



Erhvervsakademi og
Professionshøjskole

Semesterbeskrivelse





Erhvervsakademi og
Professionshøjskole

Forårssemestret 2022 på 3. semester Multimediedesigner

Gældende fra 1. januar 2022



Erhvervsakademi og
Professionshøjskole

Indhold

Formål med semesterbeskrivelsen	4
Valgfag	4
Oversigt over semestrets studieaktiviteter	5
De studerendes kontakt til vidensgrundlaget	9
Studerentercentreret læring og pædagogisk praksis	9
Studerentercentreret læring	9
Udmøntning af pædagogisk praksis	9
Tæt på erhvervet	9
Trivsel og fællesskab	10
Grupper	10
Facilitatormøder	10
Feedback og differentiering	11
Undervisningsformer	11
Underviserteamet	12
Prøveformer	12
Eksamensprojekt: tredjesemesterprøven	12
3.1.1 Produktkrav	12
3.1.2 Rapportformalia	13
3.1.3 Gode råd til en vellykket rapport	13

1. Formål med semesterbeskrivelsen

Semesterbeskrivelsen for din uddannelse skal sikre, at der er sammenhæng fra de overordnede lovgivningsmæssige rammer for selve uddannelsen og til de konkrete studieplaner som din underviser udarbejder i undervisningen. Dermed kan du som studerende til hver en tid få et samlet overblik over uddannelsesforløbets studieaktiviteter og læringsmål samt de rettigheder og forpligtelser, der er gældende under dit uddannelsesforløb. Desuden giver det dig mulighed for at orientere dig omkring de forventninger, der stilles til dig undervejs i undervisningen.

Semesterbeskrivelsen giver overblik over det enkelte semesters indhold. Det vil til hver en tid være den nyeste udgave af semesterbeskrivelsen, som er publiceret på www.ucl.dk, der er gældende.

1. Semestrets faglige mål

1.1 Valgfag

Multimedie 3. semester er organiseret med valgfag. Du skal vælge et valgfag ud af to mulige: Content og User Interface (herefter refereret til som UI).

Valgfaget skal bestå ved karaktergivende eksamen.

- **Fælles fagelement (20 ECTS)**

I det fælles fagelement lærer den studerende at:

Varetage udviklingsorienterede situationer herunder varetage analyse, idéudvikling, design og planlægning samt realisering og styring af digitale medieopgaver samt være innovativ ved tilpasningen af digitale medieløsninger til erhvervsmæssige vilkår

I en struktureret sammenhæng tilegne sig ny viden, færdigheder og kompetencer inden for digitale medier

Deltage i fagligt og tværfagligt samarbejde inden for digitale medier i forbindelse med implementering, administration og vedligeholdelse med en professionel tilgang.

Indgå i tværfaglige arbejdsprocesser i design og udvikling af digitale brugergrænseflader.

Under vejledning tilegne sig grundlæggende viden, færdigheder og kompetencer inden for design og udvikling af digitale brugergrænseflader.

Identificere relevante teorier, metoder og værktøjer til produktion af komplekst digitalt indhold i teams.

Tilegne sig ny viden, færdigheder og kompetencer inden for design og produktion af komplekst digitalt indhold.

- **Valgfag - Content (10 ECTS)**

Content modulet giver de studerende en grundlæggende indsigt i hvordan der ved hjælp af digitale løsninger skabes vedvarende konkurrencefordele for virksomheder.

Formålet med content modulet er at sætte den studerende i stand til at forretningsudvikle ved hjælp af innovative digitale løsninger.

Dette gøres med udgangspunkt i en øget forståelse af bl.a. målgruppeanalyse, webanalyse og marketingværktøjer, samt praksisnære færdigheder ift. copywriting, opbygning af værdiskabende brandfortællinger. Derudover via tilpasning af kampagner og indholdsproduktion til forskellige typer af medier/channels. Endeligt giver modulet indsigt i udvikling af disruptive digitale løsninger til konkrete virksomheder, der skaber basis for konkurrencedygtige forretningsmodeller og unikke markedspositioner.

- **Valgfag - UI (10 ECTS)**

UI-modulet giver en grundlæggende indsigt i forskellige teknologier og frameworks med fokus på udvikling og optimering af arbejdsgange ift. udvikling.

Formålet med UI-modulet er at sætte den studerende i stand til, at udvikle brugergrænseflader og deploye løsninger ved hjælp af diverse teknologier, samt forstå bagvedliggende, datadrevne teknologier.

[Institutionelle del og nationale del.](#)

1.2 Oversigt over semestrets studieaktiviteter

Nedenstående tabel er din kalenderoversigt, hvor du får et samlet overblik for dine studieaktiviteter på 1. semester. Du kan med fordel allerede nu notere de vigtigste deadlines i din personlige kalender.

Tabel 2: Semestrets forløb

Dato/uge/måned	Aktivitet	Bemærkning
Uge 5 Januar & februar	Alle: Introprogram Alle: WordPress Alle: Personal branding Content: Social communities UI: WP theme dev Alle: Vejledning*	

Uge 6 Februar	<p>Alle: XR projekt</p> <p>Alle: Brand stories</p> <p>Alle: SASS</p>	
Uge 7 Februar	<p>Alle: XR projekt</p> <p>Alle: Podcasting</p> <p>Alle: Disruption</p> <p>Alle: Studiemakker på Tværs - Kickoff</p>	
Uge 8 Februar	<p>Alle: XR projekt</p>	
Uge 9 Februar & marts	<p>Alle: Intro til eksamensprojektet</p> <p>Alle: Podcasting</p> <p>Content: Foto- og videoproduktion</p> <p>UI: Data</p> <p>Alle: Vejledning*</p>	<p>Gennemførelse af hhv. <i>Foto- og videoproduktion</i> og <i>Data</i> er en forudsætning for valgfagsprøven</p>
Uge 10 Marts	<p>Content: Foto- og videoproduktion</p> <p>UI: Data</p> <p>Alle: Vejledning*</p> <p>Alle: Studiemakker på Tværs</p>	<p>Gennemførelse af hhv. <i>Foto- og videoproduktion</i>, <i>Data</i> og <i>Studiemakker på Tværs</i> er en forudsætning for valgfagsprøven</p>
Uge 11 Marts	<p>Content: SEM</p>	<p>Gennemførelse af <i>Studiemakker på Tværs</i> er en</p>

	Content: Value Proposition Canvas Content: Analytics UI: Templating Alle: Vejledning* Alle: Studiemakker på Tværs	forudsætning for valgfagsprøven
Uge 12 Marts	Content: SoMe Learning Content: Multi Channel Media Content: Copywriting UI: Dynamic JavaScript Frameworks Alle: Midtvejsevaluering* Alle: Vejledning*	
Uge 13 Marts & april	Alle: Behavioral Economics Alle: Digital Edification* Alle: Vejledning* Alle: Studiemakker på Tværs	Gennemførelse af <i>Studiemakker på Tværs</i> er en forudsætning for valgfagsprøven
Uge 14 April	Internationalt modul	
Uge 15 April	Undervisningsfri	
Uge 16 April	Alle: Experience Economy Alle: Neuroscience	

	Alle: Vejledning*	
Uge 17 April	Alle: Vejledning* Alle: Studiemakker på Tværs	Gennemførelse af <i>Studiemakker på Tværs</i> er en forudsætning for valgfagsprøven
Uge 18 Maj	Alle: Vejledning*	
Uge 19 Maj	Alle: Vejledning* Alle: Studiemakker på Tværs	Gennemførelse af <i>Studiemakker på Tværs</i> er en forudsætning for valgfagsprøven
Uge 20 Maj	Alle: Vejledning*	
Uge 21 Maj	Alle: Vejledning*	
Uge 22 Maj & juni	Deadline for aflevering af eksamensprojekt: 31/05/22 kl. 13.00	
Uge 24 Juni	Eksamen 14/06/22 - 16/06/22	
Uge 25 Juni	Aflevering for 2. forsøg: 24/06/22 kl. 13.00	
Uge 26 Juni & juli	Eksamen, 2. forsøg 30/06/22	
Uge 32 August	Aflevering for 3. forsøg: 08/08/22 kl. 13.00	

Uge 33 Juni & juli	Eksamen, 3. forsøg 17/08/22	
-----------------------	--------------------------------	--

1.3 De studerendes kontakt til vidensgrundlaget

Undervisningen er baseret på et videngrundlag med fokus på inddragelse af viden fra praksis, viden fra relevant forskning og viden fra udviklingsarbejde. Der anvendes således et relevant videngrundlag med henblik på at understøtte den studerende i at opnå uddannelsens mål for læringsudbytte.

Den studerende bliver introduceret til viden, der vedrører centrale tendenser inden for det erhverv og profession som den samlede uddannelse retter sig imod gennem: Virksomhedsbesøg, eksterne oplæg og bøger, artikler og forskningsrelaterede rapporter og publikationer.

Inddragelse af videngrundlag i praksis kan bl.a. ses i afsnit 2.2, mens casevirksomhederne for de enkelte projekter og fagelementer fremgår af beskrivelser på ItsLearning. Mere specifik viden, f.eks. bøger, artikler og enkelte gæsteoplæg og cases, nævnes ligeledes i planerne på itslearning.

2. Studentercentreret læring og pædagogisk praksis

På dette semester arbejdes med studentercentreret læring og den overordnede pædagogiske praksis på følgende måde:

2.1 Studentercentreret læring

Studentercentreret læring sætter den studerendes læring, engagement og trivsel i centrum og har fokus på, at de studerende udvikler arbejdsmarkedsrelevant viden, færdigheder og kompetencer.

I undervisningen er der fokus på studentercentreret læring, hvor den enkelte underviser planlægger sin undervisning med udgangspunkt i den pædagogiske praksis og med fokus på studieunderstøttende aktiviteter.

2.2 Udmøntning af pædagogisk praksis

På UCL Erhvervsakademi og Professionshøjskole sætter vi den studerendes læring, engagement og trivsel i centrum, og vi har fokus på, at du udvikler arbejdsmarkedsrelevante kompetencer, færdigheder og viden. Vores pædagogiske praksis er alt det vi gør, for at du kan nå dette mål. Se mere på ucl.dk: [Pædagogisk praksis på Multimediedesigner uddannelsen](#).

2.2.1 Tæt på erhvervet

Vi bygger bro mellem teori og praksis, og på 3. semester møder du erhvervslivet fra første til sidste dag. Alle undervisere har tæt tilknytning til erhvervet, og ved at deltage i virksomhedsprojekter kommer du til at løse aktuelle problemer for lokale virksomheder. Dette i form af et projekt, du skal arbejde med i løbet af hele semestrets moduler. Mere specifikt skal du udarbejde et digitalt produkt, som løser et eller flere problemer for en klient. Hver gruppe finder selv en klient, som skal godkendes.

Du lærer at arbejde med problembaseret læring og projektarbejde (PBL), hvor løsningen på virksomhedens problem ikke er kendt på forhånd. Sideløbende med virksomhedsprojektet undervises du i teoretiske emner, der understøtter løsningen af problemerne defineret i projekterne.

Når vi lægger vægt på, at du får kontakt med virksomheder i undervisningen, har det til formål at sikre anvendelsesorientering og give dig mulighed for at skabe en professionel identitet. Det vil sige, at du i samarbejdet skal opleve, hvordan en færdiguddannet multimediedesigner arbejder, hvilke opgaver arbejdet kan bestå af, hvornår teorier og metoder, der indgår i undervisningen, bliver brugt og måske også hvornår og hvorfor de ikke bliver brugt.

Erfaringerne fra virksomhedsprojekterne giver dig adgang til et erhvervsnetværk, der kan styrke dine muligheder, når du skal ud og finde en praktikplads og senere job. Desuden udgør de kompetencer, du opbygger, vigtige input til dit CV, såvel som til dine ansøgninger.

2.2.2 Trivsel og fællesskab

Eftersom der er tale om en fuldtidsuddannelse, forventes det, at hver enkelt studerende leverer en arbejdsindsats, der svarer til et fuldtidsstudium. Som Multimediedesigner studerende forventes det, at du er aktiv, hjælpsom overfor medstuderende og møder forberedt op til undervisningen.

Det forventes, at du bidrager aktivt i forbindelse med gruppeprojekter, og at du deltager i alle obligatoriske aktiviteter jf. ovenstående semesterbeskrivelse. På uddannelsen ønsker vi at fremme et godt studie- og arbejdsmiljø. Vi tror på, at det bedst lykkes at skabe et godt fælles studiested og en god arbejdsplads, hvis vi optræder høfligt og respektfuldt over for hinanden. Læs de nærmere retningslinjer i dokumentet "Normer for samvær og opførsel" på www.ucl.dk under "For Studerende".

Der er ikke krav om fremmøde, men vi forventer, at du møder op og deltager aktivt i undervisningen. Vi ved af erfaring, at studerende, der kommer til undervisningen, trives bedre og får et større læringsudbytte.

2.2.3 Teams

Du skal arbejde i et team bestående af to til fem studerende fra et eller begge valgfag. Som minimum, **skal der dog være to fra samme valgfag.**

Samtlige informationer skal godkendes senest til midtvejspitchen.

2.2.4 Statusmøder

Hver onsdag eftermiddag, fra 12.15 - 13.00 i semestret mødes alle teams, forudsat at der ikke er undervisning. Semestrets undervisere vil deltage cirka halvdelen af tiden, således at de studerende også har tid for sig selv.

Formålet med møderne, er at diskutere hvad der fungerer og ikke fungerer på studiet, at dele viden og erfaringer, samt at give feedback og løsningsforslag til underviserne når disse deltager.

Til hvert møde udpeger de studerende en ordstyrer som leder mødet og en referent som noterer de tilstedeværende og skriver referat for mødet.

2.2.5 Feedback og differentiering

Alle studerende er forskellige, og grundlæggende ser vi forskellighed som en styrke. Du vil møde studerende, som er forskellige fra dig selv – personligt såvel som fagligt – og du vil komme til at opleve det som en støtte og en udfordring. Vi imødekommer jeres forskelligheder gennem vejledning og feedback.

Vi arbejder med differentieret undervisning. Det betyder, at vi i videst muligt omfang tilrettelægger undervisningen, så den tager højde for forskellige individuelle behov og faglige niveauer hos de studerende.

Feedback er en integreret del af studiet. Den formative feedback bruger vi løbende i undervisningen som et redskab til at udvikle din læring både fagligt og i forhold til at være en professionel studerende, der tager ansvar for egen læring. Såfremt du har behov for individuel feedback på konkrete opgaver, er det dit ansvar proaktivt at bede om dette. Der er løbende gennem semesteret afsat tid til vejledning & feedback. Her har du altid mulighed for at bede om feedback på dit arbejde eller du kan få hjælp og vejledning til løsning af opgaver.

I vil også som studerende lære at give hinanden feedback på en konstruktiv måde, så I kan hjælpe hinanden til at opnå et højere fagligt niveau.

2.2.6 Undervisningsformer

På Multimediedesigneruddannelsen underviser vi ikke på én bestemt måde. Vi varierer undervisningen, så den passer bedst til opgaven og vi udvikler os som underviserteam, så vores undervisning afspejler udviklingen i erhvervet. Du får *hands-on* erfaring med de nyeste teknologier inden for branchen, blandt andet ved at arbejde i vores laboratorier.

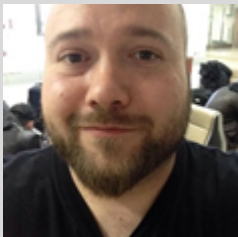
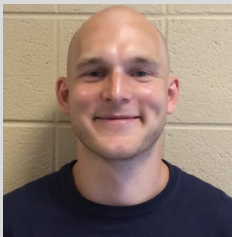
Ud over virksomhedsprojekter og laboratorieundervisning vil undervisningen veksle mellem oplæg i plenum og løsning af opgaver, både individuelt og i grupper.

Vi ser potentialerne i både den fysiske og den digitale undervisning, og vi kombinerer de to så de komplementerer hinanden bedst muligt.

Det betyder, at der som supplement til undervisningen på skolen tilbydes moduler, hvor du gennem digitale platforme får gennemgået teorien og bliver guidet til at løse konkrete opgaver. Der kan også være videoer til rådighed med nogle af de konkrete fagelementer, ligesom vejledning også kan afholdes online.

2.2.7 Underviserteamet

Nedenfor findes informationer på semestrets undervisere. Hvert valgfag (hhv. Content og UI) har en primær underviser tilknyttet. Har du spørgsmål til specifikt til dit valgfag, kontakt da den pågældende underviser eller semesterkoordinator.

	
Marc Altfuldisch Content + UI Semesterkoordinator	Lasse Løber Content

3. Prøveformer

På dette semester vil du møde følgende prøveformer:

3.1 Eksamensprojekt: tredjesemesterprøven

De studerende udarbejder i grupper den/de afleverede produktion(er) og én rapport. Prøven er individuel og tages afsæt i den/de afleverede produktion(er) og gruppens rapport. Den studerende går til mundtlig prøve i de valgfag, den studerende selv har valgt i semestret.

Prøven placeres ved afslutningen af 3. semester.

Den studerende vil arbejde med eksamensprojektet gennem hele semesteret. Udførelsen af eksamensprojektet er essentielt på 3. semester. Valgfagsprøven er skriftlig. Prøven bedømmes internt efter 7-trinsskalaen. For at kunne vurdere de studerendes individuelle præstation skal det fremgå af indholdsfortegnelsen for rapporten, hvilke afsnit der er udarbejdet af den enkelte studerende. Hver studerende vedlægger i rapporten link til individuel arbejdsportfolio, som demonstrerer den studerendes arbejde i semestret og som indgår i den samlede bedømmelse.

3.1.1 Produktkrav

Produktet skal være en digital løsning baseret på gruppens valgfag. Fokus skal være på at løse et virkeligt problem. I udformningen af løsningen, tages udgangspunkt i metoder og værktøjer fra 3. semester, men der kan også inkluderes metoder og værktøjer fra tidligere semestre. Det er essentielt, at der tilvælges og fravælges metoder og værktøjer, baseret på om de kan tilføje værdi til projektet.

Du skal også inkludere følgende baseret på gruppens valgfag:

- Hvis gruppen har et eller flere medlemmer på Content, skal der produceres en video.
- Hvis gruppen har et eller flere medlemmer på UI, skal der produceres en datadreven løsning (database, JSON, etc.).

Hvert gruppemedlem vedlægger desuden i rapporten et link til individuel arbejdsportfolio, som demonstrerer den studerendes arbejde i semestret, og som tæller med i den samlede bedømmelse.

3.1.2 Rapportformalia

Rapporten skal følge akademiske standarder. Skriv kort og præcist.

Rapporten må maksimalt være 12 normalsider for én studerende, plus fem normalsider per ekstra gruppemedlem. Er i f.eks. tre i gruppen, må i maksimalt skrive 22 sider (12 + 5 + 5).

En normalside har 2.400 tegn (inkl. mellemrum). Forsiden, indholdsfortegnelse, bibliografi og bilag tæller ikke ift. antal normalsider. Bilag vægtes ikke til votering.

Alle gruppemedlemmer hæfter ligeligt for hele rapporten og samtlige produkter. Det skal dog alligevel fremgå tydeligt i indholdsfortegnelsen, hvilke gruppemedlemmer der har bidraget til de enkelte kapitler.

På forsiden skal du specificere:

- Klare og tydelige links (som virker) til dine digitale produkter
- Adgangsinfo til kildekode (hvis relevant)
- Projektnavn
- Navn på klient
- Fulde navne på samtlige gruppemedlemmer
- Navn på din klasse og uddannelsesinstitution
- Dato for aflevering
- Antal tegn

Yderligere tips til rapporten:

- Inkluder procesdokumentation for alle faser af projektet (f.eks. brainstorm, mindmaps, moodboards, sketches, tests, osv.)
- Tænk på læseren. Din rapport er et produkt med en målgruppe. Skræddersy rapporten til målgruppen som alle andre produkter.

3.1.3 Gode råd til en vellykket rapport

Ting du bør gøre

1. Identificér et problem du kan løse for din klient. Problemet er essentielt.
2. Brug kun relevante metoder.
3. Planlæg, eksekvrér og dokumenter projektstyring.

4. Dokumentér produktudviklingsprocessen.
5. Lav en plan for publicering af produktet/indhold (hvem, hvad, hvordan?)
6. Gør det tydeligt i indholdsfortegnelsen hvem der har skrevet hvad.
7. Får nogen andre til at læse korrektur på rapporten - også selvom du mener, at det ikke er nødvendigt.
8. Bland ikke værktøjsliste og metodeliste sammen.
9. Test produktet. Test, test, test.
10. Test rapporten. Få evt. en anden gruppe til, at gå rapporten igennem. Den skal være læsbar og forståelig, også for folk som ikke har været en del af projektet.

Ting du bør undgå

1. Put ikke kritiske metoder i bilagene.
2. Indsæt ikke pixelerede billeder af metoder som så ikke kan læses.
3. Inkludér ikke metoder som ikke tilføjer værdi til projektet.
4. Lad være med at lave noget fordi "jeg synes det ser godt ud" eller "føles rigtigt". Alle valg du har foretaget dig skal kunne forklares metikuløst.
5. Vent ikke med at skrive rapporten til slutningen af semestret. Nu har du god tid, så udnyt den. Skriv i stedet rapporten i løbet af semestret, så du kan dokumentere processerne ordentligt.