



Studieordning for Multimediedesigner- uddannelsen

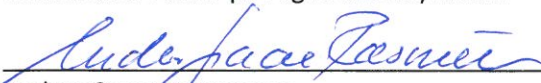
Erhvervsakademi Dania

Gældende fra 01.09.2022



Studieordning for uddannelsen til Multimediedesigner ved Erhvervsakademi Dania

Godkendt af rektor på vegne af bestyrelsen.



Anders Graae Rasmussen

01.08.22

Ændringslog:

Version	Dato	Udført af	Beskrivelse
A	27.04.22	NIOS	Overført til 2022-skabelon. Tilføjet ny national del
B	28.04.22	MOSC	Tilretning af afsnit om praktikeksamen
C	24.05.22	MOSC & SHHE	Tilretning af afsnit om 3. semester prøven og indhold
D	27.06.22	SHHE	Yderligere tilretning af eksamensforudsætningskravene
E	29.06.22	SOHP	Korrekturlæsning

Der tages forbehold for eventuelle trykfejl og ændringer

Indholdsfortegnelse

Indhold

1. Indledning	4
1.1. Uddannelsens formål og erhvervsigte	4
1.2. Oversigt over uddannelsens elementer	5
1.3. Tidsmæssig placering af uddannelsens elementer	5
DEL 1 – Den nationale del	6
2. Uddannelsens mål for læringsudbytte	6
3. Uddannelsen indeholder to nationale fagelementer	7
3.1. Multimedieproduktion 1	7
3.2. Multimedieproduktion 2	8
4. Praktik	10
5. Krav til det afsluttende eksamensprojekt	11
6. Regler om merit	11
7. Ikrafttrædelse	11
7.1. Overgangsordning	11
DEL 2 – Institutionsdelen	12
8. Uddannelsen indeholder lokale fagelementer, herunder valgfag	12
8.1. Lokale fagelementer på udbuddet i Skive	12
Sociale medier, digital markedsføring og e-handel	12
Planlægning og produktion af video- og lydbaseret digitalt indhold	13
8.2. Lokale fagelementer på udbuddet i Grenaa	14
Virtuelle Miljøer & XR	14
Udvikling i en spilmotor	15
8.3. Valgfag	15
8.4. Prøver	16
7.4.1 Oversigt over prøver	17
7.4.2 Beskrivelse af prøverne	18
8.5. Regler for praktikkens gennemførelse	29
8.6. Sygeprøve, dispensation, snyd, klager og særlige prøvevilkår	29
8.7. Kriterier for vurdering af studieaktivitet	29
8.8. Undervisnings- og arbejdsformer	29
8.9. Dele af uddannelsen, som kan gennemføres i udlandet	31
8.10. Regler om merit – institutionsdelen	31
8.11. Merit mellem de videregående uddannelser	32
8.12. Orlov	32

8.13. Dispensation	32
8.14. Fremmedsprog	33
8.15. Gældende lovgivning	33
9. Ikrafttrædelse og overgangsordning	33
9.1. Overgangsordning	33

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 multimediedesigneruddannelsen 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 institutionspecifikke 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 erhvervsigte

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	Multimedieproduktion 1 Multimedieproduktion 2	15 15	Lokale fagelementer	15
Brugeroplevelser	2	15	Multimedieproduktion 1 Multimedieproduktion 2	5 5	Lokale fagelementer	5
Indholdsproduktion	2	15	Multimedieproduktion 1 Multimedieproduktion 2	5 5	Lokale fagelementer	5
Forretning	1	7,5	Multimedieproduktion 1 Multimedieproduktion 2	2,5 2,5	Lokale fagelementer	2,5
Teknologi	1	7,5	Multimedieproduktion 1 Multimedieproduktion 2	2,5 2,5	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	Multimedieproduktion 1		30	Intern	1. interne prøve
2. semester	Multimedieproduktion 2		30	Ekstern	1.eksterne prøve
3. semester		Sociale medier, digital markedsføring og e-handel	10	Intern	2. interne prøve
		Planlægning og produktion af video- og lyd-baseret 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	Multimedieproduktion 1		30	Intern	1. interne prøve
2. semester	Multimedieproduktion 2		30	Ekstern	1.eksterne prøve
3. semester		Virtuelle Miljøer & XR	10	Intern	2. interne prøve
		Udvikling i en spilmotor	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

Denne nationale del af studieordningen for Multimediedesigner er udstedt i henhold til § 22, stk. 1 i bekendtgørelse om tekniske og merkantile erhvervsakademiuddannelser og professionsbacheloruddannelser. Denne studieordning suppleres af institutionsdelen af studieordningen, som er fastsat af den enkelte institution, der udbyder uddannelsen.

Den nationale del er udarbejdet af uddannelsesnetværket for Multimediedesigner og godkendt af alle de udbydende institutioner.

2. Uddannelsens mål for læringsudbytte

Viden

Den uddannede har:

- udviklingsbaseret viden om praksis og anvendelse af teori og metode inden for planlægning, design, realisering og styring af digitale brugergrænseflader og medieproduktion samt implementering og vedligeholdelse af komplekse digitale medieproduktioner
- forståelse for erhvervets praksis og anvendelse af teori, metode og teknologi inden for digitale brugergrænseflader, brugeroplevelser og indhold.

Færdigheder

Den uddannede kan:

- anvende og kombinere metoder og teknologier inden for design, udvikling, realisering og vedligeholdelse af digitale brugergrænseflader, digitale brugeroplevelser og produktion af indhold til digitale medieproduktioner
- vurdere praksisnære problemstillinger inden for digitale brugergrænseflader og digitale medieproduktioner samt anvende data til justering af processer og digitale produkter
- formidle praksisnære problemstillinger og løsningsmuligheder i relation til digitale brugergrænseflader og medieproduktion til samarbejdspartnere, herunder brugere.

Kompetencer

Den uddannede kan:

- indgå i udviklingsorienterede og tværfaglige arbejdsprocesser inden for digital medieproduktion og digitale brugergrænseflader
- håndtere afgrænsede opgaver og processer i relation til kompleks digital medieproduktion
- i en struktureret sammenhæng tilegne sig ny viden, færdigheder og kompetencer inden for erhvervet.

3. Uddannelsen indeholder to nationale fagelementer

3.1. Multimedieproduktion 1

Indhold

Fagelementet beskæftiger sig med grundlæggende, tværfaglige principper for planlægning, design og udvikling af digitale brugergrænseflader og medieproduktioner baseret på forståelse af afgrænsede udviklingsprocesser og de brugere, der skal anvende løsninger. Fagelementet fokuserer på praksisnær teknologi, metode og principper til frontend-udvikling og -design, basale metoder til brugerforståelse, brugertest og design af brugeroplevelser samt grundlæggende principper for organisering, produktion og præsentation af indhold. Endvidere introduceres udvalgte teknologier samt jura med relevans for multimediedesignerens praksis.

Læringsmål for Multimedieproduktion 1

Viden

Den studerende har:

Brugergrænseflader

- forståelse af basale udviklingsmetoder og -modeller, der anvendes i erhvervet
- udviklingsbaseret viden om erhvervets anvendte digitale udvekslingsformater
- forståelse af praksisnære principper og metoder til design af brugergrænseflader
- forståelse af i praksis anvendte frontend-teknologier

Brugeroplevelser

- udviklingsbaseret viden om central teori og metode om brugerforståelse
- udviklingsbaseret viden om i praksis anvendte principper og teorier om brugeroplevelse og brugers samspil med digitale medieproduktioner

Indhold

- udviklingsbaseret viden om digitale medier, indholdstyper og udtryksformer
- forståelse af praksisnære principper og metoder til planlægning og produktion af indhold

Forretning

- udviklingsbaseret viden om multimediedesignerens roller i erhvervets praksis
- forståelse af immaterielle rettigheder og licenseringsmetoder og deres betydning i erhvervets praksis

Teknologi

- udviklingsbaseret viden om udvalgte teknologier med relevans for brugergrænseflader og digital medieproduktion.

Færdigheder

Den studerende kan:

Brugergrænseflader

- anvende praksisnære metoder og værktøjer til varetagelse af designprocesser
- anvende centrale principper, teorier og metoder til design af brugergrænseflader med afsæt i et oplæg
- anvende grundlæggende modellerings- og struktureringsprincipper i udvikling af brugergrænseflader
- anvende aktuelle frontend-teknologier og -miljøer til udvikling og validering af brugergrænseflader

- formidle praksisnære design- og udviklingsprocesser og løsninger til samarbejdspartnere

Brugeroplevelser

- indsamle, analysere og anvende empiriske data om brugere og brugssituationer
- anvende erhvervets grundlæggende metoder, principper og teknologier til design af digitale brugeroplevelser
- anvende praksisnær metode til planlægning, udførelse og formidling af brugertest

Indhold

- anvende data samt grundlæggende principper og metoder til organisering af indhold i brugergrænseflader
- anvende data samt centrale teknologier, værktøjer og metoder til produktion og præsentation af digitalt indhold ud fra et oplæg.

Kompetencer

Den studerende kan:

- håndtere grundlæggende udvikling og produktion af brugergrænseflader, brugeroplevelser og indhold med afsæt i et givet oplæg
- varetage praksisnære tværfaglige arbejdsprocesser med en systematisk tilgang
- under vejledning, tilegne sig ny viden, færdigheder og kompetencer i relation til multimediedesignerens praksis.

ECTS-omfang

Multimedieproduktion 1 har et omfang på 30 ECTS-point.

3.2. Multimedieproduktion 2

Indhold

Fagelementet beskæftiger sig med erhvervets anvendte principper for design, programmering og vedligeholdelse af komplekse digitale brugergrænseflader og medieproduktioner. Fagelementet fokuserer på at skabe sammenhæng mellem praksisnære problemstillinger og løsninger ved hjælp af teambaseret udvikling, teknologier til programmering, teori og metode til håndtering af komplekse designprocesser, brugercentrerede metoder og teknologier til udvikling af brugeroplevelser, samt data-, teori- og teknologibaseret produktion af indhold. Der fokuseres ydermere på balancen mellem forretningens og brugernes behov, samt erhvervets aktuelle anvendelse af teknologier til lagring og udveksling af data.

Læringsmål for Multimedieproduktion 2

Viden

Den studerende har:

Brugergrænseflader

- forståelse af praksisnære metoder, principper og værktøjer til planlægning og estimering af afgrænsede udviklingsopgaver og -processer
- udviklingsbaseret viden om aktuelle programmeringsparadigmer med relevans for frontend-udvikling i praksis
- forståelse af erhvervets anvendte teorier, principper og metoder til design af brugergrænseflader

Brugeroplevelser

- udviklingsbaseret viden om metoder og værktøjer til brugercentrerede designprocesser, der anvendes i erhvervet
- forståelse af centrale, praksisnære principper, teorier og teknologier til design og udvikling af digitale brugeroplevelser

Indhold

- udviklingsbaseret viden om erhvervets anvendelse af værktøjer og data til optimering af digital medieproduktion
- forståelse af central anvendt teori og metode til planlægning og produktion af udvalgte typer af digitalt indhold

Forretning

- forståelse af virksomhedens forretningsmæssige grundlag og multimediedesignerens varetagelse af afgrænsede funktioner i erhvervets praksis
- udviklingsbaseret viden om betydningen af data og datahåndtering for virksomheden som forretning.

Færdigheder

Den studerende kan:

Brugergrænseflader

- udvælge og anvende praksisnære udviklingsmetoder og -modeller til styring af team-baserede arbejdsprocesser
- vurdere praksisnære problemstillinger, håndtere komplekse designprocesser og implementere teoribaserede løsninger
- udvælge og anvende centrale principper og teknologier til programmering, realisering og vedligeholdelse af komplekse brugergrænseflader
- vurdere og behandle visuelt materiale til at sikre et konsistent udtryk i grænseflader
- dokumentere centrale udviklings- og designprocesser og formidle dem til samarbejdspartnere og brugere
- anvende centrale teknologier og formater til præsentation af data
- vurdere og anvende erhvervets aktuelle teknologier til lagring, strukturering og udveksling af data.

Brugeroplevelser

- vurdere praksisnære problemstillinger samt udvælge og anvende brugercentrerede metoder og værktøjer til kompleks digital medieproduktion
- udvælge og kombinere centralt anvendte teorier, metoder og teknologier til design, implementering og evaluering af digitale brugeroplevelser
- formidle og redegøre for løsningsmuligheder til brugere og samarbejdspartnere

Indhold

- vurdere og implementere relevante indholds- og udtryksformer i digital medieproduktion
- vurdere og anvende data, teori og metode til organisering, strukturering og produktion af indhold
- anvende centrale praksisnære teknologier til håndtering og visning af digitalt indhold
- evaluere og formidle digital indholdsproduktion til interessenter med faglig indsigt

Forretning

- i samarbejde med virksomheder, håndtere digital medieproduktion og navigere mellem både forretningsmæssige og brugerbaserede behov

Teknologi

- anvende udvalgte teknologier og digitale tendenser med relevans for multimediedesignerens praksis.

Kompetencer

Den studerende kan:

- håndtere kompleks udvikling, produktion og vedligeholdelse af brugergrænseflader, brugeroplevelser og indhold i digital medieproduktion
- deltage i faglige og tværfaglige teambaserede arbejdsprocesser med en reflekteret tilgang til brugernes og forretningens behov
- under vejledning, tilegne sig ny viden, færdigheder og kompetencer i relation til erhvervets praksis.

ECTS-omfang

Multimedieproduktion 2 har et omfang på 30 ECTS-point.

4. Praktik

Læringsmål for praktikken på uddannelsen

Viden

Den studerende har:

- udviklingsbaseret viden om multimediedesignerens afgrænsede funktioner i praktikvirksomhedens praksis
- forståelse for erhvervets og praktikområdet anvendelse af teori, metode og teknologi i praksis.

Færdigheder

Den studerende kan:

- anvende tekniske, analytiske og produktionsmæssige principper og metoder, der knytter sig til beskæftigelse inden for erhvervet
- vurdere praksisnære problemstillinger inden for afgrænsede multimediedesignerfunktioner samt udvikle og implementere løsningsmuligheder
- formidle praksisnære problemstillinger og begrundede løsningsforslag til samarbejdspartnere, kunder eller brugere i praktikken.

Kompetencer

Den studerende kan:

- håndtere udviklingsorienterede situationer med relevans for multimediedesign i praktikken
- deltage i fagligt og tværfagligt samarbejde i praktikvirksomheden med en professionel tilgang
- under professionel vejledning tilegne sig ny viden, færdigheder og kompetencer i relation til erhvervet

ECTS-omfang

Praktikken har et omfang på 15 ECTS-point.

Antal prøver

Praktikken afsluttes med 1 prøve.

5. Krav til det afsluttende eksamensprojekt

Det afsluttende eksamensprojekt dokumenterer, sammen med uddannelsens øvrige prøver og praktikprøven, at uddannelsens mål for læringsudbytte er opnået.

Det afsluttende eksamensprojekt skal endvidere dokumentere den studerendes forståelse af praksis og central anvendt teori og metode i relation til en praksisnær problemstilling. 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 i det afsluttende eksamensprojekt

Eksamensprojektet afslutter uddannelsen, når alle forudgående prøver er bestået.

ECTS-omfang

Det afsluttende eksamensprojekt har et omfang på 15 ECTS-point.

Prøveform

Prøven består af et projekt og en mundtlig del. Prøven er med ekstern censur, og der gives en samlet individuel karakter efter 7-trin skalaen for projektet og den mundtlige del.

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.

7. Ikrafttrædelse

Denne nationale del af studieordningen træder i kraft den 01.08.2022.

Studieordningen gælder for de studerende, der påbegynder uddannelsen efter ikrafttrædelsesdatoen.

7.1. Overgangsordning

For allerede indskrevne studerende gælder følgende overgangsordning:

Studerende, som er påbegyndt uddannelsen før ikrafttrædelsesdatoen, følger den nationale del af studieordningen af 01.08.2018 indtil 01.02.2023.

DEL 2 – Institutionsdelen

8. Uddannelsen indeholder 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:

8.1. 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 kommunikations- 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, idéskabelse, 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
- 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.

8.2. Lokale fagelementer på udbuddet i Grenaa

Virtuelle Miljøer & XR

Indhold

I fagelementet "Virtuelle Miljøer & XR" lærer den studerende at skabe oplevelser, der foregår i et virtuelt rum. Med udgangspunkt i spildesign lærer den studerende, hvordan man producerer specifikke oplevelser for brugeren ved at anvende forskellige spillemekanikker og narrativer samt visuelle og auditive elementer.

Dette fagelement kommer også ind på forskellige måder hvorpå virtuelle miljøer kan anvendes til læring eller terapi, og hvordan forskellige typer af XR kan anvendes til at producere disse oplevelser.

Læringsmål for "Virtuelle miljøer & XR"

Viden

Den studerende har viden om:

- Spildesignprocessen, som den anvendes i industrien
- Teorier og metoder der anvendes til udvikling af interaktive oplevelser
- De mekanikker der indgår i at lave en spiloplevelse.
- Metoder til at benytte og designe XR-produkter
- Metoder til at engagere brugeren i en digital oplevelse

Færdigheder

Den studerende kan:

- Designe oplevelsesorienterede digitale produkter
- Konstruere virtuelle miljøer til at opfylde specifikke mål
- Anvende spillemekanikker i en række forskellige produkter
- Konstruere XR produkter

Kompetencer

Den studerende kan:

- Planlægge udviklingen af et digitalt oplevelsesprodukt
- Vurdere effekten af forskellige elementer til at fremkalde specifikke oplevelser
- Planlægge udviklingen af virtuelle miljøer for at opnå en specifik effekt
- Omsætte behov til funktioner i virtuelle miljøer.

ECTS-omfang

Fagelementet "Virtuelle Miljøer & XR" har et omfang på 10 ECTS-point.

Udvikling i en spilmotor

Indhold

I fagelementet "Udvikling i en spilmotor" lærer den studerende at anvende en spilmotor til at udvikle digitale produkter. Dette fagelement går ind i den tekniske konstruktionsdel, hvor den studerede lærer at bruge en spilmotor til at udvikle et produkt og går ind i arbejdet med procesdelen. I procesdelen lærer den studerende om udviklingsprocessen og hvordan man sætter en produktion op for at optimere potentialet for succes.

Læringsmål for "Udvikling i en spilmotor"

Viden

Den studerende har viden om:

- Udviklingsprocessen af et computerspil
- Forskellige typer af motorer
- Metoder til at udvikle til forskellige platforme

Færdigheder

Den studerende kan:

- Kan bygge virtuelle rum af forskellig art
- Selvstændigt udvikle mindre spil i en spilmotor
- Kendskab til og praktisk erfaring med Visual-Scripting
- Kan opsætte en effektiv pipeline til udvikling

Kompetencer

Den studerende kan:

- Planlægge udviklingen af et computerspil
- Tilgå spiludvikling som et hold
- Tilegne sig ny viden

ECTS-omfang

Fagelementet "Udvikling i spilmotor" har et omfang på 10 ECTS-point.

8.3. Valgfag

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

8.4. 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 Eksamensbekendtgørelsen:

Før 1. september 2022: *Bekendtgørelse om prøver i erhvervsrettede videregående uddannelser.*

Fra 1. september 2022: *Bekendtgørelse om eksamener og prøver ved professions- og erhvervsrettede videregående uddannelser.*

Samt *Bekendtgørelse om karakterskala og anden bedømmelse ved uddannelser på Uddannelses- og Forskningsministeriets område* (Karakterbekendtgørelsen), samt **Erhvervsakademi Danias Eksamensreglement** på <https://eadania.dk/vejledning/eksamens-og-censorvejledning/>

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 fagelementet: <i>Multimedieproduktion 1</i>	30	Intern	7 – trins skala	1
2. semester	2. semesterprøven	Digitalt multimedieprodukt, Skriftlig opgave og mundtlig prøve i læringsmålene for fagelementet: <i>Multimedieproduktion 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 det nationale fagelement: <i>Multimedieproduktion 1</i> , som det fremgår af den nationale del af studieordningen
Tilknyttede ECTS	30 ECTS svarende til omfanget af de læringsmål, der udprøves i det nationale fagelement: <i>Multimedieproduktion 1</i>
Forudsætningskrav	<p>For at kunne blive indstillet uddannelsens prøver, skal du opfylde eksamensforudsætningerne til hver prøve. Du kan se hvor mange opgaver du skal have godkendt, for at blive indstillet til den pågældende prøve i forløbet på Moodle. Her fremgår det, hvad forudsætningskravene er for at kunne blive indstillet til prøven, herunder krav til indhold, form og dato for aflevering. Hvis ikke du afleverer eller hvis du ikke har fået godkendt de obligatoriske opgaver, mister du et prøvoforsøg.</p> <p>Du skal derudover være opmærksom på, at prøverne på 1. og 2. semester skal være bestået inden udgangen af 2. studieår. Ellers kan du ikke fortsætte din uddannelse. Har du problemer med at få dine opgaver godkendt, vil du blive inviteret til en samtale. Samtalen kan medføre en aftale om, at du går ét eller flere semestre om.</p> <p><i>Konsekvenser ved manglende opfyldelse af eksamensforudsætninger</i></p> <p>Såfremt én eller flere af eksamensforudsætningerne ikke er opfyldt ved prøvestart, kan du ikke deltage i den ordinære prøve og har brugt ét prøvoforsøg. Du vil herefter automatisk blive tilmeldt reeksamen, og skal fortsat opfylde eksamensforudsætningerne, for at deltage i eksamen. Eksamensforudsætningerne skal være opfyldt <i>inden</i> reeksamen. Hvis ikke du opfylder eksamensforudsætningerne til 1. reeksamen, vil du have brugt dit 2. prøvoforsøg.</p> <p>Du har herefter mulighed for ét sidste forsøg på at opfylde eksamensforudsætningerne for prøven. Såfremt du ikke opfylder eksamensforudsætningen forud for den 2. reeksamen, vil du have brugt dit 3. og sidste prøvoforsøg, og du vil blive udkrevet af uddannelsen grundet opbrugte eksamensforsøg jf. adgangs bekendtgørelsen § 36. Stk. 3.</p>
Frist for at opfylde forudsætningskravet	Se forløbsbeskrivelse på Moodle for frist for opfyldelse af eksamensforudsætninger, samt dato for aflevering af afløsningsopgave.
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.

	<p>Specifikke krav til website og indhold, herunder evt. kontakt til en evt. opgavestiller udleveres i forbindelse med projektperiodens start.</p> <p>Produktionen dokumenteres med en tilhørende rapport, hvori der redegøres for overvejelser vedr. design, informationsarkitektur og indholdets udformning og omfang med inddragelse af relevant teori.</p> <p>Den skriftlige rapport må have et omfang på maksimalt 15 normalsider a 2400 anslag inkl. mellemrum. Forside, indholdsfortegnelse, kildeliste og bilag tæller ikke med.</p> <p>På første side i opgaven skal fremgå:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Link til website • Link til versionsstyring <p>Både multimedieproduktion og rapport udarbejdes individuelt.</p> <p>Der gives minimum en periode på to uger til udarbejdelse af multimedieproduktion og tilhørende skriftlig rapport.</p> <p>Den mundtlige prøve har en varighed på i alt 30 minutter inkl. Votering og skift.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 5 minutters præsentation • Efterfølgende eksamination i 15-20 minutter • 5-10 minutters votering, karaktermeddelelse og skift.
Bedømmelse	Intern bedømmelse efter 7-trins skalaen.
Bedømmelseskriterier	<p>Ved vurdering af det praktiske produkt lægges vægt på:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 kodenstruktur, stabilitet og funktionalitet • Evnen til at omsætte det lærte til praksis • Omfang i relation til den givne tid <p>Ved den skriftlige del lægges vægt på:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 <p>Ved den mundtlige prøve lægges vægt på:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Den studerendes evne til at fremlægge faglige problemstillinger og begrunde faglige valg • Den studerendes faglige indsigt og evne til at indgå en faglig dialog <p>Der gives én samlet karakter ud fra en helhedsbedømmelse af både det praktiske produkt, den skriftlige opgave og den mundtlige præstation.</p>

	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 det nationale fagelement: <i>Multimedieproduktion 2</i> , som det fremgår af den nationale del af studieordningen
Tilknyttede ECTS	30 ECTS svarende til omfanget af de læringsmål, som der udprøves i det nationale fagelement: <i>Multimedieproduktion 2</i>
Forudsætningskrav	<p>Det forudsættes at 1. semesterprøven er bestået.</p> <p>For at kunne blive indstillet uddannelsens prøver, skal du opfylde eksamensforudsætningerne til hver prøve. Du kan se hvor mange opgaver du skal have godkendt, for at blive indstillet til den pågældende prøve i forløbet på Moodle. Her fremgår det, hvad forudsætningskravene er for at kunne blive indstillet til prøven, herunder krav til indhold, form og dato for aflevering. Hvis ikke du afleverer eller hvis du ikke har fået godkendt de obligatoriske opgaver, mister du et prøvoforsøg.</p> <p>Du skal derudover være opmærksom på, at prøverne på 1. og 2. semester skal være bestået inden udgangen af 2. studieår. Ellers kan du ikke fortsætte din uddannelse. Har du problemer med at få dine opgaver godkendt, vil du blive inviteret til en samtale. Samtalen kan medføre en aftale om, at du går ét eller flere semestre om.</p> <p>Konsekvenser ved manglende opfyldelse af eksamensforudsætninger</p> <p>Såfremt én eller flere af eksamensforudsætningerne ikke er opfyldt ved prøvestart, kan du ikke deltage i den ordinære prøve og har brugt ét prøvoforsøg. Du vil herefter automatisk blive tilmeldt reeksamen, og skal fortsat opfylde eksamensforudsætningerne, for at deltage i eksamen. Eksamensforudsætningerne skal være opfyldt <i>inden</i> reeksamen. Hvis ikke du opfylder eksamensforudsætningerne til 1. reeksamen, vil du have brugt dit 2. prøvoforsøg.</p>

	<p>Du har herefter mulighed for ét sidste forsøg på at opfylde eksamens-forudsætningerne for prøven. Såfremt du ikke opfylder eksamensforudsætningen forud for den 2. reeksamen, vil du have brugt dit 3. og sidste prøveforsøg, og du vil blive udskrevet af uddannelsen grundet opbrugte eksamensforsøg jf. adgangsbekendtgørelsen § 36. Stk. 3.</p>
Frist for at opfylde forudsætningskravet	<p>Se forløbsbeskrivelse på Moodle for frist for opfyldelse af eksamensforudsætninger, samt dato for aflevering af afløsningsopgave.</p>
Form	<p>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.</p> <p>Den mundtlige del består af en kort gruppepræsentation og en individuel mundtlig eksamination.</p> <p>Den mundtlige del afvikles ved fysisk fremmøde.</p>
Prøvegrundlag inkl. formkrav	<p>Der udarbejdes en multimedieproduktion i form af et website med relevant indhold.</p> <p>Specifikke krav til website og indhold, herunder evt. kontakt til en evt. opgavestiller udleveres i forbindelse med projektperiodens start.</p> <p>Produktionen dokumenteres med en tilhørende rapport, hvori der redegøres for overvejelser vedr. design, informationsarkitektur og indholdets udformning og omfang med inddragelse af relevant teori.</p> <p>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.</p> <p>En normalside består af 2400 anslag inkl. mellemrum. Forside, indholdsfortegnelse, kilde- og bilag tæller ikke med.</p> <p>Det skal af den skriftlige opgave fremgå hvem der har bidraget til de enkelte dele af det praktiske og skriftlige arbejde.</p> <p>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.</p> <p>På opgavens første side skal følgende fremgå:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Link til website • Link til versionsstyring <p>Der gives minimum en periode på to uger til udarbejdelse af multimedieproduktion og tilhørende skriftlig rapport.</p> <p>Den mundtlige prøve har en varighed på i alt 30 minutter inkl. Votering og skift.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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	<p>Ved vurdering af det praktiske produkt lægges vægt på:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 kodenstruktur, stabilitet og funktionalitet • Evnen til at omsætte det lærte til praksis • Omfang i relation til den givne tid <p>Ved den skriftlige del lægges vægt på:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 <p>Ved den mundtlige prøve lægges vægt på:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Den studerendes evne til at fremlægge faglige problemstillinger og begrunde faglige valg • Den studerendes faglige indsigt og evne til at indgå en faglig dialog <p>Der gives én samlet karakter ud fra en helhedsbedømmelse af både det praktiske produkt, den skriftlige opgave og den mundtlige præstation.</p> <p>Se i øvrigt opgaveformulering for specifikke krav</p>
Formulerings- og staveevne	<p>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.</p> <p>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.</p>
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	Læringsmål for prøven er identisk med læringsmål for fagelementerne på tredje semester.

tilknyttede fagelementer	<p>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 lyd-baseret digitalt indhold</p> <p>For studerende i Grenå er det de lokale fagelementer: <i>Virtuelle Miljøer & XR og Udvikling i en spilmotor.</i></p>
Tilknyttede ECTS	20 ECTS svarende til omfanget af de læringsmål, som der udprøves i ovennævnte lokale fagelementer.
Forudsætningskrav	<p>Det forudsættes at 2. semesterprøven er bestået.</p> <p>For at kunne blive indstillet uddannelsens prøver, skal du opfylde eksamensforudsætningerne til hver prøve. Du kan se hvor mange opgaver du skal have godkendt, for at blive indstillet til den pågældende prøve i forløbet på Moodle. Her fremgår det, hvad forudsætningskravene er for at kunne blive indstillet til prøven, herunder krav til indhold, form og dato for aflevering. Hvis ikke du afleverer eller hvis du ikke har fået godkendt de obligatoriske opgaver, mister du et prøveforsøg.</p> <p>Du skal derudover være opmærksom på, at prøverne på 1. og 2. semester skal være bestået inden udgangen af 2. studieår. Ellers kan du ikke fortsætte din uddannelse. Har du problemer med at få dine opgaver godkendt, vil du blive inviteret til en samtale. Samtalen kan medføre en aftale om, at du går ét eller flere semestre om.</p> <p><i>Konsekvenser ved manglende opfyldelse af eksamensforudsætninger</i></p> <p>Såfremt én eller flere af eksamensforudsætningerne ikke er opfyldt ved prøvestart, kan du ikke deltage i den ordinære prøve og har brugt ét prøveforsøg. Du vil herefter automatisk blive tilmeldt reeksamen, og skal fortsat opfylde eksamensforudsætningerne, for at deltage i eksamen. Eksamensforudsætningerne skal være opfyldt <i>inden</i> reeksamen. Hvis ikke du opfylder eksamensforudsætningerne til 1. reeksamen, vil du have brugt dit 2. prøveforsøg.</p> <p>Du har herefter mulighed for ét sidste forsøg på at opfylde eksamensforudsætningerne for prøven. Såfremt du ikke opfylder eksamensforudsætningen forud for den 2. reeksamen, vil du have brugt dit 3. og sidste prøveforsøg, og du vil blive udkrævet af uddannelsen grundet opbrugte eksamensforsøg jf. adgangsbekendtgørelsen § 36. Stk. 3.</p>
Frist for at opfylde forudsætningskravet	Se forløbsbeskrivelse på Moodle for frist for opfyldelse af eksamensforudsætninger, samt dato for aflevering af afløsningsopgave.
Form	<p>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.</p> <p>Den mundtlige del består af en kort gruppepræsentation og en individuel mundtlig eksamination.</p> <p>Den mundtlige del afvikles ved fysisk fremmøde.</p>
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.

	<p>Det skal af den skriftlige opgave fremgår hvem der har bidraget til de enkelte dele af det praktiske og skriftlige arbejde.</p> <p>Specifikke krav til produktion, herunder evt. kontakt til en evt. opgavestiller udleveres i forbindelse med projektperiodens start.</p> <p>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.</p> <p>Den mundtlige prøve har en varighed på i alt 30 minutter inkl. votering og skift.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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	<p>Ved vurdering af det praktiske produkt lægges vægt på:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 <p>Ved den skriftlige del lægges vægt på:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 <p>Ved den mundtlige prøve lægges vægt på:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Den studerendes evne til at fremlægge faglige problemstillinger og begrunde faglige valg • Den studerendes faglige indsigt og evne til at indgå en faglig dialog <p>Der gives én samlet karakter ud fra en helhedsbedømmelse af både det praktiske produkt, den skriftlige opgave og den mundtlige præstation.</p> <p>Se i øvrigt opgaveformulering for specifikke krav</p>
Formulerings- og staveevne	<p>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.</p> <p>Studerende, der kan dokumentere en relevant specifik funktionsnedsættelse, kan søge om dispensation fra kravet om, at stave- og formuleringssevne indgår i bedømmelsen.</p>

	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.

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: <ul style="list-style-type: none"> • alle tidligere prøver på uddannelsen skal være bestået • at den studerende har deltaget aktivt i praktikken jf. kriterier for aktiv deltagelse under forløbsbeskrivelsen på Moodleroom
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 rapport der tager udgangspunkt i konkrete oplevelser og observationer i praktikken, og fungerer som grundlag for den mundtlige eksamination.
Prøvegrundlag inkl. formkrav	Der afleveres en rapport, der tager udgangspunkt i én eller flere konkrete faglige oplevelser og/eller observationer i forhold til de læringsmål der er for praktikken. Omfanget af rapporten er maksimalt fem normalsider a 2400 anslag inkl. Mellemlinje. (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 20 minutter inkl. Votering og skift. <ul style="list-style-type: none"> • 5 minutters præsentation • Efterfølgende individuel eksamination i 10 minutter • 5 minutters votering, karaktermeddelelse og skift. Den mundtlige prøve afvikles ved fysisk tilstedeværelse

Bedømmelse	Intern bedømmelse efter 7-trins skalaen.
Bedømmelseskriterier	<p>Bedømmelseskriterierne for praktikprøven er identiske med læringsmålene for praktikken.</p> <p>Ved den skriftlige del lægges vægt på:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Den faglige indsigt og fordybelse i relation til praktikkens læringsmål • Evnen til at strukturere, formulere og kommunikere centrale overvejelser og begrunde faglige valg • Dokumentation af praktikken i form af logbog <p>I den mundtlige del (præsentationen) lægges vægt på at den studerende:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 <p>Der gives én samlet karakter ud fra en helhedsbedømmelse af både den skriftlige rapport og den mundtlige præstation.</p>
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/reeksamener. 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	<p>Det afsluttende eksamensprojekt dokumenterer sammen med uddannelsens øvrige prøver og praktikprøven, at uddannelsens mål for læringsudbytte er opnået.</p> <p>Det afsluttende eksamensprojekt dokumenterer den studerendes forståelse af praksis og central anvendt teori og metode i relation til en praksisnær problemstilling.</p>
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	<p>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.</p> <p>Prøven består af et projekt og en mundtlig del.</p> <p>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.</p>
Prøvegrundlag inkl. formkrav	<p>Projektet munder ud i en rapport og et produkt. Produktet skal være en digital medieproduktion.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>Der afsættes minimum 6 uger til den skriftlige og praktiske del.</p> <p>Til den mundtlige prøve afsættes 40 minutter:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 <p>Der er ikke krav om samarbejde med en opgavestiller.</p>
Bedømmelse	<p>Prøven er med ekstern censur, og der gives en samlet individuel karakter efter 7-trin skalaen for projektet og den mundtlige del.</p>
Bedømmelseskriterier	<p>Bedømmelseskriterierne tager udgangspunkt i de overordnede læringsmål for uddannelsen.</p> <p>Ved vurdering af det praktiske produkt lægges vægt på:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 <p>Ved den skriftlige del lægges vægt på:</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • 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 <p>Ved den mundtlige prøve lægges vægt på:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 <p>Der gives én samlet karakter ud fra en helhedsbedømmelse af både det praktiske produkt, den skriftlige opgave og den mundtlige præstation.</p>
Formulerings- og staveevne	<p>Stave- og formuleringsevne indgår i prøven. Bedømmelsen er udtryk for en helhedsvurdering af det faglige indhold samt stave- og formuleringsevnen, dog vægtes det faglige indhold tungest.</p> <p>Studerende, der kan dokumentere en relevant specifik funktionsnedsættelse, kan søge om dispensation fra kravet om, at stave- og formuleringsevne indgår i bedømmelsen. Ansøgningen sendes til uddannelsen og stiles til lederen for uddannelsen senest 4 uger før prøvens afvikling.</p>
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.

8.5. Regler for praktikkens gennemførelse

Godkendelse af kontrakt

I praktikken får du tildelt en praktikvejleder fra uddannelsen og en kontaktperson fra virksomheden. Du skal udarbejde en kontrakt for din praktikperiode med udgangspunkt i læringsmålene, i samarbejde med dit praktiksted. Kontrakten skal godkendes af din uddannelse. Hvis du har flere praktikperioder, skal hver periode godkendes. Målene for praktikkens læringsudbytte fremgår under praktikprøven ovenfor.

Praktikperiodens længde

Længden af praktikken er 10 uger fordelt på et praktikforløb.

Praktikperioden ligger fra primo januar til ultimo marts. De præcise datoer oplyses i forløbsplanen sammen med øvrige praktiske informationer på Moodle. Her beskrives endvidere forventninger til praktiksted, krav til logbog mv. Praktikken er ulønnet, og den studerende har ret til SU under praktikken.

8.6. 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** <https://eadania.dk/vejledning/eksamens-og-censorvejledning/>

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.

8.7. Kriterier for vurdering af studieaktivitet

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

Indskrivning på uddannelsen bringes til ophør for studerende der:

- ikke har bestået nogen prøver i en sammenhængende periode på mindst 1 år.
- Ikke har bestået en eventuel studiestartsprøve indenfor 3 måneder efter studiestart.
- Ikke har bestået prøver af et omfang på 45 ECTS-point pr. studieår.

Institutionen kan dispensere fra kravet om 45 ECTS-point pr. studieår, hvis den studerende er eliteidrætsudøver, eller det er begrundet i sygdom, barsel eller usædvanlige forhold, herunder funktionsnedsættelse.

8.8. Undervisnings- og arbejdsformer

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 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:



Undervisningen på uddannelsen er tilrettelagt som en dynamisk kombination af læringsformer, hvor der samlet set lægges vægt på interaktion mellem underviser/studerende, i projektgrupper samt studerende/virksomhedsrepræsentanter.

Underviserinitierede oplæg bliver primært brugt i forbindelse med introduktion af nye stofområder, mens gruppebaseret læring i mindre grupper med underviserens facilitering og feedback, kombineret med peer- og virksomhedsdialog, i udstrakt grad anvendes i projektforløb.

Overordnet skabes læring gennem helhedsperspektiver, overblik og sammenhæng understøttet af praksisrelateret refleksion, så der dannes sammenhæng til evt. tidligere læring.

I tilrettelæggelsen af øvelser og opgaver tilstræbes, at der arbejdes med situationer og cases, som kan relateres til praksis i virksomheder. Ligeledes inddrages deltageres egne erfaringer i perspektivering af læringen samt som aspekt i videndelingen.

Kobling mellem teori og praksis er central, hvilket understøttes af mulighed for undersøgende, eksperimenterende og udforskende læring såvel som dialogprægede og problemorienterede 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 erhvervs sigte

8.9. 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 Erhvervsakademiet 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). Vise af disse studieforløb vil muligvis kunne gøre det ud for valgfag. Kontakt studiekoordinatoren for afklaring om nogle af de aktuelt udbudte forløb vil kunne meritere valgfaget.
- Studierejse, enten tilrettelagt som valgfag, eller ekstracurriculært

Det er obligatorisk for alle studerende, der skal på udlandsophold, at ansøge om at få forhåndsgodkendt de kurser/fag de tager i udlandet, inden de tager afsted.

Du kan læse mere om reglerne til forhåndsmerit og hvordan du søger det, på Danias hjemmeside eller på Mit Dania på Moodle. Du er også altid velkommen til at kontakte en studievejleder.

8.10. 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.

8.11. 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.

8.12. Orlov

Du kan tidligst få orlov fra din uddannelse når du har bestået alle prøver på uddannelsens første studieår. Hvis der foreligger usædvanlige forhold, kan Dania dispensere fra reglerne.

Orlov skal meddeles til Dania, hvis den er begrundet i barsel, adoption eller indkaldelse til værnepligtstjeneste.

I orlovsperioden må du ikke deltage i undervisningen eller prøver på uddannelsen, da du ikke kan deltage i prøver eller blive tilmeldt prøver i uddannelseselementer, som du ikke har modtaget undervisning i.

Yderligere viden om orlov og bestemmelserne for studerende på orlov findes i *Bekendtgørelse om tekniske og merkantile erhvervsakademiuddannelser og professionsbacheloruddannelser*.

Du skal være opmærksom på reglerne om maksimal studietid:

Uddannelser, der har en normeret varighed til og med 150 ECTS-point skal senest være afsluttet inden for et antal år, der svarer til det dobbelte af den normerede uddannelsestid. Uddannelser på 180 ECTS-point skal være afsluttet senest inden for den normerede uddannelsestid plus 2 år. Øvrige uddannelser skal senest være afsluttet inden for 6 år. Heri indgår ikke orlov på grund af:

- 1) Barsel eller adoption, svarende til den periode, som den studerende har valgt at holde orlov, dog maksimalt 52 uger.
- 2) Værnepligtstjeneste, herunder tjeneste på værnepligtstilsvarende vilkår.
- 3) Uddannelse med henblik på, samt udsendelse på værnepligtstilsvarende vilkår.

Dania kan dispensere fra seneste afslutningstidspunkt, når det er begrundet i usædvanlige forhold.

8.13. 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 dispensationspraksis.

8.14. 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.

8.15. Gældende lovgivning

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

9. Ikrafttrædelse og overgangsordning

Denne studieordning træder i kraft den 01.08.22

Studieordningen gælder for alle studerende på uddannelsen fra ikrafttrædelsesdatoen.

9.1. Overgangsordning

For allerede indskrevne studerende gælder følgende overgangsordning:

Studerende, som er påbegyndt uddannelsen før ikrafttrædelsesdatoen, følger studieordningen af [01.08.2021 indtil 01.08.2022].



Valgfagskatalog Multimediedesigner- uddannelsen

Erhvervsakademi Dania Skive og Grenaa

Valgfagsudbud efteråret 2022



Indholdsfortegnelse

Generelt om valgfag på multimediedesigneruddannelsen:	3
Valgfag i Grenaa:	4
"Min professionelle identitet"	4
Beskrivelse.....	4
Omfang	4
Mål for læringsudbytte	4
Undervisning og arbejdsformer	5
Prøveform og bedømmelsesgrundlag.....	5
3D Design, Produktion & Modellering	6
Beskrivelse.....	6
Omfang	6
Mål for læringsudbytte	6
Prøveform og bedømmelsesgrundlag.....	7
Undervisning og arbejdsformer	7
Valgfag i Skive:	7
Multimediepassion	7
Beskrivelse.....	7
Omfang	8
Mål for læringsudbytte	8
Undervisnings- og arbejdsformer:.....	8
Prøveform og bedømmelsesgrundlag.....	9

Generelt om valgfag på multimediedesigneruddannelsen:

Jfr. studieordningen udbydes en række valgfag på uddannelsen. Valgfagene er placeret på uddannelsens tredje semester. Den præcise placering på semestret er afhængig af om du tager uddannelsen i Grenaa eller Skive.

Udbuddet af valgfag i Grenaa og Skive er forskellige, og hænger sammen med den toning som uddannelsen har ved de to udbud:

Ved Dania Games i Grenaa er uddannelsen tonet mod beskæftigelse inden for kommunikation & visualisering i spilbranchen, og valgfagene afspejler denne toning.

Ved udbuddet i Skive er uddannelsen tonet mod beskæftigelse inden for Content Design og Content Produktion. Valfaget i Skive sigter mod alle former for relevant beskæftigelse for en multimediedesigner.

Da valgfagene der udbydes på de to campusser både i opbygning og placering på 3. semester er forskellige, er det ikke umiddelbart muligt at følge et valgfag på et andet campus, end der hvor man følger den øvrige del af uddannelsen.

Yderligere information om valgfag, herunder tidspunkter for afvikling mv. offentliggøres på Moodle under uddannelsens navn.

Valgfag i Grenaa:

”Min professionelle identitet”

Beskrivelse

Det valgfri lokale fagelement ”Min professionelle identitet” er et element, hvor den studerende selvstændigt skal fordybe sig i et selvvalgt emne inden for uddannelsens formål. Den studerende arbejder selvstændigt med det valgte emne, og indgår i en studiegruppe på baggrund af det valgte spor. Til studiegruppen knyttes en underviser som teknisk- og procesvejleder. Sporerne er ”Kommunikation & Konzeptudvikling”, ”Game Design & Visualisering” & ”Grafik & Animation”.

Fordybelsens omdrejningspunkt og mål er en multimedieproduktion. Den studerende planlægger og gennemfører en produktion fra ide til færdigt produkt. Den skriftlige del er en opgave som behandler et udvalgt emne. Her sættes relevant teori i spil, og den studerende viser hvorledes der er tilegnet ny relevant viden. De studerende skal opfattes som designere, og skal kunne agere voksent i en designproces. Denne udvikling fastholdes i dette selvvalgte emneforløb. Produktionen kan evt. ske i samarbejde med en opgavestiller i form af en ekstern samarbejdspartner. Emne, produktbeskrivelse og problemformulering godkendes af vejlederen.

Inden opstart af projektperioden beskriver den studerende sit forslag til produkt, og det emne som skal have særlig fokus i den skriftlige opgave, herunder forslag til relevant teori der ønskes inddraget.

Forslaget danner udgangspunkt for et seminar hvor vejlederen bistår de studerende med at identificere de dele af relevante faglige discipliner, som kan bidrage til fordybelsen og studiegruppen giver feedback på forslaget. Efter seminaret har den studerende mulighed for at tilpasse sin beskrivelse inden endelig godkendelse forud for projektperioden. Forløbets overordnede mål er at lade den studerende fordybe sig i et, for uddannelsen, relevant emne og i forbindelse med multimedieproduktion.

Forløbet sigter mod at den studerende fremstiller en multimedieproduktion. Erhvervskompetencerne der arbejdes med, er således i princippet alle relevante kompetencer fra uddannelsen, men i praksis de kompetencer der knytter sig til det produkt som den studerende har valgt som udgangspunkt for sit arbejde.

Omfang

Valgfaget udgør 10 ECTS. 1 ECTS svarer til ca. 27,5 timers arbejdsindsats. 10 ECTS udgør dermed ca. 275 timer.

Mål for læringsudbytte

Viden

Den studerende har:

- Har viden om et nyt relevant emne i forhold til uddannelsens formål
- Kan forstå og anvende teorier, metoder og praksis inden for det valgte emne
- Kan indsamle relevant litteratur og uddrage essensen heraf

Færdigheder

Den studerende kan:

- I praksis udfører en multimedieproduktion fra ide til færdigt produkt
- 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 studerende kan:

- Varetage udviklingsorienterede situationer herunder varetage analyse, idéudvikling, design og planlægning samt realisering og styring af digitale medieopgaver
- i en struktureret sammenhæng tilegne sig ny viden, færdigheder og kompetencer inden for digitale medier

Undervisning og arbejdsformer

Forløbet er struktureret efter HAGI-modellens lokale udformning på Dania Games. Det betyder, at der indledes med en periode med konfrontationsundervisning, der kombinerer forelæsning, diskussion og øvelser. Denne periode giver en introduktion til den nødvendige viden og de basale færdigheder, der er nødvendige for efterfølgende at deltage i den anden periode, nemlig det praktiske projekt.

I det praktiske projekt modnes færdigheder og der søges eventuelt mere viden på egen hånd, for gennem konstruktionen af et værdibærende produkt – et stykke virkende software og/eller en teoretisk funderet aflevering som en rapport, en præsentation eller en poster – at realisere og opøve kompetencer. Det praktiske projekt gennemføres altid i grupper. Jo længere du er i din uddannelse, jo større mulighed har du typisk for at vælge din egen gruppesammensætning.

Som studerende er det vigtigt, at du anskuer de værktøjer, du præsenteres for i den teoretiske del, som en række handlemuligheder, du kan vælge imellem i det praktiske projekt. Gennem valg, konstruktion og eventuelt gentagne omvalg løftes din faglighed hele forløbet igennem. Hvis du er i tvivl om noget – hvilke valg, du egentlig kan træffe; hvorfor der er inkluderet bestemte værktøjer i pensum; hvordan du bliver bedømt – skal du ikke tøve med at spørge din underviser.

Hvis du har spørgsmål til, hvordan HAGI som sådan fungerer og den bagvedliggende forskning og tankegang, modellen er baseret på, kan du altid tale med din underviser om det.

Prøveform og bedømmelsesgrundlag

Dette forløb bruger følgende prøveform, der også er den overordnede ramme for afleveringsformen, som uddybes i opgaveformuleringen.

Projekt - aflevering:

Bedømmelsesgrundlaget er identisk med uddannelseselementets læringsmål.

Produktet udgør den praktiske del af udprøvningen, mens den skriftlige del er en opgave der behandler et udvalgt emne der er centralt for produktet. Produkt og opgave er udgangspunkt for en mundtlig eksamination hvor den studerende har 5. min til præsentation. Der afsættes i alt 30 minutter pr. studerende inklusiv votering og skift.

Den skriftlige opgave udgør maksimalt 10 normalsider. Forside, indholdsfortegnelse og litteraturliste tæller ikke med. Opgaven følger formalia for en akademisk opgave.

Der gives en samlet karakter ud fra en helhedsvurdering. Faget eksamineres ved en intern eksamen, og vurderes efter 7-Trinsskalaen.

3D Design, Produktion & Modelling

Beskrivelse

Forløbet har til formål at lære de studerende at designe og producere 3D modeller og verdener med et bestemt udtryk for øje. Den studerende lærer at modellere, definere materialer, opsætte belysning, teksturer 3D modeller og verdener. De studerende skal kunne skabe verdener og modeller med forskellige udtryk, der er tilpasset målgrupper og med tanke for User Experience. De resulterende verdener og modeller skal blandt andet være optimerede til brug i spilmotorer Unity med en balance mellem ydelse og æstetik.

Omfang

Valgfaget udgør 10 ECTS. 1 ECTS svarer til ca. 27,5 timers arbejdsindsats. 10 ECTS udgør dermed ca. 275 timer.

Mål for læringsudbytte

Viden

Den studerende har:

- 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 spilmotor
- 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

Prøveform og bedømmelsesgrundlag

Valgfaget bedømmes gennem et projekt der bliver eksamineret ved en intern eksamen. I projektet skal der produceres et produkt og en tilhørende rapport om udviklingen af produktet. Projektet vurderes efter 7-trinsskalaen. Opgavebeskrivelsen for projektet udleveres i forløbet.

Undervisning og arbejdsformer

Forløbet er struktureret efter HAGI-modellens lokale udformning på Dania Games. Det betyder, at der indledes med en periode med konfrontationsundervisning, der kombinerer forelæsning, diskussion og øvelser. Denne periode giver en introduktion til den nødvendige viden og de basale færdigheder, der er nødvendige for efterfølgende at deltage i den anden periode, nemlig det praktiske projekt.

I det praktiske projekt modnes færdigheder og der søges eventuelt mere viden på egen hånd, for gennem konstruktionen af et værdibærende produkt – et stykke virkende software og/eller en teoretisk funderet aflevering som en rapport, en præsentation eller en poster – at realisere og opøve kompetencer. Det praktiske projekt gennemføres altid i grupper. Jo længere du er i din uddannelse, jo større mulighed har du typisk for at vælge din egen gruppesammensætning.

Som studerende er det vigtigt, at du anskuer de værktøjer, du præsenteres for i den teoretiske del, som en række handlemuligheder, du kan vælge imellem i det praktiske projekt. Gennem valg, konstruktion og eventuelt gentagne omvalg løftes din faglighed hele forløbet igennem. Hvis du er i tvivl om noget – hvilke valg, du egentlig kan træffe; hvorfor der er inkluderet bestemte værktøjer i pensum; hvordan du bliver bedømt – skal du ikke tøve med at spørge din underviser.

Hvis du har spørgsmål til, hvordan HAGI som sådan fungerer og den bagvedliggende forskning og tankegang, modellen er baseret på, kan du altid tale med din underviser.

Valgfag i Skive:

Multimediepassion

Beskrivelse

Det valgfri lokale fagelement Multimedie-passion er et element, hvor den studerende selvstændigt skal fordybe sig i et selvvalgt emne inden for uddannelsens formål. Den studerende arbejder selvstændigt med det valgte emne, og indgår i en studiegruppe bestående af 3-4 studerende. Til studiegruppen knyttes en underviser som procesvejleder.

Fordybelsens omdrejningspunkt og mål er en multimedieproduktion. Den studerende planlægger og gennemfører en produktion fra ide til færdigt produkt. Den skriftlige del er en opgave som behandler et udvalgt emne. Her sættes relevant teori i spil, og den studerende viser hvorledes der er tilegnet ny relevant viden.

Produktionen kan evt. ske i samarbejde med en opgavestiller. Emne, produktbeskrivelse og problemformulering godkendes af vejlederen.

Inden opstart af projektperioden beskriver den studerende sit forslag til produkt, og det emne som skal have særlig fokus i den skriftlige opgave, herunder forslag til relevant teori der ønskes inddraget.

Forslaget danner udgangspunkt for et seminar hvor vejlederen bistår de studerende med at identificere de dele af relevante faglige discipliner, som kan bidrage til fordybelsen og studiegruppe giver feedback på forslaget. Efter seminaret har den studerende mulighed for at tilpasse sin beskrivelse inden endelig godkendelse forud for projektperioden. Forløbets overordnede mål er at lade den studerende fordybe sig i et for uddannelsen relevant emne og i forbindelse med multimedieproduktion.

Passion-forløbet sigter mod at den studerende fremstiller en multimedieproduktion. Erhvervskompetencerne der arbejdes med, er således i princippet alle relevante kompetencer fra uddannelsen, men i praksis de kompetencer der knytter sig til det produkt som den studerende har valgt som udgangspunkt for sit arbejde.

Omfang

Valgfaget udgør 10 ECTS. 1 ECTS svarer til ca. 27,5 timers arbejdsindsats. 10 ECTS udgør dermed ca. 275 timer.

Mål for læringsudbytte

Viden

Den studerende har:

- Har viden om et nyt relevant emne i forhold til uddannelsens formål
- Kan forstå og anvende teorier, metoder og praksis inden for det valgte emne
- Kan indsamle relevant litteratur og uddrage essensen heraf

Færdigheder

Den studerende kan:

- I praksis udfører en multimedieproduktion fra ide til færdigt produkt
- 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 studerende kan:

- Varetage udviklingsorienterede situationer herunder varetage analyse, idéudvikling, design og planlægning samt realisering og styring af digitale medieopgaver
- i en struktureret sammenhæng tilegne sig ny viden, færdigheder og kompetencer inden for digitale medier

Undervisnings- og arbejdsformer:

Det valgfrie fagelement Multimedie-passion er et element, hvor den studerende selvstændigt skal fordybe sig i et selvvalgt emne inden for uddannelsens formål. Den studerende arbejder selvstændigt med det valgte emne, og indgår i en studiegruppe bestående af 3-6 studerende.

Til studiegruppen knyttes en underviser som procesvejleder. I studiegrupperne modtager og yder hver studerende sparring på alle projektarbejdets parametre fra fokusering og formulering af projektets mål, arbejdsformer, litteratur og andre kilder, metodisk tilgang, løsning af udfordringer mv.

Prøveform og bedømmelsesgrundlag

Det valgfri uddannelseselement afsluttes med en prøve bestående af en praktisk, skriftlig og mundtlig del.

Bedømmelsesgrundlaget er identisk med uddannelseselementets læringsmål.

Produktet udgør den praktiske del af udprøvningen, mens den skriftlige del er en opgave der behandler et udvalgt emne der er centralt for produktet. Produkt og opgave er udgangspunkt for en mundtlig eksamination hvor den studerende har 5. min til præsentation. Der afsættes i alt 30 minutter pr. studerende inklusiv votering og skift.

Den skriftlige opgave udgør maksimalt 10 normalsider. Forside, indholdsfortegnelse og litteraturliste tæller ikke med.

Opgaven følger formalia for en akademisk opgave.

Der gives en samlet karakter ud fra en helhedsvurdering.

Faget eksamineres ved en intern eksamen, og vurderes efter 7-Trinsskalaen.