

Valgfagskatalog 2019  
**Multimediedesign**  
Erhvervsakademi MidtVest

Maj 2019



## Indholdsfortegnelse

<b>1. Valgfagskatalog</b>	<b>3</b>
<b>2. Prøver i valgfag</b>	<b>3</b>
2.1 Fuldførelse af prøver	3
<b>3. Valgfag på uddannelsen</b>	<b>5</b>
3.1 Copywriting - 10 ECTS	5
3.2 User Experience Design - 10 ECTS	6
3.3 Mobilløsninger ved PWA og AMP - 10 ECTS	7
3.3 DIY CMS - 10 ECTS	9
3.4 Godkendelse af studieordningen	11

Dette valgfagskatalog skal læses i sammenhæng med den nationale del af studieordningen (kaldet fællesdelen) og den lokale del af studieordningen (kaldet institutionsdelen). Den nationale del af studieordningen er fælles for alle udbydere, mens den lokale del af studieordningen (institutionsdelen) samt valgfagskataloget er fastlagt af Erhvervsakademi MidtVest.

## 1. Valgfagskatalog

På uddannelsen er der 30 ECTS valgfag. Valgfag, læringsmål og bedømmelseskriterier for de udbudte fag er beskrevet i dette valgfagskatalog. Hvert valgfag udgør 10 ECTS, hvorfor den studerende skal vælge 3 fag for at opnå de 30 ECTS.

Følgende valgfag udbydes\*:

- Copywriting – 10 ECTS
- User Experience Design – 10 ECTS
- Mobilløsninger ved PWA og AMP – 10 ECTS
- DYI CMS – 10 ECTS

De studerende kan følge valgfag på andre institutioner mod selv at afholde udgifter til transport,

\*Kun de tre fag med størst tilslutning vil blive oprettet.

## 2. Prøver i valgfag

Ved begyndelse på et uddannelseselement, semester mv. er det samtidig automatisk tilmelding til de tilhørende prøver. Ved tilmelding bruges en prøvegang. Dette gælder dog ikke, hvor den studerende bliver forhindret i at deltage i prøven på grund af dokumenteret sygdom og barsel.

Det er altid den studerendes ansvar at sikre sig internetadgang i eksamenssituationen, og at den studerendes pc er funktionsdygtig.

Prøverne gennemføres på dansk.

### 2.1 Fuldførelse af prøver

Generelt for prøverne på uddannelsen gælder nedenstående i forhold til, hvornår en eksamen er fuldført, eller der er brugt et eksamensforsøg. Hvis der er afvigelser for en bestemt prøve, vil det fremgå af den enkelte beskrivelse af prøven nedenfor.

### **Ikke-bestået eksamen**

Hvis en studerende ikke har opnået karakteren 02 eller derover til en mundtlig eller skriftlig prøve eller en kombination heraf, er prøven ikke bestået, og der er brugt et prøvforsøg.

Hvis eksamensprojektet er udarbejdet af en enkelt studerende og ikke består, kan den studerende vælge at arbejde videre på det eksisterende projekt eller udarbejde et nyt projekt.

Er der tale om en studerende, der har deltaget i et gruppeprojekt, og som ikke opnår karakteren 02 eller derover, kan den studerende skrive de afsnit om, som den studerende har udarbejdet af det fælles projekt, hvis det er individualiseret. Den studerende kan også vælge at skrive et nyt projekt alene, hvor reglerne for omfang, krav og retningslinjer for individuelt udarbejdede projekter gælder.

### **Ikke afleveret projekt/skriftlig besvarelse**

Hvis den studerende ikke har afleveret sit eksamensprojekt eller skriftlige besvarelse, er der brugt et prøvforsøg. Den studerende kan vælge at arbejde videre på det eksisterende projekt eller udarbejde et nyt projekt.

### **Ikke deltaget i eksamen/eksamination**

Hvis den studerende har afleveret sit eksamensprojekt eller skriftlige besvarelse, men ikke har deltaget i den mundtlige eksamination, er der brugt et prøvforsøg. Der vil hurtigst muligt blive planlagt en ny mundtlig eksamination for den studerende, hvor den studerende vil blive eksamineret i det allerede afleverede projekt.

### **Syge- og omprøver**

Orientering om tid og sted for syge- og omprøver vil tilgå via Fronter. Tidspunktet kan være identisk med næste ordinære prøve. Den studerende skal selv orientere sig om, hvornår syge- og omprøve afholdes.

### **Sygeprøve**

En studerende, der har været forhindret i at gennemføre en prøve på grund af dokumenteret sygdom eller af anden uforudseelig grund, får mulighed for at aflægge (syge)prøven snarest muligt. Er det en prøve, der er placeret i uddannelsens sidste eksamenstermin, får den studerende mulighed for at aflægge prøven i samme eksamenstermin eller i umiddelbar forlængelse heraf. Sygdom skal dokumenteres ved

lægeerklæring. Institutionen skal senest have modtaget lægeerklæring tre hverdage efter prøvens afholdelse. Studerende, der bliver akut syge under en prøves afvikling, skal dokumentere at vedkommende har været syg på den pågældende dag.

Dokumenteres sygdom ikke efter ovenstående regler, har den studerende brugt et prøveforsøg. Den studerende skal selv betale udgifter til en lægeerklæring.

## **Omprøve**

Ved en ikke-bestået prøve eller et manglende fremmøde ved en prøve, er den studerende automatisk tilmeldt omprøve, så længe der resterer prøveforsøg. Den studerende er tilmeldt den førstkommende afholdelse af prøven. Omprøven kan være identisk med næste ordinære prøve. Uddannelsen kan dispensere fra den fortsatte tilmelding til en eksamen, når det er begrundet i usædvanlige forhold, herunder dokumenteret handicap.

## **3. Valgfag på uddannelsen**

### **3.1 Copywriting - 10 ECTS**

Fagelementet beskæftiger sig med professionel tekstskrivning målrettet udvalgte medieplatforme.

I fagelementet fokuseres på, hvordan man skriver overbevisende tekster, der driver læseren til ønsket handling.

Fagelementet giver operationel viden om og praktiske færdigheder i forhold til centrale elementer som skriveproces, produktion af målrettet og værdifokuseret indhold, effektive virkemidler, brug af *tone of voice* og *call to action*, søgeordsanalyse og sammenhæng mellem tekst og SEO.

### **Viden**

Den studerende har:

- udviklingsbaseret viden om erhvervet og fagområdet praksis og central anvendt teori og metode om digitalt indhold og medieplatforme, herunder metoder til produktion af digitale tekster
- forståelse for praksis, central anvendt teori og metode samt kan forstå erhvervets anvendelse af teori og metode til produktion af digitale tekster

### **Færdigheder**

Den studerende kan:

- anvende fagområdets centrale metoder og redskaber til produktion af digitale tekster, samt kan anvende de færdigheder, der knytter sig til beskæftigelse inden for erhvervet, herunder brugercentreret metode til produktion samt evaluering af produktionen.
- vurdere praksisnære problemstillinger samt vælge testmetoder i forhold til produktion af digitale tekster

- formidle praksisnære problemstillinger og løsningsmuligheder inden for digital copywriting til samarbejdspartnere og brugere.

### **Kompetencer**

Den studerende kan:

- varetage udviklingsorienterede situationer i relation til digital copywriting.
- deltage i fagligt og tværfagligt samarbejde om produktion af digitale tekster med en professionel tilgang.
- i en struktureret sammenhæng tilegne sig ny viden, færdigheder og kompetencer inden for produktion af digitale tekster i relation til erhvervet.

### **Eksamen:**

Som afslutning på valgfaget afleveres en skriftlig individuel opgave, der vurderes internt efter 7-trinsskalaen. Prøven inddrager bl.a. elementer fra de obligatoriske afleveringer, som er blevet afleveret og godkendt under valgfagets forløb.

Det er derfor en forudsætning for den studerendes deltagelse i prøven, at alle obligatoriske afleveringer, senest 14 dage før prøven afvikles, er blevet afleveret og godkendt.

## **3.2 User Experience Design - 10 ECTS**

Fagelementet opøver deltagernes evne til at designe, realisere, implementere, teste og evaluere digitale teknologier til at understøtte oplevelser, så produkterne får et nyt og/eller forøget oplevelsespotential. Fagelementet omhandler teorier og praksis om oplevelsesdesign. Teorier og praksis om digital æstetik, digitale teknologier og digitale mediers formsprog. Teorier og praksis om fortælleteori/ narratologi/-storytelling, specielt interaktive fortællinger og digital storytelling. Metoder til afdækning og design af digitale brugeroplevelser.

På valgfaget User Experience Design får du teoretisk viden, metodisk indsigt og praktiske færdigheder til at arbejde professionelt og systematisk med design og evaluering af brugersiden og brugeroplevelsen.

### **Viden**

Den studerende har:

- udviklingsbaseret viden om erhvervet og fagområdets praksis og central anvendt teori og metode om digitalt indhold og medieplatforme, herunder metoder til produktion af digitale oplevelser.
- Viden om oplevelsesøkonomi og oplevelsesdesign.
- Viden om digitale oplevelsesteknologier.
- Viden om design og evaluering af brugeroplevelser.

- Velbegrunder forståelse af, hvordan oplevelser tilvejebringes og kan understøttes digitalt.
- Velbegrunder forståelse af, hvilken betydning teknologisk understøttede oplevelser har for den enkelte og for samfundet

### **Færdigheder**

Den studerende kan:

- Selvstændigt, systematisk og kritisk tilegne sig og anvende teori og metode knyttet til oplevelsesøkonomi og design af brugeroplevelser,
- Selvstændigt, systematisk og kritisk formulere og gennem anvendelse af videnskabelig metode analysere problemstillinger i forhold til design, implementering og evaluering af digitalt understøttede oplevelsesprodukter og brugeroplevelser
- Kommunikere med både specialister og almenkyndige om faglige og praktiske problemstillinger i relation til oplevelsesøkonomi og design af brugeroplevelser

### **Kompetencer**

Den studerende kan:

- Tilrettelægge, realisere og evaluere design og test af oplevelsesorienterede digitale produkter, identificere områder, hvor digitalt understøttede oplevelser vil være hensigtsmæssige, realisable og rentable
- Kritisk og reflektivt tage stilling til den æstetiske udformning, de praktiske og økonomiske konsekvenser samt det individuelle og sociale brugermæssige udbytte af digitale oplevelsesprodukter

### **Eksamen**

Som afslutning på valgfaget afleveres en skriftlig individuel opgave, der vurderes internt efter 7-trinsskalaen. Prøven inddrager bl.a. elementer fra de obligatoriske afleveringer, som er blevet afleveret og godkendt under valgfagets forløb.

Det er derfor en forudsætning for den studerendes deltagelse i prøven, at alle obligatoriske afleveringer, senest 14 dage før prøven afvikles, er blevet afleveret og godkendt.

### **3.3 Mobilløsninger ved PWA og AMP - 10 ECTS**

Fagelementet har til formål, at den deltagende studerende tilegner sig viden, færdigheder samt kompetencer i, at selvstændigt tilvirke mobilløsninger, der anvender enten PWA- og/eller AMP-paradigmerne. Dette gælder både ved egne tilvirkede produkter samt også ved open-source CMS-løsninger.

**Faglige forudsætninger ved valgfaget:**

Dette valgfag bygger videre på de Multimediedesignstuderendes allerede tilegnede viden, færdigheder samt kompetencer fra uddannelsens 1. år; der tænkes i særdeleshed på de studerendes kodningskompetencer (HTML5 og CSS3), implementering af forskellige former af JavaScript-biblioteker, viden om "*Mobile First*"-udvikling samt al tiltagene, der er i.f.m. eks. responsive web design.

For at kende forskellen mellem AMP ("Active Mobile Pages") og PWA ("Progressive Web Apps"), skal man forstå, at der er tale om to tekniske løsninger med hver deres særlige fokus/formål.

#### **De to teknologierne ultra-kort beskrevet:**

PWA er - efter nogles mening - blevet en nødvendighed i dag i.f.m. websteds-udvikling.

#### **Hvad er en Progressiv Web App (PWA)**

PWA'ere er noget forholdsvis nyt, som gør at en hjemmeside kan fungere helt som en app. Og med "app" skal det forstås som: en genvej til hjemmesiden er installeret som en applikation på din smartphone eller tablet.

#### **Hvad er AMP?**

Accelerated Mobile Pages (AMP) er et relativt nyt initiativ, som har til formål at gøre visning af websider på mobilen markant hurtigere. AMP er en metode udviklet af (bl. a.) Google til at kode hjemmesider, således at de loader lynhurtigt, med det enestående formål at skabe et endnu bedre internet. Det er løbende blevet bemærket ude i branchen, at Google i øvrigt giver - omend uofficielt - ekstra SEO-præferencer til websteder med AMP-løsninger implementeret.

#### **Forskellen mellem de to paradigmer – den korte udgave:**

Med AMP får brugerne hurtig adgang til indhold, mens PWA forbedrer brugeroplevelsen og holder dem engageret.

#### **Viden**

Den studerende har:

- udviklingsbaseret viden, central anvendt teknologier og metode om tilvirkningen af PWA-løsninger samt AMP-applikationer, herunder værktøjer til design, kodning og programmering af disse specifikke digitale løsninger
- forståelse for praksis, central anvendt teori og metode samt kan forstå erhvervets anvendelse af teori og metode til design, kodning og programmering af PWA-løsninger samt AMP-applikationer samt for evt. den forbundne projektøkonomi og multimediedesignerens rolle i værdikæden

#### **Færdigheder**

Den studerende kan:

- anvende fagområdets centrale metoder og redskaber til design og programmering af PWA-løsninger samt AMP-applikationer, samt kan anvende de færdigheder, der ellers knytter sig til beskæftigelse inden for erhvervet, herunder brugercentreret metode til produktion samt evaluering af produktionen



- vurdere praksisnære problemstillinger samt opstille og vælge løsningsmodeller i forhold til design og programmering af PWA-løsninger samt AMP-applikationer, digitale brugeroplevelser og digitale brugergrænseflader
- formidle praksisnære problemstillinger og løsningsmuligheder i form af PWA-løsninger samt AMP-applikationer til evt. samarbejdspartnere og brugere.

### Kompetencer

Den studerende kan

- varetage udviklingsorienterede situationer i relation til produktion af PWA-løsninger samt AMP-applikationer,
- deltage i fagligt og tværfagligt samarbejde om produktion af PWA-løsninger samt AMP-applikationer, med en professionel tilgang
- i en struktureret sammenhæng tilegne sig ny viden, færdigheder og kompetencer inden for design og produktion af PWA-løsninger samt AMP-applikationer, i relation til erhvervet

### Eksamen

Internt vurderet efter 7-trinsskalaen baseret på den afsluttende eksamensopgave, som også inddrager valgfagets forud afleverede obligatoriske opgaver/bundne forudsætninger som er blevet godkendte under valgfagets forløb.

## 3.3 DIY CMS - 10 ECTS

Fagelementet har til sigte at give de studerende indblik og færdigheder i at tilvirke deres egne, simple CMS-løsninger i.h.t. til nedenstående punkter.

Produkteksempler tilvirket under valgfagsforløbet kunne være:

- Et dynamisk genereret billedgalleri, senere hen udvidede med en administrationsdel
- En nyhedside (i.e.: "tagwall"), senere hen udvidede med en administrationsdel

Et websted som har fokus på fremvisning af bestemt og/eller forskelligartet indhold tilvirket af de studerende i.f.m. deres studier samt med en administrations-del

### Viden

Den studerende har:

- udviklingsbaseret viden, central anvendt teknologier og metode om grænseflader til udveksling af data med tredjeparts tjenester
- viden om centrale sikkerhedsaspekter ved netværk, multimedieapplikationer og datakommunikation
- viden om i praksis benyttet manipuleringsprog (PHP 7.X.X) til databaser (MySQLi)

- viden om centrale metoder til modellering af data og implementering af databaser
- viden om centrale metoder til sikring af kvalitet ved hjælp af test og fejlfinding
- viden om håndtering og modellering, strukturering og programmering af funktionalitet
- viden om integration af forskellige medietyper i multimedieapplikationer
- viden om persistering af data til dynamiske multimedieapplikationer
- viden om praksis, central anvendt teori og metode samt erhvervets anvendelse af teori og metode til design og programmering af digitale brugergrænseflader

### **Færdigheder**

Den studerende kan:

- anvende udviklingsbaseret viden, central anvendt teknologier og metode om grænseflader til udveksling af data med tredjeparts tjenester
- anvende centrale sikkerhedsaspekter vedrørende netværk, multimedieapplikationer og datakommunikation
- anvende et i praksis benyttet manipuleringsprog (PHP 7.X.X) til databaser (MySQLi)
- anvende centrale metoder til modellering af data og implementering af databaser
- anvende centrale metoder til sikring af kvalitet ved hjælp af test og fejlfinding
- håndtere modellering, strukturering og programmering af funktionalitet
- håndtere integration af forskellige medietyper i multimedieapplikationer
- håndtere persistering af data til dynamiske multimedieapplikationer

### **Kompetencer**

Den studerende kan

- varetage udviklingsorienterede situationer i relation til produktion af digitale løsninger i.h.t. valgfagets fokusområder
- deltage i fagligt og tværfagligt samarbejde om produktion af digitale løsninger valgfagets fokusområder med en professionel tilgang
- i en struktureret sammenhæng tilegne sig ny viden, færdigheder og kompetencer inden for design og produktion af digitale løsninger i.f.t. valgfagets fokusområder i relation til erhvervet

### **Eksamen**

Internt vurderet efter 7-trinsskalaen baseret på den afsluttende eksamensopgave, som også inddrager valgfagets forud afleverede obligatoriske opgaver/bundne forudsætninger som er godkendte under valgfagets forløb.

### **3.4 Godkendelse af studieordningen**

Valgfagskataloget studieordningen for multimediedesigneruddannelsen 2018-2020 er vedtaget og godkendt af Erhvervsakademi MidtVest i maj 2019.



---

Anette Becker Berg  
Kvalitetschef