

Eksamensinformation Efterår - 2020

MMD 1. semester DK



Hvad siger studieordningen?



Målet med 1. semester prøven

Målet er at **udprøve den studerendes forståelse af teori, metode og redskaber**, som er opnået gennem deltagelse i de obligatoriske fagelementer: Design og programmering af digitale brugergrænseflader 1 og Design og programmering af digitalt indhold 1. Ved denne prøve præsenterer den studerende **ét eller flere produkteksempler**, som er afleveret på 1. semester. Gennem studiet på 1. semester arbejder den studerende med at etablere en digital portefølje, med produkteksempler fra undervisningen. **Porteføljen danner udgangspunkt for 1. semester prøven.**



Bedømmelse

Prøven bedømmes af en eller flere eksaminatorer i henhold til 7-trins skalaen. Der gives en individuel karakter ud fra en **helhedsvurdering** af digital portefølje, præsentation og individuel eksamination.

Præstationen bedømmes i forhold til opfyldelse af formål og læringsmål på Design og programmering af digitale brugergrænseflader 1 og Design og programmering af digitalt indhold 1.



Syge- og omprøver

Omprøve

Hvis en prøve ikke bestås første gang, har den studerende mulighed for **to yderligere forsøg**.

Omprøven afholdes umiddelbart efter første forsøg. En studerende har ret til at gå til omprøve på grundlag af samme projekt, et omarbejdet projekt eller et helt nyt projekt. KEA vejleder om fordele og ulemper ved de 3 metoder i forhold til den enkelte studerendes opgave. Omprøven har samme formål som den ordinære prøve.

Omprøve på grund af sygdom eller andre dokumenterede årsager

Omprøve, der skyldes **dokumenteret** sygdom eller af anden dokumenteret grund, afholdes snarest muligt.



Hvordan forstår du studieordningens læringsmål?



1. semester prøven

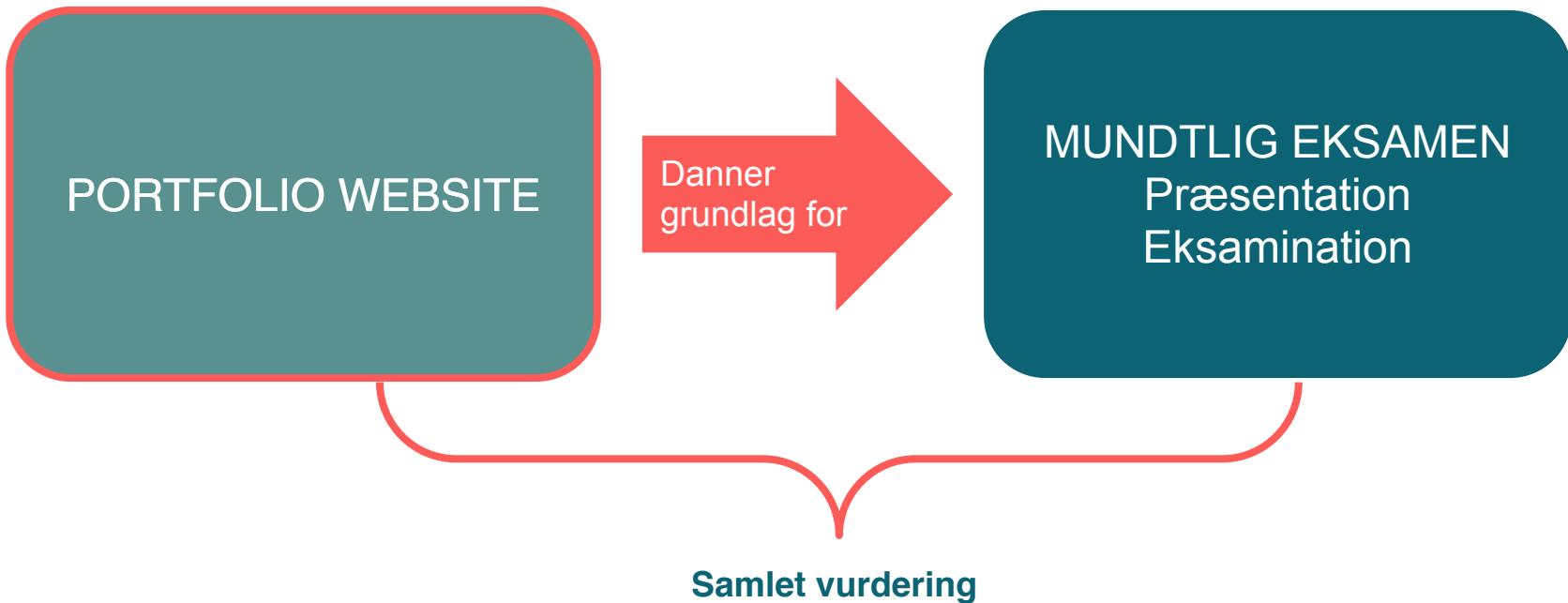
DIGITAL PORTFOLIO -
med produkteksempler
fra undervisningen

Danner
grundlag for

UDPRØVNING
- forståelse af teori,
metode og redskaber



1. semester prøven





Hvad har du lært?

Undervisning

- Teori
- Metoder
- Redskaber

Forelæsning
Øvelser/opgaver
Gruppearbejde
Vejledning

Læring

- Viden
- Færdigheder
- Kompetencer



Eksempler på læringsmål

Viden

- viden om aktuelle digitale udvekslingsformater i digital medieproduktion
- praksisnær forståelse for immaterielle rettigheder og licenseringsmetoder i digital medieproduktion

Færdighed

- indsamle og anvende empiriske data om brugere og brugssituationer
- anvende grundlæggende metoder til modellering og strukturering i udviklingen af brugergrænseflader

Kompetence

- under vejledning tilegne sig grundlæggende viden, færdigheder og kompetencer inden for design og udvikling af digitalt indhold.
- indgå i tværfaglige arbejdsprocesser i design og udvikling af digitalt indhold



Temabeskrivelsen

Læringsmålene fra studieordningen er skrevet på en måde som gør at det kan være svært at overføre på det man reelt lærer på uddannelsen.

Temabeskrivelsen er nøglen til at forstå studieordningens læringsmål.

I temabeskrivelsen har underviserne oversat studieordningens læringsmål til konkret undervisning og beskrevet hvad det forventes at man lærer på det pågældende tema.





Temabeskrivelsen

Der findes en temabeskrivelse for alle de temaer du har været igennem på 1. semester.

Du finder dem på Fronter under ressourcer i mappen: TEMABESKRIVELSER

[T01_DK_Introuge.pdf](#)

[T02_DK_Grundlæggende-web.pdf](#)

[T03_DK_Grundlæggende-UX.pdf](#)

[T04_DK_Grundlæggende-animation.pdf](#)

[T05_DK_Grundlæggende-indhold.pdf](#)

[T06_DK_Portfolio-eksamen.pdf](#)

Portfolio Website



Portfolio-websitet

Portfolio-websitet er en studie-portfolio som skal præsentere de projekter du har arbejdet med i løbet af semestret. Portfolio websitet er samtidig et eksamensprodukt, og dets indhold, kode og design tages med i vurderingen.

- **Portfolio-sitet skal håndkodes i HTML, CSS og JAVASCRIPT, dvs. at der ikke må bruges cms systemer eller frameworks som f.eks. wordPress eller bootstrap.**
- **Alle sider af dit portfolio-site skal validere for både HTML og CSS**
- **Dit portfolio-site skal være responsivt**
- **Portfolio-websitet, skal minimum indeholde:**
 - **En forside**
 - **Et CV / "om mig" side**
 - **Din Portfolio - en eller flere sider som præsenterer dine projekter**



Portfolio-sitet - eksempler på beskrivelser

Alle projekter eller opgaver præsenteres vha. en kort, konkret beskrivelse af dit projekts eller din opgaves fokus, din proces, hvad din rolle var og hvad du lærte.

- I tema X har vi lært om forskellige layoutprincipper: A, B, C (her demonstrerer du **viden**)
Jeg valgte at bruge princip B til at løse den efterfølgende opgave på følgende måde (her demonstrerer du **færdighed**). Jeg valgte at bruge denne løsning fremfor A & C fordi [...] (her demonstrerer du **kompetence**).
- I denne opgave blev vi introduceret til testmetoden X (her demonstrerer du **viden**).
Jeg udførte testen på følgende måde [...] med følgende resultat [...] og det gav anledning til følgende ændringer [...] i mit design (her demonstrerer du **færdighed**).
I det efterfølgende gruppeprojekt brugte vi igen testmetoden X i forhold til at undersøge følgende [...] (her demonstrerer du **kompetence**).

Vis gerne din proces, brug meget gerne screendumps, illustrationer, animationer, skitser mm.



Aflevering af portfolio-site

For at deltage i 1. semester eksamen, skal du senest

onsdag den 13. januar kl. 10:00

aflevere en pdf der indeholder 2 links:

- 1. link til forsiden af dit portfolio-website på dit eget domæne.
- 2. link til et GitHub-repository med filerne til dit portfolio-website.

Portfolio-sitet på domænet og jeres GitHub-repository skal stemme overens og **der må ikke være rettet i sitet efter afleveringsfristen.**

*) For at undgå problemer med GitHub, skal videofiler (bl.a. mp4 filer) udelades fra dit GitHub-repository.



Mundtlig eksamen

Tidsplanen for de mundtlige prøver publiceres i WISEflow efter deadline.

Mundtlig eksamen ligger mandag-fredag i uge:

Uge 3: 18-22. januar 2021

Mundtlig eksamen



Formalia

Mundtlig individuel prøve med udgangspunkt i ét eller flere produkteksempler, som er afleveret på 1. semester.

Prøven dækker fagområderne på første semesters nationale fagelementer dvs. **30 ECTS**

Varighed: 30 minutter fordelt på:

- **Præsentation - 5 min.**
- **Eksamination - 15 min.**
- **Votering og meddelelse af karakterer - 10 min.**

Prøven bedømmes af to eksaminatorer i henhold til 7-trins skalaen. Der gives en individuel karakter ud fra en helhedsvurdering af digital portefølje, præsentation og individuel eksamination.



Eksamens

5 - 15 - 10



De 5 minutters præsentation

Du bestemmer selv hvordan du vil disponere dine 5 minutter.

Sæt fokus på det du gerne vil demonstrere.

Udvælg hvilke projekter fra dit portfolio-site du vil tale om. Det kunne **f.eks.** være:

- ud fra tema
- ud fra fagelement eller fagområde
- ud fra hvor du synes der er mangler i dit portfolio
- ud fra det du finder interessant og gerne vil tale mere om

Du kan også vælge at vise forbedringer du har lavet senere, eller ting du har lavet ekstra.

Du kan med fordel lave en præsentation, fx. en Powerpoint som du viser ved at dele din skærm med underviserne.



3 Eksempler på 5 min præsentationer...

Eksempel 1

- Designovervejelser ud fra Tema 2 Grundlæggende web
- UX processen ud fra Tema 3 - Grundlæggende UX
- javaScript ud fra gruppeprojekt på Tema 4- Grundlæggende Animation

Eksempel 2

- Processen omkring udviklingen af portfoliositet: idegenerering, design og udvikling i forhold til portfoliositet med skitser, styletile, wireframes, kodning og evt. test

Eksempel 3

- Brugergrænsefladeudvikling med særligt fokus på design: layout, farver typografi, hvordan har jeg udviklet mig fra tema 1 til tema 5?
- Vise en CSS animation og forklare hvordan man putter klassen på ved hjælp af javascript



OBS!

Dette er blot eksempler, det kan gøres på mange andre måder!

Regn dog med at underviserne i den efterfølgende eksamination prøver at komme rundt om så mange læringsmål som muligt og derfor kan spørge til andre emner end dem du har præsenteret.

Bedømmelse efter 7-trinsskalaen

12	Den fremragende præstation	Karakteren 12 gives for den fremragende præstation, der demonstrerer udtømmende opfyldelse af fagets mål, med ingen eller få uvæsentlige mangler
10	Den fortrinlige præstation	Karakteren 10 gives for den fortrinlige præstation, der demonstrerer omfattende opfyldelse af fagets mål, med nogle mindre væsentlige mangler
7	Den gode præstation	Karakteren 7 gives for den gode præstation, der demonstrerer opfyldelse af fagets mål, med en del mangler
4	Den jævne præstation	Karakteren 4 gives for den jævne præstation, der demonstrerer en mindre grad af opfyldelse af fagets mål, med adskillige væsentlige mangler
02	Den tilstrækkelige præstation	Karakteren 02 gives for den tilstrækkelige præstation, der demonstrerer den minimalt acceptable grad af opfyldelse af fagets mål
00	Den utilstrækkelige præstation	Karakteren 00 gives for den utilstrækkelige præstation, der ikke demonstrerer en acceptabel grad af opfyldelse af fagets mål
-3	Den ringe præstation	Karakteren -3 gives for den helt uacceptabile præstation



Nervøsitet

Det er helt normalt at være nervøs ved eksamen.

Eksamens foregår stille og roligt som en samtale mellem dig og de to undervisere.

Følg de gode råd på næste slide så du ikke bliver yderligere nervøs fordi noget ikke virker.
Og medbring evt. en flaske vand, man kan godt blive lidt tør i halsen :)

Hvis du lider af decideret eksamensangst så kontakt studievejledningen i god tid inden eksamen og få hjælp og vejledning.

Studievejleder Berit Bergman kan kontaktes på berb@kea.dk eller +45 46 46 03 28



Før eksamen - læs vejledningen

Gå ind på <https://mit.kea.dk/coronavirus>, under

FAQ > EKSAMEN > HVAD SKAL JEG GØRE, HVIS JEG SKAL TIL EN ONLINE EKSAMEN?

finder du: **VEJLEDNING TIL STUDERENDE OM ONLINE EKSAMEN**

HVAD SKAL JEG GØRE, HVIS JEG SKAL TIL EN ONLINE EKSAMEN?

Da KEA som følge af COVID-19 er lukket for fysisk aktivitet, kan eksamen i stedet afvikles online. Nedenfor finder du vejledning om online eksamen på [mit.kea.dk](#), under om hvad du som studerende skal have forberedt og være særlig opmærksom på.

- > **LÆS MERE OM EKSAMEN I STUDIEHÅNDBOGEN**
- > **LÆS VEJLEDNING TIL STUDERENDE OM ONLINE EKSAMEN**



Vejledningen - i hovedtræk (men læs den hele!)

- Installer Microsoft Teams desktop app
- Find et egnet lokale
- Sørg for at teste webcam, mikrofon og internetforbindelse
- Tjek op på eksamenstid (eksamensplan fremgår af WISEflow)
- Log ind via din kea-email i god tid (gerne 30 minutter før eksamenstid)
- Vær klar til at blive ringet op af eksinator
- Hav legitimation parat hvis du bliver bedt om at fremvise det

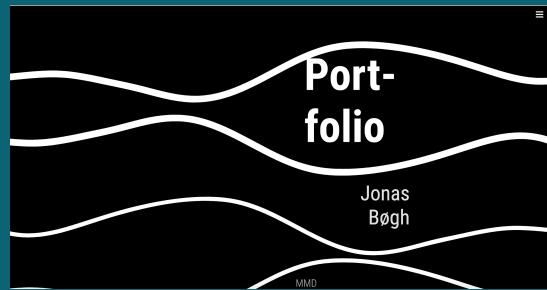
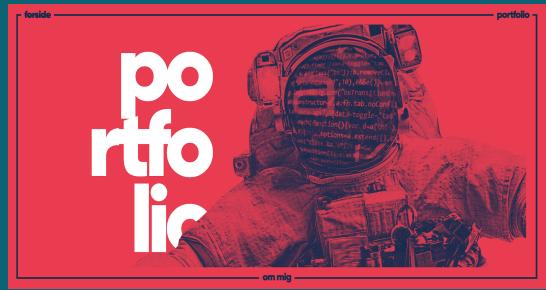
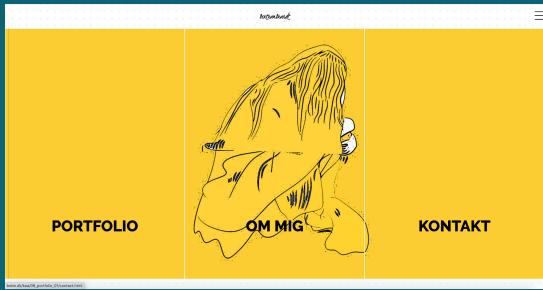


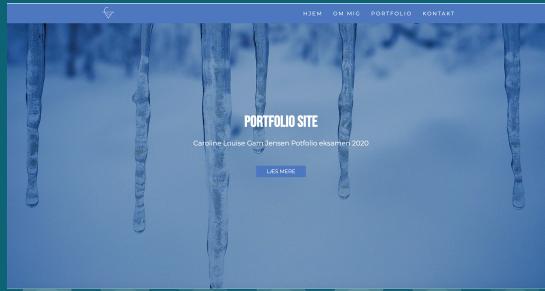
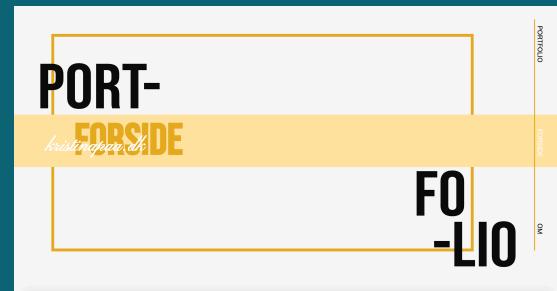
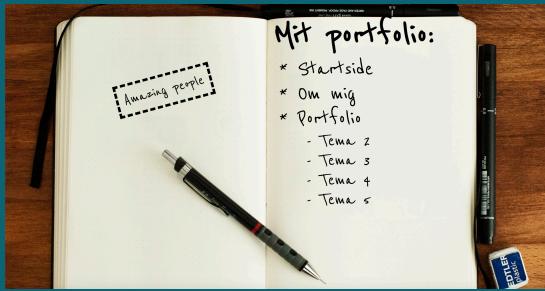
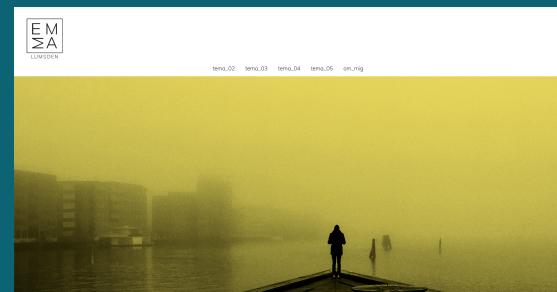
Gode råd

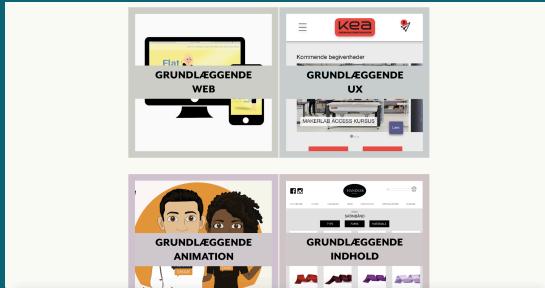
- Læs vejledningen grundigt. Ved problemer skriv til karc@kea.dk
- Forbered din præsentation og test den så du ikke overskridt de 5 minutter.
- Du kan med fordel alliere dig med en medstuderende. Øv jeres præsentationer sammen, stil spørgsmål og giv hinanden feedback.

God arbejdslyst :)

Portfolio sites







GRUNDLÆGGENDE ANIMATION

ANIMATIONSSKRITIK

Denne opgave er en animation, der ikke er egnet op til visning i browseret, CSS og HTML, og et udvalg af teknologi, som vi ikke har arbejdet med. Det er dog muligt at se den i en videoformat. Vi berømmer os af at have valgt at gøre denne opgaven i en teknologi, der ikke er tilgængelig i vores teknologier. Det er også vigtigt at huske, at denne opgave ikke skal være blandt en whist russet til denne præmie. Pris og hedsindstillingen vil ikke blive udledt til denne opgave. Gruppenmedlemmerne skal være i øvelse i at løse, mest nemt på en teknologi, der ikke er tilgængelig i vores teknologier. Brugeren skal få lige så vidt, som vores formgivning, hvor spillet skal være i en teknologi, der ikke er tilgængelig i vores teknologier.

WHITE RUSSIAN

ASSETSTUDIE

DESIGNOKUMENTATION

GRUNDLÆGGENDE INHOLD

Redesign

Dette er en opgave til at lærene på pladsen, der skulle omhandle at redigere med en person omkring dess passioner og hvordan man kan udnytte deres passioner til at leve et godt liv. Det er også vigtigt at leve et godt liv og redigere af et brand eller en virksomhed fremmede. Dette var en opgave, der var lavet af en gruppe medlemmerne, som vi mente, havde lidt udfordringer med teknologien. Det var også vigtigt at få en god teknologi til at hjælpe os med at give en video om vores teknologier.



PORTFOLIO

DET HJEMSGØTE HUS

Egen animation

Detta är min projekt i minna grundläggande utveckling, designat och gjort av Det Hjemsökte Hus, som gör ut på de tjänster spelsplaner från hemmet hos, inderhun biver att gör.

I tanket att detta portfölj hörte vi att berömma-Jämför det här mina animationer, som berömma principer till att göra en bra spelplaner. Detta är en del av mina projekt, som jag har gjort för att ge mig möjlighet att inspirera till framgångar i adventure time, utifrån de känslor och målarna dessa aktiviteter har.

[Läs om dokumentationen](#)

DET HJEMSGØTE HUS

SPIL

Cecille / Multimediа и Brand Design Projekter Info

Portfolio

SHB

Forside Om mig Mine projekter

PROJEKT: SEX OG SAMFUND

DET HJEMSGØTE HUS

Egen animation

I detta första skrivutvärde vi har nu och nu har vi sett att Sex och Samfundet tillämpas. Projektet är ett projekt som handlar om att förtäcka och förtäcka. Detta är en del av mina projekt, som jag har gjort för att ge mig möjlighet att inspirera till framgångar i adventure time, utifrån de känslor och målarna dessa aktiviteter har.

[Se projekt](#)

[Se dokumentationen](#)

Totz

Utan att nämna att SCORM-meddelandet, var en av utvärderingskriterierna för projektet. Detta är en del av Sex och Samfundet tillämpas. Vi berömmar oss för att ha utvärderat detta meddelande. Detta är en del av mina projekt, som jag har gjort för att ge mig möjlighet att inspirera till framgångar i adventure time, utifrån de känslor och målarna dessa aktiviteter har.

[Se projekt](#)

#smokin

#wihiu

Forside Om mig Mine projekter

mine projekter

Forside Grundläggande HTML Grundläggande UX Animation Grundläggande innehåll CV

Grundläggande innehåll

Pilotvideo

I temat "Grundläggande innehåll" har vi inriktat oss på videoproduktioner, og projekter som inkluderer teknikken, samar och programlogistik. Innehållet består af tagning af uttryck og resurser. Om vi har utvärderat varje en video och har gjort en rapport om vad som har hänt under tagningen. Detta är en del av mina projekt, som jag har gjort för att ge mig möjlighet att inspirera till framgångar i adventure time, utifrån de känslor och målarna dessa aktiviteter har.

Kiropraktisk Center

Härmed tas kiropraktisk behandling

Redesign af website