



.....  
Erhvervsakademi og  
Professionshøjskole

# **Semesterbeskrivelse**

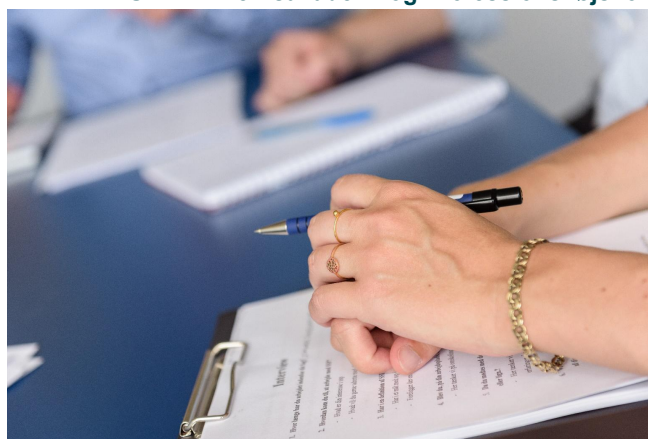
## **Forår 2023**

### **2. semester**

### **Multimediedesigner**

---

**UCL Erhvervsakademi og Professionshøjskole**



Niels Bohrs Allé 1 . 5230 Odense M  
Tlf. 6318 3000 . ucl.dk



Erhvervsakademi og  
Professionshøjskole

# **Semesterbeskrivelse for Multimediedesign 2.semester**

Gældende fra 16. januar 2023



Erhvervsakademi og  
Professionshøjskole

## Indhold

<b>Formål med semesterbeskrivelsen</b>	<b>4</b>
Fagelementer	4
Oversigt over semestrets studieaktiviteter	5
De studerendes kontakt til videngrundlaget	7
<b>Studentercentreret læring og pædagogisk praksis</b>	<b>7</b>
Studentercentreret læring	7
Udmøntning af pædagogisk praksis	7
Tæt på erhvervet	7
Trivsel og fællesskab	8
Feedback og differentiering	9
Undervisningsformer	9
<b>Prøveformer</b>	<b>9</b>
Forudsætningskrav	10

# 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](http://www.ucl.dk), der er gældende.

## 1. Semestrets faglige mål

### 1.1 Fagelementer

På dette semester vil du møde fagelementet Multimedieproduktion 2 jfr. studieordningen. Fagelementet består af følgende fagområder: Brugergrænsefladeudvikling, Brugeroplevelser, Indholdsproduktion, Forretning og Teknologi.

I fagelementet skal du arbejde med at designe og programmere komplekse digitale brugergrænseflader og medieproduktioner. Der anvendes centrale metoder, teorier og principper fra erhvervet. Fagelementet skaber sammenhæng mellem praksisnære problemstillinger og løsninger ved hjælp af teambaseret udvikling, teknologier til programmering, teori og metode til håndtering af komplekse designprocesser, brugercentrerede metoder og teknologier til udvikling af brugeroplevelser, samt data-, teori- og teknologibaseret produktion af indhold. Der fokuseres ydermere på balancen mellem forretningens og brugernes behov, samt erhvervets aktuelle anvendelse af teknologier til lagring og udveksling af data.

Der arbejdes i teams af 4-6 personer under anvendelse af teknologier og udviklingsmetoder, der understøtter teamsamarbejde.

Fagelementet er samlet i et modul, modul 4, og forløbet er struktureret med undervisning der er grundlæggende for projektarbejde i de første uger, og derefter uger der kombinerer undervisning og projektarbejde. Undervisningen inddrager projektet, hvorfor det forventes at du som studerende deltager aktivt i undervisningen såvel som i projektarbejde. Vi forventer at den studerende forbereder sig til undervisningen. Projektet præsenteres for holdet og der gives feedback efterfølgende.

Projektets udvikling skal dokumenteres i det individuelle procesportfolio med refleksion over egen faglig læring. Deltagelse i projektet er en forudsætning for prøve.

Fagelementet afprøves i modul 5, som er eksamensprojektet. I dette modul arbejdes selvstændigt med et projekt i selvstændige teams med mulighed for vejledning fra underviserne.

Se i øvrigt lektionsplan på ItsLearning for specifikt indhold, TimeEdit for skema og studieordningen for læringsmål. Projektbeskrivelse med specifikke krav udleveres ved projektstart.

På dette semester er der fokus på de læringsmål og ECTS, der knytter sig til de nævnte fagelementer jfr. studieordningen

<https://www.ucl.dk/uddannelser/multimediedesigner#uddannelsens+opbygning>

## 1.2 Oversigt over semestrets studieaktiviteter

Nedenstående tabel er din kalenderoversigt, hvor du får et samlet overblik for dine studieaktiviteter på 2. semester.

Tabel 2: Semesterets forløb. Se specifikke datoer på ItsLearning.

Dato/uge/måned	Aktivitet	Bemærkning
30.1.2023	Introdag	
Uge 5 - 16 Projektarbejde i ugerne 10 - 16	Modul 4 Undervisnings- og projektperiode med undervisning og teamarbejde	Forudsætning for prøve Der dannes teams ud fra personlighedstype test Al undervisning fra modulet bringes i anvendelse i projektet.
Uge 5 - 9 Præsentation uge 9	Netværksdag Virksomhedsbesøg. I selv tager kontakt til en selvvalgt virksomhed. Besøget dokumenteres og præsenteres for underviser og holdet.	Der udleveres beskrivelse af opgaven på introdagen. Opgaven er obligatorisk Læring dokumenteres i procesportfolio skriftligt og visuelt.
Uge 5, 6 eller 7	Workshop - After Effects	Læring fra workshoppen anvendes i efterfølgende projekter og dokumenteres i procesportfolio skriftligt og visuelt.
Uge 8	JS projekt	Forudsætning for prøve Læring fra JS undervisning øves i et projekt.
Uge 9	Workshop - Brugeren	Læring fra workshoppen anvendes i efterfølgende projekter og dokumenteres i procesportfolio skriftligt og visuelt.

Uge 11	Design Sprint 1	Obligatorisk delaflevering i M4  Se datoer og krav i studieplan og opgavebeskrivelse
Uge 13	Design Sprint 2	Obligatorisk delaflevering i M4  Se datoer og krav i studieplan og opgavebeskrivelse
Uge 15	Undervisningsfri - Påskeferie	
Uge 16	Design Sprint 3	Obligatorisk delaflevering i M4  Se datoer og krav i studieplan og opgavebeskrivelse
Uge 16	Aflevering Projekt 4	Eget bidrag og refleksion over læring dokumenteres i procesportfolio skriftligt og visuelt.
Uge 17 -18	Læring og feedback på modul 4	
Uge 18	Recap  Gennemgang af modulernes indhold - teori og metode - som forberedelse til eksamensprojekt	
Uge 18 - 22	Eksamensprojekt	
Uge 22	Aflevering eksamensprojekt og præsentation for klient	
14, 15 og 16. juni 2023	2. semester eksamen	
30. juni 2023	Re-eksamen 2.forsøg	Aflevering 23. juni 2023
15. januar 2024	Re-eksamen 3.forsøg	Aflevering 20. december 2023

OBS ! Der tages forbehold for ændringer, idet de præcise datoer altid skal findes på ItsLearning.

### **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 cases og virksomhederne 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 arbejdsmarkedsrelevante 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.

Vi har disse forventninger til dig som studerende:

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

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.

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](http://www.ucl.dk) under "For Studerende".

## 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.

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.

### 1.1.1 Tæt på erhvervet

Vi bygger bro mellem teori og praksis, og på Multimediedesign møder du erhvervslivet fra starten af studiet. Alle undervisere har tæt tilknytning til erhvervet, og ved at deltage i virksomhedsprojekter kommer du til at løse aktuelle problemer for virksomheder.

Problemerne beskrives og præsenteres i samarbejde med en virksomhed, og formålet er, at du som studerende får mulighed for at arbejde med at udvikle løsninger der skaber værdi for virksomhederne. Undervisningen relaterer sig til projekterne så I får værktøjer til at løse problemstillingerne.

Gennem din uddannelse vil du møde flere forskellige typer virksomheder, ikke kun i projektarbejdet men også gennem sparring eller oplæg fra fagspecialister. Det giver dig mulighed for at få netværk indenfor flere brancher med henblik på at få praktik og på længere sigt et job.

Eksempler på virksomhedssamarbejder, der giver dig disse muligheder:

- Gæsteforelæsninger
- Virksomhedsbesøg
- Fælles vidensdag for alle Multimediedesignere (én gang årligt i efterårssemesteret)
- Feedback fra virksomheder på de studerendes arbejde
- Praktik

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 er de kompetencer, du opbygger, vigtige input til dit CV og ansøgninger.



### 1.1.2 Trivsel og fællesskab

På MMD tror vi på, at du skal trives for at kunne udvikle dig. Vi tror også på, at du trives bedst i et fællesskab, hvor vi møder hinanden med støtte, nysgerrighed og respekt. Undervisningen foregår på hold, hvor vi lægger vægt på, at der er et godt samarbejde mellem studerende og mellem studerende og undervisere.

Når du starter uddannelsen bliver der aktivt arbejdet med trivsel gennem fælles sociale oplevelser og projekter - blandt andet gennem et introprojekt. Desuden laver I en fælles forventningsafstemning på holdet, der skal sikre et godt fællesskab.

Du vil på uddannelsen blive præsenteret for flere projekter der foregår i teams, og alle i teamet har en rolle, løfter i flok og er afhængige af hinanden. Ved at sætte jeres forskellige kompetencer i spil styrker I hinanden. Dine undervisere vil løbende mødes med gruppen, og støtte jer i det gode samarbejde, og du vil igennem studiet lære at arbejde sammen med andre og påtage ansvaret for, at en gruppe fungerer. Igennem studiet bliver I mere og mere selvstændige.

Du vil møde studerende fra de andre semestre gennem dit studie, som du kan sparre med. Gennem fællesskabet med medstuderende, kan du udvikle dit faglige niveau, eksempelvis ved at give og modtage feedback, deltage i workshops initieret af studerende og I kan samarbejde omkring faglige problemstillinger. Det er her du får essensen af at være multimediedesigner og det er her du kan skabe dig et fremtidigt professionelt og socialt netværk.

### 1.1.3 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 differentierer opgaver og vi benytter forskellige arbejdsformer for at imødekomme individuelle behov, dér hvor det er muligt.

Gennem vejledning gives feedback og feed-forward enten fra underviser, virksomhedsrepræsentant eller medstuderende under og efter hver projektperiode, så du som studerende kan arbejde med din egen læring og udvikling. Der vil desuden være projekter, hvor du får feedback direkte fra virksomheden. I vil også som studerende give hinanden feedback, og du vil lære, hvordan man giver og modtager konstruktiv feedback. Således støttes du i din videre læringsproces, så du hele tiden kan arbejde med at øge din læring og I kan hjælpe hinanden til at opnå et højere fagligt niveau.

### 1.1.4 Undervisningsformer

På MMD 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, eksempelvis Medialab, Fablab og Neurolab.

Ud over virksomhedsprojekter og laboratorier, vil undervisningen veksle mellem oplæg i plenum og løsning af individuelle- samt gruppeopgaver. I løbet af studiet vil du arbejde

med projekter og workshops, hvor du og din gruppe præsenterer et digitalt produkt for undervisere og/eller virksomhedsrepræsentanter.

Undervisningen, som er både fysisk og virtuelt, vil som udgangspunkt være problembaseret og læne sig op ad koncepter som blended learning og flipped classroom. Du vil igennem flere projekter lære at bruge dine kompetencer, din viden og dine færdigheder i relation til virkelige problemstillinger. Din forberedelse til undervisningen foregår både med videoer, artikler, produktioner, tests mv.

Til at udvikle din viden, dine færdigheder og dine kompetencer bygger hvert semester oven på det foregående. Du vil derfor opleve at vi vender tilbage til emner, som du allerede har haft, både for at sikre at du bibeholder din viden, men også for at sikre at du meningsfyldt udvikler den.

### **3. Prøveformer**

På dette modul/semester vil du møde følgende prøveformer:

Ved afslutningen af 2.semester udfærdiges et eksamensprojekt i team (modul 5), der beviser at du som studerende kan beskæftige dig med erhvervets anvendte principper for design, programmering og vedligeholdelse af komplekse digitale brugergrænseflader og medieproduktioner. Der afleveres et produkt samt en skriftlig rapport fra teamet og opgaven forsvares mundtligt ved en individuel eksamen.

På dette semester er der krav om, at du har opfyldt forudsætninger for prøve som beskrevet i afsnit 3.1 for at kunne indstilles til eksamen.

Der henvises desuden til Itslearning samt studieordningen.

#### **3.1 Forudsætningskrav**

På dette semester er der krav om, at du opfylder et antal obligatoriske forudsætninger for at kunne få adgang til prøverne på semestret.

Du kan forvente at møde disse typer af forudsætningskrav:

JS projekt skal afleveres.

Projekt 4 i modul 4 skal afleveres, og leve op til de krav der stilles i projektbeskrivelsen udleveret ved kick-off. Herunder skriftlige opgaver i tilknytning til modulet samt de tre indlagte Design Sprint afleveringer. Desuden skal processen, projektstyring og egen læring dokumenteres i logbog og det personlige procesportfolio. Projektet og dets afleveringer er forudsætning for prøve, og giver det fundament der skal til, for at kunne opfylde læringsmål ved 2.semester prøven.