

STUDIEORDNING VALGFAGSKATALOG

IKRAFTTRÆDELSE: 1. AUGUST, 2018

**ERHVERVSAKADEMIUDDANNELSE
INDEN FOR DIGITALE MEDIER
(MULTIMEDIEDESIGNER AK)**

Valgfagskatalog MMD 2018

På uddannelsen er der 30 ECTS valgfag. Valgfag og læringsmål for de valgfag er beskrevet i dette valgfagskatalog. Alle valgfag udgør 30 ECTS, så den studerende skal kun vælge ét valgfag. Der udbydes 3 valgfag:

Digitalt design og indhold (30 ECTS) (DK)

Persuasive Content (30 ECTS) (ENG)

Frontend Design (30 ECTS) (ENG)

Digitalt design og Indhold udbydes på dansk, mens Persuasive Content og Frontend Design udbydes på engelsk. Studerende fra den danske linje der tilmelder sig et valgfag på engelsk kan aflevere opgaver samt gå til eksamen på dansk

De studerende kan følge valgfag på andre institutioner mod selv at afholde udgifter til transport, overnatning mv.

3. semester prøven – valgfagsprøven

ECTS omfang

30 ECTS

Krav til valgfagsprøven

Læringsmål for prøven

I forbindelse med 3. semesters valgfag afholdes en valgfagsprøve, der udprøver læringsmålene for de enkelte valgfag, som beskrevet i dette valgfagskatalog.

Prøveform og tilrettelæggelse herunder formkrav

Målet er at udprøve den studerendes forståelse af teori, metode og værktøjer i valgfaget.

Eksamensprojektet skal udarbejdes i grupper af 2-4 studerende.

Projektarbejdet skal være tværfagligt og problemorienteret. Det skal resultere i en fungerende digital prototype og en rapport, der dokumenterer udviklingsarbejdet og produktet.

De formelle krav til projektet kan blive uddybet eller ændret på læringsplatformen for Multimediedesigner, hvis der er en faglig årsag til dette.

Rapporten må have et omfang på maksimalt 18 normalsider for 2 gruppemedlemmer plus 3 normalsider pr. gruppemedlem der ud over.

Forside, indholdsfortegnelse, litteraturliste og bilag tæller ikke med i det maksimale sideantal. En normalside er 2.400 anslag inklusive mellemrum og fodnoter. Diagrammer og grafer tæller hver 500 anslag. Screenshots, illustrationer og fotos tæller ikke med

Intern prøve

Mundtlig individuel eksamen ud fra fælles oplæg eller gruppe prøve med udgangspunkt i et eksamensprojekt. Prøven afholdes ved slutningen 3. semester.

Aflevering

Der skal afleveres i det elektroniske afleveringssystem (Wiseflow). Ved for sen aflevering, vil rapporten blive afvist, og man vil have brugt et eksamensforsøg.

Læringsmål

Læringsmålene for valgfagsprøven er identiske med læringsmålene for valgfaget. Se læringsmålene i valgfagskataloget.

Prøven

Prøven består af

- Præsentation
- Eksamination
- Votering og meddelelse af karakterer

Bedømmelse

Prøven bedømmes af en eller flere eksaminatorer i henhold til 7-trins skalaen.

Den studerende får en karakter for den samlede præstation, der dækker produkt, dokumentationsrapport, præsentation og eksamination. Præstationen bedømmes i forhold til hvordan mål og læringsmål for 3. semester, som beskrevet i studieordningen, er forstået og bliver præsenteret.

Valgfaget Digitalt Design og Indhold:

Formålet med valgfaget er at kvalificere den studerende til at designe og programmere digitale løsninger og digital indhold på tværs af platforme. Med udgangspunkt i UX research og -design anvendes frameworks og CMS til design af digitale kommunikationsløsninger. Der anvendes journalistiske metoder til udvikling af indhold og der fokuseres på digital forretningsforståelse, data-dreven markedsføring og e-handel i forhold til den studerendes fremtidige deltagelse i professionelle arbejdssammenhænge.

Læringsmål for Valgfaget Digitalt Design og Indhold

Viden

Den studerende har viden om og forståelse for:

- konventioner inden for webgenrer og stilarter
- problemorienterede og brugercentrerede designprocesser til multimedieproduktion
- planlægning, eksekvering og effektmåling af sociale medier og content management (CMS)
- data og dataformater samt persistering af data i relation til CMS-baserede løsninger
- strukturering af information i et brugercentreret design
- branding, markedsføring, aktivering og vedligehold af indholdsuniverser
- journalistiske metoder herunder research, interview og storytelling
- udvikling, udarbejdelse, publicering og overvågning af indhold til sociale medier
- juridiske og etiske guidelines i forbindelse med digitale kommunikations- og e-handelsløsninger
- forståelse for estimering af ressourcebehov i forbindelse med planlægning af en opgave
- holde sig opdateret inden for aktuelle digitale trends og teknologier

Færdigheder

Den studerende kan:

- vurdere, vælge og anvende aktuelle biblioteker, frameworks og Content management systemer til design og udvikling af avancerede digitale brugergrænseflader
- anvende centrale teknologier til udveksling og præsentation af komplekse datasæt i digitale brugergrænseflader
- anvende, udarbejde og dokumentere pattern libraries og design systemer
- tilpasning af CMS baserede webløsninger herunder udvikling af templates
- anvende UX-baserede metoder til test, vedligeholdelse og udvikling af webbaserede kommunikationsløsninger
- anvende centrale metoder og teorier til at skabe persuasive og engagerende brugeroplevelser
- udvikle og planlægge indhold og indholdsformater til engagerende brugeroplevelser
- producere indhold i form af tekst, grafik, animation, foto og video til digitale kommunikationsløsninger
- anvende teorier, metoder og værktøjer til digital markedsføring
- digital forretningsforståelse og e-handel med fokus på data-dreven markedsføring
- identificere og vurdere nye teorier og teknologi i relation til digital kommunikation
- anvende og implementere nye teorier og teknologier i forbindelse med design og udvikling af digitale kommunikationsløsninger

Kompetencer

Den studerende kan:

- selvstændigt og i teams planlægge og eksekvere indhold og brugergrænseflader med udgangspunkt i forretningsforståelse og brugerundersøgelser

- identificere, tilegne sig og udvikle ny viden og færdigheder inden for et afgrænset emneområde, samt kommunikere disse til eksterne interessenter
- planlægge styre og indgå i udviklingsorienterede og tværfaglige arbejdsprocesser,
- Kan identificere og anvende relevante teorier og metoder, terminologi og værktøjer til implementering af komplekse digitale medieproduktioner

ECTS-omfang

Valgfaget Digitalt Design og Indhold har et omfang på 30 ECTS-point.

The elective Persuasive Content:

The purpose of the elective is to qualify the student to undertake the design and production of audiovisual content, focusing on ideation, communication, storytelling and strategic content production across media platforms.

The elective will focus on the user experience across digital media platforms, the creation of video content & marketing, immersive UX, data visualisation, animation / explainers, social media content, interface design & CMS, exploring digital media trends with the purpose of creating targeted digital content.

Learning objectives for the elective Persuasive Content

Knowledge

The student has gained development-based knowledge and an understanding of:

- methods and techniques for planning, organising and designing user interfaces in relation to immersive media platforms.
- core theory and terminology for design and storytelling in relation to persuasive user interfaces
- publishing and distribution immersive platforms.
- data visualisation within an immersive environment
- methods of user involvement in the design process of persuasive UX
- aesthetic means and different strategies for storytelling and content dissemination across immersive media platforms as well as dramaturgical / narrative structures for disseminating content and message.
- aesthetic means and narratives for the dissemination of interactive content with a specific intention
- ideation and format development, including recording, editing, publishing of content for immersive platforms.
- legal and ethical guidelines and how new technology changes expectations, values and business practices.
- estimating resource requirements in planning a task
- technologies and techniques for the production and execution of persuasive audiovisual expressions

- how to stay up to date with digital trends and technologies

Skills

The student has acquired the skills needed to:

- apply methods and techniques for creating and implementing interactive infographics and dynamic data visualisations
- apply methods and techniques for creating and implementing story driven motion graphics /animations for immersive platforms and user interfaces
- developing innovative user interfaces with immersive content
- templating and customising CMS-based web solutions
- plan and complete usertests for user interfaces & content
- use methods for designing engaging and immersive user experience
- plan and complete production of different audio visual formats, with production value
- use methods and techniques for production and post-production targeted towards various immersive media platforms, including digital workflow and documentation from pre- to post-production.
- use methods and selected tools for digital marketing
- use techniques, production equipment / hardware and relevant digital tools / software in different parts of the production phase to different media platforms

Competencies

The student has acquired the competencies needed to

- in teams, or individually, students can plan and develop complex user interfaces related to user experience, content, business and technology
- identify, acquire and develop their own skills and knowledge in relation to a specified subject area and communicate these to external stakeholders
- enter into development oriented and/or interdisciplinary work processes
- identify and apply relevant theories, methods, terminology and tools for implementing complex digital media productions

No. of ECTS

30 ECTS points

The elective Frontend Design:

The purpose of the elective is to qualify the student to work with HTML, CSS and JavaScript to create advanced interactive web applications. The elective has a holistic view on all aspects of frontend design but with an increased focus on the technical aspects. Programming is at the core of frontend design, as is an in-depth understanding of the fundamentals. In addition, modern tools and frameworks for efficient development and deployment are introduced.

Learning objectives for the elective Frontend Design

Knowledge

The student has gained development-based knowledge and an understanding of:

- developing using a commonly used package manager for managing ~~more~~ complex applications
- a version control system for sharing of knowledge, specifically for collaborative work
- core technologies and methods for data persistence in web applications
- how to enhance affordance using animations and/or visual means
- creating user stories to document how the user interacts with the solution
- aesthetic means and ethical considerations in frontend design
- dynamically created graphical elements
- legal and ethical guidelines and how new technology changes expectations, values and business practices.
- estimating resource requirements in planning a task
- understand the current web technology landscape of tools and frameworks
- how to stay up to date with digital trends and technologies

Skills

The student has acquired the skills needed to:

- solve complex problems in relation to the DOM / CSSOM using JavaScript
- use core web technologies to create complex interactive user-interfaces.
- use and understand existing design systems, and UI frameworks
- plan, document, and communicate user-interface implementations, using core methods and standards.
- automating Optimisation of websites for fast delivery, including optimizing content
- create engaging forms and interactions that provides relevant feedback to the user
- create Data Visualizations to present complex data
- plan and create content and prepare it for presentation and scripting
- use methods and selected tools for digital marketing
- identify and test the current state of available technologies, as well as up-and-coming features.
- experiment with new cutting-edge features/frameworks/tools, and plan for learning more.

Competencies

The student has acquired the competencies needed to

- in teams, or individually, students can plan and develop complex user interfaces related to user experience, content, business and technology
- identify, acquire and develop their own skills and knowledge in relation to a specified subject area and communicate these to external stakeholders
- enter into development oriented and/or interdisciplinary work processes

- identify and apply relevant theories, methods, terminology and tools for implementing complex digital media productions

No. of ECTS

30 ECTS