

# **Eksamensbeskrivelse: 2. semester eksamen MMD**

## **13/5 – 14/6- 2024**

### **Formål;**

Denne eksamen udprøver læringsmålende for 2. semesters forløb:

### *Kompetencelæringsmål for Multimedieproduktion 2*

Den studerende kan:

- håndtere kompleks udvikling, produktion og vedligeholdelse af brugergrænseflader, brugeroplevelser og indhold i digital medieproduktion.
- deltage i faglige og tværfaglige teambaserede arbejdsprocesser med en reflekteret tilgang til brugernes og forretningens behov.
- under vejledning, tilegne sig ny viden, færdigheder og kompetencer i relation til erhvervets praksis.

### **Eksamensform;**

I skal i grupper af 3-5 personer, som I selv vælger. Disse skal meldes ind på Wiseflow senest mandag den 13/5 kl. 13:00

Tirsdag den 14/5 mellem kl. 9:45 – 12:00 skal jeres gruppe fremlægge en brainstorm over projektets indhold til Ida & Sheena. Når I har meldt jeres gruppe ind i løbet af den 13/5 - får I jeres gruppes tidspunkt i Moodleforløbet.

### **Eksamensindhold;**

Jeres gruppe skal aflevere to dele til denne eksamen

Der skal afleveres:

1. En digital multimedieproduktion (Produktet)
2. En rapport.

<p>Prøvegrundlag inkl. formkrav</p>	<p>Der udarbejdes en multimedieproduktion i form af et website med relevant indhold.</p> <p>Specifikke krav til website og indhold, herunder evt. kontakt til en evt. opgavestiller udleveres i forbindelse med projektperiodens start.</p> <p>Produktionen dokumenteres med en tilhørende rapport, hvori der redegøres for overvejelser vedr. design, informationsarkitektur og indholdets udformning og omfang med inddragelse af relevant teori.</p> <p>Opgaven må have et omfang på maksimalt 20 sider + 5 sider for hver person ud over to. En gruppe på tre må således maksimalt aflevere 25 sider. En normalside består af 2400 anslag inkl. mellemrum. Forside, indholdsfortegnelse, kilde- deliste og bilag tæller ikke med.</p> <p>Det skal af den skriftlige opgave fremgå hvem der har bidraget til de enkelte dele af det praktiske og skriftlige arbejde.</p> <p>Der afvikles en mundtlig prøve på i alt 30 min. inkl. votering, hvor den studerende har 5 min. til rådighed til præsentation, herefter eksamination i semestrets læringsmål. Hvis opgaven løses i grupper, foregår præsentationen samlet, en gruppe på 3 vil således have 15. til præsentation. Derefter individuel eksamination.</p> <p>På første side i opgaven skal fremgå:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Link til website</li> <li>• Link til versionsstyring</li> </ul> <p>Der gives minimum en periode på to uger til udarbejdelse af multimedieproduktion og tilhørende skriftlig rapport.</p> <p>Den mundtlige prøve har en varighed på i alt 30 minutter inkl. Votering og skift.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 5 minutters præsentation pr. gruppemedlem (præsenterer samlet)</li> <li>• Efterfølgende individuel eksamination i 15-20 minutter</li> <li>• 5-10 minutters votering, karaktermeddelelse og skift.</li> </ul>
---	--

Kilde: <https://eadania.dk/om-os/kvalitet/studieordninger>

### Formkrav til processen;

I processen skal jeres gruppe arbejde med Product Owner (P.O.). Gruppen skal arbejde med SCRUM-metoden til at styre projektet. P.O. er indforståede med dette, men det er jeres ansvar at inddrage ham på korrekt SCRUM-måne. I skal også huske at dokumentere jeres arbejde med SCRUM i bilagene ex. Burndownchart

## Formkrav til rapporten;

Rapporten må have et maksimalt omfang på 20 normalsider + 5 sider for hver person ud over 2. Det vil sige, at en gruppe på 3 må maksimalt aflevere 25 normalsider – en gruppe på 4 må maksimalt aflevere 30 normalsider.

Normalsider er 2400 anslag inklusiv mellemrum. Figurer og billeder tæller altså ikke med i omfanget. Fodnoter tæller med i optællingen, men forside, indholdsfortegnelse, litteraturliste, sidehoved og sidefod gør ikke. (*SPØRG HVIS DU ER I TVIVL*)

Rapporten skal laves i InDesign, i vertikalt format og eksporteres i standard layout.

## Gode råd til indhold;

Overordnet formål med rapporten er at jeres gruppe, argumenterer for og dokumenterer de beslutninger, gruppen har truffet under design og produktion af multimedieproduktionen.

Udover at beskrive SCRUM-processen (der med fordel kan være udgangspunkt for rapportens struktur) er det fornuftigt, at I kommer ind på følgende;

- Virksomhedspræsentation
  - Inddrag eventuelt værktøjer til at beskrive virksomhedens forretningsprocesser
  - Placering af jeres digitale produktion i klientens værdikæde
- Visuelt design
  - Interface & formidling
  - Gestalt-regler og PARC
  - Teoretisk og praktisk arbejde med Photoshop, Illustrator, InDesign, Lightroom Classic, Premiere pro og andet.
  - Styleguide
- UX-design
  - Personas
  - Customer Journeys
  - Informationsarkitektur
  - Prototyper
  - PACT
  - **Tests** – følg proceduren: forberedelse, afholdelse og efterbearbejdning

- Programmering
  - Valg af teknologi – bruger I Word Press eller HTML/CSS? Hvorfor har I valgt det?
  - SEO
  - Eksempler på programmerede løsninger af de problemer, I er stødt på undervejs – herunder beskrivelse af JavaScript og evt. anden custom kode til en eller flere af hjemmesidens mest væsentlige elementer.
- Refleksion
  - Hvad gik godt og hvad gik skidt?
  - Hvad har I lært?
  - Hvilke værktøjer vil I bruge / bruge anderledes en anden gang?

## Aflevering

Rapport og produkt skal afleveres på WISEflow senest **Fredag den 7/6 kl. 12**. Rapporten skal afleveres som PDF. Når I alle har afleveret, uploader vi eksamensplan i Wiseflow.

## Eksamen

Ud over det praktiske produkt og rapporten vurderes du og din gruppe også ved en mundtlig eksamination. Den ligger **den 14/6 2024**. Eksamen afvikles ved fysisk fremmøde for hele gruppen.

Denne del består af dels en fælles præsentation og dels en individuel eksamination. Den fælles præsentation varer 5 minutter pr. Studerende (der præsenteres samlet).

Den individuelle eksamination varer 15 – 20 minutter og der er 5 minutter til votering.

Vær opmærksomme på, at til den individuelle eksamination kan der stilles spørgsmål inden for alle læringsmål fra semesteret. Det er således fornuftigt, at I strukturerer jeres arbejde eller eksamensforberedelse, så alle er hjemme i alle dele af projektet og pensum.

Der gives en individuel karakter baseret på et samlet helhedsindtryk af produktionen, rapporten, præsentationen og eksaminationen. Karakteren baseres på 7-Trinsskalaen.

## Vejledning

Til projektet er knyttet 2 procesvejledere – Ida & Sheena.

Vi deler de faglige områder imellem sig således:

Ida ([idkn@eadania.dk](mailto:idkn@eadania.dk)): Programmeringsspørgsmål, Adobe pakken, Kamerateknik

Sheena Healy ([shhe@eadania.dk](mailto:shhe@eadania.dk)): Virksomhed, Scrum, Design, Kommunikation, Test

Procesvejledning foregår fysisk på Campus hver uge og fremgår af skemaet. Vejledere vil være eksaminatorer til den mundtlige eksamination.

### **Virksomhedscases;**

Jeres ekstern klient hedder Jonatan Korsbek Yde, og er campuschef for Dania Games.

Erhvervsakademi Dania har allerede en hjemmeside, hvorunder campus Grenå – eller Dania Games – har en underside, der præsenterer campus, medarbejderne og uddannelser. Denne side kan dog være svær at finde og den indeholder desuden en mængde information, der ikke er alt sammen, er lige relevant, når man skal træffe et uddannelsesvalg. Dania Games ønsker derfor en ny "landing page", der sætter fokus på det særlige ved campus Grenå, nemlig spiluddannelserne. Da der kun er tale om en landing page, er det vigtigt at tekst og information holdes på et minimum og der anvendes en logisk linkstruktur til at henvise til den relevante information på Erhvervsakademi Danias hjemmeside.

Formålet med en landing page for Dania Games er overbevise den besøgende, der forventer at finde spiluddannelser med det samme bliver overbevist om, at man er kommet det rette sted hen. Dernæst skal det være overskueligt at få et overblik over de muligheder uddannelserne giver (fx hvilke profession/funktionalitet de retter sig mod), hvem samarbejdspartnerne er og hvor studerende fra uddannelserne havner efter endt uddannelse. Nå ja, og så indtænk gerne en form for call to action.

Evt inspiration kan hentes hos [www.futuregames.se](http://www.futuregames.se), <https://cgspectrum.institute>, <https://thegameassembly.com>, <https://www.digipen.edu>, <https://www.playgroundsquad.com>,

Jonatan kommer på besøg kl. 10:30 i dag og fortæller om baggrunden for casen. Han kan kontaktes på [jyd@eadania.dk](mailto:jyd@eadania.dk)

Når I har møder med Jonatan, så husk at forberede jer til møderne. Spørg jer selv i gruppen, hvilken feedback I ønsker at få fra ham.

### **Fremlæggelse af case til ekstern klient;**

**Mandag den 10/6 fra kl. 9:00** (nærmere tidspunkt kommer efter gruppedannelse) mødes I med jeres klient, og laver en fremlæggelse af produktet. Kun produktet. Der vil ikke være undervisere til stede. Øvelsen består i at øve jer ift. jeres mundtlige eksamen, og samtidig få direkte feedback fra klienten. Denne feedback, kan I også nå at tage med i eksamensrummet. Tidspunkter kommer senere.

### **Spørgsmål til formen**

Spørgsmål til eksamensform og formalia rettes til Sheena Healy ([shhe@eadania.dk](mailto:shhe@eadania.dk)).

God arbejdslyst og held og lykke med jeres eksamen 😊