensiv databehandling, grafikk og visualisering.

Obligatoriske emner: Minst to av emnene TDT4125, TDT4160, TDT4195, TDT4200 og TDT4287 dersom dette ikke er dekket av tidligere utdanning. For arbeid med beregningsintensiv databehandling og grafikk/visualisering er det nødvendig med god bakgrunn i matematikk.

E: Spillteknologi

Studieretningen retter seg om utvikling av interaktive grafiske systemer som kan være alt fra simulatorer til rene underholdningsspill. Faglig fokus vil være på programmering av 2D og 3D grafikk, samt utvikling av programvare og programvarearkitektur. Tema for masteroppgaven innen denne studieretningen vil være knyttet til et eller flere av følgende emner: Grafikk/Visualisering, Programvarearkitektur og systemutvikling, Datamaskiner (lavnivå konstruksjon, lavnivå programmering og parallell programmering), og Kunstig intelligens. Aktuelle jobber etter et slikt studie kan være innen visualisering eller simulering i industrien, spillutvikling og utvikling av interaktive multimedia systemer.

Obligatoriske emner: Emnene TDT4195, TDT4230 og TDT4240 må inngå dersom dette ikke er dekket av tidligere utdanning. Det er nødvendig med god bakgrunn i matematikk.

3.8.5 DOKTORGRADSSTUDIER

Etter fullført mastergradsstudium vil man kunne fortsette sine studier og gjennomføre en veiledet forskerutdanning frem til en PhD-grad. Dette studiets varighet er 3 år.

For opptak til studiet kreves at man har en mastergrad i informatikk eller dokumentert tilsvarende utdanning. Tilsvarende utdanning vil f.eks. være sivilingeniør i datateknikk. I den grad instituttet har kapasitet vil det bli tilbudt dr.grads-studier innen de samme fagområdene som er angitt under masterstudiet.

Ytterligere opplysninger om doktorgradsstudier kan fås ved henvendelse til Fakultet for informasjonsteknologi, matematikk og elektroteknikk, samt i egen studiehåndbok for doktorgradsstudiene ved NTNU. Informasjon om doktorgradsstudier finnes her: <http://www.ntnu.no/studier/phd>