

Studie- ordning

(Valgfagskatalog)

Multimediedesigner

Forår 2025



Rasmus Frimodt, rektor

Indholdsfortegnelse

1. Indledning	2
2. Lokale fagelementer udbudt som valgfag	2
2.1. Webudvikling.....	2
2.2. Digital design	3
3. Prøver i valgfag	4
3.1. Prøve i Webudvikling	4
3.2. Prøve i Digital design	5
4. Ikrafttrædelse	6

1. Indledning

Denne del af studieordningen skal læses i sammenhæng med den nationale del af studieordningen (samt tilhørende uddannelsesbilag) og den lokale del af studieordningen. Den nationale del af studieordningen er fælles for alle udbydere af uddannelsen, mens den lokale del af studieordningen samt dette valgfagskatalog er fastsat af Zealand - Sjællands Erhvervsakademi.

2. Lokale fagelementer udbudt som valgfag

Valgfag skal udgøre i alt 15 ECTS af uddannelsens samlede antal ECTS. Der kan vælges mellem 2 valgfag på vores vinteroptag, som er beskrevet yderligere i det følgende. Valgfag vælges i slutningen af 2. semester. Proceduren for dette vil være tilgængelig på Moodle.

2.1. Webudvikling

Indhold:

Valgfaget Webudvikling giver de studerende mulighed for at fordybe sig i udviklingen af moderne webbaserede løsninger, webapplikationer (webapps) og Software-as-a-Service (SaaS) produkter. Valgfaget bygger videre på de studerendes eksisterende viden inden for webteknologier som HTML, CSS, Bootstrap, PHP og JavaScript og har det mål at udstyre dem med de nødvendige værktøjer og tekniske kompetencer til at kunne udvikle funktionelle webapplikationer og SaaS-produkter.

Der vil være fokus på hele udviklingsprocessen – fra idé til færdigt digitalt produkt, hvor den studerende lærer at realisere deres egne idéer. Dette inkluderer integration af aktuelle JavaScript-frameworks og API'er, som gør det muligt at udvikle intuitive og responsive applikationer. Backend-udvikling med PHP og håndtering af data gennem databasesystemer bliver også dækket, hvilket sikrer, at applikationerne kan håndtere og strukturere data på en pålidelig måde.

Valgfaget giver de studerende mulighed for at anvende deres teoretiske viden i praksis gennem konkrete opgaver, der afspejler virkelige scenarier og behov i industrien. Den studerende vil få mulighed for at skabe funktionelle prototyper, der kan videreudvikles til færdige produkter med kommercielt potentiale. Derudover bliver den studerende løbende opdateret på de nyeste trends og teknologier, hvilket sikrer, at de er rustet til både nuværende og fremtidige udfordringer inden for webudviklingsbranchen.

Gennem valgfaget vil de studerende opnå kompetencer, der kan anvendes til at skabe grundlaget for jobmuligheder eller starte egne virksomheder. Derudover kan valgfaget bruges som fundament for videreuddannelse, f.eks. på Top-Up i webudvikling.

Læringsmål:

Viden

Den studerende har:

- Forståelse for praksis og anvendelse af webteknologier til udvikling af webbaserede løsninger, webapplikationer og SaaS-produkter.
- Kendskab til erhvervets brug af webteknologier og trends inden for webudvikling.

Færdigheder

Den studerende kan:

- Anvende HTML, CSS, Bootstrap, PHP og JavaScript til at udvikle simple webapplikationer og SaaS-produkter.

- Demonstrere evnen til at integrere forskellige webteknologier og API'er for at skabe intuitive, responsive applikationer.
- Udvikle backend-løsninger med PHP og datahåndtering gennem databaser.
- Formidle praksisnære problemstillinger og løsninger til samarbejdspartnere.

Kompetencer

Den studerende kan:

- Realisere idéer til digitale produkter, der kan skabe jobmuligheder eller danne grundlag for en startup.
- Arbejde selvstændigt og i teams med udvikling af funktionelle prototyper
- Holde sig ajour med nye teknologier og trends inden for webudvikling for at møde både nuværende og fremtidige branchekrav.

ECTS-omfang:

15 ECTS

2.2. Digital design

Indhold:

Valgfaget Digital design giver de studerende mulighed for at fokusere og specialisere sig indenfor digital grafik og animation. Udgangspunktet er at arbejde med programmerne Adobe Illustrator og After Effects samt generativ AI, og faget har som mål at udstyre de studerende med de nødvendige værktøjer og tekniske kompetencer til at kunne udvikle funktionelle og dynamiske designs. Gennem arbejdet med Illustrator vil den studerende lære at designe stilfulde og detaljerede vektorcompositioner, mens After Effects anvendes til at animere disse designs og tilføje liv og dynamik til det endelige produkt.

I dette valgfag vil vi konceptudvikle og skabe unikke personligt tilpassede signaturer – også kaldet *ex libris*. *Ex libris* er latinsk og betyder bogejermærke; i nyere tid ofte i form af en trykt etiket med ejerens navn eller mærke til at klæbe ind i bogen (denstoredanske.lex.dk). Som produkt i dette valgfag, vil de fungere som moderne, visuelle signaturer. Gennem praktiske opgaver og øvelser, der efterligner virkelige designopgaver, får den studerende mulighed for at anvende deres viden og færdigheder i skabelsen af animerede *ex libris*.

Forløbet vil holde den studerende ajour med de nyeste trends og teknologier inden for digital design og animation, samt se på hvordan kunstig intelligens (AI) kan integreres i designprocessen for at forbedre og optimere udviklingen af bl.a. compositioner og grafik, samt hvordan AI teknologier, som f.eks. Firefly kan anvendes sammen med Adobe Illustrator og After Effects.

Gennem valgfaget vil de studerende opnå kompetencer, der kan anvendes til at skabe grundlaget for jobmuligheder indenfor digital design eller for at starte egen virksomhed. Derudover kan valgfaget bruges som fundament for videreuddannelse, f.eks. på Top-Up i Digital Konceptudvikling.

Læringsmål:

Viden

Den studerende har:

- Kendskab til trends og tendenser i motion design og deres betydning og væsentlig indvirkning på den givne design praksis.
- Forståelse for praksis og anvendelse af værktøjer inden for digital design og dermed deres synergi, muligheder og konventioner i designbranchen.
- Viden om anvendelse af generativ visuel AI.

Færdigheder

Den studerende kan:

- Anvende Adobe Illustrator og After Effects til at udvikle digital design, digitale brugergrænseflader og digital produktion.
- Demonstrere evnen til at kunne integrere kunstig intelligens (AI) i designprocessen for at forbedre og optimere udviklingen af bl.a. kompositioner og grafik.
- Formidle praksisnære problemstillinger og løsninger til samarbejdspartnere.

Kompetencer

Den studerende kan:

- Realisere ideer til digital grafik og animationer, der kan skabe jobmuligheder.
- Arbejde selvstændigt og i teams med udvikling af dynamiske digitale designs.
- Holde sig ajour med nye teknologier og trends inden for digital design for at møde både nuværende og fremtidige branchekrav.

ECTS-omfang:

15 ECTS

3. Prøver i valgfag

Formålet med prøver i uddannelsens fagelementer er at dokumentere, i hvilken grad den studerende opfylder de faglige mål, der er fastsat af uddannelsen og dens elementer. Alle prøver skal bestås med mindst karakteren 02. Den studerende har ret til 3 forsøg pr. prøve. Beståede prøver kan ikke tages om. Det er den studerendes ansvar at sætte sig ind i og overholde Erhvervsakademiets regler for afholdelse af prøver, se også link til gældende regler: <https://www.zealand.dk/docs/Eksamensregler.pdf>. Begyndelse på et uddannelseselement, semester mv. er samtidig tilmelding til de tilhørende prøver.

3.1. Prøve i Webudvikling

Forudsætninger for deltagelse i prøven:

Ingen.

Prøvens tilrettelæggelse og indhold:

Prøven består af en kombineret skriftlig og mundtlig del. Alle hjælpemidler tilladt. Den skriftlige del omfatter et digitalt multimedieprodukt samt en synopsis, der skal udarbejdes i gruppe af 1-3 studerende (studieleder kan i enkelte velbegrundede tilfælde give dispensation for dette). Synopsis og multimedieproduktet danner grundlag for den mundtlige eksamen.

Den mundtlige del består af en gruppeprøve, hvor gruppen præsenterer og perspektiverer deres synopsis og multimedieprodukt. Herefter eksamineres gruppen samlet.

Den mundtlige prøve indledes med gruppens fælles præsentation af synopsis og multimedieprodukt. Der afsættes 5 min pr gruppemedlem til denne del af den mundtlige prøve.

Efterfølgende eksamineres de studerende som gruppe i 10 minutter pr studerende. Den mundtlige eksamination følger dermed disse tidsrammer:

10 minutter for grupper med 1 studerende
20 minutter for grupper med 2 studerende
30 minutter for grupper med 3 studerende

Efterfølgende afsættes der 5 minutter pr. studerende til votering og meddelelse af karakter.

Formkrav:

- Multimedieproduktet skal være en digital løsning udviklet af de studerende og følge retningslinjerne fra læringsplatformen.
- Der skal inkluderes et eller flere URL'er til multimedieproduktet og relevante digitale ressourcer.
- Synopsis skal indeholde en forside med projektets titel, navne på alle gruppemedlemmer og en punktvis opstilling af de emner, gruppen vil præsentere under den mundtlige prøve.
- Synopsis må maksimalt være 4.800 anslag (en normalside er 2.400 tegn inklusive mellemrum og fodnoter. Omfanget er eksklusive forside, indholdsfortegnelse, litteraturliste, bilagsliste og bilag.).

Hvis en skriftlig opgavebesvarelse ikke opfylder formalia (fastsat i Studieordningen), kan bedømmerne afvise opgavebesvarelsen. Hvis opgavebesvarelsen afvises, skal der ikke gives en bedømmelse, og den studerende har brugt et eksamensforsøg.

Bedømmelseskriterier:

Prøven bedømmes ud fra læringsmålene for valgfaget Webudvikling. Bedømmelsen foretages efter 7-trinsskalaen og baseres på en helhedsvurdering af synopsis, det digitale produkt og den mundtlige præstation. Prøven bedømmes med intern censur. Hver studerende bedømmes individuelt.

Tidsmæssig placering:

Prøven finder sted i midten af 3. semester.

Om- og sygeprøve:

Samme betingelser som ved 1. forsøg. Den studerende har mulighed for at revidere det skriftlige og digitale produkt forud for om- eller sygeprøven. Det redigerede produkt må ikke overskride det maksimale omfang, der er angivet i formkravene.

3.2. Prøve i Digital design

Forudsætninger for deltagelse i prøven:

Ingen.

Prøvens tilrettelæggelse og indhold:

Individuel mundtlig prøve med udgangspunkt i det afleverede digitale produkt, der afspejler valgfagets indhold samt en kortfattet pitch, der danner udgangspunkt for den efterfølgende mundtlige eksamination. Alle hjælpemidler tilladt.

Den mundtlige del består i en individuel præsentation og perspektivering ud fra pitch og digitalt produkt, hvorpå den studerende eksamineres. Alle delelementerne indgår i den samlede bedømmelse. Se også under "Bedømmelseskriterier".

Præsentation og perspektivering udgør 10 minutter, hvorefter eksamination udgør 15 minutter. Derudover afsættes der 5 minutter pr studerende til votering og meddelelse af karakter.

Formkrav:

De præcise krav til det digitale produkt samt pitch vil fremgå af eksamensopgavebeskrivelsen, der vil være tilgængelig på Moodle ved eksamenskickoff.

Hvis det digitale produkt samt pitch ikke opfylder formalia kan bedømmerne afvise opgavebesvarelsen. Hvis opgavebesvarelsen afvises, skal der ikke gives en bedømmelse, og den studerende har brugt et prøveforsøg.

Bedømmelseskriterier:

Bedømmelseskriterierne ved prøven er læringsmålene for valgfaget Digital design. Prøven bedømmes internt efter 7-trinsskalan, og der gives én samlet karakter for digitalt produkt, pitch og den mundtlige præstation, som baseres på en helhedsvurdering.

Tidsmæssig placering:

Prøven finder sted i midten af 3. semester.

Om- og sygeprøve:

Samme betingelser som ved 1. forsøg. Den studerende har mulighed for at revidere pitch samt det digitale produkt forud for om- eller sygeprøven. Det redigerede produkt må ikke overskride det maksimale omfang, der er angivet i formkravene.

For regler i forbindelse med prøver, bl.a. syge- og omprøver, eksamenssnyd og plagiering, klager og anker samt andre regler for uddannelsen, henvises til den lokale del af studieordningen.

4. Ikrafttrædelse

Valgfagskataloget er gældende for studerende, der skal vælge valgfag for foråret 2025.