



Erhvervsakademi og
Professionshøjskole

Semesterbeskrivelse

Forårssemesteret 2023 på 1 semester
Multimediedesigner





Erhvervsakademi og
Professionshøjskole

Forårssemesteret på 1 semester Multimediedesigner

Gældende fra 1. februar 2023



Erhvervsakademi og
Professionshøjskole

Indhold

Formål med semesterbeskrivelsen	4
Fagelementer	4
Oversigt over semestrets studieaktiviteter	4
De studerendes kontakt til videngrundlaget	7
Studentercentreret læring og pædagogisk praksis	8
Studentercentreret læring	8
Udmøntning af pædagogisk praksis	8
Tæt på erhvervet	8
Trivsel og fællesskab	9
Feedback og differentiering	9
Undervisningsformer	10
Prøveformer	10
Studiestartsprøve	10
Eksamensprojekt: 1. semester prøven	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, der er gældende.

1. Semestrets faglige mål

1.1 Fagelementer

På dette semester vil du møde følgende fagelementer, jfr. Studieordningen:

- Fagelement 1 – Design og programmering af digitale brugergrænseflader 1 (15 ECTS)

Fagelementet giver dig viden, færdigheder og kompetencer til udviklingsmetoder til digitale medieproduktioner. Du får en grundlæggende viden om og grundlæggende kompetencer i modellering, strukturering og udvikling af brugergrænseflader. Endelig får du viden om og kan anvende grundlæggende teknologier og udviklingsmiljøer til udvikling af digitale brugergrænseflader.

- Fagelement 2 – Design og programmering af digitalt indhold (15 ECTS)

Fagelementet giver dig viden, færdigheder og kompetencer indenfor produktion af enkle digitale indholdsløsninger til udvalgte platforme. Du får kendskab til og kompetencer i at designe og producere indhold til forskellige platforme med u
Med fokus på brugerforståelse, indholds- og forretningsstrategi. Desuden vil du blive introduceret til centrale teknologier og forretningsmodeller der indgår i design og programmering af digitalt indhold.

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

[Institutionelle del og nationale del.](#)

1.2 Oversigt over semestrets studieaktiviteter

Nedstående 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
Februar	Introforløb	Introduktion til studiet, administrative systemer, workshop
Februar	Studiestartprøven, første og andet forsøg	Forudsætning for at fortsætte på uddannelsen
Februar	<p>Procesportfolio workshop:</p> <p>Til denne workshop vil du installere WordPress på din personlige serverplads og opsætte dit procesportfolio, som skal bruges til at dokumentere dine fremskridt i løbet af første semester.</p> <p>Du får brug for dit eget domæne + web-hotel (serverplads) Vi har lavet en aftale med one.com, så alle får et års domæne herfra, men du må selvfølgelig gerne bruge dit eget domæne, hvis du allerede har et.</p>	Dato og lokale vil fremgå på itslearning og i timeedit
Februar	<p>MovingArt Workshop:</p> <p>Bring et kunstværk TIL LIVE gennem animation. Her vil du få chancen for at arbejde intensivt med Adobe Photoshop og Animate. Det er en 2-dages workshop i form af en individuel konkurrence, som har til formål at lade dig arbejde med værktøjerne og lave en animation, som vil indgå i dit procesportfolio.</p>	Dato og lokale vil fremgå på itslearning og i timeedit
Februar	<p>Prototyping Workshop:</p> <p>Her bliver du tilbudt endnu en workshop, hvor du arbejder med at udvikle prototyper på et metodisk grundlag.</p>	Dato og lokale vil fremgå på itslearning og i timeedit
Februar/marts	<p>Projekt 1: Re-design af en hjemmeside</p> <p>At analysere & redesigne en hjemmeside</p>	<p>Se itslearning for vejledningsoversigt, vejledningstider samt krav til opgaven.</p> <p>Bunden forudsætning!</p>

	<p>Et projekt hvor du lærer at vurdere og opstille kriterier for et re-design af en hjemmeside. Gruppeprojekt med evaluering af mundtlig/visuel præsentation og klientrapport.</p>	<p>Den bundne forudsætning afleveres i wiseflow.</p> <p>Der gives formativ feedback på projektet – tidsplan på Itslearning</p> <p>Den bundne forudsætning skal godkendes for at gå til 1. semesters eksamen.</p>
Marts	<p>Hamburg introetur</p> <p>Onsdag d. 1-3-23 til fredag d. 3-3-23 tager vi alle på introetur til Hamburg. Formålet er, at vi alle lærer hinanden at kende, men samtidig vil der være et fagligt indhold på turen, som du vil kunne bruge til fremtidige opgaver på studiet</p>	<p>Se Itslearning for endelig program og indhold.</p> <p>Udarbejdes i løbet af de første uger på studiet.</p>
Uge14	Undervisningsfri	
Marts/april	<p>Projekt 2: Installationsprojekt Produktion af installations-/oplevelsesdesign</p> <p>Din opgave er at skabe en digital løsning til en reel klient, som forbedrer deres brugeres oplevelse. Vi forventer at du øver dig og ser instruktionsvideoer om Adobe InDesign, som skal bruges til at lave din rapportlayout. Gruppeprojekt med evaluering af både produkt og akademisk rapport.</p>	<p>Se itslearning for vejledningsoversigt, vejledningstider samt krav til opgaven.</p> <p>Bunden forudsætning!</p> <p>Den bundne forudsætning afleveres i wiseflow.</p> <p>Der gives formativ feedback på projektet – tidsplan på Itslearning</p> <p>Den bundne forudsætning skal godkendes for at gå til 1. semesters eksamen.</p>
April	<p>Content Creation Workshop:</p> <p>Arbejde med indhold til din Projekt 2 produktion Her bliver du tilbudt en workshop, hvor du arbejder med at udvikle bedre indhold til din projekt 2 produktion på et metodisk grundlag.</p>	<p>Dato vil fremgå på itslearning og i timeedit</p>

Maj	<p>Animation Workshop:</p> <p>Her bliver du tilbudt endnu en animationsworkshop, men denne gang skal du bruge Adobe Illustrator til selv at skabe billeder, og du skal selv kode din animation.</p> <p>Derudover vil der være en individuel konkurrence, som har til formål at lade dig arbejde med værktøjerne og lave en animation, som vil indgå i dit procesportfolio.</p>	Dato vil fremgå på itslearning og i timeedit
Maj	Semesterevaluering	lfm kick-off til projekt 3 introduceres semesterevalueringen.
Maj/juni	<p>Eksamensprojekt: Portfolioprojekt:</p> <p>Individuelt eksamensprojekt Du skaber din egen validerede hjemmeside, som præsenterer dig selv og dine færdigheder som multimedie designer studerende på 1. semester. Projektet handler om at vise, at du i ét produkt med tilhørende dokumentation kan implementere de ting, du har lært i løbet af semestret, og at du kan reflektere over din egen læringsproces.</p>	<p>Se itslearning for vejledningsoversigt, vejledningstider samt krav til opgaven.</p> <p>Projektet er individuelt og vil blive evalueret ved intern eksamination i januar.</p> <p>Projektet afleveres på Wiseflow</p>
D. 2.juni	Aflevering af Eksamensprojekt	Afleveres i wiseflow.
D. 22. juni	Handi-in 1. re-eksamen -1. semesterprojekt	Eksamen: 29.6.22
D. 22. dec	Hand-in 2. re-eksamen -1. semesterprojekt	Eksamen 10.januar 24

1.3 De studerendes kontakt til videngrundlaget

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 Multimediedesigneruddannelsen møder du erhvervslivet fra dag 1 på studiet. Alle undervisere har tæt tilknytning til erhvervet, og ved at deltage i virksomhedsprojekter kommer du til at løse aktuelle problemer for lokale virksomheder.

Du lærer at arbejde med problembaseret læring og projektarbejde (PBL), hvor løsningen på virksomhedens problem ikke er kendt på forhånd. Sideløbende med virksomhedsprojekterne 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.

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.

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 kommer forberedt 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".

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 i klassen, 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. Fra den første uge på studiet tilknyttes du forløbet *Studiemakker på tværs*, hvor du tilknyttes en gruppe med medstuderende fra 1. og 3. semester, som du mødes med gennem studiet. 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.

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 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.

2.2.4 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.

3. Prøveformer

På dette semester vil du møde følgende prøveformer:

3.1 Studiestartsprøve

Denne prøve er individuel og skriftlig. Prøven bedømmes godkendt/ikke-godkendt. Prøven skal være godkendt i 2. forsøg, for at kunne fortsætte på studiet.

Prøven har til formål at sikre at du er kommet godt i gang på studiet. At du kan omsætte teori i praksis i introforløbet og derefter reflektere over egen indsats og bidrag.

3.2 Eksamensprojekt: 1. semester prøven

1. semester prøven er skriftlig og individuel. Prøven bedømmes efter 7-trinsskalaen.

Prøven har til formål at omsætte 1. semesters læringsmål i praksis gennem analyse, planlægning og udvikling af et præsentationsportfolio.

Din procesportfolio, som du har arbejdet på gennem hele semesteret er også en del af afleveringen, og indgår i den samlede bedømmelse for din 1 semester eksamen.

På dette semester er der krav om, at du har bestået de bundne forudsætninger beskrevet i ovenstående semesternes beskrivelse for at kunne indstilles til eksamen.