

Studie- ordning

(Valgfagskatalog)

Multimediedesigner

Efterår 2025



Rasmus Frimodt, rektor

Indholdsfortegnelse

1. Indledning.....	2
2. Lokale fagelementer udbudt som valgfag.....	2
2.1. Webudvikling.....	2
2.2. Digital kampagne: #Break the Fake.....	3
2.3. Digital Content Creation (EN)	4
2.4. Visuel Design og Layout til digitale platforme	5
3. Eksamener i valgfag	5
3.1. Prøve i Webudvikling	6
3.2. Prøve i Digital kampagne: #Break the Fake	6
3.3. Digital Content Creation test	7
3.4. Prøve i Visuel Design og Layout til Digitale Platforme	8
4. Ikrafttrædelse	9

1. Indledning

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

2. Lokale fagelementer udbudt som valgfag

Valgfag skal udgøre i alt 15 ECTS af uddannelsens samlede antal ECTS. Der kan vælges mellem 4 valgfag, som er beskrevet yderligere i det følgende.

Uddannelsen giver mulighed for at vælge mellem valgfag på tværs af vores lokationer i henholdsvis Køge, Slagelse og Nykøbing. I beskrivelsen af det enkelte valgfag står, hvor valgfaget finder sted samt om det bliver udbudt på dansk eller engelsk og endeligt om det er med fysisk fremmøde eller foregår online. Vi har 4 valgfag, hvoraf to er online, og de to andre, hvoraf det ene er et internationalt valgfag bliver udbudt i Køge. Valgfag vælges i midten af 2. semester. Proceduren for dette vil være tilgængeligt på Moodle.

2.1. Webudvikling

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 4 webteknologier som HTML, CSS, PHP og JavaScript, med det mål at give den studerende de nødvendige værktøjer og indsigter til at udvikle simpel 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.

Vi kommer omkring frontend og backend frameworks samt integration af API'er. Den studerende lærer, hvordan man skaber intuitive og fungerende applikationer.

Vi vil 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.

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, og der kræves et fungerende webcam, som er tændt, når underviseren beder om det.

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, 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 tekniske løsninger

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

2.2. Digital kampagne: #Break the Fake

Indhold:

Vi samarbejder med Guldborgsund kommune om en kampagne op mod Kommunalvalget 2025 for at få de unge mellem 18-28 år til at stemme. Gennem arbejdet med design af fonte, grafiske elementer, samt foto, video og audioproduktion skaber vi indhold til en kampagne til SoMe. I udvikling af kampagnen indgår AI, både som en del af designprocessen og som en del af kildekritikken. Vi arbejder med digitale kildekritiske redskaber til at afsløre Deepfake video og audio.

Undervisningstemaerne bliver:

- Fake News og demokrati: Algoritme, news på SoMe, kildekritik og på etablerede nyhedsmedier, demokratisk deltagelse og diskussion, valg og fake news.
- Den unikke kampagnefont: Fontdesign af kampagnefont (Adobe Illustrator og Fontself Maker)
- AI-fake videoer og videoproduktion, som teaser på sociale medier med opfølgning til seriøse videoer, de studerende laver, for at understrege pointen i faren ved fake news.
- Lyddesign: Kampagne-jingle (Adobe Audition)
- Digitalt design: Banner og SoMe mockups, digital flyer (Figma)

Der vil blive lagt en klar opgavebeskrivelse op på Moodle i løbet af valgfagsperioden.

Undervisning foregår online. Alle skal arbejde individuelt med alle programmer i løbet af perioden.

Der er gruppeeksamen i grupper på 2-4 studerende, gerne blandet lokationsmæssigt, men de studerende vælger selv. Eksamen afholdes fysisk i hhv. i Slagelse og Nykøbing.

Litteraturkøb:

Fontself Maker skal købes til desktop og til Illustrator som minimum. Anskaffes her:

<https://www.fontself.com/store> Du skal have grundlæggende viden om hvordan man arbejder med vektorgrafik i Illustrator.

Læringsmål:

Viden

Den studerende har:

- Viden om praksis og anvendelse af teori og metode inden for planlægning, design, realisering og styring af digitale brugergrænseflader og medieproduktion
- Forståelse for implementering og vedligeholdelse af komplekse digitale medieproduktioner

Færdigheder

Den studerende kan:

- Anvende metoder og teknologier inden for design, udvikling, realisering og vedligeholdelse af digitale brugergrænseflader, digitale brugeroplevelser og produktion af indhold til digitale medieproduktioner.
- Vurdere praksisnære problemstillinger inden for digitale brugergrænseflader og digitale medieproduktioner samt anvende data til justering af processer og digitale produkter.
- Formidle metoder og teknologier i forbindelse med udvikling af digitale medieproduktioner.

Kompetencer

Den studerende kan:

- Indgå i udviklingsorienterede og tværfaglige arbejdsprocesser inden for digital medieproduktion og digitale brugergrænseflader.
- Håndtere afgrænsede opgaver og processer i relation til kompleks digital medieproduktion.
- Tilegne sig ny viden, færdigheder og kompetencer inden for erhvervet.

ECTS-omfang:

15 ECTS

2.3. Digital Content Creation (EN)

Content:

In today's digital landscape, storytelling is more than just words on a page – it's an immersive experience that blends visuals, sound, and interactivity for captivate audiences. This course delves into the art of digital storytelling, equipping you with the skills to craft engaging and dynamic narratives that resonate across multiple platforms.

Through a fusion of visual design, interactivity, and multimedia production, you will explore a variety of storytelling formats, integrating elements such as animation, soundscapes, photography, and motion graphics to create compelling and immersive experiences. The course places equal emphasis on concept development and technical execution, ensuring that your final projects are both creatively compelling and technically refined.

Your journey will culminate in the creation of a three-minute personal story, developed as an interactive microsite. This hands-on project will challenge you to apply digital storytelling techniques, multimedia integration, and content production workflows to bring your unique narrative to life in an innovative and engaging format.

This course will be offered in Køge.

Learning Objectives:

Knowledge

The student will have:

- Understanding about key theories in digital storytelling and content creation.
- Insights into contemporary digital media trends and interactive experiences.
- Knowledge of multimedia integration, including animation, sound and interactivity.

Skills

The student will be able to:

- Apply core visual and interactive storytelling techniques.
- Use key design tools and software for digital content creation.
- Evaluate and implement effective user experience and engagement strategies.

Competencies

The student will be able to:

- Collaborate on multidisciplinary creative projects
- Develop and execute interactive digital narratives
- Adapt to emerging technologies and trends in digital media production.

ECTS-omfang:

15 ECTS

2.4. Visuel Design og Layout til digitale platforme

Indhold:

Dette valgfag udforsker avancerede designtemaer, herunder layout, typografi, gridsystemer, moodboarding, farveteori, art direction og æstetik. Med en praktisk tilgang får den studerende hands-on erfaring med visuel designproduktion, hvor der eksperimenteres med og produceres visuelle materialer samtidig med, at den studerende lærer om designprocessen og argumentation.

Valgfaget har til formål at forene avanceret visuel design med indholdsproduktion gennem digital fotografi og anvendelse af software som InDesign, Illustrator og Lightroom. Valgfaget kulminerer i et digitalt magasin ved navn **GESTALT**, hvor de studerende anvender selvproducerede billeder. Fotografi-delen fokuserer på at styrke de studerendes forståelse af fotografiteknikker samt praktisk arbejde i skolens fotostudie. De studerende vil lære at observere og anvende essentielle teknikker og stilarter inden for fotografi.

Magasinet Gestalt kan læses her: <https://gestaltmagazine.dk/>.

Valgfaget afholdes på vores lokation i Køge.

Læringsmål

Viden

Den studerende har:

- Viden om centralt anvendte teorier inden for indholdsproduktion samt indsigt i digitale tendenser i praksis.
- Viden om visuel design på et avanceret niveau, herunder layout, typografi og stilistiske valg i designprocessen.
- Forståelse for historiske og aktuelle tendenser inden for visuel kommunikation og deres betydning for designpraksis.

Færdigheder

Den studerende kan:

- Anvende centrale værktøjer og metoder i designprocessen af digitale brugergrænseflader og produktion af digitalt indhold.
- Vurdere praktiske problemstillinger samt opstille og udvælge løsningsmodeller som grundlag for udvikling af digitale brugeroplevelser og medieproduktioner.
- Vurdere, anvende og formidle centrale metoder og værktøjer i forbindelse med udviklingen af innovative digitale løsninger til relevante interessenter.

Kompetencer

Den studerende kan:

- Deltage i fagligt og tværfagligt samarbejde samt håndtere udviklingsorienterede problemstillinger.
- Tilegne sig ny viden inden for design og produktion af brugergrænseflader og digitalt indhold.

ECTS-omfang:

15 ECTS

3. Eksamener i valgfag

Formålet med eksamener i uddannelsens fagelementer er at dokumentere, i hvilken grad den studerende opfylder de faglige mål, der er fastsat af uddannelsen og dens elementer. Alle eksamener skal bestås med mindst karakteren 02. Den studerende har ret til 3 forsøg pr. eksamen. Beståede eksamener kan ikke tages om. Det er den studerendes ansvar at sætte sig ind i og overholde Erhvervsakademiets regler for afholdelse af eksamener. Begyndelse på et uddannelseselement, semester mv. er samtidig tilmelding til de tilhørende eksamener.

3.1. Prøve i Webudvikling

Forudsætninger for deltagelse i eksamen:
Ingen.

Eksamens tilrettelæggelse og indhold:

Mundtlig eksamen med udgangspunkt i et digitalt produkt samt et tilhørende dokument. Alle hjælpemidler tilladt. Produkterne udarbejdes i grupper på 1-3 studerende.

Den mundtlige del består af en gruppepræsentation og en individuel eksamination. Der afsættes 10 minutter til en fælles præsentation uanset antal i gruppen. Efterfølgende eksamineres de studerende i gruppen 15 minutter individuelt. Der er afsat 5 min til votering samt meddelelse af karakter. Eksamen foregår online.

Formkrav:

Den skriftlige aflevering skal bestå af et digitalt multimedieprodukt samt et dokument, der indeholder relevante links og en konceptbeskrivelse på maks. 2 normalsider (4800 tegn). En normalside er 2.400 tegn inklusive mellemrum og fodnoter. Omfanget er eksklusive forside, indholdsfortegnelse, litteraturliste, bilagsliste og bilag.

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

Bedømmelseskriterier:

Bedømmelseskriterierne ved eksamen er læringsmålene for faget. Eksamen bedømmes internt efter 7-trinsskalaen, og der gives en samlet karakter for dokument, produkt og den mundtlige præstation, som baseres på en helhedsvurdering, hvor hver enkel studerende bedømmes individuelt.

Tidsmæssig placering:

Eksamen er placeret i uge 41.

Syge- og reeksamen:

Samme grundlag som 1. forsøg. Den studerende har mulighed for at redigere det skriftlige og digitale produkt forud for syge- og reeksamen. Omfanget af det redigerede produkt må ikke overstige det maksimale omfang angivet under formkrav.

3.2. Prøve i Digital kampagne: #Break the Fake

Forudsætninger for deltagelse i eksamen:

Det er en forudsætning for at indstille sig til eksamen, at den studerende har afleveret de obligatoriske dele til sin eksamen på valgfaget. Opgavens form og indhold samt procedure for aflevering og godkendelse fremgår af opgavebeskrivelserne til dette valgfag, som vil udleveres på Moodle og Wiseflow.

Forudsætningskravet skal være opfyldt minimum 10 arbejdsdage inden datoen for eksamen.

Manglende opfyldelse af forudsætning betyder, at den studerende ikke kan deltage i eksamen og der er brugt et eksamensforsøg.

Eksamens tilrettelæggelse og indhold:

Mundtlig eksamen med udgangspunkt i et eller flere produkter. Alle hjælpemidler tilladt. Ved produkter forstås forskellige typer af digitale multimedieprodukter, der udarbejdes i gruppe på 2-4 studerende (studieleder kan i enkelte velbegrundede tilfælde give dispensation for dette) og dokumenteres efter standarden i erhvervslivet.

Produkter og dokumentation danner udgangspunkt for den efterfølgende mundtlige eksamination. Den mundtlige del består i en kombineret gruppe- og individuel eksamen, hvor gruppen indleder med at præsentere og perspektivere multimedieprodukt og dokumentation, hvorpå de studerende eksamineres individuelt.

Der afsættes 10 minutter til den fælles del af den mundtlige eksamen (præsentation) uanset antal i gruppen,
Efterfølgende eksamineres de studerende i gruppen 15 minutter individuelt.

Der er afsat 5 min til votering samt meddelelse af karakter.

Formkrav:

Multimedieproduktet skal indeholde en digital løsning, der er produceret af de studerende og som demonstrerer anvendt brug af valgfagets pensum og metoder samt opfyldelse af opgavens krav. Dokumentationen udarbejdes ligeledes af de studerende og skal være i form af en synopsis:

Der skal være forside på synopsis med projektets titel, navn på alle i projektgruppen samt URL til multimedieprodukt og til andre relevante digitale produkter.

Synopsen må have et maksimalt omfang på 5 normalsider uanset antal gruppemedlemmer. En normalside er 2.400 tegn inklusive mellemrum og eventuelle fodnoter, og omfanget er eksklusive forside, indholdsfortegnelse, kildeangivelser og bilag.

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

Bedømmelseskriterier:

Eksamen bedømmes med intern censur. Der gives individuel karakter efter 7-trinsskalaen. Bedømmelsen er en helhedsvurdering af den afleverede opgave og den mundtlige præstation. Bedømmelsen sker med udgangspunkt i læringsmålene for dette valgfag samt den givne opgaves løsning.

Tidsmæssig placering:

Eksamen er placeret i uge 41.

Syge- og reeksamen:

Samme grundlag som 1. forsøg. Den studerende har mulighed for at redigere det skriftlige og digitale produkt forud for syge- og reeksamen. Omfanget af det redigerede produkt må ikke overstige det maksimale omfang angivet under formkrav.

3.3. Digital Content Creation test

Prerequisites for participation in the test:

The students must have actively participated in the teaching and completed the assignments given during the course.

The prerequisites must be met at least 10 working days before the test date.

Failure to meet the prerequisite means that the student cannot participate in the test, and a test attempt has been used.

Planning and contents of the test:

Oral test based on submitted work.

The test is an individual portfolio test, in which the student submits the productions completed during the elective course.

10 minutes are allocated for presentation and reflection, and 10 minutes for examination.
An additional 5 minutes are allocated for deliberation and announcement of the grade.

Formal requirements:

The student submits a portfolio before the test. The portfolio must include all assignments from the course, covering:

- 3 photography assignments, as outlined and published on Moodle, as well as a photo reportage
- A podcast on a topic of the student's choice, featuring at least two participants and demonstrating a conscious approach to sound design
- 1 animation
- 1 video

Assessment criteria:

The assessment criteria for the test are the learning objectives of the elective course. The test is internally assessed and a single overall individual grade is given for both the written submission and the oral examination according to the 7-point grading scale.

Temporal placement:

The test is scheduled for week 41.

Re-examination due to illness or failed exam:

The re-examination and exam due to illness correspond to the regular exam format. The student will be given a new assignment with the same scope and formal requirements as the regular exam.

3.4. Prøve i Visuel Design og Layout til Digitale Platforme

Forudsætninger for deltagelse i eksamen:

For at kunne indstilles til eksamen i valgfaget Visuel design og layout til digitale platforme skal den studerende have godkendt fire afleveringer i løbet af semesteret.

Opgaverne vil være tilgængelige på Moodle ved semesterstart, og proceduren for aflevering samt kriterier for godkendelse fremgår af opgavebeskrivelserne. Forudsætningskravet skal være opfyldt minimum 10 arbejdsdage inden datoen for eksamen.

Manglende opfyldelse af afleveringskravene betyder, at den studerende ikke kan deltage i eksamen, og der vil blive registreret et brugt eksamensforsøg.

Eksamens tilrettelæggelse og indhold:

Skriftlig individuel eksamen, hvor der afleveres et produkt i følgeskab med en skriftlig-visuel gennemgang af løsningsforslaget (se Formkrav). Alle hjælpemidler er tilladt.

Formkrav:

- 1) Produktaflevering - Løsningsforslag til en konkret given case i PDF-format.
- 2) En skriftlig og visuel gennemgang af løsningsforslaget i PDF-form. Maksimalt 2 normalsider (4800 tegn inkl. mellemrum. En normalside er 2.400 tegn inklusive mellemrum og eventuelle fodnoter, og omfanget er eksklusive forside, indholdsfortegnelse, kildeangivelser og bilag.
De specifikke opgavekrav til eksamen vil være tilgængelige på Moodle ved kick-off til valgfagseksamen.

Bedømmelseskriterier:

Bedømmelseskriterierne for eksamen er læringsmålene for valgfaget Visuel design og layout til digitale platforme. Eksamen bedømmes internt efter 7-trinsskalaen og der gives en samlet karakter for produkt og

skriftlig-visuel aflevering.

Tidsmæssig placering:

Eksamen er placeret i uge 41

Syge- og reeksamen:

Samme grundlag som 1. forsøg. Den studerende har mulighed for at redigere det skriftlige og digitale produkt forud for syge- og reeksamen. Omfanget af det redigerede produkt må ikke overstige det maksimale omfang angivet under formkrav.

For regler i forbindelse med eksamener, bl.a. syge- og reeksamen, 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 2025.