

Studieordning for Multimediedesigner

Erhvervsakademiuddannelsen (AK)
inden for medie og kommunikation

Studieordningens fælles del
v/Landsnetværket for Multimediedesigner, januar
2013

Studieordningens institutionsdel
v/ Erhvervsakademi Dania

Indholdsfortegnelse

Fællesdel

Tilblivelse og rammer.....	3
Uddannelsens omfang.....	3
Uddannelsens navn og dimittendernes titel.....	3
Uddannelsens formål.....	3
Uddannelsens kerneområder.....	4
Uddannelsens indhold og eksaminer	5
Læringsmål for første år (1. og 2. semester)	6
Eksamen, 2. semester, 1. prøve – Førsteårsprøven (fælles for udbyderne)	9
Læringsmål for 3. semester.....	10
4. semester.....	11
Praktik.....	11
Afsluttende eksamensprojekt.....	12

Fællesdel

Tilblivelse og rammer

Denne fællesdel af studieordningen for Multimediedesigneruddannelsen er udarbejdet af udbyderne af uddannelsen i fællesskab og har virkning for alle godkendte udbud af uddannelsen.

Studieordningen er udarbejdet efter retningslinjerne i bekendtgørelse 1016 af 14. november 2012 om erhvervsakademiuddannelse indenfor medie og kommunikation (Multimediedesigner AK).

Uddannelsens omfang

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.

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 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.

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) 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 samt
- 2) viden om 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,

samt

3) formidle praksisnære problemstillinger og løsningsmuligheder på multimedieområdet til samarbejdspartnere 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 og
- 5) deltage i og håndtere samarbejde og kommunikation i netværk med en professionel tilgang.

Uddannelsens kerneområder

Uddannelsen består af

1. Obligatoriske uddannelseselementer med et samlet omfang på 80 ECTS-point.
2. Valgfri uddannelseselementer, der for den enkelte studerende har et samlet omfang på 10 ECTS-point.
3. Praktik med et samlet omfang på 15 ECTS-point
4. Afsluttende eksamensprojekt på 15 ECTS-point

Uddannelsens obligatoriske elementer tilrettelægges inden for følgende kerneområder

Virksomheden (10 ECTS)

Kommunikation og formidling (20 ECTS)

Interaktionsudvikling (25 ECTS)

Design og visualisering (25 ECTS)

Kerneområderne 'Interaktionsudvikling' og 'Design og visualisering' er de primære fagområder, mens Virksomheden og 'Kommunikation og formidling' er at betragte som støttefagområder ved at fokusere på den kontekst hvor design og interaktionsudvikling foregår.

Fordelingen af ECTS på de 4 semestre efter følgende model

4.sem.	Afsl. eksamensprojekt					15
	Praktik					15
3.sem.	0	5	10	5	10	30
2.sem	10	15	15	20		30
1.sem.						30
	Virksomheden	Kommunikation og formidling	Interaktionsudvikling	Design og visualisering	Valgfrie uddannelseselementer	120

Uddannelsens indhold og eksaminer

Uddannelsen er emne- og temabaseret med en tværfaglig og projektorienteret tilgang. Den nærmere tilrettelæggelse af uddannelsen fremgår af studieordningens institutionsdel, semesterbeskrivelser

o. lign. på det enkelte erhvervsakademi.

Formålet med uddannelsens eksaminer er at sikre uddannelsens kvalitet og at beståede uddannelseselementer ækvivalerer tilsvarende uddannelseselementer ved de 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.
Den enkelte eksamen er beskrevet under de respektive semestre.

Overblik over prøver/eksaminer

Semester	Prøve/eksamen	Intern/ekstern
2. semester	Tværfaglig mundtlig projekteksamen (projekt & rapport)	Ekstern
4. semester	Praktikprøve	Intern
4. semester	Afsluttende eksamensprojekt (projekt & rapport)	Ekstern

Læringsmål for første år (1. og 2. semester)

Virksomheden (10 ECTS point)

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.

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

Kommunikation og formidling (15 ECTS)

Formålet er at sikre, at den studerende opnår viden, færdigheder og kompetencer til at håndtere kommunikation i relation til multimedieopgaver.

Viden

Den studerende har udviklingsbaseret viden om og forståelse for

- 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

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

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
- tilegne sig ny viden, færdigheder og kompetence i relation til erhvervet

Interaktionsudvikling (15 ECTS)

Den studerende skal kunne modellere, formatere, strukturere, dokumentere og implementere dynamiske multimedieapplikationer. Den studerende skal opnå grundlæggende forståelse for systemudvikling.

Viden

Den studerende har udviklingsbaseret viden om og forståelse for

- 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

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

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

Design og visualisering (20 ECTS)

Formålet er, 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.

Viden

Den studerende har udviklingsbaseret viden om og forståelse for

- 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

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

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
- tilegne sig ny viden, færdigheder og kompetence i relation til erhvervet.

Eksamen, 2. semester, 1. prøve – 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 interessenter
- 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** plus maksimalt 8 normalsider pr. gruppemedlem, eksklusiv bilag.

Ved rapporter udarbejdet i en gruppe skal den enkeltes bidrag tydeligt fremgå.

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

Består eksamen ikke, har den studerende to yderligere forsøg.

Omprøve som individuelt- eller gruppeprojekt. 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.

· En projektbeskrivelse udformes af den eksamensafholdende institution og skal som minimum indeholde: den anvendte vejledningsform herunder den støtte og hjælp de studerende modtager i projektforsøget samt udleverings- og afleveringskrav, bl.a. tidspunkter, omfang og øvrige kvalitetskrav.

** 1 normalside er 2400 anslag inklusiv mellemrum.

Prøven gennemføres som den ordinære prøve.

Sygeeksamen

Sygeeksamen afholdes umiddelbart før eller i starten af det følgende semester.

Læringsmål for 3. semester

Kommunikation og formidling (5 ECTS)

Formålet er at sikre at den studerende kan håndtere kommunikationsveje og muligheder i komplekse organisationer og netværk, såvel lokalt som globalt.

Viden

Den studerende har udviklingsbaseret viden om og forståelse for

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

Færdigheder

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 multi-medieopgaver i et globaliseret samfund

Kompetencer

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.

Interaktionsudvikling (10 ECTS)

Formålet er, at den studerende skal opnå færdigheder i strukturering og implementering af komplekse dynamiske multimedieapplikationer med integration af databaser.

Viden

Den studerende har udviklingsbaseret viden om og forståelse for

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

Færdigheder

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

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.

Design og visualisering (5 ECTS)

Formålet er, at den studerende på metodisk grundlag skal kunne integrere digitale medieudtryk på forskellige digitale platforme.

Viden

Den studerende har udviklingsbaseret viden om og forståelse for

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

Kompetence

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.

Valgfrit uddannelseselement på 3. semester (samlet 10 ECTS)

Det enkelte erhvervsakademi tilbyder en række valgfrie uddannelseselementer, hvoriblandt den studerende kan vælge, med det formål at målrette sin uddannelse mod et specialiseret fagligt emneområde. Det aktuelle udbud af valgfrie uddannelseselementer fremgår af studieordningens institutionsdel.

4. semester

Praktik

Placering: 4. semester

(15 ECTS)

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 meto-

der, teorier og redskaber gennem løsning af konkrete praktiske opgaver inden for medie og kommunikation i Danmark eller i udlandet. Praktikken tilrettelægges med en progression mod det selvstændigt udøvende.

Viden

Den studerende har udviklingsbaseret viden om og forståelse for

- 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

Kompetence

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

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

Praktikprøve

Prøven er intern og evaluerer læringsmålene for praktikken.

Bedømmelse

Prøven bedømmes med ”bestået” eller ”ikke bestået”.

Omprøve

Den studerende har, som ved øvrige eksaminer, ret til to omprøver.

Afsluttende eksamensprojekt

Placering: 4. semester

(15 ECTS)

Formål

At vise, at den studerende på kvalificeret vis kan kombinere teoretiske, metodiske og praktiske elementer samt kan formidle disse. Det afsluttende eksamensprojekt på akademiveau er en større opgave, hvor den studerende tilegner sig særlig indsigt i et afgrænset multimediefagligt emne/område/problem, der er centralt i forhold til multimedieområdet. I projektet skal der indgå elementer fra uddannelsens fire kerneområder.

Viden

Den studerende har udviklingsbaseret viden om og forståelse for

- praksis og central anvendt teori i relation til en praksisnær problemstilling, der tager udgangspunkt i en konkret opgave indenfor multimedieområdet

Færdigheder

Den uddannede kan

- anvende centrale metoder og redskaber indenfor multimedieområdet
- vurdere den praksisnære problemstilling samt opstille og vælge løsningsmuligheder indenfor multimedieområdet
- formidle den praksisnære problemstilling og løsningsmuligheder til samarbejdspartnere og brugere

Kompetencer

Den uddannede kan

- håndtere udviklingsorienterede situationer indenfor multimedieområdet
- deltage i faglige og tværfagligt samarbejde med en professionel tilgang i en struktureret sammenhæng
- tilegne sig ny viden, færdigheder og kompetencer i relation til multimedieområdet

Eksamen

Det afsluttede eksamensprojekt dokumenterer at den studerende på kvalificeret vis kan kombinere teoretiske, metodiske og praktiske elementer samt kan formidle disse. Den studerende skal i sit afsluttende eksamensprojekt dokumentere at ovenstående læringsmål er nået.

Problemstillingen, der skal være central for multimedieprofessionen, formuleres af den studerende så vidt muligt i samarbejde med en offentlig eller privat virksomhed. Erhvervsakademiet godkender problemstillingen.

Projektet munder ud i en rapport og et produkt. Produktet skal være en digital applikation eller en digital formidling.

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 med udgangen af 4. semester.

Aflevering

Rapport på maksimalt 30 normalsider (1 normalside er 2400 anslag inklusiv mellemrum) plus maksimalt 15 normalsider pr. gruppemedlem, eksklusiv bilag.

Ved rapporter udarbejdet i en gruppe skal den enkeltes bidrag tydeligt fremgå.

Eksamen

1. Gruprepræsentation 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, den enkeltes bidrag til præsentationen og individuel eksamination.

Omprøve

Bestås eksamen ikke, har den studerende to yderligere forsøg.

Omprøve som individuelt- eller gruppeprojekt.

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.

Sygeeksamen

Sygeeksamen afholdes umiddelbart før eller i starten af det følgende semester.