

STUDIEORDNING
for
Multimediesign uddannelsen
Game developer specialisering

Del II: Institutionsdel

Ikrafttrædelse: 15.01.2026



Indhold

Indhold	1
1. Oversigt over elementer på uddannelsen	4
2. Lokale fagelementer.....	4
2.1. Game Developer 1	4
2.2. Game developer 2	6
2.3. Specialisering	8
3. Uddannelsens prøver.....	9
3.1. Tabeloversigt over uddannelsens prøver.....	9
3.2. Multimedieproduktion 1. semester – 30 ECTS.....	9
Læringsmål for prøven.....	9
Prøveform og tilrettelæggelse herunder evt. formkrav	10
Forudsætninger for at gå til eksamen	10
Bedømmelseskriterier og censurtype	11
Fuldførelse af prøven	11
3.3. World Building, 2. semester – 15 ECTS.....	11
Læringsmål for prøven.....	11
Prøveform og tilrettelæggelse herunder evt. formkrav	13
Forudsætninger for at gå til eksamen	13
Bedømmelseskriterier og censurtype	14
Fuldførelse af prøven	14
3.4. 3D Game Development, 2. semester – 15 ECTS.....	14
Læringsmål for prøven.....	14
Prøveform og tilrettelæggelse herunder evt. formkrav	15
Forudsætninger for at gå til eksamen	15
Bedømmelseskriterier og censurtype	16
Fuldførelse af prøven	16
3.5. Technology and Gamification, 3. semester – 15 ECTS.....	16
Læringsmål for prøven.....	17
Prøveform og tilrettelæggelse herunder evt. formkrav	17
Forudsætninger for at gå til eksamen	18

Bedømmelseskriterier og censurtype	18
Fuldførelse af prøven	18
3.6. Multiplayer Game Development, 3. semester – 15 ECTS	18
Læringsmål for prøven	18
Prøveform og tilrettelæggelse herunder evt. formkrav	18
Forudsætninger for at gå til eksamen	19
Bedømmelseskriterier og censurtype	19
Fuldførelse af prøven	19
3.7. Praktikprøven, 4. semester – 15 ECTS	19
Læringsmål for prøven	19
Prøveform og tilrettelæggelse herunder evt. formkrav	19
Bedømmelseskriterier og censurtype	20
Fuldførelse af prøven	20
3.8. Afsluttende eksamensprojekt, 4. semester – 15 ECTS	20
Læringsmål for prøven	20
Prøveform og tilrettelæggelse herunder evt. formkrav	20
Forudsætninger for at gå til eksamen	21
Bedømmelseskriterier og censurtype	21
Fuldførelse af prøven	22
4. Generel information om uddannelsens prøver	22
4.1. Antal prøveforsøg	22
4.2. Krav til skriftlige opgaver og projekter	22
4.3. Særlige prøvevilkår	22
4.4. Anvendelse af hjælpemidler	23
4.5. Den studerendes pligter forud for og under eksamen	23
4.6. Prøvens sprog	23
4.7. Syge- og omprøver	23
5. Regler om den studerendes pligt til at deltage i uddannelsesforløbet	24
6. Kriterier for vurdering af studieaktivitet	25
6.1. Udskrivning ved manglende studieaktivitet	26
7. Regler for praktikkens gennemførelse	26

8.	Uddannelsesdele som kan gennemføres i udlandet.....	26
8.1.	Uddannelsesdele og regler om forhåndsmerit.....	26
8.2.	Eksamination ved udlandsophold	27
	Regler for afholdelse af eksamen i udlandet	27
9.	Eksamenssnyd, herunder brug af egne og andres arbejder (plagiat).....	27
9.1.	Eksamenssnyd og forstyrrende adfærd ved eksamen	28
9.2.	Processen ved afklaring af eksamenssnyd, herunder plagiering	29
10.	Undervisnings- og arbejdsformer.....	30
10.1.	Praksisorienteret læring.....	30
10.2.	Faglig progression.....	30
10.3.	Motivation.....	30
10.4.	Læsning af tekster på fremmedsprog	31
11.	Merit.....	31
11.1.	Meritaftaler for fagelementer	31
12.	Dispensationsregler	31
13.	Klager over prøver	31
14.	Ikrafttrædelse	32
15.	Juridisk grundlag.....	32

Denne studieordning skal læses i sammenhæng med den nationale del af studieordningen. Den nationale del af studieordningen er fælles for alle udbydere, mens denne del af studieordningen (institutionsdelen) er fastlagt af Erhvervsakademi Aarhus.

1. Oversigt over elementer på uddannelsen

Tabellen nedenfor viser en oversigt over uddannelsens nationale og lokale fagelementer, inkl. praktik og afsluttende projekt fordelt på uddannelsens semestre.

Semester	Fagelementer	ECTS
1. semester	Nationalt fagelement: Multimedieproduktion 1	30
2. semester	Nationalt fagelement: Multimedieproduktion 2, del 1	20
2. semester	Lokalt fagelement: Game Developer 1	10
3. semester	Nationalt fagelement: Multimedieproduktion 2, del 2	10
3. semester	Lokalt fagelement: Game Developer 2	15
3. semester	Valgfag/ specialisering	5
4. semester	Praktik	15
4. semester	Afsluttende eksamensprojekt	15

2. Lokale fagelementer

På uddannelsen er der 30 ECTS lokale fagelementer, heraf 5 ECTS valgfag.

2.1. Game Developer 1

Indhold

Fagelementet har fokus på spil, både 2D og 3D. Der arbejdes med programmering af spilløsninger, der interagerer med og anvender API'er til datahåndtering. Der lægges vægt på at skabe fortællinger, designe spil-verdener, design af karakterer samt implementering af disse elementer i velfungerende spil.

Læringsmål for Game Developer 1

Viden

Den studerende har:

Brugergrænseflader

- Udviklingsbaseret viden om programmering af alternative brugergrænseflader ud over de traditionelle web- og mobilplatforme.

Brugeroplevelser

- Udviklingsbaseret viden om avancerede principper og teknologier til evaluering af UX-design.

Indhold

- Forståelse af dynamiske virkemidler i en brugergrænseflade samt de teknologier, der understøtter dem.

Forretning

- Forståelse for forretningsmuligheder indenfor game og gamification.

Teknologi

- Forståelse for teknologierne bag dynamiske elementer så som interaktion, lyd, billeder, video mv.

Færdigheder

Den studerende kan:

Brugergrænseflader

- Indsamle og vurdere valide data som grundlag for udvikling af spil-verdener og spil karakterer.
- Inkludere tilgængelighed (accessability) i design af brugergrænsefladerne
- Udvalge og anvende teknologier til implementering, optimering og vedligeholdelse af digitale spil og gamification i digitale løsninger
- Dokumentere processer og produkter samt formidle dem til samarbejdspartnere og brugere
- anvende teknologier til udvikling af løsninger med gamification elementer.

Brugeroplevelser

- anvende brugercentrede metoder og værktøjer til spilproduktioner
- Anvende teknologier til at skabe valide data som grundlag for videreudvikling og optimering af spilelementerne.

Indhold

- Anvende teknologier til formidling af lyd, billeder, bevægelser og interaktioner med henblik på at skabe en konsistent spil -verden.

Forretning

- I samarbejde med virksomheder optimere på UX gennem anvendelsen af gamification elementer

Teknologi

- Anvende udvalgte aktuelle teknologier til avanceret brugergrænseflade og spil elementer

Kompetencer

Den studerende kan:

- I samarbejde med tværfagligt team udvikle innovative, kreative interaktive spil

ECTS-omfang

Fagelementet Game Developer 1 har et omfang på 10 ECTS

2.2. Game developer 2

Indhold

Fagelementet indeholder design, implementering, test og optimering af digitale spil. Der lægges vægt på, hvordan der udvikles såvel konsistente spil-verdener og historier, samt hvordan dette konkret kan implementeres og optimeres i et spil.

Fagelementet har fokus på metoder og teknologi til at understøtte innovative processer, der skal udvikle spillene og spilelementerne. Der arbejdes med teknologier til dokumentation af proces, design og implementering, og endelig arbejdes der med, hvordan et spil kan udvikles og optimeres på grundlag af valide data.

Fagelementet har desuden fokus på den forretningsmæssige udnyttelse af spil og spilelementer i eksisterende løsninger i en multimediedesign kontekst. Endelig er der fokus på inddragelsen af ny teknologi, nye trends og en kreativ innovativ tilgang til at skabe digitale spil samt it-sikkerhed.

Læringsmål for Game Developer 2

Viden

Den studerende har:

Brugergrænseflader

- Udviklingsbaseret viden om drift og vedligeholdelse af digitale spil
- Forståelse for samspillet mellem dynamiske elementer i et spil
- Forståelse for den brede anvendelse af brugergrænseflader på tværs af forskellige kontekster.

Brugeroplevelser

- Udviklingsbaseret viden om metoder og værktøjer til programmering og optimering af brugergrænseflader
- Forståelse for udvikling og opbygning af historier og verdener til opbygning af spil.

Indhold

- Forståelse for anvendelsen af dynamiske elementer i digitale spil
- Udviklingsbaseret viden om nye trends i designsystemer, interaktive brugergrænseflader, spil og designkonventioner.

Forretning

- Forståelse af branchen, samt muligheder for at optimere forretningspotentiale med anvendelse af ny teknologi og gamification.

Færdigheder

Den studerende kan:

Brugergrænseflader

- Udvælge og anvende metoder til planlægning og styring af komplekse, agile og kreative processer.
- Udvælge og anvende teknologier til implementering, test og vedligeholdelse af spil og spilelementer
- Udarbejde, vurdere og anvende valide data som grundlag for design af spil og spilelementer
- Dokumentere processer, produkter og visioner samt formidle dem til samarbejdspartnere.

Brugeroplevelser

- Anvende teknologier til indsamling og dokumentation af brugeroplevelser
- Anvende metoder og teorier til at udvikling af brugergrænseflader, der integrerer gamification eller andre virkemidler
- Anvende metoder og teknologier til at sikre tilgængelighed (accessibility) og it-sikkerhed i løsningerne

Indhold

- Vurdere og anvende valide data til produktion af spil
- Evaluere og opsamle data med henblik på optimering af spil og spilelementer

Forretning

- Anvende valide data om forretning som grundlag til at udvikle og formidle businesscase for løsninger.

Kompetencer

Den studerende kan:

- Håndtere kompleks udvikling, produktion og vedligeholdelse af digitale spil
- Deltage i faglige og tværfaglige processer med en reflekteret tilgang til kreative digitale spil og spilelementer
- I en struktureret sammenhæng tilegne sig ny viden, færdigheder og kompetencer indenfor spiludvikling

ECTS-omfang

Fagelementet Game Developer 2 har et omfang på 15 ECTS.

2.3. Specialisering

Indhold

Fagelementet Specialisering er det valgfrie element i uddannelsen. Den studerende skal ud fra introduktion vælge en teknologi inden for uddannelsens overordnede formål at fordybe sig i. Teknologien sættes i relation til spil – enten til udvikling af spil eller som element i et spil.

Herudover skal den studerende udarbejde et videnprodukt, som kan fremvises til øvrige studerende og samarbejdspartnere.

Den studerende oparbejder erfaring med at:

- formulere, afgrænse og strukturere arbejdet med ny teknologi selvstændigt
- udarbejde og præsentere resultatet i form af et relevant videnprodukt

Arbejdet med specialiseringen udgør en arbejdsbelastning på 5 ECTS, svarende til 140 timers arbejde pr. studerende.

Læringsmål for Specialisering

Viden

Den studerende har

- Udviklingsbaseret viden om selvvalgte aktuelle og relevante teknologier
- Forståelse for integration af nye teknologier i eksisterende design

Færdigheder

Den studerende kan

- Udvælge og anvende selvvalgt nye, relevante teknologier til videreudvikling af spil og spilelementer.
- Dokumentere selvvalgt teknologi og tilhørende visioner samt formidle dem til samarbejdspartnere.

Kompetencer

Den studerende kan

- Håndtere kompleks udvikling af løsninger der sætter fokus på at udnytte teknologierne, optimere performance og anvendelse af digitale spil
- I en struktureret sammenhæng tilegne sig ny viden, færdigheder og kompetencer indenfor nye og aktuelle teknologier til udvikling af spil og spilelementer

ECTS-omfang

Fagelementet Specialisering har et omfang på 5 ECTS

3. Uddannelsens prøver

3.1. Tabeloversigt over uddannelsens prøver

Tabellen nedenfor viser en oversigt over alle uddannelsens prøver fordelt på semestre, herefter følger beskrivelser af alle uddannelsens prøver.

Tidspunkt	Prøver	ECTS	Censur (intern eller ekstern)
1. semester	Multimedieproduktion	30	Intern
2. semester	World Building	15	Ekstern
2. semester	3D Game Development	15	Intern
3. semester	Technology and Gamification	15	Intern
3. semester	Multiplayer Game Development	15	Ekstern
4. semester	Praktikprøve	15	Intern
4. semester	Afsluttende eksamensprojekt	15	Ekstern

Oplysning om dato, tid og sted for prøverne findes på Canvas

3.2. Multimedieproduktion 1. semester – 30 ECTS

Læringsmål for prøven

Læringsmålene for prøven er identiske med læringsmålene for det nationale fagelement multimedieproduktion 1.

Prøveform og tilrettelæggelse herunder evt. formkrav

Prøven er en individuel mundtlig prøve på baggrund af et gruppeprojekt og et individuelt skriftligt materiale.

Den skriftlige del af prøven

Gruppeprojektet: Gruppeprojektet er et semesterprojekt, hvor de studerende skal udvikle et spil. Projektet udvikles hen over semestret, og udarbejdes i grupper af 3-4 studerende. Der udarbejdes løbende en log til de faglige elementer. Til prøven skal der afleveres URL til design og produkt samt video, der viser visionen med spillet.

Det individuelle skriftlige materiale: Herudover afleverer den enkelte studerende et individuelt udarbejdet skriftligt materiale, som maksimalt må have et omfang af 5 normalsider, og som indeholder refleksioner som proces, og projektets faglige elementer.

Præcise krav til gruppeprojektet og produktet, samt det individuelle skriftlige materiale vil fremgå af Canvas.

Der skal således afleveres:

- Skriftligt materiale
- URL til design og proces
- URL til digitalt spil
- Video, 5 min, som viser vision med spillet.

Den individuelle mundtlige del af prøven

Til den mundtlige del af prøven, præsenterer den studerende sine refleksion over projektet, spillet og de faglige elementer.

Prøven har et omfang af 30 minutter, som fordeles som følger:

1. Ca. 15 min.: Mundtlig individuel præsentation af produkt, proces og refleksioner
2. Ca. 10 min.: Eksamination
3. 5 min.: Votering og meddelelse af karakter

Forudsætninger for at gå til eksamen

Forudsætning 1: For at gå til prøven skal den studerende have min. 80% fremmøde samlet i fagene UX/UI Design og UX og konstruktion. Den studerende kan følge sin fremmødeprocent i Attender.

Forudsætning 2: Endelig er det en forudsætning for deltagelse i den mundtlige del af prøven, at det individuelle projekt er afleveret rettidigt (se Canvas) og i henhold til formkrav beskrevet ovenfor.

Den studerende kan kun gå til prøven, hvis alle forudsætninger er opfyldt. Skyldes de manglende forudsætninger manglende fremmøde, jf. forudsætning 1, se nedenfor.

Hvis den studerende ikke har opnået min. 80% fremmøde:

Tidspunkt for opgørelse af fremmøde findes som bilag til aktivitetsplanen (se Canvas). Hvis den studerende ikke har opnået min. 80 % fremmøde samlet i de to fag UX/UI Design og UX og konstruktion (gennemførelse og fremmøde kan følges i Attender), medfører det indstilling til afhjælpningsforsøg inden ordinær eksamen. Gennemføres afhjælpningsforsøget ikke, ligestilles det med udeblivelse til eksamen, og den studerende har brugt et eksamensforsøg.

Der iværksættes et nyt afhjælpningsforsøg inden 1. omprøve. Gennemføres dette afhjælpningsforsøg heller ikke, ligestilles det med udeblivelse fra 1. omprøve.

Der iværksættes et tredje og sidste afhjælpningsforsøg. Gennemføres dette afhjælpningsforsøg heller ikke, har den studerende brugt sit tredje og sidste eksamensforsøg.

Afhjælpningsmulighederne er følgende:

Manglende fremmøde i fagene UX/UI Design og UX og konstruktion

Den studerende skal deltage i en multiple choice-test med spørgsmål fra fagene UX/UI Design og UX og konstruktion, hvor den studerende skal demonstrere kendskab til fagernes indhold. Den studerende vil blive vurderet på at have gjort et reelt og redeligt forsøg på at besvare multiple choice-testen. Besvarelsen vurderes som opfyldt/ikke-opfyldt. Hvis besvarelsen vurderes som værende ikke-redelig, kan besvarelsen afvises.

Bedømmelseskriterier og censurtype

Prøven bedømmes efter 7-trinsskalaen, og der er intern censur. Der gives én individuel karakter baseret på en helhedsvurdering af projektet og den individuelle skriftlige del samt den mundtlige præstation ved prøven.

Fuldførelse af prøven

Hvis den studerende ikke består prøven, skal den studerende til omprøve med udgangspunkt i det afleverede gruppeprojekt og det individuelle skriftlige materiale.

3.3. World Building, 2. semester – 15 ECTS

Læringsmål for prøven

Læringsmålene for prøven er identiske med følgende læringsmål fra det nationale fagelement Multimedieproduktion 2, del 1:

Viden

Den studerende har:

Brugergrænseflader

- forståelse af praksisnære metoder, principper og værktøjer til planlægning og estimering af afgrænsede udviklingsopgaver og -processer
- udviklingsbaseret viden om aktuelle programmeringsparadigmer med relevans for frontend-udvikling i praksis
- forståelse af erhvervets anvendte teorier, principper og metoder til design af brugergrænseflader

Brugeroplevelser

- udviklingsbaseret viden om metoder og værktøjer til brugercentrerede designprocesser, der anvendes i erhvervet
- forståelse af centrale, praksisnære principper, teorier og teknologier til design og udvikling af digitale brugeroplevelser

Indhold

- udviklingsbaseret viden om erhvervets anvendelse af værktøjer og data til optimering af digital medieproduktion

Færdigheder

Den studerende kan:

Brugergrænseflader

- vurdere praksisnære problemstillinger, håndtere komplekse designprocesser og implementere teoribaserede løsninger
- vurdere og behandle visuelt materiale til at sikre et konsistent udtryk i grænseflader
- dokumentere centrale udviklings- og designprocesser og formidle dem til samarbejdspartnere og brugere
- vurdere og anvende erhvervets aktuelle teknologier til sikker lagring, strukturering og udveksling af data.

Brugeroplevelser

- vurdere praksisnære problemstillinger samt udvælge og anvende brugercentrerede metoder og værktøjer til kompleks digital medieproduktion
- formidle og redegøre for løsningsmuligheder til brugere og samarbejdspartnere

Indhold

- vurdere og anvende data, teori og metode til organisering, strukturering og produktion af indhold
- anvende centrale praksisnære teknologier til håndtering og visning af digitalt indhold

Kompetencer

Den studerende kan:

- deltage i faglige og tværfaglige teambaserede arbejdsprocesser med en reflekteret tilgang til brugernes og forretningens behov

Prøveform og tilrettelæggelse herunder evt. formkrav

Prøven er en individuel, mundtlig prøve på baggrund af et gruppeprojekt.

Den skriftlige del af prøven

Projektet skal udarbejdes i grupper af 3-4 studerende.

Det skriftlige materiale må maksimalt have et omfang af 5 normalsider (uanset antal studerende i gruppen), og skal indeholde URL til projektets produkt og designfil, research og refleksioner over projekt og produkt. Præcise krav til projektet, det skriftlige materiale og produktet vil fremgå af Canvas.

Den mundtlige del af prøven

Den mundtlige prøve består af en gruppepræsentation af projektet og en individuel mundtlig eksamination med udgangspunkt i produkt og rapport.

Prøven har et omfang af 30 minutter som fordeles som følger:

1. Gruppepræsentation af produkt, proces og refleksioner: Ca. 15 minutter (uanset antal studerende i en gruppe)

Herefter forlader gruppen lokalet og der er:

2. Individuel eksamination: 10 min.
3. Votering og meddelelse af karakter: 10 minutter

Forudsætninger for at gå til eksamen

Forudsætning 1: For at gå til prøven skal den studerende have min. 80% fremmøde i det tværfaglige fag World Building. Den studerende kan følge sin fremmødeprocent i Attender.

Forudsætning 2: For at gå til den mundtlige eksamen skal indholdet af det skriftlige materiale være redeligt. Materialet skal opfylde formkrav og være rettidigt afleveret (se Canvas).

Den studerende kan kun gå til prøven, hvis alle forudsætninger er opfyldt. Skyldes de manglende forudsætninger manglende fremmøde, jf. forudsætning 1, se nedenfor.

Hvis den studerende ikke har opnået min. 80% fremmøde:

Tidspunkt for opgørelse af fremmøde findes som bilag til aktivitetsplanen (se Canvas). Hvis den studerende ikke har opnået min. 80% fremmøde i det tværfaglige fag World Building (gennemførelse og fremmøde kan følges i Attender), medfører det indstilling til afhjælpningsforsøg inden ordinær eksamen. Gennemføres afhjælpningsforsøget ikke, ligestilles det med udeblivelse til eksamen, og den studerende har brugt et eksamensforsøg.

Der iværksættes et nyt afhjælpningsforsøg inden 1. omprøve. Gennemføres dette afhjælpningsforsøg heller ikke, ligestilles det med udeblivelse fra 1. omprøve.

Der iværksættes et tredje og sidste afhjælpningsforsøg. Gennemføres dette afhjælpningsforsøg heller ikke, har den studerende brugt sit tredje og sidste eksamensforsøg.

Afhjælpningsmulighederne er følgende:

Manglende fremmøde i det tværfaglige fag World Building

Den studerende skal deltage i en multiple choice-test i det tværfaglige fag World Building, hvor den studerende skal demonstrere kendskab til fagets indhold. Den studerende vil blive vurderet på at have gjort et reelt og redeligt forsøg på at besvare multiple choice-testen. Besvarelsen vurderes som opfyldt/ikke-opfyldt. Hvis besvarelsen vurderes som værende ikke-redelig, kan besvarelsen afvises.

Bedømmelseskriterier og censurtype

Prøven bedømmes efter 7-trinsskalaen, og der er ekstern censur. Der gives én individuel karakter baseret på en helhedsvurdering af den skriftlige og mundtlige præstation.

Fuldførelse af prøven

Hvis den studerende ikke består prøven, skal den studerende til omprøve med udgangspunkt i det afleverede projekt.

3.4. 3D Game Development, 2. semester – 15 ECTS

Læringsmål for prøven

Læringsmålene for prøven er identiske med læringsmålene for det lokale fagelement Game Developer 1 (10 ECTS), samt følgende læringsmål fra det nationale fagelement multimedieproduktion 2, del 1 (5 ECTS):

Læringsmål fra Multimedieproduktion 2:

Færdigheder

Den studerende kan:

Brugergrænseflader

- udvælge og anvende praksisnære udviklingsmetoder og -modeller til styring af team-baserede arbejdsprocesser

Indhold

- vurdere og implementere relevante indholds- og udtryksformer i digital medieproduktion

Forretning

- i samarbejde med virksomheder håndtere digital medieproduktion og navigere mellem både forretningsmæssige og brugerbaserede behov

Teknologi

- anvende udvalgte aktuelle teknologier og digitale tendenser med relevans for multimediedesignerens praksis.

Kompetencer

Den studerende kan:

- under vejledning tilegne sig ny viden, færdigheder og kompetencer i relation til erhvervets praksis.

Prøveform og tilrettelæggelse herunder evt. formkrav

Prøven er en individuel mundtlig prøve på baggrund af et gruppeprojekt og et skriftlig Game Design Document.

Den skriftlige del af prøven

Projektet skal udarbejdes i grupper af 3-4 studerende.

Det skriftlige materiale, Game Design Document må maksimalt have et omfang af 10 normalsider, og skal indeholde URL til projektets designfil.

Præcise krav til projektet, skabelon til GDD og produktet vil fremgå af Canvas.

Den mundtlige del af prøven

Den individuelle mundtlige prøve består af en præsentation og eksamination.

Prøven har et omfang af 30 minutter som fordeles således:

- Ca. 7-8 min.: Præsentation af udvalgt del af produktet
- Ca. 7-8 min.: Præsentation af udvalgt del af egen log
- Ca. 10 min.: Eksamination
- Ca. 5 min.: votering og meddelelse af karakter

Forudsætninger for at gå til eksamen

Forudsætning 1: For at gå til prøven skal den studerende have min. 80% fremmøde i det tværfaglige fag 3D Game Development. Den studerende kan følge sin fremmødeprocent i Attender.

Forudsætning 2: Det er et krav af den studerende har deltaget i studietur med virksomhedsbesøg

Forudsætning 3: For at gå til den mundtlige eksamen skal indholdet af det skriftlige materiale være redeligt. Materialet skal opfylde formkrav og være rettidigt afleveret (se Canvas).

Den studerende kan kun gå til prøven, hvis alle forudsætninger er opfyldt. Skyldes de manglende forudsætninger manglende fremmøde, jf. forudsætning 1, se nedenfor.

Hvis den studerende ikke har opnået min. 80% fremmøde:

Tidspunkt for opgørelse af fremmøde findes som bilag til aktivitetsplanen (se Canvas). Hvis den studerende ikke har opnået min. 80% fremmøde i det tværfaglige fag 3D Game Development (gennemførelse og fremmøde kan følges i Attender), medfører det indstilling til afhjælpningsforsøg inden ordinær eksamen. Gennemføres afhjælpningsforsøget ikke, ligestilles det med udeblivelse til eksamen, og den studerende har brugt et eksamensforsøg.

Der iværksættes et nyt afhjælpningsforsøg inden 1. omprøve. Gennemføres dette afhjælpningsforsøg heller ikke, ligestilles det med udeblivelse fra 1. omprøve.

Der iværksættes et tredje og sidste afhjælpningsforsøg. Gennemføres dette afhjælpningsforsøg heller ikke, har den studerende brugt sit tredje og sidste eksamensforsøg.

Afhjælpningsmulighederne er følgende:

Manglende fremmøde i det tværfaglige fag 3D Game Development

Den studerende skal deltage i en multiple choice-test i det tværfaglige fag 3D Game Development, hvor den studerende skal demonstrere kendskab til fagets indhold. Den studerende vil blive vurderet på at have gjort et reelt og redeligt forsøg på at besvare multiple choice-testen. Besvarelsen vurderes som opfyldt/ikke-opfyldt. Hvis besvarelsen vurderes som værende ikke-redelig, kan besvarelsen afvises.

Bedømmelseskriterier og censurtype

Prøven bedømmes efter 7-trin skalaen som en helhedsvurdering af projekt, GDD og den individuelle mundtlige del. Der er intern censur.

Fuldførelse af prøven

Hvis den studerende ikke består prøven, skal den studerende til omprøve med udgangspunkt i det udarbejdede projekt.

3.5. Technology and Gamification, 3. semester – 15 ECTS

Læringsmål for prøven

Læringsmålene for prøven er identiske med læringsmål for Specialisering (5 ECTS), samt følgende læringsmål fra det nationale fagelement Multimedieproduktion 2, del 2 (10 ECTS):

Læringsmål fra Multimedieproduktion 2

Viden

Den studerende har:

Indhold

- forståelse af central anvendt teori og metode til planlægning og produktion af udvalgte typer af digitalt indhold under hensyntagen til bæredygtighed

Forretning

- forståelse af virksomhedens forretningsmæssige grundlag og multimediedesignerens varetagelse af afgrænsede funktioner i erhvervets praksis
- udviklingsbaseret viden om betydningen af data og datahåndtering for virksomheden som forretning.

Færdigheder

Den studerende kan:

Brugergrænseflader

- udvælge og anvende centrale principper og teknologier til programmering, realisering og vedligeholdelse af komplekse brugergrænseflader under hensyntagen til ressourceoptimering
- anvende centrale teknologier og formater til præsentation af data

Brugeroplevelser

- udvælge og kombinere centralt anvendte teorier, metoder og teknologier til design, implementering og evaluering af digitale brugeroplevelser under hensyntagen til bæredygtighed

Indhold

- evaluere og formidle digital indholdsproduktion til interessenter med faglig indsigt

Kompetencer

Den studerende kan:

- håndtere kompleks udvikling, produktion og vedligeholdelse af brugergrænseflader, brugeroplevelser og indhold i digital medieproduktion under hensyntagen til bæredygtighed

Prøveform og tilrettelæggelse herunder evt. formkrav

Prøven er en individuel skriftlig eksamen, som består af et individuelt projekt og skriftligt materiale.

Der skal afleveres et skriftligt materiale med udgangspunkt i den valgte teknologi fra den specialisering, den studerende har valgt, og dens anvendelse. Herudover skal der i det individuelle projekt udarbejdes en prototype, der viser anvendelsen.

Det skriftlige materiale må maksimalt have et omfang af 6 normalsider, og skal indeholde link til en prototype.

Forudsætninger for at gå til eksamen

Forudsætning 1: For at gå til eksamen skal indholdet af det skriftlige materiale være redeligt. Materialet skal opfylde formkrav og være rettidigt afleveret (se Canvas).

Den studerende kan kun gå til prøven, hvis alle forudsætninger er opfyldt.

Bedømmelseskriterier og censurtype

Prøven bedømmes efter 7-trinsskalaen, og der er intern censur. Der gives én individuel karakter baseret på en helhedsvurdering af projekt og vidensprodukt.

Fuldførelse af prøven

Hvis den studerende ikke består prøven, skal den studerende til omprøve med udgangspunkt i det afleverede projekt.

3.6. Multiplayer Game Development, 3. semester – 15 ECTS

Læringsmål for prøven

Læringsmålene for prøven er identiske med læringsmål for det lokale fagelement Game Developer 2 (15 ECTS).

Prøveform og tilrettelæggelse herunder evt. formkrav

Prøven er en individuel mundtlig prøve på baggrund af et gruppeprojekt. Projektet udarbejdes i grupper af 3-4 studerende.

Den skriftlige del af prøven

Det skriftlige materiale må maksimalt have et omfang af 8 normalsider, og skal indeholde research og refleksioner over projekt og produkt. Præcise krav til projektet, det skriftlige materiale og produktet vil fremgå af Canvas.

Den mundtlige del af prøven

Den mundtlige prøve består af en gruppepræsentation af projektet, og herefter en individuel eksamination.

Prøvens afvikling

1. Gruprepræsentation af produkt, proces og refleksioner: Ca. 15 minutter

Herefter forlader gruppen lokalet, og de studerende eksamineres individuelt

2. Individuel eksamination: Ca. 10 minutter
3. Votering og meddelelse af karakter 5 minutter

Forudsætninger for at gå til eksamen

Forudsætning 1: For at gå til eksamen skal indholdet af det skriftlige materiale være redeligt. Materialet skal opfylde formkrav og være rettidigt afleveret (se Canvas).

Den studerende kan kun gå til prøven, hvis alle forudsætninger er opfyldt.

Bedømmelseskriterier og censurtype

Prøven bedømmes efter 7-trinsskalaen, og der er ekstern censur. Der gives én individuel karakter på baggrund af en helhedsvurdering af gruppeprojektet og den individuelle mundtlige præstation ved eksamen.

Fuldførelse af prøven

Hvis den studerende ikke består prøven, skal den studerende til omprøve med udgangspunkt i det afleverede projekt.

3.7. Praktikprøven, 4. semester – 15 ECTS

Læringsmål for prøven

Læringsmålene for praktikprøven er identiske med de læringsmål, der fremgår af studieordningens nationale del under praktik med udgangspunkt i de individuelle læringsmål.

Prøveform og tilrettelæggelse herunder evt. formkrav

Prøven er en individuel, skriftlig prøve, hvor den studerende skal udarbejde en praktikrapport.

Praktikrapporten skal indeholde:

- Kort beskrivelse af praktikstedet/virksomheden
- En beskrivelse af de opgaver den studerende har arbejdet med og refleksion over disse i relation til den studerendes individuelle læringsmål
- Eksempler på resultater/delresultater af de løste opgaver
- Refleksion over praktikopholdet, udbyttet samt virksomhedens evaluering af praktikopholdet.

Rapportens omfang skal være max 10 normalsider.

En normalside er 2.400 tegn inkl. mellemrum og fodnoter. Forside, indholdsfortegnelse, litteraturliste samt bilag tæller ikke med heri. Bilag er uden for bedømmelse.

Den studerende laver desuden under praktikforløbet en blog, der afspejler den studerendes opgaver og læringsoplevelser i praktikforløbet, herunder udarbejdede projekter. Bloggen danner grundlag for praktikrapporten og link til bloggen afleveres sammen med praktikrapporten. Frist for rettidig aflevering vil fremgå af Canvas.

Bedømmelseskriterier og censurtype

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

Fuldførelse af prøven

Hvis den studerende ikke består prøven, skal den studerende udarbejde en ny praktikrapport.

3.8. Afsluttende eksamensprojekt, 4. semester – 15 ECTS

Læringsmål for prøven

Læringsmålene for det afsluttende eksamensprojekt fremgår af studieordningens nationale del.

Prøveform og tilrettelæggelse herunder evt. formkrav

Prøven er en individuel mundtlig prøve på baggrund af en digital medieproduktion med spilelementer samt tilhørende skriftligt materiale. Projektet kan udarbejdes i grupper med op til 3 studerende. De studerende kan udarbejde et spil, eller en mere traditionel medieproduktion som indeholder spilelementer.

Den skriftlige del af prøven

Projektet udgøres af en synopsis, som er en begrundet disposition, der ved hjælp af stikord indkredser det teoretiske grundlag for den digitale medieproduktion.

Formkrav til synopsen:

- Indledning
- Hovedemne, problemstilling, problemformulering samt evt. afgrænsninger
- Metode
 - o Empiri – hvordan indsamles data
 - o Teoretisk tilgang
- Litteraturliste.

Indholdsmæssige krav til synopsen:

- Synopsen skal forholde sig kritisk og refleksivt til produktet samt metode og teori

- Synopsen skal være problematiserende og perspektiverende, således at synopsen lægger op til at diskutere, hvorfor det er relevant / fornuftigt at stille netop de spørgsmål synopsen stiller inden for den givne afgrænsning.

Synopsen skal være det metodiske og teoretiske kort, der tegnes over det felt eller den faglige geografi, den studerende bevæger sig inden for. Synopsen må max fylde 4 normalsider (a 2.400 tegn).

Poster: Posterens skal angive det grafiske overblik over projektets proces og produkt. Formkrav til posterens vil fremgå af Canvas.

Den mundtlige del af prøven

Den mundtlige del af prøven foregår som følger:

- Præsentation: Ca. 20 minutter per studerende og med udgangspunkt i synopsis og poster
Ved gruppepræsentation forlader gruppen herefter lokalet, og der er:
- Ca. 30 minutters individuel eksamination med udgangspunkt i projektet og synopsis samt læringsmål for prøven
- Votering og meddelelse af karakterer: 10 minutter.

Forudsætninger for at gå til eksamen

Følgende forudsætninger gælder for at gå til den mundtlige del af prøven:

- Indholdet af den skriftlige opgave skal være redeligt. Opgaven skal opfylde formkrav samt være korrekt og rettidig afleveret (se Canvas).

Den mundtlige eksamen kan desuden først finde sted efter, at afsluttende eksamen i praktikken og uddannelsens øvrige eksamener er bestået.

Bedømmelseskriterier og censurtype

Prøven bedømmes efter 7-trinsskalaen, og der er ekstern censur. Bedømmelsen er en helhedsvurdering af den skriftlige og mundtlige præstation.

Ved bedømmelsen af det afsluttende eksamensprojekt skal der ud over det faglige indhold også lægges vægt på den studerendes stave- og formuleringsevne. Bedømmelsen er udtryk for en helhedsvurdering af det faglige indhold samt stave- og formuleringsevnen.

Studerende, der kan dokumentere en relevant specifik funktionsnedsættelse, kan søge om dispensation fra kravet om, at stave- og formuleringsevne indgår i bedømmelsen.

Fuldførelse af prøven

Hvis den studerende ikke består prøven, skal den studerende til omprøve med udgangspunkt i det afleverede projekt eller udarbejde et nyt projekt, det afhænger af en faglig vurdering.

4. Generel information om uddannelsens prøver

Studerende der er påbegyndt et semester, kan ikke framelde sig semestrets prøver.

Alle fagelementer afsluttes med en prøve, der bedømmes efter 7-trinsskalaen. Alle uddannelsens prøver skal bestås med minimum karakteren 2.

Alle prøver skal være bestået, før den studerende kan gå videre til det afsluttende projekt.

4.1. Antal prøveforsøg

Den studerende har tre forsøg til at bestå en prøve, undtaget studiestartsprøven hvor den studerende har to forsøg til at bestå prøven. Når en prøve er bestået, kan den ikke tages om.

Erhvervsakademi Aarhus kan efter ansøgning fra en studerende give dispensation til ekstra eksamensforsøg, hvis der foreligger usædvanlige forhold, som kan dokumenteres.

4.2. Krav til skriftlige opgaver og projekter

I alle prøver mv. defineres en normalside som 2.400 tegn inkl. mellemrum og fodnoter. Forside, indholdsfortegnelse, litteraturliste samt bilag tæller ikke med heri. Bilag er uden for bedømmelse medmindre andet angives under den enkelte eksamensbeskrivelse.

Krav i forhold til omfang af skriftlige prøver og sammenhæng mellem antal deltagere i en gruppe og projektomfang fremgår under beskrivelsen af de enkelte prøver.

Aflevering af skriftlige opgaver og projekter som en del af en eksamen foregår i WISEflow, medmindre andet fremgår af den enkelte prøves beskrivelse.

4.3. Særlige prøvevilkår

Erhvervsakademi Aarhus kan i henhold til Eksamensbekendtgørelsen dispensere fra egne fastsatte eksamens- eller prøvevilkår, herunder tilbyde særlige prøvevilkår til studerende med fysisk eller psykisk funktionsnedsættelse, eller til studerende med andet modersmål end dansk, når institutionen vurderer, at det er nødvendigt for at ligestille disse studerende med øvrige studerende. Det er en forudsætning, at der med tilbuddet ikke sker en ændring af det faglige niveau.

Ansøgning om dispensation om særlige prøvevilkår skal indgives skriftligt via akademiets blanketsystem på de studerendes intranet. Ansøgningen skal indsendes senest fire uger før prøven afvikles. Der kan dispenseres fra ansøgningsfristen, hvis det er begrundet i usædvanlige forhold.

Ansøgningen skal indeholde dokumentation for helbredsmæssige forhold eller relevant specifik funktionsnedsættelse. Har du en varig funktionsnedsættelse eller et andet modersmål end dansk, skal du blot ansøge om særlige prøvevilkår én gang for at blive tildelt særlige prøvevilkår til alle uddannelsens prøver.

Læs mere om ansøgning om særlige prøvevilkår og krav til dokumentation på de studerendes intranet under 'Eksamensregler'.

4.4. Anvendelse af hjælpemidler

Alle hjælpemidler er som udgangspunkt tilladt, medmindre andet fremgår i beskrivelsen af den enkelte prøve. Vær opmærksom på, at det ikke er tilladt at kommunikere med andre eksaminander under eksamen. Læs mere på www.eaaa.dk under 'Eksamensregler', herunder hvad der betragtes som eksamenssnyd, og hvordan eksamenssnyd sanktioneres, hvor du også kan finde den opdaterede vejledning vedr. brug af generativ AI.

4.5. Den studerendes pligter forud for og under eksamen

Det er altid den studerendes ansvar at sikre sig internetadgang i eksamenssituationen, og at den studerendes pc er funktionsdygtig. Det er også den studerendes ansvar at have downloadet materiale fra Canvas, som de ønsker at bruge i forbindelse med eksamen.

I forbindelse med aflevering af projekter er den studerende selv ansvarlig for at have adgang til WISEflow.

4.6. Prøvens sprog

Jf. eksamensbekendtgørelsen § 23, aflægges eksamen eller prøven i fagelementets undervisningssprog, medmindre formålet helt eller delvist angår sproglige færdigheder i et bestemt sprog. Eksamen eller prøven kan aflægges på svensk eller norsk i stedet for dansk, medmindre sprogfærdigheder er en del af de faglige læringsmål.

4.7. Syge- og omprøver

Datoer for omprøver fremgår af Canvas.

Det fremgår af den enkelte eksamen, om du skal udarbejde en ny skriftlig opgave til din omprøve, eller du kan gå til omprøven på baggrund af den opgave eller det projekt, du allerede har afleveret.

Syge- og omprøven kan have en anden eksamensform end den ordinære eksamen. Information om eksamensform til sygeprøven vil ske umiddelbart efter, meddelelse om hvornår sygeprøven afholdes.

Sygeprøve

Sygdom skal dokumenteres ved lægeerklæring. Institutionen skal senest have modtaget lægeerklæring seks 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 jf. ovenstående, har den studerende brugt et prøveforsøg.

Den studerende skal selv betale udgifter til en lægeerklæring. Krav til udformning af lægeerklæring findes på hjemmesiden under 'Værd at vide om eksamen'.

Omprøve

Ved en ikke-bestået prøve eller hvis en studerende er udeblevet fra en prøve, er den studerende automatisk tilmeldt omprøve, så længe der resterer prøveforsøg. Den studerende er tilmeldt den førstkommende afholdelse af prøven.

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

5. Regler om den studerendes pligt til at deltage i uddannelsesforløbet

For at uddannelsens læringsmål og -udbytte kan opnås og undervisningsformerne kan fungere, er der nedenfor præciseret hvilke studieelementer, hvor der er deltagelsespligt for de studerende.

Deltagelsespligten kan omfatte:

- Afleveringer af opgaver og projekter
- Mundtlige fremlæggelser
- Mødepligt i form af fysisk tilstedeværelse.

Deltagelsespligten omfatter på denne uddannelse:

Mødepligt ved eksterne foredrag samt virksomhedsbesøg. Såfremt den studerende er forhindret i at møde op f. eks. pga. sygdom, skal den studerende meddele dette til studieadministrationen.

1. SEMESTER	• Log over faglige elementer • Deltagelse i semesterprojektet • Fremmøde på mindst 80 % i hhv. UX/UI design samt UX og konstruktion
2. SEMESTER	• Deltagelse i studietur • Fremmøde på mindst 80 % i World Building og Game Development

Deltagelsespligt og eventuel mødepligt, der er forudsætningskrav for at deltage i prøver, fremgår under beskrivelsen af den enkelte prøve under afsnittet ”forudsætninger for at gå til eksamen”.

Uddannelsen griber ind med hjælp og vejledning så tidligt som muligt, hvis en studerende ikke overholder sin deltagelsespligt.

6. Kriterier for vurdering af studieaktivitet

Indskrivningen kan bringes til ophør for studerende, der ikke har været studieaktive i en sammenhængende periode på mindst et år.

Studieaktivitet er defineret således, at den studerende *inden for de sidste 12 kalendermåneder*:

- Har deltaget i uddannelsens prøver
- Har opfyldt sin pligt til at deltage i enhver form for aktivitet, som indgår som en del af uddannelsen, herunder i gruppearbejder, fællesprojekter, fjernundervisning, mv. som det fremgår af denne studieordning
- Har afleveret, som det fremgår af denne studieordning, de opgaver, rapporter, (lærings)portfolier mv., som er forudsætningskrav for deltagelse i prøverne, og at disse har et redeligt indhold
- Er mødt til aktiviteter med mødepligt, som det fremgår af denne studieordning.

Manglende opfyldelse af ét eller flere kriterier i definitionen af studieaktivitet medfører, at den studerende udskrives af studiet.

Perioder, hvor den studerende ikke har været studieaktiv på grund af orlov, barsel, adoption, dokumenteret sygdom eller værnepligt, medtælles ikke. Den studerende skal på forlangende fremskaffe dokumentation for disse forhold. Den studerende skal selv afholde eventuelle udgifter for fremskaffelse af eventuel dokumentation.

Uddannelsen kan dispensere fra kriterierne for studieaktivitet, hvis der foreligger usædvanlige forhold. Den studerende skal i så fald søge om dispensation fra kravet om studieaktivitet.

Dispensationsansøgningen sendes via klageformular, som findes på www.eaaa.dk, og det er kvalitet og studieliv, der behandler ansøgningen om dispensation.

Studieaktivitet og SU

Hvis den studerende er begyndt på en ny videregående uddannelse den 1. juli 2016 eller senere og får SU, må den studerende højst være 6 måneder forsinket i uddannelsen (svarende til 30 ECTS) i forhold til det antal SU-klip, den studerende har fået til uddannelsen. Bliver den studerende forsinket mere end 6 måneder, vil SU'en blive stoppet.

Som uddannelsesinstitution kontrollerer vi løbende de studerendes studieaktivitet. Læs mere om SU-reglerne på su.dk.

6.1. Udskrivning ved manglende studieaktivitet

Den studerende har pligt til at deltage i uddannelsesforløbet, således som det er tilrettelagt af Erhvervsakademi Aarhus.

Underviserne foretager en løbende kontrol af de studerendes studieaktivitet. Hvis underviserne vurderer, at den studerende ikke har deltaget i undervisningsaktiviteter i en periode af minimum 2 uger, eller hvis underviserne har en begrundet formodning om, at en studerende ikke længere er studieaktiv, sender uddannelsens administrative koordinator en forespørgsel til den pågældende studerende om, hvorvidt vedkommende fortsat er aktiv på studiet eller ej. Hvis den studerende ikke inden for en tidsfrist på en uge bekræfter, at vedkommende fortsat er studieaktiv, sender den administrative koordinator endnu en forespørgsel til den studerende med endnu en uges svarfrist. Hvis den studerende fortsat ikke bekræfter, at vedkommende er studieaktiv, udmeldes den studerende fra sin uddannelse, idet det antages, at den studerendes vedvarende passivitet skyldes manglende studieaktivitet.

Studerende, der har fået bevilliget orlov eller på anden måde er fraværende med gyldig grund, er ikke omfattet af ovenstående.

7. Regler for praktikkens gennemførelse

I virksomhedspraktikken har den studerende en praktikvejleder fra uddannelsen og en kontaktperson i virksomheden. Virksomheden og den studerende fastlægger i fællesskab mål for den studerendes læringsudbytte af praktikperioden med udgangspunkt i læringsmålene for praktikken i henhold til den nationale del af studieordningen. Læringsmålene er retningsgivende for virksomhedens tilrettelæggelse af den studerendes arbejde. Læringsmålene for den enkelte studerende skal godkendes af Erhvervsakademi Aarhus.

Praktikperioden er 10 uger. Virksomhedspraktikken er som udgangspunkt at sidestille med et almindeligt fuldtidsjob (37 timer/ugentligt) med de krav til indsats, engagement og fleksibilitet, som den færdiguddannede må forventes at møde i sit første job.

8. Uddannelsesdele som kan gennemføres i udlandet

8.1. Uddannelsesdele og regler om forhåndsmérit

Erhvervsakademi Aarhus støtter den studerende i at finde uddannelsesstilbud hos udenlandske udbydere der ækvivalerer uddannelsens læringsmål.

Uddannelse i udlandet

Erhvervsakademi Aarhus kan godkende, at beståede fagelementer eller dele heraf efter denne studieordning bestået ved en anden institution, ækvivalerer tilsvarende fagelementer eller dele heraf i denne studieordning.

Erhvervsakademi Aarhus kan godkende, at beståede fagelementer fra en anden dansk eller udenlandsk videregående uddannelse træder i stedet for fagelementer, der er omfattet af denne studieordning. Ved godkendelse heraf anses fagelementer for gennemført, hvis det er bestået efter reglerne om den pågældende uddannelse. Bedømmelsen overføres som ”bestået”.

Aftaler med udenlandske uddannelsesinstitutioner om parallellforløb

Efter at have bestået 1. semester prøven kan de studerende vælge helt eller delvist at gennemføre deres studier i udlandet. På Erhvervsakademi Aarhus er der mulighed for internationale studieophold i løbet af studietiden, herunder ifm. praktikopholdet på 4.semester. Oplysninger om partnerinstitutioner og procedurer offentliggøres løbende af Erhvervsakademi Aarhus.

Erhvervsakademiet har et netværk af samarbejdspartnere i udlandet, og erhvervsakademiets internationale kontor kan være behjælpelig med, at den studerende tager en del af sin uddannelse i udlandet. Internationalt kontor kan kontaktes for yderligere information. Der gøres opmærksom på, at det kræver et større arbejde af den enkelte studerende, hvis man ønsker udlandsophold, og at et ophold skal godkendes af uddannelsens internationale koordinator. Det er den enkelte studerende, der undersøger, hvilke fagelementer der kan studeres i udlandet m.v. på det ønskede universitet. Internationalt kontor er behjælpelig med gode råd mv., men går ikke ind i detailplanlægningen - det skal den studerende selv stå for.

8.2. Eksamination ved udlandsophold

Fagelementer

Studerende skal tage deres eksaminer på partnerinstitutionen i udlandet.

Afsluttende eksamensprojekt

Som udgangspunkt udpeges en vejleder på erhvervsakademiet – og rapporten afleveres og eksamineres, som beskrevet i den nationale del af studieordningen i afsnittet ’Krav til det afsluttende eksamensprojekt/Bachelorprojekt’.

[Regler for afholdelse af eksamen i udlandet](#)

Beskrivelse af regler for afholdelse af eksamen i udlandet henvises til ’værd at vide om eksamen’-afsnittet på hjemmesiden. Her beskrives også omkostningsdelen af afholdelse af eksamen i udlandet.

9. Eksamenssnyd, herunder brug af egne og andres arbejder (plagiat)

Projekter og øvrigt materiale i forbindelse med prøver skal udarbejdes af den studerende selv.

Ved aflevering af skriftlige besvarelser, såvel fysiske som elektroniske afleveringer, bekræfter eksaminanden, at opgaven eller besvarelsen er udfærdiget uden uretmæssig hjælp. Du kan finde den opdaterede vejledning vedr. brug af generativ AI på de studerendes intranet.

9.1. Eksamenssnyd og forstyrrende adfærd ved eksamen

Snyd til prøver og eksamen behandles efter reglerne i bekendtgørelse om prøver i erhvervsrettede videregående uddannelser (eksamensbekendtgørelsen).

Hvis en studerende snyder til en prøve, bliver den studerende bortvist fra prøven.

Hvis der snydes under skærpende omstændigheder, kan den studerende bortvises fra uddannelsen i en kortere eller længere periode. Med bortvisningen for snyd under skærpende omstændigheder følger en skriftlig advarsel om, at gentagelse kan medføre varig bortvisning fra uddannelsen.

Eksamenssnyd foreligger bl.a., når den studerende:

- 1) plagierer, herunder genbruger egen tekst (selvplagiering) uden kildehenvisning og citationstegn,
- 2) forfalsker,
- 3) fortier eller vildleder om egen indsats eller resultater,
- 4) indgår i ikke-tilladt samarbejde,
- 5) modtager eller forsøger at modtage hjælp under eksamen eller prøve, eller hjælper andre når der ikke er tale om en gruppeprøve,
- 6) benytter ikke-tilladte hjælpemidler,
- 7) uretmæssigt har opnået forudgående kendskab til eksamensopgaven,
- 8) afgiver urigtige fremmødeoplysninger, eller
- 9) forsøger at omgå, de-aktivere eller på anden måde hindre hensigten med uddannelsesinstitutionens anvendelse af elektroniske overvågningsprogrammer.

Bortvisning fra en prøve pga. snyd betyder, at karakteren bortfalder, samt at den studerende har brugt et prøvoforsøg.

Hvis en studerende udviser **forstyrrende adfærd** under en prøve, kan institutionen bortvise den studerende fra prøven - bortvisning kan også ske efter, at prøven er afholdt. I mindre alvorlige tilfælde giver institutionen først en advarsel.

Formodning om eksamenssnyd, herunder plagiering under og efter prøven

Erhvervsakademi Aarhus gennemfører systematisk digital plagiatkontrol. Hvis der under eller efter en prøve opstår formodning om, at en eksaminand har udøvet eksamenssnyd, indberettes det til uddannelsesledelsen, som gennemfører den videre proces for afklaring om eksamenssnyd.

9.2. Processen ved afklaring af eksamenssnyd, herunder plagiering

Udsættelse af prøven

Vedrører indberetningen om eksamenssnyd plagiering eller lignende i en skriftlig opgave, som udgør eksaminations- og/eller bedømmelsesgrundlaget ved en mundtlig prøve, udsætter lederen af uddannelsen prøven, hvis det ikke er muligt at afklare forholdet inden den fastsatte prøvedato.

Indberetningens form og indhold

Indberetningen skal ske uden unødigt forsinkelse, efter mistanke om eksamenssnyd er opstået. Med indberetningen skal følge en skriftlig fremstilling af sagen, der omfatter oplysninger, der kan identificere de indberettede personer, samt en kort redegørelse og den foreliggende dokumentation for forholdet. Er der tale om gentagelsestilfælde for én eller flere af de indberettede personer, skal dette oplyses. Ved indberetning af plagiering skal de plagierede dele markeres med tydelig henvisning til de kilder, der er plagieret fra. Den plagierede tekst skal ligeledes markeres i kildeteksten.

Inddragelse af eksaminanden - partshøring

Lederen af uddannelsen afgør, om høringen af den studerende skal ske mundtligt, skriftligt eller som en kombination heraf. Ved den mundtlige partshøring indkaldes eksaminanden til en samtale til nærmere belysning af sagsforholdet. Her er formålet at præsentere den studerende for dokumentationen for formodningen om eksamenssnyd og at høre eksaminandens opfattelse. Eksaminanden har ret til at møde med en bisidder til dette møde. Ved den skriftlige partshøring fremsendes dokumentationen for formodningen om eksamenssnyd med henblik på at anmode den studerende om en skriftlig redegørelse.

Sanktioner overfor eksamenssnyd og forstyrrende adfærd under prøven

Hvis lederen af uddannelsen efter belysning af sagsforholdet får bekræftet formodningen om eksamenssnyd, og handlingen har fået eller ville kunne få betydning for bedømmelsen, bortviser lederen af uddannelsen eksaminanden fra prøven. I mindre alvorlige tilfælde gives først en advarsel.

Lederen af uddannelsen kan, hvor der er tale om skærpende omstændigheder, beslutte, at eksaminanden skal bortvises fra institutionen i en kortere eller længere periode. I sådanne tilfælde gives en skriftlig advarsel om, at gentagelser kan medføre varig bortvisning.

En bortvisning medfører, at en eventuel karakter for den pågældende prøve bortfalder, og at eksaminanden har brugt et prøveforsøg. I bortvisningsperioden kan den studerende ikke deltage i en syge-/omprøve, men kan først deltage i prøven ved uddannelsens næstkommende ordinære udbud af prøven. Den studerende kan heller ikke deltage i undervisning eller prøver i perioden, hvor bortvisningen gælder.

Klage over afgørelsen om bortvisning pga. eksamenssnyd

Afgørelse om bortvisning på grund af eksamenssnyd og at have brugt et eksamensforsøg er endelig og kan ikke indbringes for en højere administrativ myndighed.

Klage over retlige spørgsmål (f.eks. inhabilitet, høring, klagevejledning, om eksamensbekendtgørelsen er fortolket korrekt mv.) kan indbringes for Uddannelses- og Forskningsstyrelsen. Klagen skal dog sendes til Erhvervsakademi Aarhus og stiles til lederen af uddannelsen, der afgiver en udtalelse, som klageren skal have lejlighed til at kommentere inden for en frist på normalt en uge. Erhvervsakademi Aarhus sender herefter klagen, udtalelsen og klagerens eventuelle kommentarer til Uddannelses- og Forskningsstyrelsen. Klagefristen til institutionen er, jf. eksamensbekendtgørelsen, to uger fra den dag, afgørelsen er meddelt den studerende.

10. Undervisnings- og arbejdsformer

Undervisningen på Erhvervsakademi Aarhus sker med udgangspunkt i vores pædagogiske platform. Undervisningen gennemføres som en kombination af holdundervisning, forelæsninger, workshops, studiekredse, øvelser, større projektarbejder og ikke mindst vejledning. Tilrettelæggelsen af undervisningen tager udgangspunkt i relevant erhvervspraksis og anvendt teori.

Der vil i uddannelsen indgå undervisningsformer, der kan udvikle den studerendes selvstændighed, samarbejdsevne og evne til at skabe fornyelse.

I uddannelsen indgår, i det omfang det er relevant, undervisning i iværksætterkultur, bæredygtighed og i samspillet mellem forskellige kulturformer.

10.1. Praksisorienteret læring

Undervisningen er tværfaglig og praksisorienteret. Den foregår primært i et åbent læringsmiljø, som erstatter den traditionelle klasserumsundervisning. Læringsmiljøet er designet til at være fleksibelt, så undervisere og studerende kan mødes formelt og uformelt i forbindelse med tværfaglig problemløsning i projekter og opgaver for offentlige og private organisationer og virksomheder.

10.2. Faglig progression

Uddannelsen er opbygget omkring fagområder, som yderligere opdelt i en række delemner med hver deres læringsmål. Herudover medvirker praktikopholdet til, at de studerende opnår viden om professionen i praksis og lærer, hvordan man løser praktiske problemstillinger. Det afsluttende projekt / bachelorprojekt perspektiverer specialisering og praktik ved, at den studerende behandler et praktisk problem ved anvendelse af akademisk teori og metode.

10.3. 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

medansvar for eget læringsforløb, hvilket kræver motivation og engagement, selvstændighed, initiativrigdom samt kritisk stillingtagen.

10.4. Læsning af tekster på fremmedsprog

Uddannelsens undervisningsmateriale er på både dansk og engelsk, og enkelte dele af undervisningen kan foregå på engelsk, eksempelvis gæsteforelæsninger, udvalgte artikler eller kapitler af en fagbog og lign.

Der kræves ikke yderlige kendskab til fremmedsprog, udover hvad adgangsbekendtgørelsen angiver.

11. Merit

Den studerende har pligt til at oplyse om gennemførte fagelementer fra en anden dansk eller udenlandsk videregående uddannelse og om beskæftigelse. Uddannelsesinstitutionen vurderer i hvert enkelt tilfælde merit på baggrund af gennemførte uddannelseselementer og beskæftigelse, der står mål med uddannelseselementer og/eller praktikdele. Afgørelsen træffes på grundlag af en faglig vurdering

11.1. Meritaftaler for fagelementer

Den studerende har ved forhåndsgodkendelse af studieophold i Danmark eller udlandet pligt til efter endt studieophold at dokumentere det godkendte studieopholds gennemførte fagelementer. Den studerende skal i forbindelse med forhåndsgodkendelsen give samtykke til, at institutionen efter endt studieophold kan indhente de nødvendige oplysninger.

Ved godkendelse efter ovenstående anses fagelementet for gennemført, hvis det er bestået efter reglerne på den pågældende institution.

12. Dispensationsregler

Uddannelsesinstitutionen kan fravige, hvad institutionen eller institutionerne selv har fastsat i denne studieordning, hvis det er begrundet i usædvanlige forhold. Institutionerne samarbejder om en ensartet dispensationspraksis.

13. Klager over prøver

Klager over prøver bliver behandlet i henhold til eksamensbekendtgørelsen (BEK nr. 624 af 02/06/2025). Klagefristen er 2 uger efter, at bedømmelsen er blevet meddelt eller offentliggjort.

Du kan klage over bedømmelsen/karakteren eller prøveforløbet, og klager sendes via klageformular, som findes på www.eaaa.dk, hvor du også kan finde vejledning til at indsende en klage. Det er kvalitet og studieliv, der behandler eksamensklagerne.

En karakter kan ikke blive ændret rent administrativt på baggrund af en klage, men en afgørelse på en eksamensklage kan derimod gå ud på:

1. Tilbud om en ny bedømmelse af en skriftlig opgave (ombedømmelse)
2. Tilbud om en ny eksamen (omprøve)
3. At den studerende ikke får ikke medhold i klagen, eller
4. En kombination af 1-3, hvis eksamen omfatter en skriftlig opgavebesvarelse med mundtligt forsvar.

Et tilbud om en ombedømmelse eller omprøve kan resultere i en lavere karakter. Den studerende skal - indenfor en frist af to uger efter at afgørelsen er afgivet - acceptere eller afvise tilbuddet. Der er ikke mulighed for at fortryde sin accept. Hvis den studerende ikke accepterer inden for fristen gennemføres ombedømmelse eller omprøve ikke.

14. Ikrafttrædelse

Alle indskrevne studerende overgår den 15.01.2026 til denne studieordning, og samtidigt ophæves institutionsdelen af studieordningen af 01.08.2025. Dog kan prøver påbegyndt før den 15.01.2026 afsluttes efter den studieordning, de er påbegyndt på senest den 01.08.2026.

15. Juridisk grundlag

For uddannelsen gælder seneste version af følgende love og bekendtgørelser:

- LBK nr. 786 af 08/08/2019: Bekendtgørelse af lov om erhvervsakademier for videregående uddannelser
- LBK nr. 396 af 12/04/2024: Bekendtgørelse af lov om erhvervsakademiuddannelser og professionsbacheloruddannelser
- BEK nr. 495 af 22/05/2024: Bekendtgørelse om tekniske og merkantile erhvervsakademiuddannelser og professionsbacheloruddannelser
- BEK nr. 624 af 02/06/2025: Bekendtgørelse om eksamener og prøver ved professions- og erhvervsrettede videregående uddannelser
- BEK nr. 46 af 21/01/2025: Bekendtgørelse om adgang til erhvervsakademiuddannelser og professionsbacheloruddannelser
- BEK nr. 1125 af 04/07/2022: Bekendtgørelse om karakterskala ved uddannelser på Uddannelses- og Forskningsministeriets område

Gældende love og bekendtgørelser offentliggøres på www.retsinfo.dk.