



Studieordning for Multimediedesigner- uddannelsen

Erhvervsakademi Dania

Gældende fra 31.08.2021



Studieordning for uddannelsen til Multimediedesigneruddannelsen ved Erhvervsakademi Dania

Godkendt af rektor på vegne af bestyrelsen.



Anders Graae Rasmussen

31.08.2021

Ændringslog:

Version	Dato	Udført af	Beskrivelse
1	01.07.2021	NIOS	Overført til 2021-skabelon. Fjernet studiestartsprøve.
2	05.08.2021	NIOS	Alle eksamensbeskrivelser opdateret til ny skabelon
3	13-08-2021	NIOS	Småjusteringer bedømmelseskriterier efter vidensalon
4	31-08-2021	SHHE	Justeringer af lokale fagelementer for Grenå
5	31-08-2021	NIOS	Tilpasning af formuleringer til Dania Standard i lokal del

Der tages forbehold for eventuelle trykfejl og ændringer

Indholdsfortegnelse

1. Indledning	4
1.1. Uddannelsens formål og erhvervssigte	4
1.2. Oversigt over uddannelsens elementer	5
1.3. Tidsmæssig placering af uddannelsens elementer	6
DEL 1 – Den nationale del	7
2. Uddannelsens mål for læringsudbytte	7
3. Uddannelsen indeholder fire nationale fagelementer	8
3.1. Design og programmering af digitale brugergrænseflader 1	8
3.2. Design og programmering af digitalt indhold 1	9
3.3. Design og programmering af digitale brugergrænseflader 2	10
3.4. Design og programmering af digitalt indhold 2	11
3.5. Antallet af prøver i de nationale fagelementer	12
4. Praktik	12
5. Krav til det afsluttende eksamensprojekt	12
6. Regler om merit	13
DEL 2 – Institutionsdelen	15
7. Uddannelsen indeholder tre lokale fagelementer, herunder valgfag	15
7.1. Lokale fagelementer på udbuddet i Skive	15
Sociale medier, digital markedsføring og e-handel	15
Planlægning og produktion af video- og lydbaseret digitalt indhold	16
7.2. Lokale fagelementer på udbuddet i Grenaa	17
Spiludvikling & AR i en Game Engine (Unity)	17
3D Design, Produktion & Modellering	17
7.3. Valgfag	18
7.4. Prøver	18
7.4.1 Oversigt over prøver	19
7.4.2 Beskrivelse af prøverne	19
7.4.3 Sygeprøve, dispensation, snyd, klager og særlige prøvevilkår	29
7.5. Kriterier for vurdering af studieaktivitet	29
7.6. Studieaktivitetsmodellen	29
7.6.1 Undervisnings- og arbejdsformer	30
7.7. Dele af uddannelsen, som kan gennemføres i udlandet	31
7.8. Regler om merit – institutionsdelen	31
7.9. Merit mellem de videregående uddannelser	31
7.10. Orlov	31
7.11. Dispensation	31
7.12. Fremmedsprog	31

7.13. Gældende lovgivning	32
8. Ikrafttrædelse og overgangsordning	32
8.1. Overgangsordning	32

1. 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 [Titel på EAK-uddannelsen] er udstedt i henhold til § 21 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 de udbydende institutioner. Den institutionsspecifikke del er godkendt af Erhvervsakademi Dania.

Studieordningen og væsentlige ændringer heri har været til høring hos censorformandskabet og uddannelsesudvalget.

Erhvervsakademi Dania kan dispensere fra de regler i studieordningen, der alene er fastsat af institutionen eller institutionerne, når det findes begrundet i usædvanlige forhold.

1.1. Uddannelsens formål og erhvervssigte

Formålet med uddannelsen er at kvalificere den uddannede til selvstændigt at kunne varetage arbejde med at designe, planlægge, realisere og styre digitale medieopgaver samt til at medvirke ved implementering, administration og vedligeholdelse af digitale medieproduktioner.

Uddannelsen giver den uddannede ret til at anvende betegnelsen Multimediedesigner AK (AP Graduate in Multimedia Design).

1.2. Oversigt over uddannelsens elementer

	Vægt	ECTS		ECTS		ECTS
Fagområder			Nationale fagelementer		Lokale fagelementer	
Brugergrænsefladeudvikling	6	45	Design og programmering af digitalt indhold 1 Design og programmering af digitale brugergrænseflader 1 Design og programmering af digitalt indhold 2 Design og programmering af digitale brugergrænseflader 2	5 10 5 10	Lokale fagelementer	15
Brugeroplevelser	2	15	Design og programmering af digitalt indhold 1 Design og programmering af digitale brugergrænseflader 1 Design og programmering af digitalt indhold 2 Design og programmering af digitale brugergrænseflader 2	2,5 2,5 2,5 2,5	Lokale fagelementer	5
Indholdsproduktion	2	15	Design og programmering af digitalt indhold 1 Design og programmering af digitale brugergrænseflader 1 Design og programmering af digitalt indhold 2 Design og programmering af digitale brugergrænseflader 2	5 0 5 0	Lokale fagelementer	5
Forretning	1	7,5	Design og programmering af digitalt indhold 1 Design og programmering af digitale brugergrænseflader 1 Design og programmering af digitalt indhold 2 Design og programmering af digitale brugergrænseflader 2	1,25 1,25 1,25 1,25	Lokale fagelementer	2,5
Teknologi	1	7,5	Design og programmering af digitalt indhold 1 Design og programmering af digitale brugergrænseflader 1 Design og programmering af digitalt indhold 2 Design og programmering af digitale brugergrænseflader 2	1,25 1,25 1,25 1,25	Lokale fagelementer	2,5
		90		60		30
Praktik		15				
Afsluttende eksamensprojekt		15				
Normeret ECTS		120				

1.3. Tidsmæssig placering af uddannelsens elementer

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 1		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 lydbaseret digitalt indhold	10		
		Valgfag	10	Intern	3. interne prøve
4. semester	Praktik		15	Intern	4. interne prøve
	Afsluttende projekt		15	Ekstern	2.eksterne prøve
Antal ECTS 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 & AR i Unity	10	Intern	2. interne prøve
		3D Design, Produktion & Modellering	10		
		Valgfag	10		3. interne prøve
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

2. 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.

3. Uddannelsen indeholder fire nationale fagelementer

3.1. 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 designs 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.

3.2. 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.

3.3. 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 designs 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 interesser 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 interesser 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.

3.4. 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.

3.5. 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.

4. Praktik

Læringsmål for praktikken på uddannelsen

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.

5. Krav til det afsluttende eksamensprojekt

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

Læringsmålene for det afsluttende eksamensprojekt er identiske 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.

6. 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.

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 120 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

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.

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 og 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
- 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
- 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.

7.2. Lokale fagelementer på udbuddet i Grenaa

Spiludvikling & AR i en Game Engine (Unity)

Indhold

I fagelementet Spiludvikling og AR i Unity, lærer den studerende at anvende Visual Scripting til spiludvikling med udgangspunkt i Unity 3D, 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. Den studerende lærer også at arbejde med Augmented Reality og det at bygge en bro imellem den virkelige og virtuelle verden.

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 Unity Game Engine og anvende den til at nå målet
- Anvende Unity Game Engine til bygning af virtuelle rum og verdener
- Anvende Augmented Reality til at skabe interaktive oplevelser, der danner bro imellem den virkelige og virtuelle verden
- Programmere spil eller andre interaktive oplevelser via Visual Scripting i Unity Game Engine
- Planlægge, og løbende justere, arbejdsgange og processer
- Formidle løsninger i Unity Game Engine til samarbejdspartnere og brugere

Kompetencer

Den studerende kan:

- Indarbejde tværfaglige spørgsmål i løsningerne
- Styre en udviklingsproces
- Finde nye løsninger i Unity 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 & AR i Unity har et omfang på 10 ECTS-point.

3D Design, Produktion & Modellering

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 teksturerer 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
- Teksturer 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.

7.3. Valgfag

Læringsmål for valgfag er beskrevet i bilaget til denne studieordning "Valgfag Multimediedesigneruddannelsen, årgang 2021-2022.

7.4. 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.

7.4.1 Oversigt over prøver

Placering	Eksamen	Fagelementer	ECTS	Bedømmelse	Karakter	Karaktervægt
1. Semester	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. 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 valgfag for specifikation af eksamensform</i>	10	<i>Se valgfag</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

7.4.2 Beskrivelse af prøverne

1. semesterprøven

Placering	Første semester
Læringsmål som udprøves og de tilknyttede fagelementer	Læringsmål for prøven er identisk med læringsmål for de nationale fagelementer: <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

Tilknyttede ECTS	30 ECTS svarende til omfanget af de læringsmål, som der udprøves i de nationale fagelementer: <i>Design og programmering af digitale brugergrænseflader 1</i> og <i>Design og programmering af digitalt indhold 1</i>
Forudsætningskrav	Det er en forudsætning for indstilling til eksamen at alle obligatoriske elementer for semestret godkendes (Se oversigt over obligatoriske elementer i forløbsbeskrivelsen, der udgives online). Ved manglende deltagelse i obligatoriske aktiviteter kan stilles krav om at en afløsningsopgave være godkendt.
Frist for at opfylde forudsætningskravet	Obligatoriske elementer skal være godkendt senest ved fristen for aflevering af prøvens skriftlige og praktiske del, ellers kan den studerende ikke deltage i eksamenen og bruger et prøveforsøg. Dette gælder både for ordinære prøver og omprøver.
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. Den mundtlige del afvikles ved fysisk fremmøde.
Prøvegrundlag inkl. formkrav	Der udarbejdes en multimedieproduktion i form af et website med relevant indhold, herunder tekst, grafik og kode. Specifikke krav til website og indhold, herunder evt. kontakt til en evt. opgavestiller udleveres i forbindelse med projektperiodens start. Produktionen dokumenteres med en tilhørende rapport, hvori der redegøres for overvejelser vedr. design, informationsarkitektur og indholdets udformning og omfang med inddragelse af relevant teori. Den skriftlige rapport må have et omfang på maksimalt 15 normalsider a 2400 anslag inkl. mellemrum. Forside, indholdsfortegnelse, kildeliste og bilag tæller ikke med. På første side i opgaven skal fremgå: • Link til website • Link til versionsstyring Både multimedieproduktion og rapport udarbejdes individuelt. Der gives minimum en periode på to uger til udarbejdelse af multimedieproduktion og tilhørende skriftlig rapport. Den mundtlige prøve har en varighed på i alt 30 minutter inkl. Votering og skift. • 5 minutters præsentation • Efterfølgende eksamination i 15-20 minutter • 5-10 minutters votering, karaktermeddelelse og skift.
Bedømmelse	Intern bedømmelse efter 7 trins skalaen.
Bedømmelseskriterier	Ved vurdering af det praktiske produkt lægges vægt på: • Det samlede indtryk, herunder i hvor høj grad produktionen samlet set når de kommunikationsmæssige mål der er beskrevet i den konkrete opgave • Produktionens designmæssige og æstetiske kvalitet i relation til opgavens kommunikationsmæssige mål • Kvalitet og relevans af produktets struktur og indhold

	• Produktionens tekniske kvalitet, herunder kodestruktur, stabilitet og funktionalitet • Evnen til at omsætte det lærte til praksis • Omfang i relation til den givne tid Ved den skriftlige del lægges vægt på: • Relevant udvælgelse, anvendelse og kombination af viden, teori og metoder i opgaveløsningen • Den faglige indsigt og fordybelse i relation til læringsmål • Evnen til at strukturere, formulere og kommunikere centrale overvejelser og begrunde faglige valg Ved den mundtlige prøve lægges vægt på: • Den studerendes evne til at fremlægge faglige problemstillinger og begrunde faglige valg • Den studerendes faglige indsigt og evne til at indgå en faglig dialog Der gives en samlet karakter ud fra en helhedsbedømmelse af både det praktiske produkt, den skriftlige opgave og den mundtlige præstation. Se i øvrigt opgaveformulering for specifikke krav
Formulerings- og staveevne	Stave- og formuleringssevne indgår i prøven. 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
Tilmelding til eksamen	Når du starter på et semester, er du automatisk tilmeldt de prøver og eksamener, der er planlagt på det pågældende semester – også de tilhørende sygeeksamener/reksamener. Det ikke muligt at framelde sig eksamen, med mindre særlige forhold gør sig gældende. Se Erhvervsakademi Danias Eksamensreglement.

2. semesterprøven

Placering	Andet semester
Læringsmål som udprøves og de tilknyttede fagelementer	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.
Tilknyttede ECTS	30 ECTS svarende til omfanget af de læringsmål, som der udprøves i de nationale fagelementer: <i>Design og programmering af digitale brugergrænseflader 2</i> og <i>Design og programmering af digitalt indhold 2</i> ,
Forudsætningskrav	Det forudsættes at 1. semesterprøven er bestået. Det er en forudsætning for indstilling til eksamen at alle obligatoriske elementer for semestret godkendes (Se oversigt over obligatoriske elementer forløbsbeskrivelsen der

	udgives online). Ved manglende deltagelse i obligatoriske aktiviteter skal en afløsningsopgave være godkendt
Frist for at opfylde forudsætningskravet	Obligatoriske elementer skal være godkendt senest ved fristen for aflevering af prøvens skriftlige og praktiske del, ellers kan den studerende ikke deltage i eksamenen og bruger et prøveforsøg. Dette gælder både for ordinære prøver og omprøver.
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. Den mundtlige del består af en kort gruppepræsentation og en individuel mundtlig eksamination. Den mundtlige del afvikles ved fysisk fremmøde.
Prøvegrundlag inkl. formkrav	Der udarbejdes en multimedieproduktion i form af et website med relevant indhold. Specifikke krav til website og indhold, herunder evt. kontakt til en evt. opgavestiller udleveres i forbindelse med projektperiodens start. Produktionen dokumenteres med en tilhørende rapport, hvori der redegøres for overvejelser vedr. design, informationsarkitektur og indholdets udformning og omfang med inddragelse af relevant teori. Opgaven må have et omfang på maksimalt 20 sider + 5 sider for hver person ud over to. En gruppe på tre må således maksimalt aflevere 25 sider. En normalside består af 2400 anslag inkl. mellemrum. Forside, indholdsfortegnelse, kilde- og bilag tæller ikke med. Det skal af den skriftlige opgave fremgå hvem der har bidraget til de enkelte dele af det praktiske og skriftlige arbejde. 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. På første side i opgaven skal fremgå: • Link til website • Link til versionsstyring Der gives minimum en periode på to uger til udarbejdelse af multimedieproduktion og tilhørende skriftlig rapport. Den mundtlige prøve har en varighed på i alt 30 minutter inkl. Votering og skift. • 5 minutters præsentation pr. gruppemedlem (præsenterer samlet) • Efterfølgende individuel eksamination i 15-20 minutter • 5-10 minutters votering, karaktermeddelelse og skift.
Bedømmelse	Ekstern bedømmelse efter 7 trins skalaen.

Bedømmelseskriterier	Ved vurdering af det praktiske produkt lægges vægt på: • Det samlede indtryk, herunder i hvor høj grad produktionen samlet set når de kommunikationsmæssige mål der er beskrevet i den konkrete opgave • Produktionens designmæssige og æstetiske kvalitet i relation til opgavens kommunikationsmæssige mål • Kvalitet og relevans af produktets struktur og indhold • Produktionens tekniske kvalitet, herunder kodestruktur, stabilitet og funktionalitet • Evnen til at omsætte det lærte til praksis • Omfang i relation til den givne tid Ved den skriftlige del lægges vægt på: • Relevant udvælgelse, anvendelse og kombination af viden, teori og metoder i opgaveløsningen • Den faglige indsigt og fordybelse i relation til læringsmål • Evnen til at strukturere, formulere og kommunikere centrale overvejelser og begrunde faglige valg Ved den mundtlige prøve lægges vægt på: • Den studerendes evne til at fremlægge faglige problemstillinger og begrunde faglige valg • Den studerendes faglige indsigt og evne til at indgå en faglig dialog Der gives en samlet karakter ud fra en helhedsbedømmelse af både det praktiske produkt, den skriftlige opgave og den mundtlige præstation. Se i øvrigt opgaveformulering for specifikke krav
Formulerings- og staveevne	Stave- og formuleringssevne indgår i prøven. 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	Alle hjælpemidler er tilladt
Tilmelding til eksamen	Når du starter på et semester, er du automatisk tilmeldt de prøver og eksamener, der er planlagt på det pågældende semester – også de tilhørende sygeeksamener/reksamener. Det ikke muligt at framelde sig eksamen, med mindre særlige forhold gør sig gældende. Se Erhvervsakademi Danias Eksamensreglement.

3. semesterprøven

Placering	Tredje semester
Læringsmål som udprøves og de tilknyttede fagelementer	Læringsmål for prøven er identisk med læringsmål for fagelementerne på tredje semester. For studerende i Skive er det de lokale fagelementer: <i>Sociale medier, digital markedsføring og e-handel</i> samt Planlægning og produktion af video- og lydbaseret digitalt indhold

	For studerende i Grenå er det de lokale fagelementer: <i>Spiludvikling og AR i Game Engine (Unity) og 3D Design, Produktion & Modellering.</i>
Tilknyttede ECTS	20 ECTS svarende til omfanget af de læringsmål, som der udprøves i ovennævnte lokale fagelementer.
Forudsætningskrav	Det forudsættes at 2. semesterprøven er bestået. Det er en forudsætning for indstilling til eksamen at alle obligatoriske elementer for semestret godkendes (Se oversigt over obligatoriske elementer forløbsbeskrivelsen der udgives online). Ved manglende deltagelse i obligatoriske aktiviteter skal en afløsningsopgave være godkendt
Frist for at opfylde forudsætningskravet	Obligatoriske elementer skal være godkendt senest ved fristen for aflevering af prøvens skriftlige og praktiske del, ellers kan den studerende ikke deltage i eksamenen og bruger et prøveforsøg. Dette gælder både for ordinære prøver og omprøver.
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 og tilhørende rapport. Den mundtlige del består af en kort gruppepræsentation og en individuel mundtlig eksamination. Den mundtlige del afvikles ved fysisk fremmøde.
Prøvegrundlag inkl. formkrav	Opgaven må have et omfang på maksimalt 15 sider + 5 sider for hver person ud over to. En gruppe på tre må således maksimalt aflevere 20 sider. Det skal af den skriftlige opgave fremgå hvem der har bidraget til de enkelte dele af det praktiske og skriftlige arbejde. Specifikke krav til produktion, herunder evt. kontakt til en evt. opgavestiller udleveres i forbindelse med projektperiodens start. 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. Projektforløbet afvikles over minimum 2 uger. På første side i opgaven skal fremgå: • Link til website • Link til versionsstyring Der gives minimum en periode på minimum 5 dage til udarbejdelse af multimedieproduktion og tilhørende skriftlig rapport. Den mundtlige prøve har en varighed på i alt 30 minutter inkl. Votering og skift. • 5 minutters præsentation pr. gruppemedlem (præsenterer samlet) • Efterfølgende individuel eksamination i 15-20 minutter • 5-10 minutters votering, karaktermeddelelse og skift.

Bedømmelse	Intern bedømmelse efter 7 trins skalaen.
Bedømmelseskriterier	Ved vurdering af det praktiske produkt lægges vægt på: • Det samlede indtryk, herunder i hvor høj grad produktionen samlet set når de kommunikationsmæssige mål der er beskrevet i den konkrete opgave • Produktionens designmæssige og æstetiske kvalitet i relation til opgavens kommunikationsmæssige mål • Kvalitet og relevans af produktets struktur og indhold • Produktionens tekniske kvalitet • Evnen til at omsætte det lærte til praksis • Omfang i relation til den givne tid Ved den skriftlige del lægges vægt på: • Relevant udvælgelse, anvendelse og kombination af viden, teori og metoder i opgaveløsningen • Den faglige indsigt og fordybelse i relation til læringsmål • Evnen til at strukturere, formulere og kommunikere centrale overvejelser og begrunde faglige valg Ved den mundtlige prøve lægges vægt på: • Den studerendes evne til at fremlægge faglige problemstillinger og begrunde faglige valg • Den studerendes faglige indsigt og evne til at indgå en faglig dialog Der gives en samlet karakter ud fra en helhedsbedømmelse af både det praktiske produkt, den skriftlige opgave og den mundtlige præstation. Se i øvrigt opgaveformulering for specifikke krav
Formulerings- og staveevne	Stave- og formuleringssevne indgår i prøven. 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	Alle hjælpemidler er tilladt
Tilmelding til eksamen	Når du starter på et semester, er du automatisk tilmeldt de prøver og eksamener, der er planlagt på det pågældende semester – også de tilhørende sygeksamener/reksamener. Det ikke muligt at framelde sig eksamen, med mindre særlige forhold gør sig gældende. Se Erhvervsakademi Danias Eksamensreglement.

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

Praktikprøven

Placering	Fjerde semester
Læringsmål som udprøves	Læringsmålene der udprøves er identiske med læringsmålene for praktikken, som de er beskrevet i den nationale del.
Tilknyttede ECTS	15 ECTS svarende til omfanget af læringsmålene for praktikken
Forudsætningskrav	Det er en forudsætning for indstilling til eksamen at: • alle tidligere prøver på uddannelsen skal være bestået • at den studerende har deltaget aktivt i praktikken • at den studerende har dokumenteret praktikken gennem en logbog
Frist for at opfylde forudsætningskravet	Forudsætningskravene skal være opfyldt senest ved aflevering af den skriftlige del af prøven. Er forudsætningskravet ikke opfyldt, kan den studerende ikke indstilles til eksamen, og har samtidig brugt et prøveforsøg. Dette gælder både for ordinære prøver og omprøver.
Form	Prøven består af en skriftlig og mundtlig del. Den skriftlige del er en synopsis der tager udgangspunkt i konkrete oplevelser og observationer i praktikken, og som fungerer grundlag for den mundtlige eksamination.
Prøvegrundlag inkl. formkrav	Der afleveres en synopsis (oplæg til eksamen) der tager udgangspunkt i én eller flere konkrete faglige oplevelser og/eller observationer i forhold til de læringsmål der er for praktikken. Omfanget af synopsis er maksimalt fem normalsider a 2400 anslag inkl. Mellemrum. (Se i øvrigt specifikke krav til praktikken, herunder deltagelse i midtvejsmøder, besvarelse af evalueringer, logbog mv. Hvor dokumentation kræves vedlagt som bilag) Den mundtlige prøve har en varighed på i alt 30 minutter inkl. Votering og skift. • 5 minutters præsentation pr. gruppemedlem (præsenterer samlet) • Efterfølgende individuel eksamination i 15-20 minutter • 5-10 minutters votering, karaktermeddelelse og skift. Den mundtlige prøve afvikles ved fysisk tilstedeværelse
Bedømmelse	Intern bedømmelse efter 7 trins skalaen.
Bedømmelseskriterier	Bedømmelseskriterierne for praktikprøven er identisk læringsmålene for praktikken. I den skriftlige del (Synopsis) lægges vægt på at den studerende: • Kan udvælge en eller flere relevante oplevelser og/eller observationer • Kan planlægge en formidling af hvordan den/de nævnte hændelser har bidraget til at den studerende har opnået læringsmålene for praktikken I den mundtlige del (præsentationen) lægges vægt på at den studerende: • Kan formidle hvordan den/de nævnte hændelser har bidraget til at den studerende har opnået læringsmålene for praktikken • Kan indgå i en faglig dialog om praktikken og multimediedesignerens faglighed generelt, med udgangspunkt i læringsmålene for praktikken

Formulerings- og staveevne	Indgår ikke i bedømmelsen
Sprog	Sproget er dansk
Hjælpemidler	Alle hjælpemidler er tilladt
Tilmelding til eksamen	Når du starter på et semester, er du automatisk tilmeldt de prøver og eksamener, der er planlagt på det pågældende semester – også de tilhørende sygeeksamener/reksamener. Det ikke muligt at framelde sig eksamen, med mindre særlige forhold gør sig gældende. Se Erhvervsakademi Danias Eksamensreglement.

Prøven i det afsluttende eksamensprojekt

Placering	Fjerde semester
Tilknyttede ECTS	Det afsluttende eksamensprojekt har et omfang på 15 ECTS-point.
Læringsmål som udprøves	Det afsluttende eksamensprojekt dokumenterer sammen med uddannelsens øvrige prøver og praktikprøven, at uddannelsens mål for læringsudbytte er opnået. Det afsluttende eksamensprojekt dokumenterer den studerendes forståelse af praksis og central anvendt teori og metode i relation til en praksisnær problemstilling.
Forudsætningskrav	Eksamensprojektet afslutter uddannelsen, når alle forudgående prøver er bestået.
Frist for at opfylde forudsætningskravet	Forudsætningskrav skal være opfyldt senest ved fristen for aflevering af det afsluttende eksamensprojekt.
Form	Problemstillingen skal tage 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. Institutionen skal godkende problemstillingen. Prøven består af et projekt og en mundtlig del. Projektet kan udarbejdes individuelt eller i grupper af op til fire studerende. Ved grupper præsenteres projektet samlet af hele gruppen, men efterfølges af en individuel eksamination.
Prøvegrundlag inkl. formkrav	Projektet munder ud i en rapport og et produkt. Produktet skal være en digital medieproduktion. Rapporten over det afsluttende eksamensprojekt må have et omfang på maksimalt 30 normalsider for 1 studerende + 10 normalsider pr. ekstra gruppemedlem ud over 1. En gruppe på tre personer må således aflevere maksimalt 50 normalsider. Forside, indholdsfortegnelse, kildeliste 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.

	Det skal, af hensyn til muligheden for individuel bedømmelse af rapporten og produktet, tydeligt fremgå hvem der har bidraget til hvilke aktiviteter i det praktiske og skriftlige materiale. Der afsættes minimum 6 uger til den skriftlige og praktiske del. Til den mundtlige prøve afsættes 40 minutter: • 5 minutter til præsentation pr. gruppemedlem (sammenlægges ved grupper) • 25-30 minutter til eksamination i uddannelsens læringsmål, med udgangspunkt i produkt og rapport • 5-10 minutter til votering, karaktermeddelelse og skift Der er ikke krav om samarbejde med en opgavestiller.
Bedømmelse	Prøven er med ekstern censur, og der gives en samlet individuel karakter efter 7-trin skalaen for projektet og den mundtlige del.
Bedømmelseskriterier	Bedømmelseskriterierne tager udgangspunkt i de overordnede læringsmål for uddannelsen. Ved vurdering af det praktiske produkt lægges vægt på: • Det samlede indtryk, herunder i hvor høj grad produktionen samlet set når de kommunikationsmæssige mål der må forventes i forbindelse med løsninger af den givne karakter • Produktionens designmæssige og æstetiske kvalitet i relation til opgavens kommunikationsmæssige mål • Kvalitet og relevans af produktets struktur og indhold • Produktionens tekniske kvalitet • Evnen til at omsætte det lærte til praksis • Omfang i relation til den givne tid Ved den skriftlige del lægges vægt på: • Relevant udvælgelse, anvendelse og kombination af viden og metoder i opgaveløsningen • Den faglige indsigt og fordybelse i relation til læringsmålene for uddannelsen • Evnen til at strukturere, formulere og kommunikere centrale overvejelser og begrunde faglige valg Ved den mundtlige prøve lægges vægt på: • Den studerendes evne til at fremlægge faglige problemstillinger og begrunde faglige valg • Den studerendes faglige indsigt og evne til at indgå i en faglig dialog Der gives en samlet karakter ud fra en helhedsbedømmelse af både det praktiske produkt, den skriftlige opgave og den mundtlige præstation.
Formulerings- og staveevne	Stave- og formuleringssevne indgår i prøven. 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	Sproget er dansk
Hjælpemidler	Alle hjælpemidler er tilladt
Tilmelding til eksamen	Når du starter på et semester, er du automatisk tilmeldt de prøver og eksamener, der er planlagt på det pågældende semester – også de tilhørende sygeeksamener/reksamener. Det ikke muligt at framelde sig eksamen, med mindre særlige forhold gør sig gældende. Se Erhvervsakademi Dania's Eksamensreglement.

7.4.3 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 **Dania's 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.

7.5. Kriterier for vurdering af studieaktivitet

På Erhvervsakademi Dania følger vi løbende vores studerendes studieaktivitet. Studieaktivitet er en forudsætning for at være berettiget til SU.

Studieaktivitet indebærer

- at den studerende består en eventuel studiestartsprøve indenfor 3 måneder efter studiestart.
- at den studerende består prøver af et omfang på 45 ECTS-point pr. studieår.
- at den studerende består mindst en prøve i en sammenhængende periode på mindst 1 år.

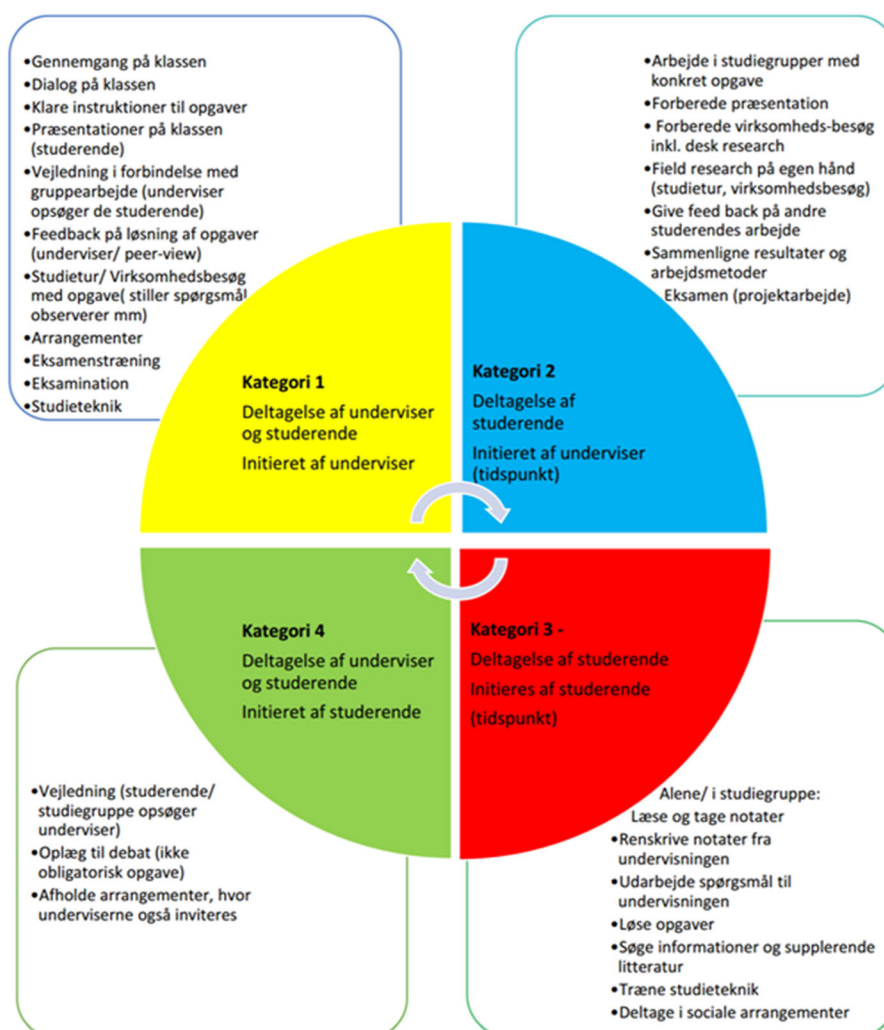
Studerende, der ikke har bestået nogen prøver i en sammenhængende periode på mindst 1 år, udmeldes fra studiet.

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 Undervisnings- og arbejdsformer

Uddannelsens viden hviler på følgende grundlag:

- Ny viden om centrale tendenser inden for den branche, uddannelsen retter sig mod
- Ny viden gennem forsøgs- og udviklingsarbejde, som er relevant for den branche, uddannelsen retter sig mod
- Ny viden fra forskningsfelter, der er relevante for kerneområderne i uddannelsens formål og erhvervssigte

[Her beskrives de undervisningsformer som uddannelsen er baseret på f.eks. forelæsninger, holdundervisning, dialogundervisning, øvelsesrækker, online forløb, præsentationer, cases, seminarer, gæstelærere fra ind- og udland, projekter samt virksomhedsophold. Anvendes differentieret undervisning, skal retningslinjerne ligeledes fremgå af dette afsnit. Undervisnings- og arbejdsformerne skal være alignet med de valgte prøveformer]

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.

- Internationalt studieophold på en udenlandsk institution blandt Danias partneruniversiteter. Typisk hele eller dele af 3. semester (kræver at den studerende får en forhåndsgodkendelse fra Erhvervsakademi Dania jf. regler om merit)
- International praktik (Praktikvirksomheden skal godkendes jf. de generelle kvalitetsregler om praktikforløb).
- Dania tilbyder som regel studieforløb afviklet som enten sommerskole eller vinterskole, typisk i samarbejde med internationale partnere. Information om disse findes på Moodle (International afdeling). Visse af disse studieforløb vil muligvis kunne gøre det ud for valgfag (Passion projekt). Kontakt studiekoordinatoren for afklaring om nogle af de aktuelt udbudte forløb vil kunne meritere valgfaget.

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 om merit for uddannelsens 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-videregaaende-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 usædvanlige forhold, dispensere fra de regler i studieordningen, der alene er fastsat af institutionen eller institutionerne. Institutionerne samarbejder om en ensartet dispensionspraksis.

7.12. Fremmedsprog

Hovedparten af uddannelsens undervisningsmateriale er 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

Denne studieordning træder i kraft den 31.08.2021.

Studieordningen gælder for alle studerende på uddannelsen fra ikrafttrædelsesdatoen.

8.1. Overgangsordning

For allerede indskrevne studerende gælder følgende overgangsordning:

Alle tidligere studieordninger ophæves.

Studerende, som er påbegyndt uddannelsen før ikrafttrædelsesdatoen, overgår på ikrafttrædelsesdatoen til studieordningen af 31.08.2021

Overgangen vedrører primært mindre justering af læringsmål for lokale uddannelseselementer, samt præcisering af eksamensbeskrivelser, herunder tilføjelse af vurderingskriterier.