

# STUDIEORDNING FOR MULTIMEDIEDESIGNERUDDANNELSEN

Erhvervsakademiuddannelsen  
inden for multimediedesign

GÆLDENDE FRA JANUAR 2009

# Indholdsfortegnelse

Studieordningen.....	3
Uddannelsen reguleres af følgende love og regler .....	3
Uddannelsens navn og dimittendernes titel .....	3
Uddannelsens formål .....	4
Model for opbygning af kompetencer.....	4
Fordeling af ECTS points på emneområder og semestre .....	4
1. semester	5
2. semester	6
3. semester	6
4. semester	6
Eksamensordning .....	7
2. semester 1. prøve – Førsteårsprøven	7
3. semester 2. prøve – Projektprøve	8
3. semester 3. prøve – Emneprøve	9
4. semester 4. prøve – Afsluttende projekt	10
Eksamensordning - omprøve og sygeeksamen.....	11
2. semester 1. prøve – Førsteårsprøven	11
3. semester 2. prøve – Projektprøve	12
3. semester 3. prøve – Emneprøve	13
4. semester 4. prøve – Afsluttende projekt	13
Fordeling af læringsmål .....	14
Virksomheden	14
Kommunikation og formidling	15
Interaktionsudvikling	16
Design og visualisering	18
Uddannelsens interne prøver og bundne forudsætninger m.m.....	20
Eksamenstilmelding .....	20
Sygeeksamen og omprøve .....	20
Genindstilling til prøver .....	20
Klager over eksamen .....	20
Undervisnings- og arbejdsformer .....	20
Pligt til at deltage i undervisningen .....	21
Regler om meritoverførsel .....	21
Indgåede meritaftaler .....	21
Undervisningen udbudt som åben uddannelse.....	21

## Studieordningen

Denne studieordning for Multimediedesigneruddannelsen er udarbejdet efter retningslinierne i bekendtgørelse nr. 451 af 09.06. 2008 om erhvervsakademiuddannelse inden for medie og kommunikation (Multimediedesigner).

Uddannelsen, der er en fuldtidsuddannelse, er normeret til 2 studenterårsværk. Et studenterårsværk er en fuldtidsstuderendes arbejde i 1 år. Et studenterårsværk svarer til 60 point i European Credit Transfer System (ECTS-point). Uddannelsen er således normeret til i alt 120 ECTS.

## Uddannelsen reguleres af følgende love og regler

- Erhvervsakademi-loven: Lov nr. 207 af 31. marts 2008 om Lov om erhvervsakademiuddannelser og professionsbacheloruddannelser
- Uddannelsesbekendtgørelsen: Bekendtgørelse nr. 451 af 09. juni 2008 om erhvervsakademiuddannelse inden for medie og kommunikation (Multimediedesigner)
- Kvalitetsbekendtgørelsen: Bekendtgørelse nr. 635 af 30. juni 2000 om kvalitetsudvikling og kvalitetskontrol i erhvervsakademiuddannelserne.
- Adgangsbekendtgørelsen: Bekendtgørelse nr. 96 af 20. februar 2008 om adgang, indskrivning og orlov m.v. ved videregående uddannelser
- Eksamensbekendtgørelsen: Bekendtgørelse nr. 766 af 26. juni 2007 om prøver og eksamen i erhvervsrettede uddannelser
- Karakterbekendtgørelsen: Bekendtgørelse nr. 262 af 20. marts 2007 om karakterskala og anden bedømmelse.
- Åben Uddannelse: Lovbekendtgørelse nr. 956 af 28. november 2003, som ændret senest ved § 77 i lov nr. 562 af 6. juni 2007.

Lovene og bekendtgørelserne er tilgængelige på internetadressen [www.uvm.dk](http://www.uvm.dk).

## Uddannelsens navn og dimittendernes titel

Uddannelsens navn er Erhvervsakademiuddannelsen inden for medie og kommunikation.

Dimittenderne fra uddannelsen har ret til at anvende betegnelsen Multimediedesigner.

På engelsk skal anvendes betegnelsen Academy Profession Degree in Multimedia Design and Communication.

## Uddannelsens formål

Formålet med uddannelsen er at kvalificere den uddannede til selvstændigt at kunne varetage arbejde med at designe, planlægge, realisere og styre multimedieopgaver samt til at medvirke ved implementering, administration og vedligeholdelse af multimedieproduktioner.

Den studerende skal kunne:

- anvende forskellige principper og metoder til planlægning og styring af udviklingsprocessen fra idé til implementering,
- kombinere dybere viden om design, kommunikation og udvikling med viden om kreative, nyskabende, organisatoriske, økonomiske og miljømæssige forhold og
- indgå i ledelses- og samarbejds-mæssige sammenhænge med andre med anden uddannelsesmæssig, sproglig og kulturel baggrund.

## Model for opbygning af kompetencer

Det er uddannelses mål, at den studerende gennem studiet opnår en række **kernekompetencer**, som giver den studerende forudsætninger for kontinuerlig læring og løsning af fremtidens opgaver i et globaliseret videnssamfund.

Den studerende opnår **læringskompetence** og **meningskompetence**, der sætter den studerende i stand til selvstændigt at kunne sikre sig både faglig og dannelsesmæssig udvikling.

Den studerende opnår **forandringskompetence**, ved at der sættes fokus på fleksibilitet og tilpasning af løsninger til aktuelle erhvervs-mæssige vilkår.

Den studerende opnår **relationskompetencerne** - evnen til at kunne begå sig i netværk og at kunne kommunikere i komplekse og flade strukturer – gennem selvstændig at påtage sig af ansvar, der etableres omkring evnen til at skabe sig en faglig identitet.

## Fordeling af ECTS points på emneområder og semestre

Uddannelsen består af følgende dele:

Obligatorisk del:	Interaktionsudvikling	27 ECTS
	Design og visualisering	27 ECTS
	Kommunikation og Formidling	21 ECTS
	Virksomheden	15 ECTS
Praktikdel:	Praktikforløb	15 ECTS
Valgdel:	Afsluttende eksamensprojekt	15 ECTS

Fordeling og omfang (ECTS) af uddannelsens emner sker efter følgende model.

		<b>1. semester</b>	<b>2. semester</b>	<b>3 og 4. semester</b>	<b>I alt ECTS</b>
1	Virksomhed	5	5	5	15
2	Kommunikation og formidling	7	7	7	21
3	Design og visualisering	9	9	9	27
4	Interaktionsudvikling	9	9	9	27
	Praktikforløb			15	15
	Afsluttende eksamensprojekt			15	15
		30	30	60	120

I tilknytning til praktikken udbydes specialeforløb inden for fagområderne 2 til 4.

Uddannelsen er emne- og temabaseret med en tværfaglig og projektorienteret tilgangsvinkel. Den nærmere tilrettelæggelse af uddannelsen fremgår af lokale studieordninger, semesterbeskrivelser o. lign. på den enkelte skole.

Følgende mål styrer sammen med eksamensordningens bestemmelser planlægningen og den praktiske gennemførelse af de fire semestre. Progressionen på de enkelte semestre er udtrykt i:

### **1. semester**

Digital kommunikation som realisering af et simpelt produkt – fra idéstadiet til funktionsdygtig produktion.

De studerende skal på et metodisk grundlag kunne udvikle et statisk digitalt produkt med anvendelse af interaktive og visuelle virkemidler. De studerende skal ligeledes kunne arbejde med kreative processer og samarbejde teambaseret.

### **Følgende elementer skal indgå i tilegnelsen af kompetencer:**

Den studerende skal kunne anvende aktuelle multimedieværktøjer, have kendskab til konfiguration af relevant hardware og software samt kunne udforme konkrete multimedieproduktioner.

Den studerende skal have grundlæggende kendskab til designteori, herunder typografi, farver, formgivning og billedbehandling. Der skal lægges vægt på at sikre kendskab til grundlæggende kommunikationsformer, der gør den studerende i stand til at formidle indhold digitalt.

Endelig skal den studerende kunne anvende én multimedieudviklingsmetode og være i stand til at anvende metoder til idégenerering og konceptudvikling. Samtidig tilegnes en grundlæggende studiekompetence baseret på projektarbejdsformen – individuelt og i teams.

## **2. semester**

Digital kommunikation som realisering af produkters funktionalitet i samspil med omverdenen.

Den studerende skal, i såvel teori som praksis, kunne udvikle et digitalt produkt, som kan indgå som en del af afsenderens strategi- og målopfyldelse. Det digitale produkt skal leve op til de krav, målgrupper og brugere stiller til funktionalitet, kommunikerbarhed og kvalitet. Målet er ligeledes at den studerende, via viden om metoder til test, dokumentation, omverdenforståelse og projektledelse, kan sikre implementeringen af et produkt.

### **Følgende elementer skal indgå i kompetencetilegnelsen:**

Den studerende skal på en håndværksmæssig forsvarlig måde kunne anvende relevant hard- og software til produktion af digitale multimedieløsninger og herunder kunne forstå og beherske relevante IT udviklingsmiljøer. Den studerende skal ligeledes kunne designe navigation og brugergrænseflader i relation til digitale kommunikationsløsninger.

Der lægges vægt på, at den studerende kan anvende forskellige medievirkemidler og evner at sikre kvalitet i faserne fra idé til færdigt produkt, hvorfor kendskab til procedurer for test, vedligeholdelse og dokumentation er nødvendig.

For at kunne realisere funktionalitet i samspil med omverdenen er det vigtigt, at den studerende behersker målgruppe- og markedsanalyse samt forstår og efterfølgende kan inddrage brugerne i forbindelse med multimedieudvikling. Derfor er indsigt i økonomiske sammenhænge, herunder forståelse for budgetlægning, budgetopfølgning og prisfastsættelse i forbindelse med multimedieprojekter, væsentlige og beherskelse af projektstyringsværktøjer sikrer en effektiv implementering af multimedieproduktionen.

## **3. semester**

Digital kommunikation som komplekse produkter i samspil med omverdenen.

Den studerende skal kunne realisere et digitalt kommunikationsprodukt med en kompleks problemstilling og en bredt sammensat modtagergruppe. Den studerende skal kunne indgå i forskellige samarbejdsrelationer mellem afsender og modtager, kunne kommunikere klart med bruger og aftager og kunne forestå implementering af løsninger i kontekst.

### **Følgende elementer skal indgå i kompetencetilegnelsen:**

Den studerende skal have kendskab til de nyeste teknologier indenfor digital kommunikation og kunne forstå forskellige mediers betydning (mediesociologisk) og deres indbyrdes integrationsmuligheder.

Tilegnelsen af netværks- og relationskompetencer betyder, at den studerende kan begå sig i og forstå en organisation og dens relationer med omgivelserne. Herunder have forståelse for kommunikationsveje og muligheder i komplekse organisationer og organisatoriske netværk, såvel lokalt som globalt.

Endelig skal den studerende gennemføre multimedieprojekter gennem projektarbejder i sammenhæng med den øvrige organisation, herunder mestre at arbejde i selvstyrende teams.

## **4. semester**

Den studerende får mulighed for at profilere sin uddannelse gennem fordybelse og perspektivering. Den studerende skal i sit afsluttende eksamensprojekt dokumentere evne til analytisk og metodisk at kunne bearbejde en kompleks og praksisnær problemstilling i relation til en konkret opgave indenfor multimedieområdet.

**3. og 4. semester** indeholder specialiserings- og praktikforløb, der skal give den studerende mulighed for at fordybe sig i et specialeområde og opnå erhvervskompetence.

## Eksamensordning

Eksamensordningen er fælles for Erhvervsakademier, der udbyder multimediedesigneruddannelsen. Formålet med en fælles eksamensordning er at sikre uddannelsens kvalitet og at beståede uddannelseselementer ækvivalerer tilsvarende uddannelseselementer ved andre institutioner, der udbyder uddannelsen.

For at sikre sammenhæng i undervisningen og mellem eksamen og undervisning, fastlægger det enkelte Erhvervsakademi nærmere krav til eksamensprojekter mv. Det fremgår af hver prøve, hvad det enkelte Erhvervsakademi selv fastlægger.

### **2. semester 1. prøve – Førsteårsprøven**

Digital kommunikation - Multimedieprodukt i brugssammenhæng.

Prøven skal vise

- at den studerende kan kommunikere visuelt til en målgruppe,
- kan udvikle et interaktivt digitalt produkt under hensyntagen til interessenter
- kan gennemføre et projekt\* i et team.

#### **Ekstern prøve**

Mundtlig individuel prøve med udgangspunkt i projektarbejde udarbejdet i gruppe på 3-5 studerende. Prøven afholdes efter 2. semester.

#### **Projektarbejde, produkt og rapport**

Projektarbejdet skal være tværfagligt og problemorienteret. Det skal resultere i en fungerende digital prototype og en rapport, der dokumenterer udviklingsarbejdet og produktet.

#### **Aflevering**

Digital prototype. Rapport på maksimalt 10 normalsider\*\* plus maksimalt 8 normalsider pr. gruppemedlem, eksklusiv bilag – en gruppe på 3 medlemmer kan maksimalt aflevere 34 normalsider.

#### **Eksamen**

Der eksamineres i flere emneområder (Virksomhed, Kommunikation og formidling, Design og visualisering samt Interaktionsudvikling). Eksaminationen skal sikre, at der eksamineres i emner, der ikke allerede er berørt i rapporten.

1. Individuel præsentation med udgangspunkt i produkt og rapport: 5 minutter.
2. Individuel eksamination: 20 minutter.
3. Votering og meddelelse af karakterer: 5 minutter.

---

En projektbeskrivelse udformes af den eksamensafholdende institution og skal som minimum indeholde: Projektomfang angivet i ECTS point, den anvendte vejledningsform herunder den støtte og hjælp de studerende modtager i projektforløbet samt udleverings- og afleveringskrav, bla. tidspunkter, omfang og øvrige kvalitetskrav.

\*\* 1 normalside er 2400 anslag inklusiv mellemrum.

## **Bedømmelse**

Der gives en individuel karakter ud fra en helhedsvurdering af produkt, rapport, præsentation og individuel eksamination. Præstationen bedømmes i forhold til opfyldelse af formål og lærings mål for 1. og 2. semester, der er beskrevet i studieordningen.

## **Erhvervsakademiet**

Erhvervsakademiet fastlægger de nærmere krav til projektet, således at væsentlige områder af 1. års undervisning bredt kombineres. Erhvervsakademiet kan stille nærmere krav til gruppestørrelse, produktomfang og procesdokumentation. Erhvervsakademiet skal sikre, at projektbeskrivelsen tilgår de studerende, eksaminator og censor.

## **3. semester 2. prøve – Projektprøve**

Digital kommunikation - Komplekse produkter og den kontekst produktet anvendes i  
Prøven skal vise,

- at den studerende kan sætte sig ind i et anvendelsesområde
- at den studerende kan sætte sig ind i relevante forhold hos samarbejdspartner og modtagergrupper,
- kan udvikle en kompleks applikation,
- har forståelse for betydningsdannelse,
- kan arbejde i et selvstyrende team.

## **Ekstern prøve**

Mundtlig gruppeeksamen med udgangspunkt i projektarbejde udarbejdet i gruppe på 3-5 studerende. Prøven afholdes efter 3. semester.

## **Projektarbejde, produkt og rapport**

Projektarbejdet skal være problemorienteret og bør gennemføres med en ekstern samarbejdspartner. Det skal resultere i en digital applikation og en rapport, der omfatter dokumentation af analyse, metodeovervejelser, proces og produkt samt dokumentation til samarbejdspartneren.

## **Aflevering**

Digital prototype. Rapport på maksimalt 15 normalsider\* plus maksimalt 10 normalsider pr gruppemedlem, eksklusiv bilag – en gruppe på 3 medlemmer kan maksimalt aflevere 45 normalsider.

## **Eksamen**

Der eksamineres i flere emneområder (Virksomheden, Kommunikation og Formidling, Design og visualisering samt Interaktion) og således, at de studerende kan vise, at de er i stand til at redegøre for metoder og reflektere over ledelses- og samarbejds-mæssige sammenhænge. Eksaminationen skal sikre, at der eksamineres i emner, der ikke allerede er berørt i rapporten.

1. Gruppepræsentation af produkt og rapport: 15 minutter.
2. Individuel eksamination med udgangspunkt i produkt og rapport: 15 minutter.
3. Votering og meddelelse af karakterer: 5 minutter

---

\* 1 normalside er 2400 anslag inklusiv mellemrum

## **Bedømmelse**

Der gives en individuel karakter ud fra en helhedsvurdering af produkt, rapport, præsentation og individuel eksamination. Præstation bedømmes i forhold til opfyldelse af formål og læringsmål for 3. semester.

## **Erhvervsakademiet**

Erhvervsakademiet fastlægger de nærmere krav til projektet, således at 2. prøve på tredje semester er den ene af de 2 prøver på 2. studieår, der tilsammen dokumenterer mindst 2/3 dele af uddannelsen.

Erhvervsakademiet kan stille nærmere krav til gruppestørrelse, produktomfang og procesdokumentation.

## **3. semester 3. prøve – Emneprøve**

Prøven omfatter et af følgende emneområder: Interaktionsudvikling, Virksomheden, Kommunikation og Formidling eller Design og visualisering og er en prøve, der viser, at den studerende kan formidle og drøfte en faglig problemstilling inden for de faglige emner, der indgår. Den faglige problemstilling udarbejdes af det eksamensafholdende akademi.

Den 3. prøve på 3. semester dokumenterer sammen med den 2. prøve på 3. semester mindst 2/3 dele af uddannelsen.

## **Ekstern prøve**

Mundtlig individuel prøve med udgangspunkt i tidligere projektarbejder og udarbejdet synopsis\*. Prøven afholdes efter 3. semester.

## **Synopsis**

Den studerende uddyber i stikordsform en problemstilling med relation til tidligere projektarbejder baseret på teorier, metoder og indsigt inden for **ét** af de fire emneområder, der indgår i multimediedesigneruddannelsen - og som er udvalgt som eksamensbærende emneområde i den pågældende eksamensperiode.

## **Aflevering**

Den studerende udleverer et eksemplar af synopsis til både eksaminator og censor ved prøvens start.

## **Eksamen**

Den studerende tildes emneområde 48 timer, før prøven afholdes. Den studerende forbereder et mundtligt oplæg med udgangspunkt i en synopsis på 2 sider i stikordsform og skal til prøven demonstrere evnen til at kombinere dybere viden om det udleverede emneområde med en praktisk problemstilling

1. Individuelt oplæg med udgangspunkt i synopsis: 10 minutter.
2. Individuel prøve: 20 minutter
3. Votering og meddelelse af karakterer: 10 minutter

## **Bedømmelse**

Der gives en individuel karakter ud fra en helhedsvurdering af den studerendes præsentation, eksamensdialog og synopsis.

---

\* Synopsis i MMD eksamensordningen defineres som en grundig disposition på max. 2 sider med klart fokus på det udvalgte emneområde. Synopsis fungerer som diskussionsoplæg til eksamensdialogen og har ikke et egentlig konkluderende sigte, men udpeger derimod relevante problemstillinger i feltet mellem det praksisnære og det teoretiske.

## **Erhvervsakademiet**

Erhvervsakademiet kan stille nærmere krav til den studerendes oplæg, herunder præcisere hvilken problemstilling, der ønskes uddybet. Erhvervsakademiet kan i den enkelte eksamenstermin udtage et enkelt emneområde til prøven, men skal over tid gennemføre prøver i alle emneområder.

### **4. semester 4. prøve – Afsluttende projekt**

Specialisering og perspektivering

Det afsluttede projekt omfatter alle emneområder. Til prøven skal den studerende dokumentere sin evne til, på et analytisk og metodisk grundlag, at kunne bearbejde en kompleks og praksisnære problemstilling i relation til en konkret opgave inden for multimedieområdet.

Det afsluttende eksamensprojekt skal sammen med de 2 prøver i 2. studieår dokumentere, at uddannelsens afgangsniveau er opnået.

#### **Ekstern prøve**

Mundtlig prøve med udgangspunkt i projektarbejde udarbejdet individuelt eller i grupper af normalt op til 3 studerende. Prøven i det afsluttende eksamensprojekt består af et projekt og en mundtlig del og afholdes med udgangen af 4. semester.

#### **Projektarbejde, rapport og produkt**

Emnet for det afsluttende eksamensprojekt formuleres af den studerende i samråd med erhvervsakademiet og så vidt muligt i samarbejde med en virksomhed. Erhvervsakademiet godkender opgavens formulering. Projektet munder ud i en rapport og et produkt. Produktet skal være en digital applikation.

#### **Aflevering**

Rapport på maksimalt 30 normalsider\* plus maksimalt 15 normalsider pr. gruppemedlem, eksklusiv bilag – en gruppe på 3 medlemmer kan maksimalt aflever 75 normalsider.

#### **Eksamen**

1. Gruppepræsentation af produkt og rapport: 15 minutter.
2. Individuel eksamination med udgangspunkt i produkt og rapport: 25 minutter.
3. Votering og meddelelse af karakterer: 10 minutter

#### **Bedømmelse**

Der gives en individuel karakter ud fra en helhedsvurdering af produkt, rapport, præsentation og individuel eksamination.

---

\* 1 normalside er 2400 anslag inklusiv mellemrum

## Eksamensordning - omprøve og sygeeksamen

Omprøver og sygeeksamen afholdes umiddelbart før eller i starten af det følgende semester.

### **Sygeeksamen**

Hvis Erhvervsakademiet vurderer, at den studerende har deltaget i projektarbejdet i tilnærmelsesvis fuldt omfang afholdes sygeeksamen, som individuel prøve med udgangspunkt i gruppens projektarbejde.

Hvis Erhvervsakademiet vurderer, at den studerende ikke har deltaget i projektarbejdet i tilnærmelsesvis fuldt omfang afholdes sygeeksamen, som individuel projekteksamen.

### **2. semester 1. prøve – Førsteårsprøven**

Grundlaget for omprøve – gruppeprojekt eller individuelt projekt - beror på en faglig vurdering af årsagen for behovet for omprøve.

**Omprøve som gruppeprojekt.** Prøven gennemføres, som den ordinære prøve. Det nye projektet kan, enten tage udgangspunkt i samme problemstilling, som det projektarbejde, der var grundlag for den ordinære prøve, eller en ny problemstilling.

**Omprøve som individuelt projekt.** Projektet kan, enten tage udgangspunkt i samme problemstilling, som det projektarbejde, der var grundlag for den ordinære prøve, eller en ny problemstilling.

Prøven har samme formål, som den ordinære prøve, men da projektet gennemføres individuelt indgår arbejde i team ikke. I stedet lægges der vægt på, at den studerende kan arbejde metodisk og selvstændigt tilrettelægge sit arbejde ud fra den vejledende projektbeskrivelse.

### **Ekstern prøve**

Mundtlig individuel prøve med udgangspunkt i projektarbejdet.

### **Projektarbejde, produkt og rapport**

Projektarbejdet skal være tværfagligt og problemorienteret. Det skal resultere i en fungerende digital prototype og en rapport, der dokumenterer udviklingsarbejdet og produktet.

### **Aflevering**

Digital prototype. Rapport på maksimalt 10 normalsider\* plus maksimalt 8 normalsider pr. gruppemedlem, eksklusiv bilag – en gruppe på 3 medlemmer kan maksimalt aflever 34 normalsider.

---

\* 1 normalside er 2400 anslag inklusiv mellemrum

## **Eksamen**

Som ved ordinær prøve.

## **Bedømmelse**

Som ved ordinær prøve.

## **Erhvervsakademiet**

Erhvervsakademiet fastlægger de nærmere krav til projektet, således at væsentlige områder af 1. års undervisning bredt kombineres. Erhvervsakademiet kan stille nærmere krav til gruppestørrelse, produktomfang og procesdokumentation.

### **3. semester 2. prøve – Projektprøve**

Grundlaget for omprøve – gruppeprojekt eller individuelt projekt - beror på en faglig vurdering af årsagen for behovet for omprøve.

**Omprøve som gruppeprojekt.** Prøven gennemføres, som den ordinære prøve. Det nye projektet kan enten tage udgangspunkt i samme problemstilling, som det projektarbejde, der var grundlag for den ordinære prøve eller en ny problemstilling.

**Omprøve som individuelt projekt.** Projektet kan, enten tage udgangspunkt i samme problemstilling, som det projektarbejde, der var grundlag for den ordinære prøve eller en ny problemstilling.

Prøven har samme formål, som den ordinære prøve, men da projektet gennemføres individuelt indgår arbejde i team ikke. I stedet lægges vægt på, at den studerende kan etablere relationer til en eller flere samarbejdspartnere i projektet. Projektet udarbejdes ud fra den vejledende projektbeskrivelse.

#### **Ekstern prøve**

Mundtlig prøve med udgangspunkt i projektarbejdet.

#### **Projektarbejde, produkt og rapport**

Projektarbejdet skal være problemorienteret og bør gennemføres med en ekstern samarbejdspartner.

Det skal resultere i en digital applikation og en rapport, der omfatter dokumentation af analyse, metodeovervejelser, proces og produkt samt dokumentation til samarbejdspartneren.

#### **Aflevering**

Digital prototype. Rapport på maksimalt 15 normalsider\* plus maksimalt 10 normalsider pr gruppemedlem, eksklusiv bilag – en gruppe på 3 medlemmer kan maksimalt aflever 45 normalsider.

**Prøve som gruppeprojekt.** Som ved ordinær prøve.

---

\* 1 normalside er 2400 anslag inklusiv mellemrum

### **Prøve som individuelt projekt**

Der eksamineres således, at den studerende kan vise, at han er i stand til at redegøre for metoder og reflektere over ledelses- og samarbejds-mæssige sammenhænge.

1. Individuel præsentation af produkt og rapport: 10 minutter.
2. Individuel eksamination med udgangspunkt i produkt og rapport: 15 minutter.
3. Votering og meddelelse af karakterer: 5 minutter

**Bedømmelse.** Samme som ved ordinær prøve

### **3. semester 3. prøve – Emneprøve**

#### **Ekstern prøve**

Mundtlig individuel prøve med udgangspunkt i tidligere projektarbejder og udarbejdet synopsis\*. Prøven gennemføres som den ordinære prøve.

### **4. semester 4. prøve – Afsluttende projekt**

Specialisering og perspektivering

Grundlagt for omprøve – gruppeprojekt eller individuelt projekt - beror på en faglig vurdering af årsagen for behovet for omprøve.

**Omprøve som gruppeprojekt.** Prøven gennemføres, som den ordinære prøve. Det nye projekt kan, enten tage udgangspunkt i samme problemstilling, som det projektarbejde, der var grundlag for den ordinære prøve, eller en ny problemstilling.

**Omprøve som individuelt projekt.** Projektet kan, enten tage udgangspunkt i samme problemstilling, som det projektarbejde, der var grundlag for den ordinære prøve, eller en ny problemstilling.

#### **Ekstern prøve**

Mundtlig prøve med udgangspunkt i projektarbejde gennemført individuelt eller i grupper på normalt op til 3 studerende. Prøven i det afsluttende eksamensprojekt består af et projekt og en mundtlig del og afholdes efter 4. semester. Prøven gennemføres som den ordinære prøve.

---

\* Synopsis i MMD eksamensordningen defineres som en grundig disposition på max. 2 sider med klart fokus på det udvalgte emneområde. Synopsis fungerer som diskussionsoplæg til eksamensdialogen og har ikke et egentlig konkluderende sigte men udpeger derimod relevante problemstillinger i feltet mellem det praksisnære og det teoretiske.

## Fordeling af læringsmål

### **Virksomheden**

Formålet er, at kvalificere den studerende til at kunne inddrage organisatoriske aspekter i multimedieudvikling og -anvendelse samt at sætte den studerende i stand til at kunne planlægge, styre og gennemføre et udviklingsprojekt.

### **1. semester og 2. semester (10 ECTS point)**

#### **Innovation**

Målet er, at den studerende

- kan anvende metoder til planlægning, igangsættelse og gennemførelse af innovationsprocesser.

#### **Forretningsforståelse**

Målet er, at den studerende

- kan anvende relevante metoder til analyse af virksomhedskultur som betydende faktor for virksomhedens konkurrenceevne, strategi og image,
- kan forstå faktorer, der påvirker en virksomheds forretningsgrundlag og
- har kendskab til relevante emner inden for erhvervsret, herunder ophavsret, registerlovgivning, aftaleret og erstatningsret.

#### **Projektledelse**

Målet er, at den studerende

- kan anvende teorier og metoder til etablering af projektorganisationer og forståelse af samarbejdsprocesser,
- kan anvende relevante teorier, metoder og IT-værktøjer til planlægning, styring og gennemførelse af udviklingsprojekter, og
- kan anvende metoder og værktøjer til økonomisk planlægning og kontrol af multimedieproduktioner.

### **3. semester (5 ECTS-point)**

#### **Innovation**

Målet er, at den studerende

- kan forstå de organisatoriske konsekvenser af de forandringer et projekt kan foranledige i en organisation og
- kan forstå globale tendenser i teknologiudvikling og forbrugermønstre og anvende metoder og værktøjer til økonomisk planlægning og kontrol af multimedieproduktioner.

#### **Forretningsforståelse**

Målet er, at den studerende

- kan forstå virksomhedens styrings-, kommunikations- og beslutningsprocesser,

#### **Projektledelse**

Målet er, at den studerende

- kan anvende kvalitetssikringsmetode i forbindelse med udviklingsprojekter.

## Kommunikation og formidling

Formålet er at sikre, at den studerende opnår viden om og forståelse for anvendelse af grundlæggende kommunikation og kommunikationsmodeller – herunder planlægning af kommunikation.

### 1. semester og 2. semester. Kommunikation. 14 ECTS

#### Kommunikationsstrategi og formidling

Målet er, at den studerende

- kan anvende relevante kommunikationsteorier og kommunikationsmodeller i udviklingsarbejdet,
- kan analysere og vælge relevante kommunikationsstrategier i formidlingssammenhænge,
- kan analysere og producere kommunikation til udvalgte målgrupper, herunder kan analysere og beskrive en målgruppe samt formidle et specifikt budskab,
- kan anvende relevante journalistiske principper til digital formidling og
- kan anvende metoder til opbygning af informationsarkitektur.

#### Markedsføring

Målet er, at den studerende

- kan anvende viden om digital markedsføring til udformning af digitale kommunikationsprodukter og
- kan analysere og vælge digitale medier under hensyn til målgruppe, distributionsforhold og ressourcer.

#### Brugertest

Målet er, at den studerende

- kan anvende teorier i forbindelse med planlægning og gennemførelse af brugertest og
- kan analysere kvalitative og kvantitative data om brugere.

#### Læringskompetence

Målet er, at den studerende

- kan anvende pædagogiske metoder og værktøjer til at udvikle personlig læringsstil og
- kan anvende metoder til akademisk formidling.

### 3. Semester. Kommunikation og mediesociologi. 7 ECTS

#### Mediesociologi

Målet er, at den studerende

- kan analysere og vurdere kommunikative elementer i forskellige medieproduktioner og
- kan anvende viden om kulturelle faktorerens betydning for national og international kommunikation med henblik på at se sammenhænge mellem kulturel identitet og udtryksformer.

# Interaktionsudvikling

## 1. Semester og 2.semester. Interaktionskonstruktion og modellering. 18 ECTS

Formålet er, at den studerende skal kunne strukturere og implementere simple multimedieapplikationer, herunder kunne realisere brugergrænseflader. Den studerende skal opnå et basalt kendskab til den teknologi, som er knyttet til udviklingen af multimedier.

Den studerende skal kunne strukturere, dokumentere og implementere simple dynamiske multimedieapplikationer, herunder applikationer, der afvikles i et klient/server miljø. Den studerende skal opnå en grundlæggende forståelse af systemudvikling og modelleres betydning i denne sammenhæng.

### Teknologiforståelse

Målet er, at den studerende:

- kan forstå computerens opbygning og anvendelse som værktøj,
- kan forstå andre digitale enheder, der kan indgå i en multimediesammenhæng,
- kan forstå muligheder og begrænsninger i databevægelighed mellem forskellige digitale platforme,
- har viden om principperne inden for kommunikationsteknologi,
- kan forstå netværks opbygning og principielle virkemåde,

### Design af multimedieproduktioner

Målet er, at den studerende

- kan anvende modellering i forbindelse med strukturering og formatering af information,
- kan anvende modellering i forbindelse med strukturering af funktionalitet,
- kan udarbejde dokumentation af multimedieproduktioner,
- har viden om søgeteknologi,
- har viden om objektorienteret design, analyse og programmering og
- har viden om struktureret design, analyse og programmering.

### Realisering af multimedieproduktioner

Målet er, at den studerende:

- kan anvende standardiserede formateringsprog til behandling og opbevaring af information,
- kan anvende klient- og serverbaseret programmering til interaktion og dynamik i multimedieapplikationer,
- kan forstå forskellige udviklingsmiljøers tekniske muligheder og begrænsninger,
- kan anvende animationsteknikker i multimedieproduktioner og
- kan anvende metoder til at producere platformsuafhængige løsninger.

## 3. semester. Konstruktion og databaser. 9 ECTS

Formålet er, at den studerende skal kunne strukturere og implementere mere komplekse dynamiske multimedieapplikationer integreret med databaser. Der er fokus på multimedieapplikationer i et klient/server miljø. Den studerende skal opnå et dybere kendskab til den teknologi, som er knyttet til udviklingen af multimedier. Den studerende skal kunne opstille kvalitetsmål og kvalitetssikre multimedieapplikationer.

## **Teknologiforståelse**

Målet er, at den studerende:

- kan forstå grænseflader til udveksling af data med tredjeparts tjenester og
- kan forstå sikkerhedsaspekter i forbindelse med multimedieapplikationer og datakommunikation.
- kan forstå muligheder og begrænsninger i databevægelighed mellem forskellige digitale platforme
- har viden om søgeteknologi
- kan forstå objektorienteret design, analyse og programmering og
- kan forstå struktureret design, analyse og programmering.

## **Design af multimedieapplikationer**

Målet er, at den studerende:

- kan anvende modellering i forbindelse med udvikling af databaser og
- kan anvende modellering i forbindelse med strukturering af funktionalitet,
- kan udvikle databaser til multimedieproduktioner

## **Realisering af multimedieapplikationer**

Målet er, at den studerende:

- kan anvende og implementere databaser,
- kan anvende manipuleringsprog til databaser
- kan implementere forskellige medietyper i multimedieapplikationer og
- kan anvende metoder til varetagelse af sikkerhed i multimedieapplikationer.

## **Implementering og kvalitet**

Målet er, at den studerende:

- kan anvende teknikker og procedurer til opnåelse af kvalitetsmål inden for design, realisering, test, fejlfinding og implementering
- Kan udarbejde dokumentation af multimedieproduktioner

## Design og visualisering

Formålet er, at den studerende på metodisk grundlag skal kunne anvende principper for design og konceptudvikling samt på et metodisk grundlag kunne designe og udvikle interaktive brugergrænseflader.

### 1. og 2. semester. 18 ECTS

#### Proces og metode

Målet er, at den studerende

- kan anvende metoder til idé- og konceptudvikling,
- kan anvende kreative designmetoder
- har viden om metoder til dokumentation af design.

#### Digitalt design

Målet er, at den studerende

- kan anvende designprincipper,
- kan analysere og anvende principper for digital billedbehandling,
- kan analysere og anvende typografiske virkemidler,
- kan analysere sammenhængen mellem budskab og design, og
- kan analysere sammenhængen mellem identitet og design.

#### Digital æstetik

Målet er, at den studerende

- har viden om formgivningens og æstetikens historie,
- kan analysere samspillet mellem form og funktion,
- kan anvende aktuelle æstetiske stilarter og
- kan forstå farvelære og perceptionspsykologi.

#### Interface design

Målet er, at den studerende

- på baggrund af analyse kan designe forskellige navigationsformer,
- kan designe interaktive brugergrænseflader til forskellige digitale medier og
- kan analysere sammenhængen mellem anvendelse og design.

### **3. semester. 9 ETCS**

#### **Proces og metode**

Målet er, at den studerende

- kan anvende metoder til dokumentation af design.

#### **Interface design**

Målet er, at den studerende

- på baggrund af syntese kan designe interaktive brugergrænseflader til forskellige digitale medier og
- kan analysere og skabe syntese mellem anvendelse og design.

#### **Digitale medieudtryk**

Målet er, at den studerende

- kan anvende, integrere og analysere digitale medieudtryk,
- kan anvende teknikker til fremstilling og efterbehandling af video og audio,
- kan anvende modellerings- og konstruktionsteknikker i 3D og
- kan anvende animationsteknikker.

## Uddannelsens interne prøver og bundne forudsætninger m.m.

### **Interne prøver**

Der er en interne prøve på uddannelsen efter 1. semester

### **Bundne forudsætninger**

Bundne forudsætninger fremgår af det enkelte Erhvervsakademis studieplan.

## Eksamenstilmelding

Alle studerende har pligt til at deltage i undervisningen samt aflevere alle obligatoriske opgaver – og er derfor også automatisk tilmeldt eksamen. Ved sygeeksamen og omprøve skal tilmelding dog foretages. Se tillæg.

## Sygeeksamen og omprøve

Skolen tilstræber at sygeeksamen og eventuelle omprøve afholdes umiddelbart før, eller i starten af det følgende semester, dog senest ved næste ordinære prøve.

## Genindstilling til prøver

Den studerende har ret til to omprøve. Det er en forudsætning for at deltage i en omprøve, at den studerende tidligere har deltaget i en ordinær prøve og fået en ikke bestået karakter.

Prøven fastlægges med mindst 2 ugers varsel. Der deltager altid en ekstern censor. Der skal ske en individuel og skriftlig tilmelding.

Anden omprøve afholdes normalt, efter forløbet næste gang har været afholdt.

## Klager over eksamen

Klager over prøver eller andre bedømmelser, der indgår i eksamen, bortset fra praktikbedømmelser, indgives af den studerende til akademiet. Klagen skal være skriftlig og begrundet.

Klagen skal indgives senest 2 uger efter, at bedømmelsen er bekendtgjort på sædvanlig måde.

## Undervisnings- og arbejdsformer

Undervisningen gennemføres som en kombination af klasseundervisning, forelæsninger, workshops, studiekredse, øvelser og større projektarbejder. Tilrettelæggelsen af undervisningen tager udgangspunkt i relevant erhvervspraksis og anvendt teori.

Der vil i uddannelsen indgå undervisningsformer, der kan udvikle den studerendes selvstændighed, samarbejdsevne og evne til at skabe fornyelse.

I uddannelsen indgår, i det omfang det er relevant, undervisning i iværksætterkultur, miljømæssige problemstillinger og i samspillet mellem forskellige kulturformer.

## Pligt til at deltage i undervisningen

Det er et krav, at den studerende er studieaktiv og deltager aktivt i de stillede obligatoriske projektarbejder og -opgaver, jf. de bundne forudsætninger. For yderligere regler henvises til det enkelte Erhvervsakademis regelsæt.

## Regler om meritoverførsel

Uddannelsen giver efter første studieår umiddelbart merit til andre uddannelsesinstitutioner, der gennemfører samme uddannelse. Således følger denne studieordning de øvrige uddannelsesinstitutioners.

## Indgåede meritaftaler

Indgåede meritaftaler er tilgængelige på [www.erhvervsakademierne.dk](http://www.erhvervsakademierne.dk) eller Erhvervsakademiets hjemmeside.

## Undervisningen udbudt som åben uddannelse

Uddannelsen kan udbydes som enkeltfag under lov om åben uddannelse. For nærmere oplysninger henvises til det enkelte Erhvervsakademis studieplan.