STUDIEORDNING
for
Multimediedesigneruddannelsen

Revideret 01.08.2018



Godkendt af rektor Carsten Vikkelsøe

Indhold

1. Uddannelsens mål for læringsudbytte....3
2. Uddannelsen indeholder fire nationale fagelementer....3
2.1. Design og programmering af digitale brugergrænseflader 1....3
2.2. Design og programmering af digitalt indhold 1....5
2.3. Design og programmering af digitale brugergrænseflader 2....6
2.4. Design og programmering af digitalt indhold 2....7
2.5. Antallet af prøver i de nationale fagelementer....8
3. Praktik....9
4. Krav til det afsluttende eksamensprojekt.....9
5. Regler om merit....10
6. Ikrafttrædelse og overgangsordning....11

Denne nationale del af studieordningen for multimediedesigneruddannelsen er udstedt i henhold til § 18, 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 er udarbejdet af uddannelsesnetværket for multimediedesigneruddannelsen og godkendt af alle udbydernes bestyrelse - eller rektor efter bemyndigelse - og efter høring af institutionernes uddannelsesudvalg og censorformandskabet for uddannelsen.

1. Uddannelsens mål for læringsudbytte

Viden
Den uddannede har:

- viden om erhvervets praksis og central anvendt teori og metode inden for analyse, idéudvikling, design, planlægning, realisering og styring af digitale medieopgaver samt implementering, administration og vedligeholdelse af digitale medieproduktioner
- forståelse for praksis og central anvendt teori og metode samt kan forstå erhvervets anvendelse af teori og metode inden for digitale medier.

Færdigheder
Den uddannede kan:

- anvende centrale metoder og redskaber inden for analyse, idéudvikling, design, planlægning realisering og styring af digitale medieopgaver samt kan anvende de færdigheder der knytter sig til beskæftigelse inden for digitale medier
- vurdere praksisnære problemstillinger inden for digitale medier samt opstille og vælge løsningsmuligheder
- formidle praksisnære problemstillinger og løsningsmuligheder inden for digitale medier til samarbejdspartnere og brugere.

Kompetencer
Den uddannede kan:

- varetage udviklingsorienterede situationer herunder varetage analyse, idéudvikling, design og planlægning samt realisering og styring af digitale medieopgaver samt være innovativ ved tilpasningen af digitale medieløsninger til erhvervsmæssige vilkår
- i en struktureret sammenhæng tilegne sig ny viden, færdigheder og kompetencer inden for digitale medier
- deltage i fagligt og tværfagligt samarbejde inden for digitale medier i forbindelse med implementering, administration og vedligeholdelse med en professionel tilgang.

2. Uddannelsen indeholder fire nationale fagelementer

2.1. Design og programmering af digitale brugergrænseflader 1

Indhold
Fagelementet beskæftiger sig med grundlæggende principper for design og programmering af digitale løsninger, med særligt fokus på opbygningen og struktureringen af brugergrænsefladen.
I fagelementet indgår brugercentrerede metoder til test af design og løsning.
Løsninger designes og programmeres under anvendelse af udvalgt udviklingsmetode, ligesom der introduceres til teknologier, der indgår i design og programmering af brugergrænseflader.

Læringsmål for Design og programmering af digitale brugergrænseflader 1

Viden
Den studerende har:

- viden om praksisnær udviklingsmetode til digital medieproduktion
- forståelse for i erhvervet anvendte metoder til brugertest af digitale produktioner
- viden om grundlæggende principper for komposition og layout i digital medieproduktion
- viden om praksisnære designprocesser og dokumentationsformer i digital medieproduktion
- viden om aktuelle digitale udvekslingsformater i digital medieproduktion
- viden om grundlæggende metoder til modellering, strukturering og udvikling af digitale brugergrænseflader
- viden om centralt anvendte teknologier, herunder client-server relationer, og deres betydning for udvikling af brugergrænseflader.

Færdigheder
Den studerende kan:

- anvende grundlæggende teorier, metoder og værktøjer til styring af enkel multimedieproduktion, der knytter sig til praksis i erhvervet
- planlægge og udføre brugertest af digital medieproduktion, herunder vælge den rette brugertest til en given digital medieproduktion
- anvende, dokumentere centrale processer i design og udvikling af digitale medieproduktioner samt formidle processerne til interessenter med faglig indsigt
- anvende grundlæggende teorier, metoder og værktøj til design og udvikling af brugergrænseflader
- anvende grundlæggende metoder til modellering og strukturering i udviklingen af brugergrænseflader
- anvende og vurdere grundlæggende teknologier og udviklingsmiljøer til udvikling af brugergrænseflader, herunder metoder og teknologier til versionsstyring.

Kompetencer
Den studerende kan:

- indgå i tværfaglige arbejdsprocesser i design og udvikling af digitale brugergrænseflader
- under vejledning tilegne sig grundlæggende viden, færdigheder og kompetencer inden for design og udvikling af digitale brugergrænseflader.

ECTS-omfang
Fagelementet Design og programmering af digitale brugergrænseflader 1 har et omfang på 15 ECTS-point.

2.2. Design og programmering af digitalt indhold 1

Fagelementet beskæftiger sig med design, programmering og produktion af enkle digitale indholdsløsninger til udvalgte medieplatforme. I fagelementet fokuseres på produktion af enkelt indhold til medieplatforme med afsæt i datadrevet brugerforståelse. Løsninger designes, programmeres og produceres med udgangspunkt i indholds- og forretningsstrategi, ligesom der introduceres til centrale teknologier og forretningsmodeller der indgår i design og programmering af digitalt indhold.

Læringsmål for Design og programmering af digitalt indhold 1

Viden
Den studerende har:

- praksisnær forståelse for immaterielle rettigheder og licenseringsmetoder i digital medieproduktion
- viden om multimediedesignerens placering i værdikæden i digital produktion
- viden om digitale medier og digitale medieplatforme, der anvendes i erhvervet
- viden om centralt anvendte udtryksformer og indhold i digitale medier
- viden om erhvervets centralt anvendte teknologier til produktion af digitalt indhold
- viden om grundlæggende metode og teori om brugerforståelse i digital indholdsproduktion.

Færdigheder
Den studerende kan:

- indsamle og anvende empiriske data om brugere og brugssituationer
- planlægge og evaluere en digital indholdsproduktion i forhold til et givet oplæg
- producere digitalt indhold på et grundlæggende niveau med afsæt i brugerforståelse og med afsæt i et givet strategisk oplæg
- anvende og vurdere teknologier til præsentation og produktion af digitalt indhold
- formidle udviklingsprocessen for digital indholdsproduktion til interessenter med faglig indsigt.

Kompetencer
Den studerende kan:

- indgå i tværfaglige arbejdsprocesser i design og udvikling af digitalt indhold
- under vejledning tilegne sig grundlæggende viden, færdigheder og kompetencer inden for design og udvikling af digitalt indhold.

ECTS-omfang

Fagelementet Design og programmering af digitalt indhold 1 har et omfang på 15 ECTS-point.

2.3. Design og programmering af digitale brugergrænseflader 2

Fagelementet beskæftiger sig med design og programmering af komplekse digitale løsninger med særligt fokus på brugergrænsefladen. I fagelementet anvendes centrale metoder til test af brugerens oplevelse af digitale løsninger. Løsninger designes og programmeres i teams under anvendelse af teknologier og udviklingsmetoder, der understøtter teamsamarbejde.

Læringsmål for Design og programmering af digitale brugergrænseflader 2

Viden
Den studerende har:

- forståelse for virksomhedens omverden, herunder virksomhedens interessenter og virksomhedens ressourcegrundlag
- viden om centrale teknologier til håndtering af data i forhold til optimering af brugeroplevelser
- viden om centrale metoder og værktøjer til projektstyring og estimering af produktion af digitale medier
- viden om relevante teorier, værktøjer og metoder til design og programmering af digitale brugeroplevelser og kan med afsæt i praksis redegøre for valg og fravalg af værktøjer og metoder
- viden om centrale og aktuelle programmeringsparadigmer til programmering af komplekse digitale brugergrænseflader og kan med afsæt i praksis redegøre for valg og fravalg af programmeringspraksis.

Færdigheder
Den studerende kan:

- planlægge og vurdere projektstyring i teambaserede digitale medieproduktioner
- vurdere og argumentere for det værdiskabende i løsninger til digitale brugergrænseflader
- udvælge og argumentere for valg af centrale teorier, værktøjer og metoder til design af komplekse digitale brugergrænseflader
- anvende, dokumentere centrale designprocesser i komplekse digitale medieproduktioner samt formidle dem til interessenter fra den digitale mediebranche
- udvælge og anvende centrale principper, teknologier og metoder til programmering af komplekse digitale brugergrænseflader
- formidle og redegøre for løsninger til digitale brugergrænseflader til samarbejdspartnere
- vurdere og anvende brugercentreret metode til en digital medieproduktion.

Kompetencer
Den studerende kan:

- identificere relevante teorier, metoder og værktøjer til gennemførelse af komplekse digitale medieproduktioner
- tilegne sig ny viden og færdigheder inden for programmering og udformning af komplekse brugercentrerede brugergrænseflader.

ECTS-omfang
Fagelementet Design og programmering af digitale brugergrænseflader 2 har et omfang på 15 ECTS-point.

2.4. Design og programmering af digitalt indhold 2

Fagelementet beskæftiger sig med design og programmering af komplekse digitale indholdsløsninger til flere medier. I fagelementet fokuseres på flere typer af digitalt indhold, flere medier og tilhørende produktionsmetoder. I produktionen af indhold anvendes teknologier til at varetage og præsentere indhold, ligesom formidling af data indgår i produktion af digitalt indhold.

Læringsmål for Design og programmering af digitalt indhold 2
Viden
Den studerende har:
- viden om i erhvervet anvendte værktøjer og data til optimering af digital medieproduktion
- viden om i erhvervet anvendte metoder og teorier til kompleks digital indholdsproduktion
- viden om i erhvervet anvendte metoder og teorier til præsentation af data
- forståelse for anvendte teknologier til lagring og udveksling af data og kan med afsæt i praksis redegøre for valg og fravalg af teknologier
- forståelse for sammenhængen mellem anvendte forretningsmodeller og kompleks digital indholdsproduktion
- viden om centrale metoder og teorier om digitale brugeroplevelser og kan med afsæt i praksis redegøre for valg og fravalg af værktøjer og metoder.

Færdigheder
Den studerende kan:
- anvende centrale værktøjer og data til optimering af digital medieproduktion
- planlægge og vurdere projektstyring i brugercentreret indholdsproduktion
- anvende central teori, metode og redskaber til produktion af digitale brugeroplevelser
- formidle og begrunde digitale løsninger af indholdsproduktion til interessenter fra den digitale mediebranche
- anvende og kombinere udtryksformer til design og produktion af digitale brugeroplevelser på udvalgte medieplatforme
- vurdere og behandle givet visuelt materiale til at sikre et konsistent udtryk i en digital medieproduktion

- anvende centrale teknologier til håndtering og visning af digitalt indhold
- anvende centrale teknologier, metoder og formater til udveksling og præsentation af data.

Kompetencer
Den studerende kan:

- identificere relevante teorier, metoder og værktøjer til produktion af komplekst digitalt indhold i teams
- tilegne sig ny viden, færdigheder og kompetencer inden for design og produktion af komplekst digitalt indhold.

ECTS-omfang
Fagelementet Design og programmering af digitalt indhold 2 har et omfang på 15 ECTS-point.

2.5. Antallet af prøver i de nationale fagelementer

Nationale fagelementer på 1. studieår udgør 60 ECTS, hvoraf mindst 45 ECTS-point indgår i den eller de prøver, som udgør førsteårsprøven[1].

Desuden er der 1 prøve i de øvrige nationale fagelementer, samt yderligere én prøve i det afsluttende eksamensprojekt. For antallet af prøver i praktikken, henvises til afsnit 3.

For et samlet overblik over alle uddannelsens prøver, henvises til institutionsdelen af studieordningen, idet de nationale fagelementer beskrevet i denne studieordning kan prøves sammen med fagelementer fastsat i institutionsdelen af studieordningen.

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

3. Praktik

Læringsmål for praktikken på uddannelsen

Viden
Den studerende har udviklingsbaseret viden om og forståelse for:

- de krav og forventninger virksomhederne har til multimediedesignerens viden, færdigheder og holdninger til arbejdet
- erhvervets og fagområdets anvendelse af teori, metode og redskaber i forhold til praksis.

Færdigheder
Den studerende kan:

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

Kompetencer
Den studerende kan:

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

ECTS-omfang
Praktikken har et omfang på 15 ECTS-point.

Antal prøver
Praktikken afsluttes med 1 prøve.

4. Krav til det afsluttende eksamensprojekt.

Læringsmålene for det afsluttende eksamensprojekt er identisk med uddannelsens læringsmål, der fremgår ovenfor under pkt. 1.

Det afsluttende eksamensprojekt skal dokumentere den studerendes forståelse af praksis og central anvendt teori og metode i relation til en praksisnær problemstilling, der tager udgangspunkt i en konkret opgave inden for uddannelsens område. Problemstillingen, der skal være central for

uddannelsen og erhvervet, formuleres af den studerende, eventuelt i samarbejde med en privat eller offentlig virksomhed. Alternativt kan det afsluttende eksamensprojekt tage udgangspunkt i opstart af egen virksomhed. Institutionen godkender problemstillingen.

Projektet munder ud i en rapport og et produkt. Produktet skal være en digital medieproduktion. For øvrige krav til projektrapport henvises til den institutionelle del af studieordningen.

Det afsluttende eksamensprojekt må have et omfang på maksimalt 30 normalsider for 1 studerende + 10 normalsider pr. ekstra gruppemedlem. Forside, indholdsfortegnelse, litteraturliste samt bilag tæller ikke med i det maksimale antal sider. Bilag er uden for bedømmelse. En normalside er 2.400 tegn inkl. mellemrum og fodnoter.

Prøven i det afsluttende eksamensprojekt
Eksamensprojektet afslutter uddannelsen på sidste semester, når alle forudgående prøver er bestået.

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

Prøveform
Prøven er en mundtlig og skriftlig prøve med ekstern censur, hvor der gives en samlet individuel karakter efter 7-trin skalaen for det skriftlige projekt og den mundtlige præstation.

For prøveform og prøvens tilrettelæggelse mv. henvises til den institutionelle del af studieordningen.

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 bagrund 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 og overgangsordning

Ikrafttrædelse
Denne nationale del af studieordningen træder i kraft den 01.08.2018 og har virkning for de studerende, som indskrives efter den 01.08.2018.

Overgangsordning
Studerende som er optaget indtil 01.08.2018 overgår til denne studieordning fra 01.08.2018, dog kan prøver påbegyndt før 1. august 2018 afsluttes efter den tidligere studieordning indtil 1.2.2019