

STUDIEORDNING
VALGFAGSKATALOG
IKRAFTTRÆDELSE: JANUAR, 2022

ERHVERVSAKADEMIUDDANNELSE
INDEN FOR DIGITALE MEDIER
(MULTIMEDIEDESIGNER AK)

Valgfagskatalog MMD, ikrafttrædelse august 2022

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

Digitalt Design (30 ECTS) (DK)

Digital Business, Content and Marketing (30 ECTS) (ENG)

Frontend Design (30 ECTS) (ENG)

Digitalt Design udbydes på dansk, mens Digital Business, Content and Marketing 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 dokumentationsrapport, 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.

Dokumentationsrapporten må have et omfang på maksimalt 18 normalsider for 2 gruppemedlemmer plus 3 normalsider pr. gruppemedlem derudover.

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 gruppeprøve 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:

Formålet med valgfaget er at kvalificere den studerende til at designe og programmere digitale løsninger. Med udgangspunkt i UX-research lærer den studerende at idéudvikle og designe digitale prototyper ved hjælp af brancherelevante metoder og værktøjer. Der anvendes html, css, javascript og frontend frameworks til udvikling af funktionelle prototyper. Målet er, at den studerende i fremtiden kan skabe karriere inden for UI- og UX-design samt frontend udvikling.

Læringsmål for Valgfaget Digitalt Design

Viden

Den studerende har viden om og forståelse for:

- metoder og tilgange til udvikling af forskellige typer digitale designopgaver
- opbygningen af eksisterende digitale løsninger samt hvordan der kan udvikles videre på disse
- relevante arbejdsmetoder, designprocesser og værktøjer til udvikling af digitale kommunikationsløsninger
- det visuelle hierarkis funktion og anvendelse i digitale designløsninger
- løsninger der interagerer med brugerne
- metoder og værktøjer til strukturering af information i et brugercentreret design (informationsarkitektur)
- brugerrejsen gennem en digital løsning med henblik på optimering
- centrale metoder og teorier til design af overbevisende brugeroplevelser
- metoder og værktøjer til copywriting i forbindelse med design af digitale brugergrænseflader
- metoder og værktøjer til indholdsproduktion i digitale løsninger
- relevante juridiske aspekter af digital design og udvikling
- personlig, faglig opdatering inden for aktuelle digitale trends og teknologier

Færdigheder

Den studerende kan:

- anvende brancherelevante værktøjer og metoder til udvikling af digitale prototyper
- udvikle et visuelt koncept i en digital kontekst
- anvende, udvikle og dokumentere designsystemer og pattern libraries
- udvikle digitale brugergrænseflader ved hjælp af html, css, javascript samt relevante frontend frameworks og kodebiblioteker
- udvikle webløsninger i henhold til branchens best practices og standarder
- udvikle digitale løsninger med fokus på digital tilgængelighed
- undersøge og identificere brugernes behov samt anvende indsigter til design af digitale brugergrænseflader
- anvende brugercentrerede metoder til test og forbedring af digitale kommunikationsløsninger
- producere og efterbehandle indhold i form af tekst, grafik, foto og video med henblik på løsningens samlede visuelle udtryksform

- designe og publicere infografik og datavisualisering
- planlægge og udføre designopgaver med relevante værktøjer og metoder, herunder estimere ressourcebehov i forbindelse med planlægning af en opgave
- anvende forskellige teknologier til udvikling af digitale løsninger

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 har et omfang på 30 ECTS-point.

The elective Digital Business, Content and Marketing:

The purpose of this elective is to qualify the student to design and program user interfaces with a focus on digital business, content and marketing.

Central elements in the elective include the creation of video marketing content, permission marketing/e-mail marketing, animation/explainers, SoMe marketing, data analysis, infographics, methods for designing engaging user experiences across media platforms (in CMS-based web solutions and on SoMe platforms), E-commerce and exploring digital media trends with the purpose of creating targeted digital content, SEM, SEO and VSEO.

It is an important element of this elective to collaborate closely with various lines of business.

Students will be working on cases from different companies and industries. The purpose of this is to train central methods and practices of the profession.

Learning objectives for the elective Digital Business, Content and Marketing

Knowledge

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

- methods and techniques for planning, organising, designing and programming user interfaces with a focus on marketing and complex digital content
- theory and terminology of design and storytelling in relation to user interface
- trends in digital design and different tools and techniques for developing user interfaces
- tools and methods for data-driven design processes

- applied methods and theory for gaining user insight in the process of designing and programming digital content
- tools, theories and methods for organising information (information architecture) in complex communication solutions
- aesthetic means, storytelling methods and dramatic structuring of narratives for disseminating complex digital content with specific intentions across platforms.
- ideation and development of formats for digital content across different platforms
- legal and ethical guidelines in relation to digital marketing and e-commerce
- relevant tools for visualisation of data in order to interpret and measure digital marketing performance
- theories and methods for planning and implementing digital projects
- technologies and techniques for designing and programming digital content
- international trends and technologies in business practices of digital marketing and digital production.

Skills

The student has acquired the skills needed to:

- apply methods and techniques for creating and implementing digital content across different platforms with the purpose of optimising user interfaces
- design and develop CMS-based web solutions according to best practices
- assess, select, optimise and configure plugins, themes, libraries, frameworks and tools for the design and development of complex user interfaces
- design, optimise and manage third party user interfaces
- plan and complete tests for user interfaces and digital content
- design engaging user experiences across media platforms (in CMS-based web solutions and on SoMe platforms)
- manage digital workflow and tools for planning, designing and producing complex digital content
- use methods, tools and techniques for the production, post-production and publishing of various types of digital content
- plan and execute digital marketing campaigns using relevant methods, tools and techniques
- develop digital business and e-commerce solutions with a focus on marketing
- assess the influence of different techniques and technologies and select relevant techniques and technologies for multimedia production

- experiment with new features and tools in different parts of the production phase for 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 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