

**STUDIE- OG EKSAMENSORDNING**  
**MULTIMEDIEDESIGNER**  
**UDDANNELSEN I**  
**KØBENHAVN**

## Velkommen til MIK

Dette er studieordningen til uddannelsen Multimediedesigner (AK) på Københavns Erhvervsakademi Lygten. Studieordningen er udarbejdet i henhold til §8 i uddannelsens bekendtgørelse, se nedenfor.

Studieordningen træder i kraft ved studiestart august 2004 og gælder for de studerende, der påbegynder nyt studie. Den vil være tilgængelig for studerende, censorer, Undervisningsministeriet og andre interesserede.

Det er en god idé at læse den grundigt inden du starter på studiet. Et godt kendskab til studieordning forbedrer din studieforståelse og din studietid betydeligt.

God læselyst.

## Love og regler for uddannelsen.

Uddannelsen reguleres af følgende love og regler:

- Lov nr. 1115 af 29. december 1997 om korte videregående uddannelser (erhvervsakademiuddannelser)
- Bekendtgørelse nr. 642 af 30. juni 2000 om erhvervsakademiuddannelse (AK) inden for medie og kommunikation (multimediedesigner AK)
- Bekendtgørelse nr. 356 af 19. maj 2005 om prøver og eksamen i erhvervsrettede uddannelser,
- Bekendtgørelse nr. 513 af 22. juni 1995 om karakterskala og anden bedømmelse og bekendtgørelse nr. 890 om ændring af bekendtgørelse om karakterskal og anden bedømmelse.
- Bekendtgørelse nr. 635 af 30. juni 2000 om kvalitetsudvikling og kvalitetskontrol i erhvervsakademiuddannelserne.
- Bekendtgørelse nr. 361 af 24. maj 2005 om adgang, indskrivning og orlov ved videregående uddannelser.

Lovene og bekendtgørelserne er tilgængelige på internetadressen [www.uvm.dk/lov/](http://www.uvm.dk/lov/)

## Studieordningen

Studieordningen er udarbejdet ud fra bekendtgørelsen om erhvervsakademiuddannelsen (AK) inden for medie og kommunikation og i samarbejde med andre udbydere af Multimediedesigneruddannelsen.

Det overordnede formål med studieordningen er at omsætte uddannelsesbekendtgørelsens mål og rammer til en mere handlingsorienteret tilrettelæggelse af uddannelsen.

Studieordningen skal endvidere give studerende og skolens pædagogiske og administrative personale et informativt og overskueligt redskab til tilrettelæggelse og gennemførelse af uddannelsen, ligesom den skal give information om uddannelsen til censorer, virksomheder og aftagere af dimittender.

Studieordningen skal også tilgodese de informationsbehov, undervisningsministeriet og andre myndigheder har, for at kunne varetage deres tilsynsforpligtigelse overfor uddannelsesinstitutionen.

I studieordningen beskrives uddannelsens emneområder, del-emner i form af ECTS-point (omfang) placering og læringsmål. En nærmere beskrivelse udarbejdes før hvert semester og findes i de aktuelle semester- og ugeplaner.

Studieordningen revideres løbende efter erhvervslivets behov. Ved større ændringer af studieordningen inddrages de studerende og virksomheder inden for området. Der indhentes udtalelse fra censorformandskabet. Andre udbydere af uddannelsen orienteres om ændringerne. Ved væsentlige ændringer af studieordningen fastsættes samtidig overgangsregler. Vi tager i denne studieordning forbehold for ændringer og krav fra relevante tilsynsmyndigheder.

## Adgangskrav og dispensation

Adgangskravet til Multimediedesigneruddannelsen (AK) er en relevant erhvervsuddannelse eller en adgangsgivende eksamen.

Derudover skal nedenstående dokumenteres i en motiveret ansøgning:

- Erhvervs erfaring
- Højskole-, udlandsophold og/eller frivilligt arbejde
- Grundlæggende computer kendskab

Akademiet kan give merit for uddannelseselementer fra en anden videregående uddannelse.

Akademiet kan give dispensation fra de beskrevne adgangskrav, hvis det vurderes, at den studerende kan gennemføre studiet på normeret tid. Den studerendes kvalifikationer vurderes ved en indledende samtale. Ansøgning om dispensation indsendes til skolen senest 15. marts / 15. november med hensyn til optagelse ved ønsket studiestart.

## Orlov

Det er muligt at søge orlov fra uddannelsen, hvis det er begrundet i barsel eller sygdom hos den studerende eller i den nærmeste familie. Studievejlederen kontaktes og der udarbejdes en skriftlig ansøgning. Skolen behandler ansøgningen og meddeler ansøgeren resultatet senest 3 uger efter modtagelse. Den studerende kan i orlovsperioden ikke deltage i undervisningen inden for den

pågældende uddannelse. I et semester, hvor den studerende har haft orlov, kan vedkommende ikke indstille sig til eksaminer og prøver inden for uddannelsen.

## Regler om meritoverførsel

Uddannelsen giver efter første studieår umiddelbart merit til andre uddannelsesinstitutioner, der gennemfører samme uddannelse. Således følger denne studieordning de øvrige uddannelsesinstitutioners.

## Indgåede meritaftaler

Indgåede meritaftaler er tilgængelige på [www.erhvervsakademierne.dk](http://www.erhvervsakademierne.dk) og på skolens hjemmeside ([www.kts.dk/lygten](http://www.kts.dk/lygten)).

## Uddannelsens omfang og varighed

Multimediedesigneruddannelsen er en fuldtidsuddannelse som er normeret til 2 studenterårsværk svarende til 120 ECTS-point. Et studenterårsværk er en fuldtidsstuderendes arbejde i 1 år. Uddannelsen er opdelt i 4 semestre, hver af et omfang svarende til 30 ECTS-point (European Credit Transfer System). Dette betyder bl.a. at emneområder beskrives med hensyn til indhold samt varighed / studiebelastning

## Kompetence - og jobprofiler

Multimediedesigneruddannelsen skal kvalificere den uddannede til selvstændigt at varetage og udføre arbejdsopgaver i erhvervslivet inden for medie og kommunikationsområdet. Den primære arbejdsopgave for en multimediedesigner bliver at bistå forskellige virksomhedstyper med at kommunikere via målrettet brug af interaktion og medieelementer på forskellige distributionsmedier.

Arbejdsopgaver indenfor multimediedesignerens kompetenceområde kan spænde fra det produktionsorienterede (produktudviklingsopgaver) til det procesorienterede (styringsopgaver).

I det produktionsorienterede kompetencefelt kan multimediedesigneren varetage arbejdsopgaver som konceptudvikling, design, programmering, implementering og vedligeholdelse af multimedieprodukter.

I det procesorienterede kompetenceområde kan multimediedesigneren varetage arbejdsopgaver som planlægning, styring og gennemførelse af udviklingsprocessen samt markedsføring af produktet.

Multimediedesignere uddannes primært til at varetage jobfunktioner hvor der er behov for digital kommunikation. Det kan fx være i medie- eller kommunikationsvirksomheder såsom reklamebureauer, Internet- og multimedievirksomheder, aviser og radio/tv. Der er desuden et stort, indtil nu uudnyttet, arbejdsmarked hvor multimediedesignere udformer digitale kommunikationsløsninger i produktionsvirksomheder og i offentlige virksomheder, med kendte eller uerkendte behov for at markedsføre, informere eller udvikle ved hjælp af multimedier.

Endvidere uddannes multimediedesigneren til at indgå i ledelsessammenhænge, hvor mennesker med forskellig uddannelsesmæssig, sproglig og kulturel baggrund samarbejder. Endelig giver multimediedesigneruddannelsen gode muligheder for job i udlandet.

## Lærings- og arbejdsformer

Lærings- og arbejdsformerne er tilrettelagt således at den studerende kan få maksimalt udbytte af sit studium. Lærings- og arbejdsformerne på MIK er kendetegnet ved følgende:

### **International undervisning**

Læringen foregår i et internationalt miljø hvor mange forskellige nationaliteter er repræsenteret. Du vil således selvom du har valgt den danske linje komme ud for at undervisningen i et eller flere emner kan forekomme på engelsk. Dette gøres for at imødekomme behovet for yderligere internationalisering af uddannelsen.

### **Praksisnær læring**

Læringen foregår hovedsagligt i åbne læringsmiljøer som her erstatter den normale fagopdelte, klasseundervisning og lærerrolle. Læringsmiljøet er indrettet med fleksible læringsøer, hvor studerende og undervisere mødes i den tværfaglige problemløsning af projekter og opgaver for organisationer og erhvervslivet. Denne arbejdsform tilgodeser i høj grad ønsket om praksisnær læring.

Uddannelsen er konstrueret i fire emne-områder, der hver har en række særskilte del-emner. Emneområdernes og emnernes læringsmål er fordelt på tre obligatoriske semestre, mens specialiseringen på fjerde semester hvilket sikrer progressionen i faglighed og kompleksitet og en profilering af den studerendes uddannelse.

MIK vægter projektarbejdsformen, erhvervskontakten samt anvendelsen af de nyeste teknologier meget højt. Med den projektorgerede arbejdsform får du som studerende vigtige erfaringer med problemer og problemløsninger ved gruppesamarbejde. Derfor er proces og metode til stadighed en del af vurderingsgrundlaget ved prøver og eksamen.

### **Motivation**

En vigtig forudsætning for gennemførelsen af studiet er den enkelte studerendes aktive deltagelse i undervisning, projektarbejde og vejledningssamtaler. Det forventes, at den studerende tager ansvar for egen læring og tager medansvar for eget læringsforløb, hvilket kræver motivation og engagement, selvstændighed, initiativrigdom samt kritisk stillingtagen. Dette er nødvendigt for at kunne deltage aktivt i tilrettelægnings af sit eget arbejde - ikke mindst under projektforsløbene.

### **Obligatorisk studietur**

For at styrke netværksdannelsen blandt de studerende, og for at styrke internationaliseringen, arrangeres der en obligatorisk studietur hvert år til udlandet, der omfatter 2. og 3. semester studerende. Det betyder at studieturen enten ligger på den studerendes 2. semester eller på den studerendes 3. semester. Turen danner grundlag for et internationalt rettet projektarbejde i undervisningen. Turen tager maksimalt en uge. Ved studiestart bliver den studerende oplyst om de økonomiske krav, der er til denne tur. Det er obligatorisk at deltage i studieturen. Erhvervsakademiet kan dog dispensere herfra, hvis der er forhold der tæller stærkt imod en deltagelse. Ansøgning om dispensation skal være institutionen i hænde senest ved semester start.

## Uddannelsens formål

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

Den studerende skal kunne:

- anvende forskellige principper og metoder til planlægning og styring af udviklingsprocessen fra idé til implementering,
- kombinere dybere viden om kommunikation, design, og udvikling med viden om kreative, nyskabende, organisatoriske, økonomiske og miljømæssige forhold og
- indgå i ledelses- og samarbejds-mæssige sammenhænge med andre med anden uddannelsesmæssig, sproglig og kulturel baggrund.

## Model for opbygning af kompetencer

Det er uddannelsens mål at den studerende gennem studiet opnår en række kernekompetencer som giver den studerende forudsætninger for kontinuerlig læring og løsning af fremtidens opgaver i et globaliseret videns samfund.

- Den studerende opnår læringskompetence og meningskompetence, der sætter den studerende i stand til selvstændigt at kunne sikre sig både faglig og dannelsesmæssig udvikling.
- Den studerende opnår forandringskompetence ved at der sættes fokus på fleksibilitet og tilpasning af løsninger til aktuelle erhvervs-mæssige vilkår.
- Den studerende opnår relationskompetencerne - evnen til at kunne begå sig i netværk og at kunne kommunikere i komplekse og flade strukturer – forudsætningen for derved at udvikle en faglig identitet er at den studerende selvstændigt tager ansvar for at indgå i det faglige miljø på skolen.

## Uddannelsens struktur og indhold

Uddannelsens emneområder er:

- |                                     |         |
|-------------------------------------|---------|
| • Interaktionsudvikling             | 24 ECTS |
| • Visualisering og konceptudvikling | 24 ECTS |
| • Kommunikation                     | 24 ECTS |
| • Virksomheden                      | 18 ECTS |
| • Specialisering og hovedopgave     | 30 ECTS |

Fordeling og omfang (ECTS) af uddannelsens emner sker efter følgende model på de enkelte semestre.

	Interaktionsudvikling - 24	Visualisering - 24	Kommunikation – 24	Virksomhed - 18
1. semester - 30	8	8	8	6
2. semester - 30	8	8	8	6
3. semester - 30	8	8	8	6
4. semester - 30	Specialisering - 15		Hovedopgave - 15	

Uddannelsen består af en obligatorisk del, der har et omfang svarende til 90 ECTS-point, de første tre semestre og en valgdelt, der har et omfang svarende til 30 ECTS-point som er det sidste og 4. semester.

Den obligatoriske del består af følgende emneområder:

**Virksomheden**, der skal kvalificere den studerende til at kunne inddrage virksomhedsaspekter, herunder specielt forståelse for projektarbejde samt for organisationsstrukturer og processer i forbindelse med multimedieudvikling og anvendelse af multimedier. I området indgår følgende emner i henhold til bilag: organisation, økonomi og virksomhedens IT-systemer, samfunds- og teknologiudvikling samt projektarbejde. Emneområdet skal have et omfang svarende til 18 ECTS-point.

**Kommunikation og formidling**, der skal kvalificere den studerende til at kunne analysere, vurdere og perspektivere kommunikations- og formidlingsteorier med henblik på anvendelse af disse i multimedieudviklingsprocessen samt til at kunne vurdere anvendelsesmuligheder for forskellige medier og teknologier i et formidlingsperspektiv. I området indgår følgende emner i henhold til bilag: analyse, kommunikation, markedsføring, medievalg, samfundsudvikling samt formidling. Emneområdet skal have et omfang svarende til 24 ECTS-point.

**Visualisering og konceptudvikling**, der skal kvalificere den studerende til at kunne arbejde metodisk i designprocessen samt til at kunne arbejde med multimediedesign på et systematisk grundlag og i dialog med andre faggrupper. I området indgår følgende emner i henhold til bilag: proces og metode, design af brugergrænseflader, kvalitetssikring, grafisk design, medievirkemidler, medieintegration samt æstetik. Emneområdet skal have et omfang svarende til 24 ECTS-point.

**Interaktionsudvikling**, der skal kvalificere den studerende til at kunne designe, producere, vedligeholde og dokumentere multimedieproduktioner samt til at kunne bidrage til valg og administration af teknologi i forbindelse med multimedieproduktioner. I området indgår følgende emner i henhold til bilag: design af multimedieproduktioner, realisering af multimedieproduktioner, implementering og test, kvalitet og dokumentation, teknologiforståelse samt datakommunikation. Emneområdet skal have et omfang svarende til 24 ECTS-point.

Valgdelen, der bygger på den obligatoriske del, består af:

**Specialeforløb**, der skal give den studerende mulighed for at profilere sin uddannelse gennem fordybelse og perspektivering. Specialeforløbet skal have et omfang svarende til 15 ECTS-point. Institutionen tilrettelægger specialeforløbet ved at udbyde et antal forløb inden for uddannelsens overordnede formål.

**Afsluttende eksamensprojekt**, hvor den studerende skal dokumentere evne til på et analytisk og metodisk grundlag at kunne bearbejde en kompleks og praksisnær problemstilling i relation til en konkret opgave inden for multimedieområdet. Projektet skal have et omfang svarende til 15 ECTS-point. Specialeforløbet skal indgå i det afsluttende eksamensprojekt.

Uddannelsen er temabaseret med en tværfaglig og projektorienteret tilgangsvinkel der bygger på de fire emneområder og dertilhørende emner som uddannelsen består af.

Følgende mål styrer sammen med eksamensordningens bestemmelser planlægningen og den praktiske gennemførelse af de fire semestre. Progressionen på de enkelte semestre er udtrykt i:

- Simpel ("Dur det - virker det?")
- Dynamisk ("Dur det? Hvorfor dur det? Dur det for andre?")
- Komplex ("Dur det? Hvorfor dur det? Dur det for andre og kunne det være anderledes?")
- Fordybelse og perspektivering. ("Demonstrerer forståelse for helheden!")

## 1. semester

### Formål

Digital kommunikation som digital realisering af en simpel konceptuel prototype– fra idéstadiet til funktionsdygtig prototype. "Dur det - virker det?"

De studerende skal på et metodisk grundlag kunne udvikle en statisk digital prototype med anvendelse af interaktive og visuelle virkemidler. De studerende skal ligeledes kunne arbejde med kreative processer og samarbejde teambaseret. Den studerende skal kunne udvikle digitale prototyper, der kan implementeres under hensyntagen til organisationsstruktur, -kultur og - kontekst.

Følgende elementer skal indgå i tilegnelsen af kompetencer:

- Den studerende skal kunne anvende aktuelle multimedieværktøjer, have kendskab til konfiguration af relevant hardware og software samt kunne udforme konkrete multimedieproduktioner.
- Den studerende skal have grundlæggende kendskab til designteori, herunder typografi, farver, formgivning og billedbehandling. Der skal lægges vægt på at sikre kendskab til grundlæggende kommunikationsformer der gør den studerende i stand til at fortælle "en god historie".
- Endelig skal den studerende kunne anvende én multimedieudviklingsmetode og være i stand til at anvende metoder til idé generering og konceptudvikling. Samtidig tilegnes en grundlæggende studiekompetence baseret på projektarbejdsformen - individuelt og i teams.

## 2. semester

### Formål

Digital kommunikation som udvikling af konceptuelle prototypers funktionalitet i samspil med omverdenen. "Dur det? Hvorfor dur det? Dur det for andre?"

- Den studerende skal i såvel teori som praksis kunne udvikle en digital prototype, som lever op til de krav, målgrupper og brugere stiller til funktionalitet, kommunikerbarhed og kvalitet og indgå som en del af organisationens strategi- og målopfyldelse. Målet er ligeledes, at den studerende har viden om metoder til test, dokumentation, omverdenforståelse og projektledelse, hvilket sikres gennem implementeringen af et produkt. Følgende elementer skal indgå i kompetencetilegnelsen:

- Den studerende skal på en håndværksmæssig forsvarlig måde kunne anvende relevant hard- og software til produktion af digitale multimedieløsninger og herunder kunne forstå og beherske relevante IT udviklingsmiljøer. Den studerende skal ligeledes kunne designe navigation og brugergrænseflader i relation til digitale kommunikationsløsninger
- Der lægges vægt på, at den studerende kan anvende forskellige medievirkemidler og evner at sikre kvalitet i faserne fra idé til færdigt produkt, hvorfor kendskab til procedurer for test, vedligeholdelse og dokumentation er nødvendig.
- For at kunne realisere funktionalitet i samspil med omverdenen er det vigtigt, at den studerende behersker målgruppe- og markedsanalyse samt forstår og efterfølgende kan inddrage brugerne i forbindelse med multimedieudvikling. Derfor er indsigt i økonomiske sammenhænge herunder forståelse for budgetlægning, budgetopfølgning og prisfastsættelse i forbindelse med multimedieprojekter væsentlige og at beherskelse af projektstyringsværktøjer sikrer en effektiv implementering af multimedieproduktionen.

### 3. semester

#### Formål

Digital kommunikation som komplekse prototyper i samspil med omverden. "Dur det? Hvorfor dur det? Dur det for andre og kunne det være anderledes?"

- Den studerende skal kunne udvikle, konstruere og præsentere et digitalt kommunikationsprodukt med en kompleks problemstilling og til en bredt sammensat målgruppe. Den studerende skal kunne indgå i forskellige samarbejdsrelationer mellem afsender og modtager, kunne kommunikere klart med bruger og aftager og kunne forestå implementering af løsninger i kontekst.
- Følgende elementer skal indgå i kompetencetilegnelsen:
- Den studerende skal have kendskab til de nyeste teknologier indenfor digital kommunikation og kunne forstå forskellige mediers betydning og deres indbyrdes integrationsmuligheder.
- Tilegnelsen af netværks- og relationskompetencer betyder, at den studerende kan begå sig i og forstå en organisation og dens relationer med omgivelserne. Herunder have forståelse for kommunikationsveje og muligheder i komplekse organisationer og organisatoriske netværk såvel lokalt som globalt.
- Endelig skal den studerende gennemføre multimedieprojekter gennem projektarbejder i sammenhæng med den øvrige organisation, herunder mestre at arbejde i selvstyrende teams.

### 4. semester

#### Formål

Specialisering og perspektivering - "Demonstrere forståelse for helheden"

Den studerende får mulighed for at profilere sin uddannelse gennem fordybelse og perspektivering. Den studerende skal i sit afsluttende eksamensprojekt dokumentere evne til analytisk og metodisk at kunne bearbejde en kompleks og praksisnær problemstilling i relation til en konkret opgave indenfor multimedieområdet. Alle kompetencer bør inddrages i opgaveløsningen og specialiseringen.

4. semester bygger på den obligatoriske del og består af et specialeforløb, der skal give den studerende mulighed for at profilere sin uddannelse gennem fordybelse og perspektivering. Institutionen tilrettelægger specialeforløbet ved at udbyde et antal forløb inden for uddannelsens overordnede formål.

4. semester afsluttes med et eksamensprojekt, hvor den studerende skal dokumentere evne til på et analytisk og metodisk grundlag at kunne bearbejde en kompleks og praksisnær problemstilling i relation til en konkret opgave inden for multimedieområdet, hvori der skal indgå udvikling og konstruktion af et interaktivt multimedieprodukt som viser hvordan analyserne kan udmøntes i praksis. Specialeforløbet skal indgå i det afsluttende eksamensprojekt.

4. semester afsluttes med en ekstern prøve.

## **Klageadgang**

Ved en eventuel klage over optagelse, undervisning m.m. indsender den studerende klagen til Akademiets studierektor, som behandler klagen og besvarer inden for 3 uger.

## **Bilag**

Som bilag til denne studieordning er der udarbejdet et eksamensreglement samt vedlagt et bilag der beskriver læringsmålene for de enkelte semestre. Desuden er der vedlagt et bilag der beskriver hvordan synopsisbegrebet indgår i eksaminationen på 3. semester samt et bilag der præciserer hvad der menes med prototype og prototyping i Multimediedesigneruddannelsen i København.

## Eksamensordning

Formålet med eksamen er at bedømme, om og i hvilken grad den studerendes kvalifikationer er i overensstemmelse med de mål og krav, som er fastsat for uddannelsen.

Bedømmelsen kan ske på grundlag af:

- mundtlige prøver (M), skriftlige prøver (S) og praktiske prøver (P)
- en eller flere opgavebesvarelser eller rapporter (R).
- deltagelse i undervisning, kurser, seminarer, øvelser eller lignende (D)
- kombination af de nævnte

Prøveformen skal tilgodese uddannelsens formål og sikre, at der foretages en individuel bedømmelse af de studerende. Prøverne kan tilrettelægges som individuelle prøver eller gruppeprøver, idet der også skal ske en individuel bedømmelse.

Prøverne kan være interne eller eksterne. Ved interne prøver bedømmes prøverne af eksaminator og censor, der er udpeget af skolens studierektor blandt lærerne på institutionen eller institutioner med samme uddannelse. Ved eksterne prøver bedømmes prøverne af eksaminator og censorer, der er beskikket af Undervisningsministeriet.

Multimediedesigneruddannelsen i København indeholder fire eksterne prøver og en intern prøve.

## Interne prøver og bundne forudsætninger

### Interne prøver.

Der er én intern individuel prøve efter 1. semester på uddannelsen. Ved denne prøve præsenterer den studerende ét eller flere produkt eksempeler som er afleveret i 1. semester. Gennem studiet på 1. semester arbejdes der med at etablere en digital portefølje hvor den studerende afleverer og sammen med underviserne evaluerer sine opgaver. Dette registreres i en portefølje. Porteføljen og produktpræsentationen i den interne prøve danner udgangspunkt for en dialog om den studerendes læring og udviklingsmuligheder på det videre studie. Se bilag 4 for eksempel på en skitse over porteføljens indhold. Bemærk at denne kan laves om.

### Bundne forudsætninger.

Den interne prøve bedømmes med karakteren bestået/ikke bestået. Karakteren bestået er en forudsætning for at blive indstillet til eksamen på 2. semester.

2. semester er bestået hvis bedømmelsen af eksamen er 6 eller der over.

2. semester skal være bestået for at den studerende kan indstilles til eksamen på tredje semester.

3. semester på andet år er bestået hvis bedømmelsen af eksaminerne er 6 eller derover.

3. semester skal være bestået for at den studerende kan indstilles til eksamen på fjerde semester.

Den afsluttende opgave er bestået ved en præstation der bedømmes til 6 eller der over. Den afsluttende opgave skal bestås for at afslutte uddannelsen.

## Eksterne prøver

### 1. prøve – Førsteårsprøven på 2. semester

Digital kommunikation - Multimedieprodukt i brugssammenhæng - en prøve, der viser, at den studerende kan kommunikere visuelt til en målgruppe, kan udvikle et interaktivt digitalt produkt

under hensyntagen til interessenter og gennemføre et projekt i et team ud fra en vejledende projektbeskrivelse.

- **Ekstern prøve**

"Dur det? Hvorfor dur det? Dur det for andre?". Mundtlig individuel prøve med udgangspunkt i projektarbejde udarbejdet i gruppe på 3-5 studerende. Prøven afholdes efter 2. semester.

- **Projektarbejde, prototype og rapport**

Projektarbejdet skal være tværfagligt og problemorienteret. Prøven skal tilrettelægges, så den bredt kombinerer væsentlige områder af 1. års undervisning. Det skal resultere i en fungerende digital prototype og en rapport, der dokumenterer udviklingsarbejdet og produktet.

- **Aflevering**

Digital prototype. Rapport på maksimalt 10 normalsider plus 8 normalsider pr. gruppemedlem, eksklusiv bilag, f.eks. gruppe på 3 medlemmer afleverer 34 sider (1 normalside er 2400 anslag inklusiv mellemrum).

- **Eksamen**

Der eksamineres i flere emneområder (virksomhed, kommunikation, visualisering og interaktion).

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, præsentation og individuel eksamination. Præstationen bedømmes i forhold til opfyldelse af formål og lærings mål for 1. og 2. semester, der er beskrevet i bilag 2.

## 2. prøve – Projektprøve på 3. semester

Digital kommunikation - Komplekse produkter og den kontekst produktet anvendes i - en prøve der viser at den studerende kan sætte sig ind i et anvendelsesområde og i relevante forhold hos samarbejdspartner og modtagergrupper, kan udvikle en kompleks applikation, har forståelse af betydningsdannelse og kan arbejde i et selv ledende team ud fra den vejledende projektbeskrivelse.

- **Ekstern prøve**

"Dur det? Hvorfor dur det? Dur det for andre og kunne det være anderledes? Mundtlig gruppeeksamen med udgangspunkt i projektarbejde udarbejdet i gruppe på 3-5 studerende. Prøven afholdes efter 3. semester.

- **Projektarbejde, prototype og rapport**

Projektarbejdet skal være problemorienteret og bør gennemføres med en ekstern samarbejdspartner. Det skal resultere i en digital interaktiv multimedieapplikation og en rapport, der omfatter dokumentation af analyse, metodeovervejelser, proces og produkt og dokumentation til samarbejdspartneren.

- **Aflevering**

Digital multimedieprototype. Rapport på maksimalt 15 normalsider plus 10 normalsider per gruppe medlem, eksklusiv bilag (1 normalside er 2400 anslag inklusive mellemrum.)

- **Eksamen**

Der eksamineres i flere emneområder (virksomhed, kommunikation, visualisering og interaktion) og således at de studerende kan vise, at de er i stand til at redegøre for metoder og reflektere over ledelses og samarbejds mæssige sammenhænge.

1. Gruppepræsentation af produkt og rapport: 15 minutter.
2. Gruppeeksamination med udgangspunkt i produkt og rapport: 15 minutter pr. studerende.
3. Votering og meddelelse af karakterer: 10 minutter

- **Bedømmelse**

Der gives en individuel karakter ud fra en helhedsvurdering af produkt, rapport, præsentation og individuel eksamination. Præstation bedømmes i forhold til opfyldelse af formål og læringsmål for 3. semester beskrevet i studieordningens bilag 2.

### **3. prøve – Emneprøve på 3. semester**

Prøven omfatter et af følgende emneområder: Interaktion, virksomhed, kommunikation eller visualisering og er en prøve, der viser, at den studerende kan formidle og drøfte en faglig problemstilling inden for de faglige emner, der indgår. Den faglige problemstilling udarbejdes af det eksamensafholdende akademi.

- **Ekstern prøve**

"Dur det? Hvorfor dur det? Dur det for andre og kunne det være anderledes? Mundtlig individuel prøve med udgangspunkt i tidligere projektarbejder og en udarbejdet synopsis hvor de studerende disponerer og sammenfatter emneområdet (se bilag)\*. Prøven afholdes efter 3. semester.

- **Synopsis**

Den studerende skitserer og disponerer i synopsisform en problemstilling med relation til tidligere projektarbejder baseret på teorier, metoder og indsigt inden for **ét** af de fire emneområder, der indgår i multimediedesigneruddannelsen - og som er udvalgt som eksamensbærende emneområde i den pågældende eksamensperiode (se bilag 2 )

- **Aflevering**

Den studerende udleverer et eksemplar af disposition og synopsis til både eksaminator og censor ved prøvens start.

- **Eksamen**

Den studerende tildes emneområde 48 timer før prøven afholdes. Den studerende forbereder et mundtligt oplæg med udgangspunkt i en disposition og synopsis på 2 sider og skal til prøven demonstrere evnen til at kombinere dybere viden om det udleverede emneområde med en praktisk problemstilling

1. Individuelt oplæg med udgangspunkt i synopsis: 10 minutter.
2. Individuel prøve: 20 minutter
3. Votering og meddelelse af karakterer: 10 minutter

- **Bedømmelse**

Der gives en individuel karakter ud fra en helhedsvurdering af den studerendes præsentation, eksamensdialog og synopsis. Præstation bedømmes i forhold til opfyldelse af formål og læringsmål for det særskilte emneområde beskrevet blandt andet i studieordningens bilag 1 og under afsnittet struktur og indhold på uddannelsen.

#### **4. prøve – Afsluttende projekt på 4. semester**

Det afsluttede projekt omfatter alle emneområder. Til prøven skal den studerende dokumentere sin evne til, på et analytisk og metodisk grundlag, at kunne bearbejde en kompleks og praksisnære problemstilling i relation til en konkret opgave inden for multimedieområdet.

- **Ekstern prøve**

Specialisering og perspektivering - "Demonstrere forståelse for helheden". Mundtlig prøve med udgangspunkt i projektarbejde udarbejdet individuelt eller i grupper af normalt op til 3 studerende. Prøven i det afsluttende eksamensprojekt består af et projekt og en mundtlig del og afholdes efter 4. semester.

- **Projektarbejde, rapport og produkt**

Emnet for det afsluttende eksamensprojekt formuleres af den studerende i samråd med erhvervsakademiet og så vidt muligt i samarbejde med en virksomhed. Erhvervsakademiet godkender opgavens formulering. Projektet munder ud i en rapport og et produkt. Produktet skal være en digital applikation eller en digital formidling.

- **Aflevering**

Digitalt produkt og specialerapport på maksimalt 30 normalsider plus 15 normalsider pr. gruppemedlem, eksklusiv bilag - en gruppe med ét medlem afleverer altså 45 sider, 2 gruppemedlemmer afleverer altså 60 sider osv. Den individuelle eksamination skal sikre, at der eksamineres i specialeemne og i emner, der ikke allerede er bedømt/ud prøvet i rapporten

- **Eksamen**

Gruppepræsentation af produkt og rapport: 15 minutter. Individuel eksamination med udgangspunkt i produkt og rapport: 25 minutter pr. studerende. Votering og meddelelse af karakterer: 10 minutter

- **Bedømmelse**

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

## **Omrørve og sygeeksamen**

Den studerende har ret til to omrørver. Det er en forudsætning for at deltage i en omrørve, at den studerende tidligere har deltaget i en ordinær prrve og fået en ikke bestået karakter.

Omrørver og sygeeksamen afholdes umiddelbart før eller i starten af det følgende semester. Dog tidligt 6 uger og senest 8 uger efter ordinær eksamen. Anden omrørve afholdes normalt ved næste ordinære eksamen. For alle projektprrverne (2. semester 1. prrve, 3. semester 2. prrve og 4. semester 4. prrve) gælder det ved omrørver og sygeeksamen at:

Projektet kan enten tage udgangspunkt i samme problemstilling, som det projektarbejde, der var grundlag for den ordinære prrve eller i en ny problemstilling. Dette afgøres af vejlederen. Alle projekter kan gennemføres individuelt eller i gruppe.

Specielt for sygeeksamen i projektprrverne gælder det at hvis Erhvervsakademiet vurderer

- at den studerende i tilnærmedesvis fuldt omfang har deltaget i projektarbejdet, afholdes sygeeksamen som individuel prrve med udgangspunkt i gruppens projektarbejde.
- at den studerende ikke har deltaget i projektarbejdet i tilnærmedesvis fuldt omfang afholdes sygeeksamen som individuel projekteksamen

Hvis den studerende ikke består sin prrve efter tre forsøg kan institutionen, hvis der er tale om usædvanlige forhold dispenserer og give et fjerde forsøg. Hvis der ikke er tale om usædvanlige forhold, er den studerende udelukket fra at gå videre i sit studium, og må derfor udskrives af uddannelsen.

### **2. semester 1. prrve – Førsteårsprrven (omrørve og sygeeksamen)**

Prrven har samme formål som den ordinære prrve, men hvis projektet gennemføres individuelt indgår arbejde i team ikke. I stedet lægges der vægt på, at den studerende kan arbejde metodisk og selvstændigt tilrettelægge sit arbejde ud fra den vejledende projektbeskrivelse.

Omrørve og sygeeksamen gennemføres i øvrigt efter samme retningslinjer som den ordinære prrve

### **3. semester 2. prrve – Projektprrve (omrørve og sygeeksamen)**

Prrven har samme formål som den ordinære prrve, men hvis projektet gennemføres individuelt indgår arbejde i selvledende team ikke. I stedet lægges der vægt på, at den studerende kan etablere relationer til samarbejdspartnere i projektet.

Omrørve og sygeeksamen gennemføres i øvrigt efter samme retningslinjer som den ordinære prrve.

### **3. semester 3. prrve – Fagprrve (omrørve og sygeeksamen)**

Omrørve og sygeeksamen gennemføres som den ordinære prrve.

#### **4. semester 4. prøve – Afsluttende projekt (omprøve og sygeeksamen)**

Omprøve og sygeeksamen gennemføres som den ordinære prøve.

## Bilag 1

### Eksamensreglement

#### Eksamenstilmelding

Når en studerende optages eller går videre til et semester, og således er registreret som tilmeldt, da gælder registreringen som en tilmelding til den/ de interne/eksterne prøver der er på semesteret.

Ved sygdom bliver den studerende automatisk indkaldt til sygeeksamen senest to uger før omprøvens afholdelse.

Ved en ikke bestået karakter bliver den studerende automatisk tilmeldt re-eksamen.

#### Klager over eksamen

Klager over prøver, eller andre bedømmelser, der indgår i eksamen, indgives af den studerende til akademiet. Klagen skal være skriftlig og begrundet. Klagen skal indgives senest 2 uger efter, at bedømmelsen er offentliggjort. Fristen løber dog tidligst fra den dato, der er meddelt for offentliggørelsen, jf. § 22, stk. 2 og 3 i eksamensbekendtgørelsen.

#### Eksamensperioder og tidspunkter

En måned før eksamensafholdelsen oplyser skolen de fastsatte tidspunkter for eksamen. Fristen for aflevering af digitale produktioner og skriftlige opgaver fastsættes løbende og specifikt i forbindelse med de detaljerede beskrivelser der følger med ethvert projektforløb. Til eksamensperioden skal der lægges et varierende antal læsedage/uger, som også vil udmeldes ved starten af det projektforløb, der leder frem til eksamen.

Eksamensperioden på 2. semester er i den sidste uge/uger af semesteret.

Eksamensperioden på 3. semester er i den sidste uge/uger af semesteret.

Eksamensperioden på 4. semester er i den sidste uge/uger af semesteret.

#### Afleveringssted og antal

Alle opgaver afleveres og registreres i administrationen i stuen, i forhuset. Opgaver afleveres altid i tre eksemplarer (censor, eksaminator samt arkiv), med mindre andet tydeligt er angivet fra underviserens /vejlederens side. Se eksamensreglementet for yderligere forhold vedrørende tidspunkter for aflevering.

#### Regler om aflevering af skriftlige besvarelser og digitale prototyper

- Skriftlige afleveringer skal ske på papir og afleveres i studieadministrationen, hvor der modtages en kvittering.
- Digitale afleveringer skal ske på cd-rom med mindre andet er angivet.
- Alle medlemmer i en gruppe hæfter for alt indholdet i en rapport samt i en digital prototype. Gruppens medlemmer skriver alle sammen under på forsiden af opgaven.
- Alle besvarelser/opgaver/skriftlige afleveringer mv. skal afleveres senest på det tidspunkt, der er oplyst fra studiets side som afleveringstidspunktet for opgaverne.
- Afleveres opgaven i tidsrummet mellem afleveringstidspunktet og 1 time frem, anføres det på opgavens forside. Eksaminator og censor vil lade det indgå i deres bedømmelse af den studerendes præstation.

- Overskrides afleveringstidspunktet med mere end 1 time vil materialerne ikke blive modtaget, og den studerende vil derfor have brugt et af sine forsøg.

### **Regler om forsinkelse eller udeblivelse ved mundtlig eksamen**

Hvis den studerende kommer for sent til en fastlagt eksamen, vil skolen tilbyde den studerende at aflægge eksamen samme dag. Hvis den studerende er forsinket udover den planlagte dag, vil det blive bedømt som udeblivelse fra eksamen og konsekvenserne følger nedenstående regler.

Ved at udeblive fra en eksamen, frasiger den studerende sig retten til at gå op i den pågældende eksamen, i den pågældende eksamensperiode. Den studerende vil dermed have brugt et af sine tre forsøg, og kan deltage i eksamen næste gang den ordinært afholdes.

### **Regler om snyd og forsøg herpå**

Hvis den studerende gribes i at snyde i det skriftlige arbejde, den digitale prototype eller ved den mundtlige eksamen, vil den studerende få en skriftlig advarsel og bliver bortvist fra eksamen. Den studerende vil da have anvendt et forsøg. Hvis det gentager sig vil den studerende bliver bortvist, og vil ikke have mulighed for at genoptage studiet.

### **Regler om forstyrrelser under eksamen**

Hvis eksamen forstyrres af uvedkommende har den studerende, hvis prøve bliver forstyrret, ret til at starte forfra. Vedkommende ved en eksamen er den udmeldte ansvarlige eksaminator, censor, eventuel hjælpelærere samt de personer den studerende selv har givet tilladelse til at opholde sig i eksamensrummet under afviklingen af eksamen.

### **Gruppearbejde og konsekvenser for etablering og opsplittelse**

En gruppe er etableret når medlemmerne har tilmeldt sig den pågældende underviser/vejleder, der forestår gruppeetableringsprocessen. En gruppeetableringsproces er ikke færdig før alle på holdet/semesteret er i grupper. Når grupperne erklæres for etablerede er man formelt medlem af en gruppe, hvilket betyder, at alt det materiale der produceres i gruppen tilhører alle medlemmer.

### **I tilfælde af gruppesplittelse**

Hvis en gruppe beslutter sig for en opsplittelse midt i forløbet, vil det materiale der er udarbejdet til og med opsplittelsestidspunktet kunne anvendes af alle og derfor tilhøre alle i gruppen.

### **I tilfælde af ekskludering**

I tilfælde af ekskludering af et gruppemedlem fra en gruppe, skal det ekskluderede gruppemedlem kunne anvende det materiale, det ekskluderede medlem selv har udarbejdet.

### **Gruppestørrelse**

En eksamensgruppe kan normalt bestå af 3-5 medlemmer, med mindre andet er angivet.

## **Bilag 2: Læringsmål for de enkelte emneområder fordelt på semestrene**

**Følgende emner indgår i 1. semester forløbet:**

### **Virksomheden 6 ECTS**

#### *Organisation*

Målet er, at den studerende

- har indsigt i organisationsstrukturer og de bagvedliggende faktorer, som er bestemmende for organisationens opbygning
- har indsigt i virksomhedens styrings-, kommunikations- og beslutningsprocesser
- har viden om virksomhedskultur som betydende faktor for virksomhedens konkurrence, strategi og image.

#### *Projektarbejde*

Målet er, at den studerende

- kan initiere, organisere og styre udviklingsprojekter.
- kan anvende relevante teorier, metoder og IT-værktøjer til planlægning, styring og gennemførelse af udviklingsprojekter.

### **Kommunikation og Formidling. 8 ECTS**

#### *Formidling*

Målet er, at den studerende

- kan forstå relevante undervisningsformer og pædagogiske principper.
- kan forstå pædagogiske princippers betydning for udformningen af et medieprodukt.

#### *Kommunikation*

Målet er, at den studerende

- har kendskab til kommunikative virkemidlers betydning for udformning af budskabet.
- kan anvende relevante kommunikationsteorier/-modeller i udviklingsarbejdet.
- kan vælge og anvende relevante kommunikationsstrategier i formidlingsammenhænge.

#### *Analyse*

Målet er, at den studerende

- kan analysere genstandsområdet for multimedieudvikling med henblik på at opnå forståelse og fastlægge krav.
- via modeller kan fastholde og formidle analyseresultater.
- kan analysere og vurdere de muligheder, der ligger i anvendelsen af forskellige medier.
- kan forstå relevante journalistiske principper.

### **Visualisering og konceptudvikling 8 ECTS**

#### *Grafisk design*

Målet er, at den studerende

- kan anvende designprincipper.
- har viden om konceptudvikling.
- kan vurdere anvendelse af principper i den digitale billedbehandling.
- kan analysere sammenhængen mellem budskab og design.

### *Proces og metode*

Målet er, at den studerende

- kan arbejde metodisk med multimedieudvikling.
- har kendskab til relevante multimedieudviklingsstrategier.

### *Medieintegration*

Målet er, at den studerende

- har viden om integration af medievirkemidler.
- har viden om integration og kontrol af navigationsformer.

## **Interaktionsudvikling 8 ECTS**

### *Design af multimedieproduktioner*

Målet er, at den studerende

- Kan anvende modellering i forbindelse med strukturering af funktionalitet og information
- Kan anvende almindelige skabeloner til behandling og opbevaring af information
- Har indsigt i, hvordan teknologiske valg indgår som et element i multimedieudvikling

### *Realisering af multimedieproduktioner*

Målet er, at den studerende

- Kan anvende programmering og scripting som elementer i multimedieudvikling
- Har indsigt i forskellige udviklingsmiljøers tekniske muligheder og begrænsninger

### *Implementering og test*

Målet er, at den studerende

- Har indsigt i testprocedurer og teknikker
- Har indsigt i implementeringsprocedurer og teknikker

### *Kvalitet og dokumentation*

Målet er, at den studerende

- Kan udarbejde dokumentation af multimedieproduktioner

### *Teknologiforståelse*

Målet er, at den studerende

- Har indsigt i funktionalitet og begrænsninger for datamatens forskellige komponenter
- Har indsigt i organiseringen af interne og eksterne lagre
- Har indsigt i organiseringen og afviklingen af processer
- Har indsigt i mulighederne for databevægelighed mellem forskellige operativsystemer og platforme

### *Datakommunikation*

Målet er, at den studerende

- Har indsigt i principperne indenfor kommunikationsteknologi
- Har indsigt i netværksopbygning og principielle virkemåder
- Har indsigt i tjeneste- og protokolbegrebet, herunder sikkerhed
- Kan anvende netjenester og værktøjer med relation til multimedieområdet

## **Følgende emner indgår i 2. semester forløbet:**

### **Virksomheden 6 ECTS**

#### *Økonomi og virksomhedens IT-systemer*

Målet er, at den studerende

- kan anvende metoder og værktøjer til økonomisk planlægning og kontrol af multimedieproduktioner.
- har indsigt i faktorer, der påvirker en virksomheds forretningsgrundlag.

#### *Samfunds- og teknologiudvikling*

Målet er, at den studerende

- har indsigt i miljømæssige perspektiver og muligheder ved anvendelse af informationsteknologi, herunder miljø som handlings- og imageskabende faktor.
- har indsigt i relevante emner inden for erhvervsret, herunder ophavsret, registerlovgivning, aftaleret og erstatningsret.

### **Kommunikation og formidling 8 ECTS**

#### *Markedsføring*

Målet er, at den studerende

- har kendskab til grundlæggende markedsføringsteori.
- har kendskab til kulturelle faktorerens betydning for såvel national som international kommunikation med henblik på at se sammenhænge mellem kulturel identitet og udtryksformer.
- har viden om og forståelse for kommunikation til udvalgte målgrupper, herunder kan analysere og beskrive en målgruppe.

#### *Medievalg*

Målet er, at den studerende

- kan vælge medier i forhold til en kommunikationsstrategi under hensyntagen til målgruppe, distributionsforhold og omkostninger/ressourcer.

### **Visualisering og konceptudvikling 8 ECTS**

#### *Kvalitetssikring*

Målet er, at den studerende

- kan forstå prototypers roller i multimedieudvikling. (se bilag)
- kan anvende teknikker til udvikling af prototyper. (prototyping)
- kan anvende principperne for et brugervenligt design.

#### *Æstetik*

Målet er, at den studerende

- har kendskab til formgivningen og æstetikens betydning.
- kan analysere samspillet mellem form og funktion.
- har kendskab til anvendelsesmuligheder og aktuel betydning af forskellige stilarter og genrer.
- har kendskab til farvelære og -psykologi.

### **Interaktionsudvikling 8 ECTS**

#### *Design af multimedieproduktioner*

Målet er, at den studerende

- Har indsigt i, hvordan teknologiske valg indgår som et element i multimedieudvikling

- Realisering af multimedieproduktioner
- Kan anvende programmering og scripting som elementer i multimedieudvikling
- Kan anvende programmering og scriptingsprog til at skabe interaktivitet
- Kan anvende programbiblioteker, databasebaserede manipuleringsprog og -værktøjer
- Har indsigt i forskellige udviklingsmiljøers tekniske muligheder og begrænsninger

#### *Implementering og test*

Målet er, at den studerende

- Har indsigt i testprocedurer og -teknikker
- Har indsigt i implementeringsprocedurer og -teknikker

#### *Kvalitet og dokumentation*

Målet er, at den studerende

- Har indsigt i kriterier for kvalitetsmål, design, realisering, test, implementering og vedligeholdelse
- Kan anvende teknikker til opnåelse af kvalitetsmål indenfor design, realisering, test, implementering og vedligeholdelse
- Kan udarbejde dokumentation af multimedieproduktioner

#### *Teknologiforståelse*

Målet er, at den studerende

- Har indsigt i organiseringen af interne og eksterne lagre
- Har indsigt i organiseringen og afviklingen af processer
- Har indsigt i mulighederne for databevægelighed mellem forskellige operativsystemer og platforme

#### *Datakommunikation*

Målet er, at den studerende

- Har indsigt i principperne indenfor kommunikationsteknologi
- Har indsigt i tjeneste- og protokolbegrebet, herunder sikkerhed
- Kan anvende net tjenester og værktøjer med relation til multimedieområdet

### **Følgende emner indgår i 3. semester forløbet:**

#### **Virksomheden 6 ECTS**

##### *Organisation*

Målet er, at den studerende

- kan vurdere og beskrive de organisatoriske konsekvenser af de forandringer, et projekt kan foranledige i en organisation.

##### *Økonomi og virksomhedens IT-systemer*

Målet er, at den studerende

- har indsigt i virksomhedens økonomistyringssystemer set i sammenhæng med virksomhedens organisatoriske opbygning
- har indsigt i virksomhedens IT-systemer og sammenhæng mellem disse

##### *Samfunds- og teknologiudvikling*

Målet er, at den studerende

- har indsigt i den teknologiske udvikling inden for medieproduktion og anvendelse heraf.
- har indsigt i sammenhæng mellem teknologi og samfundsudvikling.

### *Projektarbejde*

Målet er, at den studerende

- har indsigt i kvalitetssikringsmetode i forbindelse med udviklingsprojekter.

### **Kommunikation og formidling 8 ECTS**

#### *Samfund og teknologiudvikling*

Målet er, at den studerende

- har viden om informationsteknologiens sammenhæng med national og international samfundsudvikling.
- kan vurdere og perspektivere mediernes rolle i det moderne samfund.

#### *Kommunikation*

Målet er, at den studerende

- kan analysere genstandsområdet for multimedieudvikling med henblik på at opnå forståelse og fastlægge krav.
- kan analysere og vurdere kommunikative elementer i forskellige medieproduktioner.
- har kendskab til kulturelle faktoreres betydning for såvel national som international kommunikation med henblik på at se sammenhænge mellem kulturel identitet og udtryksformer.

#### *Visualisering og konceptudvikling 8 ECTS*

#### *Medievirkemidler*

Målet er, at den studerende

- har kendskab til medievirkemidler og digitalisering.
- har kendskab til digital efterbehandling af video og audio.
- har kendskab til principperne for modellering og konstruktion i 3D.
- har kendskab til principperne for animation.

#### *Proces og metode*

Målet er, at den studerende

- kan analysere faserne i innovationsprocessen.
- kan forstå opbygningen af kreative strukturer og samarbejds mønstre.

#### *Design af brugergrænseflade*

Målet er, at den studerende

- kan analysere og vurdere, hvordan valg af virkemiddel indgår som element i multimedieudvikling.
- kan forstå brugernes roller i forbindelse med multimedieudvikling.

### **Interaktionsudvikling 8 ECTS**

#### *Design af multimedieproduktioner*

Målet er, at den studerende

- Kan anvende modellering i forbindelse med strukturering af funktionalitet og information
- Kan anvende almindelige skabeloner til behandling og opbevaring af information
- Kan konstruere et simpelt databasedesign
- Har indsigt i, hvordan teknologiske valg indgår som et element i multimedieudvikling

#### *Realisering af multimedieproduktioner*

Målet er, at den studerende

- Kan anvende programmering og scripting som elementer i multimedieudvikling
- Kan anvende programmering og scriptingsprog til at skabe interaktivitet
- Kan anvende programbiblioteker, databasebaserede manipuleringsprog og -værktøjer
- Har indsigt i forskellige udviklingsmiljøers tekniske muligheder og begrænsninger

#### *Implementering og test*

Målet er, at den studerende

- Har indsigt i testprocedurer og -teknikker
- Har indsigt i implementeringsprocedurer og -teknikker

#### *Kvalitet og dokumentation*

Målet er, at den studerende

- Har indsigt i kriterier for kvalitetsmål, design, realisering, test, implementering og vedligeholdelse
- Kan anvende teknikker til opnåelse af kvalitetsmål indenfor design, realisering, test, implementering og vedligeholdelse
- Kan udarbejde dokumentation af multimedieproduktioner

#### *Teknologiforståelse*

Målet er, at den studerende

- Har indsigt i organiseringen af interne og eksterne lagre
- Har indsigt i organiseringen og afviklingen af processer
- Har indsigt i mulighederne for databevægelighed mellem forskellige operativsystemer og platforme

#### *Datakommunikation*

Målet er, at den studerende

- Har indsigt i tjeneste- og protokolbegrebet, herunder sikkerhed
- Kan anvende net tjenester og værktøjer med relation til multimedieområdet

## Bilag 3

### Begreberne ”prototyping” og ”prototype”

På de 3 semestre er det hensigtsmæssigt at skelne mellem konceptuelle prototyper (test af funktioner, design og idé) og konstruktionsprototyper (test af funktionalitet og programmering).

Hvis man vælger at anvende en definition som adskiller sig væsentligt fra denne definition og anvendelse – vil der af hensyn til de studerende tilbydes en fra underviser side argumentation herfor, således at den studerende kan argumentere for fra- og tilvalg og konsekvenserne af at afvige fra den anbefalede definition. Den anbefalede definition af prototyping og prototype er:

”Prototyping står for den iterative udvikling (iteration: gentagelse) hvor skitser af krav og ønsker afprøves og forbedres. Disse handlinger skal sætte brugeren og kunden bedre i stand til at opstille specifikke krav, der derefter kan danne grundlag for en udviklingsproces...”

”En prototype er en model af systemet (programmet eller produktet) som kan evalueres systematisk (metodisk)... Dens berettigelse eksisterer kun i form af inspiration til specificering af designmæssige, indholdsmæssige og tekniske krav efterhånden som prototypen bliver mere konkret (validerbar)”

(Kilde: Udvikling af multimedier – en helhedsorienteret metode, Nyt tekniske Forlag, 2003)

## Bilag 4

### Porteføljemodellen på MIK

Personlig logbog til registrering af kompetencer	
Gennemgåede workshop og kurser	
Fælles læringsmål på semester og workshop	
Delmål identificeres for at tydeliggøre målene	
Kompetence tjeklister / bedømmelse	
Registrering af aktiviteter	
Individuelle læringskontrakter *	
Individuelle læringsmål	
Registrering af afleverede opgaver og projekter	
Evaluering af afleverede opgaver og projekter	
Evaluering af fælles læringsmål	
Evaluering af delmål	
Evaluering af individuelle læringsmål	

\* indhold, planlægning og tidsplan, supervision, coaching og vejledning, selvstyret læring

## Bilag 5

### Eksamenssynopsis

#### Hvad er en "Synopsis"

Synopsis i MMD eksamensordningen defineres som en grundig disposition og en sammenfattende præsentation af emneområdet på max. 2 sider med klart fokus på det udvalgte emneområde.

Synopsis fungerer som diskussionsoplæg til eksamensdialogen og har ikke et egentlig konkluderende sigte men udpeger derimod relevante problemstillinger i feltet mellem det praksisnære og det teoretiske.

En synopsis er en sammenfattende præsentation af et emne/emneområde og af dets studerede problemstillinger på ca. 1-2 sider, udarbejdet som grundlag for en mundtlig prøve. I en synopsis specificerer man således det område man ønsker at fokusere på. Ved udarbejdelse af en synopsis påpeges det overfor eksaminator og censor, hvor det er fokus ligger, hvad der er baggrundslitteratur og hvad der er den primære litteratur. En synopsis hjælper på denne vis både den studerende samt eksaminator og censor. Eksaminationen tager udgangspunkt i synopsen, via den studerendes oplæg.

#### Eksamen

En synopsis-eksamen kan ses som en helhed i bestående af tre dele, der gerne skal hænge sammen i praksis:

1. Synopsen, et skriftligt oplæg (finde et godt emne, problemstilling i synopsen)
2. Forberedt præsentation til den mundtlige eksamen (indledende minut(ter))
3. Diskussion med eksaminator (og censor) ved eksamen (mest selvstændige del)

Eftersom udenadslære sjældent danner grundlag for høje karakterer, er det i dialogen og diskussionen med eksaminator man som studerende skal demonstrere viden til at forbinde teori og empiri (praksis) og selvstændigt tage stilling til multimedieuddannelsens emneområder, emner, problemer og teorier.