Studieordning for Multimediedesigner

Erhvervsakademiuddannelsen (AK)
inden for medie og kommunikation

gældende 1.1.2013



Godkendt af rektor Carsten Vikkelsøe

Studieordningens fælles del
v/Landsnetværket for Multimediedesigner, januar 2013

Studieordningens institutionsdel
v/ Erhvervsakademi Kolding

Indholdsfortegnelse

Studieordningen **3**

Uddannelsen reguleres af følgende love og regler **3**

Uddannelsens navn og dimittendernes titel **3**

Uddannelsens formål **4**

Uddannelsens struktur **5**

Uddannelsens indhold og eksaminer **5**

1. og 2. Semester, læringsmål **6**
Virksomheden 6
Kommunikation og formidling 6
Interaktionsudvikling 7
Design og visualisering 8
3. semester, læringsmål **9**
Kommunikation og formidling 9
Interaktionsudvikling 9
Design og visualisering 10
Valgfrit uddannelseselement på 3. semester 10
4. semester **11**
Praktik 11
Afsluttende eksamensprojekt 11

Eksamen **12**
1. semester, 1. prøve 12
3. semester, 3. prøve 13
4. semester, praktikeksamen 14
4. semester afsluttende projekteksamen 14
Omprøve 15

Pædagogiske og metodiske overvejelser **15**

Kvalitetssikring **18**

Studieaktivitet **18**

Studieordningen

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

Uddannelsen, der er en fuldtidsuddannelse, er normeret til 2 studenterårsværk. Et studenterårsværk er en fuldtidsstuderendes arbejde i 1 år. Et studenterårsværk svarer til 60 point i European Credit Transfer System (ECTS-point). Uddannelsen er således normeret til i alt 120 ECTS.

Uddannelsen reguleres af følgende love og regler

- lov nr. 882 af 8. august 2011 om erhvervsakademiuddannelser og professionsbacheloruddannelser.
- Bekendtgørelse nr. 636 af 29. juni 2009 om erhvervsakademiuddannelser og professionsbacheloruddannelser
- Bekendtgørelse nr. 1016 af 14. november 2012 om erhvervsakademiuddannelse inden for medie og kommunikation (Multimediedesigner AK)
- Bekendtgørelse nr. 1146 af 1. oktober 2010 om kvalitetssikring af erhvervsrettet videregående uddannelse
- Bekendtgørelse nr. 214 af 21. februar 2012 om adgang erhvervsakademiuddannelser og professionsbacheloruddannelser
- Bekendtgørelse nr. 714 af 27. juni 2012 om prøver og eksamen i erhvervsrettede videregående uddannelser
- Bekendtgørelse nr. 262 af 20. marts 2007 om karakterskala og anden bedømmelse.
- Bekendtgørelse nr. 952 af 2. oktober 2009 af lov om åben uddannelse (erhvervsrettet voksenuddannelse) m.v.

Lovene og bekendtgørelserne er tilgængelige på internetadressen www.retsinfo.dk.

Uddannelsens navn og dimittendernes titel

Uddannelsens navn er Erhvervsakademiuddannelsen inden for medie og kommunikation.

Dimittenderne fra uddannelsen har ret til at anvende betegnelsen Multimediedesigner AK.

På engelsk skal anvendes betegnelsen Academy Profession Graduates in Multimedia Design and Communication.

Uddannelsens formål

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

Mål for læringsudbytte for Multimediedesigner AK
Mål for læringsudbyttet omfatter den viden, de færdigheder og kompetencer, som en uddannet multimediedesigner skal opnå i uddannelsen.

Viden
Den uddannede har viden om:
1) viden om praksis og central anvendt teori og metode inden for analyse, idéudvikling, design, planlægning, realisering og styring af multimedieopgaver samt implementering, administration og vedligeholdelse af multimedieproduktioner samt
2) viden om og forståelse af tværfaglige problemstillinger på multimedieområdet i relation til såvel individuelt som teambaseret projektarbejde.

Færdigheder
Den uddannede kan:
1) anvende centrale metoder og redskaber inden for analyse, idéudvikling, design og planlægning samt realisering og styring af multimedieopgaver,
2) vurdere praksisnære problemstillinger på multimedieområdet samt opstille og vælge løsningsmuligheder,
samt
3) formidle praksisnære problemstillinger og løsningsmuligheder på multimedieområdet til samarbejdspartnere og brugere.

Kompetencer
Den uddannede kan:
1) selvstændigt håndtere analyse, idéudvikling, design og planlægning samt realisering og styring af multimedieopgaver samt deltage i implementering, administration og vedligeholdelse af multimedieproduktioner,
2) håndtere udviklingsorienterede situationer og være innovativ ved tilpasningen af multimedieløsninger til erhvervsmæssige vilkår,
3) tilegne sig ny viden, færdigheder og kompetencer på multimedieområdet,
4) deltage i ledelses- og samarbejdsmæssige sammenhænge med andre uanset uddannelsesmæssig, sproglig og kulturel baggrund og
5) deltage i og håndtere samarbejde og kommunikation i netværk med en professionel tilgang.

Uddannelsens struktur

Fordeling og omfang (ECTS) af uddannelsens kerneområder sker efter følgende model.

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

Uddannelsens indhold og eksaminer

Uddannelsen er emne- og temabaseret med en tværfaglig og projektorienteret tilgang. Den nærmere tilrettelæggelse af uddannelsen fremgår af studieordningens institutionsdel, semesterbeskrivelser o. lign. på det enkelte erhvervsakademi.

Formålet med uddannelsens eksaminer er at sikre uddannelsens kvalitet og at beståede uddannelseselementer ækvivalerer tilsvarende uddannelseselementer ved de institutioner, der udbyder uddannelsen.

For at sikre sammenhæng i undervisningen og mellem eksamen og undervisning, fastlægger det enkelte Erhvervsakademi nærmere krav til eksamensprojekter mv. Det fremgår af hver prøve, hvad det enkelte Erhvervsakademi selv fastlægger.
Den enkelte eksamen er beskrevet under de respektive semestre.

1. og 2. Semester, læringsmål

1. semester: Explore & Experiment
2. semester: Turning Pro

Virksomheden

(10 ECTS point)

Formålet er at kvalificere den studerende til at kunne inddrage organisatoriske aspekter i multimedieudvikling og -anvendelse samt at sætte den studerende i stand til at kunne planlægge, styre og gennemføre et udviklingsprojekt.

Viden

Den studerende har udviklingsbaseret viden om og forståelse for

- centrale emner inden for multimedierelateret erhvervsret, herunder ophavsret, registerlovgivning og aftaleret
- virksomhedens styrings-, kommunikations- og beslutningsprocesser,
- de organisatoriske konsekvenser som implementering af multimedieproduktioner kan have i en organisation.
- centrale metoder og værktøjer til økonomisk planlægning og kontrol af multimedieproduktioner
- centrale emner inden for innovation og entreprenørskab

Færdigheder

Den studerende kan

- vurdere organisationers vision, mission, værdier samt strategi og kultur i relation til multimedieproduktion

Kompetencer

Den studerende kan

- håndtere relevante teorier, metoder og IT-værktøjer til planlægning, styring og kvalitetssikring af udviklingsprojekter
- deltage i faglige og tværfaglige teams internt og eksternt med en professionel tilgang
- tilegne sig ny viden, færdigheder og kompetence i relation til erhvervet

Kommunikation og formidling

(15 ECTS)

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

Viden

Den studerende har udviklingsbaseret viden om og forståelse for

- central teori og metode anvendt inden for kommunikation i relation til multimedieområdet
- central teori og metode anvendt inden for markedsføring i relation til multimedieområdet
- central anvendte kommunikative virkemidler og genrer

Færdigheder
Den studerende kan

- indsamle og vurdere empiriske data om målgrupper og brugssituationer
- anvende centrale metoder og redskaber til at beskrive en målgruppe i relation til multimedieopgaver
- vurdere og producere kommunikation til udvalgte målgrupper
- anvende centrale metoder og redskaber til at opbygge og vurdere informationsarkitektur, herunder strukturere, tilrettelægge og formidle information.
- anvende centrale metoder og redskaber til at planlægge og gennemføre brugertest.
- sammenfatte og formidle et udviklingsprojekt i rapportform
- anvende centrale metoder og redskaber til formidling overfor interessenter

Kompetencer
Den studerende kan

- håndtere kommunikation og markedsføring på tværs af platforme
- håndtere digital markedsføring
- deltage i faglige og tværfaglige teams internt og eksternt med en professionel tilgang
- tilegne sig ny viden, færdigheder og kompetence i relation til erhvervet

Interaktionsudvikling

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

Viden
Den studerende har udviklingsbaseret viden om og forståelse for

- internettets opbygning og anvendelse
- objektorienteret programmering i relation til multimedieområdets praksis
- i praksis anvendte udviklingsmiljøers tekniske muligheder og begrænsninger
- i praksis anvendte elementer i content management systemer (CMS)
- central anvendt teori og metode inden for systemudvikling

Færdigheder
Den studerende kan

- vurdere og anvende centrale metoder og redskaber til søgemaskineoptimering (SEO)
- udarbejde og formidle dokumentation i henhold til praksis
- vurdere og anvende aktuelle formateringssprog
- programmere client- og serverbaserede multimedieløsninger
- anvende centrale metoder og redskaber til at modellere, strukturere og implementere funktionalitet

Kompetencer
Den studerende kan

- håndtere modellering, strukturering og formatering af information i overensstemmelse med praksis
- deltage i faglige og tværfaglige teams internt og eksternt med en professionel tilgang
- tilegne sig ny viden, færdigheder og kompetence i relation til erhvervet

Design og visualisering
(20 ECTS)

Formålet er, at den studerende på metodisk grundlag skal kunne anvende principper for multimediedesign og -konceptudvikling. Den studerende skal på et metodisk grundlag kunne designe og udvikle interaktive brugergrænseflader til centrale digitale platforme.

Viden
Den studerende har udviklingsbaseret viden om og forståelse for

- centrale redskaber til fremstilling af video og audio
- centrale metoder til dokumentation af design
- formgivningens og æstetikkens historie i relation til multimedieområdet
- sammenhængen mellem anvendelse og design i relation til multimedieområdet

Færdigheder
Den studerende kan

- vurdere og anvende centrale metoder til ide- og konceptudvikling
- designe brugergrænseflader til forskellige digitale platforme på baggrund af central teori og vurdering
- vurdere og anvende centrale metoder til brugercentreret design
- vurdere og anvende centrale principper for digitalt grafisk design,
- vurdere og anvende æstetiske stilarter i relation til multimedieområdet
- vurdere og forberede grafisk materiale til videre digital produktion
- formidle designmæssige problemstillinger og løsningsmuligheder til interessenter

Kompetencer
Den studerende kan

- håndtere og realisere sammenhængen mellem budskab og design
- håndtere og realisere sammenhængen mellem identitet og design
- håndtere design og udvikling af interaktive brugergrænseflader
- deltage i faglige og tværfaglige teams internt og eksternt med en professionel tilgang
- tilegne sig ny viden, færdigheder og kompetence i relation til erhvervet.

3. semester, læringsmål

Kommunikation og formidling
(5 ECTS)
Formålet er at sikre at den studerende kan håndtere kommunikationsveje og muligheder i komplekse organisationer og netværk, såvel lokalt som globalt.

Viden
Den studerende har udviklingsbaseret viden om og forståelse for

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

Færdigheder
Den studerende kan

- vurdere og anvende kommunikative elementer i forskellige medieproduktioner
- vurdere kulturelle faktorers betydning for national og international kommunikation
- vurdere sammenhænge mellem kulturel identitet og udtryksformer
- opstille, vælge og formidle kommunikationsstrategi og -former til løsning af multimedieopgaver i et globaliseret samfund

Kompetencer
Den studerende kan

- håndtere interaktiv kommunikation i multimedieprodukter
- deltage i faglige og tværfaglige teams internt og eksternt med en professionel tilgang
- tilegne sig ny viden, færdigheder og kompetence i relation til erhvervet.

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

Viden
Den studerende har udviklingsbaseret viden om og forståelse for

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

Færdigheder
Den studerende kan

- anvende et i praksis benyttet manipuleringssprog til databaser
- anvende centrale metoder til modellering af data og implementering af databaser
- anvende centrale metoder til sikring af kvalitet ved hjælp af test og fejlfinding

Kompetencer
Den studerende kan

- håndtere modellering, strukturering og programmering af funktionalitet
- håndtere integration af forskellige medietyper i multimedieapplikationer
- håndtere persistering af data til dynamiske multimedieapplikationer
- deltage i faglige og tværfaglige teams internt og eksternt med en professionel tilgang

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

Design og visualisering
(5 ECTS)
Formålet er, at den studerende på metodisk grundlag skal kunne integrere digitale medieudtryk på forskellige digitale platforme.

Viden
Den studerende har udviklingsbaseret viden om og forståelse for
- central teori og metode i forhold til animationsteknikker
- central teori og metode i forhold til fortælle- og produktionsteknikker

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

Kompetence
Den studerende kan
- håndtere og integrere digitale medieudtryk på forskellige digitale platforme
- deltage i faglige og tværfaglige teams internt og eksternt med en professionel tilgang
- tilegne sig ny viden, færdigheder og kompetence i relation til erhvervet.

Valgfrit uddannelseselement på 3. semester
(samlet 10 ECTS)
Der udbydes tre specialer der kan vælges i mellem.
.

Specialisering 10 ECTS		
UX Design (Valgfrie emner)	**Interaction (Valgfrie emner)**	**Video and animation (Valgfrie emner)**
○ **Advanced usability testing** ○ **User Experience workflow** ○ **Emotional design** ○ **Psychology relating to UX** ○ **Mobile user experiences**	○ **Native app development** ○ **Phonegap** ○ **Game development** ○ **Wordpress plugin development**	○ **Animation principles** ○ **Storytelling** ○ **Cinematography and mis-en scene** ○ **Editing, postproduction and special effects** ○ **Visual design and Art Direction** ○ **Sound and music** ○ **Keying, green screen and compositing**

4. semester

Praktik

Placering: 4. semester
(15 ECTS)

Praktikken tager udgangspunkt i erhvervsforholdene og kompetencebehovene inden for medie og kommunikation. Praktikken tilrettelægges således, at den i kombination med uddannelsens øvrige dele bidrager til, at den studerende udvikler praktiske kompetencer. Praktikopholdet har til formål at sætte den studerende i stand til at anvende studiets metoder, teorier og redskaber gennem løsning af konkrete praktiske opgaver inden for medie og kommunikation i Danmark eller i udlandet. Praktikken tilrettelægges med en progression mod det selvstændigt udøvende.

Viden

Den studerende har udviklingsbaseret viden om og forståelse for

- erhvervets og fagområdets anvendelse af teori, metode og redskaber i forhold til praksis

Færdigheder

Den studerende kan

- anvende alsidige tekniske og analytiske arbejdsmetoder, der knytter sig til beskæftigelse inden for erhvervet
- vurdere praksisnære problemstillinger og opstilling af løsningsmuligheder
- formidle praksisnære problemstillinger og begrundede løsningsforslag

Kompetence

Den studerende kan

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

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

Afsluttende eksamensprojekt

Placering: 4. semester
(15 ECTS)

Formål

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

Viden
Den studerende har udviklingsbaseret viden om og forståelse for

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

Færdigheder
Den uddannede kan

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

Kompetencer
Den uddannede kan

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

Eksamen

1. semester, 1. prøve

Udgangspunktet for den interne prøve er et projektforløb, der for hvert projekt munder ud i

- ét produkt
- én projektrapport

Intern prøve
Mundtlig individuel prøve med udgangspunkt i projektarbejde. Prøven afholdes efter 1. Semester

Aflevering
Rapporten ekskl. bilag må have et omfang på maksimalt 10 normalsider i 4 eksemplarer.
Projektrapporten og produktet danner grundlaget for bedømmelse og udgangspunktet for en mundtlig individuel eksamination. Den individuelle eksamen består af en individuel præsentation på 5 minutter efterfulgt af 20 minutters eksamination samt 5 minutter til votering og meddelelse af karakteren.

2. semester, 2. prøve
Digital kommunikation - Multimedieprodukt i brugssammenhæng.
Prøven skal vise

- at den studerende kan kommunikere visuelt til en målgruppe,
- kan udvikle et interaktivt digitalt produkt under hensyntagen til interessenter
- kan gennemføre et projekt* i et team.

** 1 normalside er 2400 anslag inklusiv mellemrum.

Ekstern prøve
Mundtlig individuel prøve med udgangspunkt i projektarbejde udarbejdet i gruppe. Prøven afholdes efter 2. semester.

Projektarbejde, produkt og rapport
Projektarbejdet skal være tværfagligt og problemorienteret. Det skal resultere i en fungerende digital prototype og en rapport, der dokumenterer udviklingsarbejdet og produktet.
Erhvervsakademiet fastlægger de nærmere krav til projektet, således at væsentlige områder af 1. års undervisning bredt kombineres. Erhvervsakademiet kan stille nærmere krav til gruppestørrelse, produktomfang og procesdokumentation. Erhvervsakademiet skal sikre, at projektbeskrivelsen tilgår de studerende, eksaminator og censor.

Aflevering
Digital prototype. Rapport på maksimalt 10 normalsider** plus maksimalt 8 normalsider pr. gruppemedlem, eksklusiv bilag. Der afleveres 4 eksemplarer.
Ved rapporter udarbejdet i en gruppe skal den enkeltes bidrag tydeligt fremgå.

Eksamen
Der eksamineres i flere kerneområder (Virksomhed, Kommunikation og formidling, Interaktionsudvikling, Design og visualisering). Eksaminationen skal sikre, at der eksamineres i emner, der ikke allerede er berørt i rapporten.

1. Individuel præsentation med udgangspunkt i produkt og rapport: 5 minutter.
2. Individuel eksamination: 20 minutter.
3. Votering og meddelelse af karakterer: 5 minutter.

Bedømmelse
Der gives en individuel karakter ud fra en helhedsvurdering af produkt, rapport, præsentationen og individuel eksamination.

3. semester, 3. prøve

Prøven på 3. Semester er en intern produktprøve, hvor den studerende skal fremstille en multimedieproduktion/produkt.

Mål for exhibition
Ved en exhibition skal den at den studerende

- gøre rede for de enkelte trin i fremstillingen af produktet/produktionen
- gøre rede for de valgte metoder i relation til kundegruppen
- gøre rede for valget af farver, grafik og benyttede multimedie applikationer
- kunne fremvise produktionen som en salgsperformence for relevant kunde

** 1 normalside er 2400 anslag inklusiv mellemrum.

Aflevering:
Den studerende afleverer nogle dage før exhibition salgsmateriale for produktionen/produktet i 4 eksemplarer.

Exhibition:

Exhibitioneksamen afvikles med 15 min plus 10 min pr gruppemedlem + 10 min til votering af karakter.
Exhibition vil blive gennemført som en dialog hvor gruppen præsenterer deres produkt og redegøre for hvilke metoder der er anvendt ved fremstillingen af produktet.

Karaktergivningen foretages af interne lærere.

Der vil være deltagelse og fri adgang for de øvrige studerende på uddannelsen

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

Exhibition kan enten tage udgangspunkt i samme produkt, som det produkt/produktion der var grundlaget for den ordinære exhibition eller vis det skønnes nødvendigt, en fremstilling af et nyt produkt/produktion.

4. semester, praktikeksamen

Prøven er intern og evaluerer læringsmålene for praktikken.

Aflevering:
Praktikprøven: Der afleveres en 10 normal** siders rapport
Prøven tager udgangspunkt i et opgaveoplæg der er udarbejdet forud for praktikopholdet.
Opgaven skal indeholde en analyse af en eller flere teorier og hvordan den/de anvendes i praksis i virksomheden. Forskellen mellem praksis og teori skal beskrives og du skal analysere årsagerne til forskellene og give begrundede forslag til forbedringer til arbejdsgangene/processerne.

Bedømmelse
Prøven bedømmes internt med "bestået" eller "ikke bestået".

4. semester afsluttende projekteksamen
Det afsluttede eksamensprojekt dokumenterer at den studerende på kvalificeret vis kan kombinere teoretiske, metodiske og praktiske elementer samt kan formidle disse. Den studerende skal i sit afsluttende eksamensprojekt dokumentere at ovenstående læringsmål er nået.
Problemstillingen, der skal være central for multimedieprofessionen, formuleres af den studerende så vidt muligt i samarbejde med en offentlig eller privat virksomhed. Erhvervsakademiet godkender problemstillingen.
Projektet munder ud i en rapport og et produkt. Produktet skal være en digital applikation eller en digital formidling.

Ekstern prøve
Mundtlig prøve med udgangspunkt i projektarbejde udarbejdet individuelt eller i en gruppe af normalt op til 3 studerende. Prøven i det afsluttende eksamensprojekt består af et projekt og en mundtlig del og afholdes med udgangen af 4. semester.

Aflevering
Rapport på maksimalt 30 normalsider (1 normalside er 2400 anslag inklusiv mellemrum) plus maksimalt 15 normalsider pr. gruppemedlem, eksklusiv bilag.
Ved rapporter udarbejdet i en gruppe skal den enkeltes bidrag tydeligt fremgå.

Eksamen
1. Gruppepræsentation af produkt og rapport: 15 minutter.
2. Individuel eksamination med udgangspunkt i produkt og rapport: 25 minutter.
3. Votering og meddelelse af karakterer: 10 minutter

Bedømmelse
Der gives en individuel karakter ud fra en helhedsvurdering af produkt, rapport, den enkeltes bidrag til præsentationen og individuel eksamination.

Omprøve

For alle eksaminer gælder det, at bestås eksamen ikke, har den studerende to yderligere forsøg.

Omprøve som individuelt- eller gruppeprojekt.
Omprøven afholdes umiddelbart før eller i starten af det følgende semester.
Der kan kun ske tilmelding til omprøvning, hvis den studerende har været tilmeldt ved den ordinære eksamen og ikke er bestået.
Der udarbejdes et nyt projekt og ny rapport.
Erhvervsakademiet vurderer om det nye projekt skal tage udgangspunkt i samme problemstilling som det projektarbejde, der var grundlag for den ordinære prøve eller en ny problemstilling.
Prøven gennemføres som den ordinære prøve.

Sygeeksamen
Sygeeksamen afholdes umiddelbart før eller i starten af det følgende semester.
Der kan kun tilmeldes til en sygeeksamen, hvis den studerende har meldt sig syg inden eksamen, og efterfølgende indleveret en lægeerklæring.

Pædagogiske og metodiske overvejelser

Forskellige faglige discipliner mødes
På uddannelsen kommer du i berøring med en lang række emner, der på forskellig vis er relevante og nødvendige i forbindelse med udvikling og styring af multimedieproduktioner. Dette møde mellem emner fra vidt forskellige faglige discipliner stiller store krav til din fleksibilitet og evne til at integrere vidt forskellige traditioner i studie- og arbejdssituationer.

Undervisningsform på uddannelsen
På Erhvervsakademi Kolding, skelner vi mellem fagligt orienteret undervisning og tværfagligt orienteret undervisning.

Undervisningsformen veksler derfor mellem klasseundervisning, gæsteforelæsninger, gruppeøvelser, copycatting og tværfagligt projektarbejde.

De fagligt orienterede forløb baserer sig på undervisningsforløb med fast pensum og løbende opgaver, der løses under forløbet.
De tværfagligt orienterede forløb baserer sig på en problem- og projektorienteret undervisningsform.

Uddannelsen og undervisningsformen er naturligvis præget af at være på et videregående niveau, hvor der stilles krav til engagement og studieaktivitet.

Tværfaglighed i uddannelsen

Tværfaglighed handler om sammenhæng mellem de 4 emneområder og faglig progression mellem de forskellige semestre og emner.

Denne tværfaglighed sikres ved:

- undervisernes indbyrdes planlægning af undervisningen.
- den enkelte undervisers inddragelse af relevante berøringsflader fra de andre emneområder i dennes undervisning.
- udbydelse af tværfaglige projekter af varierende størrelse og varighed.
- gruppeopgaver, der gives og løses i forbindelse med undervisningen i de enkelte fag.
- gruppeopgaver, der gives og løses i forbindelse med undervisningen på tværs af de enkelte fag.
- studierelevante aktiviteter, der inddrager nøglepunkter fra uddannelsens formål og studiemæssige indhold jf. bekendtgørelse og studieordning.

Projektorienteret undervisning

Uddannelsens omdrejningspunkt er multimedieproduktioner, der typisk udarbejdes i teams, som det foregår i erhvervslivet. Derfor er uddannelsens bærende undervisningsform projekt- og gruppebaseret, hvilket vil sige, at du under de forskellige projekter skal være et fungerende medlem af en gruppe.

I den projektorganiserede arbejdsform får den studerende vigtige erfaringer med problemer ved gruppesamarbejde og løsninger herpå. Derfor er proces og metode til stadighed en del af vurderingsgrundlaget ved prøver og eksamen.

I tilrettelægningen af undervisningen tilstræbes afvekslende undervisningsformer, herunder vekselvirkning mellem teori og praksis. Lærerteamet prioriterer aktualitet og relevans i studiet, såvel fagligt som pædagogisk. Gennem gruppevejledning og individuelle vejledningssamtaler støttes den enkelte i sin faglige og personlige udvikling.

Projekterne på denne uddannelse er obligatoriske og en afgørende forudsætning for, at du kan deltage i eksamen. Det betyder, at underviserne skal godkende den enkelte studerendes indsats i projekterne i løbet af semestret.

Projekterne og deres indhold planlægges og annonceres løbende under uddannelsen, så der er mulighed for at følge den faglige udvikling, inddrage idéer og forholde sig til strømninger inden for de enkelte fagområder.
Projektformuleringerne vil ligge inden for målbeskrivelserne for uddannelsens emneområder.

Der forventes en stor grad af selvstændighed og initiativ fra de studerendes side. Som studerende skal du selv tilegne dig viden og de færdigheder, uddannelsen giver.

Det er dog samtidig formålet, at uddannelsen støtter og udvikler selvstændighed og initiativlyst. Vi lægger derfor også vægt på, at du får lejlighed til selv at udtrykke dig og påtage dig ansvarsområder. Dette gør du gennem rapportskrivning og opgaveløsning i forbindelse med kurser samt ved gennemførelse af prøver og projekter.

Denne undervisningsform sikrer, at du får det nødvendige teoretiske fundament og færdigheder til at kunne vurdere og arbejde selvstændigt med de faglige elementer, uddannelsen består af.

Ligeledes ønskes der med projekterne at tilstræbe en arbejdsform, der lægger sig op ad erhvervslivets arbejdsformer og dermed giver den studerende indsigt i disse.

Projektforløb

Ved projekter forstås multimedierelaterede opgaver af kortere eller længere varighed, der normalt løses som gruppeopgave. Igennem praksisnære problemstillinger opbygges et projekt, der inddrager flere fagområder og tager udgangspunkt i at arbejde mod et specifikt mål.

Disse løbende projekter løses af grupper, der enten er dannet af underviserne eller af de studerende. I alle projekter vil grupperne have en vejleder tilknyttet.

Det forventes, at gruppen i kortere eller længere perioder, alt afhængig af projektets længde, arbejder selvstændigt og udnytter gruppens ressourcer. Gennem diskussioner og samarbejde er det meningen, at grupperne internt skal inspirere/supplere hinanden til at nå frem til en løsning for projektet.

Også her kan den tilknyttede vejleder være til hjælp og skal inddrages, fx ved at gruppen og vejleder aftaler løbende møder, og gruppen udarbejder og inden møderne udleverer dagsorden og oplæg, der beskriver gruppens arbejde, beslutninger og planer.

I starten af uddannelsen styres både undervisning og projektarbejdet i væsentlig grad af underviseren/vejlederen. Dette forhold ændres progressivt gennem uddannelsen således, at grupperne i afgangsprojekterne vil være fuldt ud selvstyrende, og vejlederfunktionen rådgivende. Dette skal tilgodese din akademiske og faglige udvikling som studerende. Projektbeskrivelse og eventuel synopsis skal dog altid godkendes af en vejleder.

Feedback og evaluering, karaktergivning

På Erhvervsakademi Kolding er evaluering og feedback en central del af læreprocessen.
Du vil ved hvert projekt og større opgave blive evalueret og modtage feedback på dit arbejde. Dette vil bestå af dels mundtlig feedback samt en karakter. Vi gør dette for at have fokus på dit arbejde og din udvikling.

Fokuseringen på feedback betyder, at der i projektarbejde er obligatoriske møder med dine faglige vejledere undervejs, men også at du generelt har en tæt dialog med dine vejledere.

Samarbejde med erhvervslivet

Formålet med at samarbejde med erhvervslivet er at sikre, at uddannelsen løbende revideres, så de studerende uddannes i de discipliner, som efterspørges.

Erhvervslivet kan bidrage til den løbende revision af uddannelsen og komme med idéer til og stille sig til rådighed i forhold til uddannelsens indhold, projekter, anvendelse af gæstelærere mv.

For at sikre koblingen til erhvervslivet er der etableret en følgegruppe. Der anvendes eksterne censorer, og vi tilstræber, at der arrangeres studieture til virksomheder, institutioner og lignende. Endvidere lægger vi vægt på at anvende gæstelærere fra erhvervslivet gennem hele uddannelsen.

Pædagogisk profil
Du vil som studerende opleve et studiemiljø, som emmer af:

- praksisnær og helhedsorienteret undervisning og projekter
- et fagligt ambitiøst niveau
- individualising i form af vejledning, løbende feedback og fokus på dig som et helt menneske
- nytænkende læringsformer
- gode relationer

Kvalitetssikring

Skolen tilstræber et højt kvalitetsmæssigt niveau i alle forhold omkring studiet. Det betyder blandt andet, at vi følger FIVU's "Bekendtgørelse om kvalitetsudvikling og kvalitetskontrol i erhvervsakademiuddannelserne". I praksis betyder det, at vi løbende søger at udvikle både uddannelsen og omkringliggende forhold.

Evaluering
Der gennemføres løbende målinger og evaluering om specifikke forhold omkring undervisning, projekter, undervisere, materialer osv. og om mere generelle forhold.

Studieaktivitet

Vi forventer, at du deltager i undervisningen, og vi stiller krav om, at du er studieaktiv.

Studieaktivitet defineres som deltagelse i:

- Projektopstartsmøder
- Obligatoriske vejledningsmøder
- Fælles projektevaluering
- Desuden skal alle karaktergivende opgaver og projekter afleveres og bestås
- Aktiv deltagelse i projektarbejder, dokumenteret vha. en teamkontrakt

Er du forhindret i at deltage i en obligatorisk aktivitet, er det dit ansvar at give besked til underviseren og den relevante underviser om årsagen til dit fravær.

Lever du ikke op til kravet om studieaktivitet, fratages du muligheden for at indstille dig til semestrets eksaminer.

Såfremt du ikke lever op til et eller flere af de ovenstående punkter, vil du blive indkaldt til en samtale om din manglende studieaktivitet.

Hvis du udebliver fra samtalen, vil du automatisk blive vurderet og indberettet som værende ikke-studieaktiv, og dermed udmeldt af studiet.

Akademiet skal kunne dokumentere, at du er studieaktiv. Det er den studerendes ansvar at kunne dokumentere dette. Derfor skal du orientere om sygdomstilfælde samt andre personlige forhold, som kan resultere i fravær af længere varighed. Informationen skal gives til din karrierevejleder.
Orlov af forskellig art bevilges af uddannelsesstedet efter gældende regler for de forskellige former for orlov.