STUDIEORDNING

for

Multimediedesigner AK

Gældende fra 01.08.2024



Godkendt af rektor Carsten Vikkelsøe

Indhold

1. Uddannelsens mål for læringsudbytte 3
2. Uddannelsen indeholder 2 nationale fagelementer 3
2.1. Multimedieproduktion 1 3
2.2. Multimedieproduktion 2 5
3. Praktik 7
4. Krav til det afsluttende eksamensprojekt. 8
5. Regler om merit 8
6. Ikrafttrædelse 9
6.1. Overgangsordning 9

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.

1. 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.
- udvikle løsninger der tager afsæt i en bæredygtig tilgang til digitale medieproduktioner

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.

2. Uddannelsen indeholder 2 nationale fagelementer

2.1. Multimedieproduktion 1

Indhold
Fagelementet beskæftiger sig med grundlæggende, tværfaglige principper for planlægning, design, udvikling og optimering 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. Herudover indgår grundlæggende principper for organisering, produktion og præsentation af indhold under hensyntagen til bæredygtighed herunder accessibility og etik. 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 brugerens 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.
- forståelse af regler og regulativer og deres betydning for anvendelse af teknologi herunder datasikkerhed.

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, optimering 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 med et bæredygtigt afsæt
- 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, optimering 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.

2.2. 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 bæredygtighed, balancen mellem forretningens og brugernes behov, samt erhvervets aktuelle anvendelse af teknologier til sikker 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 under hensyntagen til bæredygtighed

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 under hensyntagen til ressourceoptimering
- 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 sikker 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 under hensyntagen til bæredygtighed
- 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 aktuelle 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 under hensyntagen til bæredygtighed
- 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.

3. Praktik

Læringsmål for praktikken på uddannelsen

Viden
Den studerende har:
- udviklingsbaseret viden om multimediedesignerens afgrænsede funktioner i praktikvirksomhedens praksis
- forståelse for erhvervets og praktikområdets 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.

4. 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.

5. Regler om merit

Bestående uddannelseselementer ækvivalerer de tilsvarende uddannelseselementer ved andre uddannelsesinstitutioner, der udbyder uddannelsen.

Den studerende har pligt til at oplyse om gennemførte uddannelseselementer fra en anden dansk eller udenlandsk videregående uddannelse og om beskæftigelse, der må antages at kunne give merit.

Uddannelsesinstitutionen godkender i hvert enkelt tilfælde merit på baggrund af gennemførte uddannelseselementer og beskæftigelse, der står mål med fag, uddannelsesdele og praktikdele.

Afgørelsen træffes på grundlag af en faglig vurdering.

Den studerende har ved forhåndsgodkendelse af studieophold i Danmark eller udlandet pligt til efter endt studieophold at dokumentere det godkendte studieopholds gennemførte uddannelseselementer.

Den studerende skal i forbindelse med forhåndsgodkendelsen give samtykke til, at institutionen efter endt studieophold kan indhente de nødvendige oplysninger.

Ved godkendelse efter ovenstående anses uddannelseselementet for gennemført, hvis det er bestået efter reglerne om den pågældende uddannelse.

6. Ikrafttrædelse

Denne nationale del af studieordningen træder i kraft den 01.08.2022.
Studieordningen gælder for de studerende, der påbegynder uddannelsen efter ikrafttrædelsesdatoen.

6.1. Overgangsordning

For allerede indskrevne studerende gælder følgende overgangsordning:
Studerende, som er påbegyndt uddannelsen før ikrafttrædelsesdatoen, følger den nationale del af studieordningen af 01.08.2022 indtil 01.02.2025.