

Studieordning for
Multimediedesigner
Erhvervsakademi MidtVest 2014

Erhvervsakademiuddannelsen (AK)
inden for medie og kommunikation – Multimediedesigner (AK)

Studieordningens fælles del
v/Landsnetværket for Multimediedesigner, januar 2014

Studieordningens institutionsdel
v/ Erhvervsakademi MidtVest, august 2014



Indholdsfortegnelse

Indholdsfortegnelse	2
Uddannelsens struktur	4
1.1 Uddannelsen reguleres af følgende love og regler	4
1.2 Uddannelsens navn og dimittendernes titel	5
Uddannelsens formål	5
Uddannelsens kerneområder	6
1.3 Kerneområdet Virksomheden	6
1.4 Kerneområdet Kommunikation og formidling	7
1.5 Kerneområdet Design og visualisering.....	8
1.6 Kerneområdet Interaktionsudvikling.....	10
Obligatoriske uddannelseselementer inden for uddannelsens kerneområder	11
Obligatorisk uddannelseselement Multimedieproduktion Basis	11
Obligatorisk uddannelseselement Multimedieproduktion Avanceret	14
Antal prøver i de obligatoriske uddannelseselementer	16
Praktik	17
Det afsluttende eksamensprojekt	18
Oversigt over prøverne	19
Merit	20
1.7 Forhåndsmerit.....	20
Dispensation	20
Ikrafttrædelses- og overgangsbestemmelser	21
Institutionsdel	23
Studieaktivitet	23
Undervisnings- og arbejdsformer	23
Sikring af undervisningens kvalitet gennem relationer, forsknings- og udviklingsprojekter	24
Internationalisering	24
Krav til eksaminer og praktik	25
JTI profilttest på EAMV	26
InnoCamp på EAMV	27
Studiestartsprøven	28
1. Semester, Prøve-eksamen - EAMV	29
3. Semester eksamen	32

Valgfag ASP. NET (10ECTS)	34
Valgfag <i>Kreativ kommunikation</i> (10ECTS).....	35
Valgfrit uddannelseselement (10 ECTS), valgfags opgave	36
Praktikprøven.....	37
Afsluttende eksamensprojekt (15 ECTS) (fælles for udbyderne)	39

Uddannelsens struktur

			1. studieår	2. studieår
Kerneområder	10 ECTS	Virksomheden	10 ECTS	
	20 ECTS	Kommunikation og formidling	15 ECTS	5 ECTS
	25 ECTS	Design og Visualisering	20 ECTS	5 ECTS
	25 ECTS	Interaktionsudvikling	15 ECTS	10 ECTS
Valgfri uddannelseselementer ¹	10 ECTS			10 ECTS
Praktik	15 ECTS			15 ECTS
Afsluttende eksamensprojekt	15 ECTS			15 ECTS
I alt	120 ECTS		60 ECTS	60 ECTS

Denne studieordning for Multimediedesigneruddannelsen er udarbejdet efter retningslinjerne i bekendtgørelse 1016 af 14. november 2012 om erhvervsakademiuddannelse inden for medie og kommunikation (Multimediedesigner AK).

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). Uddannelsen er således normeret til i alt 120 ECTS point.

1.1 Uddannelsen reguleres af følgende love og regler

- Lov nr. 467 af 8. maj 2013 om erhvervsakademiuddannelser og professionsbacheloruddannelser.
- Bekendtgørelse nr. 1521 af 16. december 2013 om erhvervsakademiuddannelser og professionsbacheloruddannelser.
- Bekendtgørelse nr. 1061 af 14. november 2012 om erhvervsakademiuddannelse inden for medie og kommunikation (Multimediedesigner AK).
- Bekendtgørelse nr. 745 af 24. juni 2013 om akkreditering af videregående uddannelsesinstitutioner og godkendelse af nye videregående uddannelser.

¹ Se studieordningens institutionsdel for beskrivelse af valgfri uddannelseselementer.

- [Bekendtgørelse nr. 223 af 11. marts 2014 om adgang til erhvervsakademiuddannelser og professionsbacheloruddannelser.](#)
- Bekendtgørelse nr. 1519 af 16. december 2013 om prøver og eksamen i erhvervsrettede videregående uddannelser.
- Bekendtgørelse nr. 262 af 20. marts 2007 om karakterskala og anden bedømmelse.
- Bekendtgørelse nr. 374 af 4. april 2014 om åben uddannelse (erhvervsrettet voksenuddannelse) m.v.

De gældende love og bekendtgørelser er tilgængelige på internetadressen www.retsinfo.dk

1.2 Uddannelsens navn og dimittendernes titel

Uddannelsens navn er Erhvervsakademiuddannelsen inden for medie og kommunikation.

Dimittenderne fra uddannelsen har ret til at anvende betegnelsen Multimediedesigner AK.

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

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.

Mål for læringsudbytte for Multimediedesigner AK

Mål for læringsudbyttet omfatter den viden, de færdigheder og kompetencer, som en uddannet multimediedesigner skal opnå i uddannelsen.

Viden

Den uddannede har viden om:

- 1) praksis og central anvendt teori og metode inden for analyse, idéudvikling, design, planlægning, realisering og styring af multimedieopgaver samt implementering, administration og vedligeholdelse af multimedieproduktioner
- 2) og forståelse af tværfaglige problemstillinger på multimedieområdet i relation til såvel individuelt som teambaseret projektarbejde

Færdigheder

Den uddannede kan:

- 1) anvende centrale metoder og redskaber inden for analyse, idéudvikling, design og planlægning samt realisering og styring af multimedieopgaver
- 2) vurdere praksisnære problemstillinger på multimedieområdet samt opstille og vælge løsningsmuligheder
- 3) formidle praksisnære problemstillinger og løsningsmuligheder på multimedieområdet til samarbejds partnere og brugere

Kompetencer

Den uddannede kan:

- 1) selvstændigt håndtere analyse, idéudvikling, design og planlægning samt realisering og styring af multimedieopgaver samt deltage i implementering, administration og vedligeholdelse af multimedieproduktioner
- 2) håndtere udviklingsorienterede situationer og være innovativ ved tilpasningen af multimedieløsninger til erhvervsmæssige vilkår
- 3) tilegne sig ny viden, færdigheder og kompetencer på multimedieområdet
- 4) deltage i ledelses- og samarbejds mæssige sammenhænge med andre uanset uddannelsesmæssig, sproglig og kulturel baggrund
- 5) deltage i og håndtere samarbejde og kommunikation i netværk med en professionel tilgang

Uddannelsens kerneområder

Uddannelsen indeholder følgende kerneområder

1. Virksomheden (10 ECTS)
2. Kommunikation og formidling (20 ECTS)
3. Design og visualisering (25 ECTS)
4. Interaktionsudvikling (25 ECTS)

I alt 80 ECTS

1.3 Kerneområdet Virksomheden

Indhold

Kerneområdet skal medvirke til 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.
ECTS omfang

10 ECTS

Læringsmål

Viden

Den studerende har udviklingsbaseret viden om og forståelse for

- centrale emner inden for multimedierelateret erhvervsret, herunder ophavsret, registerlovgivning og aftaleret
- virksomhedens styrings-, kommunikations- og beslutningsprocesser
- de organisatoriske konsekvenser som implementering af multimedieproduktioner kan have i en organisation
- centrale metoder og værktøjer til økonomisk planlægning og kontrol af multimedieproduktioner
- centrale emner inden for innovation og entreprenørskab

Færdigheder

Den studerende kan

- vurdere organisationers vision, mission, værdier samt strategi og kultur i relation til multimedieproduktion

Kompetencer

Den studerende kan

- håndtere relevante teorier, metoder og IT-værktøjer til planlægning, styring og kvalitetssikring af udviklingsprojekter
- deltage i faglige og tværfaglige teams internt og eksternt med en professionel tilgang
- tilegne sig ny viden, færdigheder og kompetence i relation til erhvervet

1.4 Kerneområdet Kommunikation og formidling

Indhold

Kerneområdet skal medvirke til, at den studerende opnår viden, færdigheder og kompetencer til at håndtere kommunikation i relation til multimedieopgaver. Den studerende kan håndtere kommunikationsveje og muligheder i komplekse organisationer og netværk, såvel lokalt som globalt.

ECTS omfang

20 ECTS

Læringsmål

Viden

Den uddannede har viden om

- central teori og metode anvendt inden for kommunikation i relation til multimedieområdet
- central teori og metode anvendt inden for markedsføring i relation til multimedieområdet
- central anvendte kommunikative virkemidler og genrer

- centrale begreber inden for mediesociologi (forskellige samfundsgruppers brug af digitale medier, historisk og aktuelt)

Færdigheder

Den studerende kan

- indsamle og vurdere empiriske data om målgrupper og brugssituationer
- anvende centrale metoder og redskaber til at beskrive en målgruppe i relation til multimedieopgaver
- vurdere og producere kommunikation til udvalgte målgrupper
- anvende centrale metoder og redskaber til at opbygge og vurdere informationsarkitektur, herunder strukturere, tilrettelægge og formidle information
- anvende centrale metoder og redskaber til at planlægge og gennemføre brugertest
- sammenfatte og formidle et udviklingsprojekt i rapportform
- anvende centrale metoder og redskaber til formidling overfor interessenter
- vurdere og anvende kommunikative elementer i forskellige medieproduktioner
- vurdere kulturelle faktorerens betydning for national og international kommunikation
- vurdere sammenhænge mellem kulturel identitet og udtryksformer
- opstille, vælge og formidle kommunikationsstrategi og -former til løsning af multimedieopgaver i et globaliseret samfund

Kompetencer

Den studerende kan

- håndtere kommunikation og markedsføring på tværs af platforme
- håndtere digital markedsføring
- deltage i faglige og tværfaglige teams internt og eksternt med en professionel tilgang
- håndtere interaktiv kommunikation i multimedieprodukter
- deltage i faglige og tværfaglige teams internt og eksternt med en professionel tilgang
- tilegne sig ny viden, færdigheder og kompetence i relation til erhvervet

1.5 Kerneområdet Design og visualisering

Indhold

Kerneområdet skal medvirke til, at den studerende på metodisk grundlag skal kunne anvende principper for multimediedesign og konceptudvikling. Den studerende skal på et metodisk grundlag kunne designe og udvikle interaktive brugergrænseflader til centrale digitale platforme. Endvidere skal den studerende på metodisk grundlag kunne integrere digitale medieudtryk på forskellige digitale platforme.

ECTS omfang

25 ECTS

Læringsmål

Viden

Den studerende har viden om

- centrale redskaber til fremstilling af video og audio
- centrale metoder til dokumentation af design
- formgivningens og æstetikens historie i relation til multimedieområdet
- sammenhængen mellem anvendelse og design i relation til multimedieområdet
- central teori og metode i forhold til animationsteknikker
- central teori og metode i forhold til fortælle- og produktionsteknikker

Færdigheder

Den studerende kan

- vurdere og anvende centrale metoder til ide- og konceptudvikling
- designe brugergrænseflader til forskellige digitale platforme på baggrund af central teori og vurdering
- vurdere og anvende centrale metoder til brugercentreret design
- vurdere og anvende centrale principper for digitalt grafisk design
- vurdere og anvende æstetiske stilarter i relation til multimedieområdet
- vurdere og forberede grafisk materiale til videre digital produktion
- formidle designmæssige problemstillinger og løsningsmuligheder til interessenter
- vurdere og anvende metoder til dokumentation af interaktive multimedieproduktioner
- vurdere og anvende teknikker til fremstilling og efterbehandling af video og audio
- formidle valg af medievirkemidler til interessenter

Kompetencer

Den studerende kan

- håndtere og realisere sammenhængen mellem budskab og design
- håndtere og realisere sammenhængen mellem identitet og design
- håndtere design og udvikling af interaktive brugergrænseflader
- deltage i faglige og tværfaglige teams internt og eksternt med en professionel tilgang
- håndtere og integrere digitale medieudtryk på forskellige digitale platforme
- deltage i faglige og tværfaglige teams internt og eksternt med en professionel tilgang
- tilegne sig ny viden, færdigheder og kompetence i relation til erhvervet

1.6 Kerneområdet Interaktionsudvikling

Indhold

Kerneområdet skal medvirke til at den studerende skal kunne modellere, formatere, strukturere, dokumentere og implementere dynamiske multimedieapplikationer. Den studerende skal opnå grundlæggende forståelse for systemudvikling. Endvidere skal den studerende opnå færdigheder i strukturering og implementering af komplekse dynamiske multimedieapplikationer med integration af databaser.

ECTS omfang

25 ECTS

Læringsmål

Viden

Den studerende har viden om

- internettets opbygning og anvendelse
- objektorienteret programmering i relation til multimedieområdets praksis
- i praksis anvendte udviklingsmiljøers tekniske muligheder og begrænsninger
- i praksis anvendte elementer i content management systemer (CMS)
- central anvendt teori og metode inden for systemudvikling
- grænseflader til udveksling af data med tredjeparts tjenester
- centrale sikkerhedsaspekter ved netværk, multimedieapplikationer og datakommunikation

Færdigheder

Den studerende kan

- vurdere og anvende centrale metoder og redskaber til søgemaskineoptimering (SEO)
- udarbejde og formidle dokumentation i henhold til praksis
- vurdere og anvende aktuelle formateringsprog
- programmere client- og serverbaserede multimedieløsninger
- anvende centrale metoder og redskaber til at modellere, strukturere og implementere funktionalitet
- anvende et i praksis benyttet manipuleringsprog til databaser
- anvende centrale metoder til modellering af data og implementering af databaser
- anvende centrale metoder til sikring af kvalitet ved hjælp af test og fejlfinding

Kompetencer

Den studerende kan

- håndtere modellering, strukturering og formatering af information i overensstemmelse med praksis
- deltage i faglige og tværfaglige teams internt og eksternt med en professionel tilgang
- håndtere modellering, strukturering og programmering af funktionalitet

- håndtere integration af forskellige medietyper i multimedieapplikationer
- håndtere persistering af data til dynamiske multimedieapplikationer
- deltage i faglige og tværfaglige teams internt og eksternt med en professionel tilgang
- tilegne sig ny viden, færdigheder og kompetence i relation til erhvervet

Obligatoriske uddannelseselementer inden for uddannelsens kerneområder

1. Uddannelsens obligatoriske uddannelseselementer er:
2. Multimedieproduktion Basis (60 ECTS)
3. Multimedieproduktion Avanceret (20 ECTS)
4. I alt 80 ECTS
5. De to obligatoriske uddannelseselementer afsluttes begge med en prøve.

Obligatorisk uddannelseselement Multimedieproduktion Basis

Virksomheden, Kommunikation og formidling, Design og visualisering samt Interaktionsudvikling.

ECTS omfang

60 ECTS, heraf

- 10 ECTS fra kerneområdet Virksomheden
- 15 ECTS fra kerneområdet Kommunikation og formidling
- 20 ECTS fra kerneområdet Design og visualisering
- 15 ECTS fra kerneområdet Interaktionsudvikling

Indhold

Dette første obligatoriske uddannelseselement skal medvirke til, at den studerende kvalificerer sig 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
- at opnå viden, færdigheder og kompetencer til at håndtere kommunikation i relation til multimedieopgaver
- på metodisk grundlag skal kunne anvende principper for multimediedesign og -konceptudvikling. Den studerende skal på et metodisk grundlag kunne designe og udvikle interaktive brugergrænseflader til centrale digitale platforme
- at kunne modellere, formatere, strukturere, dokumentere og implementere dynamiske multimedieapplikationer. Den studerende skal opnå grundlæggende forståelse for systemudvikling

Læringsmål

Viden (Virksomheden)

Den studerende har viden om

- centrale emner inden for multimedierelateret erhvervsret, herunder ophavsret, registerlovgivning og aftaleret
- virksomhedens styrings-, kommunikations- og beslutningsprocesser
- de organisatoriske konsekvenser som implementering af multimedieproduktioner kan have i en organisation
- centrale metoder og værktøjer til økonomisk planlægning og kontrol af multimedieproduktioner
- centrale emner inden for innovation og entreprenørskab

Viden (Kommunikation og formidling)

Den studerende har viden om

- central teori og metode anvendt inden for kommunikation i relation til multimedieområdet
- central teori og metode anvendt inden for markedsføring i relation til multimedieområdet
- central anvendte kommunikative virkemidler og genrer

Viden (Design og visualisering)

Den studerende har viden om

- centrale redskaber til fremstilling af video og audio
- centrale metoder til dokumentation af design
- formgivningens og æstetikens historie i relation til multimedieområdet
- sammenhængen mellem anvendelse og design i relation til multimedieområdet

Viden (Interaktionsudvikling)

Den studerende har viden om

- internettets opbygning og anvendelse
- objektorienteret programmering i relation til multimedieområdets praksis
- i praksis anvendte udviklingsmiljøers tekniske muligheder og begrænsninger
- i praksis anvendte elementer i Content Management Systemer (CMS)
- central anvendt teori og metode inden for systemudvikling

Færdigheder (Virksomheden)

Den studerende kan

- vurdere organisationers vision, mission, værdier samt strategi og kultur i relation til multimedieproduktion

Færdigheder (Kommunikation og formidling)

Den studerende kan

- indsamle og vurdere empiriske data² om målgrupper og brugssituationer
- anvende centrale metoder og redskaber til at beskrive en målgruppe i relation til multimedieopgaver
- vurdere og producere kommunikation til udvalgte målgrupper
- anvende centrale metoder og redskaber til at opbygge og vurdere informationsarkitektur, herunder strukturere, tilrettelægge og formidle information.
- anvende centrale metoder og redskaber til at planlægge og gennemføre brugertest
- sammenfatte og formidle et udviklingsprojekt i rapportform
- anvende centrale metoder og redskaber til formidling overfor interessenter

Færdigheder (Design og Visualisering)

Den studerende kan

- vurdere og anvende centrale metoder til ide- og konceptudvikling
- designe brugergrænseflader til forskellige digitale platforme på baggrund af central teori og vurdering
- vurdere og anvende centrale metoder til brugercentreret design
- vurdere og anvende centrale principper for digitalt grafisk design
- vurdere og anvende æstetiske stilarter i relation til multimedieområdet
- vurdere og forberede grafisk materiale til videre digital produktion
- formidle designmæssige problemstillinger og løsningsmuligheder til interessenter

Færdigheder (Interaktionsudvikling)

Den studerende kan

- vurdere og anvende centrale metoder og redskaber til søgemaskineoptimering (SEO)
- udarbejde og formidle dokumentation i henhold til praksis
- vurdere og anvende aktuelle formateringsprog
- programmere client- og serverbaserede multimedieløsninger
- anvende centrale metoder og redskaber til at modellere, strukturere og implementere funktionalitet

Kompetencer (Virksomheden)

Den studerende kan

- håndtere relevante teorier, metoder og IT-værktøjer til planlægning, styring og kvalitetssikring af udviklingsprojekter
- deltage i faglige og tværfaglige teams internt og eksternt med en professionel tilgang
- tilegne sig ny viden, færdigheder og kompetence i relation til erhvervet

² ”Empiri er materiale, som er genstand for undersøgelse og som der kan refereres til (iagttagelser, data, udsagn, tekster, kilder).” Rienecker L. & Jørgensen P.S. 2005 Den gode opgave – opgaveskrivning på videregående uddannelser. 3. udg. Frederiksberg: Samfundslitteratur.

Kompetencer (Kommunikation og formidling)

Den studerende kan

- håndtere kommunikation og markedsføring på tværs af platforme
- håndtere digital markedsføring
- deltage i faglige og tværfaglige teams internt og eksternt med en professionel tilgang
- tilegne sig ny viden, færdigheder og kompetence i relation til erhvervet

Kompetencer (Design og visualisering)

Den studerende kan

- håndtere og realisere sammenhængen mellem budskab og design
- håndtere og realisere sammenhængen mellem identitet og design
- håndtere design og udvikling af interaktive brugergrænseflader
- deltage i faglige og tværfaglige teams internt og eksternt med en professionel tilgang
- tilegne sig ny viden, færdigheder og kompetence i relation til erhvervet

Kompetencer (Interaktionsudvikling)

Den studerende kan

- håndtere modellering, strukturering og formatering af information i overensstemmelse med praksis
- deltage i faglige og tværfaglige teams internt og eksternt med en professionel tilgang
- tilegne sig ny viden, færdigheder og kompetence i relation til erhvervet

Det obligatoriske uddannelseselement afsluttes med en prøve (1. årsprøven)

Bedømmelse

Prøven er eksternt og bedømmes efter 7-trins skalaen.

Læringsmål for uddannelseselementet er identisk med læringsmålet for prøven. For prøveform og prøvens tilrettelæggelse mv. henvises til den institutionelle del af studieordningen.

Obligatorisk uddannelseselement Multimedieproduktion Avanceret

Kommunikation & formidling, Design og visualisering samt Interaktionsudvikling.

ECTS omfang

20 ECTS, heraf

- 5 ECTS fra kerneområdet Kommunikation og formidling
- 5 ECTS fra kerneområdet Design og visualisering
- 10 ECTS fra kerneområdet Interaktionsudvikling

Indhold

Dette andet obligatoriske uddannelseselement skal medvirke til at den studerende kvalificerer sig til

- at den studerende kan håndtere kommunikationsveje og muligheder i komplekse organisationer og netværk, såvel lokalt som globalt
- at den studerende på metodisk grundlag skal kunne integrere digitale medieudtryk på forskellige digitale platforme
- at den studerende skal opnå færdigheder i strukturering og implementering af komplekse dynamiske multimedieapplikationer med integration af databaser

Læringsmål

Viden (Kommunikation og formidling)

Den studerende har viden om

- centrale begreber inden for mediesociologi (forskellige samfundsgruppers brug af digitale medier, historisk og aktuelt)

Viden (Design og visualisering)

Den studerende har viden om

- central teori og metode i forhold til animationsteknikker
- central teori og metode i forhold til fortæller- og produktionsteknikker

Viden (Interaktionsudvikling)

Den studerende har viden om

- grænseflader til udveksling af data med tredjeparts tjenester
- centrale sikkerhedsaspekter ved netværk, multimedieapplikationer og datakommunikation

Færdigheder (Kommunikation og formidling)

Den studerende kan

- vurdere og anvende kommunikative elementer i forskellige medieproduktioner
- vurdere kulturelle faktorerens betydning for national og international kommunikation
- vurdere sammenhænge mellem kulturel identitet og udtryksformer
- opstille, vælge og formidle kommunikationsstrategi og -former til løsning af multimedieopgaver i et globaliseret samfund

Færdigheder (Design og visualisering)

Den studerende kan

- vurdere og anvende metoder til dokumentation af interaktive multimedieproduktioner
- vurdere og anvende teknikker til fremstilling og efterbehandling af video og audio
- formidle valg af medievirkemidler til interessenter

Færdigheder (Interaktionsudvikling)

Den studerende kan

- anvende et i praksis benyttet manipuleringsprog til databaser
- anvende centrale metoder til modellering af data og implementering af databaser
- anvende centrale metoder til sikring af kvalitet ved hjælp af test og fejlfinding

Kompetencer (Kommunikation og formidling)

Den studerende kan

- håndtere interaktiv kommunikation i multimedieprodukter
- deltage i faglige og tværfaglige teams internt og eksternt med en professionel tilgang
- tilegne sig ny viden, færdigheder og kompetence i relation til erhvervet

Kompetencer (Design og visualisering)

Den studerende kan

- håndtere og integrere digitale medieudtryk på forskellige digitale platforme
- deltage i faglige og tværfaglige teams internt og eksternt med en professionel tilgang
- tilegne sig ny viden, færdigheder og kompetence i relation til erhvervet

Kompetencer (Interaktionsudvikling)

Den studerende kan

- håndtere modellering, strukturering og programmering af funktionalitet
- håndtere integration af forskellige medietyper i multimedieapplikationer
- håndtere persistering af data til dynamiske multimedieapplikationer
- deltage i faglige og tværfaglige teams internt og eksternt med en professionel tilgang
- tilegne sig ny viden, færdigheder og kompetence i relation til erhvervet

Det obligatoriske uddannelseselement afsluttes med en prøve (3. semesters prøven)

Bedømmelse

Prøven er intern og bedømmes efter 7-trins skalaen.

Læringsmål for det obligatoriske uddannelseselement er identisk med læringsmålet for prøven.

For prøveform og prøvens tilrettelæggelse mv. henvises til den institutionelle del af studieordningen.

Antal prøver i de obligatoriske uddannelseselementer

De to obligatoriske uddannelseselementer afsluttes hver med én prøve. Se samlet oversigt over uddannelsens prøver i afsnittet "Oversigt over prøver".

Oversigt over ECTS sammenhængen mellem kerneområderne og de obligatoriske uddannelseselementer.

Obligatorisk uddannelseselementer	Multimedieproduktion basis	Multimedieproduktion avanceret	I alt
Kerneområder			
Virksomheden 10 ECTS	10 ECTS fra kerneområdet Virksomheden		10 ECTS
Kommunikation og formidling 20 ECTS	15 ECTS fra kerneområdet Kommunikation og formidling	5 ECTS fra kerneområdet Kommunikation og formidling	20 ECTS
Design og visualisering 25 ECTS	20 ECTS fra kerneområdet Design og visualisering	5 ECTS fra kerneområdet Design og visualisering	25 ECTS
Interaktionsudvikling 25 ECTS	15 ECTS fra kerneområdet Interaktionsudvikling	10 ECTS fra kerneområdet Interaktionsudvikling	25 ECTS
	Læringsmål for Multimedieproduktion Basis: Se afsnit 5	Læringsmål for Multimedieproduktion Avanceret: Se afsnit 6	
	60 ECTS	20 ECTS	80 ECTS

Praktik

ECTS omfang
15 ECTS

Læringsmål
Viden

Den studerende har viden om

- de krav og forventninger virksomhederne har til multimediedesignerens viden, færdigheder og holdninger til arbejdet

- erhvervets og fagområdets anvendelse af teori, metode og redskaber i forhold til praksis

Færdigheder

Den studerende kan

- anvende alsidige tekniske og analytiske arbejdsmetoder, der knytter sig til beskæftigelse inden for erhvervet
- vurdere praksisnære problemstillinger og opstilling af løsningsmuligheder
- formidle praksisnære problemstillinger og begrundede løsningsforslag

Kompetencer

Den studerende kan

- håndtere udviklingsorienterede praktiske og faglige forhold i forhold til erhvervet
- tilegne sig ny viden, færdigheder og kompetencer i relation til erhvervet
- håndtere strukturering og planlægning af daglige arbejdsopgaver i erhvervet
- deltage i fagligt og tværfagligt samarbejde med en professionel tilgang

Praktikforløbet afsluttes med en prøve (Praktikprøven)

Bedømmelse

Prøven er intern og bedømmes efter 7-trins skalaen.

Læringsmål for uddannelseselementet er identisk med læringsmålet for prøven.

For prøveform og prøvens tilrettelæggelse mv. henvises til den institutionelle del af studieordningen.

Det afsluttende eksamensprojekt

ECTS omfang

15 ECTS

Krav til det afsluttende eksamensprojekt

Det afsluttede eksamensprojekt skal dokumentere, at den studerende på kvalificeret vis kan kombinere teoretiske, metodiske og praktiske elementer samt kan formidle disse.

Problemstillingen, der skal være central for multimedieprofessionen, formuleres af den studerende i samarbejde med en offentlig eller privat virksomhed. Alternativt kan det afsluttende eksamensprojekt tage udgangspunkt i opstart af egen virksomhed.

Erhvervsakademiet skal godkende problemstillingen.

Projektet munder ud i en rapport og et produkt. Produktet skal være en multimedieproduktion.

Det afsluttende eksamensprojekt må maksimalt have et omfang på 30 normalsider + 15 normalsider pr. studerende. Forside, indholdsfortegnelse, litteraturliste samt bilag tæller ikke med i det maksimale antal sider. Bilag er uden for bedømmelse. En normalside er 2.400 tegn inkl. mellemrum og fodnoter.

Formulerings- og staveevne

Stave- og formuleringsevne indgår i det afsluttende eksamensprojekt. Bedømmelsen er udtryk for en helhedsvurdering af det faglige indhold samt stave- og formuleringsevnen.

Studerende, der kan dokumentere en relevant specifik funktionsnedsættelse, kan søge om dispensation fra kravet om, at stave- og formuleringsevne indgår i bedømmelsen. Ansøgningen sendes til uddannelsen og sti-les til lederen for uddannelsen senest 4 uger før prøvens afvikling.

Læringsmål

Det afsluttende eksamensprojekt skal dokumentere, at uddannelsens afgangsniveau er opnået, jf. bilag 1 i Bekendtgørelse nr. 1061 af 14. november 2012 for Multimediedesigner AK:

Mål for læringsudbyttet omfatter den viden, de færdigheder og kompetencer, som en multimediedesigner skal opnå i uddannelsen.

Se læringsmål for uddannelsen i studieordningens afsnit 3 – Uddannelsens formål.

Bedømmelse

Prøven er ekstern og bedømmes efter 7-trins skalaen.

Prøven består af et projekt og en mundtlig del. Der gives én samlet karakter. Prøven kan først finde sted efter, at praktikprøven og uddannelsens øvrige prøver er bestået. For prøveform og prøvens tilrettelæggelse mv. henvises til den institutionelle del af studieordningen.

Oversigt over prøverne

Oversigt over alle uddannelsens prøver og de tidsmæssige placeringer

Tidspunkt	Prøve	110 ECTS fordelt på prøverne	Bedømmelse
1. Ved afslutningen af 2. semester	2. 1. års prøve	60	7 – trins skala Ekstern
3. Ved afslutningen af det valgfri uddannelseselement på 3. semester	4. Valgfri uddannelseselement (Valgfag)	10	7 – trins skala Intern
5. Ved afslutningen af 3. semester	6. 3. semesters prøve	20	7 – trins skala Intern

7. Ved afslutningen af praktikforløbet	8. Praktikprøve	15	7 – trins skala Intern
9. Ved afslutning af 4. semester	10. Afsluttende eksamensprojekt	15	7 – trins skala Ekstern

Merit

Beståede uddannelseselementer ækvivalerer de tilsvarende uddannelseselementer ved andre uddannelsesinstitutioner, der udbyder uddannelsen.

Den studerende har pligt til at oplyse om gennemførte uddannelseselementer fra en anden dansk eller udenlandsk videregående uddannelse og om beskæftigelse, der må antages at kunne give merit. Uddannelsesinstitutionen godkender i hvert enkelt tilfælde merit på baggrund af gennemførte uddannelseselementer og beskæftigelse, der står mål med fag, uddannelsesdele og praktikdele. Afgørelsen træffes på grundlag af en faglig vurdering.

1.7 Forhåndsmerit

Den studerende kan ansøge om forhåndsmerit. Ved forhåndsgodkendelse af studieophold i Danmark eller udlandet har den studerende pligt til efter endt studieophold at dokumentere det godkendte studieopholds gennemførte uddannelseselementer. Den studerende skal i forbindelse med forhåndsgodkendelsen give samtykke til, at institutionen efter endt studieophold kan indhente de nødvendige oplysninger.

Ved godkendelse af forhåndsmerit anses uddannelseselementet for gennemført, hvis det er bestået efter reglerne om uddannelsen.

Dispensation

Institutionen kan dispensere fra reglerne, i denne fælles del af studieordningen, der alene er fastsat af institutionerne, når det findes begrundet i usædvanlige forhold.

Institutionen samarbejder om en ensartet dispensationspraksis.

Ikrafttrædelses- og overgangsbestemmelser

Denne fælles del af studieordningen træder i kraft den 1. september 2014 og har virkning for alle studerende, som er og senere bliver indskrevet på uddannelsen og for prøver, som påbegyndes den nævnte dato eller senere.

Den fælles del af studieordningen fra januar 2013 ophæves med virkning fra den 31. august 2014.

Dog skal prøver, som er påbegyndt før den 1. september 2014, afsluttes efter denne fælles del af studieordningen senest 31. august 2015.

Institutionsdel

Studieaktivitet

Det er den studerendes eget ansvar at være studieaktiv. Studieaktivitet består på EAMV i at følge de planlagte undervisnings og projektforsløb samt aflevere de skriftlige opgaver, der stilles krav om på studiet. Studieaktivitet er en forudsætning for at kunne indstille sig til eksamen.

Med skriftlige opgaver menes projekter, rapporter, skriftlige opgaver, bundne forudsætninger, obligatoriske opgaver m.v. Opgaverne skal afleveres i den form, i det omfang og til det tidspunkt, som underviserne definerer. Som en del af studieaktiviteten skal opgaverne bestås. Opgaver der afleveres for sent vil uden forudgående aftale ikke blive rettet/bedømt.

Hvis EAMV's undervisere vurderer, at den studerende ikke er studieaktiv, sender EAMV en skriftlig meddelelse om den konstaterede manglende studieaktivitet. Ved fortsat manglende studieaktivitet, og efter at EAMV har gjort rimelige bestræbelser på at påpege dette forhold, kan EAMV betragte den studerende som værende udmeldt. EAMV giver to skriftlige meddelelser om manglende studieaktivitet.

Undervisnings- og arbejdsformer

Undervisningen gennemføres som en kombination af holdundervisning, forelæsninger, workshops, studiekredse, øvelser, større projektarbejder og ikke mindst vejledning. 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, samspillet mellem forskellige kulturformer og internationalisering.

Sikring af undervisningens kvalitet gennem relationer, forsknings- og udviklingsprojekter.

Erhvervsakademiuddannelserne er baseret på nyeste viden gennem arbejde med forsknings- og udvikling i tæt samarbejde med erhvervslivet. Dette arbejde har til formål at styrke undervisningen og sikre en fortsat høj faglighed, praksisnærhed og relevans på de forskellige uddannelser.

Erhvervsakademiuddannelserne fokuserer på anvendt forskning -og udvikling, og i den forbindelse arbejdes med vidensomsætning i relation til de studerende på samtlige EAMV's uddannelser og i relation til de virksomheder, erhverv og brancher, som EAMV's uddannelser retter sig imod. Forsknings- og udviklingsarbejdet sker desuden i et samspil med andre vidensinstitutioner, som f.eks. universiteter. I relation til undervisningen arbejdes med evidens, således at undervisningen baseres på den bedste tilgængelige viden og praksisnærhed.

Således tilstræbes det, at undervisningen til stadighed inddrager nyeste viden med relevans for den studerende og for de aftagende virksomheder. På hvert semester arbejdes der med eksempler og projektopgaver fra erhvervslivet, og hvor det er hensigtsmæssigt inviteres oplægsholdere fra erhvervslivet, ligesom der i visse tilfælde arrangeres virksomhedsbesøg. På den måde sikrer EAMV en undervisning med tæt tilknytning til aktuel og ny viden meget tæt på praksis.

På EAMV er der fokus på en fortsat kapacitetsopbygning rettet mod at kvalificere undervisningen. Der arbejdes målrettet med udvikling af undervisernes pædagogiske og faglige kompetencer, så de på bedst mulige vis kan lede de studerendes læringsprocesser.

EAMV deltager i erhvervsakademisektorens udviklingsarbejde inden for forsknings- og udviklingsområdet, og bidrager på den måde til sektorens udvikling samtidig med, at vi kan trække de øvrige erhvervsakademiers viden og kompetencer.

Internationalisering

På samtlige EAMV's uddannelser arbejdes med et internationalt aspekt med det formål at styrke den studerendes kompetencer til at kunne begå sig i internationale miljøer på såvel det danske som det udenlandske uddannelses- og arbejdsmarked. Inden for uddannelsens faglige felt er der i undervisningens tilrettelæggelse indarbejdet internationale læringselementer, som skal bidrage til at ruste og motivere den studerende til at løse relevante problemstillinger og evt. søge yderligere internationalt rettede udfordringer som element i uddannelsen.

Som en del af studiet er der mulighed for arbejde med internationale projekter og problemstillinger, ligesom der er mulighed for at gennemføre en del af studiet i udlandet. I starten af uddannelsesforløbet vil de studerende blive vejledt i de forskellige tilbud og muligheder, der er i forbindelse med uddannelsen.

For Multimediedesigneruddannelsen er der tilrettelagt følgende internationale aktiviteter:

- Studietur på 2. Semester
- Anvendelse af internationalt litteratur
- Samarbejde med internationale virksomheder i lokalområdet
- Valgfag i ”Design thinking” på 3. Semester med undervisning i Belgien – Se bilag...

Krav til eksaminer og praktik

Der er på studiet en række obligatoriske aktiviteter, som du skal deltage i og bestå, før du kan indstille dig til eksamen.

Krav for 1. årsprøven:

- JTI profilttest ([Se bilag 1](#))
- InnoCamp ([Se bilag 2](#))
- Aflevering af bundne forudsætninger, obligatoriske opgaver, projekter, prøveeksaminer m.v.

Krav til at indgå i praktikforløb:

Projekter, bundne forudsætninger, obligatoriske opgaver på forudgående semester (3. semester), projekter, prøveeksaminer m.v.

Krav praktikeksamen:

- Gennemført praktikophold
- Aflevering af praktiklogbog, synopsis m.v.

Krav afsluttende eksamensprojekt:

- Alle forudgående obligatoriske aktiviteter er gennemført og bestået.

Alle obligatoriske aktiviteter, som er nævnt ovenfor, skal bestås i højst to forsøg, for at du kan indstille dig til eksaminer og praktik.

Plagiatkontrol

Alle eksamensprojekter bliver kontrolleret for plagiat/afskrift fra Internettet, faglitteratur og tidligere afleverede opgaver fra EAMV og andre uddannelsesinstitutioner. Ved konstateret plagiat/afskrift vil projektet blive afvist.

JTI profilttest på EAMV

EAMV tilbyder samtlige studerende muligheden for at arbejde med profilværktøjet JTI (Jungiansk Type Index) i forbindelse med en uddannelse på akademiet. I forbindelse hermed testes alle studerendes JTI-profil.

Arbejdet med JTI på de enkelte uddannelser har til formål:

1. at effektivisere kommunikationen mellem mennesker med forskellige profiler og præferencer
2. at klæde den studerende på til at indgå i samarbejder
3. at den studerende bliver bevidst om egne og andres stærke og svage sider samt indsigt i ens egen måde at håndtere kommunikationen
4. at lære værdien af individuelle forskelle og ligheder for netop at kunne opnå forståelse for værdien af de præferencer, der er forskellige fra ens egne
5. at kende sine styrker og svagheder i forbindelse med teamarbejde, herunder hvilken rolle den studerende med fordel kan have i et team.
6. at blive bevidstgjort om, hvad den studerende kan byde ind med, når der f.eks. arbejdes med kreative processer.
7. at støtte konfliktløsning/forebyggelse af konflikter i samarbejdssituationer
8. at bidrage til et godt uddannelsesforløb og at fastholde den studerende

På hver enkelt uddannelse beslutter det enkelte underviserteam, hvornår det er mest hensigtsmæssigt at sætte ind med JTI-værktøjet. JTI testen gennemføres som en elektronisk test, og tilbagemeldingen sker på klassen af en certificeret JTI konsulent.

InnoCamp på EAMV

Formålet med InnoCamp er at arbejde med kreative processer, for der i gennem at styrke den studerendes innovative kompetencer. Deltagerne arbejder intensivt i tværfaglige grupper inden for en begrænset tidsramme på to dage. Samtlige fuldtidsstuderende på 1. år skal deltage i InnoCampen.

Det er målet, at de studerende skal trænes i at arbejde tværfagligt og løse en konkret opgave i grupper under et stort tidspres. Grupperne sammensættes med studerende med forskellig uddannelsesmæssig baggrund og evt. JTI profil. De bliver endvidere trænet i at generere nye idéer og arbejde med innovative løsninger på de stillede problemer. Et andet vigtigt delmål er at træne de studerende i lave en præsentation.

Eksterne deltagere, f.eks. erhvervsledere og eksperter deltager på forskellig vis med indlæg og dommerbedømmelser. Der stilles konkrete opgaver og problemer til hver gruppe. Det hele foregår i en samarbejdsorienteret og livlig atmosfære, hvor deltagerne arbejder under tidspres.

Underviserne deltager som facilitatorer. Deres hovedopgave er at lede grupperne gennem arbejdsprocessen - herunder at motivere grupperne til at løse opgaven i et konstruktivt ligeværdigt samarbejde.

Studiestartsprøven

På 1. semester en studiestartsprøve i form af en test, som vil indeholde spørgsmål på tværs af de fag, som er på 1. semester. Hvis ikke du består første gang, er der en reeksamination inden for en uge.

Testen, som er udformet som en multiple choice, kan rumme spørgsmål fra fagene:

- Virksomheden
- Design og visualisering
- Interaktion
- Kommunikation og formidling

For at bestå skal du svare rigtigt på mindst 50% af spørgsmålene. Testen varer 1 time.

Det er en forudsætning for at kunne fortsætte på uddannelsen, at denne prøve bliver bestået.

1. Semester, Prøve-eksamen - EAMV

Der er én intern individuel prøve efter 1. semester på uddannelsen. Prøven er en bunden forudsætning og skal bestå for at den studerende kan betegnes som værende studieaktiv .

Digital kommunikation – Multimedieprodukt i brugssammenhæng

Prøven skal vise

- at den studerende har deltaget aktivt og opnået de læringsmål, der er forventet på 1. semester
- at den studerende kan kommunikere visuelt til en målgruppe
- kan udvikle et interaktivt digitalt produkt under hensyntagen til interesser
- kan gennemføre et projekt* i et team

Intern prøve

Mundtlig individuel prøve med udgangspunkt i projektarbejde udarbejdet i gruppe. Prøven afholdes efter 1. 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.

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

Aflevering

Digital prototype. Rapport på maksimalt 10 normalsider (1 normalside er 2400 anslag inklusiv mellemrum).

I den gruppefremstillede opgave skal hver studerendes bidrag tydeligt angives/individualiseres.

Opgaven kan bestå af individuelle dele og kollektive dele. Den individuelle del skal være et eller flere af opgavens afsnit, som den enkelte studerende er ansvarlig for med angivelse af navn.

Afsnittene deles ligeligt mellem gruppens studerende.

Den kollektive del skal omfatte indledning, problemformulering, konklusion og perspektivering

Eksamen

Der eksamineres i flere kerneområder (Virksomhed, Kommunikation og formidling, Interaktionsudvikling, Design og visualisering). 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: 15 minutter
3. Votering og meddelelse af karakterer: 5 minutter

Bedømmelse

Der gives en individuel bedømmelse bestået/ikke bestået ud fra en helhedsvurdering af produkt, rapport, præsentationen og individuel eksamination.

Omprøve

Der udarbejdes et nyt projekt og ny rapport. Erhvervsakademiet vurderer, om det nye projekt skal tage udgangspunkt i samme problemstilling som det projektarbejde, der var grundlag for den ordinære prøve eller en ny problemstilling. Prøven gennemføres som den ordinære prøve-eksamen.

Eksamen, 2. semester – Førsteårsprøven (fælles for udbyderne)

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 interesser
- kan gennemføre et projekt* i et team

Ekstern prøve

Mundtlig individuel prøve med udgangspunkt i projektarbejde udarbejdet i gruppe. 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.

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.

Aflevering

Digital prototype. Rapport på maksimalt 10 normalsider (1 normalside er 2400 anslag inklusiv mellemrum) plus maksimalt 8 normalsider pr. gruppemedlem, eksklusiv bilag.

I den gruppefremstillede opgave skal hver studerendes bidrag tydeligt angives/individualiseres.

Opgaven kan bestå af individuelle dele og kollektive dele. Den individuelle del skal være et eller flere af opgavens afsnit, som den enkelte studerende er ansvarlig for med angivelse af navn.

Afsnittene deles ligeligt mellem gruppens studerende.

Den kollektive del skal omfatte indledning, problemformulering, konklusion og perspektivering

Eksamen

Der eksamineres i flere kerneområder (Virksomhed, Kommunikation og formidling, Interaktionsudvikling, Design og visualisering). 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

Bedømmelse

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

Omprøve

Der udarbejdes et nyt projekt og ny rapport. Erhvervsakademiet vurderer, om det nye projekt skal tage udgangspunkt i samme problemstilling som det projektarbejde, der var grundlag for den ordinære prøve eller en ny problemstilling. Prøven gennemføres som den ordinære prøve.

3. Semester eksamen

Digital kommunikation - Multimedieprodukt i brugssammenhæng.
Der udprøves 20 ECTS.

Prøven skal vise

at den studerende kan kommunikere visuelt til en målgruppe
kan udvikle et interaktivt digitalt produkt under hensyntagen til interessenter
anvende centrale metoder til modellering af data og implementering af databaser
kan opstille, vælge og formidle kommunikationsstrategi og -former til løsning af
multimedieopgaver i et globaliseret samfund

Intern prøve

Mundtlig individuel prøve med udgangspunkt i projektarbejde udarbejdet i gruppe.
Prøven afholdes efter 3. 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.

Erhvervsakademiet fastlægger de nærmere krav til projektet således, at væsentlige områder af 3. semesters undervisning bredt kombineres. Erhvervsakademiet kan stille nærmere krav til gruppestørrelse, produktomfang og procesdokumentation. Erhvervsakademiet skal sikre, at projektbeskrivelsen tilgår de studerende, eksaminator og intern censor.

Aflevering

Digital prototype. Rapport på maksimalt 20 normalsider (1 normalside er 2400 anslag inklusiv mellemrum) plus maksimalt 8 normalsider pr. gruppemedlem, eksklusiv bilag.

I den gruppefremstillede opgave skal hver studerendes bidrag tydeligt angives/individualiseres.

Opgaven kan bestå af individuelle dele og kollektive dele. Den individuelle del skal være et eller flere af opgavens afsnit, som den enkelte studerende er ansvarlig for med angivelse af navn. Afsnittene deles ligeligt mellem gruppens studerende.

Den kollektive del skal omfatte indledning, problemformulering, konklusion og perspektivering

Eksamen

Der eksamineres i flere kerneområder (Kommunikation og formidling, Interaktionsudvikling, Design og visualisering). Eksaminationen skal sikre, at der eksamineres i emner, der ikke allerede er berørt i rapporten. Eksamen skal afdække de obligatoriske elementer og læringsmål på 3. Semester.

- Individuel præsentation med udgangspunkt i produkt og rapport: 10 minutter
- Individuel eksamination: 20 minutter
- Votering og meddelelse af karakterer: 5 minutter

Bedømmelse

Der gives en individuel karakter (7-trin skalaen) ud fra en helhedsvurdering af produkt, rapport, præsentationen og individuel eksamination.

Valgfag ASP. NET (10ECTS)

Formål med faget:

- Den studerende får viden om ASP.NET, C# og MS SQL
- Den studerende opnår en grundlæggende indsigt i programmering med C#
- Den studerende opnår grundlæggende færdigheder i udvikling og implementering af webløsninger baseret på ASP.NET, C# og MS SQL
- Den studerende opnår et grundlæggende kendskab til udviklingsværktøjet Visual Studio (Express Edition)

Formålet er, at den studerende skal opnå færdigheder i strukturering og implementering af komplekse dynamiske multimedieapplikationer i ASP.NET med integration af MS SQL-databaser. Der er fokus på multimedieapplikationer i et client/server-miljø.

Viden

Den studerende har viden om:

- sikkerhedsaspekter ved multimedieapplikationer
- objektorienteret programmering
- udviklingsmiljøets tekniske muligheder og begrænsninger

Færdigheder

Den studerende kan:

- anvende og implementere MS SQL-databaser
- bruge manipuleringsprog til databaser

Kompetencer

Den studerende kan:

- realisere komplekse multimedieapplikationer i ASP.NET
- udvikle MS SQL-databaser til multimedieapplikationer

Valgfag *Kreativ kommunikation* (10ECTS)

Formålet med valgfaget Kreativ kommunikation er at udbygge og videreudvikle de studerendes viden, kompetencer og færdigheder fra faget kommunikation og formidling teoretisk, kreativt, innovativt og konkret i en retning, som efterspørges i erhvervslivet.

Ligeledes vægtes og benyttes kommunikationsdisciplinen på senere videreuddannelser, f.eks. professionsbacheloruddannelserne i e-konceptudvikling og webudvikling.

Viden

- Strategisk brug af kommunikation, markedsføring, design og oplevelsesøkonomi.

Færdigheder

- Idéudvikling, formidling og planlægning af kreative kommunikationsformer i multimedieprodukter.

Kompetencer

- Den studerende skal udbygge deres teoretiske og analytiske indsigt i kommunikation og formidling i forskellige multimedieprodukter og kunne anvende denne analytisk, praktisk og målrettet i planlægningen og udformningen af kampagne- og markedsføringsprojekter, kommunikation på sociale platforme, idéudvikling, oplevelsesøkonomi, guerilla marketing, viral video og art direction.

Efter endt uddannelse skal den studerende ende op med viden om praksis og central anvendt teori og metode inden for analyse, idéudvikling, design, planlægning, realisering og styring af multimedieopgaver samt implementering, administration og vedligeholdelse af multimedieproduktioner.

Viden om og forståelse af tværfaglige problemstillinger på multimedieområdet i relation til såvel individuelt som teambaseret projektarbejde.

Færdigheder

1. Anvende centrale metoder og redskaber inden for analyse, idéudvikling, design og planlægning samt realisering og styring af multimedieopgaver
2. Vurdere praksisnære problemstillinger på multimedieområdet samt opstille og vælge løsningsmuligheder
3. Formidle praksisnære problemstillinger og løsningsmuligheder på multimedieområdet til samarbejdspartnere og brugere.

Kompetencer

1. Selvstændigt håndtere analyse, idéudvikling, design og planlægning samt realisering og styring af multimedieopgaver samt deltage i implementering, administration og vedligeholdelse af multimedieproduktioner
2. Håndtere udviklingsorienterede situationer og være innovativ ved tilpasningen af multimedieløsninger til erhvervsmæssige vilkår
3. Tilegne sig ny viden, færdigheder og kompetencer på multimedieområdet
4. Deltage i ledelses- og samarbejds mæssige sammenhænge med andre uanset uddannelsesmæssig, sproglig og kulturel baggrund
5. Deltage i og håndtere samarbejde og kommunikation i netværk med en professionel tilgang

Valgfrit uddannelseselement (10 ECTS), valgfags opgave

Valgfaget udprøves ultimo 3. semester med en større individuel opgave nærmere bestemt af valgfagsunderviseren i forhold til krav og omfang.

Opgaven skal afleveres rettidigt og være fyldestgørende.

Opgaven bedømmes med en karakter (7-trin skalaen). Opgaven skal bestå for at den studerende kan gå til 3. Semester eksamen og dermed fortsætte på uddannelsen. Valgfag og karakter vil fremgå af eksamensbeviset.

Praktikprøven

Praktikken tager udgangspunkt i erhvervsforholdene og kompetencebehovene inden for medie og kommunikation. Praktikken tilrettelægges således, at den i kombination med uddannelsens øvrige dele bidrager til, at den studerende udvikler praktiske kompetencer. Praktikopholdet har til formål at sætte den studerende i stand til at anvende studiets metoder, teorier og redskaber gennem løsning af konkrete praktiske opgaver inden for medie og kommunikation i Danmark eller udlandet. Praktikken tilrettelægges med en progression mod det selvstændige udøvende.

Praktikken har en varighed af 12 uger.

Den studerende fastsætter – i samarbejde med den tilknyttede virksomhed og erhvervsakademiet – yderligere individuelle læringsmål for praktikforløbet

Som en del af praktikken skal den studerende hver uge aflevere en logbog via akademiets intranet indeholdende refleksioner over ugens arbejde i forhold til de i praktikkontrakten og studieordningen defineret læringsmål. Nærmere bestemmelser vedtages af akademiet. Logbogen skal være afleveret rettidigt og fyldestgørende for at den studerende kan gå til praktikprøven.

Praktikvejledning

Den studerende tildeles en praktikvejleder. Det er vejlederens rolle at vejlede således at praktikaftalen opfylder uddannelsens krav og således, at den sammen med logbogen kan danne grundlag for praktikprøven. Det er uddannelseslederen, der er ansvarlig for tildeling af praktikvejledere.

Vejlederens rolle er primært processuel. Vejlederen skal inspirere den studerende til at reflektere over praktikerfaringen i forhold til fremtidige erhvervsplaner.

Kontakt til virksomheden. Praktikvejlederen er i kontakt til den studerende og praktikstedet primo, medio og ultimo i praktikperioden og sikrer sig at praktikken forløber planmæssigt. Praktikvejlederen skal i videst mulig omfang komme på besøg på praktikstedet. Det er endvidere praktikvejlederens opgave at evaluere praktikstedet.

Praktikprøven

Prøven skal evaluere den studerendes individuelle læringsmål for praktikken og refleksioner herover. Læringsmålene er som tidligere fastsat i praktikkontrakten i samarbejde med praktikstedet og praktikvejlederen. Praktikprøven er en individuel og intern eksamen. Praktikprøven gennemføres som udgangspunkt af praktikvejlederen og hvis muligt med deltagelse af praktikvirksomheden. Hvis praktikvirksomheden ikke kan deltage i prøven indhentes vurdering af praktikforløbet af praktikvejlederen. Denne vurdering indgår i bedømmelsen ved eksamen.

Eksamen

- Individuel præsentation med udgangspunkt i læringsmål og praktikforløbet: 10 minutter
- Individuel eksamination: 10 minutter
- Votering og meddelelse af karakterer: 5 minutter

Bedømmelse

Der gives en karakter (7-trin skalaen) ud fra en helhedsvurdering af praktikforløb, logbog og læringsmål samt udtalelse fra praktikvirksomheden og den individuelle eksamen.

Omprøve

Den studerende har, som ved øvrige eksaminer ret til omprøve.

Afsluttende eksamensprojekt (15 ECTS) (fælles for udbyderne)

Det afsluttede eksamensprojekt skal dokumentere, at den studerende på kvalificeret vis kan kombinere teoretiske, metodiske og praktiske elementer samt kan formidle disse.

Problemstillingen, der skal være central for multimedieprofessionen, formuleres af den studerende i samarbejde med en offentlig eller privat virksomhed. Alternativt kan det afsluttende eksamensprojekt tage udgangspunkt i opstart af egen virksomhed. Erhvervsakademiet skal godkende problemstillingen. Projektet munder ud i en rapport og et produkt. Produktet skal være en **digital multimedieproduktion**.

Ekstern prøve

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

Aflevering

Det afsluttende eksamensprojekt må maksimalt have et omfang på 30 normalsider + 15 normalsider pr. studerende. Forside, indholdsfortegnelse, litteraturliste samt bilag tæller ikke med i det maksimale antal sider. Bilag er uden for bedømmelse. En normalside er 2.400 tegn inkl. mellemrum og fodnoter. I den gruppefremstillede opgave skal hver studerendes bidrag tydeligt angives/ individualiseres.

Opgaven kan bestå af individuelle dele og kollektive dele. Den individuelle del skal være et eller flere af opgavens afsnit, som den enkelte studerende er ansvarlig for med angivelse af navn.

Afsnittene deles ligeligt mellem gruppens studerende. Den kollektive del skal omfatte indledning, problemformulering, konklusion og perspektivering.

Eksamen

- Individuel præsentation af produkt og rapport: 15 minutter
- Individuel eksamination med udgangspunkt i produkt og rapport: 25 minutter
- Votering og meddelelse af karakterer: 10 minutter

Omprøve

Der udarbejdes et nyt projekt og ny rapport. Erhvervsakademiet vurderer, om det nye projekt skal tage udgangspunkt i samme problemstilling som det projektarbejde, der var grundlag for den ordinære prøve eller en ny problemstilling. Prøven gennemføres som den ordinære prøve.