

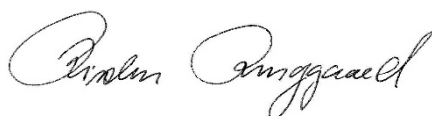
Studieordning for multimediedesigner 2017

Erhvervsakademiuddannelse inden for medie og
kommunikation (multimediedesigner AK)
Academy Profession Degree Programme in Multimedia
Design and Communication

Godkendt 25. august 2017



Områdechef, Lars Bogetoft



Videnchef, Kirsten Ringgaard



Rektor, Cphbusiness, Ole Gram-Olesen

INDHOLDSFORTEGNELSE

1. Studieordningens rammer	2
1.1. Uddannelsens formål	3
1.2. Titulatur, varighed og bevis	4
1.3. Ikrafttrædelsesdato og overgangsbestemmelser	4
1.4. Studieordningens lovmæssige rammer	4
2. Optagelse på uddannelsen	5
2.1. Adgangskrav	5
2.2. Optagelsesbetingelser	5
3. Uddannelsens indhold	6
3.1. Uddannelsens opbygning	6
3.2. Kerneområder	7
3.3. Obligatoriske uddannelseselementer	11
3.4. Valgfri uddannelseselementer: Valgfag og specialeforløb	18
3.5. Praktik	19
3.5.1. Regler for praktikkens gennemførelse	20
3.6. Undervisnings- og arbejdsformer	21
3.7. Studiesprog	21
4. Internationalisering	21
4.1. Uddannelse i udlandet	21
5. Prøver og eksamen på uddannelsen	22
5.2. Beskrivelse af udprøvning af uddannelseselementer	22
5.3. Øvrige krav om gennemførelse af aktiviteter	23
5.3.1. Bundne forudsætninger: Deltagelsespligt og aflevering	23
5.3.2. Studiestartprøven	23
5.3.3. Studieaktivitetskrav: Førsteårsprøven	24
5.4. Krav til det afsluttende projekt	24
6. Andre regler for uddannelsen	26
6.1. Merit og studieskift	26
6.2. Dispensationsregler	26

1. STUDIEORDNINGENS RAMMER

Denne studieordning for erhvervsakademiuddannelse inden for medie og kommunikation (multimediedesigner AK), herefter benævnt multimediedesigneruddannelsen, er udarbejdet iht. BEK nr 1047 af 30/06/2016: Bekendtgørelse om erhvervsakademiuddannelser og professionsbacheloruddannelser af de institutioner, som er godkendt til udbud af uddannelsen.

Fællesdel og institutionsdel

Studieordningen består af en fællesdel, der er vedtaget i Erhvervsakademiernes uddannelsesnetværk for uddannelsen, samt en institutionsdel, der fastsættes af den enkelte uddannelsesinstitution. Fællesdelen er indarbejdet i dette dokument og udgøres af pkt. 3.2, 3.3, 3.5, 5.2, 5.4 og 6.1. Resten af studieordningen udgør institutionsdelen.

Den fælles del er udarbejdet i fællesskab af nedenstående institutioner, som i et tæt samarbejde har forpligtet sig på at sikre national kompetence og fælles dispensationspraksis.

Denne studieordnings fællesdel er fastlagt af følgende institutioner:

Erhvervsakademi Copenhagen Business Academy
www.cphbusiness.dk

Erhvervsakademi Dania
www.eadania.dk

Erhvervsakademiet Kolding
www.iba.dk

Erhvervsakademiet Lillebælt
www.eal.dk

Erhvervsakademi MidtVest
www.eamv.dk

Erhvervsakademi Sjælland
www.easj.dk

Erhvervsakademi SydVest
www.easv.dk

Erhvervsakademi Aarhus
www.eaaa.dk

Københavns Erhvervsakademi
www.kea.dk

Professionshøjskolen University College Nordjylland
www.ucn.dk

Fællesdelen er godkendt af Erhvervsakademiernes uddannelsesnetværk på møde i april 2017.

Institutionsdelen er godkendt af Cphbusiness' bestyrelse og rektor d. 25. august 2017.

1.1. Uddannelsens formål

Formålet med erhvervsakademiuddannelsen inden for medie og kommunikation er at kvalificere den uddannede til selvstændigt at kunne varetage arbejde med at designe, planlægge, realisere og styre multimedieopgaver samt medvirke ved implementering, administration og vedligeholdelse af multimedieproduktioner.

Mål for læringsudbytte

Mål for læringsudbyttet omfatter den viden, de færdigheder og kompetencer, som en multimediedesigner skal opnå i uddannelsen, jf. BEK nr. 1061 af 14/11/2012:

Bekendtgørelse om erhvervsakademiuddannelse inden for medie og kommunikation, bilag 1.

Viden

Den uddannede har viden om:

- praksis og centralt anvendt teori og metode inden for analyse, idéudvikling, design, planlægning, realisering og styring af multimedieopgaver samt implementering, administration og vedligeholdelse af multimedieproduktioner
- og forståelse for tværfaglige problemstillinger på multimedieområdet i relation til såvel individuelt som teambaseret projektarbejde

Færdigheder

Den uddannede kan:

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

Kompetencer

Den uddannede kan:

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

1.2. Titulatur, varighed og bevis

Titel

Den, der har gennemført uddannelsen, har ret til at betegne sig *multimediedesigner AK*. På engelsk anvendes titlen *AP Graduate in Multimedia Design and Communication*.

Erhvervsakademigraden er i henhold til Kvalifikationsrammen for livslang læring indplaceret på niveau 5.

Varighed og maksimal studietid

Uddannelsen er normeret til 120 ECTS-point. 60 ECTS-point svarer til ét års fuldtidsstudier, jf. § 9 i BEK nr 1047 af 30/06/2016: Bekendtgørelse om erhvervsakademiuddannelser og professionsbacheloruddannelser (LEP-bekendtgørelsen). Uddannelsen skal, jf. LEP-bekendtgørelsen § 5, stk. 2., senest være afsluttet inden for et antal år, der svarer til det dobbelte af den normerede uddannelsestid. Det vil sige fire år. Cphbusiness kan dispensere fra seneste afslutningstidspunkt, hvis udskydelsen heraf er begrundet med usædvanlige forhold.

Bevis

Cphbusiness udsteder eksamensbevis for multimediedesigneruddannelsen, når uddannelsen er bestået.

1.3. Ikrafttrædelsesdato og overgangsbestemmelser

Studerende, der er indskrevet på tidligere studieordninger, har ret til at færdiggøre uddannelsen efter den oprindelige studieordning, men kan følge uddannelseselementer udbudt efter den nye studieordning. Der afholdes eksamen sidste gang efter studieordningen fra 2014 i 2020.

Studerende, der er optaget på tidligere studieordninger, kan ansøge om at færdiggøre uddannelsen efter denne studieordning, såfremt dette kan lade sig gøre indenfor uddannelsens maksimale ECTS-point samt reglerne om maksimal studietid beskrevet i afsnit 1.2.

Ved fremtidig udstedelse af en ny studieordning, eller ved væsentlige ændringer i denne studieordning, fastsættes overgangsordninger i den nye studieordning.

1.4. Studieordningens lovmæssige rammer

For uddannelsen gælder seneste version af følgende love og bekendtgørelser:

- LBK nr 935 af 25/08/2014: Bekendtgørelse af lov om erhvervsakademier for videregående uddannelser

- LBK nr 1147 af 23/10/2014: Bekendtgørelse af lov om erhvervsakademiuddannelser og professionsbacheloruddannelser (LEP-loven)
- BEK nr 1047 af 30/06/2016: Bekendtgørelse om erhvervsakademiuddannelser og professionsbacheloruddannelser (LEP-bekendtgørelsen).
- BEK nr 1500 af 02/12/2016: Bekendtgørelse om prøver i erhvervsrettede videregående uddannelser
- BEK nr 107 af 27/01/2017: Bekendtgørelse om adgang til erhvervsakademiuddannelser og professionsbacheloruddannelser
- BEK nr 114 af 03/02/2015: Bekendtgørelse om karakterskala og anden bedømmelse ved uddannelser på Uddannelses- og Forskningsministeriets område
- BEK nr. 1061 af 14/11/2012: Bekendtgørelse om erhvervsakademiuddannelse inden for medie og kommunikation (Multimediedesigner AK)

Gældende love og bekendtgørelser offentliggøres på www.retsinfo.dk

2. OPTAGELSE PÅ UDDANNELSEN

2.1. Adgangskrav

Adgang til uddannelsen forudsætter en adgangsgivende eksamen samt opfyldelse af bestemte område- og uddannelsesspecifikke krav. Alle adgangskrav er fastlagte i den aktuelle adgangsbekendtgørelse. Ved tvivl om informationerne i dette afsnit er det således adgangsbekendtgørelsens fremstilling af adgangskravene, der er gældende.

Følgende eksaminer er umiddelbart adgangsgivende:

- En gymnasial eksamen (som defineret i adgangsbekendtgørelsen § 3)
- Erhvervsuddannelse:
 - Data- og kommunikationsuddannelsen (med specialer)
 - Digital media
 - Film- og tv-produktionsuddannelsen (trin 2)
 - Fotograf
 - Grafisk tekniker
 - Mediegrafiker (trin 2)
 - Teknisk designer
- Adgangseksamen til ingeniøruddannelserne

De område- og uddannelsesspecifikke adgangskrav, jf. bilag til adgangsbekendtgørelsen, er engelsk på C-niveau og enten matematik eller erhvervsøkonomi på C-niveau. Såfremt den adgangsgivende eksamen er adgangseksamen til ingeniøruddannelserne, er der alene krav om engelsk C.

2.2. Optagelsesbetingelser

Opfyldelse af adgangskravene i stk. 2.1 er nødvendige, men ikke i sig selv tilstrækkelige for optagelse. Cphbusiness kan fastsætte og offentliggøre nærmere regler for, hvilke kriterier ansøgere optages ud fra, hvis der er flere kvalificerede ansøgere, jf. stk. 2.1., end der er studiepladser til rådighed.

Cphbusiness offentliggør sådanne kriterier for udvælgelse på erhvervsakademiets hjemmeside under hensyntagen til frister krævet af Uddannelses- og Forskningsministeriet.

3. UDDANNELSENS INDHOLD

3.1. Uddannelsens opbygning

Uddannelsen kræver beståede uddannelseselementer svarende til en arbejdsbelastning på 120 ECTS. Et fuldtidsstudium i et semester består af uddannelseselementer svarende til 30 ECTS.

Uddannelsen består af obligatoriske uddannelseselementer svarende til 80 ECTS, valgfri uddannelseselementer til 10 ECTS, praktik til 15 ECTS og et afsluttende eksamensprojekt på 15 ECTS.

Uddannelseselementer		1. studieår	2. studieår
Kerneområder	Virksomheden (15 ECTS)	10 ECTS	5 ECTS
	Kommunikation og formidling (15 ECTS)	10 ECTS	5 ECTS
	Design og visualisering (25 ECTS)	20 ECTS	5 ECTS
	Interaktionsudvikling (25 ECTS)	20 ECTS	5 ECTS
Valgfri uddannelseselementer			10 ECTS
Praktik			15 ECTS
Afsluttende eksamensprojekt			15 ECTS
I alt ECTS	(80 ECTS)	60 ECTS	60 ECTS

Den studerende må ikke gennemføre studieaktiviteter på mere end de normerede 120 ECTS-point. Alle uddannelseselementer, inklusiv det afsluttende eksamensprojekt, evalueres og bedømmes jf. afsnittet om prøver og eksamen på uddannelsen i kapitel 5. Når bedømmelsen 'bestået' eller karakteren 02 som minimum er opnået, anses uddannelseselementet for bestået. Læs mere om uddannelsens eksaminer i kapitel 5: Prøver og eksamen på uddannelsen og i "Katalog for eksaminer og andre prøver på multimediedesigner".

3.2. Kerneområder

Uddannelsen dækker fire kerneområder, jf. stk. 3.1., der tilsammen udgør 80 ECTS. Fordelingen af ECTS-point samt kerneområdernes indhold er fastlagte af udbyderinstitutionerne i fællesskab. I det følgende vil uddannelsens kerneområder blive gennemgået.

Virksomheden
<p>Omfang: 15 ECTS</p>
<p>Indhold: Kerneområdet skal medvirke til at kvalificere den studerende til at kunne forstå virksomhedens forretningsmæssige grundlag, forstå digitale forretningsmodeller, kunne anvende digitale brugerdata og have en innovativ tilgang til multimedieproduktion. Den studerende skal forstå multimediedesignerens rolle i værdikæden i en multimedieproduktion samt være i stand til at kunne planlægge, styre og gennemføre en multimedieproduktion.</p>
<p>Læringsmål:</p> <p><i>Viden</i></p> <p>Den studerende har udviklingsbaseret viden om og forståelse for:</p> <ul style="list-style-type: none"> • udviklingsmetoder til multimedieproduktion. • ophavsret og licenseringsmetoder i multimedieproduktion • virksomhedens strategi som afsæt for multimedieproduktion og multimediedesignerens placering i værdikæden • virksomhedens omverden, herunder virksomhedens interessenter og virksomhedens ressourcegrundlag • i praksis anvendte værktøjer og anvendelse af data til optimering af multimedieproduktion • centrale metoder og værktøjer til projektstyring og estimering af multimedieproduktioner • i praksis anvendte digitale forretningsmodeller • budgettering af multimedieproduktioner <p><i>Færdigheder</i></p> <p>Den studerende kan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • anvende centrale værktøjer og digitale data til optimering af multimedieproduktion • planlægge og vurdere projektstyring og kvalitetssikring i teambaserede multimedieproduktioner • vurdere og analysere data samt opstille løsninger som grundlag for innovativ udvikling af multimedieproduktioner • vurdere, anvende og formidle innovative metoder i multimedieproduktion <p><i>Kompetencer</i></p> <p>Den studerende kan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • deltage i teams samt varetage og justere planlægning, styring og kvalitetssikring i produktion af komplekse digitale brugergrænseflader

- selvstændigt holde sig opdateret og tilegne sig ny viden inden for forretningsmæssige aspekter, der understøtter udvikling af avancerede digitale multimedieproduktion

Kommunikation og formidling

Omfang: 15 ECTS

Indhold: Kerneområdet skal medvirke til, at den studerende kan forstå digitale medier og skabe innovative digitale brugeroplevelser. Den studerende kan producere digitalt indhold og brugercentreret kommunikation.

Læringsmål:

Viden

Den studerende har viden om:

- central teori og metode til brugerforståelse og indholdsproduktion, herunder informationsarkitektur til digitale medier
- central teori og metode inden for digitale brugeroplevelser i relation til multimedieproduktion, herunder testmetoder
- internationale digitale tendenser og forskellige brugergruppers anvendelse af digitale medier og teknologier
- central teori og metode til planlægning af brugerinteraktion og kommunikation i forskellige digitale medieproduktioner

Færdigheder

Den studerende kan:

- indsamle og anvende empiriske data om brugere og brugssituationer i praksis
- anvende og kombinere centrale metoder til planlægning og produktion af brugercentreret indhold i teambaserede multimedieproduktioner
- anvende central teori, metode og redskaber til at understøtte digitale brugeroplevelser, herunder testmetoder
- omsætte viden om aktuelle digitale brugertendenser til planlægning og udvikling af brugeroplevelser i avancerede digitale medieproduktioner
- vurdere, justere, opstille løsninger til innovativ kommunikation i avancerede digitale medieproduktioner
- formidle understøttelse af digitale brugeroplevelser til interessenter

Kompetencer

Den studerende kan:

- deltage i teams og bidrage til produktion af digitalt, brugercentreret indhold og skabe brugeroplevelse i komplekse digitale brugergrænseflader
- selvstændigt holde sig opdateret og tilegne sig ny viden om brugernes anvendelse af teknologier og medier i et internationalt digitalt medielandskab

Design og visualisering

Omfang: 25 ECTS
Indhold: Kerneområdet skal medvirke til, at den studerende kan designe og udvikle avancerede digitale brugergrænseflader med udgangspunkt i principper for brugercentreret design og ved inddragelse af internationale udviklingstendenser indenfor digitalt design.
Læringsmål: <i>Viden</i> Den studerende har en udviklingsbaseret viden om og forståelse for: <ul style="list-style-type: none">• grundlæggende principper for komposition og layout af digitalt design i multimedieproduktion• designprocesser og dokumentation af digitalt design i multimedieproduktion• medieudtryk i multimedieproduktion• aktuelle digitale udvekslingsformater i multimedieproduktion• relevante teorier, værktøjer og metoder til design og udvikling af brugercentreret design og brugeroplevelse• metoder til præsentation af data• aktuelle internationale udviklingstendenser i digitalt design <i>Færdigheder</i> Den studerende kan: <ul style="list-style-type: none">• anvende central designproces til multimedieproduktion, herunder dokumentation af designproces• anvende centrale metoder, designprocesser, opstille løsninger til produktion og formidling af digitale brugergrænseflader• vurdere og efterbehandle grafisk materiale til at sikre konsistent udtryk i en multimedieproduktion• vurdere og anvende brugercentreret metode i en digital designproces• vurdere og udvælge flermediale udtryksformer og komponenter til udvikling og produktion af avancerede digitale brugeroplevelser• vurdere og anvende centrale internationale udviklingstendenser til at designe, udvikle og justere og vedligeholde avancerede digitale brugergrænseflader <i>Kompetencer</i> Den studerende kan: <ul style="list-style-type: none">• håndtere forskellige typer af materiale til produktion af digitale brugergrænseflader• håndtere procesdokumentation og formidling over for interessenter• deltage i teams og håndtere design og udvikling af digitale brugergrænseflader• selvstændigt holde sig opdateret og tilegne sig ny viden inden for internationale designtendenser, innovative teknologier og avancerede digitale brugergrænseflader

Interaktionsudvikling
Omfang: 25 ECTS
Indhold: Kerneområdet skal medvirke til, at den studerende kan modellere, strukturere og udvikle komplekse digitale brugergrænseflader samt håndtere større datasæt til brug for præsentation i digitale brugergrænseflader.
Læringsmål: <i>Viden</i> Den studerende har udviklingsbaseret viden om og forståelse af: <ul style="list-style-type: none">• internettets opbygning og anvendelse med særlig vægt på forståelse af client-server relationer og deres betydning for udvikling af digitale brugergrænseflader• relevante teknologier til udvikling af digitale brugergrænseflader• centrale metoder til modellering, strukturering og udvikling af digitale brugergrænseflader• centrale teknologier til persistering af data• centrale og aktuelle programmeringsparadigmer til udvikling af digitale brugergrænseflader• dataformater og udveksling af begrænsede datasæt, synkront og asynkront med server• centrale og aktuelle biblioteker og frameworks til udvikling af avancerede digitale brugergrænseflader• datastrukturer, dataformater og udveksling af komplekse datasæt med server <i>Færdigheder</i> Den studerende kan: <ul style="list-style-type: none">• anvende centrale teknologier og udviklingsmiljøer samt metoder til versionsstyring til udvikling af digitale brugergrænseflader i en multimedieproduktion• anvende centrale programmeringsprincipper, herunder kontrolstrukturer, funktioner og variable til udvikling af digitale brugergrænseflader• anvende centrale teknologier til håndtering og visning af indhold i produktion af digitale brugergrænseflader• anvende centrale teknologier til udveksling og præsentation af komplekse datasæt i digitale brugergrænseflader• vurdere, opstille, vælge og anvende aktuelle biblioteker og frameworks til innovativ udvikling af avancerede digitale brugergrænseflader i en multimedieproduktion• formidle udviklingsprocessen til interessenter <i>Kompetencer</i> Den studerende kan: <ul style="list-style-type: none">• håndtere centrale teknologier og metoder til versionsstyring af multimedieproduktioner• deltage i teams med henblik på udvikling af digitale brugergrænseflader

- håndtere procesdokumentation og formidling over for interessenter, herunder planlægning og dokumentation af multimedieproduktion samt dataudveksling i digitale brugergrænseflader
- selvstændigt holde sig opdateret og tilegne sig ny viden inden for de nyeste internationale teknologiske tendenser samt foretage innovativ udvikling af multimedieproduktioner med særlig vægt på brugergrænsefladen

3.3. Obligatoriske uddannelseselementer

Kerneområderne dækkes af en række uddannelseselementer, der svarer til 80 ECTS-point. Denne del af studieordningen er fastlagt af udbyderinstitutionerne i fællesskab, og disse uddannelseselementer er obligatoriske. De obligatoriske uddannelseselementer afsluttes alle med en prøve og fordeles som følger:

Semesterinddelt oversigt over ECTS-fordeling på de obligatoriske og valgfrie uddannelseselementer

Uddannelseselementer fordelt på semestre	1. semester	2. semester	3. semester	4. semester	ECTS
Kerneområder	Obligatoriske elementer				80
	Multimedieproduktion 1	Multimedieproduktion 2	Multimedieproduktion 3		
Virksomheden	5	5	5		15
Kommunikation og formidling	5	5	5		15
Design og visualisering	10	10	5		25
Interaktionsudvikling	10	10	5		25
	Valgfrie uddannelseselementer				10
Valgfag / specialeforløb			10		10
	Praktik og afsluttende eksamensprojekt				30
Praktikforløb og projekt				15	15
Afsluttende eksamensprojekt				15	15
I alt	30	30	30	30	120

I det følgende vil de obligatoriske uddannelseselementer blive gennemgået.

Multimedieproduktion 1
Kerneområde: Virksomheden, Kommunikation og formidling, Design og visualisering samt Interaktionsudvikling
Tidsmæssig placering: 1. og 2. semester
Omfang: 30 ECTS, heraf: <ul style="list-style-type: none"> • 5 ECTS fra kerneområdet Virksomheden

- 5 ECTS fra kerneområdet Kommunikation og formidling
- 10 ECTS fra kerneområdet Design og visualisering
- 10 ECTS fra kerneområdet Interaktionsudvikling

Indhold: Dette første obligatoriske uddannelseselement skal medvirke til, at den studerende kvalificerer sig til at kunne forstå virksomhedens forretningsmæssige grundlag og multimediedesignerens rolle i værdikæden i en multimedieproduktion. Den studerende skal være i stand til at forstå digitale medier, kunne opstille, producere og formidle løsninger til digitale brugergrænseflader.

Læringsmål:

Viden (Virksomheden)

Den studerende har udviklingsbaseret viden om og forståelse for:

- udviklingsmetoder til multimedieproduktion
- ophavsret og licenseringsmetoder i multimedieproduktion
- virksomhedens strategi som afsæt for multimedieproduktion og multimediedesignerens placering i værdikæden

Viden (Kommunikation og formidling)

Den studerende har udviklingsbaseret viden om og forståelse for:

- digitale medier
- central teori og metode til brugerforståelse og digital indholdsproduktion
- central testmetode i multimedieproduktion

Viden (Design og visualisering)

Den studerende har udviklingsbaseret viden om og forståelse for:

- grundlæggende principper for komposition og layout af digitalt design i multimedieproduktion
- designprocesser og dokumentation af digitalt design i multimedieproduktion
- medieudtryk i multimedieproduktion
- aktuelle digitale udvekslingsformater i multimedieproduktion

Viden (Interaktionsudvikling)

Den studerende har udviklingsbaseret viden om og forståelse for:

- internettets opbygning og anvendelse med særlig vægt på forståelse af client-server relationer og deres betydning for udvikling af digitale brugergrænseflader
- relevante teknologier til udvikling af digitale brugergrænseflader
- centrale metoder til modellering, strukturering og udvikling af digitale brugergrænseflader

Færdigheder (Virksomheden)

Den studerende kan:

- anvende centrale teorier, metoder og værktøjer til styring af enkel multimedieproduktion

Færdigheder (Kommunikation og formidling)

Den studerende kan:

- indsamle og anvende empiriske data om brugere og brugssituationer i praksis
- producere digitalt indhold på et basalt niveau med afsæt i brugerforståelse
- planlægge og udføre brugertest af multimedieproduktion

Færdigheder (Design og visualisering)

Den studerende kan:

- anvende central designproces til multimedieproduktion, herunder dokumentation af designproces
- anvende centrale teorier, værktøjer og metoder til design og udvikling af enkle digitale brugergrænseflader

Færdigheder (Interaktionsudvikling)

Den studerende kan:

- anvende centrale metoder til modellering og strukturering ved udvikling af enkle digitale brugergrænseflader i en multimedieproduktion
- anvende centrale teknologier og udviklingsmiljøer til udvikling af enkle digitale brugergrænseflader i en multimedieproduktion
- anvende centrale teknologier og metoder til versionsstyring i en multimedieproduktion

Kompetencer (Virksomheden)

Den studerende kan:

- håndtere relevante metoder og værktøjer til planlægning og styring af enkel multimedieproduktion

Kompetencer (Kommunikation og formidling)

Den studerende kan:

- håndtere udvikling af kommunikation til enkle digitale brugergrænseflader.

Kompetencer (Design og visualisering)

Den studerende kan:

- håndtere forskellige typer af materiale til produktion af enkle digitale brugergrænseflader

Kompetencer (Interaktionsudvikling)

Den studerende kan:

- udvikle enkle digitale brugergrænseflader
- håndtere centrale teknologier og metoder til udvikling og versionsstyring af enkle digitale brugergrænseflader

Udprøvning og bedømmelse:

- 1. semester: 7-trinsskala bedømmelse.

Multimedieproduktion 2

Kerneområde: Kommunikation og formidling, Design og visualisering samt Interaktionsudvikling

Tidsmæssig placering: 3. semester

Omfang: 30 ECTS, heraf:

- 5 ECTS fra kerneområdet Virksomheden
- 5 ECTS fra kerneområdet Kommunikation og formidling
- 10 ECTS fra kerneområdet Design og visualisering
- 10 ECTS fra kerneområdet Interaktionsudvikling

Indhold: Dette andet obligatoriske uddannelseselement skal medvirke til at den studerende kvalificerer sig til at kunne planlægge multimedieproduktioner med flere deltagere. Den studerende skal være i stand til at designe og skabe digitale brugeroplevelser ved hjælp af brugercentreret metode og centrale programmeringsprincipper.

Læringsmål:

Viden (Virksomheden)

Den studerende har udviklingsbaseret viden om og forståelse for:

- virksomhedens omverden, herunder virksomhedens interessenter og virksomhedens ressourcegrundlag
- i praksis anvendte værktøjer og anvendelse af data til optimering af multimedieproduktion
- centrale metoder og værktøjer til projektstyring og estimering af multimedieproduktioner

Viden (Kommunikation og formidling)

Den studerende har udviklingsbaseret viden om og forståelse for:

- central metode og teori til digital indholdsproduktion i multimedieproduktion, herunder informationsarkitektur
- central teori og metode inden for digitale brugeroplevelser i relation til multimedieproduktion

Viden (Design og visualisering)

Den studerende har udviklingsbaseret viden om og forståelse for:

- relevante teorier, værktøjer og metoder til design og udvikling af brugercentreret design og brugeroplevelse

- metoder til præsentation af data

Viden (Interaktionsudvikling)

Den studerende har udviklingsbaseret viden om og forståelse for:

- centrale teknologier til persistering af data
- centrale og aktuelle programmeringsparadigmer til udvikling af digitale brugergrænseflader
- dataformater og udveksling af begrænsede datasæt, synkront og asynkront med server

Færdigheder (Virksomheden)

Den studerende kan:

- anvende centrale værktøjer og digitale data til optimering af multimedieproduktion
- planlægge og vurdere projektstyring og kvalitetssikring i teambaserede multimedieproduktioner

Færdigheder (Kommunikation og formidling)

Den studerende kan:

- anvende og kombinere centrale metoder til planlægning og produktion af brugercentreret indhold i teambaserede multimedieproduktioner
- anvende central teori, metode og redskaber til at understøtte digitale brugeroplevelser, herunder testmetoder

Færdigheder (Design og visualisering)

Den studerende kan:

- anvende og kombinere flermediale udtryksformer til design og produktion af brugeroplevelse i digitale brugergrænseflader
- anvende centrale metoder, designprocesser, opstille løsninger til produktion og formidling af digitale brugergrænseflader
- vurdere og efterbehandle grafisk materiale til at sikre konsistent udtryk i en multimedieproduktion
- vurdere og anvende brugercentreret metode i en digital designproces

Færdigheder (Interaktionsudvikling)

Den studerende kan:

- anvende centrale programmeringsprincipper, herunder kontrolstrukturer, funktioner og variable til udvikling af digitale brugergrænseflader
- anvende centrale teknologier til håndtering og visning af indhold i produktion af digitale brugergrænseflader
- anvende centrale teknologier, metoder og dataformater til udveksling og præsentation af data i digitale brugergrænseflader

Kompetencer (Virksomheden)

Den studerende kan:

- deltage i teams samt varetage og justere planlægning, styring og kvalitetssikring i produktion af komplekse digitale brugergrænseflader

Kompetencer (Kommunikation og formidling)

Den studerende kan:

- deltage i teams, producere digitalt, brugercentreret indhold og skabe brugeroplevelse i komplekse digitale brugergrænseflader

Kompetencer (Design og visualisering)

Den studerende kan:

- håndtere procesdokumentation og formidling over for interessenter.
- deltage i teams og håndtere design og udvikling af komplekse digitale brugergrænseflader

Kompetencer (Interaktionsudvikling)

Den studerende kan:

- deltage i teams med henblik på udvikling af komplekse digitale brugergrænseflader
- håndtere procesdokumentation og formidling over for interessenter, herunder planlægning og dokumentation af multimedieproduktion og dataudveksling i digitale brugergrænseflader

Udprøvning og bedømmelse:

- 2. semester: 7-trinsskala bedømmelse.

Multimedieproduktion 3

Kerneområde: Virksomheden, Kommunikation og formidling, Design og visualisering samt Interaktionsudvikling

Tidsmæssig placering: 3. semester

Omfang: 20 ECTS, heraf:

- 5 ECTS fra kerneområdet Virksomheden
- 5 ECTS fra kerneområdet Kommunikation og formidling
- 5 ECTS fra kerneområdet Design og visualisering
- 5 ECTS fra kerneområdet Interaktionsudvikling.

Indhold: Dette tredje obligatoriske uddannelseselement skal medvirke til, at den studerende kvalificerer sig til at kunne vurdere og anvende internationale udviklingstendenser til at skabe innovative brugeroplevelser i digitale medier og

brugergrænseflader. Den studerende skal kunne håndtere og præsentere større datasæt i en digital brugergrænseflade.

Viden (Virksomheden)

Den studerende har udviklingsbaseret viden om og forståelse for:

- i praksis anvendte digitale forretningsmodeller
- budgettering af multimedieproduktioner

Viden (Kommunikation og formidling)

Den studerende har udviklingsbaseret viden om og forståelse for:

- internationale digitale tendenser og forskellige brugergruppers anvendelse af digitale medier og teknologier
- central teori og metode til planlægning af brugerinteraktion og kommunikation i forskellige digitale medieproduktioner

Viden (Design og visualisering)

Den studerende har udviklingsbaseret viden om og forståelse for:

- metoder til præsentation af data
- aktuelle internationale udviklingstendenser i digitalt design

Viden (Interaktionsudvikling)

Den studerende har udviklingsbaseret viden om og forståelse for:

- centrale og aktuelle biblioteker og frameworks til udvikling af avancerede digitale brugergrænseflader
- datastrukturer, dataformater og udveksling af komplekse datasæt med server

Færdigheder (Virksomheden)

Den studerende kan:

- vurdere og analysere data samt opstille løsninger som grundlag for innovativ udvikling af multimedieproduktioner
- vurdere, anvende og formidle innovative metoder i multimedieproduktion

Færdigheder (Kommunikation og formidling)

Den studerende kan:

- omsætte viden om aktuelle digitale brugertendenser til planlægning og udvikling af brugeroplevelser i avancerede digitale medieproduktioner
- vurdere, justere, opstille løsninger til innovativ kommunikation i avancerede digitale medieproduktioner
- formidle understøttelsen af digitale brugeroplevelser til interessenter

Færdigheder (Design og Visualisering)

Den studerende kan:

- vurdere og anvende centrale internationale udviklingstendenser til at designe, udvikle, justere og vedligeholde avancerede digitale brugergrænseflader

Færdigheder (Interaktionsudvikling)

Den studerende kan:

- anvende centrale teknologier til udveksling og præsentation af komplekse datasæt i digitale brugergrænseflader
- vurdere, opstille, vælge og anvende aktuelle biblioteker og frameworks til innovativ udvikling af avancerede digitale brugergrænseflader i en multimedieproduktion
- formidle udviklingsprocessen til interessenter

Kompetencer (Virksomheden)

Den studerende kan:

- selvstændigt holde sig opdateret og tilegne sig ny viden inden for forretningsmæssige aspekter, der understøtter udvikling af avancerede digitale multimedieproduktion

Kompetencer (Kommunikation og formidling)

Den studerende kan:

- selvstændigt holde sig opdateret og tilegne sig ny viden om brugernes anvendelse af teknologier og medier i et internationalt digitalt medielandskab

Kompetencer (Design og visualisering)

Den studerende kan:

- selvstændigt holde sig opdateret og tilegne sig ny viden inden for internationale designtendenser, innovative teknologier og avancerede digitale brugergrænseflader

Kompetencer (Interaktionsudvikling)

Den studerende kan:

selvstændigt holde sig opdateret og tilegne sig ny viden inden for de nyeste internationale teknologiske tendenser samt innovativ udvikling af avancerede multimedieproduktioner med særlig vægt på brugergrænsefladen

Udprøvning og bedømmelse:

- 3. semester: 7-trinsskala bedømmelse.

3.4. Valgfri uddannelseselementer: Valgfag og specialeforløb

Uddannelsens valgfri uddannelseselementer består af studieaktiviteter svarende til 10 ECTS og udbydes som et antal specialeforløb. Cphbusiness tilrettelægger specialeforløbene ved at fastsætte og udbyde et antal forløb inden for uddannelsens formål. I denne forbindelse tages der hensyn til lokale erhvervslivs behov, tendenser i samtiden samt de studerendes ønsker. Beskrivelser af de udbudte specialeforløb

offentliggøres i den aktuelle valgfags- og semesterplan, herunder beskrivelser af eksamen i de udbudte specialeforløb.

3.5. Praktik

Multimediedesigneruddannelsen er et selvstændigt afrundet forløb, der omfatter både teori og praktik. Praktikken skal i samspil med uddannelsens teoretiske dele styrke den studerendes læring og bidrage til opfyldelsen af uddannelsens mål for læringsudbytte. I praktikken arbejder den studerende med fagligt relevante problemstillinger og opnår kendskab til relevante erhvervsfunktioner. Den studerende søger selv aktivt praktikplads hos en eller flere private eller offentlige virksomheder, og Cphbusiness sikrer rammerne om praktikforløbet.

Praktikopholdet er ulønnet.

Praktik
Tidsmæssig placering: 4. semester
Omfang: 15 ECTS
<p>Læringsmål:</p> <p>Viden</p> <p>Den studerende har udviklingsbaseret viden om og forståelse for:</p> <ul style="list-style-type: none"> • de krav og forventninger virksomhederne har til multimediedesignerens viden, færdigheder og holdninger til arbejdet • erhvervets og fagområdets anvendelse af teori, metode og redskaber i forhold til praksis <p>Færdigheder</p> <p>Den studerende kan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • anvende alsidige tekniske og analytiske arbejdsmetoder, der knytter sig til beskæftigelse inden for erhvervet • vurdere praksisnære problemstillinger og opstilling af løsningsmuligheder • formidle praksisnære problemstillinger og begrundede løsningsforslag <p>Kompetencer</p> <p>Den studerende kan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • håndtere udviklingsorienterede praktiske og faglige forhold i forhold til erhvervet • tilegne sig ny viden, færdigheder og kompetencer i relation til erhvervet • håndtere strukturering og planlægning af daglige arbejdsopgaver i erhvervet • deltage i fagligt og tværfagligt samarbejde med en professionel tilgang
<p>Udprøvning og bedømmelse:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 4. semester: Praktikprøve. 7-trinsskala bedømmelse. Detaljer om udprøvning og bedømmelse af praktikken kan findes i "Katalog for eksaminer og andre prøver på multimediedesigner".

3.5.1. Regler for praktikkens gennemførelse

Krav til de involverede parter

Praktikvirksomheden stiller en kontaktperson til rådighed for den studerende i praktikperioden. Kontaktpersonen udformer i samarbejde med den studerende en praktikaftale, hvoraf det fremgår, hvilke opgaver, den studerende skal arbejde med i praktikperioden. Opgaverne skal tilgodese læringsmålene for praktikken.

Ved tilrettelæggelsen af praktikken skal der tages hensyn til den studerendes forudsætninger og forkundskaber. Praktikaftalen fremsendes til uddannelsesinstitutionen til godkendelse.

Den studerende udformer en skriftlig rapport over praktikperioden, hvoraf det fremgår, hvorledes læringsmålene for praktikken er opfyldt.

Cphbusiness har for uddannelsen udpeget et antal praktikvejledere, hvoraf en fungerer som sparringspartner for den studerende under hele praktikforløbet, og som endvidere også fungerer som eksaminator på praktikrapporten.

Der er til praktikforløbet udarbejdet en praktikmanual. Manualen beskriver de nærmere forhold og rammer for praktikforløbet.

Efter praktikopholdet er afsluttet afvikler Cphbusiness en elektronisk evaluering af praktikforløbet, som både studerende og virksomhed deltager i. Den studerende skal deltage i denne evaluering for at kunne gå til eksamen i praktikprojektet.

Skematisk fremstilling af krav til de involverede parter

Studerende	Virksomhed	Cphbusiness
Ansøger om praktikplads	Stiller kontaktperson til rådighed for praktikant	Sikrer rammer Udpeger praktikvejleder
Studerende og virksomhed udarbejder en uddannelsesaftale, der tager højde for læringsmålene		Drøfter aftalen med studerende Godkender indsendte praktikaftaler, der opfylder krav
Studerende og virksomhed samarbejder under praktikopholdet		
Kontaktperson og praktikvejleder bistår den studerende undervejs i praktikopholdet		
(Udarbejder praktikrapport)		
Deltager i evaluering		

Deltager i evaluering af
praktikanten og
praktikopholdet

(Deltager i eksamen)

(Afvikler eksamen)

3.6. Undervisnings- og arbejdsformer

Der er flere forskellige undervisnings- og arbejdsformer på Cphbusiness, eksempelvis forelæsninger, casearbejde, mindre opgaver, praktiske og teoretiske øvelser, laboratoriearbejde, mundtlige oplæg, hjemmearbejde, ekskursioner og lignende.

Formålet med arbejdsformerne er, at den studerende, gennem den af uddannelsen valgte fremgangsmåde, tilegner sig og anvender viden, færdigheder og kompetencer inden for uddannelsens kerneområder i overensstemmelse med læringsmålene for uddannelsen.

3.7. Studiesprog

Multimediedesigneruddannelsen er en dansksproget uddannelse, hvorfor hovedparten af undervisningen udbydes på dansk. Nogle uddannelsesmoduler eller dele heraf gennemføres muligvis på engelsk, og der stilles krav om, at de studerende ligeledes kan gennemføre disse. Det vil sige, at de studerende skal kunne læse tekster på engelsk, deltage aktivt i engelsksproget undervisning samt skrive og fremlægge opgaver og projekter på engelsk. Uddannelseselementer, der udbydes på engelsk, eksamineres på engelsk.

4. INTERNATIONALISERING

4.1. Uddannelse i udlandet

Alle fuldtidsuddannelser på Cphbusiness skal være tilrettelagt, så en studerende inden for den normerede studietid har mulighed for at gennemføre dele af uddannelsen i udlandet. På multimediedesigneruddannelsen kan følgende uddannelseselementer gennemføres i udlandet:

- Praktikophold
- 2. eller 3. semester

Uddannelseselementer taget som del af et udlandsophold kan meriteres til uddannelsen, såfremt de opfylder de indholdsmæssige og niveaumæssige krav beskrevet i afsnit 3.3, 3.4 og 3.5.

Cphbusiness skal modtage og nå at godkende ansøgningen om meritering, inden udlandsopholdet påbegyndes. Afgørelsen træffes på baggrund af en faglig vurdering. Den studerende forpligter sig ved forhåndsgodkendelse af et studieophold til at kunne dokumentere det godkendte studieopholds gennemførte uddannelseselementer efter

endt studieophold. Den studerende skal i forbindelse med forhåndsgodkendelsen give samtykke til, at institutionen efter endt studieophold kan indhente de nødvendige oplysninger. Et meriteret uddannelseselement anses for gennemført, hvis det er bestået efter reglerne for den pågældende uddannelse.

5. PRØVER OG EKSAMEN PÅ UDDANNELSEN

5.1. Generelle regler for eksamen

For prøver og eksamen på Cphbusiness gælder reglerne i BEK nr. 1500 af 02/12/2016: Bekendtgørelse om prøver i erhvervsrettede videregående uddannelser og BEK nr. 114 af 03/03/2015: Bekendtgørelse om karakterskala og anden bedømmelse ved uddannelser på Uddannelses- og Forskningsministeriets område. Derudover gælder den senest offentliggjorte version af Cphbusiness' eksamensreglement, "Katalog for eksaminer og andre prøver på multimediedesigner" og eksamensmanualer.

5.2. Beskrivelse af udprøvning af uddannelseselementer

I det følgende gives et overblik over prøver og eksaminer på multimediedesigneruddannelsen. Krav til og detaljer om de enkelte prøver, herunder eksamensperiode, formalia og anvendelse af hjælpemidler, offentliggøres ved semesterstart og kan findes i "Katalog for eksaminer og andre prøver på multimediedesigner".

Hver enkelt prøve vil fremgå med en samlet karakter på eksamensbeviset. Se nedenstående skema for prøvernes tidsmæssige placering.

Skematisk fremstilling af sammenhæng mellem prøver, uddannelsens bestanddele og deres tidsmæssige placering

Semester	Prøvens navn	Kerneområder	ECTS	Anføres på eksamen sbevis	Intern/ekstern
1. semester	Multimedieproduktion 1	Virksomheden, Kommunikation og formidling, Design og visualisering samt Interaktionsudvikling	30	En samlet karakter	Intern
2. semester	Multimedieproduktion 2	Kommunikation og formidling, Design og visualisering samt Interaktionsudvikling	30	En samlet karakter	Ekstern
3. semester	Multimedieproduktion 3	Kommunikation og formidling, Design og	20	En samlet karakter	Intern

		visualisering samt Interaktionsudvikling			
	Valgfagsprøve	Valgfag	10	En samlet karakter	Intern
4. semester	Praktikprøve	Praktikforløb	15	En samlet karakter	Intern
	Afsluttende eksamensprojekt	Afsluttende eksamensprojekt	15	En samlet karakter	Ekstern

5.3. Øvrige krav om gennemførelse af aktiviteter

Ud over førnævnte eksaminer stilles der på uddannelsen en række krav om gennemførelse af obligatoriske aktiviteter, som den studerende skal indfri for at kunne gå til eksamen og fortsætte uddannelsen, jf. eksamensbekendtgørelsen § 9 og § 5. stk. 2.

5.3.1. Bundne forudsætninger: Deltagelsespligt og aflevering

Det er et krav på flere uddannelseselementer, at den studerende skal have godkendt en række obligatoriske læringsaktiviteter, også kaldet bundne forudsætninger, for at kunne gå til eksamen. Er de bundne forudsætninger ikke godkendt, kan den studerende ikke gå til eksamen og har brugt et eksamensforsøg. Den studerende er automatisk tilmeldt den næste eksamen og skal fortsat opfylde betingelserne for at kunne gå til eksamen.

De obligatoriske læringsaktiviteter varierer fra uddannelseselement til uddannelseselement og kan bestå i eksempelvis deltagelsespligt, præsentationer eller afleveringer. De obligatoriske læringsaktiviteter på multimediedesigneruddannelsen er beskrevet som adgangskrav til eksamen og fremgår af "Katalog for eksaminer og andre prøver på multimediedesigner".

5.3.2. Studiestartprøven

Cphbusiness afvikler studiestartsprøver på alle uddannelser. En studerende skal bestå studiestartsprøven for at kunne fortsætte på uddannelsen, jf. eksamensbekendtgørelsen § 9.

Studiestartsprøven
Tidsmæssig placering: Studiestartsprøven afholdes senest to måneder efter uddannelsens start
Beskrivelse af eksamensform: En beskrivelse af studiestartsprøven kan findes i "Katalog for eksaminer og andre prøver på multimediedesigner".

Bedømmelse: Godkendt/ikke godkendt. Resultatet skal være meddelt den studerende senest to uger efter prøvens afholdelse. Den studerende har to forsøg til at bestå studiestartsprøven.
Adgangsgrundlag: Intet
Konsekvenser af manglende beståelse: Er prøven ikke bestået, har den studerende mulighed for at deltage i en omprøve, der afholdes senest tre måneder efter uddannelsens start. Bestås omprøven ikke, kan den studerende ikke fortsætte på uddannelsen og udmeldes, jf. eksamensbekendtgørelsens § 9.
Særligt for studiestartsprøven: Studiestartsprøven er ikke omfattet af reglerne om klager over prøver, jf. eksamensbekendtgørelsen § 9. stk. 4. Cphbusiness kan for den enkelte studerende dispensere fra de tidspunkter, der er fastsat for at bestå studiestartsprøven, hvis det er begrundet i sygdom, barsel eller usædvanlige forhold. Disse forhold skal være dokumenterede.

5.3.3. Studieaktivitetskrav: Førsteårsprøven

Studerende på multimediedesigneruddannelsen skal opfylde et særligt studieaktivitetskrav kaldet førsteårsprøven. For at leve op til førsteårsprøvekravet skal den studerende bestå eksamen i en række uddannelseselementer inden udgangen af første studieår.

Førsteårsprøven består på multimediedesigner i et krav om at alle prøver på første år skal være bestået inden udgangen af første studieår.

Konsekvensen af ikke at bestå førsteårsprøven

Hvis en studerende ikke består eksamen i de pågældende uddannelseselementer inden udgangen af første studieår efter studiestart, vil den studerende blive udmeldt af uddannelsen, jf. eksamensbekendtgørelsen § 8. stk. 2 og adgangsbekendtgørelsen § 36, stk. 1, nummer 4.

5.4. Krav til det afsluttende projekt

Det afsluttende projekt på multimediedesigneruddannelsen skal dokumentere den studerendes forståelse af praksis og centralt anvendt teori og metode i relation til en praksisnær problemstilling, der tager udgangspunkt i en konkret opgave inden for uddannelsens område. Problemstillingen, der således skal være central for uddannelsen og erhvervet, formuleres af den studerende eventuelt i samarbejde med en privat eller offentlig virksomhed. Cphbusiness godkender problemstillingen.

Eksamen i det afsluttende projekt afvikles som en ekstern prøve, der sammen med prøven efter praktikken og uddannelsens øvrige prøver skal dokumentere, at uddannelsens mål for læringsudbytte er opnået. Prøven består i et projekt og en mundtlig del, hvor der gives én samlet karakter. Prøven kan først finde sted efter, at afsluttende prøve i praktikken og uddannelsens øvrige prøver er bestået. For yderligere information om det afsluttende eksamensprojekt henvises til "Katalog for eksaminer og andre prøver på multimediedesigner".

Det afsluttende projekt
Tidsmæssig placering: 4. semester
Omfang: 15 ECTS
Indhold: Det afsluttede eksamensprojekt skal dokumentere, at den studerende på kvalificeret vis kan kombinere teoretiske, metodiske og praktiske elementer samt kan formidle disse. Problemstillingen, der skal være central for multimedieprofessionen, formuleres af den studerende i samarbejde med en offentlig eller privat virksomhed. Alternativt kan det afsluttende eksamensprojekt tage udgangspunkt i opstart af egen virksomhed. Erhvervsakademiet skal godkende problemstillingen. Projektet munder ud i en rapport og et produkt. Produktet skal være en digital multimedieproduktion.
Læringsmål: Det afsluttende eksamensprojekt skal dokumentere, at uddannelsens afgangsniveau er opnået.
<i>Viden</i> Den uddannede har viden om: <ul style="list-style-type: none">• praksis og centralt anvendt teori og metode inden for analyse, idéudvikling, design, planlægning, realisering og styring af multimedieopgaver samt implementering, administration og vedligeholdelse af multimedieproduktioner• og forståelse for tværfaglige problemstillinger på multimedieområdet i relation til såvel individuelt som teambaseret projektarbejde
<i>Færdigheder</i> Den uddannede kan: <ul style="list-style-type: none">• anvende centrale metoder og redskaber inden for analyse, idéudvikling, design og planlægning samt realisering og styring af multimedieopgaver• vurdere praksisnære problemstillinger på multimedieområdet samt opstille og vælge løsningsmuligheder• formidle praksisnære problemstillinger og løsningsmuligheder på multimedieområdet til samarbejdspartnere og brugere
<i>Kompetencer</i> Den uddannede kan: <ul style="list-style-type: none">• selvstændigt at håndtere analyse, idéudvikling, design og planlægning samt realisering og styring af multimedieopgaver samt deltage i implementering, administration og vedligeholdelse af multimedieproduktioner• håndtere udviklingsorienterede situationer og være innovativ ved tilpasningen af multimedieløsninger til erhvervmæssige vilkår• tilegne sig ny viden, færdigheder og kompetencer på multimedieområdet• deltage i ledelses- og samarbejds-mæssige sammenhænge med andre uanset uddannelsesmæssig, sproglig og kulturel baggrund

- deltage i og håndtere samarbejde og kommunikation i netværk med en professionel tilgang

Bedømmelse:

- 4. semester: Ekstern prøve med én samlet karakter på baggrund af 7-trinsskalaen. Prøven består i et skriftligt projekt og et mundtligt forsvar. Prøven kan først finde sted efter, at afsluttende prøve i praktikken og uddannelsens øvrige prøver er bestået.

6. ANDRE REGLER FOR UDDANNELSEN

6.1. Merit og studieskift

Det er muligt at få meriteret uddannelsesdele fra andre institutioner eller lignende til en uddannelse på Cphbusiness. Cphbusiness godkender i hvert enkelt tilfælde merit på baggrund af gennemførte uddannelseselementer og beskæftigelse, der står mål med fag, uddannelsesdele og praktikdele på uddannelsen på Cphbusiness. Afgørelsen træffes på baggrund af en faglig vurdering.

Et meriteret uddannelseselement fra et udlandsophold anses for gennemført, hvis det er bestået efter reglerne for den pågældende uddannelse. Den studerende har pligt til at oplyse om gennemførte uddannelseselementer fra en anden dansk eller udenlandsk videregående uddannelse og om beskæftigelse, der er relevant for en meritvurdering. Cphbusiness behandler endvidere denne ansøgning om merit efter disse bestemmelser.

Studieskift

Skift til ny uddannelse på samme eller anden uddannelsesinstitution sker efter reglerne for den nye uddannelse.

Overflytning til samme uddannelse ved en anden institution kan, medmindre der foreligger særlige forhold, tidligst ske, når den studerende har bestået prøver svarende til første studieår på den modtagende uddannelse, jf. adgangsbekendtgørelsen § 35, stk.2. Overflytning forudsætter, at der er ledige uddannelsespladser på det pågældende uddannelsesstrin af uddannelsen.

6.2. Dispensationsregler

Cphbusiness kan fravige, hvad institutionen eller institutionerne har fastsat i denne studieordning, hvis det er begrundet i usædvanlige forhold. En studerende skal søge om dispensation og dokumentere de særlige forhold, der er årsag til behovet for dispensation. Cphbusiness vil behandle sagen og meddele afgørelsen, når den foreligger.

