

## Rettelsesblad til studieordningen for **Multimediedesigner med ikrafttrædelse den 01-09-2025**

Rettelsesbladet har virkning fra **16-06-2026** og gælder for studerende, der har påbegyndt uddannelsen den **01-09-2025** og herefter.

Rettet den 16-06-2026 af studieleder Jonatan Korsbek Yde.

Der er foretaget ændringer til studieordningens institutionelle del. Der er rettelser til:

- Afsnit 7.2. Interaktivt design og digital skabelse: Tekst fjernet fra indholdsbeskrivelse.
- Afsnit 12. Undervisnings- og arbejdsformer: Ny tekst i afsnittet.
- Afsnit 22.1 Generelt om valgfag på Multimediedesigner: Ændring af tekst vedr. udbuddene i Grenaa og Skive.
- Afsnit 23.1 Oversigt over valgfag: Valgfaget Multimediepassion udgår.
- Afsnit 24.1 Min Professionelle identitet: Sproglige rettelser til indholdsbeskrivelsen.
- Afsnit 24.4. Multimediepassion. Valgfaget udgår fra studieordningen.

### Gennemgang af rettelser

#### **Afsnit 7.2. Interaktivt design og digital skabelse**

*Følgende tekst slettes fra studieordningen:*

Design og udvikling af interaktive digitale produkter (Alternative navne: Kreativ Digital Udvikling / Interaktivt Design og Digital Skabelse / Digital Produktion og Udvikling / Professionel Udvikling af Digitale Produkter / Experience by design)

#### **12. Undervisnings- og arbejdsformer**

*Nedenstående tekst erstatter teksten i afsnit 12. Undervisnings- og arbejdsformer.*

Undervisningen på Erhvervsakademi Dania er tilrettelagt med afsæt i en problem- og praksisorienteret læringstilgang, hvor de studerende arbejder med autentiske erhvervsrettede problemstillinger. Uddannelsernes indhold og struktur er designet, så de studerende gradvist opbygger faglig viden, professionelle kompetencer og handlekraft gennem arbejde med konkrete leverancer. Leverancerne fungerer som bærende didaktiske elementer og skaber sammenhæng mellem læringsmål, undervisningsaktiviteter og bedømmelse. Hver leverance tager udgangspunkt i en fagligt relevant problemstilling og kræver, at den studerende anvender teori, metode og praksis i en integreret løsning.

Vidensopbygningen understøttes gennem en kombination af målrettede faglige oplæg og mini-kurser, faciliteret af underviseren, samt de studerendes selvstændige og kollaborative arbejde. Underviserens rolle er primært at rammesætte læringsprocesser, skabe faglig progression og fungere som vejleder og sparringspartner. Den pædagogiske praksis lægger vægt på aktiv læring, studiegruppesamarbejde, refleksion og feedback, hvor de studerende tager ansvar for egen læring og udvikler evnen til at omsætte viden til professionel praksis i en erhvervsfaglig kontekst.

### Afsnit 22.1 Generelt om valgfag på multimediesigner

Jf. studieordningen udbydes en række valgfag på uddannelsen. Valgfagene er placeret på uddannelsens 3. semester.

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

### Afsnit 23.1 Oversigt over valgfag

Der kan vælges mellem 3 valgfag på 3. semester

Nedenstående tabel viser omfang og minimum antal deltagere for oprettelse af valgfagene. Valgfagene udbydes online eller hybridt.

Semester	Fag	ECTS	Sprog	Min/maks deltagere
3. semester	Min professionelle identitet	10	Dansk	Ingen restriktioner
3. semester	3D design, Produktion & Modellering	10	Dansk	Ingen restriktioner
3. semester	Marketingplanen	10	Dansk	Min 5 deltagere

### Afsnit 24.1 Min professionelle identitet

#### Indhold

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 vejleder. Sporerne der kan vælges imellem er "Kommunikation & Konceptudvikling", "Game Design & Visualisering" og "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.

Førløbet 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.

*Der er ingen øvrige ændringer til fagbeskrivelse eller prøvebeskrivelse.*

#### **Afsnit 24.4 Multimediepassion**

Valgfaget udgår fra studieordningen