

# Studieordning

# Multimediedesigneruddannelsen

---

Multimediedesigner AK  
AP Graduate in Multimedia Design

---

Godkendt den 28. august 2018



Områdechef Michael Svejstrup



Uddannelsesdirektør Gregers Christensen



Ole Gram-Olesen  
rektor

Version 2.0 april 2019: Justeret i den engelske titel for uddannelsen  
Version 3.0 august 2019: Skærpet førsteårsprøvekrav frafaldet

## INDHOLDSFORTEGNELSE

1. Studieordningens rammer	2
1.1. Uddannelsens formål	2
1.2. Titulatur, varighed og bevis	3
1.3. Ikrafttrædelsesdato	4
1.4. Overgangsbestemmelser	4
1.5. Studieordningens lovmæssige rammer	4
2. Optagelse på uddannelsen	4
2.1. Adgangskrav	5
2.2. Optagelsesbetingelser	5
3. Uddannelsens indhold	5
3.1. Uddannelsens opbygning	5
3.2. Nationale fagelementer	6
3.3. Lokale uddannelseselementer og valgfag	11
3.4. Praktik	13
3.4.1 Regler for praktikkens gennemførelse	14
3.5. Undervisnings- og arbejdsformer	15
3.6. Studiesprog	15
4. Internationalisering	16
4.1. Uddannelse i udlandet	16
5. Prøver og eksamen på uddannelsen	16
5.1. Generelle regler for eksamen	16
5.2. Beskrivelse af udprøvning af uddannelseselementer	17
5.3. Øvrige krav om gennemførelse af aktiviteter	18
5.3.1. Obligatoriske læringsaktiviteter: Deltagelsespligt og aflevering	18
5.3.2. Studiestartprøven	18
5.3.3. Studieaktivitetskrav: Førsteårsprøven	19
5.4. Krav til det afsluttende projekt	19
5.4.1. Hvad betyder formulerings- og staveevner for bedømmelsen?	21
5.5. Anvendelse af hjælpemidler	21
5.6. Det anvendte sprog ved prøverne	21
6. Andre regler for uddannelsen	21
6.1. Merit	21

6.2. Studieskift	22
6.3. Dispensationsregler	22

## 1. STUDIEORDNINGENS RAMMER

Denne studieordning for multimediedesigner AK, herefter benævnt multimediedesigner er udarbejdet iht. BEK nr. 1014 af 02/07/2018: Bekendtgørelse om tekniske og merkantile erhvervsakademiuddannelser og professionsbacheloruddannelser.

Dele af studieordningen er fastlagt af institutionerne i fællesskab, og andre dele er fastlagt af Cphbusiness alene.

### *National del og institutionsdel*

Studieordningen består af en national del, der er vedtaget i Erhvervsakademiernes uddannelsesnetværk for uddannelsen, samt en institutionsdel, der fastsættes af den enkelte uddannelsesinstitution. Den nationale del er indarbejdet i dette dokument og udgøres af pkt. 1.1, 3.2 (og herunder antallet af prøver i de nationale fagelementer), 3.4.0 og 6.1. Resten af studieordningen udgør institutionsdelen.

Den nationale del er udarbejdet i fællesskab af udbyderinstitutionerne, som i et tæt samarbejde har forpligtet sig på at sikre national kompetence og ensartet dispensationspraksis. Den nationale del af denne studieordning er godkendt af Erhvervsakademiernes uddannelsesnetværk 1.8.2018.

Studieordningen i sin helhed er godkendt af Cphbusiness i henhold til institutionens interne godkendelsesprocedurer 28. august 2018.

### **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***

#### *Viden*

Den uddannede har:

- viden om erhvervs praksis og central anvendt teori og metode inden for analyse, idéudvikling, design, planlægning, realisering og styring af digitale medieopgaver samt implementering, administration og vedligeholdelse af digitale medieproduktioner

- forståelse for praksis og central anvendt teori og metode samt kan forstå erhvervets anvendelse af teori og metode inden for digitale medier.

### *Færdigheder*

Den uddannede kan:

- anvende centrale metoder og redskaber inden for analyse, idéudvikling, design, planlægning realisering og styring af digitale medieopgaver samt kan anvende de færdigheder der knytter sig til beskæftigelse inden for digitale medier
- vurdere praksisnære problemstillinger inden for digitale medier samt opstille og vælge løsningsmuligheder
- formidle praksisnære problemstillinger og løsningsmuligheder inden for digitale medier til samarbejdspartnere og brugere.

### *Kompetencer*

Den uddannede kan:

- varetage udviklingsorienterede situationer herunder varetage analyse, idéudvikling, design og planlægning samt realisering og styring af digitale medieopgaver samt være innovativ ved tilpasningen af digitale medieløsninger til erhvervsmæssige vilkår
- i en struktureret sammenhæng tilegne sig ny viden, færdigheder og kompetencer inden for digitale medier
- deltage i fagligt og tværfagligt samarbejde inden for digitale medier i forbindelse med implementering, administration og vedligeholdelse 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.

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 en fuldtidsstuderendes arbejde i et år, jf. § 10 i BEK nr. 247 af 15/03/2017: Bekendtgørelse om tekniske og merkantile erhvervsakademiuddannelser og professionsbacheloruddannelser.

Uddannelser, der har en normeret varighed på op til 150 ECTS-point, skal senest være afsluttet inden for et antal år, der svarer til det dobbelte af den normerede uddannelsestid. Øvrige uddannelser skal senest være afsluttet inden for 6 år.

Dermed skal denne uddannelse være bestået senest 4 år efter den studerende er indskrevet på uddannelsen. Cphbusiness kan dispensere fra seneste afslutningstidspunkt, når det er begrundet i usædvanlige forhold.

#### *Bevis*

Cphbusiness udsteder eksamensbevis for multimediedesignuddannelsen, når uddannelsen er bestået.

### **1.3. Ikrafttrædelsesdato**

Denne studieordning træder i kraft den 1. august 2018 og har virkning for studerende, som optages på uddannelsen med studiestart fra og med efteråret 2018.

### **1.4. Overgangsbestemmelser**

Studerende som er optaget indtil 1. august 2018 overgår til denne studieordning fra 1. august 2018, dog kan prøver påbegyndt før 1. august 2018 afsluttes efter den tidligere studieordning indtil 1. februar 2019.

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

### **1.5. Studieordningens lovmæssige rammer**

For uddannelsen gælder seneste version af følgende love og bekendtgørelser:

- LBK nr 153 af 27/02/2018: Bekendtgørelse af lov om erhvervsakademier for videregående uddannelser
- LBK nr 986 af 18/08/2017: Bekendtgørelse af lov om erhvervsakademiuddannelser og professionsbacheloruddannelser (LEP-loven)
- BEK nr. 1014 af 02/07/2018: Bekendtgørelse om tekniske og merkantile erhvervsakademiuddannelser og professionsbacheloruddannelser.  
BEK nr 1500 af 02/12/2016: Bekendtgørelse om prøver i erhvervsrettede videregående uddannelser
- BEK nr 1495 af 11/12/2017: Bekendtgørelse om adgang til erhvervsakademiuddannelser og professionsbacheloruddannelser
- BEK nr 114 af 03/02/2015: Bekendtgørelse om karakterskala og anden bedømmelse

Gældende love og bekendtgørelser offentliggøres på [www.retsinfo.dk](http://www.retsinfo.dk)

## **2. OPTAGELSE PÅ UDDANNELSEN**

## 2.1. Adgangskrav

Adgang til uddannelsen forudsætter en adgangsgivende eksamen samt opfyldelse af 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 adgangsbekendtgørelsens § 3)
- Erhvervsuddannelse:
  - Data- og kommunikationsuddannelsen (med specialer)
  - Digital media
  - Film- og tv-produktionsuddannelsen (trin 2)
  - Fotograf
  - Grafisk designer
  - Mediografiker (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 fastsætter og offentliggør nærmere regler for, efter hvilke kriterier ansøgere i kvote 2 optages ud fra, hvis der er flere kvalificerede ansøgere, jf. stk. 2.1. end der er studiepladser til rådighed.

Cphbusiness offentliggør sådanne kriterier for udvælgelsen 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, herunder praktikophold, svarende til 30 ECTS.

Uddannelsen består af uddannelseselementer svarende til 120 ECTS, fordelt på hhv. nationale fagelementer (60 ECTS) og valgfrie lokale fastlagte fagelementer (25

ECTS) og valgfag (5 ECTS), samt 15 ECTS praktik og et afsluttende projekt på 15 ECTS.

Uddannelseselementer		1. studieår	2. studieår
Nationale fagelementer	Design og programmering af digitale brugergrænseflader 1 (15 ECTS)	15 ECTS	
	Design og programmering af digitalt indhold 1 (15 ECTS)	15 ECTS	
	Design og programmering af digitale brugergrænseflader 2 (15 ECTS)	15 ECTS	
	Design og programmering af digitalt indhold 2 (15 ECTS)	15 ECTS	
Lokale uddannelseselementer (linjefag)	Frontend developer <i>eller</i> Content producer		25 ECTS
Valgfri uddannelseselementer			5 ECTS
Praktik	Praktik (15 ECTS)		15 ECTS
Afsluttende eksamensprojekt	Afsluttende eksamensprojekt (15 ECTS)		15 ECTS
<b>I alt ECTS</b>		<b>60 ECTS</b>	<b>60 ECTS</b>

Den studerende må ikke gennemføre studieaktiviteter af et omfang på mere end de normerede 120 ECTS. Den studerende skal dermed vælge mellem de to lokale uddannelseselementer (linjefag).

Alle uddannelseselementer, inklusiv det afsluttende eksamensprojekt, evalueres og bedømmes. Når bedømmelsen består eller som minimum karakteren 02 er opnået, anses uddannelseselementet for bestået. For mere information om eksamen, se kapitel 5.

### 3.2. Nationale fagelementer

Uddannelsens nationale fagelementer svarer til 60 ECTS, og udgøres af nedenstående studieaktiviteter. Læringsmål, ECTS-omfang, indhold og antal af eksaminer for de nationale fagelementer er fastlagt af udbyderne fællesskab.

<b>Design og programmering af digitale brugergrænseflader 1</b>
<b>Tidsmæssig placering:</b> 1. semester
<b>Omfang:</b> 15 ECTS
<b>Indhold:</b>

Fagelementet beskæftiger sig med grundlæggende principper for design og programmering af digitale løsninger, med særligt fokus på opbygningen og struktureringen af brugergrænsefladen.

I fagelementet indgår brugercentrerede metoder til test af design og løsning.

Løsninger designes og programmeres under anvendelse af udvalgt udviklingsmetode, ligesom der introduceres til teknologier, der indgår i design og programmering af brugergrænseflader.

### **Læringsmål:**

#### *Viden*

Den studerende har:

- viden om praksisnær udviklingsmetode til digital medieproduktion
- forståelse for i erhvervet anvendte metoder til brugertest af digitale produktioner
- viden om grundlæggende principper for komposition og layout i digital medieproduktion
- viden om praksisnære designprocesser og dokumentationsformer i digital medieproduktion
- viden om aktuelle digitale udvekslingsformater i digital medieproduktion
- viden om grundlæggende metoder til modellering, strukturering og udvikling af digitale brugergrænseflader
- viden om centralt anvendte teknologier, herunder client-server relationer, og deres betydning for udvikling af brugergrænseflader.

#### *Færdigheder*

Den studerende kan:

- anvende grundlæggende teorier, metoder og værktøjer til styring af enkel multimedieproduktion, der knytter sig til praksis i erhvervet
- planlægge og udføre brugertest af digital medieproduktion, herunder vælge den rette brugertest til en given digital medieproduktion
- anvende, dokumentere centrale processer i design og udvikling af digitale medieproduktioner samt formidle processerne til interessenter med faglig indsigt
- anvende grundlæggende teorier, metoder og værktøj til design og udvikling af brugergrænseflader
- anvende grundlæggende metoder til modellering og strukturering i udviklingen af brugergrænseflader
- anvende og vurdere grundlæggende teknologier og udviklingsmiljøer til udvikling af brugergrænseflader, herunder metoder og teknologier til versionsstyring.

#### *Kompetencer*

Den studerende kan:

- indgå i tværfaglige arbejdsprocesser i design og udvikling af digitale brugergrænseflader



- under vejledning tilegne sig grundlæggende viden, færdigheder og kompetencer inden for design og udvikling af digitale brugergrænseflader.

## Design og programmering af digitalt indhold 1

**Tidsmæssig placering:** 1. semester

**Omfang:** 15 ECTS

### Indhold:

Fagelementet beskæftiger sig med design, programmering og produktion af enkle digitale indholds-løsninger til udvalgte medieplatforme. I fagelementet fokuseres på produktion af enkelt indhold til medieplatforme med afsæt i datadrevet brugerforståelse. Løsninger designes, programmeres og produceres med udgangspunkt i indholds- og forretningsstrategi, ligesom der introduceres til centrale teknologier og forretningsmodeller der indgår i design og programmering af digitalt indhold.

### Læringsmål:

#### Viden

Den studerende har:

- praksisnær forståelse for immaterielle rettigheder og licenseringsmetoder i digital medieproduktion
- viden om multimediedesignerens placering i værdikæden i digital produktion
- viden om digitale medier og digitale medieplatforme, der anvendes i erhvervet
- viden om centralt anvendte udtryksformer og indhold i digitale medier
- viden om erhvervets centralt anvendte teknologier til produktion af digitalt indhold
- viden om grundlæggende metode og teori om brugerforståelse i digital indholdsproduktion.

#### Færdigheder

Den studerende kan:

- indsamle og anvende empiriske data om brugere og brugssituationer
- planlægge og evaluere en digital indholdsproduktion i forhold til et givet oplæg
- producere digitalt indhold på et grundlæggende niveau med afsæt i brugerforståelse og med afsæt i et givet strategisk oplæg
- anvende og vurdere teknologier til præsentation og produktion af digitalt indhold
- formidle udviklingsprocessen for digital indholdsproduktion til interessenter med faglig indsigt.

#### Kompetencer

Den studerende kan:

- indgå i tværfaglige arbejdsprocesser i design og udvikling af digitalt indhold
- under vejledning tilegne sig grundlæggende viden, færdigheder og kompetencer inden for design og udvikling af digitalt indhold.

## Design og programmering af digitale brugergrænseflader 2

**Tidsmæssig placering:** 2. semester

**Omfang:** 15 ECTS

### Indhold:

Fagelementet beskæftiger sig med design og programmering af komplekse digitale løsninger med særligt fokus på brugergrænsefladen. I fagelementet anvendes centrale metoder til test af brugerens oplevelse af digitale løsninger. Løsninger designes og programmeres i teams under anvendelse af teknologier og udviklingsmetoder, der understøtter teamsamarbejde.

### Læringsmål:

#### *Viden*

Den studerende har:

- forståelse for virksomhedens omverden, herunder virksomhedens interessenter og virksomhedens ressourcegrundlag
- viden om centrale teknologier til håndtering af data i forhold til optimering af brugeroplevelser
- viden om centrale metoder og værktøjer til projektstyring og estimering af produktion af digitale medier
- viden om relevante teorier, værktøjer og metoder til design og programmering af digitale brugeroplevelser og kan med afsæt i praksis redegøre for valg og fravalg af værktøjer og metoder
- viden om centrale og aktuelle programmeringsparadigmer til programmering af komplekse digitale brugergrænseflader og kan med afsæt i praksis redegøre for valg og fravalg af programmeringspraksis.

#### *Færdigheder*

Den studerende kan:

- planlægge og vurdere projektstyring i teambaserede digitale medieproduktioner
- vurdere og argumentere for det værdiskabende i løsninger til digitale brugergrænseflader
- udvælge og argumentere for valg af centrale teorier, værktøjer og metoder til design af komplekse digitale brugergrænseflader
- anvende, dokumentere centrale designprocesser i komplekse digitale medieproduktioner samt formidle dem til interessenter fra den digitale mediebranche
- udvælge og anvende centrale principper, teknologier og metoder til programmering af komplekse digitale brugergrænseflader

- formidle og redegøre for løsninger til digitale brugergrænseflader til samarbejdspartnere
- vurdere og anvende brugercentreret metode til en digital medieproduktion.

#### *Kompetencer*

Den studerende kan:

- identificere relevante teorier, metoder og værktøjer til gennemførelse af komplekse digitale medieproduktioner
- tilegne sig ny viden og færdigheder inden for programmering og udformning af komplekse brugercentrerede brugergrænseflader.

### **Design og programmering af digitalt indhold 2**

**Tidsmæssig placering:** 2. semester

**Omfang:** 15 ECTS

#### **Indhold:**

Fagelementet beskæftiger sig med design og programmering af komplekse digitale indholdsløsninger til flere medier. I fagelementet fokuseres på flere typer af digitalt indhold, flere medier og tilhørende produktionsmetoder. I produktionen af indhold anvendes teknologier til at varetage og præsentere indhold, ligesom formidling af data indgår i produktion af digitalt indhold.

#### **Læringsmål:**

##### *Viden*

Den studerende har:

- viden om i erhvervet anvendte værktøjer og data til optimering af digital medieproduktion
- viden om i erhvervet anvendte metoder og teorier til kompleks digital indholdsproduktion
- viden om i erhvervet anvendte metoder og teorier til præsentation af data
- forståelse for anvendte teknologier til lagring og udveksling af data og kan med afsæt i praksis redegøre for valg og fravalg af teknologier
- forståelse for sammenhængen mellem anvendte forretningsmodeller og kompleks digital indholdsproduktion
- viden om centrale metoder og teorier om digitale brugeroplevelser og kan med afsæt i praksis redegøre for valg og fravalg af værktøjer og metoder.

##### *Færdigheder*

Den studerende kan:

- anvende centrale værktøjer og data til optimering af digital medieproduktion
- planlægge og vurdere projektstyring i brugercentreret indholdsproduktion
- anvende central teori, metode og redskaber til produktion af digitale brugeroplevelser

- formidle og begrunde digitale løsninger af indholdsproduktion til interessenter fra den digitale mediebranche
- anvende og kombinere udtryksformer til design og produktion af digitale brugeroplevelser på udvalgte medieplatforme
- vurdere og behandle givet visuelt materiale til at sikre et konsistent udtryk i en digital medieproduktion
- anvende centrale teknologier til håndtering og visning af digitalt indhold
- anvende centrale teknologier, metoder og formater til udveksling og præsentation af data.

#### *Kompetencer*

Den studerende kan:

- identificere relevante teorier, metoder og værktøjer til produktion af komplekst digitalt indhold i teams
- tilegne sig ny viden, færdigheder og kompetencer inden for design og produktion af komplekst digitalt indhold.

### 3.3. Lokale uddannelseselementer og valgfag

Uddannelsen er ud over de nationale uddannelseselementer tilrettelagt med et antal lokale uddannelseselementer, der inkluderer valgfag. Nedenfor følger beskrivelser af de lokale uddannelseselementer, der er fælles for alle studerende, og i uddannelsens valgfagskatalog findes beskrivelser af mulige valgfag, herunder valgfagenes eksamensformer.

Uddannelsens valgfrie uddannelseselementer består af lokale uddannelseselementer og valgfag svarende til i alt 30 ECTS. Den studerende vælger et lokalt uddannelseselement (linjefag) på 25 ECTS og et valgfag på 5 ECTS. Linjefagenes indhold er fastlagt af uddannelsesnetværket i fællesskab.

<b>Frontend developer (linjefag)</b>
<b>Tidsmæssig placering:</b> 3. semester – flow 1-3
<b>Omfang:</b> 25 ECTS
<b>Indhold:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Avanceret JavaScript</li> <li>• PHP og serverside programmering</li> <li>• UX design og brugergrænseflader</li> </ul>
<b>Læringsmål:</b>
<i>Viden</i>
Den studerende har viden om: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Relevante og aktuelle frontend teknologier</li> <li>• User experience (UX) design</li> <li>• Databaser og backend udvikling</li> <li>• Avancerede programmeringsparadigmer</li> </ul>

### *Færdigheder*

Den studerende kan:

- Udvikle webbaserede brugergrænseflader med CSS, JavaScript og PHP
- Implementere og teste webbaserede brugergrænseflader efter UX og usability standarder

### *Kompetencer*

Den studerende kan:

- Udvikle komplekse, webbaserede brugergrænseflader efter aktuelle tekniske standarder

### **Udprøves:**

3. semester: Linjefagseksamen (intern prøve), mundtlig

## **Content producer (linjefag)**

**Tidsmæssig placering:** 3. semester, flow 1-3

**Omfang:** 25 ECTS

### **Indhold:**

- Video, lyd og animation
- Content Management Systemer
- UX design og marketing

### **Læringsmål:**

#### *Viden*

Den studerende har viden om:

- Audiovisuelle medier
- User experience (UX) design
- Sociale medier og digital markedsføring

#### *Færdigheder*

Den studerende kan:

- Udvikle flermedialt indhold (audio, video, animation, tekst)
- Optimere webbaserede medier og indhold
- Implementere Search Engine Optimization (SEO)
- Præsentere og strukturere indhold i aktuelle Content Management Systemer
- Teste webbaseret indhold og navigationsdesign efter UX og usability standarder

#### *Kompetencer*

Den studerende kan:

- Udvikle og optimere indhold til digitale platforme

### **Udprøves:**

- 3. semester: Linjefag eksamen (intern prøve), mundtlig.

Uddannelsens valgfag offentliggøres i uddannelsens valgfagskatalog.

### 3.4. Praktik

Multimediedesignuddannelsen 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.

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

### 3.4.1 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.

Cphbusiness har for multimediedesignuddannelsen udpeget et antal praktikvejledere, hvoraf en fungerer som sparringspartner for den studerende under hele praktikforløbet, og som endvidere også fungerer som eksaminator for 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*

<b>Studerende</b>	<b>Virksomhed</b>	<b>Cphbusiness</b>
Ansøger om praktikplads	Stiller kontaktperson til rådighed for praktikant	Sikrer rammer Udpeger praktikvejleder
Studerende og virksomhed udarbejder en praktikaftale, der tager højde for læringsmålene		Drøfter aftalen med den studerende Godkender indsendte praktikaftaler, der opfylder krav
Studerende og virksomhed samarbejder på praktikopholdet		
Kontaktperson og praktikvejleder bistår den studerende undervejs i praktikopholdet		
(Udarbejder praktikrapport)		
Deltager i evaluering af praktikopholdet	Deltager i evaluering af praktikanten og praktikopholdet	
(Deltager i eksamen)		(Afvikler eksamen)

Praktikken er ulønnet.

### **3.5. Undervisnings- og arbejdsformer**

På Cphbusiness arbejder vi med den læringstilgang, at erhvervskompetencer udvikles bedst ved at uddannelsens studieaktiviteter sætter praksis og konkrete problemstillinger i centrum for læringen. Og at det er arbejdet med at skabe værdi i praksis, der driver motivationen og engagementet hos de studerende.

Cphbusiness tager derfor udgangspunkt i en uddannelsesmodel, der fokuserer på:

- at facilitere et motiverende og engagerende læringsmiljø baseret på praksis
- at omsætte og formidle relevant viden fra forskning og erhverv i en konkret praksis
- at understøtte de studerendes aktive deltagelse og studieintensitet gennem relevante studieaktiviteter
- at inddrage de studerendes viden og erhvervs erfaring som en ressource, så de studerende er medskabere af læring
- at understøtte læring gennem løbende dialog og en fælles feedbackkultur
- at der kan arbejdes fleksibelt og med inddragelse af digitale læringsaktiviteter, der fokuserer på at udnytte vores ressourcer og forbedre de studerendes læringsudbytte, uafhængig af tid og sted.

Der er flere forskellige undervisnings- og arbejdsformer på Cphbusiness, der understøtter den studerendes læring. Eksempelvis forelæsninger, casearbejde, mindre opgaver, praktiske og teoretiske øvelser, laboratoriearbejde, mundtlige oplæg, hjemmearbejde, ekskursioner og lignende.

Undervisningen er tilrettelagt i et eller flere læringsflows per semester.

Formålet med arbejdsformerne er, at de studerende tilegner sig viden, færdigheder og kompetencer inden for uddannelsens fagområder, og at den studerende endvidere anvender disse i overensstemmelse med uddannelsens mål for læringsudbytte.

### **3.6. Studiesprog**

Multimediedesignuddannelsen er en dansksproget uddannelse, hvorfor hovedparten af undervisningen udbydes på dansk.

Nogle uddannelsesmoduler eller dele heraf kan dog blive gennemført på engelsk, og der stilles krav om, at de studerende skal kunne 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 jf. afsnit 5.6.



## 4. INTERNATIONALISERING

### 4.1. Uddannelse i udlandet

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

- 3. semester
- Praktik
- Afsluttende eksamensprojekt

Uddannelseselementer taget som del af et udlandsophold kan meriteres til uddannelsen, såfremt de opfylder de indholdsmæssige og niveaumæssige krav beskrevet i denne studieordning.

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 forhåndsgodkendelsen 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 fastlagt i den til enhver tid gældende eksamensbekendtgørelse (på tidspunktet for udarbejdelse af denne studieordning BEK nr. 1500 af 02/12/2016: Bekendtgørelse om prøver i erhvervsrettede videregående uddannelser) og karakterskalabekendtgørelse (på tidspunktet for udarbejdelse af denne studieordning BEK nr. 115 af 03/02/2015: Bekendtgørelsen om karakterskala og anden bedømmelse.) Derudover gælder den senest offentliggjorte version af Cphbusiness' eksamensreglement og uddannelsesspecifikke eksamensregelsæt.

## 5.2. Beskrivelse af udprøvning af uddannelseselementer

I det følgende gives et overblik over prøver og eksaminer på multimediedesignuddannelsen. Krav til og detaljer om de enkelte prøver, herunder eksamensperiode, formalia og anvendelse af hjælpemidler, offentliggøres i eksamenskatalog eller eksamensmanual for uddannelsen på institutionens studenterrettede læringsportal.

Den studerende udprøves i flere uddannelseselementer ved samme prøve, og hver enkelt prøve vil fremgå med en samlet karakter på eksamensbeviset. Se eventuelt også nedenstående skema for prøvernes tidsmæssige placering.

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

Semester	Prøvens navn (intern/ekstern)	Nationalt fagelement	ECTS	Prøveform	Anføres på eksamensbevis
1. semester	1. semesterprøve (intern)	• Design og programmering af digitale brugergrænseflader 1	30	Mundtlig	En samlet karakter
		• Design og programmering af digitalt indhold 1			
2. semester	2. semesterprøve (ekstern)	• Design og programmering af digitale brugergrænseflader 2	30	Mundtlig	En samlet karakter
		• Design og programmering af digitalt indhold 2			
3. semester	Linjefagsprøve (intern)	• Frontend development <i>Eller</i> • Content producer	25	Mundtlig	En samlet karakter
	Valgfagsprøve (intern)	• Valgfag	5		En samlet karakter
4. semester	Praktikprøve (intern)	Praktik	15	Mundtlig	En samlet karakter
	Afsluttende eksamensprojekt (ekstern)	Afsluttende eksamensprojekt	15	Mundtlig	En samlet karakter

### 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 § 10 og § 5, stk. 3.

#### 5.3.1. Obligatoriske læringsaktiviteter: Deltagelsespligt og aflevering

Det er et krav på flere uddannelseselementer, at den studerende skal have gennemført en række obligatoriske læringsaktiviteter for at kunne deltage i eksamen. Er de obligatoriske læringsaktiviteter ikke gennemført, kan den studerende ikke deltage i 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 multimediedesignuddannelsen er beskrevet som adgangskrav til eksamen og fremgår af eksamenskatalog eller eksamensmanual for uddannelsen.

#### 5.3.2. Studiestartprøven

Cphbusiness afvikler studiestartsprøver på alle uddannelser. En studerende skal bestå studiestartsprøven for at kunne fortsætte på uddannelsen, jf. eksamensbekendtgørelsen § 10.

Studiestartsprøven
<b>Tidsmæssig placering:</b> Studiestartsprøven afholdes senest to måneder efter uddannelsens start
<b>Form:</b> Studiestartsprøven er beskrevet i velkomstflowet i Moodlerooms
<b>Bedømmelse:</b> Godkendt/ikke godkendt
<b>Adgangsgrundlag:</b> Intet
<b>Konsekvenser af manglende beståelse:</b> Er prøven ikke bestået i første forsøg, har den studerende endnu et forsøg, der afholdes senest tre måneder efter uddannelsens start. Bestås prøven ikke i andet forsøg, kan den studerende ikke fortsætte på uddannelsen og udmeldes, jf. eksamensbekendtgørelsens § 10 og adgangsbekendtgørelsens §37, stk.1, nummer 3.
<b>Særligt for studiestartsprøven:</b> Studiestartsprøven er ikke omfattet af reglerne om klager over prøver, jf. eksamensbekendtgørelsen § 10, 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 multimediedesignuddannelsen 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 andet studieår.

Bemærk at førsteårsprøven, som beskrevet under dette afsnit, ikke består i en eksamen, men et krav om, at alle prøver på første år skal være bestået inden udgangen af andet studieår.

#### Konsekvensen af ikke at bestå førsteårsprøven

Hvis en studerende ikke består eksamen i de pågældende uddannelseselementer inden udgangen af andet studieår efter studiestart, vil den studerende blive udmeldt af uddannelsen, jf. eksamensbekendtgørelsen § 8, stk. 2 og adgangsbekendtgørelsen § 37, stk. 1, nummer 4.

### 5.4. Krav til det afsluttende projekt

Det afsluttende projekt på multimediedesignuddannelsen 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, som sammen med prøven efter praktikken og uddannelsens øvrige prøver skal dokumentere, at uddannelsens mål for læringsudbytte er opnået. Prøven består i et skriftligt projekt og en mundtlig del, hvor der gives én samlet karakter. Prøven kan først finde sted efter, at den 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.

#### Afsluttende eksamensprojekt

**Omfang:** 15 ECTS

**Tidsmæssig placering:** 4. semester

**Formål:**

Det afsluttende eksamensprojekt skal dokumentere, at uddannelsens afgangsniveau er opnået.

**Læringsmål:***Viden*

Den studerende har:

- viden om erhvervets praksis og central anvendt teori og metode inden for analyse, idéudvikling, design, planlægning, realisering og styring af digitale medieopgaver samt implementering, administration og vedligeholdelse af digitale medieproduktioner
- forståelse for praksis og central anvendt teori og metode samt kan forstå erhvervets anvendelse af teori og metode inden for digitale medier.

*Færdigheder*

Den studerende kan:

- anvende centrale metoder og redskaber inden for analyse, idéudvikling, design, planlægning realisering og styring af digitale medieopgaver samt kan anvende de færdigheder der knytter sig til beskæftigelse inden for digitale medier
- vurdere praksisnære problemstillinger inden for digitale medier samt opstille og vælge løsningsmuligheder
- formidle praksisnære problemstillinger og løsningsmuligheder inden for digitale medier til samarbejdspartnere og brugere.

*Kompetencer*

Den uddannede kan:

- varetage udviklingsorienterede situationer herunder varetage analyse, idéudvikling, design og planlægning samt realisering og styring af digitale medieopgaver samt være innovativ ved tilpasningen af digitale medieløsninger til erhvervsmæssige vilkår
- i en struktureret sammenhæng tilegne sig ny viden, færdigheder og kompetencer inden for digitale medier
- deltage i fagligt og tværfagligt samarbejde inden for digitale medier i forbindelse med implementering, administration og vedligeholdelse med en professionel tilgang.

**Bedømmelse:**

Ekstern prøven med én samlet karakter for det afsluttende eksamensprojekts skriftlige og mundtlige del.

**Om eksamen:**

Det afsluttende eksamensprojekt skal dokumentere den studerendes forståelse af praksis og central anvendt teori og metode i relation til en praksisnær problemstilling, der tager udgangspunkt i en konkret opgave inden for uddannelsens område. Problemstillingen, der skal være central for uddannelsen og erhvervet, formuleres af den studerende, eventuelt i samarbejde med en privat eller offentlig virksomhed. Alternativt kan det afsluttende

eksamensprojekt tage udgangspunkt i opstart af egen virksomhed. Institutionen godkender problemstillingen.

Projektet munder ud i en rapport og et produkt. Produktet skal være en digital medieproduktion. For øvrige krav til projektrapport henvises til den institutionelle del af studieordningen.

### **5.4.1. Hvad betyder formulerings- og staveevner for bedømmelsen?**

Ved bedømmelse af [det afsluttende projekt/bachelorprojektet] indgår den studerendes stave- og formuleringssevne i bedømmelsesgrundlaget, uanset hvilket sprog projektet er skrevet på, idet det faglige indhold dog vægter tungest, jf. eksamensbekendtgørelsen § 35, stk. 4.

### **5.5. Anvendelse af hjælpemidler**

Alle hjælpemidler er som udgangspunkt tilladt, med mindre andet er fastlagt i uddannelsens eksamenskatalog eller eksamensmanual.

### **5.6. Det anvendte sprog ved prøverne**

Eksamenssproget er det samme som undervisningssproget på de enkelte uddannelseselementer, dvs. enten dansk eller engelsk. Ved dansksprogede eksaminer er det muligt at aflægge prøverne på svensk eller norsk, med mindre prøvens formål er at dokumentere den studerendes færdigheder i dansk, jf. eksamensbekendtgørelsen § 18.

## **6. ANDRE REGLER FOR UDDANNELSEN**

### **6.1. Merit**

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 grundlag 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.

## 6.2. 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 § 36, stk.2. Overflytning forudsætter, at der er ledige uddannelsespladser på det pågældende uddannelsestrin af uddannelsen.

## 6.3. Dispensationsregler

Cphbusiness kan fravige, hvad institutionen eller institutionerne selv 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 afgørelse, når den foreligger.