

Indhold

Valgfagskatalog – studieåret 2024-2025.....	2
Lokale valgfrie fagelementer (valgfag).....	2
Læringsmål for Lokalt valgfrit fagelement 1	2
Prøve for Lokalt valgfrit fagelement 1.....	3
Læringsmål for Lokalt valgfrit fagelement 2	4
Prøve for Lokalt valgfrit fagelement 2.....	6
Læringsmål for Lokalt valgfrit fagelement 3	5

Valgfagskatalog – studieåret 2024-2025

Valgfagskatalogen beskriver, hvilke valgfag de studerende har mulighed for at vælge imellem på uddannelsen Multimediedesigner.

I valgfagskatalogen er derfor kun beskrevet læringsmålsbeskrivelser og prøver for valgfagene, mens der for øvrige forhold omkring valgfagene henvises til gældende Institutionsdel af studieordning.

Lokale valgfrie fagelementer (valgfag)

På uddannelsen er der 30 ECTS lokale valgfrie fagelementer:

- Frontend udvikler
- Content creation

Læringsmål for Frontend udvikler – 30 ECTS

Front end udvikling fokuserer på design og implementering af IT-systemer med vægt på brugervenlige grænseflader. I faget programmering lærer du at arbejde med lagdelt arkitektur, herunder brugergrænseflader, funktionalitet og databaser, ved brug af Java og SQL. Du får praktisk erfaring med at bygge systemer fra bunden og anvender professionelle værktøjer og teknikker.

Faget mikroanimationer dækker, hvordan små interaktioner forbedrer brugeroplevelsen. Gennem praktiske JavaScript-øvelser lærer du at designe og implementere mikrointeraktioner, der øger brugernes engagement.

Faget CMS giver kompetencer indenfor at kunne arbejde med Content Management Systemer (CMS) som WordPress, opsætte CMS-løsninger og anvende objektorienterede programmeringsbegreber. Du får også viden om cybersikkerhed i udvikling af CMS-systemer.

Dette valgfag giver den studerende færdigheder til at skabe intuitive, sikre og effektive IT-løsninger.

Viden

- viden om specifikation af abstrakte datatyper
- viden om kriterier for programkvalitet
- forståelse for abstraktionsmekanismer i moderne programmeringssprog samt forståelse for anvendelse af teori og metode inden for programmering
- Viden om de grundlæggende koncepter og funktioner i Content Management Systemer (CMS)
- Kendskab til anvendelse af objektorienterede programmeringsprincipper i udviklingen af CMS-løsninger
- Viden om teorier og koncepter bag mikroanimationer i brugergrænsefladedesign
- Kendskab til brugen af JavaScript for at designe og implementere mikroanimationer.

Færdigheder

- anvende centrale metoder til at specificere og konstruere algoritmer

- anvende centrale faciliteter i programmeringssproget til realisering af algoritmer, designmønstre, abstrakte datatyper, datastrukturer, designmodeller og brugergrænseflader
- anvende et udbredt udviklingsmiljø, herunder versionsstyringsystem og centrale softwarekomponenter/biblioteker til at designe og konstruere praksisnære applikationer baseret på en hensigtsmæssig arkitektur
- anvende centrale metoder og teknikker til at realisere modeller i et databasesystem og konstruere programmer, der interagerer med en database
- anvende centrale metoder og teknikker til at designe og konstruere programmer der indeholder parallel afvikling og samtidighed
- anvende tidstypiske teknikker og værktøjer til afvikling af test og kvalitetssikring samt udfærdige dokumentation i forhold til gældende standarder i professionen
- vurdere kvalitative og kvantitative egenskaber ved algoritmer og datastrukturer
- formidle praksisnære problemstillinger og løsningsmuligheder til fagfæller inden for programmering
- Udvikle og tilpasse CMS-løsninger ved hjælp af objektorienterede programmeringsteknikker.
- Administrere og vedligeholde CMS-systemer.
- Implementere og vedligeholde cybersikkerhedsforanstaltninger i CMS-løsninger.
- Implementering mikroanimationer ved hjælp af JavaScript.

Kompetencer

- håndtere udviklingsorienterede situationer inden for programmering i mindre IT-projekter
- deltage i fagligt og tværfagligt samarbejde med en professionel tilgang i relation til mindre IT-projekter med udgangspunkt i programmering
- i en struktureret sammenhæng tilegne sig ny viden, færdigheder og kompetencer inden for programmeringssprog, udviklingsmiljøer, programmeringsteknikker og programdesign.
- Kompetence til at designe og implementere komplekse CMS-løsninger, der opfylder specifikke behov og krav.
- Identificere, analysere og løse problemer i CMS-systemer, herunder sikkerhedsrelaterede udfordringer.
- Integrere mikroanimationer i eksisterende og nye brugergrænseflader med henblik på at forbedre interaktion og engagement

ECTS-omfang

Fagelementet Front end udvikler har et omfang på 30 ECTS

Prøve for Frontend udvikler

Læringsmål for prøven	<i>Læringsmålene for eksamen er ovenstående læringsmålene for det pågældende lokale fagelement Frontend udvikler</i>
Prøveform og tilrettelæggelse	<p>Prøveform: <i>En projektprøve</i></p> <p>Prøven er centralt stillet og består af følgende elementer:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Skriftlig rapport: en detaljeret rapport, der beskriver projektets mål, arbejdsprocessen, valg af teknologier, og refleksioner over det færdige produkt. Rapporten skal afleveres inden den

	<p>mundtlige eksamen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Digitalt produkt: resultatet af projektarbejdet, f.eks. en hjemmeside, en app eller en database, som skal vise de tekniske færdigheder. • Mundtlig eksamination: Efter rapporten er afleveret, afholdes en mundtlig eksamen. Her skal den studerende præsentere sit projekt, reflektere over processen, diskutere tekniske udfordringer, og besvare spørgsmål <p>Tidsramme for prøven – individuel mundtlig eksamen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 10 minutter individuel præsentation • 10 minutters individuel eksamination • 5 minutters votering og meddelelse af karakter <p>Skriftlige arbejde: EAMV fastlægger de nærmere krav til de skriftlige arbejder i en formel projektbeskrivelse, herunder fx gruppestørrelse, omfang, vægtning af fagområder, procesdokumentation, produkt mv.</p> <p>Supplerende beskrivelse: <i>Fx hvis der er noget der er væsentlig og af juridisk karakter, som ikke fremgår af ovenstående.</i></p>
Bedømmelse	<p>Bedømmelse: 7-trinsskala</p> <p>Bedømmelsen er en helhedsbedømmelse ud fra 7-trinsskalaen på baggrund af det udarbejdede projekt, den mundtlige præsentation og den mundtlige eksamination</p>
Censurtype	Intern censur
Forudsætninger for at gå til prøven	Ingen særskilte forudsætninger for at kunne gå til prøven
Antal prøveforsøg	3
Regler om tidspunkt for bestået prøve	Prøven skal bestås for at kunne påbegynde hovedopgaven på uddannelsens 4. semester

Læringsmål for Content Creation – 30 ECTS

Content Creation forbereder den studerende på digital indholdsproduktion og kampagnestyling. Uddannelsen integrerer kampagneledelse, storytelling, grafisk produktion og video for at give en helhedsorienteret tilgang til skabelse af indhold samt de tilhørende processer.

I kampagneledelse lærer studerende at planlægge, lede og evaluere marketingkampagner fra start til slut, med fokus på projektstyring og taktiske elementer. Storytelling fokuserer på at skabe digitalt indhold, der engagerer og driver læseren til handling, ved at bruge journalistiske grundprincipper og storytelling teknikker.

Grafisk produktion giver viden om design af digitalt indhold til forskellige platforme, herunder animationer og konsistente brugeroplevelser. Video-fagelementet dækker produktion af større brandopbyggende videoer som profilfilm og employer branding, med fokus på preproduktion og virksomhedens kernefortælling.

Content Creation sikrer, at de studerende er godt rustet til at skabe effektive og visuelt imponerende digitalt indhold, der styrker virksomheders digitale tilstedeværelse

Viden

- Opnå dybdegående kendskab til teorier og redskaber inden for kampagneplanlægning, ledelse og evaluering.
- Forstå centrale journalistiske principper og hvordan de anvendes i digital storytelling.
- Kendskab til avancerede designprincipper for digitalt indhold på tværs af forskellige medieplatforme.
- Forstå de vigtigste elementer i preproduktion, herunder konceptudvikling og planlægning for videoproduktion.
- Viden om de taktiske elementer, der indgår i en kampagne, såsom målgruppeanalyse, medieplanlægning og budskabsudformning.
- Indsigt i de forskellige digitale platformes egenskaber og hvordan disse kan udnyttes optimalt i indholdsproduktion.
- Viden om forskellige metoder og værktøjer til at måle og evaluere effekten af kampagner og digitalt indhold.
- Kendskab til principperne for visuel kommunikation og hvordan disse anvendes til at forbedre digitalt indholds effektivitet

Færdigheder

- Evne til at planlægge en marketingkampagne fra start til slut, herunder målgruppeanalyse og strategiudvikling.
- Anvende storytelling teknikker til at skabe engagerende og handlingsfremmende digitalt indhold.
- Designe og producere visuelt tiltalende digitalt indhold, herunder animationer og tryk.
- Producere brandopbyggende videoer, der formidler virksomhedens kernefortælling effektivt.
- Effektivt styre projekter inden for kampagneledelse og sikre overholdelse af deadlines og budgetter.
- Designe konsistente og relevante brugeroplevelser på tværs af digitale platforme.
- Evne til at gennemføre dybdegående analyser af kampagners effektivitet og bruge resultaterne til at optimere fremtidige kampagner.

Kompetencer

- Planlægge og lede processen omkring udvikling af digitalt indhold på tværs af en virksomheds afdelinger
- Arbejde effektivt i tværfaglige teams for at skabe integrerede digitale løsninger
- Udvikle strategiske tilgange til indholdsproduktion, der understøtter virksomhedens overordnede mål
- Kritisk vurdere og udvikle digitalt indhold baseret på data og feedback for at optimere resultaterne

ECTS-omfang

Fagelementet Content Creation har et omfang på 30 ECTS

Prøve for Content Creation

Læringsmål for prøven	<i>Læringsmålene for eksamen er ovenstående læringsmålene for det pågældende lokale fagelement Content Creation</i>
Prøveform og tilrettelæggelse	<p>Prøveform: <i>kombination af mundtlig og skriftlig prøve,</i></p> <p>Prøven består af følgende elementer:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>udarbejdelse af skriftligt 3-ugers projekt</i> - <i>mundtligt oplæg/præsentation</i> <p>Tidsramme for prøven: <i>mundtlig præsentation: 10 min fremlæggelse</i></p> <p>Skriftlige arbejder: EAMV fastlægger de nærmere krav til de skriftlige arbejder i en formel projektbeskrivelse, herunder fx gruppestørrelse, omfang, vægtning af fagområder, procesdokumentation, produkt mv.</p> <p>Supplerende beskrivelse: <i>ingen.</i></p>
Bedømmelse	Bedømmelse: 7-trinsskala
Censurtype	Intern censur
Forudsætninger for at gå til prøven	Ingen særskilte forudsætninger for at kunne gå til prøven
Antal prøveforsøg	3
Regler om tidspunkt for bestået prøve	Prøven skal bestås for at kunne påbegynde hovedopgaven på uddannelsens 4. semester