

Rettelsesblad til: Studieordningens lokaldel 01.02.2025

Rettet d. 01.05.2026 af uddannelsesleder Anders Lykke Dømgaard.

Ikrafttrædelse

Dette rettelsesblad for lokaldelen af studieordningen træder i kraft per 01.05.2026 og gælder for alle studerende, der følger Studieordning for Multimediedesign uddannelsen Experience Design specialisering, del 2, institutionsdel, med ikrafttrædelse den 01.08.2025.

Ændringer til studieordningens lokaldel

Ændringerne vedrører prøveformen for eksamen i Immersive Experience, 2. semester – 15 ECTS, hvor der er ændringer til det skriftlige materiale, som skal afleveres.

Oprindelig formulering

3.4. Immersive Experience, 2. semester – 15 ECTS

Læringsmål

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

Færdigheder

Den studerende kan:

Brugergrænseflader

- udvælge og anvende praksisnære udviklingsmetoder og -modeller til styring af teambaserede 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.

Prøveform og tilrettelæggelse herunder evt. formkrav

Prøven er en individuel skriftlig prøve på baggrund af et projekt og produkt, der er udarbejdet i grupper i løbet af semestret.

Der skal afleveres et individuelt skriftligt materiale, der indeholder en kort beskrivelse af gruppeprojektet samt produktdokumentation i form af et proof of concept i en designfil. Der skal angives URL til projektets produkt og designfil. Visionen for projektet skal præsenteres ved en videodemonstration af produktet. Link til videoen skal ligeledes fremgå af det afleverede skriftlige materiale.

Det skriftlige materiale må maksimalt have et omfang af 5 normalsider. På forsiden af materialet skal der fremgå en link til video, designfil og programmeret produkt. Præcise krav til indhold af projektet vil fremgå af Canvas.

Forudsætninger for at gå til eksamen

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

Forudsætning 2: Det er et krav af den studerende har deltaget i studietur og været aktivt deltagende i COIL.

Forudsætning 3: Endelig er det en forudsætning for deltagelse i 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 i det tværfaglige fag Immersive Experience (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 Immersive Experience



Den studerende skal deltage i en multiple choice-test i det tværfaglige fag Immersive Experience., 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

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

Fuldførelse af prøven

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

Ændres til:

3.4 Immersive Experience, 2. semester – 15 ECTS

Læringsmål

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

Færdigheder

Den studerende kan:

Brugergrænseflader

- udvælge og anvende praksisnære udviklingsmetoder og -modeller til styring af teambaserede 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.

Prøveform og tilrettelæggelse herunder evt. formkrav

Prøven er en skriftlig prøve på baggrund af et projekt og et produkt, der er udarbejdet i grupper af 3-4 studerende i løbet af semestret. Prøven består af to dele: Dels af et fælles skriftlige projekt og produkt, hvor bidragene er individualiseret, og dels af et individuelt udarbejdet videomateriale.

Del 1: Det skriftligt materiale udarbejdet i grupper:

Projektet skal indeholde:

- Synopsis på maksimalt 5 normalsider (uanset antal studerende), der indeholder projektets introduktion, problemformulering, metode og konklusion.
- Procesdokumentation, der dokumenterer og præsenterer projektets udvikling. Formkrav fremgår af Canvas.

Det skal tydeligt fremgå, hvem der er ansvarlig for de enkelte elementer i det skriftlige materiale, dvs. i både synopsis samt i procesdokumentationen.

Del 2: Individuelt udarbejdet videomateriale:

I den individuelle videopræsentation skal den studerende præsentere produktet. Den studerende skal demonstrere og redegøre for udvalgte eksempler på sin programmerede kode, herunder hvordan koden fungerer i samspil med produktets brugergrænseflade. Videopræsentationen må have et omfang af max 5 minutter.

Krav til aflevering:

Det samlede afleverede materiale skal indeholde links til:

- Produkt (URL)
- Procesdokumentation (URL)
- Kildekoden i GitHub (URL)
- Den studerendes individuelle video (URL)

Alle relevante links skal fremgå af forsiden af det skriftlige materiale.

Præcisering af krav til projekt og indhold af det skriftlige materiale vil fremgå af Canvas.

Forudsætninger for at gå til eksamen

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

Forudsætning 2: Det er et krav af den studerende har deltaget i studietur og været aktivt deltagende i COIL.

Forudsætning 3: Endelig er det en forudsætning for deltagelse i prøven, at det skriftlige projekt og videomateriale er afleveret rettidigt (se Canvas) og i henhold til formkrav beskrevet ovenfor.



Den studerende kan kun gå til prøven, hvis alle forudsætninger er opfyldt. Er forudsætning 1 om fremmøde ikke opfyldt, 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 Immersive Experience (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 Immersive Experience

Den studerende skal deltage i en multiple choice-test i det tværfaglige fag Immersive Experience., 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

Prøven bedømmes efter 7-trin skalaen, og der er intern censur. Der gives én individuel karakter ud fra en helhedsvurdering af det afleverede produkt, det skriftlige materiale (dvs. synopsis, procesdokumentation og kildekode) samt den individuelle video.

Fuldførelse af prøven

Hvis den studerende ikke består prøven, skal den studerende udarbejde en ny synopsis, ny procesdokumentation samt en ny video.