

Studieordning for Multimediedesigner

**Erhvervsakademiuddannelsen (AK)
inden for medie og kommunikation**



ErhvervsAkademi
Sjælland

**Studieordningens fælles del
v/Landsnetværket for Multimediedesigner, august 2009**

**Studieordningens institutionsdel
Erhvervsakademi Sjælland - Multimediedesigner, august 2009**

Indholdsfortegnelse

STUDIEORDNINGEN	4
UDDANNELSEN REGULERES AF FØLGENDE LOVE OG REGLER	4
UDDANNELSENS NAVN OG DIMITTENDERNES TITEL	4
UDDANNELSENS FORMÅL	5
MODEL FOR OPBYGNING AF KOMPETENCER	6
UDDANNELSENS STRUKTUR	6
UDDANNELSENS INDHOLD	7
1. SEMESTER – SIMPEL	7
2. SEMESTER - DYNAMISK	7
LÆRINGSMÅL FOR 1. OG 2 SEMESTER	8
VIRKSOMHEDEN - 1. OG 2. SEMESTER (10 ECTS POINT)	8
KOMMUNIKATION OG FORMIDLING - 1. OG 2. SEMESTER (15 ECTS)	9
INTERAKTION - 1. OG 2. SEMESTER (15 ECTS)	10
DESIGN OG VISUALISERING - 1. OG 2. SEMESTER (20 ECTS)	10
VALGFRIE UDDANNELSESELEMENTER PÅ 1. OG 2. SEMESTER (10 ECTS)	11
3. SEMESTER – KOMPLEKS	11
LÆRINGSMÅL FOR 3. SEMESTER	12
KOMMUNIKATION OG FORMIDLING - 3. SEMESTER (5 ECTS)	12
INTERAKTIONSUDVIKLING - 3. SEMESTER (10 ECTS)	12
DESIGN OG VISUALISERING - 3. SEMESTER (5 ECTS)	13
VALGFRIE UDDANNELSESELEMENTER PÅ 3. SEMESTER (10 ECTS)	13
4. SEMESTER - PRAKTIK OG PERSPEKTIVERING	14
PRAKTIK (15 ECTS)	14
AFSLUTTENDE EKSAMENSPROJEKT (15 ECTS)	14
EKSAMENSORDNING	15
2. SEMESTER: 1. PRØVE – FØRSTEÅRSPRØVEN	15
4. SEMESTER, 2. PRØVE – PRAKTIKPRØVE	16
4. SEMESTER: 3. PRØVE – AFSLUTTENDE PROJEKT	17
STUDIEORDNINGENS INSTITUTIONSDEL: ERHVERVSAKADEMIET SJÆLLAND	19
A. VALGFRIE UDANNELSESELEMENTER	19
B. PRAKTIKKEN GENNEMFØRSEL	19
C. INTERNE PRØVER	21
1. SEMESTER: 1. SEMESTERPRØVEN	21
3. SEMESTER: INDIVIDUEL TVÆRFAGLIGPRØVE	22
3. SEMESTER: PROJEKTPRØVE	23
C. DELE AF UDDANNELSEN, DER KAN GENNEMFØRES I UDLANDET	24

D. KRAV TIL SKRIFTLIGE OPGAVER OG PROJEKTER, HERUNDER DET AFSLUTTENDE PROJEKT.	24
E. UNDERVISNINGS- OG ARBEJSFORMER HERUNDER DIFFERENTIEREDE UNDERVISNINGSFORMER.....	24
F. REGLER FOR MERIT	25
G. PLIGT TIL AT DELTAGE I UNDERVISNINGEN	25
H. KRAV TIL FREMMEDSPROG.....	25
I. OVERGANGSORDNINGER.....	25

Studieordningen

Denne studieordning for Multimediedesigneruddannelsen er udarbejdet efter retningslinjerne i bekendtgørelse nr. 790 af 20/08/2009 om erhvervsakademiuddannelse inden for medie og kommunikation (Multimediedesigner).

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

- Erhvervsakademi-loven: Lov nr. 207 af 31. marts 2008 om Lov om erhvervsakademiuddannelser og professionsbacheloruddannelser
- Bekendtgørelse om erhvervsakademiuddannelser og professionsbacheloruddannelser: nr. 636 af 29/06/2009
- Uddannelsesbekendtgørelsen: nr. 790 af 20/08/2009 om erhvervsakademiuddannelse inden for medie og kommunikation (Multimediedesigner)
- Kvalitetsbekendtgørelsen: Bekendtgørelse nr. 635 af 30. juni 2000 om kvalitetsudvikling og kvalitetskontrol i erhvervsakademiuddannelserne.
- Adgangsbekendtgørelsen: Bekendtgørelse nr. 96 af 20. februar 2008 om adgang, indskrivning og orlov m.v. ved videregående uddannelser
- Eksamensbekendtgørelsen: Bekendtgørelse nr. 766 af 26. juni 2007 om prøver og eksamen i erhvervsrettede uddannelser
- Karakterbekendtgørelsen: Bekendtgørelse nr. 262 af 20. marts 2007 om karakterskala og anden bedømmelse.
- Åben Uddannelse: Lovbekendtgørelse nr. 956 af 28. november 2003, som ændret senest ved § 77 i lov nr. 562 af 6. juni 2007.

Lovene og bekendtgørelserne er tilgængelige på internetadressen www.uvm.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.

På engelsk skal anvendes betegnelsen Academy Profession Degree 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:

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 viden om og forståelse af tværfaglige problemstillinger på multimedieområdet i relation til såvel individuelt som teambaseret projektarbejde.

Færdigheder

Den uddannede kan:

anvende centrale metoder og redskaber inden for analyse, idé udvikling, design og planlægning samt realisering og styring af multimedieopgaver, vurdere praksisnære problemstillinger på multimedieområdet samt opstille og vælge løsningsmuligheder, samt formidle praksisnære problemstillinger og løsningsmuligheder på multimedieområdet til samarbejdspartnere og brugere.

Kompetencer

Den uddannede kan:

selvstændigt håndtere analyse, idé udvikling, design og planlægning samt realisering og styring af multimedieopgaver samt deltage i implementering, administration og vedligeholdelse af multimedieproduktioner, håndtere udviklingsorienterede situationer og være innovativ ved tilpasningen af multimedieløsninger til erhvervsmæssige vilkår, tilegne sig ny viden, færdigheder og kompetencer på multimedieområdet, deltage i ledelses- og samarbejds-mæssige sammenhænge med andre uanset uddannelsesmæssig, sproglig og kulturel baggrund og deltage i og håndtere samarbejde og kommunikation i netværk med en professionel tilgang.

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 videnssamfund.

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 erhvervmæssige vilkår.

Den studerende opnår relationskompetencerne - evnen til at kunne begå sig i netværk og at kunne kommunikere i komplekse og flade strukturer – gennem selvstændig at påtage sig af ansvar, der etableres omkring evnen til at skabe sig en faglig identitet.

Uddannelsens struktur

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

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

* Der tilrettelægges indenfor det 1. år mindst 2 tværfaglige valgfrie uddannelseselementer á 5 ECTS indenfor de 4 kerneområder.

Uddannelsens indhold

Uddannelsen er emne- og temabaseret med en tværfaglig og projektorienteret tilgangsvinkel. Den nærmere tilrettelæggelse af uddannelsen fremgår af studieordningens institutionsdel, semesterbeskrivelser o. lign. på det enkelte erhvervsakademi. Progressionen på de enkelte semestre er udtrykt i:

- Simple
- Dynamisk
- Komplex
- Fordybelse og perspektivering

1. semester – Simple

Digital kommunikation som realisering af et simpelt produkt – fra idéstadiet til funktionsdygtig produktion.

Formål

De studerende skal på et metodisk grundlag kunne udvikle et statisk digitalt produkt med anvendelse af interaktive og visuelle virkemidler. De studerende skal ligeledes kunne arbejde med kreative processer og samarbejde teambaseret.

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 idégenerering og konceptudvikling. Samtidig tilegnes en grundlæggende studiekompetence baseret på projektarbejdsformen – individuelt og i teams.

2. semester - Dynamisk

Digital kommunikation som realisering af produkters funktionalitet i samspil med omverdenen.

Formål

Den studerende skal, i såvel teori som praksis, kunne udvikle et digitalt produkt, som kan indgå som en del af afsenderens strategi- og målopfyldelse. Det digitale produkt skal leve op til de krav, målgrupper og brugere stiller til funktionalitet, kommunikerbarhed og kvalitet. Målet er ligeledes at den studerende, via viden om metoder til test, dokumentation, omverdenforståelse og projektledelse, kan sikre 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 beherskelse af projektstyringsværktøjer sikrer en effektiv implementering af multimedieproduktionen.

Læringsmål for 1. og 2 semester

Virksomheden - 1. og 2. semester (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 viden om:

faktorer, der påvirker en virksomheds forretningsgrundlag relevante emner inden for erhvervsret, herunder ophavsret, registerlovgivning, aftaleret og erstatningsret virksomhedens styrings-, kommunikations- og beslutningsprocesser, de organisatoriske konsekvenser af de forandringer et projekt kan foranledige i en organisation

Færdigheder

Den studerende kan:

anvende relevante metoder til analyse af virksomhedskultur som betydende faktor for virksomhedens konkurrenceevne, strategi og image, anvende teorier og metoder til etablering

af projektorganisationer og forståelse af samarbejdsprocesser, anvende relevante teorier, metoder og IT-værktøjer til planlægning, styring og gennemførelse af udviklingsprojekter anvende metoder og værktøjer til økonomisk planlægning og kontrol af multimedieproduktioner.

Kompetencer

Den studerende kan:

anvende metoder til planlægning, igangsættelse og gennemførelse af innovationsprocesser. anvende kvalitetssikringsmetode i forbindelse med udviklingsprojekter.

Kommunikation og formidling - 1. og 2. semester (15 ECTS)

Formålet er at sikre, at den studerende opnår viden om og forståelse for anvendelse af grundlæggende kommunikation og kommunikationsmodeller - herunder planlægning af kommunikation.

Viden

Den studerende har viden om:

- Kommunikationsstrategi og formidling
- Markedsføring
- Brugertest
- Mediesociologi

Færdigheder

Den studerende kan:

- udforme en kommunikationsstrategi for digitale produktioner
- opbygge og analysere informationsarkitekturer
- analysere og producere kommunikation til udvalgte målgrupper, herunder kan analysere og beskrive en målgruppe og formidle et specifikt budskab
- udforme og redigere indhold til digitale produktioner
- formidle praksisnære problemstillinger og løsningsforslag til interessenter
- sammenfatte et udviklingsprojekt i rapportform
- bruge relevante digitale medier til markedsføring af forskellige typer af produkter og services
- anvende teorier i forbindelse med planlægning og gennemførelse af brugertest
- analysere kvantitative og kvalitative data om målgrupper og brugssituationer
- analysere og vurdere kommunikative elementer i forskellige medieproduktioner
- anvende viden om kulturelle faktorer betydning for national og international kommunikation og se sammenhænge mellem kulturel identitet og udtryksformer

Kompetencer

Den studerende kan:

- anvende kommunikationsstrategi og formidling
- anvende markedsføring
- anvende brugertest
- anvende mediesociologi

Interaktion - 1. og 2. semester (15 ECTS)

Den studerende skal kunne strukturere, dokumentere og implementere simple dynamiske multimedieapplikationer, herunder applikationer, der afvikles i et client/server-miljø. Den studerende skal opnå grundlæggende færdigheder i udvikling og implementering af grænseflader. Den studerende skal opnå grundlæggende forståelse for systemudvikling og brug af modeller i denne sammenhæng.

Viden

Den studerende har viden om:

- computerens opbygning og anvendelse
- andre digitale medier, der kan indgå i multimediesammenhæng
- muligheder og begrænsninger i databevægelighed mellem forskellige digitale platforme
- principper for kommunikationsteknologi
- netværks opbygning
- objektorienteret design, analyse og programmering
- struktureret design, analyse og programmering
- søgeteknologi
- forskellige udviklingsmiljøers tekniske muligheder og begrænsninger

Færdigheder

Den studerende kan:

- udarbejde dokumentation
- bruge standardiserede formateringsprog til behandling og opbevaring af information
- bruge client- og serverbaseret programmering til interaktion og dynamik i multimedieapplikationer
- bruge animationsteknikker i multimedieproduktioner

Kompetencer

Den studerende kan:

- modellere, strukturere og formatere information
- modellere og strukturere funktionalitet
- forstå metodisk produktion af platformsuafhængige løsninger

Design og visualisering - 1. og 2. semester (20 ECTS)

Formålet er, at den studerende på metodisk grundlag skal kunne anvende principper for design og konceptudvikling samt på et metodisk grundlag kunne designe og udvikle interaktive brugergrænseflader.

Viden

Den studerende har viden om:

- metoder til dokumentation af design
- formgivningens og æstetikens historie
- aktuelle æstetiske stilarter

- farvelære og perceptionspsykologi
- på baggrund af analyse at designe forskellige navigationsformer,
- at designe interaktive brugergrænseflader til forskellige digitale medier
- at analysere sammenhængen mellem anvendelse og design.

Færdigheder

Den studerende kan:

- anvende metoder til ide- og konceptudvikling
- analysere og anvende principper for at skabe billeder ved digital billedbehandling
- analysere og anvende typografiske virkemidler
- analysere sammenhængen mellem budskab og design
- analysere sammenhængen mellem identitet og design
- analysere samspillet mellem visuelle virkemidler og funktion
- anvende aktuelle æstetiske stilarter
- anvende relevante designmetoder

Kompetencer

Den studerende kan:

- designe og udvikle interaktive brugergrænseflader

Valgfrie uddannelseselementer på 1. og 2. semester (10 ECTS)

Det enkelte erhvervsakademi sammensætter en række valgfrie uddannelseselementer á 5 ECTS-point.

Læringsmål fremgår af studieordningens institutionsdel (se side 19)

3. semester – Komplex

Digital kommunikation som komplekse produkter i samspil med omverden.

Formål

Den studerende skal kunne realisere et digitalt kommunikationsprodukt med en kompleks problemstilling og en bredt sammensat modtagergruppe. 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 (mediesociologisk) 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 selvstyrede teams.

Læringsmål for 3. semester

Kommunikation og formidling - 3. semester (5 ECTS)

Formålet er at sikre, at den studerende opnår viden om og forståelse for anvendelse af grundlæggende kommunikation og kommunikationsmodeller - herunder planlægning af kommunikation.

Viden

Den studerende har viden om:

- mediesociologi

Færdigheder

Den studerende kan:

- analysere og vurdere kommunikative elementer i forskellige medieproduktioner
- anvende viden om kulturelle faktorer betydning for national og international kommunikation og se sammenhænge mellem kulturel identitet og udtryksformer

Kompetencer

Den studerende kan:

- planlægge og formidle kommunikation i multimedieprodukter

Interaktionsudvikling - 3. semester (10 ECTS)

Formålet er, at den studerende skal opnå færdigheder i strukturering og implementering af komplekse dynamiske multimedieapplikationer med integration af databaser. Der er fokus på multimedieapplikationer i et client/server-miljø. Den studerende skal opnå kompetencer i den teknologi, der er knyttet til udviklingen af multimedier. Den studerende skal ligeledes opnå kompetencer i at opstille kvalitetsmål og sikre deres opnåelse.

Viden

Den studerende har viden om:

- grænseflader til udveksling af data med tredjeparts tjenester
- sikkerhedsaspekter ved multimedieapplikationer og datakommunikation
- objektorienteret design, analyse og programmering
- struktureret design, analyse og programmering

Færdigheder

Den studerende kan:

- anvende datamodellering
- modellere og strukturere funktionalitet
- anvende og implementere af databaser
- bruge manipuleringsprog til databaser
- implementere forskellige medietyper i multimedieapplikationer
- udarbejde dokumentation

Kompetencer

Den studerende kan:

- udvikle databaser til multimedieapplikationer
- metodisk varetage sikkerhed i multimedieapplikationer
- opnå kvalitetsmål indenfor design, realisering, test, fejlfinding og implementering

Design og visualisering - 3. semester (5 ECTS)

Formålet er, at den studerende på metodisk grundlag skal kunne anvende principper for design og konceptudvikling samt på et metodisk grundlag kunne designe og udvikle interaktive brugergrænseflader.

Viden

Den studerende har viden om:

- animationsteknikker
- modellerings- og konstruktionsteknikker i 3D

Færdigheder

Den studerende kan:

- anvende metoder til dokumentation af design
- anvende teknikker til fremstilling og efterbehandling af video og audio
- anvende modellerings- og konstruktionsteknikker i 3D

Kompetence

Den studerende kan:

- analysere og skabe syntese mellem anvendelse og design
- anvende, integrere og analysere digitale medieudtryk
- på baggrund af syntese, designe interaktive brugergrænseflader til forskellige digitale medier

Valgfrie uddannelseselementer på 3. semester (10 ECTS)

Det enkelte erhvervsakademi sammensætter en række valgfrie uddannelseselementer á 5 ECTS-point.

Læringsmål fremgår af studieordningens institutionsdel (se side 19)

4. semester - Praktik og perspektivering

Den studerende får mulighed for at profilere sin uddannelse gennem praktik og perspektivering.

Praktik (15 ECTS)

Praktikken placeres på 4. semester. I praktikken arbejder den studerende med fagligt relevante problemstillinger og opnår kendskab til relevante erhvervsfunktioner. Den studerende er under praktikken knyttet til en eller flere private eller offentlige virksomheder.

Praktikforløbet kan tilrettelægges fleksibelt og differentieret og skal kunne danne grundlaget for den studerendes afgangsprøve. Praktikken er ulønnet.

Den studerende fastsætter - i samarbejde med den tilknyttede virksomhed og erhvervsakademiet - læringsmålene for praktikforløbet med udgangspunkt i nedenstående formål.

Formålet med praktikken er:

- at få indsigt i de krav og forventninger virksomhederne har til multimediedesignerens viden, færdigheder og holdninger til arbejdet,
- at opleve en dagligdag og arbejdsopgaver gennem en længere periode indenfor professionen, at arbejde med udviklingsopgaver i praksis i overensstemmelse med egne læringsmål,
- at få afprøvet – og reflekteret over – den viden og de færdigheder i praksis, der er opnået på multimediedesigneruddannelsen,
- at få erfaring med andre arbejdsmetoder og arbejdsredskaber til løsning af konkrete arbejdsopgaver.

Herudover evt:

- at få ideer til det afsluttende eksamensprojekt og et muligt grundlag her for.

I virksomhedspraktikken har den studerende en praktikvejleder fra uddannelsen og en kontaktperson/vejleder fra virksomheden.

Opfyldelsen af de individuelle læringsmål evalueres ved praktikprøven.

Afsluttende eksamensprojekt (15 ECTS)

Den studerende skal i sit afsluttende eksamensprojekt dokumentere forståelse af praksis og centralt anvendt teori og metode i relation til en praksisnær problemstilling, der tager udgangspunkt i en konkret opgave inden for multimedieområdet. Problemstillingen, der skal være central for multimedieprofessionen, formuleres af den studerende, evt. i samarbejde med en offentlig eller privat virksomhed. Erhvervsakademiet godkender problemstillingen.

Eksamensordning

Formålet med eksamensordningen 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.

2. semester: 1. prøve – Førsteårsprøven

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.

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.

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.

Individuel præsentation med udgangspunkt i produkt og rapport: 5 minutter.

Individuel eksamination: 20 minutter.

* En projektbeskrivelse udformes af den eksamensafholdende institution og skal som minimum indeholde: den anvendte vejledningsform herunder den støtte og hjælp de studerende modtager i projektforsøget samt udleverings- og afleveringskrav, bla. tidspunkter, omfang og øvrige kvalitetskrav.

** 1 normalside er 2400 anslag inklusiv mellemrum.

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 læringsmål for 1. og 2. semester, der er beskrevet i studieordningen.

Omprøve

Omprøve afholdes umiddelbart før eller i starten af det følgende semester

Grundlaget for omprøve – gruppeprojekt eller individuelt projekt - beror på en faglig vurdering af årsagen for behovet for omprøve.

Omprøve som gruppeprojekt. Prøven gennemføres som den ordinære prøve. Det nye projektet kan enten tage udgangspunkt i samme problemstilling som det projektarbejde, der var grundlag for den ordinære prøve eller en ny problemstilling.

Omprøve som individuelt projekt. Projektet kan enten tage udgangspunkt i samme problemstilling som det projektarbejde, der var grundlag for den ordinære prøve eller en ny problemstilling.

Prøven har samme formål som den ordinære prøve, men da 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.

Sygeeksamen

Sygeeksamen afholdes umiddelbart før eller i starten af det følgende semester.

Hvis Erhvervsakademiet vurderer, at den studerende har deltaget i projektarbejdet i tilnærmelsesvis fuldt omfang afholdes sygeeksamen som individuel prøve med udgangspunkt i gruppens projektarbejde.

Hvis Erhvervsakademiet vurderer, at den studerende ikke har deltaget i projektarbejdet i tilnærmelsesvis fuldt omfang, afholdes sygeeksamen som individuel projekteksamen.

skyldes bedømmelsen manglende refleksion i relation til læringsmålene, så gennemføres ny praktikprøve efter ca. 2 uger

4. semester, 2. Prøve – Praktikprøve

Prøven er intern og evaluerer den studerendes individuelle læringsmål der, forud for praktikforløbet, er fastsat af den studerende i samarbejde med den tilknyttede virksomhed og erhvervsakademiet.

Bedømmelse

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

Omprøve

Den studerende har, som ved øvrige eksaminer, ret til to omprøver. Grundlaget for omprøve beror på en faglig vurdering:

- skyldes bedømmelsen manglende deltagelse i praktikforløbet etableres et nyt forløb.
- skyldes bedømmelsen manglende refleksion i relation til læringsmålene gennemføres ny praktikprøve efter ca. 2 uger.

4. semester: 3. prøve – Afsluttende projekt

Det afsluttede projekt omfatter alle kerneområder. Den studerende skal i sit afsluttende eksamensprojekt dokumentere forståelse af praksis og centralt anvendt teori og metode i relation til en praksisnær problemstilling, der tager udgangspunkt i en konkret opgave inden for multimedieområdet. Problemstillingen, der skal være central for multimedieprofessionen, formuleres af den studerende, evt. 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. Det afsluttende eksamensprojekt skal, sammen med de øvrige prøver, dokumentere, at uddannelsens afgangsniveau er opnået.

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* plus maksimalt 15 normalsider pr. gruppemedlem, eksklusiv bilag.

Eksamen

Individuel eller gruppepræsentation af produkt og rapport: 15 minutter.

Individuel eksamination med udgangspunkt i produkt og rapport: 25 minutter.

Votering og meddelelse af karakterer: 10 minutter

Bedømmelse

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

Omprøve

Grundlagt for omprøve – gruppeprojekt eller individuelt projekt - beror på en faglig vurdering af årsagen for behovet for omprøve.

Omprøve som gruppeprojekt. Prøven gennemføres som den ordinære prøve. Det nye projekt kan enten tage udgangspunkt i samme problemstilling som det projektarbejde, der var grundlag for den ordinære prøve eller en ny problemstilling.

* 1 normalside er 2400 anslag inklusiv mellemrum

Omprøve som individuelt projekt. Projektet kan enten tage udgangspunkt i samme problemstilling som det projektarbejde, der var grundlag for den ordinære prøve eller en ny problemstilling.

Sygeeksamen

Sygeeksamen afholdes umiddelbart før eller i starten af det følgende semester.

Hvis Erhvervsakademiet vurderer, at den studerende har deltaget i projektarbejdet i tilnærmelsesvis fuldt omfang afholdes sygeeksamen som individuel prøve med udgangspunkt i gruppens projektarbejde.

Hvis Erhvervsakademiet vurderer, at den studerende ikke har deltaget i projektarbejdet i tilnærmelsesvis fuldt omfang, afholdes sygeeksamen som individuel projekteksamen.

Studieordningens institutionsdel: Erhvervsakademiet Sjælland

A. Valgfrie uddannelseselementer

På erhvervsakademiet Sjælland fastlægges de konkrete valgfag i de enkelte institutioners semesterplan. Dette gøres for at sikre en høj faglig specialisering og profilering af den enkelte institution. Valgfagene placeres på 1., 2. og 3. semester jf. studieordningens fællesdel.

Hvert valgfag beskrives jf. studieordningens fællesdel ved dets faglige indhold og læringsmål samt tidsmæssige udstrækning.

De studerende vælger senest ved afslutningen af 2. semester, hvilket speciale/valgfag de ønsker at deltage i på 3. semester.

Der bliver kun gennemført et specialeforløb. Erhvervsakademiet fastlægger på baggrund af de studerendes ønsker hvilket af de 2 specialer/valgfag der bliver gennemført på 3. semester.

B. Praktikkens gennemførelse

For at sikre det optimale praktikforløb skal den studerende, erhvervsakademiet og virksomheden i samarbejde udarbejde en plan for praktikken. Planen skal være en del af praktikaftalen. Hvis det ikke er muligt at udarbejde en egentlig plan på det tidspunkt, hvor aftalen indgås – skal aftalen indeholde en overordnet ramme for forløbet.

Planen for praktikken sendes til Erhvervsakademiet senest 1 uge efter praktikken er startet. Vejleder fra erhvervsakademiet sikrer, at planen med de beskrevne leverancer kan godkendes af skolen.

Godkendelse af Produkt (resultat af) praktikken

Produktet afleveres til Erhvervsakademiet, der som afslutning på praktikken skal godkende leverancen. Dette sker ved en intern prøve af. Prøven bedømmes som "bestået / ikke bestået"

Arbejdstid og aflønning

Arbejdstiden aftales individuelt mellem den studerende og virksomheden, men er for en fuldtidspraktik på min. 30 timer pr. uge. Virksomheden har ingen økonomiske forpligtelser over for praktikanten. Under virksomhedspraktikken er den studerende SU-berettiget.

Praktikaftalen

Før påbegyndelse af praktikken skal der udarbejdes en praktikaftale, der dokumenterer praktikken samt betingelserne herfor. Aftalen skal indeholde formalia samt praktiske detaljer m.m.

Aftalen skal godkendes af erhvervsakademiet.

Fortrolighed

Der skal til enhver tid opretholde fuld diskretion omkring de oplysninger, som praktikanten kommer i besiddelse af i forbindelse med praktikken og de relaterede projekter. Denne diskretionspligt varer ved, også efter at projekterne er blevet evalueret. Leverancer (produkter / rapporter) opbevares i skolens arkiver, indtil den endeligt makuleres.

Vejleder

Såvel virksomheden som erhvervsakademiet udpeger en faglig vejleder før praktikkens start. Vejleder fra erhvervsakademiet er vejleder under praktikken, og er være den, der ved den interne prøve sammen med en intern censor godkender de aftalte leverancer, der er resultatet af praktikken.

Leverancer fra dit praktikophold

I samarbejde med vejleder aftales præcist, hvilke resultater dit praktikophold skal resultere i. Det kan være en rapport, et produkt el.lign.

Kravene fastlægges således, at de enkelte læringsmål fremstår entydigt og indsatsen skal svare til en indsats; for et fuldtids praktikophold på 15 ETCS.

Praktikken omfatter således:

Udarbejdelse af et individuelt praktikprojekt, der indeholder:

- Opstilling og evaluering af mål for den faglige og personlige udvikling for praktikopholdet (en del af den indledende planlægning)
- Løsning af en konkret faglig problemstilling, der er valgt i samarbejde mellem den studerende, vejleder og praktikvirksomhed og som kan være med til at realisere de opstillede mål.

Problemstilling skal godkendes af Erhvervsakademiet.

Formuleringen kan defineres således, at der forekommer en på forhånd fastlagt sammenhæng mellem praktik og det afsluttende eksamensprojekt.

Aflevering

Leverancer fra praktikken afleveres til vejleder i 2 eksemplarer ved praktikkens afslutning. Hvis leverancen ikke afleveres inden den fastlagte deadline, vil den første aflevering blive vurderet som "ikke bestået"!

Projekterevaluering

Den samlede leverance vil blive vurderet som bestået/ikke bestået.

Såfremt det indleverede ikke bedømmes som bestået vil vejlederen rådgive om, hvilke områder, der skal forbedres. Herefter har den studerende 1 uge til at forbedre materialet, hvorefter det afleveres igen. Den studerende har to forsøg til genaflevering.

For at du kan aflevere det afsluttende eksamensprojekt skal praktikken være bestået.

C. Interne prøver

I Erhvervsakademi Sjælland har vi valgt at gennemføre følgende interne prøver. I nedenstående tabel har du en oversigt over alle uddannelsens prøver og eksaminer

Prøvenavn	Semester	Intern/ekstern	Aflevering	Form	Vurdering
1. semesterprøve	1. semester	Intern	Digital prototype + synopsis	Gruppepræsentation – individuel bedømmelse	Bestået/ikke bestået
1. prøve - Førsteårsprøven	2. semester	Ekstern	Digital prototype + rapport	Mundtlig individuel prøve	7- skalaen
Individuel prøve	I løbet af 3. semester	Intern	Fastsættes af uddannelsesstedet	Mundtlig individuel prøve	7-skalaen
Projektprøve	3. semester	Intern	Digital prototype + rapport	Gruppepræsentation + individuel eksamination	7- skalaen
2. prøve - Praktikprøven	4. semester	Intern	Praktikopgave	Bedømmes af praktikvejlederen	Bestået/ikke bestået
3. prøve - Afsluttende projekt	4. semester	Ekstern	Produkt og Rapport	Projekteksamen med individuel eksamination	7- skalaen

1. semester: 1. semesterprøven

Målet med opgaven er at de studerende skal udarbejde et mindre multimedieprodukt samt kunne argumentere for konkret faglige valg.

Prøven skal vise:

- basal forståelse af farvelære
- kendskab til typografier
- opbygning af interaktive grænseflader
- HTML og CSS
- projektstyring
- målgruppeanalyse

Intern prøve

Gruppearbejde med udgangspunkt i et projektoplæg, som udarbejdes af den enkelte institution. Prøven afholdes senest ved afslutningen af 1. semester.

Gruppearbejdet skal være tværfagligt og problemorienteret. Det skal resultere i en fungerende digital prototype og en rapport/synops.

Den enkelte institution fastlægger de nærmere krav til projektet, således at væsentlige områder af 1. semesters undervisning bredt kombineres.

Aflevering

Digital prototype og mindre rapport eller en synopsis på maksimalt 2 normalsider**. Rapporten/synopsen skal fagligt forholde sig til alle kerneområder. Den enkelte institution fastlægger i sin semesterplan de konkrete faglige krav

Prøve

Der eksamineres i flere kerneområder (Virksomhed, Kommunikation og formidling, Interaktionsudvikling, Design og visualisering). Den enkelte institution fastlægger selv den konkrete prøveform, som sikrer optimal læring for de studerende

Bedømmelse

Prøven bedømmes med en karakter. Præstationen bedømmes i forhold til opfyldelse af formål og læringsmål for 1. semester.

Omprøve

Omprøve afholdes umiddelbart før eller i starten af det følgende semester

Omprøven har samme formål som den ordinære prøve.

Sygeeksamen

Sygeeksamen afholdes umiddelbart før eller i starten af det følgende semester.

3. semester: Individuel prøve

Målet med opgaven er at den studerende skal dokumentere individuel viden i forhold til en større multimedieopgave.

Prøven skal vise:

- at den studerende kan dokumentere dybde inden for en eller flere af multimedieuddannelsens kerneområder

Intern prøve

Individuel prøve. Prøven afholdes i løbet af 3. semester. Den enkelte institution fastlægger i sin semesterplan de konkrete faglige krav.

Prøveform

Den enkelte institution fastlægger selv den konkrete prøveform, som sikrer optimal læring for de studerende..

Bedømmelse

Prøven bedømmes med en karakter. Prøven gennemføres som en intern prøve. Præstationen bedømmes i forhold til opfyldelse af formål og læringsmål for 1. – 3. semester.

** 1 normalside er 2400 anslag inklusiv mellemrum.

Omprøve

Omprøve afholdes umiddelbart før eller i starten af det følgende semester

Sygeeksamen

Sygeeksamen afholdes umiddelbart før eller i starten af det følgende semester.

3. semester: Projektprøve

Digital kommunikation - Komplekse produkter og den kontekst produktet anvendes i.

Prøven skal vise:

- at den studerende kan sætte sig ind i et anvendelsesområde
- at den studerende kan sætte sig ind i relevante forhold hos samarbejdspartner og modtagergrupper,
- kan udvikle en kompleks applikation,
- har forståelse for betydningsdannelse,
- kan arbejde i et selvstyrende team.

Intern prøve

Mundtlig gruppeeksamen med udgangspunkt i projektarbejde udarbejdet i gruppe på 3-5 studerende. Prøven afholdes efter 3. semester. Den enkelte institution fastlægger i sin semesterplan de konkrete faglige krav

Projektarbejde, produkt og rapport

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

Aflevering

Digital prototype. Rapport på maksimalt 15 normalsider* plus maksimalt 10 normalsider pr gruppemedlem, eksklusiv bilag – en gruppe på 3 medlemmer kan maksimalt aflevere 45 normalsider.

Prøve

Der eksamineres i flere emneområder (Virksomheden, Kommunikation og Formidling, Design og visualisering samt 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. Eksaminationen skal sikre, at der eksamineres i emner, der ikke allerede er berørt i rapporten.

- Gruprepræsentation af produkt og rapport: 15 minutter.
- Individuel eksamination med udgangspunkt i produkt og rapport: 15 minutter.
- Votering og meddelelse af karakterer: 5 minutter

Bedømmelse

Der gives en individuel karakter ud fra en helhedsvurdering af produkt, rapport, præsentation og individuel eksamination. Censor findes inden for Erhvervsakademi Sjælland regi. Præstation bedømmes i forhold til opfyldelse af formål og læringsmål for 3. semester.

Erhvervsakademiet

Institutionen stiller i sin semesterplan nærmere krav til gruppestørrelse, produktomfang og procesdokumentation.

C. Dele af uddannelsen, der kan gennemføres i udlandet.

Det er muligt for den studerende at gennemføre 3. semester eller praktik i udlandet.

Den enkelte institution skal godkende den udenlandske uddannelsesinstitution og det faglige indhold i det søgte uddannelsesforløb min 3. måneder før uddannelsesforløbet. Der skal være tilknyttet en godkendt kontaktperson til undervisningsforløbet.

Den enkelte institution skal godkende det udenlandske praktiksted, og praktikopgaven skal være godkendt min 3 måneder før praktikken. Der skal være tilknyttet en godkendt praktikvejleder til praktikken.

D. Krav til skriftlige opgaver og projekter, herunder det afsluttende projekt

Erhvervsakademi Sjællands krav til skriftlige opgaver og projekter fremgår af den enkelte institutions semesterplan.

E. Undervisnings- og arbejdsformer herunder differentierede undervisningsformer

Undervisningen tager udgangspunkt i erfaringer fra praksis og viden fra centrale tendenser i professionen og metoder til at udvikle professionsfaget samt udføre kvalitets- og udviklingsarbejde. Der inddrages problemstillinger fra den private og offentlige sektor.

Uddannelsen er emne- og temabaseret med en tværfaglig og projektorienteret tilgangsvinkel. Undervisningen gennemføres ved anvendelse af forelæsninger, holdundervisning, dialogundervisning, øvelsesrækker, præsentationer, cases, seminarer, gæstelærere fra ind- og udland, projekter samt virksomhedsophold.

I undervisningen inddrages den nyeste viden og resultater fra nationale og internationale forsknings-, forsøgs- og udviklingsarbejder fra de discipliner, som knytter sig til professionen.

I undervisningen vil arbejdsformer, der udvikler selvstændighed, samarbejdsevne og innovationsevne, stå i centrum. Undervisningen skal endvidere sikre at miljømæssige aspekter og samspil mellem kulturformer inddrages.

Under hele uddannelsen vil IT være integreret i såvel fag som projekter.

De studerende inddrages i diskussioner om undervisningens tilrettelæggelse og tilskyndes til teambuilding med henblik på gensidig undervisning.

F. Regler for merit

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

Indgåede meritaftaler er tilgængelige på Erhvervsakademiet Sjællands hjemmeside

G. Pligt til at deltage i undervisningen

Det er et krav, at den studerende er studieaktiv og deltager aktivt i de stillede obligatoriske opgaver og projektarbejder. De konkrete krav fremgår af den enkelte institutions semesterplan.

H. Krav til fremmedsprog.

Den studerende vil gennem studiet blive præsenteret for litteratur på engelsk. Uddannelsen forudsætter derfor som minimum Engelsk på Niveau C.

I. Overgangsordninger

Erhvervsakademiet Sjælland fastlægger individuelle overgangsordninger på baggrund af de konkrete ansøgninger.

Z:\MUL\E09\Fællesstudieordning 070909.doc