



ALUMNEPORTRÆTTER

9 portrætter af færdiguddannede fra Digital design og Audiodesign.

Her kan du læse om 8 færdiguddannede og deres vej fra studie til job.

Hvad man kan arbejde med som færdiguddannet Digital designer eller Audio-designer, og hvad kan uddannelserne (blandt andet) bruges til?



AARHUS UNIVERSITET

AFDELING FOR DIGITAL DESIGN & INFORMATIONSVIDENSKAB

Her kan du læse små uddrag fra portrætterne og klikke på alumnernes navne, for at læse mere ☺.

2

"Det er helt klart værdifuldt, at jeg både kan forholde mig til mennesket og maskinen i min nuværende stilling. Jeg kan tale med mine kolleger, der alle er udviklere, om tekniske aspekter af et projekt, og også kommunikere det tekniske materiale til kunden og slutbrugeren, der ofte ikke har en dyb teknisk indsigt."

René, Incident manager / Tech lead, Miracle

"Er du interesseret i teknologi? Er du kreativ? Kan du godt lide mennesker? Er du klar til at sætte dine egne tanker og behov til side for en potentiel brugers? Så lyder Digital Design som et godt studie for dig."

Stine, Digital Designer og projektleder, /et al.

"Jeg tror ikke på, at der er én rigtig vej for en. Du kan ikke eliminere tvivlen og den vil (næsten med garanti) vende tilbage i løbet af studiet, uanset hvilken uddannelse, du vælger. Lad dig ikke skræmme af tvivlen, men tal højt om den med mennesker, der kender dig godt og som du stoler på. Forsøg at skære igennem de tanker, der fortæller dig, hvad du burde eller kan. Træf dit valg ud fra, hvad du gerne vil."

Ida, UX-designer og projektleder, Gejst Studio

"Uddannelsen i Digital design har givet mig en bred forståelse for det digitale felt, digitalisering og it og de muligheder, det skaber – hvoraf jeg bruger flere aspekter i mit daglige arbejde. _"

Chenin, Lead, Design & User Experience, Novicell

"Den akademiske tilgang til design kommer især til sin ret, når jeg skal kommunikere værdien og vigtigheden af godt design. Min faglighed kommer også i spil ift. at udfordre designere og udviklere til at levere godt design."

Flemming, Senior Producer/Product Owner, LEGO



AARHUS UNIVERSITET
AFDELING FOR DIGITAL DESIGN &
INFORMATIONSVIDENSKAB



Her kan du læse små uddrag fra portrætterne og klikke på alumnernes navne, for at læse mere ☺.

3

"Det bedste jeg har fået med fra uddannelsen, udover en god forståelse for designprocesser, er helt sikkert en kritisk tilgang til design, teknologi og menneskers brug af det. Jeg synes, at jeg tilgår opgaver og problemstillinger på en meget mere nuanceret og reflekteret måde, som kan lyde super flyvsk, men det er en kompetence, jeg sætter meget pris på"

Henrikke, Medejjer og administrerende direktør. Manigrip

"Under studiet lærte jeg meget om design thinking, interaktionsdesign, spildesign og praktiske færdigheder som programmering og grafisk design. Det har jeg brugt non-stop siden. Men man får også en forskningsmæssig måde at tænke på fra universitetet, som man ikke kan ligge fra sig igen. Jeg tænker hele tiden i data, kvalitative undersøgelser og ser muligheder for at prøve nye tilgange og koncepter. Universitetet har forberedt mig på at arbejde i en verden, der hele tiden ændrer sig."

Daniel, Spil Designer, Interaktionsdesigner Locked

"Jeg har altid haft en passion for kreativitet og teknologi. Jeg er nysgerrig på, hvordan ting fungerer - både når det handler om teknologi, men også mennesker. Digital Design gav mig mulighed for at studere begge dele i samspil, og samtidig fik jeg afløb for mine kreative impulser i arbejdet med prototyper."

Lone, Software Project Design Leader, Schneider Electric

"Hvis der er en bestemt stilling som du er nysgerrig på, så prøv at se, om du kan komme til at snakke med nogle, som har sådan en stilling, så du kan stille dem spørgsmål til arbejdet. Det ville jeg egentlig ønske, jeg havde gjort."

Thomas, teknisk direktør & Lyddesigner, Fabula Studios IVS



AARHUS UNIVERSITET
AFDELING FOR DIGITAL DESIGN &
INFORMATIONSVIDENSKAB





Navn: Ida Reinholdt Jensen

Titel: UX-designer og projektleder

Nuværende arbejdsplads: Gejst Studio

Uddannelse: Cand.it. i Digital design med tilvalg i Erhvervsøkonomi

Dimittenddato: Juni 2020

Hvorfor valgte du at studere Digital design?

Jeg valgte at studere Digital design, fordi jeg ville udvikle min kreative side og få muligheden for at skabe en karriere i tech-branchen, som er i rivende udvikling. I løbet af studiet valgte jeg at kombinere Digital design med Erhvervsøkonomi, ud fra et ønske om at forstå den forretningsmæssige kontekst, når man designer nye services, systemer og produkter. Digital design er en bred uddannelse og i løbet af de 5 år på Universitetet kan man bruge valgfag og tilvalg til at trække ens faglighed i forskellige retninger. Jeg valgte erhvervsøkonomi, projektledelse og entreprenørskab, mens mine medstuderende gik i andre retninger, f.eks. kunst eller softwareudvikling. Min erfaring var, at det tog et par semestre førend jeg fandt ud af, hvilken retning jeg brændte for at gå i, mens mine ambitioner og drømme hele tiden ændrede sig løbende, i takt med de forskellige fag og kurser.

Beskriv kort din vej / dit forløb fra studiet til dit nuværende arbejde

På kandidaten kan man vælge at tage i "projektorienteret forløb", hvilket i praksis minder om et praktikforløb. Jeg skaffede mig en plads hos Gejst Studio, hvilket udviklede sig til et specialesamarbejde og til sidst en fuldtidsstilling nogle måneder efter endt uddannelse. Det var mit største ønske at blive ved Gejst Studio, og derfor lagde jeg en strategi om at gøre, hvad end der skulle til, for at gøre mig fortjent til en fuldtidsstilling.

Hvordan ser en typisk arbejdsdag ud for dig?

Jeg har en meget varieret hverdag, men en typisk arbejdsdag for mig indebærer et mix af at projektledere og være udførende i projekter. Derfor kommunikerer jeg typisk med forskellige kunder (vores kunder er andre virksomheder). Det kan være omkring projektplanlægning eller status på et projekt. Derudover faciliterer jeg rigtig mange workshops med vores kunder, hvor vi arbejder med konceptudvikling, design og forretningsudvikling, og så bruger jeg outputtet fra de workshops til at hjælpe vores interne projekt team videre i det givne projekt.

Kan du nævne nogle af dine typiske arbejdsopgaver?

I min hverdag kommer min brede profil med kompetencer inden for både projektledelse, forretningsudvikling og user experience design mig virkelig til gode. Jeg fungerer som bindeled mellem alle de mennesker, der har en tilknytning til de projekter, vi laver. Overordnet set er det tre slags mennesker: Slutbrugerne, vores kunder og vores interne team. Jeg skal både sætte mig ind i slutbrugernes behov, hvilket mine antropologiske kollegaer hjælper mig med.

Derudover skal jeg forstå kundernes ønsker og forventninger og sikre, at de stemmer overens med slutkundernes behov, samt at vi har de interne ressourcer til at nå i mål inden for tidsramme og budget. Jeg er også med til at konceptudvikle i starten af vores projekter, og derudover arbejder jeg med UX-design (primært wireframing, prototyping og brugertest), når vi designer websites og andre digitale platforme.

Hvordan bruger du din faglighed i dit nuværende arbejde? Og hvad var det bedste, du fik med fra uddannelsen?

Jeg anvender min faglighed hver dag, enten direkte eller indirekte. Min uddannelse har givet mig en bred forståelse af, hvad digitale produkter og services er, men også hvordan de former vores måde at leve på - i vores dagligdag og på samfundsniveau. Den viden trækker jeg på, når jeg rådgiver, faciliterer og designer. Dog er det vigtigste, jeg har fået med fra uddannelsen, den metodiske værktøjskasse. Jeg kan gribe problemstillinger an på metodisk vis, hvilket giver mig gå på modet til at springe ud i nye udfordringer. På den måde er min læring langt fra stoppet efter jeg er blevet færdiguddannet. Tværtimod. Min uddannelse har lært mig at lære samt at være reflekteret i min praksis, dvs. være bevidst omkring, hvorfor jeg gør, som jeg gør.

Er der noget, der overraskede dig, da du gik fra at studere til at arbejde på fuldtid?

På studiet omgiver mig sig med folk, der beskæftiger sig med det samme, som dig. Jeg blev med tiden lidt blind på, hvad det egentlig var, jeg blev god til, fordi alle omkring mig vildt dygtige også. Så den største overraskelse var at komme ud og opdage, at jeg har noget at bringe til bordet, som andre ikke har. På den måde blev jeg nødt til at finde min faglige stolthed og selvtillid frem, da jeg kom i job.

Har du et godt råd til nuværende studerende?

Jeg har tre:

1. Nyd din tid på universitetet, imens du er der. Husk, at du er vigtigere end dine karakterer. Kom ud af hovedet og ned i kroppen - om det er yoga, løb, boksning, mindfulness eller vinterbadning.
2. Sammensæt din uddannelse efter det, du synes, er mest interessant og intellektuelt stimulerende. Gå efter de fag, der gør dig nysgerrig nu og her, og begynd at tænke over, hvordan du kan bruge det på den lange bane.
3. Tag i praktik, hvis du kan, og overvej, hvilken type og størrelse af virksomhed, du bedst kan se dig selv i. Husk at erhvervslivet ofte har en anden måde at arbejde på end universitetet, og derfor kræver det øvelse at kunne omsætte ens metoder og viden til den nye kontekst.

Har du et godt råd til kommende studerende i forhold til deres studievalg?

Jeg tror ikke på, at der er én rigtig vej for en. Du kan ikke eliminere tvivlen og den vil (næsten med garanti) vende tilbage i løbet af studiet, uanset hvilken uddannelse, du vælger. Lad dig ikke skræmme af tvivlen, men tal højt om den med mennesker, der kender dig godt og som du stoler på. Forsøg at skære igennem de tanker, der fortæller dig, hvad du burde eller kan. Træf dit valg ud fra, hvad du gerne vil.

[Tilbage til start](#)



Navn: Flemming Bjørn Jessen

Titel: Senior Producer/Product Owner

Nuværende arbejdsplads: LEGO

Uddannelse: Cand.it. i Digital design (med 1 års merit fra Multimedie Design NoMA i Kolding).

Dimittenddato: september 2013

Hvorfor valgte du at studere Digital design?

Jeg havde brug for en mere akademisk tilgang til design (specifikt UI/UX-design og digital produktudvikling).

Beskriv kort din vej / dit forløb fra studiet til dit nuværende arbejde

Efter min kandidat blev jeg ansat som UX Designer hos Designit i Aarhus, hvor jeg var i to år. Derefter kom jeg til LEGO Education, hvor jeg sad som Digital Experience Manager i fire år. Derefter flyttede jeg over i retaildelen af LEGO, hvor jeg sidder som Producer og Product Owner på vores coding app til børn, de sidste knap 2 år.

Er der noget, der har haft særlig betydning for, at du fik det job, du har nu?

Ja. Under hele mit studie har jeg været super praktisk of hands-on ift. UI og UX-design. Jeg arbejdede sideløbende som freelance digital/graphic designer, og tog et semesters praktik hos det digitale agency HAUS i Los Angeles. Derudover forsøgte jeg så vidt muligt at have en praktisk tilgang til alle projekter og opgaver på studiet. Det gav mig et stærkt udgangspunkt ift. at skabe værdi fra min første dag som UX-designer i et design bureau – i stedet for at skulle bruge måneder på at oplæres...

Hvordan ser en typisk arbejdsdag ud for dig?

Min dag starter med et check-in med mit udvikler/design team, og tjekker mails. Derefter har jeg formiddagen til at fokusere på diverse opgaver, planlægning af user-tests, design workshops, opdatering af product roadmap, og diverse præsentationer. Eftermiddagen er som regel booket til design-workshops, eller møder med forskellige stakeholders.

Kan du nævne nogle af dine typiske arbejdsopgaver?

Planlægning af design workshops, user-tests, præsentationer og forskellige møder. Check-ins med stakeholders, eksterne partnere, osv. Vedligeholdelse af roadmaps, product vision/strategi. Backlog refinement/grooming.



Hvordan bruger du din faglighed i dit nuværende arbejde?

Med ansvar for creative direction i det produkt jeg er ansvarlig for, har jeg mulighed for at stille ekstra høje krav til design og brugervenlighed. Den akademiske tilgang til design kommer især til sin ret, når jeg skal kommunikere værdien og vigtigheden af godt design. Min faglighed kommer også i spil ift. at udfordre designere og udviklere til at levere godt design.

Hvad var det bedste, du fik med fra uddannelsen?

En bred forståelse for design-psykologi, vigtigheden i at lytte til brugerens behov, og hvornår designeren kender brugerens behov bedst.

Er der noget, der overraskede dig, da du gik fra at studere til at arbejde på fuldtid?

Det, der gjorde størst indtryk på mig, var 'gabet' mellem teori og praksis. På universitetet lærer man om de bedste designprocesser og metoder – teori som man sjældent har tid til at fordybe sig i, på et designbureau, hvor tid er penge. Som ny designer skal man hurtigt kunne omstille sig og vurdere, hvor man kan spare teorien væk.

Har du et godt råd til nuværende studerende?

Få jord under neglene. Teorien er et sindssygt godt fundament, men den holder ikke længe, hvis det er det eneste en designer har. Kom i gang med at designe ting. Hvis ikke du kan finde et studie eller freelance job, så design noget selv, eller 'design for free'. Der er rigeligt med problemer, der kunne bruge en ny fed løsning... 😊

Har du et godt råd til kommende studerende i forhold til deres studievalg?

Digital Design er stadig suuuper relevant, men sørg for at være opmærksom på erhvervslivet omkring Digital design. Hvilke arbejdspladser ansætter profiler som dig, og hvilke praktiske færdigheder er vigtige der? På studiet skal du nok få al den vigtige teori, men vær opsøgende og tag ansvar for dine egne praktiske evner. Hvis du ikke er helt sikker på, hvilket valgfag, der er det rette, så snup et semesters praktik. Der får du super god indsigt i, hvad en arbejdsplads forventer og du får godt input til, hvilken retning du skal udvikle dig i.

[Tilbage til start](#)



AARHUS UNIVERSITET
AFDELING FOR DIGITAL DESIGN &
INFORMATIONSVIDENSKAB





Navn: Henrikke Kylén Pedersen

Titel: Medejer og administrerende direktør

Nuværende arbejdsplads: Manigrip

Uddannelse: Cand.it. i Digital design med
tilvalg i Æstetisk kommunikation

Dimittenddato: Juli 2020

Hvorfor valgte du at studere Digital design?

Jeg havde oprindeligt andre planer for min uddannelse. Jeg ville have studeret på Kolding Designskole, men blev ikke optaget i første forsøg. Eftersom jeg var træt af sabbatår, valgte jeg at starte på universitetet. Jeg ledte efter en uddannelse, som havde så meget praktisk og kreativt arbejde som muligt, og syntes at Digital design virkede til at leve op til mine ønsker. Desuden har jeg altid fundet samspillet mellem teknologi og mennesker enormt spændende.

Beskriv kort din vej / dit forløb fra studiet til dit nuværende arbejde

Jeg har min egen virksomhed, som direkte udspringer fra et projekt på mit 4. semester på bacheloren. Min vej til mit nuværende arbejde har derfor været meget flydende og fyldte gradvist mere og mere af min tid. Jeg har i dag virksomheden med en anden medstuderende, som jeg var i studiegruppe med på 4. semester. Jeg har ved siden af min egen virksomhed et bijob hos den digitale konsulentvirksomhed /et al., hvor min viden fra studiet om user experience design og brugerstudier, kombineret med grafisk design erfaring fra højskoler, var årsagen til, at jeg fik jobbet.

Hvordan ser en typisk arbejdsdag ud for dig?

Som iværksætter er mine dage næsten aldrig ens. Mine dage kan eksempelvis bestå af møder med ejer teamet, hvor vi aftaler strategier og udvikler på vores forretningsplan, planlægning af content til sociale medier, online arrangementer for iværksættere og udarbejdelse af investor materiale som pitch deck og budgetter.

Kan du nævne nogle af dine typiske arbejdsopgaver?

I virksomheden har jeg ansvar for daglig drift, økonomi, sociale medier og grafisk design. Nogle eksempler på mine opgaver kan derfor være bogføring, udarbejdelse af budgetter, content creation, design og vedligeholdelse af hjemmeside.

Hvordan bruger du din faglighed i dit nuværende arbejde? Og hvad var det bedste, du fik med fra uddannelsen?

Min, og den anden medejers af Manigrips, faglighed har i høj grad formet den måde, som vi arbejder på i virksomheden. Først og fremmest er vores produkt udsprunget af en designopgave på studiet og er derfor resultatet af adskillige brugerstudier og en lang designproces. Den brugerdrevne designproces vi anvendte, og stadig anvender, er kompetencer, vi har fået på studiet. Disse kompetencer har gjort, at vi har verificeret vores forretningsidé meget tidligt i processen, idet den udspringer af et reelt hverdagsbehov. Det bedste jeg har fået med fra uddannelsen, udover en god forståelse for designprocesser, er helt sikkert en kritisk tilgang til design, teknologi og menneskers brug af det. Jeg synes, at jeg tilgår opgaver og problemstillinger på en meget mere nuanceret og reflekteret måde, som kan lyde super flyvsk, men det er en kompetence, jeg sætter meget pris på, og som jeg bruger flittigt i begge mine jobs.

Er der noget, der overraskede dig, da du gik fra at studere til at arbejde på fuldtid?

Selvom jeg i en lang periode, før jeg afleverede mit speciale, havde set mig selv som iværksætter frem for studerende, var jeg alligevel overrasket over, hvordan afslutningen af mit studie gav mig anledning til at stoppe op og overveje min fremtid. Selvom stien var lagt, havde jeg behov for at mærke og mindes, hvad jeg havde lært på mit studie. Det føltes lidt som om, jeg på ny skulle træffe beslutningen om, at jeg virkelig også er iværksætter og at retningen som mange af mine medstuderende har taget, ikke er den rigtige for mig - ihvertfald ikke lige nu.

Har du et godt råd til nuværende studerende?

Prøv ting af mens du har chancen! Studietiden er det perfekte tidspunkt at teste forskellige ting af; interesser, job retninger og meget mere. Man har ikke meget at miste, og man lærer helt sikkert noget nyt.

Har du et godt råd til kommende studerende i forhold til deres studievalg?

Der findes ikke én rigtig vej for de fleste - der er derimod mange forskellige valg, som alle er lige gode.

[*Tilbage til start*](#)



AARHUS UNIVERSITET
AFDELING FOR DIGITAL DESIGN &
INFORMATIONSVIDENSKAB





Navn: René

Titel: Incident manager / Tech lead

Nuværende arbejdsplads: Miracle

Dimittenddato: 2016

Uddannelse: Cand.it. i Digital design med tilvalg i Antropologi

Hvorfor valgte du at studere Digital design?

Jeg valgte studiet, fordi det talte meget til mig, at meget af forløbet var projekt /produktorienteret og for en stor del omhandler "de bløde værdier" i IT.

Beskriv kort din vej / dit forløb fra studiet til dit nuværende arbejde

Den første tid tænkte jeg, at jeg nærmest kun kunne få et job med UX som hovedfokus, så det var den vej, jeg søgte. Det var et rimelig snævert felt, og selv med jobsamtaler var nåleøjet for smalt. Da jeg sadlede om og søgte i de mere tekniske felter, opdagede jeg, at søgefeltet faktisk indeholdte mange jobs, som jeg både havde kompetencerne og lysten til at arbejde med. Jeg arbejdede kort i nogle mindre virksomheder, men i sidste ende var det bedste match dog et, jeg fandt gennem mit netværk i en stilling, der ikke var slået op, og det er jo lidt svært at sætte en formel på. Jeg blev ansat som teknisk supportspecialist - et job jeg normalt ville takke nej til - men med en klar fornemmelse af at virksomheden var et godt sted at vokse, og hvor man var lydhør overfor idéer og inputs fra medarbejderne.

Jeg blev ansat fordi der var et enormt godt personligt match. De tekniske kompetencer, der var nødvendige for at besidde min stilling, var ikke det vigtige, tror jeg, det var helt klart matchet mellem mig og virksomheden.

Hvordan ser en typisk arbejdsdag ud for dig?

I dag har jeg en meget udfordrende og omskiftelig arbejdsdag. Jeg arbejder primært på et større projekt med mange tusind daglige brugere, som bindeled mellem vores supportteam, vores udviklingsteam, produktejergruppen og slutbrugernes systemansvarlige. Det er mit ansvar at proceshåndteringen glider og at sørge for at de involverede parter har mulighed for at arbejde sammen på tværs.

Kan du nævne nogle af dine typiske arbejdsopgaver?

Dagen går ofte med at løse eller løfte supportopgaver "videre i systemet", mødes med interessenterne om releaseplaner og udrulning af systemopdateringer, men generelt er mit primære ansvar at sørge for at alle opgaver bliver fulgt til dørs af mine kolleger eller af produktejerne, og at der ikke er noget, der glider mellem gulvbrædderne.

Hvordan bruger du din faglighed i dit nuværende arbejde? Og hvad var det bedste, du fik med fra uddannelsen?

Min faglighed bruger jeg til at forholde mig nysgerrigt og udfordrende til mange af de arbejdsgange og processer, der er meget indgroede i mange organisationer. Ikke kun i vores egen, men i særdeleshed også kundernes. Det er både fra, hvordan man kommunikerer bedre og mere præcist sammen, men også rent strukturelt i arbejdsprocesser og i implementering og håndteringen af dem.

Det er helt klart værdifuldt, at jeg både kan forholde mig til mennesket og maskinen i min nuværende stilling. Jeg kan tale med mine kolleger, der alle er udviklere, om tekniske aspekter af et projekt, og også kommunikere det tekniske materiale til kunden og slutbrugeren, der ofte ikke har en dyb teknisk indsigt.

Er der noget, der overraskede dig, da du gik fra at studere til at arbejde på fuldtid?

Det overraskede mig meget, hvor meget det personlige match faktisk betyder for min arbejdsglæde. Der hvor jeg blev ansat vidste man fra starten, at jeg ikke besad de tekniske kompetencer, der skulle til, men man kunne se at jeg dels sagtens kunne lære det, og at jeg havde nogle mere kreative ting at byde ind med, som man fandt spændende.

Har du et godt råd til nuværende studerende?

Gør det du gør på studiet - vær kreativ i din jobsøgning. Der ligger mange jobs rundt omkring, som har en titel, der ikke stemmer overens med det, virksomheden rent faktisk ønsker. Lad dig ikke skræmme af at der er nogle ting i opslaget, du ikke kan - det er arbejdsgiverens ønskeliste, og man kan ikke få alt, hvad man ønsker sig. Og så vil jeg også sige at netværk er en meget vigtig spiller på IT-jobmarkedet i dag, og netværk kan virkelig være noget, der gør forskellen.

Har du et godt råd til kommende studerende i forhold til deres studievalg?

Alle er forskellige, men jeg valgte selv mit studie udelukkende på interesse. Og det har jeg i hvert fald aldrig fortrudt.

[Tilbage til start](#)



AARHUS UNIVERSITET
AFDELING FOR DIGITAL DESIGN &
INFORMATIONSVIDENSKAB





Navn: Stine Dorner

Titel: Digital Designer og projektleder

Nuværende arbejdsplads: /et al.

Uddannelse: Cand.it. i Digital design med tilvalg
i Æstetisk kommunikation

Dimittenddato: Juni 2019

Hvorfor valgte du at studere Digital design?

Jeg havde meget svært ved at vælge, hvilken uddannelse jeg skulle tage og tog derfor lidt et sats, uden at sætte mig så meget ind i, hvad de forskellige uddannelser indebar. Jeg vidste, at jeg interesserede mig for teknologi og var kreativ og havde brug for at få udfoldet min kreativitet i noget konkret, hvorfor jeg søgte mod de digitale uddannelser. Her vandt Digital Design, grundet sin meget praktiske tilgang til feltet, som tiltalte mig, da jeg ikke var interesseret i blot at læse og lytte, men også kreere noget, som var følbart.

Beskriv kort din vej / dit forløb fra studiet til dit nuværende arbejde

Da jeg startede på min kandidat, følte jeg, at det var på tide, at jeg fik et studierelevant arbejde. Det havde jeg ikke hidtil haft, og jeg havde behov for at få lidt på CV'et og desuden opleve, hvordan min uddannelse kunne bruges på arbejdsmarkedet. Derfor valgte jeg at søge, da et jobopslag hos det digitale konsulenthus /et al. kom frem. Jeg havde ikke de store forudsætninger for at lave en god ansøgning, men jeg havde gode kontakter hos virksomheden, som fik mig til samtale, hvorefter jeg blev ansat i et studiejob. I den forlængelse valgte jeg at tage min praktik hos /et al., som ledte til et fuldtidsjob efter min afslutning på universitetet.

Hvordan ser en typisk arbejdsdag ud for dig?

Jeg er ansat som Digital designer og projektleder, og endda ved en lille virksomhed, hvilket betyder, at jeg har mange forskellige arbejdsopgaver. Mine dage består typisk delvist af projektledelse og delvist af designarbejde. Jeg arbejder som konsulent, hvilket betyder, at jeg har mange projekter i gang på samme tid, så mine dage er meget forskellige, og jeg springer typisk mellem forskellige arbejdsopgaver og projekter. Nogle dage går mest med kundemøder, feedback og planlægning, hvorimod andre dage går med design af hjemmesider, apps, systemer mm.

Kan du nævne nogle af dine typiske arbejdsopgaver?

Designarbejde (herunder UX og UI design), projektledelse af andre designere samt udviklere, planlægning af processer, ansættelsesprocesser, oplæring, mentoring, medarbejderpleje, vedligeholdelse af SoMe (herunder opdatering og udformning af content), rådgivning, vedligeholdelse af kunderelationer, salg, udarbejdelse af tilbud, kundemøder, virksomhedsstrategi mm.

Hvordan bruger du din faglighed i dit nuværende arbejde? Og hvad var det bedste, du fik med fra uddannelsen?

Når det kommer til UX arbejde, minder mit nuværende arbejde meget om de processer, som vi gennemgik på studiet. På studiet lærte vi om designprocessen og om, hvordan man går fra idé til produkt. I mit arbejde bruger jeg mange af de samme metoder og teknikker, som vi lærte på studiet, og på den måde havde jeg, allerede forinden min ansættelse, afprøvet hoveddelen af de processer, som jeg ville komme til at bruge i mit arbejde. Det bedste, som jeg har fået med fra min uddannelse, har været min menneskeforståelse. Jeg har erfaret, at man gennem studiet får en generel forståelse for mennesket og dets relation til teknologi, som kan virke banal, men som er noget, der tillæres på de digitale uddannelser, og som gør, at vi kan noget, andre ikke kan.

Er der noget, der overraskede dig, da du gik fra at studere til at arbejde på fuldtid?

Jeg blev overrasket over en blanding af, hvor meget jeg allerede havde prøvet før, gennem studiet, og hvor meget nyt jeg ikke havde prøvet før, såsom grafisk design og projektledelse. Samtidig var der dog flere af tingene, som jeg følte, jeg havde godt forudsætninger for at lære hurtigt.

Har du et godt råd til nuværende studerende?

Få lavet et godt portfolio, som beskriver hvem du er, hvad du kan, og hvad du har lavet gennem tiden. Skab et netværk, for det er nemmere at finde et job, hvis du kender nogen, og de kender dig. Øv dig i dine programmer, for du lærer dem ikke nødvendigvis på studiet, men der kræves kendskab til dem på de fleste arbejdspladser. Nyd studielivet!

Har du et godt råd til kommende studerende i forhold til deres studievalg?

Er du interesseret i teknologi? Er du kreativ? Kan du godt lide mennesker? Er du klar til at sætte dine egne tanker og behov til side for en potentiel brugers? Så lyder Digital Design som et godt studie for dig.

[Tilbage til start](#)



AARHUS UNIVERSITET
AFDELING FOR DIGITAL DESIGN &
INFORMATIONSVIDENSKAB





Navn: Thomas Gymoese

Titel: Teknisk direktør & lyd designer

Nuværende arbejdsplads: Fabula Studios IVS
(læringsrelaterede spil og interaktive produkter)

Uddannelse: Medialogi fra Aarhus Universitet,
København. Kandidat i Digital design, linjen
Audiodesign

Dimittenddato: December 2019

Hvorfor valgte du at studere Audiodesign?

Jeg blev under min bachelor mere og mere nysgerrig på og involveret i interaktiv lyd. Jeg fandt ud af, at man kunne arbejde som lyd designer på computerspil. Jeg syntes, at det virkede fuldstændigt uvirkeligt, at det kunne være et job. Jeg var pjattet med idéen om et arbejde, hvor man skulle producere lyd og siden, ved hjælp af programmering, få det til at blive afviklet på passende vis i en interaktiv sammenhæng. Jeg valgte at studere Audiodesign, da det virkede som den oplagte vej videre fra min bachelor til sådan et job. Der kan være mange veje til sådan et job, men for mig blev det med Audiodesign, som forlængelse til min bachelor.

Beskriv kort din vej / dit forløb fra studiet til dit nuværende arbejde

Jeg havde begrænset erfaring med musik og lydsoftware inden jeg startede på min bachelor på medialogi. Her lavede jeg typisk mindre spilproduktioner i samarbejde med andre studerende. Det blev naturligt mig, der stod for det med lyd. Jeg syntes så godt om det, at jeg valgte at forfølge en profession i det felt. Det var også på min bachelor at jeg mødte to venner, som jeg siden har startet en fælles virksomhed med, hvor vi alle tre arbejder i dag. Jeg har brugt mange kræfter på at prøve at lære de nødvendige praktiske kompetencer for at kunne fungere som lyd designer, hvilket har hjulpet mig meget.

Hvordan ser en typisk arbejdsdag ud for dig?

Min arbejdsdag har det med at variere ret meget, hvor den i perioder er mere præget af planlægning, møder og arbejde, som er relateret til virksomhedsdrift. Men mest af alt laver og implementerer jeg lyd til vores produktioner. De fleste dage går med at sidde i mit lydprogram (Reaper) og den game engine, vi bruger (Unity).

Kan du nævne nogle af dine typiske arbejdsopgaver?

En smule planlægning og organisering af arbejdsopgaver kommer man ikke udenom - Det kan for eksempel være i forhold til, hvornår de forskellige dele af produktionen skal foregå og at sørge for, at der er enighed blandt alle om, hvad det er for et produkt og udtryk, vi skal ende ud med. Ofte vil jeg lave lyd inden det visuelle er færdigt, så det er rart at have en fælles forståelse for, hvad der skal produceres. Derudover laver jeg rigtig mange lydeffekter af forskellig karakter og ind imellem musik. Nogle gange optager jeg forskellige lyde, hvilket ofte er voiceovers og lignende i studiet, men også f.eks. foley lyde. Der går også rigtig meget arbejde i at implementere lyden i vores game engine og sørge for at den fungerer korrekt i den interaktive sammenhæng.

Hvordan bruger du din faglighed i dit nuværende arbejde? Og hvad var det bedste, du fik med fra uddannelsen?

Jeg prøver så vidt muligt at være brugerorienteret, når jeg finder ud af, hvad jeg skal designe. Som lyddesigner kan det f.eks. godt være let at blive draget af, hvad man selv lige synes er fedt, frem for hvad projektet (slutbrugerne) får mest ud af. Man kan hjælpe denne proces ved at forsøge at sætte sig i brugers sted og ved at lave brugerundersøgelser. Det bedste jeg fik med fra uddannelsen, var nok de kontakter jeg har fået, og ikke mindst mit praktikforløb på DADIU. Det var en kæmpestor fornøjelse at blive kastet direkte ind i et projekt, af så omfattende praktisk karakter, i tværfagligt samarbejde med så mange andre studerende. Jeg ville gøre det igen i dag, hvis jeg kunne!

Er der noget, der overraskede dig, da du gik fra at studere til at arbejde på fuldtid?

Hvor lang tid der går, hvor man stadig føler sig som en studerende. Jeg startede på mit job inden jeg blev færdig med uddannelsen, under specialeskrivningen, og efter snart to et halvt år efter, er der stadig så meget, jeg synes jeg mangler at lære. Jeg holder meget af at lære nye ting og jeg regner ikke med at slippe af med følelsen om, at der er noget nyt, jeg mangler at lære.

Har du et godt råd til nuværende studerende?

I forhold til Audiodesign gør du klogt i at tænke over, hvad for nogle helt konkrete arbejdsopgaver, du kommer ud i efter studiet. Som lyddesigner til computerspil i Danmark er man typisk alene om at skulle producere alt lyden (dog selvfølgelig med undtagelser). Det kan derfor være gavnligt at have så meget praktisk erfaring som muligt, inden man kommer ud. Hvis du føler, du har et godt overblik over, hvad din kommende drømmestilling kommer til at kræve af kompetencer, skal du ikke være bange for at følge din mavefornemmelse og prioritere din tid, der hvor du mener, du bedst muligt klæder dig selv på til din stilling. Til det skal det dog siges, at man hverken kan eller skal kunne det hele, inden man er klar til et reelt betalt arbejde som lyddesigner.

Har du et godt råd til kommende studerende i forhold til deres studievalg?

Hvis der er en bestemt stilling som du er nysgerrig på, så prøv at se, om du kan komme til at snakke med nogle, som har sådan en stilling, så du kan stille dem spørgsmål til arbejdet. Det ville jeg egentlig ønske, jeg havde gjort. Jeg skrev rundt på nogle forskellige forummer og snakkede med folk på nettet, men jeg fik ikke snakket med nogle danske lyddesignere. At være lyddesigner for computerspil i Danmark vil typisk være meget anderledes end det er i f.eks. USA eller andre steder, da industrien i Danmark er ret lille. Derfor tror jeg et dansk perspektiv vil være mere relevant.

[Tilbage til start](#)



AARHUS UNIVERSITET
AFDELING FOR DIGITAL DESIGN &
INFORMATIONSVIDENSKAB





Navn: Lone Merete Jensen

16

Titel: Software Project Design Leader

Nuværende arbejdsplads: Schneider Electric

Uddannelse: Cand.it. i Digital design

Dimittenddato: August 2016

Hvorfor valgte du at studere Digital design?

Jeg har altid haft en passion for kreativitet og teknologi. Jeg er nysgerrig på, hvordan ting fungerer - både når det handler om teknologi, men også mennesker. Digital Design gav mig mulighed for at studere begge dele i samspil, og samtidig fik jeg afløb for mine kreative impulser i arbejdet med prototyper.

Beskriv kort din vej / dit forløb fra studiet til dit nuværende arbejde

Jeg fik mit nuværende job omkring 2,5 år efter jeg dimitterede, men selve samtaleforløbet begyndte allerede halvandet år tidligere, da jeg var så uheldig at miste mit første job som UX designer. En veninde satte mig i kontakt med den afdelingschef, der senere ansatte mig. Der var en del frem og tilbage, fordi de havde ansættelsesstop, og jeg fik et andet job i mellemtiden. Men i december 2018 fik jeg en besked om, at de nu havde fundet en plads til mig i deres afdeling, og i februar 2019 startede jeg som team- og projektleder hos Schneider Electric i Kolding.

Designprocessen er noget af det, der interesserer mig allermest. Tilrettelæggelse, metoder og brugerinddragelse. På det tidspunkt, hvor jeg blev ansat hos Schneider Electric, var de begyndt at have et større fokus på design og brugeroplevelser, og derfor var de meget interesserede i at finde en med den slags designfaglighed, som jeg har. Desuden skrev jeg speciale om brugercentrerede designprocesser, og om, hvordan almindelige virksomheder med veletablerede designprocesser kunne omlægge deres arbejde til at inddrage brugerne i højere grad. Det blev min vej ind.

Hvordan ser en typisk arbejdsdag ud for dig?

Til daglig er jeg ansvarlig for at drive vores UX Team og de aktiviteter, der hører med. Det vil sige, at jeg koordinerer med de andre teams - product management, feature teams, customer management og Schneider Electrics DesignLab, som står for vores design system og brand. Derudover fungerer jeg som en form for Scrum Master, der hjælper mit team med planlægning og afvikling af opgaver. Jeg har også, sammen med teamet, en del kundekontakt, fordi vi udfører interviews og tests med vores brugere.

Kan du nævne nogle af dine typiske arbejdsopgaver?

Koordinering med mit og andre teams - hvad er der i gang, hvad mangler, hvem gør hvad? Strategi - hvad er vores målsætninger, hvilke aktiviteter skal vi have fokus på, hvordan kan vi fremme samarbejde med diverse teams?

Kollegapleje - Hvordan har de forskellige teammedlemmer det, er der nogle aktiviteter vi skal lave sammen? Hvordan kan jeg hjælpe dem med at være glade på arbejde? Og så tager jeg selvfølgelig også selv fat og hjælper med at lave tests, interviews, mock-ups, rapporter, designevalueringer, og hvad der nu skal til.

Hvordan bruger du din faglighed i dit nuværende arbejde?

Hver dag får jeg lov til at dele min passion for design med mine kolleger. Jeg får lov til at være med til at strukturere og eksekvere vores designprocesser og indføre større og større brugerfokus. Én ting er at bruge alle de praktiske metoder jeg har lært - workshops, interviews, mock-ups, prototyper, og så videre - men jeg får også brugt min viden om designtraditioner, -tilgange og -processer. Vi arbejder nemlig rigtig meget ud fra Design Thinking, som er en af de grundlæggende teorier på Digital Design-uddannelsen.

Hvad var det bedste, du fik med fra uddannelsen?

Æstetisk erfaringsdannelse. Det er et koncept jeg har brugt utallige gange til at beskrive for mine ikke-designer-kolleger, hvorfor det er vigtigt at også de deltager i brugeraktiviteterne, og samtidig til at beskrive hvorfor det er vigtigt at inddrage brugerne i designprocessen.

Er der noget, der overraskede dig, da du gik fra at studere til at arbejde på fuldtid?

Jeg var i praktik på 9. semester (3. semester af kandidaten), hvor jeg blev mødt af en meget anden designverden, end den vi havde øvet på studiet. Jeg tror at jeg i min trygge universitetsverden ikke rigtig havde indset at i erhvervsverdenen kan det f.eks. være en meget stor og nogle gange umulig opgave at skabe kontakt til sin brugergruppe. Eller at ressourcer og tid skal balanceres meget nøje på nogle projekter. På universitetet var alle vores designprocesser nok lidt utopiske - og det er jeg egentlig glad for, for ellers havde vi nok aldrig lært noget. I mit job kan det godt tage 3 måneder at få stablet 5-10 interviews på benene og behandlet resultaterne.

Har du et godt råd til nuværende studerende?

Dokumentér jeres projekter og processer igennem hele uddannelsen. Tag billeder, noter, hvad I har lavet og ansvarsfordeling. Det gør det nemmere til eksamen og der gør det nemmere når man skal lave en portfolio og ud og søge job. Og nyd studietiden og de projekter, I kan involvere jer i. Der er mange case competitions derude, og det er også fed erfaring at have med sig.

Har du et godt råd til kommende studerende i forhold til deres studievalg?

Digital Design åbner rigtig mange døre, og man kan vælge rigtig mange veje at gå. Vær ikke forsigtig. Prøv det hele af mens I kan. På den anden side vil jeg også sige, at Digital Design kræver noget af én. Du bliver en aktiv del af undervisningen og de projekter I laver. Du får så meget ud af uddannelsen som du selv putter i den.

[Tilbage til start](#)



Navn: Daniel Kjær Ricken Thiesen

Titel: Spil Designer, Interaktionsdesigner, Game Master, Mellemlider

Nuværende arbejdsplads: Locked

Uddannelse: Cand.it. i Digital design med tilvalg i Informationsvidenskab

Dimittenddato: November 2017

Hvorfor valgte du at studere Digital design?

Jeg havde en generel interesse i Design, teknologi og nørdede ting, som passede godt sammen med Digital Design. Det var også et plus for mig, at studiet havde fokus på forholdet mellem mennesker og teknologi, frem for teknologi med et matematisk fokus; jeg er bedre til de sproglige fag og en smule tal-blind. Men det praktiske fokus på design var klart det mest tiltrækkende.

Beskriv kort din vej / dit forløb fra studiet til dit nuværende arbejde

Efter endt uddannelse sendte jeg både opfordrede og uopfordrede ansøgninger. Jeg kiggede tilfældigt efter nye og små virksomheder, faldt over Locked, som lavede Escape Rooms i min by, og jeg tilbød dem et gratis praktikforløb, som så ledte til jobbet. I sidste ende var det en kombination af at søge på en ny måde, praktiktilbuddet, timing og en smule held.

Er der noget, der har haft særlig betydning for, at du fik det job, du har nu?

Tilbuddet om gratis erhvervspraktik var et kæmpe værktøj. Det var en mulighed for at skabe værdi med mine kompetencer. Design thinking, grafisk design, interaktionsdesign, spildesign, programmering og Arduino faldt bare perfekt sammen med Escape Rooms.

Hvordan ser en typisk arbejdsdag ud for dig?

Det varierer meget. To dage er sjældent ens, da jeg har så mange forskellige opgaver. Nogle dage tager jeg på arbejde og fokuserer på design. Andre dage bygger jeg nye rum, og andre dage drifter jeg som game master. Der sker mange forskellige ting!



Kan du nævne nogle af dine typiske arbejdsopgaver?

- Design af rum, gåder og escape game koncepter.
- Justering og balancering af eksisterende spillkoncepter.
- Programmering af gåder og Arduino
- Grafisk Design og Video-redigering.
- Vedligeholdelse af Escape Rooms.
- Yde kundeservice og være Game Master.
- Koordinering, hjælp og ledelse af deltidsansatte.

Hvordan bruger du din faglighed i dit nuværende arbejde?

Under studiet lærte jeg meget om design thinking, interaktionsdesign, spildesign og praktiske færdigheder som programmering og grafisk design. Det har jeg brugt non-stop siden. Men man får også en forskningsmæssig måde at tænke på fra universitetet, som man ikke kan ligge fra sig igen. Jeg tænker hele tiden i data, kvalitative undersøgelser og ser muligheder for at prøve nye tilgange og koncepter. Universitetet har forberedt mig på at arbejde i en verden, der hele tiden ændrer sig.

Hvad var det bedste, du fik med fra uddannelsen?

Det er nok en kombination af programmering, designkompetencer og evnen til at forudse, forske og tilpasse mig et felt og en verden, som hele tiden ændrer sig.

Er der noget, der overraskede dig, da du gik fra at studere til at arbejde på fuldtid?

På universitetet er alt meget idealistisk med fokus på de store idéer og tanker. Når man kommer i job, er der pludselig fokus på budgetter, tidsbegrænsninger, skallering og pragmatiske forhold. Det nytter ikke at have den fedeste idé i verden, hvis den ikke er realistisk at føre ud i livet, eller som i sidste ende ikke skaber mere profit end omkostninger.

Har du et godt råd til nuværende studerende?

Begynd allerede nu at tænke i portefølje og erfaring. Få et studiejob. Selv hvis det bare er et par timer om ugen, hvor I bruger jeres faglige viden i praksis. Det betyder meget under jobsøgningen. Gå sammen om at lave nogle projekter. Start en lille virksomhed og prøv at udgiv nogle spil eller designs. Det handler om at vise, hvordan jeres kompetencer kan skabe værdi og profit. Slå jer løs. Det er under studiet, I har tiden til at eksperimentere og fejle.

Har du et godt råd til kommende studerende i forhold til deres studievalg?

Det kan være svært at vælge det rigtige studie og endnu sværere at holde ved. Der er så mange muligheder, og det kan føles overvældende. Lad dine evner og interesser guide dig til et studie, hvor du kan se dig selv finde et job, der gør dig glad. Når du finder det rigtige studie, vokser din interesse i feltet også med tiden!

[Tilbage til start](#)



AARHUS UNIVERSITET
AFDELING FOR DIGITAL DESIGN &
INFORMATIONSVIDENSKAB





Navn: Chenin Taaning Wichaidit

Titel: Lead, Design & User Experience

Nuværende arbejdsplads: Novicell

Uddannelse: Cand.it. i Digital design med tilvalg i begivenhedskultur

Dimittenddato: Juli 2019

Hvorfor valgte du at studere Digital design?

Hmm... måske lidt et tilfælde? Jeg havde før min tid på Digital design studeret på et andet studie, som jeg forholdsvis hurtigt fandt ud af, ikke var mig. Om det var tiden, der var forkert for mig, eller jeg bare havde brug for det tredje sabbatår, eller om det var studiet i sig selv, er nok svært at identificere. Når det så er sagt, er jeg i dag rigtig glad for at jeg gav mig selv muligheden for at søge andre muligheder. Jeg har altid haft en personlig interesse i design og æstetik og it og digitalisering, ikke nødvendigvis i samspil, og jeg har nok heller ikke eksplicit vidst det før nu, hvor det giver god mening at det var en kobling mellem de to, jeg skulle ende med.

Beskriv kort din vej / dit forløb fra studiet til dit nuværende arbejde

I efteråret 2018 var jeg i praktik i Novicell, herefter blev jeg ansat som studentermedhjælper under mit speciale, og jeg blev efter endt uddannelse tilbudt fastansættelse. Hvad jeg ikke vidste, inden jeg startede, var, at jeg kom med en akademisk uddannelsesbaggrund til et team, som dengang ikke havde en repræsentant for den vinkel på design og designprocesser. Det gav mig muligheden for at spille ind med nogle andre perspektiver, og det tror jeg var med til at give mig en plads i teamet.

Hvordan ser en typisk arbejdsdag ud for dig? Kan du nævne nogle af dine typiske arbejdsopgaver?

Som Lead i en afdeling, i et bureau, i en branche, der bevæger sig stærkt, er de daglige opgaver meget forskellige. Mine daglige opgaver kan opdeles i interne opgaver og processer og kundeopgaver. Nogle af de interne opgaver består blandt andet i at forretningsudvikle på fagområdet, udstikke og udføre nogle interne aktiviteter, som kan være med til at skubbe designfagligheden i den retning, vi gerne vil tage den i.

Derudover har jeg en lang række kunder, hvor jeg har ansvaret for UX & design på projekter og opgaver, her fungerer jeg både som rådgiver og er også eksekverende på både UX og design-aktiviteter ned mod deres digitale løsninger.

Så dagligt beskæftiger jeg mig med mange typer opgaver fra: workshops, research og analyseaktiviteter, eksekvering af User Experience koncepter, informationsarkitektur, wireframes, design, grafik, etc.

Hvordan bruger du din faglighed i dit nuværende arbejde? Og hvad var det bedste, du fik med fra uddannelsen?

Uddannelsen i Digital design har givet mig en bred forståelse for det digitale felt, digitalisering og it og de muligheder, det skaber – hvoraf jeg bruger flere aspekter i mit daglige arbejde. For mig kan tre perspektiver på design rammesætte de mange forskelligartede opgaver, jeg arbejder med i min dagligdag som Digital Designer hos Novicell. Jeg arbejder med det visuelle, grafiske, æstetiske design. Arbejdet med design som håndværk handler blandt andet om at skabe budskaber og kommunikation, det handler om at designe til mennesker, det handler om følelser, om udtryk og indtryk, om at påvirke adfærd, handlinger. Udover at det visuelle design ofte er en del af eller outputtet i sig selv, så arbejder jeg også med design som et værktøj i sig selv, da design i mine øjne er et stærkt redskab i kommunikationen mellem mennesker. Design som visuelt virkemiddel kan være med til at skabe en fælles forståelse mellem mennesker, for gennem det visuelle har vi noget at tale, reflektere og diskutere ud fra. Derudover arbejder jeg med design som problemløsning. Design er for mig også konstruktionen af et produkt eller koncept, uanset om der er tale om et website, en app, et produkt, en service eller noget helt andet. Mit arbejde med UX & design handler om at prioritere og balancere muligheder og begrænsninger med det formål at skabe det bedste udgangspunkt for en samlet brugeroplevelse, som rammer det bedst mulige niveau af relevans, tilgængelighed, troværdighed, attraktivitet og værdi for slutbrugeren. Til sidst arbejder jeg med design som metode, eller et mindset, med hvilket jeg forsøger at tilgå problemløsning på. Som UX- og digital designer er det min opgave gennem gentagen, løbende iteration, analyse og indsigter at skabe lige netop de digitale løsninger, der samler teknologi, forretning og bruger. Mit arbejde består i at løse mange forskelligartede udfordringer, på den bedst mulige måde, for at skabe grundlag for den bedst mulige brugeroplevelse, og det er netop det, jeg gennem min uddannelse i Digital design har fået skabt et fagligt fundament for. Min uddannelse har i sidste ende lært mig at være nysgerrig. Nysgerrig på den teknologi der omgiver os og de muligheder den skaber, og vigtigst af alt har jeg lært at være nysgerrig på de mennesker, vi i sidste ende påvirker med de valg, vi tager, når vi designer digitale løsninger.

Er der noget, der overraskede dig, da du gik fra at studere til at arbejde på fuldtid?

Det, der har overrasket mig mest, er nok hvor hurtigt det er gået, med at få en dybere forståelse for, hvordan man omsætter fagligheden fra Digital design i den kontekst man ender med at arbejde i. Sidst på min kandidatuddannelse var det stadig ikke helt tydeligt, hvordan fagligheden kunne bringe konkret værdi i erhvervslivet men i gennem mit første år i mit job, blev det tydeligt hvordan studiet på Digital design har skabt et fundament for og en tilgang til problemstillinger og en værktøjskasse, som gør det mulig at arbejde med en bred række opgaver og brancher.



Har du et godt råd til nuværende studerende?

Gå efter det du synes er spændende, brug tiden på at udforske nogle forskellige ting. Det kan være svært altid at se meningen med alle aspekter af studiet, så dyk ned i noget forskelligt og tag det med du kan. Som helhed skal studiet nok komme til at give mening og give en ramme at arbejde ud fra, resten skal man alligevel nok lære, når man kommer ud og bruger sin tilgang og metodik i praksis.

Har du et godt råd til kommende studerende i forhold til deres studievalg?

Vælg med dig selv og dine interesser i fokus. Det er vigtigt at kunne se sig selv i fagligheden og opgaverne på den anden side, men husk dog også at studiet bare er et afsæt og ikke noget, der har låst mig i valg af job, opgaver og brancher. Den erhvervserfaring jeg er ved at opbygge nu, har gjort det en hel del nemmere at spore mig ind på hvad der egentligt, for mig, er spændende at arbejde med og arbejde henimod.

[Tilbage til start](#)



AARHUS UNIVERSITET
AFDELING FOR DIGITAL DESIGN &
INFORMATIONSVIDENSKAB





AARHUS
UNIVERSITET