

STUDIEORDNING
for
Multimediedesigneruddannelsen

Del III: Valgfagskatalog
Ikrafttrædelse: 01.08.2022



Indhold

1.	Valgfagskatalog	2
2.	Prøver i valgfag	2
2.1	Fuldførelse af prøver	3
	Ikke-bestået eksamen	3
	Ikke afleveret projekt/skriftlig besvarelse	3
	Ikke deltaget i eksamen/eksamination.....	3
	Syge- og omprøver	3
3.	Valgfag på uddannelsen	4
3.1	User Experience Specialist (30 ECTS)	4
	Sub-exam 1 - Portfolio (Elective User Experience Specialist) – 5 ECTS.....	5
	Sub-exam 2 – B2B Encounters (Elective User Experience Specialist) – 15 ECTS.....	7
	Sub-exam 3 - Advanced User Experience (Elective User Experience Specialist) – 10 ECTS	8
3.2	Content Creator (30 ECTS).....	9
	Delprøve 1: Personal Branding - (valgfag Content Creator) – 5 ECTS	11
	Delprøve 2: Storyscaping (valgfag Content Creator) – 15 ECTS	11
	Delprøve 3: Advanced Content Creation (valgfag Content Creator) – 10 ECTS	13
3.3	Frontend Developer (30 ECTS)	14
	Delprøve 1: Web Applications (valgfag Frontend Developer) – 15 ECTS	16
	Delprøve 2: Portfolio (valgfag Frontend Developer) – 5 ECTS	17
	Delprøve 3: Advanced Frontend Development (valgfag Frontend Developer) – 10 ECTS	18
3.4	Indholdsproduktion med fokus på UX og Frontend.....	20
	Delprøve 1: Personal Branding– 10 ECTS.....	22
	Delprøve 2: Storyscaping – 10 ECTS	23
	Delprøve 3: Specialisering – 10 ECTS.....	24
4.	Anvendelse af hjælpemidler.....	26
5.	Ikrafttrædelse og overgangsordning.....	26

Denne studieordning skal læses i sammenhæng med den nationale del af studieordningen (kaldet fællesdelen) og den lokale del af studieordningen (kaldet institutionsdelen). Den nationale del af studieordningen er fælles for alle udbydere, mens den lokale del af studieordningen (institutionsdelen) samt valgfagskataloget er fastlagt af Erhvervsakademiet Aarhus.

1. Valgfagskatalog

På uddannelsen er der 30 ECTS valgfag. Valgfag, læringsmål og bedømmelseskriterier for de udbudte fag er beskrevet i dette valgfagskatalog.

Følgende valgfag udbydes:

- User Experience Specialist (udbydes kun på engelsk) (30 ECTS)
- Content Creator (30 ECTS)
- Frontend Developer (30 ECTS)
- Indholdsproduktion med fokus på UX og Frontend (30 ECTS)

De studerende kan følge valgfag på andre institutioner mod selv at afholde udgifter til transport, overnatning mv.

Sommerskole og vinterskole

Det er også muligt at vælge sommerskole eller vinterskole som valgfag. Den valgte sommer- eller vinterskole skal godkendes af uddannelsesledelsen på uddannelsen inden afrejse, hvorved forhåndsmerit kan opnås. Ved godkendelse af forhåndsmerit anses uddannelseselementet for gennemført, hvis det er bestået efter reglerne om uddannelsen.

Internationalt kontor kan kontaktes for yderligere information.

2. Prøver i valgfag

Ved begyndelse på et uddannelseselement, semester mv. er det samtidig automatisk tilmelding til de tilhørende prøver. Ved tilmelding bruges en prøvegang. Dette gælder dog ikke, hvor den studerende bliver forhindret i at deltage i prøven på grund af dokumenteret sygdom og barsel.

Det er altid den studerendes ansvar at sikre sig internetadgang i eksamenssituationen, og at den studerendes pc er funktionsdygtig.

Prøverne gennemføres på dansk for studerende optaget på multimediedesigneruddannelsen, mens prøverne gennemføres på engelsk for studerende optaget på Multimedia Design and Communication. På den danske multimediedesigneruddannelsen kan prøverne aflægges på svensk eller norsk i stedet for dansk, medmindre prøvens formål er at dokumentere den studerendes færdigheder i dansk.

På valgfaget User Experience Specialist, som kun udbydes på engelsk, vil eksamen også være på engelsk for studerende optaget på den danske multimediedesigneruddannelse.

2.1 Fuldførelse af prøver

Generelt for prøverne på uddannelsen gælder nedenstående i forhold til, hvornår en eksamen er fuldført, eller der er brugt et eksamensforsøg. Hvis der er afvigelser for en bestemt prøve, vil det fremgå af den enkelte beskrivelse af prøven nedenfor.

Ikke-bestået eksamen

Hvis en studerende ikke har opnået karakteren 02 eller derover til en mundtlig eller skriftlig prøve eller en kombination heraf, er prøven ikke bestået, og der er brugt et prøvesforsøg.

Hvis eksamensprojektet er udarbejdet af en enkelt studerende og ikke består, kan den studerende vælge at arbejde videre på det eksisterende projekt eller udarbejde et nyt projekt.

Er der tale om en studerende, der har deltaget i et gruppeprojekt, og som ikke opnår karakteren 02 eller derover, kan den studerende skrive de afsnit om, som den studerende har udarbejdet af det fælles projekt, hvis det er individualiseret. Den studerende kan også vælge at skrive et nyt projekt alene, hvor reglerne for omfang, krav og retningslinjer for individuelt udarbejdede projekter gælder.

Ikke afleveret projekt/skriftlig besvarelse

Hvis den studerende ikke har afleveret sit eksamensprojekt eller skriftlige besvarelse, er der brugt et prøvesforsøg.

Den studerende kan vælge at arbejde videre på det eksisterende projekt eller udarbejde et nyt projekt.

Ikke deltaget i eksamen/eksamination

Hvis den studerende har afleveret sit eksamensprojekt eller skriftlige besvarelse, men ikke har deltaget i den mundtlige eksamination, er der brugt et prøvesforsøg.

Der vil hurtigst muligt blive planlagt en ny mundtlig eksamination for den studerende, hvor den studerende vil blive eksamineret i det allerede afleverede projekt.

Syge- og omprøver

De konkrete frister fremgår under den enkelte prøvebeskrivelse.

Orientering om tid og sted for syge- og omprøver findes på Studieupdate. Tidspunktet kan være identisk med næste ordinære prøve. Den studerende skal selv orientere sig om, hvornår syge- og omprøve afholdes.

Sygeprøve

En studerende, der har været forhindret i at gennemføre en prøve på grund af dokumenteret sygdom eller af anden uforudseelig grund, får mulighed for at aflægge (syge)prøven snarest muligt. Er det en prøve, der er placeret i uddannelsens sidste eksamenstermin, får den studerende mulighed for at aflægge prøven i samme eksamenstermin eller i umiddelbar forlængelse heraf. Sygeprøven kan



have en anden eksamensform end den ordinære eksamen. Information om eksamensform til sygeprøven vil ske umiddelbart efter meddelelse om hvornår sygeprøven afholdes.

Sygdom skal dokumenteres ved lægeerklæring. Institutionen skal senest have modtaget lægeerklæring tre hverdage efter prøvens afholdelse. Studerende, der bliver akut syge under en prøves afvikling, skal dokumentere at vedkommende har været syg på den pågældende dag.

Dokumenteres sygdom ikke efter ovenstående regler, har den studerende brugt et prøvoforsøg. Den studerende skal selv betale udgifter til en lægeerklæring. Krav til udformning af lægeerklæring findes på Studieupdate under 'Værd at vide om eksamen'.

Omprøve

Ved en ikke-bestået prøve eller et manglende fremmøde ved en prøve, er den studerende automatisk tilmeldt omprøve, så længe der resterer prøvoforsøg. Den studerende er tilmeldt den førstkommende afholdelse af prøven. Omprøven kan være identisk med næste ordinære prøve. Omprøven kan have en anden eksamensform end den ordinære eksamen. Information om eksamensform til omprøven vil ske umiddelbart efter den automatiske tilmelding til omprøven.

Uddannelsen kan dispensere fra den fortsatte tilmelding til en eksamen, når det er begrundet i usædvanlige forhold, herunder dokumenteret handicap.

3. Valgfag på uddannelsen

3.1 User Experience Specialist (30 ECTS)

Indhold/Content

The subject element deals with the design and programming of digital user experiences. The subject focuses on the user's experience of the user interfaces and digital content that the student produces. Data is included as a central element in the design process, in the production of a solution as well as in the evaluation of the productions. Technologies are used for the presentation of content and data using a Content Management System. Business understanding and relevant business models are also included in the subject element.

Læringsmål/Learning objectives for User Experience Specialist

Knowledge

The student will gain knowledge about:

- the profession and the subject's practice and centrally applied theory and method about digital user experiences including technologies for the design and programming of digital user experiences as well as digital content

- an understanding of the practice, centrally applied theory and method and can understand the profession's use of theory and method for design and programming of digital user experiences, and a project's finances and a multimedia designer's role in the value chain.

Skills

The student will get the skills to:

- apply the subject's central methods and tools for the design and programming of digital user experiences, and can apply the skills related to employment in the profession including user-centered methods of production as well as evaluation of production
- evaluate the real-life issues as well as outline and choose solutions in relation to the design and programming of digital user experiences
- disseminate practice-orientated issues and possible solutions within the digital user experiences to partners and users.

Competencies

The student will learn to:

- carry out development-orientated situations in relation to the production of digital user experiences
- participate in disciplinary and interdisciplinary collaboration concerning the production of digital user experiences with a professional approach
- in a structured context, acquire new knowledge, new skills, and competencies in relation to the profession within design and production of digital user experiences.

ECTS-omfang

Fagelementet User Experience Specialist har et omfang på 30 ECTS-point.

Prøveform og tilrettelæggelse/The exam form and organisation

The exam contains three sub-exams as described below:

- Sub-exam 1 - Portfolio (5 ECTS)
- Sub-exam 2 - B2B Encounters (15 ECTS)
- Sub-exam 3 - Advanced User Experience (10 ECTS)

Sub-exam 1 - Portfolio (Elective User Experience Specialist) – 5 ECTS

Learning objectives for sub-exam 1, Portfolio

Skills

The student will get the skills to:

- disseminate practice-orientated issues and possible solutions within the digital user experiences to partners and users.

Competencies

The student will learn to:

- in a structured context, acquire new knowledge, new skills, and competencies in relation to the profession within design and production of digital user experiences.

The exam form and organisation including any formal requirements

The exam is an individual digital written exam containing of a written portfolio report and a digital online portfolio.

Hand in: The Portfolio Report and the Online Portfolio

The online portfolio must be handed-in digitally through the administration system WISEflow according to instructions available on Study Update. An internet link (URL) to an operational website must be included on the front page of the portfolio report.

The online portfolio must be a maximum of 4 standard pages. A standard page consists of 2,400 keystrokes. Illustrations, figures etc. and appendices are not included.

The front page must include the following information:

- The Portfolio, autumn/spring 20xx
- Multimedia Design, Business Academy Aarhus.
- URL for the digital product
- Full name and supervisor's name.

Prerequisites for the exam – active attendance and submission requirements

The portfolio online must meet the formal requirements and be timely and properly submitted. Deadlines are provided on Canvas.

Criteria for assessment and co-examiner

The exam is assessed according to the 7-point scale and has an internal co-examiner. One individual mark is awarded based on an overall assessment of the online portfolio and the portfolio report.

Sub-exam 2 – B2B Encounters (Elective User Experience Specialist) – 15 ECTS

Learning objectives for sub-exam 2, B2B Encounters

Knowledge

The student will gain knowledge about:

- the profession and the subject's practice and centrally applied theory and method about digital user experiences including technologies for the design and programming of digital user experiences as well as digital content.

Skills

The student will get the skills to:

- evaluate the real-life issues as well as outline and choose solutions in relation to the design and programming of digital user experiences.

Competencies

The student will learn to:

- participate in disciplinary and interdisciplinary collaboration concerning the production of digital user experiences with a professional approach.

The exam and organisation including any formal requirements

The exam is an individual oral exam based on project documentation and a prototype. It must be apparent how each group member contributed both to the documentation and the prototype. The maximum group size is four students.

The exam process

The exam is an individual oral examination, which lasts 15 minutes and consists of:

- Presentation: 5 min.
- Exam: 5 min.
- Deliberation and communication of the grade: 5 min.

A working link (URL) to the prototype on the internet must be included on the front page of the documentation. The documentation must be handed-in digitally through the administration system WISEflow according to the instructions available on Study Update.

The project documentation is **ONE** PDF file with all relevant process documentation, such as analytical models, sketches and programming samples. The documentation must have a list of content and a short problem statement (maximum one standard page).

A standard page consists of 2.400 keystrokes. Illustrations, figures etc. and appendices are not included.

Prerequisites for the exam – submission requirements

The assignment must meet formal requirements and be timely and properly submitted. Deadlines are provided on Canvas.

It is a prerequisite for taking the oral exam that the students confirm their co-responsibility for the preparation of the project with their signature. This happens when you upload your report to WISEflow. In the report, it must also be apparent how each group member contributed to the report and the prototype

Criteria for assessment and co-examiner

The exam is assessed according to the 7-point scale and has an internal co-examiner. One mark is awarded based on an overall assessment of the exam presentation (the oral presentation and the prototype with its documentation).

Sub-exam 3 - Advanced User Experience (Elective User Experience Specialist) – 10 ECTS

Learning objectives for sub-exam 3, Advanced User Experience

Knowledge

The student will gain:

- an understanding of the practice, centrally applied theory and method and can understand the profession's use of theory and method for design and programming of digital user experiences.

Skills

The student will get the skills to:

- apply the subject's central methods and tools for the design and programming of digital user experiences and can apply the skills related to employment in the profession including user-centered methods of production as well as evaluation of production.

Competencies

The student will learn to:

- carry out development-orientated situations in relation to the production of digital user experiences.



The exam form and organisation including any formal requirements

The exam is an individual digital exam which consists of an individually created video and a digital product prepared in relevant web technologies. The digital product can be prepared either individually, or in groups of up to max 4 students.

The video and the hand in with link to the digital product must be submitted to WISEflow according to the deadline in the project description (will be available on Canvas). An URL to an operational internet site must be included in the hand in. In addition, all source code must be uploaded. The video length is maximum 10 minutes.

The hand in must include the following information:

- Advanced User Experience, autumn/spring 20xx
- Multimedia Design, Business Academy Aarhus.
- URL for the digital product
- Full name and supervisor's name.

Criteria for assessment and co-examiner

The exam is assessed according to the 7-point scale and has an internal co-examiner. The students are awarded one mark based on an overall assessment of the video and the digital product.

Completion of the exam

The individual sub-exams in the elective must all be passed. The mark for the three sub-exams will appear individually on the diploma and as an overall average for the elective.

3.2 Content Creator (30 ECTS)

Indhold

Fagelementet beskæftiger sig med design og programmering af digitalt indhold. I fagelementet fokuseres på produktion af digitalt indhold til flere medieplatforme. Data indgår som et centralt element i designprocessen, i produktion af løsning, samt i evaluering af produktioner. Der anvendes teknologier til præsentation af indhold og data ved hjælp af Content Management System. Forretningsforståelse og relevante forretningsmodeller indgår endvidere i fagelementet.

Læringsmål for Content Creator

Viden

Den studerende har:

- udviklingsbaseret viden om erhvervet og fagområdet praksis og centrale anvendt teori og metode om digitalt indhold og medieplatforme, herunder teknologier til design og programmering af digitale brugeroplevelser samt digitalt indhold

- forståelse for praksis, central anvendt teori og metode, samt kan forstå erhvervets anvendelse af teori og metode til design og programmering af digitalt indhold samt for projektøkonomi og multimediedesignerens rolle i værdikæden.

Færdigheder

Den studerende kan:

- anvende fagområdets centrale metoder og redskaber til design og programmering af digitalt indhold, samt kan anvende de færdigheder, der knytter sig til beskæftigelse inden for erhvervet, herunder brugercentreret metode til produktion samt evaluering af produktionen
- vurdere praksisnære problemstillinger samt opstille og vælge løsningsmodeller i forhold til design og programmering af digitalt indhold
- formidle praksisnære problemstillinger og løsningsmuligheder inden for digitalt indhold til samarbejdspartnere og brugere.

Kompetencer

Den studerende kan:

- varetage udviklingsorienterede situationer i relation til produktion af digitalt indhold
- deltage i fagligt og tværfagligt samarbejde om produktion af digitalt indhold med en professionel tilgang
- i en struktureret sammenhæng tilegne sig ny viden, færdigheder og kompetencer inden for design og produktion af digitalt indhold i relation til erhvervet.

ECTS-omfang

Fagelementet Content Creator har et omfang på 30 ECTS-point.

Prøver i valgfaget

Valgfaget indeholder tre delprøver, som er beskrevet herunder:

- Delprøve 1: Personal Branding (5 ECTS)
- Delprøve 2: Storyscaping (15 ECTS)
- Delprøve 3: Advanced Content Creation (10 ECTS)

Delprøve 1: Personal Branding - (valgfag Content Creator) – 5 ECTS

Læringsmål for delprøve 1, Personal Branding

Færdigheder

Den studerende kan:

- vurdere praksisnære problemstillinger samt opstille og vælge løsningsmodeller i forhold til design og programmering af digitalt indhold.

Kompetencer

Den studerende kan:

- i en struktureret sammenhæng tilegne sig ny viden, færdigheder og kompetencer inden for design og produktion af digitalt indhold i relation til erhvervet.

Prøveform og tilrettelæggelse herunder evt. formkrav

Prøven er individuel og består af en skriftlig rapport samt et digitalt produkt, udarbejdet i WordPress. Der tilføjes et link (URL) på rapportens forside til et fungerende WordPress-site på internet. Der afleveres digitalt i administrationssystemet WISEflow efter retningslinjer, som vil være tilgængelige på Studieupdate.

Rapporten må maksimalt have et omfang på 8 normalsider. En normalside er 2.400 enheder. Illustrationer, figurer mv. og bilag tæller ikke med i denne opgørelse.

På forsiden skal følgende fremgå:

- Personal Branding, efterår/forår 20xx
- Multimediedesigneruddannelsen, Erhvervsakademi Aarhus.
- URL på det digitale produkt
- Fulde navn samt vejledernes navne.

Forudsætninger for at gå til eksamen – deltagelsespligt og aflevering

Det er et forudsætningskrav for at gå til eksamen, at man via underskrift bekræfter, at man er ansvarlig for projektudarbejdelsen. Dette sker rent praktisk ved upload i WISEflow.

Bedømmelseskriterier og censurtype

Prøven bedømmes efter 7-trin skalaen, og der er intern censur. Der gives én karakter ud fra en helhedsvurdering af rapport og det tilhørende digitale produkt.

Delprøve 2: Storyscaping (valgfag Content Creator) – 15 ECTS

Læringsmål for delprøve 2, Storyscaping

Viden

Den studerende har:

- udviklingsbaseret viden om erhvervet og fagområdets praksis og central anvendt teori og metode om digitalt indhold og medieplatforme, herunder teknologier til design og programmering af digitale brugeroplevelser samt digitalt indhold.

Færdigheder

Den studerende kan:

- formidle praksisnære problemstillinger og løsningsmuligheder inden for digitalt indhold til samarbejdspartnere og brugere.

Kompetencer

Den studerende kan:

- deltage i fagligt og tværfagligt samarbejde om produktion af digitalt indhold med en professionel tilgang.

Prøveform og tilrettelæggelse herunder evt. formkrav

Prøven er en individuel, mundtlig prøve på baggrund af et skriftligt gruppeprojekt og et digitalt produkt udarbejdet i WordPress. Projektet udarbejdes i grupper med 3–4 studerende.

Prøvens afvikling:

Prøven er en individuel, mundtlig eksamen af 20 minutters varighed, heraf:

- Individuel eksamination: 15 min.
- Votering og meddelelse af karakter: 5 min.

Der tilføjes et link (URL) på rapportens forside til et fungerende WP-site på internet. Herudover skal al relevant kildekode uploades. Der afleveres digitalt i administrationssystemet WISEflow efter retningslinjer, der vil være tilgængelige på Studieupdate.

Rapporten må maksimalt have et omfang på 10 normalsider + 5 sider pr. gruppemedlem (dvs. en gruppe på 3 afleverer maksimalt 25 sider). En normalside er 2.400 enheder. Illustrationer, figurer mv. og bilag tæller ikke med i denne opgørelse.

På forsiden skal følgende fremgå:

- Storyscaping, efterår/forår 20xx
- Multimediedesigneruddannelsen, Erhvervsakademi Aarhus
- URL på det digitale produkt
- Fulde navn på alle gruppemedlemmer samt vejledernes navne.

Forudsætninger for at gå til eksamen – deltagelsespligt og aflevering

Det er en forudsætning for den studerendes deltagelse i den mundtlige prøve, at rapportens indhold er redeligt, og at den opfylder formkrav samt er korrekt og rettidig afleveret.

Det er et forudsætningskrav for at gå til mundtlig eksamen, at man via underskrift bekræfter, at man er ansvarlig for projektudarbejdelsen. Dette sker rent praktisk ved upload i WISEflow,

Bedømmelseskriterier og censurtype

Prøven bedømmes efter 7-trin skalaen, og der er intern censur. Der gives én individuel karakter ud fra en helhedsvurdering af gruppeprojekt og produkt samt den individuelle mundtlige præstation ved eksamen.

Delprøve 3: Advanced Content Creation (valgfag Content Creator) – 10 ECTS

Læringsmål for delprøve 3, Content Creation

Viden

Den studerende har:

- forståelse for praksis, central anvendt teori og metode, samt kan forstå erhvervets anvendelse af teori og metode til design og programmering af digitalt indhold samt for projektøkonomi og multimediedesignerens rolle i værdikæden.

Færdigheder

Den studerende kan:

- anvende fagområdets centrale metoder og redskaber til design og programmering af digitalt indhold, samt kan anvende de færdigheder, der knytter sig til beskæftigelse inden for erhvervet, herunder brugercentreret metode til produktion samt evaluering af produktionen.

Kompetencer

Den studerende kan:

- varetage udviklingsorienterede situationer i relation til produktion af digitalt indhold.

Prøveform og tilrettelæggelse herunder evt. formkrav

Prøven er en individuel, skriftlig prøve, der består af en rapport og digitale indholdsprodukter udarbejdet i relevante teknologier.

Prøvens afvikling:

Skriftlig aflevering på WISEflow i henhold til deadline i opgavebeskrivelsen (se Studieupdate).



På rapportens forside skal der være links til den digitale indholdsproduktion. Materiale der ikke er tilgængeligt online uploades til WISEflow. Der afleveres digitalt i administrationssystemet WISEflow efter retningslinjer, der vil være tilgængelige på Studieupdate.

Rapporten må maksimalt have et omfang på 15 normalsider. En normalside er 2.400 enheder. Illustrationer, figurer mv. og bilag tæller ikke med i denne opgørelse.

På forsiden skal følgende fremgå:

- Advanced Content Creation, efterår/forår 20xx
- Multimediedesigneruddannelsen, Erhvervsakademi Aarhus.
- URL til digital indholdsproduktion
- Angivelse af om der er uploadet alternativt materiale til WISEflow
- Fulde navn samt vejledernes navne.

Forudsætninger for at gå til eksamen – deltagelsespligt og aflevering

For at gå til prøven skal indholdet af rapporten være redeligt. Opgaven skal opfylde formkrav samt være korrekt og rettidig afleveret.

Det er et forudsætningskrav for at gå til skriftlig eksamen, at man via underskrift bekræfter, at man er ansvarlig for projektudarbejdelsen. Dette sker rent praktisk ved upload i WISEflow,

Bedømmelseskriterier og censurtype

Prøven bedømmes efter 7-trin skalaen, og der er intern censur. Der gives én karakter ud fra en helhedsvurdering af rapport og de tilhørende digitale produkter.

Fuldførelse af prøven

De enkelte delprøver i valgfaget skal bestå hver for sig. Karakteren for de 3 delprøver fremgår enkeltvis på eksamensbeviset og som et samlet gennemsnit for valgfaget.

3.3 Frontend Developer (30 ECTS)

Indhold

Fagelementet beskæftiger sig med design og programmering af digitale brugergrænseflader. I fagelementet fokuseres på produktion af digitale brugergrænseflader med tilhørende indhold. Data indgår som et centralt element i designprocessen, i produktion af løsning samt i evaluering af produktioner. Der anvendes teknologier til design, programmering og varetagelse af udviklingsprocessen. Forretningsforståelse og relevante forretningsmodeller indgår endvidere i fagelementet.

Læringsmål for Frontend Developer

Viden

Den studerende har:

- udviklingsbaseret viden om erhvervet og fagområdets praksis og central anvendt teorier og metode om digitale brugergrænseflader, herunder teknologier til design og programmering af digitale brugergrænseflader
- forståelse for praksis, central anvendt teori og metode samt kan forstå erhvervets anvendelse af teori og metode til design og programmering af digitale brugergrænseflader samt for projektøkonomi og multimediedesignerens rolle i værdikæden.

Færdigheder

Den studerende kan:

- anvende fagområdets centrale metoder og redskaber til design og programmering af digitale brugergrænseflader samt kan anvende de færdigheder, der knytter sig til beskæftigelse inden for erhvervet, herunder brugercentreret metode til produktion samt evaluering af produktionen
- vurdere praksisnære problemstillinger samt opstille og vælge løsningsmodeller i forhold til design og programmering af digitalt indhold, digitale brugeroplevelser og digitale brugergrænseflader
- formidle praksisnære problemstillinger og løsningsmuligheder inden for digitale brugergrænseflader til samarbejdspartnere og brugere.

Kompetencer

Den studerende kan:

- varetage udviklingsorienterede situationer i relation til produktion af digitale brugergrænseflader
- deltage i fagligt og tværfagligt samarbejde om produktion af digitale brugergrænseflader med en professionel tilgang
- i en struktureret sammenhæng tilegne sig ny viden, færdigheder og kompetencer inden for design og produktion af digitale brugergrænseflader i relation til erhvervet.

ECTS-omfang

Fagelementet Frontend Developer har et omfang på 30 ECTS-point.

Prøver i valgfaget

Valgfaget indeholder tre prøver, som er beskrevet herunder:

- Delprøve 1: Web Applications (15 ECTS)
- Delprøve 2: Portfolio (5 ECTS)
- Delprøve 3: Advanced Frontend Development (10 ECTS)

Delprøve 1: Web Applications (valgfag Frontend Developer) – 15 ECTS

Læringsmål for delprøve 1, Web Applications

Viden

Den studerende har:

- forståelse for projektøkonomi og multimediedesignerens rolle i værdikæden.

Færdigheder

Den studerende kan:

- anvende fagområdets centrale metoder og redskaber til design og programmering af digitale brugergrænseflader samt kan anvende de færdigheder, der knytter sig til beskæftigelse inden for erhvervet, herunder brugercentreret metode til produktion samt evaluering af produktionen.

Kompetencer

Den studerende kan:

- varetage udviklingsorienterede processer i relation til produktion af digitale brugergrænseflader
- deltage i fagligt og tværfagligt samarbejde om produktion af digitale brugergrænseflader med en professionel tilgang

Prøveform og tilrettelæggelse herunder evt. formkrav

Prøven er en individuel skriftlig eksamensrapport med udgangspunkt i et digitalt produkt udarbejdet i en gruppe.

Det digitale produkt

Det digitale produkt udarbejdes i grupper á 1-4 studerende. Det skal tydeligt fremgå af det digitale produkt, hvad hvert enkelt gruppemedlem har bidraget med.

Den skriftlige individuelle rapport

Den skriftlige individuelle rapport skal dokumentere udviklingen af det digitale produkt samt anvende teorier og metoder fra undervisningen.



Rapporten må maksimalt have et omfang på seks normalsider og skal indeholde dokumentation og argumentation for det digitale produkts tekniske udformning. En normalside tælles som 2.400 tegn. Illustrationer, figurer mv. og bilag tæller ikke med i denne opgørelse.

På forsiden af den individuelle rapport oplyses en URL til en version af det digitale produkt, som kan tilgås online samt en URL til kildekoden, hvoraf det individuelle bidrag fremgår. Afleveringen af rapporten foregår via WISEflow efter retningslinjer tilgængelig på Studieupdate.

På forsiden skal følgende fremgå:

- Web Applications, Forår/Efterår 20xx
- Multimediedesigneruddannelsen, Erhvervsakademi Aarhus
- URL til det digitale produkt
- URL til kildekode
- Fulde navn på den studerende samt navne på eventuelle gruppemedlemmer, der i samarbejde har udviklet det digitale produkt
- Vejledernes navne

Forudsætninger for at gå til eksamen – deltagelsespligt og aflevering

Det er en forudsætning for deltagelse i prøven, at den studerende afleverer et digitalt produkt for at aflevere en skriftlig rapport.

Den skriftlige rapport skal opfylde formkrav samt være korrekt og rettidig afleveret (se Studieupdate).

Det er desuden en forudsætning for at deltage i den skriftlige prøve, at man via underskrift bekræfter, at man er ansvarlig for udarbejdelsen af den skriftlige rapport og det digitale produkt. Dette sker rent praktisk ved upload i WISEflow.

Bedømmelseskriterier og censurtype

Prøven bedømmes efter 7-trin skalaen, og der er intern censur. Der gives én karakter ud fra en helhedsvurdering af den individuelle rapport og det individuelle bidrag til det digitale produkt.

Delprøve 2: Portfolio (valgfag Frontend Developer) – 5 ECTS

Læringsmål for delprøve 2, Portfolio

Viden

Den studerende har:

- forståelse for praksis, central anvendt teori og metode samt kan forstå erhvervets anvendelse af teori og metode til design og programmering af digitale brugergrænseflader.

Færdigheder

Den studerende kan:

- formidle praksisnære problemstillinger og løsningsmuligheder inden for digitale brugergrænseflader til samarbejdspartnere og brugere.

Prøveform og tilrettelæggelse herunder evt. formkrav

Prøven er en individuel skriftlig eksamen, der består af et skriftligt portfoliomateriale og et tilhørende digitalt produkt.

Det skriftlige materiale

Det skriftlige materiale må maksimalt have et omfang på 2 normalsider. En normalside består af 2.400 tegn. Illustrationer, figurer mv. og bilag tæller ikke med i denne opgørelse.

På forsiden skal følgende fremgå:

- Portfolio, Forår/Efterår
- Multimediedesigneruddannelsen, Erhvervsakademi Aarhus.
- URL til det digitale produkt (portfolioen)
- Fulde navn
- Vejledernes navne

Aflevering

Den digitale portfolio skal afleveres gennem det administrative system WISEFlow og følge de instruktioner, der står på Studieupdate. På forsiden af det skriftlige materiale skal der indgå et link (URL), der åbner et website (portfolioen). Det skriftlige materiale afleveres ligeledes i WISEFLOW og skal følge de instrukser, som fremgår på StudieUpdate.

Forudsætninger for at gå til eksamen – deltagelsespligt og aflevering

For at gå til prøven skal indholdet af portfolioen og det skriftlige materiale være redeligt. Det skriftlige materiale og portfolioen skal være korrekt og rettidigt afleveret (se Studieupdate).

Bedømmelseskriterier og censurtype

Prøven bedømmes efter 7-trin skalaen, og der er intern censur. Der gives én karakter ud fra en helhedsvurdering af det skriftlige materiale og det tilhørende digitale produkt.

Delprøve 3: Advanced Frontend Development (valgfag Frontend Developer) – 10 ECTS

Læringsmål for delprøve 3, Advanced Multimedia Production

Viden

Den studerende har:

- udviklingsbaseret viden om erhvervet og fagområdets praksis og central anvendt teorier og metode om digitale brugergrænseflader, herunder teknologier til design og programmering af digitale brugergrænseflader.

Færdigheder

Den studerende kan:

- vurdere praksisnære problemstillinger samt opstille og vælge løsningsmodeller i forhold til design og programmering af digitalt indhold, digitale brugeroplevelser og digitale brugergrænseflader.

Kompetencer

Den studerende kan:

- i en struktureret sammenhæng tilegne sig ny viden, færdigheder og kompetencer inden for design og produktion af digitale brugergrænseflader i relation til erhvervet.

Prøveform og tilrettelæggelse herunder evt. formkrav

Projektet består af et digitalt produkt og en rapport. Det digitale produkt og rapporten udarbejdes individuelt eller i grupper af maksimalt 4 studerende.

Opgaven skal opfylde nedenstående formkrav samt være rettidig afleveret (se Studieupdate).

Afleveringen vil foregå i WISEflow efter retningslinjer tilgængelig på Canvas.

Rapporten må maksimalt have et omfang på 8 normalsider pr. gruppemedlem, og gruppemedlemmernes individuelle bidrag skal tydeligt fremgå. Rapporten skal indeholde overvejelserne omkring udvikling og design af prototypen samt refleksion over læring i relation til erhvervet. En normalside tælles som 2.400 tegn. Illustrationer, figurer mv. og bilag tæller ikke med i denne opgørelse.

Prototypen skal uploades i en version, der er tilgængelig online, og kildekoden skal offentliggøres.

På forsiden skal følgende fremgå:

- Advanced Multimedia Production, Forår/Efterår 20xx
- Multimediedesigneruddannelsen, Erhvervsakademi Aarhus.
- Projekttitel
- URL på prototypen
- URL til kildekoden

- Fulde navn på den studerende samt navne på eventuelle gruppemedlemmer • Vejledernes navne

Forudsætninger for at gå til eksamen – deltagelsespligt og aflevering

For at gå til prøven skal indholdet af rapport være redeligt. Opgaven skal opfylde formkrav samt være korrekt og rettidig afleveret.

Bedømmelseskriterier og censurtype

Prøven bedømmes efter 7-trin skalaen, og der er intern censur.

Der gives én karakter ud fra en helhedsvurdering af projektet, dvs. det digitale produkt og refleksionsrapporten.

Fuldførelse af prøven

De enkelte delprøver i valgfaget skal bestå hver for sig. Karakteren for de 3 delprøver fremgår enkeltvis på eksamensbeviset og som et samlet gennemsnit for valgfaget.

3.4 Indholdsproduktion med fokus på UX og Frontend

Denne retning er en kombination af de tre valgfag User Experience Specialist, Content Creator samt Frontend Developer beskrevet under afsnit 3.1, 3.2 og 3.3. Dette valg tilbydes til årgange, hvor der ikke er volumen nok til at udbyde alle 3 linje, således at de studerende sikres mulighed for at specialisere sig indenfor deres hovedinteresse.

Indhold

Fagelementet beskæftiger sig med en kombination af UX design, Content produktion samt programmering af digitale brugergrænseflader. I fagelementet fokuseres på design og produktion af digitale brugergrænseflader på flere medieplatforme med fokus på bruger oplevelsen. Data indgår som et centralt element i designprocessen, i produktion af løsning samt i evaluering af produktioner. Der anvendes teknologier til design, programmering og varetagelse af udviklingsprocessen. Forretningsforståelse og relevante forretningsmodeller indgår endvidere i fagelementet.

Læringsmål

Viden

Den studerende har:

- udviklingsbaseret viden om erhvervet og fagområdets praksis og central anvendt teorier og metode om i krydsfeltet af ux design, content produktion og digitale

brugergrænseflader, herunder teknologier til design, programmering og afprøvning af digitale brugergrænseflader

- forståelse for praksis, central anvendt teori og metode samt kan forstå erhvervets anvendelse af teori og metode til design, programmering og afprøvning af digitale brugergrænseflader samt for projektøkonomi og multimediedesignerens rolle i værdikæden.

Færdigheder

Den studerende kan:

- anvende fagområdets centrale metoder og redskaber til design og programmering af digitale brugergrænseflader samt kan anvende de færdigheder, der knytter sig til beskæftigelse inden for erhvervet, herunder brugercentreret metode til produktion samt evaluering af produktionen og dens indhold
- vurdere praksisnære problemstillinger samt opstille og vælge løsningsmodeller i forhold til design og programmering af digitalt indhold, digitale brugeroplevelser og digitale brugergrænseflader
- formidle praksisnære problemstillinger og løsningsmuligheder inden for digitale brugergrænseflader til samarbejdspartnere og brugere.

Kompetencer

Den studerende kan:

- varetage udviklingsorienterede situationer i relation til design og produktion af digitale brugergrænseflader og indhold
- deltage i fagligt og tværfagligt samarbejde om design produktion af digitale brugergrænseflader inklusiv indhold med en professionel tilgang
- i en struktureret sammenhæng tilegne sig ny viden, færdigheder og kompetencer inden for design og produktion af digitale brugergrænseflader i relation til erhvervet.

ECTS-omfang

Fagelementet Indholdsproduktion med fokus på UX og Frontend har et omfang på 30 ECTS-point.

Prøver i valgfaget

Valgfaget indeholder tre prøver, som er beskrevet herunder:

- Delprøve 1: Personal Branding (10 ECTS)
- Delprøve 2: Storyscaping (10 ECTS)
- Delprøve 3: Specialisering (10 ECTS)



Delprøve 1: Personal Branding– 10 ECTS

Læringsmål for delprøve 1: Personal branding

Viden

Den studerende har:

- udviklingsbaseret viden om erhvervet og fagområdets praksis og central anvendt teorier og metode om digitale brugergrænseflader, herunder teknologier til design, programmering og afprøvning af digitale brugergrænseflader

Færdigheder

Den studerende kan:

- anvende fagområdets centrale metoder og redskaber til design og programmering af digitale brugergrænseflader samt kan anvende de færdigheder, der knytter sig til beskæftigelse inden for erhvervet, herunder brugercentreret metode til produktion samt evaluering af produktionen.

Kompetencer

Den studerende kan:

- varetage udviklingsorienterede processer i relation til produktion af digitale brugergrænseflader.

Prøveform og tilrettelæggelse herunder evt. formkrav

Prøven er en individuel eksamen bestående af en individuel skriftlig rapport og individuelt digitalt produkt.

Den skriftlige rapport

Den skriftlige rapport skal dokumentere udviklingen af det digitale produkt, den tekniske udformning samt anvende teorier og metoder fra undervisningen.

Rapporten må maksimalt have et omfang på 8 normalsider. En normalside tælles som 2.400 tegn. Illustrationer, figurer mv. og bilag tæller ikke med i denne opgørelse.

På forsiden af den individuelle rapport oplyses en URL til en version af det digitale produkt, som kan tilgås online samt en URL til kildekoden. Afleveringen af rapporten foregår via WISEflow efter retningslinjer tilgængelig på Studieupdate.

På forsiden skal følgende fremgå:

- Personal Branding, Forår/Efterår 20xx

- Multimediedesigneruddannelsen, Erhvervsakademi Aarhus
- URL til det digitale produkt
- URL til kildekode
- Fulde navn på den studerende
- Vejledernes navne

Forudsætninger for at gå til eksamen – deltagelsespligt og aflevering

Det er en forudsætning for deltagelse i prøven, at den studerende afleverer et digitalt produkt for at aflevere en skriftlig rapport. Den skriftlige rapport skal opfylde formkrav samt være korrekt og rettidig afleveret.

Det er desuden en forudsætning for at deltage i den skriftlige prøve, at man via underskrift bekræfter, at man er ansvarlig for udarbejdelsen af den skriftlige rapport og det digitale produkt. Dette sker rent praktisk ved upload i WISEflow.

Bedømmelseskriterier og censurtype

Prøven bedømmes efter 7-trin skalaen, og der er intern censur. Der gives én karakter ud fra en helhedsvurdering af den individuelle rapport og det individuelle digitale produkt.

Delprøve 2: Storyscaping – 10 ECTS

Læringsmål for delprøve 2, Storyscaping

Viden

Den studerende har:

- udviklingsbaseret viden om erhvervet og fagområdets praksis og central anvendt teori og metode om digitalt indhold og medieplatforme, herunder teknologier til design og programmering af digitale brugeroplevelser samt digitalt indhold.

Færdigheder

Den studerende kan:

- formidle praksisnære problemstillinger og løsningsmuligheder inden for digitalt indhold til samarbejdspartnere og brugere.

Kompetencer

Den studerende kan:

- deltage i fagligt og tværfagligt samarbejde om produktion af digitalt indhold med en professionel tilgang.

Prøveform og tilrettelæggelse herunder evt. formkrav

Prøven er en individuel, mundtlig prøve på baggrund af et skriftligt gruppeprojekt og et digitalt produkt. Projektet udarbejdes i grupper med 3–4 studerende. Den individuelle, mundtlige prøve er en mundtlig eksamination med udgangspunkt i det digitale produkt og rapport.

Prøvens afvikling:

Prøven er en individuel, mundtlig eksamen af 20 minutters varighed, heraf:

- Individuel eksamination: 15 min.
- Votering og meddelelse af karakter: 5 min.

Det skriftlige produkt

Der tilføjes et link (URL) på rapportens forside til et digitalt produkt. Der afleveres digitalt i administrationssystemet WISEflow efter retningslinjer, der vil være tilgængelige på Studieupdate. Rapporten må maksimalt have et omfang på 10 normalsider + 5 sider pr. gruppemedlem (dvs. en gruppe på 3 afleverer maksimalt 25 sider). En normalside er 2.400 enheder. Illustrationer, figurer mv. og bilag tæller ikke med i denne opgørelse.

På forsiden skal følgende fremgå:

- Storyscaping, efterår/forår 20xx
- Multimediedesigneruddannelsen, Erhvervsakademi Aarhus
- URL på det digitale produkt
- Fulde navn på alle gruppemedlemmer samt vejledernes navne.

Forudsætninger for at gå til eksamen – deltagelsespligt og aflevering

Det er en forudsætning for den studerendes deltagelse i den mundtlige prøve, at det digitale produkt og rapportens indhold er redeligt, og at rapporten opfylder formkrav samt er korrekt og rettidig afleveret.

Det er et forudsætningskrav for at gå til mundtlig eksamen, at man via underskrift bekræfter, at man er ansvarlig for projektudarbejdelsen. Dette sker rent praktisk ved upload i WISEflow,

Bedømmelseskriterier og censurtype

Prøven bedømmes efter 7-trin skalaen, og der er intern censur. Der gives én individuel karakter ud fra en helhedsvurdering af den studerendes individuelle mundtlige præstation ved eksamen samt produkt og rapport.

Delprøve 3: Specialisering – 10 ECTS

I denne del af semestret vælger de studerende specialisering i forhold til Content, UX og Frontend.

Læringsmål for delprøve 3, Specialisering

Viden

Den studerende har:

- udviklingsbaseret viden om erhvervet og fagområdets praksis og central anvendt teorier og metode om digitale brugergrænseflader, herunder teknologier til design, programmering og afprøvning af digitale brugergrænseflader, deres indhold og brugeroplevelsen.

Færdigheder

Den studerende kan:

- vurdere praksisnære problemstillinger samt opstille og vælge løsningsmodeller i forhold til design og programmering af digitalt indhold, digitale brugeroplevelser og digitale brugergrænseflader.

Kompetencer

Den studerende kan:

- i en struktureret sammenhæng tilegne sig ny viden, færdigheder og kompetencer inden for design og produktion af digitale brugergrænseflader i relation til erhvervet.

Prøveform og tilrettelæggelse herunder evt. formkrav

Eksamen er en individuel skriftlig rapport udarbejdet på baggrund af et gruppefremstillet digitalt produkt. Det digitale produkt udarbejdes i grupper (maksimalt 4 personer).

Den individuelle skriftlige rapport skal opfylde nedenstående formkrav samt være rettidigt afleveret sammen med det digitale produkt (Se Studieupdate). Afleveringen vil foregå i WISEflow efter retningslinjer tilgængelig på Studieupdate.

Rapporten må maksimalt have et omfang på 10 normalsider. Der kan af projektbeskrivelsen fremgå mulighed for at erstatte rapporten helt eller delvist af en video. Rapporten skal indeholde overvejelserne omkring udvikling og design af produktet samt refleksion over læring i relation til erhvervet. En normalside tælles som 2.400 tegn. Illustrationer, figurer mv. og bilag tæller ikke med i denne opgørelse.

På forsiden skal følgende fremgå:

- Specialisering Forår/Efterår 20xx
- Multimediedesigneruddannelsen, Erhvervsakademi Aarhus.
- Projekttitlet
- Evt. URL til det digitale produkt

- Fulde navn på den studerende
- Vejlederens navn

Det digitale produkt skal uploades i en version, der er tilgængelig online eller vedhæftes rapporten.

Forudsætninger for at gå til eksamen – deltagelsespligt og aflevering

For at gå til prøven skal indholdet af rapport være redeligt. Opgaven skal opfylde formkrav samt være korrekt og rettidig afleveret.

Bedømmelseskriterier og censurtype

Prøven bedømmes efter 7-trin skalaen, og der er intern censur.

Der gives én karakter ud fra en helhedsvurdering af den individuelle skriftlige rapport og det gruppefremstillede digitale produkt.

Fuldførelse af prøven

De enkelte delprøver i valgfaget skal bestå hver for sig. Karakteren for de 3 delprøver fremgår enkeltvis på eksamensbeviset og som et samlet gennemsnit for valgfaget.

4. Anvendelse af hjælpemidler

Under prøverne er anvendelse af hjælpemidler, herunder elektroniske hjælpemidler, tilladt, medmindre der i bekendtgørelsen eller studieordningen for den enkelte uddannelse er fastsat begrænsninger i anvendelsen.

Eventuelle regler for indskrænkning af brug af hjælpemidler vil fremgå af beskrivelsen af den enkelte prøve.

5. Ikrafttrædelse og overgangsordning

Ikrafttrædelse

Denne lokale del af studieordningen, valgfagskataloget, træder i kraft d. 01.08.2022 og har virkning for alle studerende. Samtidig ophæves tidligere valgfagskatalog af 01.08.2021.

Overgangsordning

Alle studerende overgår til dette valgfagskatalog fra 01.08.2022, dog skal prøver påbegyndt før 01.08.2022 afsluttes efter det tidligere valgfagskatalog indtil 01.02.2023.