



Studieordning for Multimediedesigner- uddannelsen

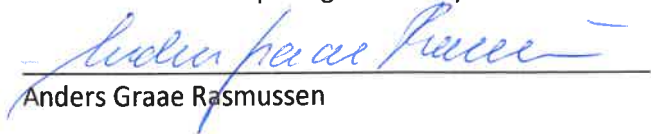
Erhvervsakademi Dania Skive og Grenaa

Gældende fra 31.08.2020



Studieordning for uddannelsen til Multimediedesigneruddannelsen ved Erhvervsakademi Dania

Godkendt af rektor på vegne af bestyrelsen.



Anders Graae Rasmussen

28. august 2020

Ændringslog:

Version	Dato	Udført af	Beskrivelse
1	2. august 2018	NIOS	Justeringer omkring praktikeksamen og tilhørende overgangsordning
2	31. august 2020	NIOS	Indført studiestartsprøve for udbuddet i Skive. Justeret tid for mundtlig praktikprøve. Opdateret indledning i afsnit om prøver jfr. ny skabelon

Der tages forbehold for eventuelle trykfejl og ændringer

Indholdsfortegnelse

Indledning	1
Tidsmæssig placering af uddannelsens fagelementer	1
DEL 1 – Den nationale del	3
1 Uddannelsens mål for læringsudbytte	3
2 Uddannelsen indeholder fire nationale fagelementer	3
2.1 Design og programmering af digitale brugergrænseflader 1	3
2.2 Design og programmering af digitalt indhold 1	4
2.3 Design og programmering af digitale brugergrænseflader 2	5
2.4 Design og programmering af digitalt indhold 2	6
2.5 Antallet af prøver i de nationale fagelementer	7
3 Praktik	7
4 Krav til det afsluttende eksamensprojekt	8
5 Regler om merit	9
6 Ikrafttrædelse og overgangsordning	9
DEL 2 – Institutionsdelen	10
7 Uddannelsen indeholder tre lokale fagelementer, herunder valgfag	10
7.1 Lokale fagelementer på udbuddet i Skive	10
7.1.1 Sociale medier, digital markedsføring og e-handel	10
7.1.2 Planlægning og produktion af video- og lydbaseret digitalt indhold.....	11
7.1.3 valgfag.....	11
7.2 Lokale fagelementer på udbuddet i Grenaa	12
7.2.1 Spiludvikling i en Game Engine	12
7.2.2 3D Design og Produktion	12
7.2.3 valgfag.....	13
7.3 Prøver	13
7.3.1 Prøver på eksamensbeviset for studerende	14
7.3.2 Beskrivelse af prøverne.....	14
7.3.3 Sygeprøve, dispensation, snyd, klager og særlige prøvevilkår	18
7.4 Deltagelsespligt	18
7.5 Kriterier for vurdering af studieaktivitet	19
7.5.1 Obligatoriske opgaver, projekter m.m.....	20
7.6 Studieaktivitetsmodellen	20
7.6.1 Læringsformer- og arbejdsformer	21
7.7 Dele af uddannelsen, som kan gennemføres i udlandet	22
7.8 Regler om merit – institutionsdelen	22
7.9 Merit mellem de videregående uddannelser	22
7.10 Orlov	22
7.11 Dispensation	22

7.12	Fremmedsprog	23
7.13	Gældende lovgivning	23
8	<i>Ikrafttrædelse og overgangsordning</i>	23

Indledning

Studieordningen for Multimediedesigneruddannelsen består af to dele (regelsamlinger):

1. Del 1 - Den nationale
2. Del 2 - Den institutionelle

Den nationale del af studieordningen for Multimediedesigneruddannelsen er udstedt i henhold til § 18, stk. 1 i bekendtgørelse om tekniske og merkantile erhvervsakademiuddannelser og professionsbacheloruddannelser.

Den nationale del af studieordningen er udarbejdet af uddannelsesnetværket for Multimediedesigneruddannelsen og godkendt af alle udbydernes bestyrelse - eller rektor efter bemyndigelse - og efter høring af institutionernes uddannelsesudvalg og censorformandskabet for uddannelsen.

Den nationale del sikrer, at det faglige indhold af den nationale del af uddannelsen er identisk på alle institutioner.

Den institutionelle del er fastsat af uddannelsen ved Erhvervsakademi Dania og tilrettelagt under hensyntagen til lokale og regionale behov.

Den institutionelle del af studieordningen er godkendt af Erhvervsakademi Dania i overensstemmelse med de regler, der gælder for uddannelsen, herunder Bekendtgørelse om tekniske og merkantile erhvervsakademiuddannelser og professionsbacheloruddannelser.

Er der uoverensstemmelse mellem denne studieordning og reglerne for uddannelsen i øvrigt, er det de øvrige regler for uddannelsen, der gælder.

Tidsmæssig placering af uddannelsens fagelementer

Uddannelsen udbydes af Erhvervsakademi Dania på to lokationer: Skive og Grenaa. De lokale fagelementer er forskellige for de to udbud:

Tabel 1A: Tidsmæssig placering af uddannelsens fagelementer, som de udbydes på campus **Skive**

Placering	Nationale fagelementer	Lokale fagelementer	ECTS	Intern/ Ekstern	Prøvenavn
1. semester	Design og programmering af digitalt indhold 1		15	Intern	1. interne prøve
	Design og programmering af digitale brugergrænseflader 2		15		
2. semester	Design og programmering af digitalt indhold 2		15	Ekstern	1.eksterne prøve
	Design og programmering af digitale brugergrænseflader 2		15		
3. semester		Sociale medier, digital markedsføring og e-handel	10	Intern	2. interne prøve
		Planlægning og produktion af video- og lydaseret digitalt indhold	10		
			Valgfag	10	Intern
4. semester	Praktik		15	Intern	4. interne prøve
	Afsluttende projekt		15	Ekstern	2.eksterne prøve
Antal ETCS i alt			120		

Tabel 1B: Tidsmæssig placering af uddannelsens fagelementer, som de udbydes på campus Grenaa

Placering	Nationale fagelementer	Lokale fagelementer	ECTS	Intern/ Ekstern	Prøvenavn
1. semester	Design og programmering af digitalt indhold 1		15	Intern	1. interne prøve
	Design og programmering af digitale brugergrænseflader 2		15		
2. semester	Design og programmering af digitalt indhold 2		15	Ekstern	1.eksterne prøve
	Design og programmering af digitale brugergrænseflader 2		15		
3. semester		Spiludvikling i Unity	10	Intern	2. interne prøve
		3D Design og Produktion	10		
		Valgfag	10		
4. semester	Praktik		15	Intern	4. interne prøve
	Afsluttende projekt		15	Ekstern	2.eksterne prøve
Antal ECTS i alt			120		

DEL 1 – Den nationale del

1 Uddannelsens mål for læringsudbytte

Viden

Den uddannede har:

- viden om erhvervets praksis og central anvendt teori og metode inden for analyse, idéudvikling, design, planlægning, realisering og styring af digitale medieopgaver samt implementering, administration og vedligeholdelse af digitale medieproduktioner
- forståelse for praksis og central anvendt teori og metode samt kan forstå erhvervets anvendelse af teori og metode inden for digitale medier.

Færdigheder

Den uddannede kan:

- anvende centrale metoder og redskaber inden for analyse, idéudvikling, design, planlægning realisering og styring af digitale medieopgaver samt kan anvende de færdigheder der knytter sig til beskæftigelse inden for digitale medier
- vurdere praksisnære problemstillinger inden for digitale medier samt opstille og vælge løsningsmuligheder
- formidle praksisnære problemstillinger og løsningsmuligheder inden for digitale medier til samarbejdspartnere og brugere.

Kompetencer

Den uddannede kan:

- varetage udviklingsorienterede situationer herunder varetage analyse, idéudvikling, design og planlægning samt realisering og styring af digitale medieopgaver samt være innovativ ved tilpasningen af digitale medieløsninger til erhvervsmæssige vilkår
- i en struktureret sammenhæng tilegne sig ny viden, færdigheder og kompetencer inden for digitale medier
- deltage i fagligt og tværfagligt samarbejde inden for digitale medier i forbindelse med implementering, administration og vedligeholdelse med en professionel tilgang.

2 Uddannelsen indeholder fire nationale fagelementer

2.1 Design og programmering af digitale brugergrænseflader 1

Indhold

Fagelementet beskæftiger sig med grundlæggende principper for design og programmering af digitale løsninger, med særligt fokus på opbygningen og struktureringen af brugergrænsefladen.

I fagelementet indgår brugercentrerede metoder til test af design og løsning.

Løsninger designes og programmeres under anvendelse af udvalgt udviklingsmetode, ligesom der introduceres til teknologier, der indgår i design og programmering af brugergrænseflader.

Læringsmål for Design og programmering af digitale brugergrænseflader 1

Viden

Den studerende har:

- viden om praksisnær udviklingsmetode til digital medieproduktion
- forståelse for i erhvervet anvendte metoder til brugertest af digitale produktioner
- viden om grundlæggende principper for komposition og layout i digital medieproduktion
- viden om praksisnære designprocesser og dokumentationsformer i digital medieproduktion
- viden om aktuelle digitale udvekslingsformater i digital medieproduktion
- viden om grundlæggende metoder til modellering, strukturering og udvikling af digitale brugergrænseflader
- viden om centralt anvendte teknologier, herunder client-server relationer, og deres betydning for udvikling af brugergrænseflader.

Færdigheder

Den studerende kan:

- anvende grundlæggende teorier, metoder og værktøjer til styring af enkel multimedieproduktion, der knytter sig til praksis i erhvervet
- planlægge og udføre brugertest af digital medieproduktion, herunder vælge den rette brugertest til en given digital medieproduktion
- anvende, dokumentere centrale processer i design og udvikling af digitale medieproduktioner samt formidle processerne til interessenter med faglig indsigt
- anvende grundlæggende teorier, metoder og værktøj til design og udvikling af brugergrænseflader
- anvende grundlæggende metoder til modellering og strukturering i udviklingen af brugergrænseflader
- anvende og vurdere grundlæggende teknologier og udviklingsmiljøer til udvikling af brugergrænseflader, herunder metoder og teknologier til versionsstyring.

Kompetencer

Den studerende kan:

- indgå i tværfaglige arbejdsprocesser i design og udvikling af digitale brugergrænseflader
- under vejledning tilegne sig grundlæggende viden, færdigheder og kompetencer inden for design og udvikling af digitale brugergrænseflader.

ECTS-omfang

Fagelementet Design og programmering af digitale brugergrænseflader 1 har et omfang på 15 ECTS-point.

2.2 Design og programmering af digitalt indhold 1

Indhold

Fagelementet beskæftiger sig med design, programmering og produktion af enkle digitale indholdsløsninger til udvalgte medieplatforme. I fagelementet fokuseres på produktion af enkelt indhold til medieplatforme med afsæt i datadrevet brugerforståelse. Løsninger designes, programmeres og produceres med udgangspunkt i indholds- og forretningsstrategi, ligesom der introduceres til centrale teknologier og forretningsmodeller der indgår i design og programmering af digitalt indhold.

Læringsmål for Design og programmering af digitalt indhold 1

Viden

Den studerende har:

- praksisnær forståelse for immaterielle rettigheder og licenseringsmetoder i digital medieproduktion
- viden om multimediedesignerens placering i værdikæden i digital produktion
- viden om digitale medier og digitale medieplatforme, der anvendes i erhvervet
- viden om centralt anvendte udtryksformer og indhold i digitale medier
- viden om erhvervets centralt anvendte teknologier til produktion af digitalt indhold
- viden om grundlæggende metode og teori om brugerforståelse i digital indholdsproduktion.

Færdigheder

Den studerende kan:

- indsamle og anvende empiriske data om brugere og brugssituationer
- planlægge og evaluere en digital indholdsproduktion i forhold til et givet oplæg
- producere digitalt indhold på et grundlæggende niveau med afsæt i brugerforståelse og med afsæt i et givet strategisk oplæg
- anvende og vurdere teknologier til præsentation og produktion af digitalt indhold
- formidle udviklingsprocessen for digital indholdsproduktion til interessenter med faglig indsigt.

Kompetencer

Den studerende kan:

- indgå i tværfaglige arbejdsprocesser i design og udvikling af digitalt indhold
- under vejledning tilegne sig grundlæggende viden, færdigheder og kompetencer inden for design og udvikling af digitalt indhold.

ECTS-omfang

Fagelementet Design og programmering af digitalt indhold 1 har et omfang på 15 ECTS-point.

2.3 Design og programmering af digitale brugergrænseflader 2

Indhold

Fagelementet beskæftiger sig med design og programmering af komplekse digitale løsninger med særligt fokus på brugergrænsefladen. I fagelementet anvendes centrale metoder til test af brugerens oplevelse af digitale løsninger. Løsninger designes og programmeres i teams under anvendelse af teknologier og udviklingsmetoder, der understøtter teamsamarbejde.

Læringsmål for Design og programmering af digitale brugergrænseflader 2

Viden

Den studerende har:

- forståelse for virksomhedens omverden, herunder virksomhedens interessenter og virksomhedens ressourcegrundlag
- viden om centrale teknologier til håndtering af data i forhold til optimering af brugeroplevelser
- viden om centrale metoder og værktøjer til projektstyring og estimering af produktion af digitale medier
- viden om relevante teorier, værktøjer og metoder til design og programmering af digitale brugeroplevelser og kan med afsæt i praksis redegøre for valg og fravalg af værktøjer og metoder

- viden om centrale og aktuelle programmeringsparadigmer til programmering af komplekse digitale brugergrænseflader og kan med afsæt i praksis redegøre for valg og fravalg af programmeringspraksis.

Færdigheder

Den studerende kan:

- planlægge og vurdere projektstyring i teambaserede digitale medieproduktioner
- vurdere og argumentere for det værdiskabende i løsninger til digitale brugergrænseflader
- udvælge og argumentere for valg af centrale teorier, værktøjer og metoder til design af komplekse digitale brugergrænseflader
- anvende, dokumentere centrale designprocesser i komplekse digitale medieproduktioner samt formidle dem til interessenter fra den digitale mediebranche
- udvælge og anvende centrale principper, teknologier og metoder til programmering af komplekse digitale brugergrænseflader
- formidle og redegøre for løsninger til digitale brugergrænseflader til samarbejdspartnere
- vurdere og anvende brugercentreret metode til en digital medieproduktion.

Kompetencer

Den studerende kan:

- identificere relevante teorier, metoder og værktøjer til gennemførelse af komplekse digitale medieproduktioner
- tilegne sig ny viden og færdigheder inden for programmering og udformning af komplekse brugercentrerede brugergrænseflader.

ECTS-omfang

Fagelementet Design og programmering af digitale brugergrænseflader 2 har et omfang på 15 ECTS-point.

2.4 Design og programmering af digitalt indhold 2

Indhold

Fagelementet beskæftiger sig med design og programmering af komplekse digitale indholdsløsninger til flere medier. I fagelementet fokuseres på flere typer af digitalt indhold, flere medier og tilhørende produktionsmetoder. I produktionen af indhold anvendes teknologier til at varetage og præsentere indhold, ligesom formidling af data indgår i produktion af digitalt indhold.

Læringsmål for Design og programmering af digitalt indhold 2

Viden

Den studerende har:

- viden om i erhvervet anvendte værktøjer og data til optimering af digital medieproduktion
- viden om i erhvervet anvendte metoder og teorier til kompleks digital indholdsproduktion
- viden om i erhvervet anvendte metoder og teorier til præsentation af data
- forståelse for anvendte teknologier til lagring og udveksling af data og kan med afsæt i praksis redegøre for valg og fravalg af teknologier
- forståelse for sammenhængen mellem anvendte forretningsmodeller og kompleks digital indholdsproduktion

- viden om centrale metoder og teorier om digitale brugeroplevelser og kan med afsæt i praksis redegøre for valg og fravalg af værktøjer og metoder.

Færdigheder

Den studerende kan:

- anvende centrale værktøjer og data til optimering af digital medieproduktion
- planlægge og vurdere projektstyring i brugercentreret indholdsproduktion
- anvende central teori, metode og redskaber til produktion af digitale brugeroplevelser
- formidle og begrunde digitale løsninger af indholdsproduktion til interessenter fra den digitale mediebranche
- anvende og kombinere udtryksformer til design og produktion af digitale brugeroplevelser på udvalgte medieplatforme
- vurdere og behandle givet visuelt materiale til at sikre et konsistent udtryk i en digital medieproduktion
- anvende centrale teknologier til håndtering og visning af digitalt indhold
- anvende centrale teknologier, metoder og formater til udveksling og præsentation af data.

Kompetencer

Den studerende kan:

- identificere relevante teorier, metoder og værktøjer til produktion af komplekst digitalt indhold i teams
- tilegne sig ny viden, færdigheder og kompetencer inden for design og produktion af komplekst digitalt indhold.

ECTS-omfang

Fagelementet Design og programmering af digitalt indhold 2 har et omfang på 15 ECTS-point.

2.5 Antallet af prøver i de nationale fagelementer

Nationale fagelementer på første studieår udgør 60 ECTS, hvoraf mindst 45 ECTS-point indgår i den eller de prøver, som udgør førsteårsprøven¹.

Desuden er der en prøve i de øvrige nationale fagelementer, samt yderligere én prøve i det afsluttende eksamensprojekt. For antallet af prøver i praktikken, henvises til afsnit 3.

For et samlet overblik over alle uddannelsens prøver, henvises til institutionsdelen af studieordningen, idet de nationale fagelementer beskrevet i denne studieordning kan prøves sammen med fagelementer fastsat i institutionsdelen af studieordningen.

3 Praktik

Læringsmål for praktikken på uddannelsen

¹ Efter 1. semester afholdes 1. semesterprøven, der udgør 30 ECTS. Efter 2. semester afholdes 2. semesterprøven, der udgør 30 ECTS.

Viden

Den studerende har udviklingsbaseret viden om og forståelse for:

- 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:

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

ECTS-omfang

Praktikken har et omfang på 15 ECTS-point.

Antal prøver

Praktikken afsluttes med 1 prøve.

4 Krav til det afsluttende eksamensprojekt

Læringsmålene for det afsluttende eksamensprojekt er identisk med uddannelsens læringsmål, der fremgår ovenfor under pkt. 1.

Det afsluttende eksamensprojekt skal dokumentere den studerendes forståelse af praksis og central anvendt teori og metode i relation til en praksisnær problemstilling, der tager udgangspunkt i en konkret opgave inden for uddannelsens område. Problemstillingen, der skal være central for uddannelsen og erhvervet, formuleres af den studerende, eventuelt i samarbejde med en privat eller offentlig virksomhed. Alternativt kan det afsluttende eksamensprojekt tage udgangspunkt i opstart af egen virksomhed. Institutionen godkender problemstillingen.

Projektet munder ud i en rapport og et produkt. Produktet skal være en digital medieproduktion. For øvrige krav til projektrapport henvises til den institutionelle del af studieordningen.

Det afsluttende eksamensprojekt må have et omfang på maksimalt 30 normalsider for 1 studerende + 10 normalsider pr. ekstra gruppemedlem. 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.

Prøven i det afsluttende eksamensprojekt

Det afsluttende eksamensprojekt afslutter uddannelsen på sidste semester, når alle forudgående prøver er bestået.

ECTS-omfang

Det afsluttende eksamensprojekt udgør 15 ECTS.

Prøveform

Prøven er en mundtlig og skriftlig prøve med ekstern censur, hvor der gives en samlet individuel karakter efter 7-trin skalaen for det skriftlige projekt og den mundtlige præstation.

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

5 Regler om 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.

Den studerende har ved forhåndsgodkendelse af studieophold i Danmark eller udlandet 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 efter ovenstående anses uddannelseselementet for gennemført, hvis det er bestået efter reglerne om den pågældende uddannelse.

6 Ikrafttrædelse og overgangsordning

Ikrafttrædelse

Denne nationale del af studieordningen træder i kraft den 31.08.2019 og har virkning for de studerende, som indskrives efter den 31.08.2019.

Overgangsordning

Studerende som er optaget indtil 31.08.2018 overgår til denne studieordning fra 31.08.2019, dog kan prøver påbegyndt før 1. august 2018 afsluttes efter den tidligere studieordning indtil 1.2.2019.

I forbindelse med ændringer vedr. prøven "Praktikeksamen" har studerende optaget under studieordningen gældende fra 31.08.2018 mulighed for at vælge at gå til prøve efter enten denne studieordning eller nærværende studieordning.

DEL 2 – Institutionsdelen

7 Uddannelsen indeholder tre lokale fagelementer, herunder valgfag

Uddannelsen indeholder ud over de nationale fagelementer også lokale fagelementer der i alt udgør 30 ECTS. De lokale fagelementer giver den studerende mulighed for at kvalificere studie- og erhvervskompetencen gennem valgfag, toning og perspektivering af emner, der bredt relaterer sig til uddannelsens beskæftigelsesområde.

Uddannelsen udbyder hvert år et antal lokale fagelementer blandt andet i form af valgfag, som er beskrevet i bilag til denne studieordning. Institutionen er ikke forpligtiget til at gennemføre alle udbudte valgfag, men der gennemføres et passende antal efter en faglig og kapacitetsmæssig vurdering.

OBS: Uddannelsen udbydes af Erhvervsakademi Dania på to lokationer: Skive og Grenaa. De lokale fagelementer (der udgør 3. semester) er forskellige for de to udbud:

7.1 Lokale fagelementer på udbuddet i Skive

7.1.1 Sociale medier, digital markedsføring og e-handel

Indhold

Fagelementet beskæftiger sig med digital kommunikation på sociale medier, med digital markedsføring og med e-handel i praksis.

I fagelementet anvendes teori og metoder til planlægning af digital kommunikation og markedsføring, samt værktøjer til analyse og optimering af kommunikation, markedsføring og salg via digitale kanaler.

Fagelementet bygger videre på basal kommunikationsteori samt viden om virksomheder og forretningsmodeller.

Læringsmål for Sociale medier, digital markedsføring og e-handel

Viden

- Centrale digitale markedsføringsteorier og -metoder og deres anvendelse i praksis herunder bl.a. kommunikations- og marketingskanaler, brugerforståelse, indholdsproduktion og sociale medier.
- Den digitale markedsføringsproces herunder bl.a. kampagneplanlægning, produktion og analyse af data
- Centrale værktøjer og metoder til produktion og optimering af brugergrænseflader

Færdigheder

- Indsamle og anvende udviklingsbaseret viden om trends, metoder og værktøjer til digital markedsføring og kommunikation
- Operationalisere virksomhedens digitale marketingsstrategi til praksis
- Producere og optimere brugergrænseflader på baggrund af data
- Anvende og vurdere kommunikation- og marketingsplanlægning på digitale platforme

Kompetencer

- Selvstændigt tilegne sig ny viden og færdigheder inden for digital markedsføring i udvikling og optimering af brugergrænseflader.
- Indgå i tværfaglige arbejdsprocesser i design og udvikling af digital markedsføring

ECTS-omfang

Fagelementet Sociale medier, digital markedsføring og e-handel har et omfang på 10 ECTS-point.

7.1.2 Planlægning og produktion af video- og lydbaseret digitalt indhold

Indhold

I fagelementet arbejdes med alle faser i planlægning, produktion og distribution af digitale video- og lyd-elementer. Der arbejdes i teori og praksis med alle aspekter af produktionen, herunder produktionsstyring, ideskabelse, planlægning, kreativ brug af virkemidler og teknikker, optagelse, redigering, kvalitetsoptimering af lyd og billede, anvendelse af effekter.

Læringsmål for Planlægning og produktion af video- og lydbaseret digitalt indhold

Viden

Den studerende har viden om:

- Praksis og centralt anvendt teori og metode indenfor planlægning og produktion af video- og lydbaseret digitalt indhold, herunder forskellige produktionsfaser og 360 graders video.
- Filmiske virkemidler, herunder kamerahåndtering, kameravinkler, lys- og lydtyper/effekter
- Lyd- billed- og videoformater og deres anvendelse i relation til distributionsmedie
- I praksis anvendte metoder til komprimering og distribution af video- og lydbaseret indhold
- Metoder for distribution af digitalt indhold, herunder medierelateret ophavsret
- Udviklingstendenser indenfor praksis og anvendelse af disse i planlægning og produktion

Færdigheder

Den studerende kan:

- Professionelt planlægge, styre, producere og distribuere digitalt indhold, herunder 360 graders video
- Professionelt vurdere og anvende udstyr til udvikling og præsentation af digitalt indhold
- Kvalitetssikre og optimere video- og lydproduktioner
- Producere og vurdere videoindhold til videre effektarbejde
- Formidle praksisnære problemstillinger og løsningsmuligheder til interessenter

Kompetencer

Den studerende kan:

- Udvælge og betjene relevant udstyr til produktion af digitalt medieindhold med en professionel tilgang
- Planlægge, producere og distribuere digitalt medieindhold
- Sikre konsistent og professionelt udtryk i digitalt medieindhold
- Selvstændigt tilegne sig ny viden og arbejde med denne indenfor fagområdets praksis

ECTS-omfang

Fagelementet Planlægning og produktion af video- og lydbaseret digitalt indhold har et omfang på 10 ECTS-point.

7.1.3 valgfag

Læringsmål for valgfag er beskrevet i bilaget til denne studieordning "Valgfag på Multimediedesigneruddannelsen, årgang 2017-2019" og "Valgfag på Multimediedesigneruddannelsen, årgang 2018-2020", der udgives i løbet af 2. semester.

7.2 Lokale fagelementer på udbuddet i Grenaa

7.2.1 Spiludvikling i en Game Engine

Indhold

I fagelementet Spiludvikling i en Game Engine lærer den studerende at bruge en Game Engine til spiludvikling, herunder samling af assets, opbygning af verdener, opbygning af interaktivitet og inkorporering af eventuelle perifere enheder, afhængigt af industriens nuværende trend, programmets nyeste features og relevante nye teknologier.

Læringsmål for Spiludvikling i en Game Engine

Viden

Den studerende har viden om:

- Almindelige anvendelser af en Game Engine i industrien
- Teorier og metoder til udvikling af interaktive oplevelser i en Game Engine

Færdigheder

Den studerende kan:

- Opstille relevant mål for brugeroplevelsen i en Game Engine og anvende den til at nå målet
- Anvende en Game Engine til bygning af virtuelle rum og verdener
- Programmere spil eller andre interaktive oplevelser i en Game Engine
- Planlægge, og løbende justere, arbejdsgange og processer
- Formidle løsninger i en Game Engine til samarbejdspartnere og brugere

Kompetencer

Den studerende kan:

- Indarbejde tværfaglige spørgsmål i løsningerne
- Styre en udviklingsproces
- Finde nye løsninger i en Game Engine afhængigt af opstillede mål og ny viden, testresultater og erfaringer
- Opsøge og tilegne sig ny viden og færdigheder ud fra relevante behov

ECTS-omfang

Fagelementet Spiludvikling i Unity har et omfang på 10 ECTS-point.

7.2.2 3D Design og Produktion

Indhold

I faget 3D Design og Produktion lærer den studerende at designe og producere 3D modeller og verdener med et bestemt udtryk for øje. Den studerende lærer at modellere, definere materialer, opsætte belysning og teksturere 3D modeller og verdener.

Læringsmål for 3D Design og Produktion

Viden

Den studerende har viden om:

- Viden om industriens nuværende praksis og nyeste værktøjer, bl.a. til effektivisering af produktion

- Viden om forskelle, fordele og ulemper ved 3D applikationer på markedet
- Viden om stemninger og stilarter og hvordan disse kan udtrykkes
- Viden om 3D modellers anatomi

Færdigheder

Den studerende kan:

- Vurdere og opstille relevante mål for grafikken til opnåelse af en bestemt brugeroplevelse
- 3D modellering i et 3D modelleringsprogram til brug i en Game Engine
- Definere og anvende af materialer på 3D modeller
- Teksturere modeller
- Planlægge og løbende justere arbejdsgange og processer
- Formidle formål og løsninger til samarbejdspartnere og brugere

Kompetencer

Den studerende kan:

- Tage højde for tværfaglige problemstillinger i løsningerne
- Styre en design- og produktionsproces
- Opsøge og tilegne sig ny viden og færdigheder ud fra relevante behov

ECTS-omfang

Fagelementet 3D Design og Produktion har et omfang på 10 ECTS-point.

7.2.3 valgfag

Læringsmål for valgfag er beskrevet i bilaget til denne studieordning "Valgfag på Multimediedesigneruddannelsen, årgang 2019-2021" og "Valgfag på Multimediedesigneruddannelsen, årgang 2020-2022", der udgives i løbet af 2. semester.

7.3 Prøver

Formålet med prøver på uddannelsen er at udprøve, i hvilken grad den studerende opfylder de faglige mål, der er fastsat for uddannelsen og dens elementer. Der arbejdes i studieordningen med 2 forskellige prøveformer:

- Ekstern prøve: Bedømmes af eksaminator samt en eller flere beskikkede censorer
- Intern prøve: Bedømmes af en eksaminator samt ved mundtlige prøver eventuelt en censor, der er valgt af erhvervsakademiet (fastsættes af den enkelte uddannelse).

Bemærk: Indskrivningen bringes til ophør for studerende, der ikke har bestået nogen prøver i en sammenhængende periode på mindst 1 år.

Indgår der flere delprøver i en prøve, kan delprøver, hvor der ikke er opnået en bestået karakter, ikke tages om, når den samlede prøve er bestået, medmindre andet er bestemt i bekendtgørelsen eller studieordningen for uddannelsen.

Her henvises i øvrigt til *Bekendtgørelse om prøver i erhvervsrettede videregående uddannelser* (Eksamensbekendtgørelsen), *Bekendtgørelse om karakterskala og anden bedømmelse ved uddannelser på Uddannelses-og Forskningsministeriets område* (Karakterbekendtgørelsen), samt **Erhvervsakademi Dania's Eksamensreglement** på https://eadania.dk/media/3562/standard-eksamensreglement_dania-030620.pdf.

7.3.1 Prøver på eksamensbeviset for studerende

På uddannelsen vil nedenstående prøver fremgå af eksamensbeviset.

Placering	Eksamen	Fagelementer	ECTS	Bedømmelse	Karakter	Karaktervægt
1. semester	Studiestartsprøve OBS: Kun i Skive	-	-	Intern	Bestået/ikke bestået	Fremgår ikke i eksamensbeviset
	1. semesterprøven	Digitalt multimedieprodukt, Skriftlig opgave og mundtlig prøve i læringsmålene for fagelementerne: <i>Design og programmering af digitale brugergrænseflader 1</i> og <i>Design og programmering af digitalt indhold 1</i>	30	Intern	7 – trins skala	1
2. semester	2. semesterprøven	Digitalt multimedieprodukt, Skriftlig opgave og mundtlig prøve i læringsmålene for fagelementerne: <i>Design og programmering af digitale brugergrænseflader 2</i> og <i>Design og programmering af digitalt indhold 2</i>	30	Ekstern	7 – trins skala	1
3. Semester	3. semesterprøven	Digitalt multimedieprodukt, Skriftlig opgave og mundtlig prøve i læringsmålene for de lokale fagelementer: <i>Se beskrivelse af lokale fagelementer.</i>	20	intern	7 – trins skala	1
	Valgfag	<i>Se valgfagskataloget for specifikation af eksamensform</i>	10	<i>Se valgfagskatalog</i>	<i>Se valgfagskatalog</i>	1
4. Semester	Praktikprøven	Skriftlig opgave og mundtlig prøve der tager udgangspunkt i den studerendes praktik	15	Intern	7 – trins skala	1
	Afsluttende eksamensprojekt	Digital multimedieproduktion med ekstern opgavestiller, Skriftlig opgave og mundtlig prøve	15	Ekstern	7 – trins skala	1

7.3.2 Beskrivelse af prøverne

7.3.2.1 1. semesterprøven

Forudsætningskrav	Ingen specifikke krav om beståede prøver (se også forudsætninger for deltagelse i prøven)
Form	Prøven består af en praktisk, skriftlig og mundtlig del, og afvikles som individuelt projektarbejde hvor den studerende udarbejder en multimedieproduktion med indhold. Der afvikles en mundtlig prøve på i alt 30 min. inkl. votering, hvor den studerende har 5 min. til rådighed til præsentation, herefter eksamination i semestrets læringsmål.
Placering	Prøven afvikles umiddelbart inden afslutningen af 1. semester
Antal ECTS	30 ECTS

Indhold/Læringsmål	Læringsmål for prøven er identisk med læringsmål for fagelementerne: <i>Design og programmering af digitale brugergrænseflader 1</i> og <i>Design og programmering af digitalt indhold 1</i> , som de fremgår af den nationale del af studieordningen
Beskrivelse af prøven	Der udarbejdes en digital multimedieproduktion og tilhørende rapport. Herefter en individuel mundtlig prøve med præsentation og eksamination i semestrets læringsmål.
Varighed	Projektperioden fremgår af skemaet for semestret. Typisk 2 uger.
Indholdsmæssig omfang (formalia)	Omfang af rapport, multimedieproduktion og tilhørende indhold samt øvrige specifikke krav fremgår af specifik opgavebeskrivelse udleveret i forbindelse med igangsætning af opgaven. Heraf fremgår også specifikke bedømmelseskriterier og evt. supplerende materiale.
Bedømmelse	7-trinsskalan
Bedømmelseskriterier	Der gives en samlet karakter for produkt, rapport, præsentation og eksamination ud fra en helhedsvurdering.
Formulerings- og staveevne	Stave- og formuleringssevne indgår i førstesemesterprøven. Bedømmelsen er udtryk for en helhedsvurdering af det faglige indhold samt stave- og formuleringssevnen, dog vægtes det faglige indhold tungest. Studerende, der kan dokumentere en relevant specifik funktionsnedsættelse, kan søge om dispensation fra kravet om, at stave- og formuleringssevne indgår i bedømmelsen. Ansøgningen sendes til uddannelsen og stiles til lederen for uddannelsen senest 4 uger før prøvens afvikling.
Sprog	Dansk
Hjælpemidler	Det er tilladt at medbringe alle hjælpemidler til den mundtlige prøve
Forudsætning for deltagelse i prøven	Deltagelse i prøven forudsætter at den studerende gennem semestret har været studieaktiv og har afleveret samtlige obligatoriske opgaver, der kan omfatte afleveringer, mundtlige fremlæggelser, fremmøde, aktiv deltagelse i undervisning og projektarbejde mv.
Frist for afmelding	Se Erhvervsakademi Danias Eksamensreglement

7.3.2.1 2.semesterprøven

Forudsætningskrav	Det forudsættes at 1. semesterprøven er bestået
Form	Prøven består af en praktisk, skriftlig og mundtlig del, og afvikles som projektarbejde i grupper af 2-4 personer, hvor den studerende udarbejder en multimedieproduktion med indhold. Der afvikles en mundtlig prøve på i alt 30 min. inkl. votering, hvor den studerende har 5 min. til rådighed til præsentation, herefter eksamination i semestrets læringsmål. Hvis opgaven løses i grupper, foregår præsentationen samlet, en gruppe på 3 vil således have 15. til præsentation. Derefter individuel eksamination.
Placering	Prøven afvikles umiddelbart inden afslutningen af 2. semester
Antal ECTS	30 ECTS
Indhold/Læringsmål	Læringsmål for prøven er identisk med læringsmål for fagelementerne: <i>Design og programmering af digitale brugergrænseflader 2</i> og <i>Design og programmering af digitalt indhold 2</i> , som de fremgår af den nationale del af studieordningen
Beskrivelse af prøve	Der udarbejdes en digital multimedieproduktion og tilhørende rapport. Herefter en individuel mundtlig prøve med præsentation og eksamination i semestrets læringsmål.
Varighed	Projektperioden fremgår af skemaet for semestret. Typisk 2 uger.

Indholdsmæssig omfang (formalia)	Rapporten må have et omfang af maksimalt 10 normalsider + 5 normalsider pr. gruppe-medlem ud over den første. Omfang af multimedieproduktion og tilhørende indhold samt øvrige specifikke krav fremgår af specifik opgavebeskrivelse udleveret i forbindelse med igangsætning af opgaven. Heraf fremgår også specifikke bedømmelseskriterier og evt. supplerende materiale.
Bedømmelse	7-trinsskalaen
Bedømmelseskriterier	Der gives en samlet karakter for produkt, rapport, præsentation og eksamination ud fra en helhedsvurdering.
Formulerings- og staveevne	Indgår ikke i bedømmelsen
Sprog	Dansk
Hjælpemidler	Det er tilladt at medbringe alle hjælpemidler til den mundtlige prøve
Forudsætning for deltagelse i prøven	Deltagelse i prøven forudsætter at den studerende gennem semestret har været studie-aktiv og har afleveret samtlige obligatoriske opgaver, der kan omfatte afleveringer, mundtlige fremlæggelser, fremmøde, aktiv deltagelse i undervisning og projektarbejde mv.
Frist for afmelding	Se Erhvervsakademi Danias Eksamensreglement

7.3.2.2 3. semesterprøven

Forudsætningskrav	Alle tidligere prøver på uddannelsen skal være bestået
Form	Prøven består af en praktisk, skriftlig og mundtlig del, og afvikles som projektarbejde i grupper af 2-4 personer, hvor de studerende udarbejder en multimedieproduktion med indhold og tilhørende rapport. Der afvikles en mundtlig prøve på i alt 30 min. inkl. vooting, hvoraf den studerende har 5 min. til rådighed til præsentation, herefter eksamination i semestrets læringsmål. Præsentationen foregår samlet, en gruppe på 3 vil således have 15 min. til præsentation. Derefter individuel eksamination.
Placering	Prøven afvikles umiddelbart inden afslutningen af 3. semester
Antal ECTS	20 ECTS
Indhold/Læringsmål	Læringsmål for prøven er identisk med læringsmål for de lokale fagelementer som de fremgår af den lokale del af studieordningen
Beskrivelse af prøve	Der udarbejdes en digital multimedieproduktion og tilhørende rapport. Herefter en individuel mundtlig prøve med præsentation og eksamination i semestrets læringsmål.
Varighed	Projektperioden fremgår af skemaet for semestret. Typisk 2 uger
Indholdsmæssig omfang (formalia)	Omfang af rapport samt multimedieproduktion og tilhørende indhold samt øvrige specifikke krav fremgår af specifik opgavebeskrivelse udleveret i forbindelse med igangsætning af opgaven. Heraf fremgår også specifikke bedømmelseskriterier og evt. supplerende materiale.
Bedømmelse	7-trinsskalaen
Bedømmelseskriterier	Der gives en samlet karakter for produkt, rapport, præsentation og eksamination ud fra en helhedsvurdering.
Formulerings- og staveevne	Stave og formuleringsevne indgår ikke i bedømmelsen.
Sprog	Dansk
Hjælpemidler	Det er tilladt at medbringe alle hjælpemidler til den mundtlige prøve

Forudsætning for deltagelse i prøven	Deltagelse i prøven forudsætter at den studerende gennem semestret har været studieaktiv og har afleveret samtlige obligatoriske opgaver, der kan omfatte afleveringer, mundtlige fremlæggelser, fremmøde, aktiv deltagelse i undervisning og projektarbejde mv.
Frist for afmelding	Se Erhvervsakademi Danias Eksamensreglement

7.3.2.3 Praktikprøven

Nedenstående tabel tager afsæt i de formelle lokale retningslinjer for praktikkens gennemførelse for det pågældende udbud.

Forudsætningskrav	Alle tidligere prøver på uddannelsen skal være bestået
Form	Der udarbejdes en synopsis. Mundtlig eksamination med udgangspunkt i rapporten.
Placering	4. semester
Antal ECTS	15 ECTS
Indhold	Læringsmålene der udprøves er identiske med læringsmålene for praktikken, som de er beskrevet i den nationale del.
Beskrivelse af prøve	Eksaminationen tager udgangspunkt i en synopsis som er udarbejdet på baggrund af konkrete oplevelser og observationer i praktikken
Varighed	30 minutter pr. studerende i alt inkl. votering, skift mv.
Indholdsmæssig omfang (formalia)	Der udarbejdes en synopsis (oplæg til eksamen) på maksimalt 5 normalsider. Specifikke krav til indhold i synopsis udleveres i forbindelse med igangsættelse af praktikken.
Bedømmelse	7-trinsskalaen
Bedømmelseskriterier	Der gives en samlet karakter for oplæg og eksamination ud fra en helhedsvurdering.
Formulerings- og staveevne	Indgår ikke i bedømmelsen
Sprog	Sproget er dansk
Hjælpemidler	Alle hjælpemidler er tilladt
Forudsætning for deltagelse i prøven	Det er en forudsætning for deltagelse i prøven at praktikken er gennemført jfr. Danias regler for praktik
Frist for afmelding	Se Erhvervsakademi Danias Eksamensreglement

7.3.2.4 Prøven i det afsluttende eksamensprojekt

Nedenstående tabel tager afsæt i formkravene afsnit 4.

Forudsætningskrav	Alle tidligere eksamener på uddannelsen skal være bestået
Form	Prøven består af en praktisk, skriftlig og mundtlig del, og afvikles som individuelt projektarbejde hvor den studerende udarbejder en multimedieproduktion med indhold. Der afvikles en mundtlig prøve på i alt 40 min. inkl. votering, hvor den studerende har 5 min. til rådighed til præsentation, herefter eksamination i semestrets læringsmål. Hvis opgaven løses i grupper, foregår præsentationen samlet, en gruppe på 3 vil således have 15. til præsentation. Derefter individuel eksamination.
Placering	4. semester

Antal ECTS	15 ECTS
Indhold	Læringsmålene der udprøves er identiske med Uddannelsens mål for læringsudbytte som de er beskrevet i den nationale del.
Beskrivelse af prøve	Der udarbejdes en digital multimedieproduktion og tilhørende rapport. Herefter en individuel mundtlig prøve med præsentation og eksamination i Uddannelsens mål for læringsudbytte.
Varighed	40 minutter
Indholdsmæssig omfang (formalia)	Rapporten må have et omfang af maksimalt 30 normalsider + 5 normalsider pr. gruppe-medlem ud over den første.
Bedømmelse	Bedømmes efter 7-trinsskalaen.
Bedømmelseskriterier	Der gives en samlet karakter for produkt, rapport, præsentation og eksamination ud fra en helhedsvurdering.
Formulerings- og stoveevne	Stave- og formuleringssevne indgår i det afsluttende eksamensprojekt. Bedømmelsen er udtryk for en helhedsvurdering af det faglige indhold samt stave- og formuleringssevnen, dog vægtes det faglige indhold tungest. Studerende, der kan dokumentere en relevant specifik funktionsnedsættelse, kan søge om dispensation fra kravet om, at stave- og formuleringssevne indgår i bedømmelsen. Ansøgningen sendes til uddannelsen og stiles til lederen for uddannelsen senest 4 uger før prøvens afvikling.
Sprog	Sprog er dansk
Hjælpemidler	Det er tilladt at medbringe alle hjælpemidler til den mundtlige prøve
Forudsætning for deltagelse i prøven	Ingen specifikke forudsætninger ud over forudsætningskravet beskrevet herover.
Frist for afmelding	Se Erhvervsakademi Danias Eksamensreglement

7.3.3 Sygeprøve, dispensation, snyd, klager og særlige prøvevilkår

Erhvervsakademi Dania har fastsat en række regler og procedurer omkring særlige forhold ved afvikling af prøver. Reglerne og procedurerne fremgår af **Danias Eksamensreglement, som den studerende forventes at have læst ved studiestart.**

Eksamensreglementet indeholder bl.a. regler og procedurer på følgende områder:

- Hvornår en studerende kan gå op til en sygeprøve
- Hvornår den studerende skal bestå prøven
- Hvordan den studerende skal forholde sig ved fysisk eller psykisk funktionsnedsættelse
- Prøver der afvikles i udlandet
- Klager
- Eksamenssnyd, plagiat og forstyrrende adfærd ved prøver mm.

7.4 Deltagelsespligt

På Erhvervsakademi Dania følger vi løbende vores studerendes studieaktivitet og opfyldelse af forudsætningskravene for prøverne.

En væsentlig del af undervisningen er baseret på interaktion med andre studerende, undervisere, repræsentanter for erhverv, studerende og undervisere fra andre institutioner (herunder udenlandske), samt andre personer og organisationer.

Tilstedeværelse og aktiv deltagelse er en grundlæggende forudsætning for den enkelte studerendes læring, og afvikling af læringsaktiviteterne generelt.

Det forudsættes derfor, at den studerende møder frem og deltager aktivt og, at den studerende kun undtagesvis, og når særlige omstændigheder byder det, har fravær.

Det påhviler den studerende i sådanne særlige omstændigheder at orientere underviser i forbindelse med fravær, samt at træffe nødvendige aftaler og udveksle information og materialer med berørte studerende således, at fraværet påvirker andre studerende negativt mindst muligt. Ved fravær ud over et par dage, orienteres ligeledes uddannelseskoordinatoren.

7.5 Kriterier for vurdering af studieaktivitet

Studieaktivitet er en forudsætning for at være berettiget til SU.

Studieaktivitet indebærer at den studerende møder op til de obligatoriske prøver og afleverer de obligatoriske opgaver (se afsnit herunder), projekter m.m. tilknyttet uddannelsen. Endvidere indebærer studieaktivitet at den studerende overholder deltagelsespligten.

7.5.1 Studiestartsprøven – gælder kun på udbud i Skive

Studerende på uddannelsens 1. semester skal deltage i og bestå en studiestartsprøve for at kunne fortsætte på uddannelsen. Studiestartsprøven har til formål at klarlægge, om den studerende reelt er begyndt på uddannelsen.

Studiestartsprøven afholdes senest 2 måneder efter studiestart og resultatet vil blive meddelt den studerende som bestået/ikke bestået henholdsvis "godkendt" eller "ikke godkendt" senest to uger efter prøvens afholdelse.

Er prøven ikke bestået, har den studerende mulighed for at deltage i en omprøve, som afholdes senest 3 måneder efter studiestart. Den studerende gives to forsøg på at bestå studiestartsprøven. Prøven er ikke omfattet af reglerne i eksamensbekendtgørelsen om klager over prøver.

Ved manglende beståelse af studiestartsprøven udmeldes den studerende fra studiet.

Studiestartsprøven

Placering	Senest 2 måneder efter studiestart
Formål	At afprøve om den studerende reelt er begyndt på uddannelsen.
Forudsætningskrav	Tilmeldt studiet
Frist for at opfylde forudsætningskravet	Ved prøvens afholdelse
Form	Prøven er en individuel skriftlig og praktisk prøve der afvikles digitalt på campus, og med opsyn fra personale på campus.

Prøvegrundlag inkl. formkrav	Prøven afvikles som en digital prøve bestående af et antal konkrete spørgsmål der besvares kort, samt en række praktiske opgaver inden for den faglighed der har været en del af undervisningen frem til prøvens afvikling
Bedømmelse	Intern bedømmelse som godkendt/ ikke godkendt. Grundlaget for bedømmelsen er den studerendes individuelle præstation. Prøven fremgår ikke af eksamensbeviset
Bedømmelseskriterier	Prøven aftester viden om studieordningens indhold, uddannelsens tilrettelæggelse og afvikling, regler og forhold på campus, hensigtsmæssig studieteknik og faglig viden og kunnen, som har været en del af introforløb og undervisning frem til prøvens afvikling.
Formulerings- og staveevne	Indgår ikke i bedømmelsen
Sprog	Prøven afvikles på dansk
Hjælpemidler	Computer med internetadgang og de programmer der anvendes i undervisningen
Frist for afmelding	Prøven er obligatorisk

7.5.2 Obligatoriske opgaver, projekter m.m.

Obligatoriske opgaver dækker afleveringsopgaver, fælles præsentationer og obligatorisk deltagelse i projekter og specifikke undervisningsperioder m.v. på uddannelsen. Obligatoriske opgaver skal være godkendt, for at den studerende kan vurderes som værende studieaktiv og dermed berettiget til SU. Ved manglende deltagelse i præsentationer og projekter stilles en afløsningsopgave.

Godkendelse af en obligatoriske opgave (uanset form) kræver at den har et omfang der afspejler en passende indsats, samt at den har relevant faglig substans.

Der vil for hvert semester på erhvervsakademiets intranet være adgang til en plan over semestrets obligatoriske opgaver med angivelse af form og frist.

7.6 Studieaktivitetsmodellen

Når man starter som studerende hos Erhvervsakademi Dania, vil man møde aktiviteter og en studieplanlægning, som måske adskiller sig fra det, man tidligere har mødt. Det forventes, at der ydes en indsats svarende til et fuldtidsjob. Uddannelsen er praksisnær, hvilket betyder, at der foruden praktikforløbet vil være løbende møder med erhvervet/professionen under uddannelsen.

Der indgår mange forskellige former for aktiviteter i et studie. Nogle af dem tager den studerende selv initiativ til – andre bliver planlagt for af uddannelsen. Nogle af dem udfører den studerende selv, alene eller sammen med medstuderende - andre udfører den studerende sammen med uddannelsens undervisere - og atter andre udføres sammen med virksomheder. Enten i forbindelse med praktikken, eller i forbindelse med virksomhedsbesøg, projekter el. lign.

Undervisningen på Erhvervsakademi Dania planlægges med udgangspunkt i nedenstående studieaktivitetsmodel, hvor aktiviteterne opdeles i 4 kategorier:



[Her kan eventuelt uddybes yderligere, hvorledes undervisningen tilrettelægges på den aktuelle uddannelse inkl. henvises til forløbsplanerne]

7.6.1 Læringsformer- og arbejdsformer

Uddannelsernes videngrundlag er erhvervs- og professionsbaseret samt udviklingsbaseret. Erhvervs- og professionsbaseret indebærer, at uddannelsen er baseret på ny viden om centrale tendenser inden for det erhverv eller den profession, som uddannelsen retter sig mod.

Udviklingsbaseret indebærer, at uddannelsen er baseret på ny viden fra forsøgs- og udviklingsarbejde, som er relevant for det erhverv eller den profession, som uddannelsen retter sig mod. Udviklingsbaseret indebærer desuden, at uddannelsen er baseret på ny viden fra forskningsfelter, der er relevante for de kerneområder, der er konstituerende for uddannelsens formål og erhvervsigte.

På uddannelsen anvendes en bred vifte af læringsformer der altid vælges ud fra hensyn til læringsmål. Læringsformerne kan eksempelvis være: forelæsninger, holdundervisning, dialogundervisning, øvelsesrækker, online forløb, præsentationer, cases, seminarer, gæstelærere fra ind- og udland, virksomhedsophold mv.

En væsentlig del af læringen vil foregå i projekter, og ofte i tæt samarbejde med virksomheder og organisationer.

På Erhvervsakademi Dania arbejder vi løbende på at udvikle læringen, blandt andet gennem blended learning, hvor læring på akademiet og online integreres.

7.7 Dele af uddannelsen, som kan gennemføres i udlandet

Uddannelsen er tilrettelagt således at den studerende har mulighed for at gennemføre dele af uddannelsen i udlandet inden for den normerede studietid.

Dania samarbejder med en række uddannelsesinstitutioner i hele verden om udveksling, disse samarbejder og mulighederne udbygges løbende.

Endvidere samarbejdes med en række aktører på praktikområdet.

Der er således mulighed for at gennemføre praktik i udlandet, deltage i ekstracurriculære aktiviteter som "Summerschools", deltage i kortere og længere udvekslinger samt gennemføre et helt semester i udlandet. For sidstnævnte vil studiets 3. Semester være det mest oplagte.

Uddannelseskoordinatoren og Danias internationale afdeling kan hjælpe med overblik over de aktuelle muligheder, og støtte under planlægning mv.

7.8 Regler om merit – institutionsdelen

Regler for merit på institutionsdelen følger reglerne om merit på den nationale del jf. ovenfor.

Der er ikke indgået specifikke aftaler for de lokale fagelementer.

7.9 Merit mellem de videregående uddannelser

Nogle erhvervsakademiuddannelser giver mulighed for at få merit, hvis du søger ind på bestemte videregående uddannelser. Der kan både være tale om særlige meritforløb, eller der kan være tale om merit på det ordinære forløb, så du enten indtræder senere i forløbet, fx på andet studieår, eller ikke skal have nogle fag undervejs i uddannelsen.

Læs mere på:

<https://www.ug.dk/uddannelser/artikleromuddannelser/merit/merit-mellem-de-videregaende-uddannelser>

eller kontakt studievejledningen for yderligere aktuel information.

7.10 Orlov

En studerende kan få orlov fra uddannelsen begrundet i personlige forhold. Yderligere viden om orlov og bestemmelserne for studerende på orlov findes i *bekendtgørelse om adgang til erhvervsakademiuddannelser og professionsbacheloruddannelser*.

7.11 Dispensation

Institutionen kan, når det findes begrundet i udsædvanlige forhold, dispensere fra de regler i studieordningen, der alene er fastsat af institutionen eller institutionerne. Institutionerne samarbejder om en ensartet dispensationspraksis.

7.12 Fremmedsprog

Uddannelsens undervisningsmateriale er fortrinsvis på dansk og engelsk, og dele af undervisningen kan foregå på engelsk.

Der kræves ikke yderligere kendskab til fremmedsprog, udover hvad adgangsbekendtgørelsen angiver.

7.13 Gældende lovgivning

<https://ufm.dk/lovstof/gældende-love-og-regler/uddannelser/erhvervsakademiuddannelser>

8 Ikrafttrædelse og overgangsordning

Studieordningen træder i kraft den 31.08.2018 og alle indskrevne studerende overgår den 31.08.2018 til denne studieordning.

Samtidig ophæves studieordningen fra august 2017.

Den nyeste version af studieordningen forefindes på www.eadania.dk under uddannelsens navn.