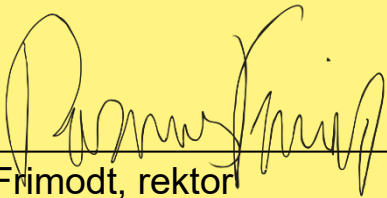


Studie- ordning

(Valgfagskatalog)

Multimediedesigner

Forår 2026



Rasmus Frimodt, rektor

Bilag til Lokal studieordning for Multimediedesign (Valgfagskatalog)

Indholdsfortegnelse

1. Indledning.....	2
2. Lokale fagelementer udbudt som valgfag.....	2
2.1. Scrollytelling.....	2
2.2. Game on!	3
3. Eksamener i valgfag.....	3
3.1. Eksamen i Scrollytelling.....	4
3.2. Eksamen i Game On!.....	4
4. Ikrafttrædelse	5

1. Indledning

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

2. Lokale fagelementer udbudt som valgfag

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

2.1. Scrollytelling

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 Photographic Storytelling, After Effects og kodning (html5, css, j.s), 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 (html5, css og javascript) og få dem implementeret i "Scrolly"en".

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. Game on!

Indhold:

I dette valgfag er spil ikke blot tema, men en gennemgående ramme for en praksisnær, kreativ og teknisk funderet indgang til den digitale medieverden med spil og interaktive oplevelser som drivkraft. Spilmediet bruges til at forene design, kode, interaktion, lyd og brugerforståelse til at skabe koncepter og funktionelle prototyper for produkter, der engagerer, udfordrer samt har kommercielt potentiale.

Med udgangspunkt i spilteori fokuserer de studerende på hele udviklingsprocessen i spildesign, hvor de bygger videre på deres allerede eksisterende viden inden for webteknologier som html, css og javascript. I valgfaget arbejdes der selvstændigt med opgaver, der afspejler virkelige scenarier og behov. Derudover bliver den studerende løbende opdateret på de nyeste trends og teknologier indenfor spilbranchen.

Læringsmål:

Viden

Den studerende har:

- viden om central anvendt teori om spilproduktion samt digitale spiltendenser i praksis hos forskellige brugergruppers anvendelse af digitale brugergrænseflader.
- forståelse for sammenhængen mellem centralt anvendte forretningsmodeller og avanceret digital spilproduktion samt erhvervets anvendelse af disse.

Færdigheder

Den studerende kan:

- anvende centrale værktøjer og metoder i spildesignprocessen.
- 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 spil og 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 spil og interaktive fortællinger

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. Eksamen i Scrollytelling

Forudsætninger for deltagelse i eksamen:

Fremlæggelse af 1-3 oplæg i valgfagsperioden. Krav til oplæg, antal af oplæg og afleveringstidspunkter fremgår af Moodle.

Eksamens tilrettelæggelse og indhold:

Mundtlig individuel eksamen med udgangspunkt i en synopsis samt en digital prototype, der viser videreudvikling fra feedback på valgfagets showcase. Eksamen afspejler desuden valgfagets indhold og læringsmål.

Alle hjælpemidler tilladt.

Den mundtlige eksamen indledes med en præsentation af synopsis og digital prototype udarbejdet af den studerende. Der afsættes 10 minutter til denne del af den mundtlige prøve. Efterfølgende eksamineres den studerende i 15 minutter. Derudover afsættes der 5 minutter pr studerende til votering og meddelelse af karakter.

Formkrav:

Synopsis samt digital prototype skal afspejle væsentlige dele af valgfagets indhold og læringsmål. Synopsis må maksimum fylde 3 normalsider (1 normalside er på 2400 tegn).

Hvis en 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 eksamen er læringsmålene for valgfaget. Eksamen bedømmes internt efter 7-trinsskalaen, og der gives en samlet karakter for afleveret synopsis, præsentation samt eksamination, som baseres på en helhedsvurdering.

Tidsmæssig placering:

Eksamen er placeret i midten af 3. semester.

Syge- og reeksamen.

Samme grundlag som første forsøg. Den studerende har mulighed for at bearbejde sin aflevering forud for syge- eller reeksamen.

3.2. Eksamen i Game On!

Forudsætninger for deltagelse i eksamen:

Fremlæggelse af 1-3 oplæg i valgfagsperioden. Krav til oplæg, antal af oplæg og afleveringstidspunkter fremgår af Moodle.

Eksamens tilrettelæggelse og indhold:

Mundtlig individuel eksamen med udgangspunkt i en synopsis samt en digital prototype, der viser videreudvikling fra feedback på valgfagets sidste showcase. Eksamen afspejler desuden valgfagets indhold og læringsmål.

Alle hjælpemidler tilladt.

Den mundtlige eksamen indledes med en præsentation af synopsis og digital prototype udarbejdet af den studerende. Der afsættes 10 minutter til denne del af den mundtlige eksamen. Efterfølgende eksamineres den studerende i 15 minutter. Derudover afsættes der 5 minutter pr studerende til votering og meddelelse af karakter.

Formkrav:

Synopsis samt digital prototype skal afspejle væsentlige dele af valgfagets indhold og læringsmål. Synopsis må maksimum fylde 3 normalsider (1 normalside er på 2400 tegn).

Hvis en 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 eksamen er læringsmålene for valgfaget. Eksamen bedømmes internt efter 7-trinsskalaen, og der gives en samlet karakter for afleveret synopsis, præsentation samt eksamination, som baseres på en helhedsvurdering.

Tidsmæssig placering:

Eksamen er placeret i midten af 3. semester.

Syge- og reeksamen.

Samme grundlag som første forsøg. Den studerende har mulighed for at bearbejde sin aflevering forud for syge- eller reeksamen.

For regler i forbindelse med eksamen, 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 foråret 2026.