

Bilag til Lokal studieordning for Multimediedesign (Valgfagskatalog)

Indholdsfortegnelse

1. Indledning	2
2. Lokale fagelementer udbudt som valgfag.....	2
2.1. Scrollytelling. Interaktive fortællinger (Køge).....	2
2.2. Digital Magazine Production (INT/Køge)	3
2.3. Digital Innovation (Køge)	4
2.4. Digital News Storytelling (Nykøbing).....	5
2.5. Webudvikling (Online).....	5
2.6. Podcast med typografi som tema (Slagelse).....	6
3. Prøver i valgfag.....	7
3.1. Prøve i Scrollytelling. Interaktive fortællinger.....	7
3.2. Prøve i Digital Magazine Production.....	8
3.3. Prøve i Digital Innovation.....	9
3.4. Prøve i Digital News Storytelling.....	10
3.5. Prøve i Webudvikling	11
3.6. Prøve i Podcast med typografi som tema.....	12
4. Ikrafttrædelse.....	13

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 skal vælges ét valgfag, og der kan vælges mellem 6 valgfag, som er beskrevet yderligere i det følgende.

Uddannelsen giver mulighed for at vælge mellem valgfag på vores 3 lokationer dvs. i Køge, Slagelse eller Nykøbing. I beskrivelsen af det enkelte valgfag står, hvor valgfaget fysisk finder sted. Vi har 6 valgfag, hvoraf ét er online, og ét som er et internationalt valgfag. Valgfag vælges i slutningen af 2. semester. Proceduren for dette vil være tilgængelig på Moodle.

2.1. Scrollytelling. Interaktive fortællinger (Køge)

Indhold:

Scrollytelling er et mash-up af ordene storytelling og scrolling. Formatet har sin oprindelse i den journalistiske verden, hvor "long-reads" eller længere artikler blev gjort mere attraktive ved brug af interaktive animationer såsom "progress bars" og parallaxeffekter og i nogle tilfælde endda lyd. Den studerende forventes i dette valgfag at skabe en historie – fiktion eller non-fiktion. Ved at anvende de færdigheder den studerende lærer i løbet af lektionerne i After Effects og kodning, redigerer, samler og producerer den studerende en "Scrolly".

I løbet af valgfaget vil vi gennemgå de grundlæggende værktøjer og funktioner som After Effects kan tilbyde multimediedesigneren, og se på, hvordan bevægelsesdesign bruges i praksis i branchen. Vi vil se på blandt andet klassiske animationsformer og stilarter, infografik og datavisualisering. Vores fokus vil være på After Effects brugergrænsefladen, værktøjer (UI) og anvendelsesmuligheder, men også på aspektet af "storytelling" via interaktive elementer. Vi vil også se på de tekniske aspekter af at få den studerendes animationer gennem en kodningspipeline og få dem implementeret i "Scrolly"en".

Dette valgfag finder sted i vores lokation i Køge.

Læringsmål:

Viden

Den studerende har:

- viden om central anvendt teori om indholdsproduktion samt digitale tendenser i praksis hos forskellige brugergrupperes anvendelse af digitale brugergrænseflader.
- Forståelse for sammenhængen mellem centralt anvendte forretningsmodeller og avanceret digital indholdsproduktion samt erhvervets anvendelse af disse.

Færdigheder

Den studerende kan:

- Anvende centrale værktøjer og metoder i designprocessen af digitale brugergrænseflader og produktion af indhold.

- Vurdere praksisnære problemstillinger samt opstille og vælge løsningsmodeller som grundlag for udvikling af digitale brugeroplevelser og medieproduktioner.

Kompetencer

Den studerende kan:

- Deltage i fagligt og tværfagligt samarbejde samt håndtere udviklingen af interaktive fortællinger.
- Tilegne sig ny viden, færdigheder og kompetencer i forbindelse med deltagelse i fagligt og tværfagligt samarbejde med en professionel tilgang.
- Identificere og tilegne sig ny viden inden for design og produktion af interaktive fortællinger.

ECTS-omfang:

15 ECTS

2.2. Digital Magazine Production (INT/Køge)

Content:

This course will be held in English and explores advanced design topics including layout, typography, grid systems, moodboarding, color theory, art direction and aesthetics. Embracing a practical approach, you'll gain hands-on experience in visual design production, experimenting with and producing visual materials while learning about the design process and argumentation. This course aims to merge advanced visual design with content production through digital photography, utilizing software such as InDesign, Illustrator, Lightroom and Photoshop.

Culminating in a digital magazine named GESTALT, the course incorporates self-produced images. The photography component focuses on further enhancing students understanding of photography techniques, along with hands-on work in the school's photography studio. Students will learn to observe and adopt essential techniques and styles within photography.

This course will be conducted in our location in Køge.

Learning objectives:

Knowledge

The student has:

- Knowledge of central applied theory of content production as well as digital trends in practice.
- Knowledge of visual design at an advanced level, including layout, typography and stylistic choices in the design process.
- An understanding of historical and current trends in visual communication and their significance for design practice.

Skills:

The student can:

- Apply key tools and methods in the design process of digital user interfaces and production of content.
- Assess practical issues and set up and select solution models as a basis for developing digital user experiences and media productions.
- Assess, apply and communicate centrally used methods and tools in relation to innovative digital solutions to relevant stakeholders.

Competences:

The student can:

- Participate in professional and interdisciplinary collaboration and handle development-oriented situations.
- Identify and acquire new knowledge in the design and production of user interfaces and content.

ECTS-omfang:

15 ECTS

2.3. Digital Innovation (Køge)

Indhold:

I løbet af dette valgfag vil den studerende blive i stand til at arbejde målrettet med bæredygtig innovation og udvikling af digitale og IoT-baserede produkter. Den studerende bliver mødt der, hvor den studerende er i forhold til digitale færdigheder og vil blive forberedt til fremtidens agile digitale udviklingsmiljøer.

Den studerende vil i løbet af dette valgfag få mulighed for at udvikle sine færdigheder inden for digital udvikling, innovation, design og marketing i et workshop-baseret undervisningsmiljø med høj grad af egen indflydelse.

I løbet af valgfaget vil den studerende komme i direkte kontakt med virksomheder, som arbejder inden for startups- og/eller udviklingsmiljøer, gennem virksomhedsbesøg enten på skolen eller hos virksomheden. Dette valgfag foregår fysisk i Køge.

Læringsmål:

Viden

Den studerende har:

- Viden om de i praksis anvendte programmeringsparadigmer til udvikling af avancerede, digitale brugergrænseflader.
- Forståelse for sammenhænge mellem centralt anvendte forretningsmodeller og avanceret digital udvikling.

Færdigheder

Den studerende kan:

- Anvende centrale principper, teknologier og værktøjer til programmering og test af avancerede digitale brugergrænseflader.
- Vurdere praksisnære problemstillinger samt opstille og vælge løsningsmodeller for udvikling af digitale brugeroplevelser og medieproduktioner.
- Formidle praksisnære problemstillinger og løsningsmuligheder af avancerede brugergrænseflader til samarbejdspartnere.

Kompetencer

Den studerende kan:

- Deltage i fagligt og tværfagligt samarbejde samt håndtere udviklingsorienterede situationer i arbejdet med digital udvikling.
- Identificere og tilegne sig nye viden, færdigheder og kompetencer inden for digital udvikling og programmering i erhvervsfaglig sammenhæng.
- Indgå i faglige og tværfaglige samarbejder med en professionel tilgang.

ECTS-omfang:

15 ECTS

2.4. Digital News Storytelling (Nykøbing)

Indhold:

I dette valgfag vil den studerende være med til at udvikle og designe fremtidens nyheder til unge. Vi samarbejder med Folketidende i Nykøbing FASTER om at idegenerere indhold til deres nyhedssite.

Valgfaget har fokus på avanceret multimedieproduktion i nyhedsbranchen. Branchen har brug for at gå nye veje, række ud efter nye målgrupper og tænke innovativt i nyhedsformidling. Den studerende kommer til at arbejde med at idegenerere og skabe iterationer af fremtidige nyheders brugergrænseflade og skabe avanceret digitalt indhold i form af grafik, animationer, video og lyddesign til generation X, Y og Z. Valgfaget starter med, at Folketidende kommer og giver en grundig introduktion til medievirksomheden, herunder hvordan de arbejder med målgrupper og nye, virtuelle personaer på baggrund af fokusgruppeinterview. Vi skal debattere, hvad en nyhed er i fremtiden, og Folketidende vil inspirere til, hvordan den studerende kan arbejde med idegenerering af fremtidens nyheder.

AI undervisning vil fokusere på digital news storytelling, og udvikling af digitale produkter vil være til Folketidende.dk. Undervejs er den studerende i kontakt med Folketidende for feedback og kvalificering af produkter. Målet er at få skabt ideer, iterationer og prototyper til fremtidens nyheder.

Dette valgfag foregår fysisk i Nykøbing.

Læringsmål:

Viden

Den studerende har:

- Viden om digitale indholdsstrategier samt design og kommunikation af indhold i nyhedsbranchen, herunder Digital News Storytelling, design with intent og shortform video med tilhørende grafiske elementer og animationer.
- Forståelse for innovative processer og udvikling af nye indholdskoncepter.
- Forståelse for AI som et arbejdsredskab i designprocessen.

Færdigheder

Den studerende kan:

- Designe og integrere forskellige multimodale elementer i indholdsproduktion
- Producere shortform video i forskellige genrer med integration af designelementer
- Arbejde branchespecifikt med lyd og lyddesign samt kunne formidle praksisnære problemstillinger og løsningsmuligheder til samarbejdspartnere og brugere.

Kompetencer

Den studerende kan:

- Indgå i udviklingsorienterede og/eller tværfaglige arbejdsprocesser indenfor digital indholdsproduktion
- Arbejde selvstændigt og i teams med at producere brancherettet video og podcast.
- Identificere og tilegne sig nye viden, færdigheder og kompetencer inden for digital indholdsproduktion i erhvervsfaglig sammenhæng.

ECTS-omfang:

15 ECTS

2.5. Webudvikling (Online)

Indhold:

Valgfaget byder på en mulighed for at udforske og skabe webbaserede løsninger, webapps og SaaS produkter. Valgfaget er skræddersyet til at bygge videre på den studerendes eksisterende viden inden for

webteknologier som HTML, CSS, Bootstrap, PHP og JavaScript, med det mål at give den studerende de nødvendige værktøjer og indsigter til at udvikle simple web apps og Software-as-a-Service (SaaS) produkter.

Der vil være fokus på at klæde den studerende på til at kunne realisere sine ideer til digitale produkter, der kan danne grundlaget for jobmuligheder eller en start-up. Gennem anvendelsen af aktuelle JavaScript-frameworks og integration af udvalgte API'er, vil den studerende lære, hvordan man skaber intuitive og velfungerende applikationer. Vi vil også se på, hvordan PHP kan anvendes til backend-udviklingen og sikre en solid datahåndtering gennem databasesystemer.

Valgfaget giver mulighed for, med den rette indsats, at omsætte nyskabende ideer til færdige produkter. Ved at arbejde med konkrete opgaver, der afspejler virkelige scenarier, får den studerende muligheden for praktisk at anvende sine færdigheder og skabe funktionelle prototyper, som senere kan udvikles til færdige produkter.

Den studerende vil blive opdateret på trends og teknologier, og rustes dermed til både nuværende og fremtidige udfordringer inden for branchen, både i jobsøgningen, og hvis den studerende ønsker at læse videre på PBA i webudvikling.

Valgfaget udbydes som online undervisning.

Læringsmål:

Viden

Den studerende har:

- Viden om praksis indenfor samt anvendelse af webteknologier i udviklingen af webbaserede løsninger, webapps og SaaS-produkter
- Forståelse for erhvervets anvendelse af webteknologier.

Færdigheder

Den studerende kan:

- Anvende HTML, CSS, Bootstrap, PHP og JavaScript til at udvikle simple web apps og Software-as-a-Service (SaaS) produkter.
- Demonstrere evnen til at integrere forskellige webteknologier og API'er for at realisere digitale produkter
- Anvende PHP til backend-udvikling og håndtere data gennem databasesystemer
- Formidle praksisnære problemstillinger og løsningsmuligheder til samarbejdspartnere og brugere.

Kompetencer

Den studerende kan:

- Realisere idéer til digitale produkter, der kan danne grundlag for jobmuligheder eller opstart af virksomheder
- Arbejde selvstændigt og i teams for at udvikle funktionelle prototyper
- Holde sig ajour med de seneste trends og teknologier inden for webudvikling for at være forberedt på nuværende og fremtidige branchekrav.

ECTS-omfang:

15 ECTS

2.6. Podcast med typografi som tema (Slagelse)

Indhold:

I dette valgfag udvikler vi et podcastunivers med sin egen visuelle platform og indholdsproduktion, hvor typografi er det tematiske og designmæssige omdrejningspunkt. Den studerende vil lære at udvikle og

producere lyd til podcast, speak, lydeffekter og underlægningsmusik. Den studerende vil få praktisk erfaring med fontdesign i Illustrator og en extension til programmet. I dette valgfag vil den studerende således komme til at arbejde med både lyd-design og et præcist, visuelt designfelt, som er værdiskabende for den relevante målgruppe.

Programmer, der arbejdes med i dette valgfag: Adobe Audition, Garageband, Logic Pro, Adobe Illustrator, og Fontself Maker til Illustrator (desktopversionen, som skal anskaffes af den studerende)

Dette valgfag finder sted på vores lokation i Slagelse.

Læringsmål:

Viden

- Den studerende har: Viden om central anvendt teori om indholdsproduktion samt digitale tendenser i praksis hos forskellige brugergrupperes anvendelse af digitale brugergrænseflader.
- Forståelse for sammenhæng mellem centralt anvendte forretningsmodeller og avanceret digital indholdsproduktion.

Færdigheder

Den studerende kan:

- Anvende centrale værktøjer og metoder i designprocessen af digitale brugergrænseflader og produktion af indhold.
- Vurdere praksisnære problemstillinger samt opstille og vælge løsningsmodeller som grundlag for udvikling af digitale brugeroplevelser og medieproduktioner.
- Vurdere, anvende og formidle centralt anvendte metoder og værktøjer i forhold til innovative digitale løsninger til relevante interessenter.

Kompetencer

Den studerende kan:

- Deltage i fagligt og tværfagligt samarbejde samt håndtere udviklingsorienterede situationer.
- Tilegne sig ny viden, færdigheder og kompetencer i forbindelse med deltagelse i fagligt og tværfagligt samarbejde med en professionel tilgang.
- Identificere og tilegne sig ny viden inden for design og produktion af brugergrænseflader og indhold.

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 Scrollytelling. Interaktive fortællinger

Forudsætninger for deltagelse i prøven:

Ingen.

Prøvens tilrettelæggelse og indhold:

Individuel mundtlig prøve med udgangspunkt i et selvvalgt digitalt 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 individuelt. 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.

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 prøvoforsøg

Bedømmelseskriterier:

Bedømmelseskriterierne ved prøven er læringsmål for det fagelement den studerende har valgt som valgfag på 3. semester. Prøven bedømmes internt efter 7-trinsskalaen, og der gives én samlet karakter for det digitale produkt, pitch og den mundtlige præstation som baseres på en helhedsvurdering.

Tidsmæssig placering:

Prøven er placeret i midten af 3. semester.

Om- og sygeprøve:

Samme grundlag som 1. forsøg. Den studerende har mulighed for at redigere det skriftlige og digitale produkt forud for om- eller sygeprøve.

Omfanget af det redigerede produkt må ikke overstige det maksimale omfang angivet under formkrav.

3.2. Prøve i Digital Magazine Production

Forudsætninger for deltagelse i prøven:

Ingen.

Prøvens tilrettelæggelse og indhold:

Mundtlig prøve med udgangspunkt i et skriftligt produkt. Alle hjælpemidler tilladt.

Prøven udgøres både af en skriftlig og mundtlig del. Den skriftlige del omfatter et pitch deck, der udarbejdes i gruppe på 1-3 studerende (studieleder kan i enkelte velbegrundede tilfælde give dispensation for dette) og danner udgangspunkt for den efterfølgende mundtlige eksamination.

Den mundtlige del består i en gruppeprøve, hvor gruppen indleder med at præsentere deres løsning med udgangspunkt i et pitch deck. Alle delelementerne indgår i den samlede bedømmelse, se også under "Bedømmelseskriterier."

Der afsættes 10 minutter til denne del af den mundtlige prøve. Efterfølgende eksamineres de studerende individuelt. Der afsættes 10 minutter pr studerende til eksaminationen, hvorefter der bruges 5 minutter pr studerende til votering og meddelelse af karakter.

Formkrav:

Ved eksamensperiodens start trækker gruppen et visuelt produkt, som skal analyseres, vurderes og forbedres i et nyt designforslag. Man afleverer sit forslag formidlet i et Pitch Deck, som viser løsningen, designprocessen og andre relevante emner, som vurderes relevante. Pitch decket må maksimalt være 20

slides og afleveret i PDF-format på Wiseflow. Mere præcise informationer om aflevering vil fremgå af Moodle.

Hvis Pitch decket 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 læringsmål for det fagelement gruppen har valgt som valgfag på 3. semester. Prøven bedømmes internt efter 7-trinsskalaen, og der gives én samlet karakter for det skriftlige produkt og den mundtlige præstation som baseres på en helhedsvurdering, hvor hver enkel studerende bedømmes individuelt.

Tidsmæssig placering:

Prøven er placeret i midten af 3. semester.

Om- og sygeprøve:

Samme grundlag som 1. forsøg. Den studerende har mulighed for at redigere pitch decket forud for om- eller sygeprøve.

Omfanget af det redigerede produkt må ikke overstige det maksimale omfang angivet under formkrav.

3.3. Prøve i Digital Innovation

Forudsætninger for deltagelse i prøven:

Ingen forudsætninger for prøve.

Prøvens tilrettelæggelse og indhold:

Mundtlig prøve med udgangspunkt i et skriftligt produkt. Alle hjælpemidler tilladt.

Prøven udgøres både af en skriftlig og mundtlig del. Den skriftlige del omfatter et digitalt multimedieprodukt samt en synopsis, der udarbejdes i gruppe på 1-3 studerende (studieleder kan i enkelte velbegrundede tilfælde give dispensation for dette) og danner udgangspunkt for den efterfølgende mundtlige eksamination. Den mundtlige del består i en gruppeprøve, hvor gruppen indleder med at præsentere og perspektivere ud fra synopsis og multimedieprodukt, hvorpå de studerende eksamineres som gruppe. Alle delelementerne indgår i den samlede bedømmelse, se også under "Bedømmelseskriterier."

Den mundtlige prøve indledes med gruppens fælles præsentation og perspektivering ud fra synopsis og multimedieprodukt. Der afsættes 10 minutter til denne del af den mundtlige prøve. Efterfølgende eksamineres de studerende som gruppe. Der afsættes:

10 minutter for grupper med 1 studerende

20 minutter for grupper med 2 studerende

30 minutter for grupper med 3 studerende

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

Formkrav:

Multimedieproduktet skal indeholde en digital løsning, der er produceret af de studerende; se udleverede retningslinjer på læringsplatformen for yderligere formkrav. Det skal fremgå af indholdsfortegnelsen, hvilke studerende, der har udformet de enkelte afsnit.

Den skriftlige synopsis skal indeholde følgende:

Synopsis skal indeholde forside med projektets titel og navne på alle i projektgruppen, en punktvis opstilling af de emner de studerende vil præsentere ifm. den mundtlige del af prøven samt et eller flere URL(s) til multimedieproduktet og til andre relevante digitale produkter. Synopsis må maksimalt have et omfang af

4800 anslag. En normalside er 2.400 anslag inklusive mellemrum og fodnoter. Omfanget er eksklusive forside, indholdsfortegnelse, litteraturliste, bilagsliste og bilag.

Hvis en skriftlig/digital 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:

Bedømmelseskriterierne ved prøven er læringsmål for det fagelement gruppen har valg som valgfag på 3. semester. Prøven bedømmes internt efter 7-trinsskalaen, og der gives en samlet karakter for synopsis, multimedieprodukt og den mundtlige præstation, som baseres på en helhedsvurdering, hvor hver enkel studerende bedømmes individuelt.

Tidsmæssig placering:

Prøven er placeret i midten af 3. semester.

Om- og sygeprøve:

Samme grundlag som 1. forsøg. Den studerende har mulighed for at redigere det skriftlige og digitale produkt forud for om- eller sygeprøve.

Omfanget af det redigerede produkt må ikke overstige det maksimale omfang angivet under formkrav.

3.4. Prøve i Digital News Storytelling

Forudsætninger for deltagelse i prøven:

Ingen forudsætninger for prøve.

Prøvens tilrettelæggelse og indhold:

Mundtlig prøve med udgangspunkt i skriftlige produkter. Alle hjælpemidler tilladt.

Prøven udgøres både af en skriftlig og mundtlig del. Den skriftlige del omfatter et pitch deck, der udarbejdes i gruppe på 1-3 studerende (studieleder kan i enkelte velbegrundede tilfælde give dispensation for dette) samt to egenproducerede digitale nyheder. Den skriftlige del danner udgangspunkt for den efterfølgende mundtlige eksamination.

Den mundtlige del består i en gruppeprøve, hvor gruppen indleder med at præsentere deres løsning med udgangspunkt i de skriftlige produkter. Alle delelementerne indgår i den samlede bedømmelse, se også under "Bedømmelseskriterier."

Der afsættes 10 minutter til denne del af den mundtlige prøve, hvis gruppen består af en studerende, 15 minutter, hvis gruppen består af to studerende og 20 minutter, hvis gruppen består af tre studerende.

Efterfølgende eksamineres de studerende som gruppe, hvor der afsættes tilsvarende tid som til præsentationen. Der afsættes efterfølgende 5 minutter pr studerende til votering og meddelelse af karakter.

Formkrav:

Der afleveres et Pitch deck, der forklarer ideen til "fremtidens nyheder" til unge baseret på feedback fra kunden, samt to egenproducerede, digitale nyheder i form af grafiske elementer, animation, video eller podcast. Pitch decket må maksimalt være 5 slides og afleveres i PDF-format. Der skal indgå minimum tre modaliteter i hvert nyhedsopslag.

Den skriftlige aflevering sker på Wiseflow. Mere præcise informationer om aflevering vil fremgå af Moodle. Hvis det skriftlige materiale 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 læringsmål for det fagelement gruppen har valg som valgfag på 3. semester. Prøven bedømmes internt efter 7-trinsskalaen, og der gives en samlet karakter for den skriftlige

aflevering og den mundtlige præstation, som baseres på en helhedsvurdering, hvor hver enkel studerende bedømmes individuelt.

Tidsmæssig placering:

Prøven er placeret i midten af 3. semester.

Om- og sygeprøve:

Samme grundlag som 1. forsøg. Den studerende har mulighed for at redigere det skriftlige og digitale produkt forud for om- eller sygeprøve.

Omfanget af det redigerede produkt må ikke overstige det maksimale omfang angivet under formkrav.

3.5. Prøve i Webudvikling

Forudsætninger for deltagelse i prøven:

Ingen forudsætninger for prøve.

Prøvens tilrettelæggelse og indhold:

Mundtlig prøve med udgangspunkt i et skriftligt produkt. Alle hjælpemidler tilladt.

Prøven udgøres både af en skriftlig og mundtlig del. Den skriftlige del omfatter et digitalt multimedieprodukt samt en synopsis, der udarbejdes i gruppe på 1-3 studerende (studieleder kan i enkelte tilfælde give dispensation for dette) og danner udgangspunkt for den efterfølgende mundtlige eksamination.

Den mundtlige del består i en gruppeprøve, hvor gruppen indleder med at præsentere og perspektivere ud fra synopsis og multimedieprodukt, hvorpå de studerende eksamineres som gruppe. Alle delelementerne indgår i den samlede bedømmelse, se også under "Bedømmelseskriterier."

Der afsættes 10 minutter til denne del af den mundtlige prøve. Efterfølgende eksamineres de studerende som gruppe. Der afsættes:

10 minutter for grupper med 1 studerende

20 minutter for grupper med 2 studerende

30 minutter for grupper med 3 studerende

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

Formkrav:

Multimedieprodukt skal indeholde en digital løsning, der er produceret af de studerende, se udleverede retningslinjer på læringsplatformen for yderligere formkrav. Det skal fremgå af indholdsfortegnelsen, hvilke studerende, der har udformet de enkelte afsnit.

Den skriftlige synopsis skal indeholde følgende:

Synopsis skal indeholde forside med projektets titel og navne på alle i projektgruppen, en punktvis opstilling af de emner de studerende vil præsentere jfm. den mundtlige del af prøven samt et eller flere URL(s) til multimedieprodukt og til andre relevante digitale produkter. Synopsis må maksimalt have et omfang af 4800 anslag. En normalside er 2.400 anslag inklusive mellemrum og fodnoter. Omfanget er eksklusiv forside, indholdsfortegnelse, litteraturliste, bilagsliste og bilag.

Hvis en skriftlig/digital 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:

Bedømmelseskriterierne ved prøven er læringsmål for det fagelement gruppen har valg som valgfag på 3. semester. Prøven bedømmes internt efter 7-trinsskalaen, og der gives en samlet karakter for synopsis, multimedieprodukt og den mundtlige præstation, som baseres på en helhedsvurdering, hvor hver enkel studerende bedømmes individuelt.

Tidsmæssig placering:

Prøven er placeret i midten af 3. semester.

Om- og sygeprøve:

Samme grundlag som 1. forsøg. Den studerende har mulighed for at redigere det skriftlige og digitale produkt forud for om- eller sygeprøve.

Omfanget af det redigerede produkt må ikke overstige det maksimale omfang angivet under formkrav.

3.6. Prøve i Podcast med typografi som tema.

Forudsætninger for deltagelse i prøven:

Ingen forudsætninger

Prøvens tilrettelæggelse og indhold:

Mundtlig prøve med udgangspunkt i et eller flere produkter. Alle hjælpemidler tilladt.

Ved produkter forstås forskellige typer af digital multimedieproduktion samt en synopsis som udarbejdes i en gruppe på 1-3 studerende (studieleder kan i enkelte tilfælde give dispensation for dette).

De afleverede produkter danner udgangspunkt for den efterfølgende mundtlige eksamination.

Den mundtlige del består i en gruppeprøve, hvor gruppen indleder med at præsentere og perspektivere deres produkter, hvorpå de studerende eksamineres individuelt. Alle delelementer indgår i den samlede bedømmelse, se også under "Bedømmelseskriterier."

Den mundtlige prøve indledes med gruppens fælles præsentation. Der afsættes 10 min pr gruppe uanset antal gruppe-medlemmer. Efterfølgende eksamineres hver studerende i 10 min. Derudover afsættes der 5 min. pr. studerende til votering og meddelelse af karakter.

Formkrav:

De præcise krav til den digitale multimedieproduktion vil fremgå af opgavebeskrivelsen, som er tilgængelig på Moodle, når valgfaget starter.

Synopsis på maksimalt fyld 2 sider á 2400 anslag (en normalside er 2.400 anslag inklusive mellemrum og fodnoter. Omfanget er eksklusiv forside, indholdsfortegnelse, litteraturliste, bilagsliste og bilag).

Hvis en skriftlig/digital 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:

Bedømmelseskriterierne ved prøven er læringsmål for det fagelement gruppen har valg som valgfag på 3. semester. Prøven bedømmes internt efter 7-trinsskalaen, og der gives en samlet karakter for synopsis, multimedieprodukt og den mundtlige præstation, som baseres på en helhedsvurdering, hvor hver enkel studerende bedømmes individuelt.

Tidsmæssig placering:

Prøven er placeret i midten af 3. semester.

Om- og sygeprøve:

Samme grundlag som 1. forsøg. Den studerende har mulighed for at redigere det skriftlige og digitale produkt forud for om- eller sygeprøve.

Omfanget af det redigerede produkt må ikke overstige det maksimale omfang angivet under formkrav.

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 efteråret 2024