

STUDIEORDNING
for
Multimediedesigner
National del
Revideret 01.08.2018

Godkendt den 15.08.2018

Underskrift
Uddannelseschef



Underskrift
Rektor



Indhold

1. Uddannelsens mål for læringsudbytte.....	4
2. Uddannelsen indeholder fire nationale fagelementer.....	4
2.1. Design og programmering af digitale brugergrænseflader 1	4
2.2. Design og programmering af digitalt indhold 1	6
2.3. Design og programmering af digitale brugergrænseflader 2	7
2.4. Design og programmering af digitalt indhold 2	8
2.5. Antallet af prøver i de nationale fagelementer	9
3. Praktik	10
4. Krav til det afsluttende eksamensprojekt.	10
5. Regler om merit	11
6. Ikrafttrædelse og overgangsordning.....	12
Institutionel del	13
1. Lokale fagelementer.....	14
1.1. Skematisk fremstilling af uddannelseselementer:.....	14
2. Prøver og eksamen på uddannelsen	14
2.1 Generelle regler for eksamen	14
2.2 Beskrivelse af udprøvning af uddannelseselementer	14
2.3 Øvrige krav om gennemførelse af aktiviteter	15
2.3.1 Obligatoriske læringsaktiviteter: Deltagelsespligt og aflevering.....	15
2.3.2 Studiestartprøven	15
2.3.3 Studieaktivitetskrav: Førsteårsprøven.....	16
2.4 Anvendelse af hjælpemidler.....	16
2.5 Det anvendte sprog ved prøverne.....	16
3. Andre regler for uddannelsen.....	16
3.1 Undervisnings- og arbejdsformer.....	16
3.2 Differentieret undervisning	17
3.3 Studiesprog	17
3.4. Regler for praktikkens gennemførelse	17
3.5. Stave og formuleringsevne.....	17
3.6 Obligatorisk studietur.....	17
3.7 Dispensationsregler.....	18
3.8 Orlov	18

Den nationale del af studieordningen for Multimediedesigner AK er udstedt i henhold til § 18, stk. 1 i bekendtgørelse om tekniske og merkantile erhvervsakademiuddannelser og professionsbacheloruddannelser. Denne nationale del suppleres af institutionsdelen af studieordningen, som er fastsat af den enkelte institution, der udbyder uddannelsen.

Den er udarbejdet af uddannelsesnetværket for Multimediedesigner AK og godkendt af alle udbydernes bestyrelse - eller rektor efter bemyndigelse - og efter høring af institutionernes uddannelsesudvalg og censorformandskabet for uddannelsen.

1. Uddannelsens mål for læringsudbytte

Viden

Den uddannede har:

- viden om erhvervets praksis og central anvendt teori og metode inden for analyse, idéudvikling, design, planlægning, realisering og styring af digitale medieopgaver samt implementering, administration og vedligeholdelse af digitale medieproduktioner
- forståelse for praksis og central anvendt teori og metode samt kan forstå erhvervets anvendelse af teori og metode inden for digitale medier.

Færdigheder

Den uddannede kan:

- anvende centrale metoder og redskaber inden for analyse, idéudvikling, design, planlægning realisering og styring af digitale medieopgaver samt kan anvende de færdigheder der knytter sig til beskæftigelse inden for digitale medier
- vurdere praksisnære problemstillinger inden for digitale medier samt opstille og vælge løsningsmuligheder
- formidle praksisnære problemstillinger og løsningsmuligheder inden for digitale medier til samarbejdspartnere og brugere.

Kompetencer

Den uddannede kan:

- 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.

2. Uddannelsen indeholder fire nationale fagelementer

2.1. Design og programmering af digitale brugergrænseflader 1

Indhold

Fagelementet beskæftiger sig med grundlæggende principper for design og programmering af digitale løsninger, med særligt fokus på opbygningen og struktureringen af brugergrænsefladen. I fagelementet indgår brugercentrerede metoder til test af design og løsning.

Løsninger designes og programmeres under anvendelse af udvalgt udviklingsmetode, ligesom der introduceres til teknologier, der indgår i design og programmering af brugergrænseflader.

Læringsmål for Design og programmering af digitale brugergrænseflader 1

Viden

Den studerende har:

- viden om praksisnær udviklingsmetode til digital medieproduktion
- forståelse for i erhvervet anvendte metoder til brugertest af digitale produktioner
- viden om grundlæggende principper for komposition og layout i digital medieproduktion
- viden om praksisnære designprocesser og dokumentationsformer i digital medieproduktion
- viden om aktuelle digitale udvekslingsformater i digital medieproduktion
- viden om grundlæggende metoder til modellering, strukturering og udvikling af digitale brugergrænseflader
- viden om centralt anvendte teknologier, herunder client-server relationer, og deres betydning for udvikling af brugergrænseflader.

Færdigheder

Den studerende kan:

- anvende grundlæggende teorier, metoder og værktøjer til styring af enkel multimedieproduktion, der knytter sig til praksis i erhvervet
- planlægge og udføre brugertest af digital medieproduktion, herunder vælge den rette brugertest til en given digital medieproduktion
- anvende, dokumentere centrale processer i design og udvikling af digitale medieproduktioner samt formidle processerne til interessenter med faglig indsigt
- anvende grundlæggende teorier, metoder og værktøj til design og udvikling af brugergrænseflader
- anvende grundlæggende metoder til modellering og strukturering i udviklingen af brugergrænseflader
- anvende og vurdere grundlæggende teknologier og udviklingsmiljøer til udvikling af brugergrænseflader, herunder metoder og teknologier til versionsstyring.

Kompetencer

Den studerende kan:

- 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.

ECTS-omfang

Fagelementet Design og programmering af digitale brugergrænseflader 1 har et omfang på 15 ECTS-point.

2.2. Design og programmering af digitalt indhold 1

Indhold

Fagelementet beskæftiger sig med design, programmering og produktion af enkle digitale indholdsløsninger til udvalgte medieplatforme. I fagelementet fokuseres på produktion af enkelt indhold til medieplatforme med afsæt i datadrevet brugerforståelse. Løsninger designes, programmeres og produceres med udgangspunkt i indholds- og forretningsstrategi, ligesom der introduceres til centrale teknologier og forretningsmodeller der indgår i design og programmering af digitalt indhold.

Læringsmål for Design og programmering af digitalt indhold 1

Viden

Den studerende har:

- praksisnær forståelse for immaterielle rettigheder og licenseringsmetoder i digital medieproduktion
- viden om multimediedesignerens placering i værdikæden i digital produktion
- viden om digitale medier og digitale medieplatforme, der anvendes i erhvervet
- viden om centralt anvendte udtryksformer og indhold i digitale medier
- viden om erhvervets centralt anvendte teknologier til produktion af digitalt indhold
- viden om grundlæggende metode og teori om brugerforståelse i digital indholdsproduktion.

Færdigheder

Den studerende kan:

- indsamle og anvende empiriske data om brugere og brugssituationer
- planlægge og evaluere en digital indholdsproduktion i forhold til et givet oplæg
- producere digitalt indhold på et grundlæggende niveau med afsæt i brugerforståelse og med afsæt i et givet strategisk oplæg
- anvende og vurdere teknologier til præsentation og produktion af digitalt indhold
- formidle udviklingsprocessen for digital indholdsproduktion til interessenter med faglig indsigt.

Kompetencer

Den studerende kan:

- indgå i tværfaglige arbejdsprocesser i design og udvikling af digitalt indhold

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

ECTS-omfang

Fagelementet Design og programmering af digitalt indhold 1 har et omfang på 15 ECTS-point.

2.3. Design og programmering af digitale brugergrænseflader 2

Fagelementet beskæftiger sig med design og programmering af komplekse digitale løsninger med særligt fokus på brugergrænsefladen. I fagelementet anvendes centrale metoder til test af brugerens oplevelse af digitale løsninger. Løsninger designes og programmeres i teams under anvendelse af teknologier og udviklingsmetoder, der understøtter teamsamarbejde.

Læringsmål for Design og programmering af digitale brugergrænseflader 2

Viden

Den studerende har:

- forståelse for virksomhedens omverden, herunder virksomhedens interesser og virksomhedens ressourcegrundlag
- viden om centrale teknologier til håndtering af data i forhold til optimering af brugeroplevelser
- viden om centrale metoder og værktøjer til projektstyring og estimering af produktion af digitale medier
- viden om relevante teorier, værktøjer og metoder til design og programmering af digitale brugeroplevelser og kan med afsæt i praksis redegøre for valg og fravalg af værktøjer og metoder
- viden om centrale og aktuelle programmeringsparadigmer til programmering af komplekse digitale brugergrænseflader og kan med afsæt i praksis redegøre for valg og fravalg af programmeringspraksis.

Færdigheder

Den studerende kan:

- planlægge og vurdere projektstyring i teambaserede digitale medieproduktioner
- vurdere og argumentere for det værdiskabende i løsninger til digitale brugergrænseflader
- udvælge og argumentere for valg af centrale teorier, værktøjer og metoder til design af komplekse digitale brugergrænseflader
- anvende, dokumentere centrale designprocesser i komplekse digitale medieproduktioner samt formidle dem til interesser fra den digitale mediebranche

- udvælge og anvende centrale principper, teknologier og metoder til programmering af komplekse digitale brugergrænseflader
- formidle og redegøre for løsninger til digitale brugergrænseflader til samarbejdspartnere
- vurdere og anvende brugercentreret metode til en digital medieproduktion.

Kompetencer

Den studerende kan:

- identificere relevante teorier, metoder og værktøjer til gennemførelse af komplekse digitale medieproduktioner
- tilegne sig ny viden og færdigheder inden for programmering og udformning af komplekse brugercentrerede brugergrænseflader.

ECTS-omfang

Fagelementet Design og programmering af digitale brugergrænseflader 2 har et omfang på 15 ECTS-point.

2.4. Design og programmering af digitalt indhold 2

Fagelementet beskæftiger sig med design og programmering af komplekse digitale indholdsløsninger til flere medier. I fagelementet fokuseres på flere typer af digitalt indhold, flere medier og tilhørende produktionsmetoder. I produktionen af indhold anvendes teknologier til at varetage og præsentere indhold, ligesom formidling af data indgår i produktion af digitalt indhold.

Læringsmål for Design og programmering af digitalt indhold 2

Viden

Den studerende har:

- viden om i erhvervet anvendte værktøjer og data til optimering af digital medieproduktion
- viden om i erhvervet anvendte metoder og teorier til kompleks digital indholdsproduktion
- viden om i erhvervet anvendte metoder og teorier til præsentation af data
- forståelse for anvendte teknologier til lagring og udveksling af data og kan med afsæt i praksis redegøre for valg og fravalg af teknologier
- forståelse for sammenhængen mellem anvendte forretningsmodeller og kompleks digital indholdsproduktion
- viden om centrale metoder og teorier om digitale brugeroplevelser og kan med afsæt i praksis redegøre for valg og fravalg af værktøjer og metoder.

Færdigheder

Den studerende kan:

- anvende centrale værktøjer og data til optimering af digital medieproduktion
- planlægge og vurdere projektstyring i brugercentreret indholdsproduktion
- anvende central teori, metode og redskaber til produktion af digitale brugeroplevelser
- formidle og begrunde digitale løsninger af indholdsproduktion til interessenter fra den digitale mediebranche
- anvende og kombinere udtryksformer til design og produktion af digitale brugeroplevelser på udvalgte medieplatforme
- vurdere og behandle givet visuelt materiale til at sikre et konsistent udtryk i en digital medieproduktion
- anvende centrale teknologier til håndtering og visning af digitalt indhold
- anvende centrale teknologier, metoder og formater til udveksling og præsentation af data.

Kompetencer

Den studerende kan:

- 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.

ECTS-omfang

Fagelementet Design og programmering af digitalt indhold 2 har et omfang på 15 ECTS-point.

2.5. Antallet af prøver i de nationale fagelementer

Nationale fagelementer på 1. studieår udgør 60 ECTS (mindst 45 ECTS-point ud af det samlede omfang af uddannelsens nationale fagelementer), hvoraf mindst 45 ECTS-point indgår i den eller de prøver, som udgør førsteårsprøven¹.

Desuden er der 1 prøve i de øvrige nationale fagelementer, samt yderligere én prøve i det afsluttende eksamensprojekt. For antallet af prøver i praktikken, henvises til afsnit 3.

For et samlet overblik over alle uddannelsens prøver, henvises til institutionsdelen af studieordningen, idet de nationale fagelementer beskrevet i denne studieordning kan prøves sammen med fagelementer fastsat i institutionsdelen af studieordningen.

¹ Efter 1. semester afholdes 1. semesterprøven, der udgør 30 ECTS. Efter 2. semester afholdes 2. semesterprøven, der udgør 30 ECTS.

3. Praktik

Læringsmål for praktikken på uddannelsen

Viden

Den studerende har udviklingsbaseret viden om og forståelse for:

- de krav og forventninger virksomhederne har til multimediedesignerens viden, færdigheder og holdninger til arbejdet
- erhvervets og fagområdets anvendelse af teori, metode og redskaber i forhold til praksis.

Færdigheder

Den studerende kan:

- anvende alsidige tekniske og analytiske arbejdsmetoder, der knytter sig til beskæftigelse inden for erhvervet
- vurdere praksisnære problemstillinger og opstilling af løsningsmuligheder
- formidle praksisnære problemstillinger og begrundede løsningsforslag.

Kompetencer

Den studerende kan:

- varetage udviklingsorienterede praktiske og faglige forhold i forhold til erhvervet
- tilegne sig ny viden, færdigheder og kompetencer i relation til erhvervet
- varetage strukturering og planlægning af daglige arbejdsopgaver i erhvervet
- deltage i fagligt og tværfagligt samarbejde med en professionel tilgang.

ECTS-omfang

Praktikken har et omfang på 15 ECTS-point.

Antal prøver

Praktikken afsluttes med 1 prøve.

4. Krav til det afsluttende eksamensprojekt.

Læringsmålene for det afsluttende eksamensprojekt er identisk med uddannelsens læringsmål, der fremgår ovenfor under pkt. 1.

Det afsluttende eksamensprojekt skal dokumentere den studerendes forståelse af praksis og central anvendt teori og metode i relation til en praksisnær problemstilling, der tager udgangspunkt i en konkret opgave inden for uddannelsens område. Problemstillingen, der skal være central for uddannelsen og erhvervet, formuleres af den studerende, eventuelt i samarbejde med en privat eller offentlig virksomhed. Institutionen godkender problemstillingen.

Projektet munder ud i en rapport og et produkt. Produktet skal være en digital medieproduktion. For øvrige krav til projektrapport henvises til den institutionelle del af studieordningen.

Det afsluttende eksamensprojekt må have et omfang på maksimalt 30 normalsider for 1 studerende + 10 normalsider pr. ekstra gruppemedlem. Forside, indholdsfortegnelse, litteraturliste samt bilag tæller ikke med i det maksimale antal sider. Bilag er uden for bedømmelse. En normalside er 2.400 tegn inkl. mellemrum og fodnoter.

Prøven i det afsluttende eksamensprojekt

Eksamensprojektet afslutter uddannelsen på sidste semester, når alle forudgående prøver er bestået.

ECTS-omfang

Det afsluttende projekt har et omfang på 15 ECTS-point.

Prøveform

Prøven er en mundtlig og skriftlig prøve med ekstern censur, hvor der gives en samlet individuel karakter efter 7-trin skalaen for det skriftlige projekt og den mundtlige præstation.

5. Regler om merit

Beståede uddannelseselementer ækvivalerer de tilsvarende uddannelseselementer ved andre uddannelsesinstitutioner, der udbyder uddannelsen.

Den studerende har pligt til at oplyse om gennemførte uddannelseselementer fra en anden dansk eller udenlandsk videregående uddannelse og om beskæftigelse, der må antages at kunne give merit.

Uddannelsesinstitutionen godkender i hvert enkelt tilfælde merit på baggrund af gennemførte uddannelseselementer og beskæftigelse, der står mål med fag, uddannelsesdele og praktikdele.

Afgørelsen træffes på grundlag af en faglig vurdering.

Den studerende har ved forhåndsgodkendelse af studieophold i Danmark eller udlandet pligt til efter endt studieophold at dokumentere det godkendte studieopholds gennemførte uddannelseselementer.

Den studerende skal i forbindelse med forhåndsgodkendelsen give samtykke til, at institutionen efter endt studieophold kan indhente de nødvendige oplysninger.

Ved godkendelse efter ovenstående anses uddannelseselementet for gennemført, hvis det er bestået efter reglerne om den pågældende uddannelse.

6. Ikrafttrædelse og overgangsordning

Ikrafttrædelse

Denne nationale del af studieordningen træder i kraft den 01.08.2018 og har virkning for de studerende, som indskrives efter den 01.08.2018.

Overgangsordning

Studerende som er optaget indtil 01.08.2018 overgår til denne studieordning fra 01.08.2018, dog kan prøver påbegyndt før 1. august 2018 afsluttes efter den tidligere studieordning indtil 1.2.2019.

STUDIEORDNING
for
Multimediedesigner
Institutionel del
Revideret 01.08.2018

Godkendt den 15.8.2018

Underskrift
Uddannelseschef

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Perle Jensen', is positioned below the text for the Uddannelseschef.

Underskrift
Rektor

1. Lokale fagelementer

De 30 ECTS på uddannelsens 3. semester udgøres af lokale fagelementer, der er tilrettelagt som valgfag. Valgfag er beskrevet i valgfagskataloget.

1.1. Skematisk fremstilling af uddannelseselementer:

Semesterinddelt oversigt over ECTS-fordeling på uddannelsen

Fagelementer/indhold	1. sem	2. sem	3. sem	ECTS
Design og programmering af digitale brugergrænseflader 1	X			15
Design og programmering af digitalt indhold 1	X			15
Design og programmering af digitale brugergrænseflader 2		X		15
Design og programmering af digitalt indhold 2		X		15
Valgfag			X	30

2. Prøver og eksamen på uddannelsen

2.1 Generelle regler for eksamen

For alle generelle eksamensregler henvises til *Regler for afholdelse af prøver for fuldtidsuddannelserne ved UCL Erhvervsakademi og Professionshøjskole*, som ligger på ucl.dk og til Bekendtgørelse om prøver i erhvervsrettede videregående uddannelser, samt Bekendtgørelsen om karakterskala og anden bedømmelse på retsinformation.dk.

Begyndelse på et uddannelseselement, semester mv. er samtidig tilmelding til de tilhørende prøver. Afmelding kan ikke finde sted.

2.2 Beskrivelse af udprøvning af uddannelseselementer

I det følgende gives et overblik over prøver og eksaminer på Multimediedesigner AK. Krav til og detaljer om de enkelte prøver, herunder eksamensperiode, formalia og anvendelse af hjælpemidler, offentliggøres i Eksamenskataloget på gældende LMS (Fronter/ItsLearning).

Den studerende kan udprøves i flere uddannelseselementer ved samme prøve, og hver enkelt prøve vil fremgå med en samlet karakter på eksamensbeviset. Se eventuelt også nedenstående skema for prøvernes tidsmæssige placering.

Semester	Prøvens navn (intern/ekstern)	Uddannelseselement	ECTS	Anføres på eksamensbevis
1. semester	Studiestartsprøve	-	-	

1. semester	1. semesterprøven	Alle uddannelseselementer fra 1. semester	30	Intern eksamen. En samlet karakter
2. semester	2. semesterprøven	Alle uddannelseselementer fra 2. semester	30	Ekstern eksamen. En samlet karakter
3. semester	Valgfagsprøven	Valgfag	30	Intern eksamen. En samlet karakter
4. semester	Praktik	-	15	Intern eksamen. En samlet karakter
	Hovedopgave	-	15	Ekstern eksamen. En samlet karakter

2.3 Øvrige krav om gennemførelse af aktiviteter

Ud over førnævnte eksaminer stilles der på uddannelsen en række krav om gennemførelse af obligatoriske aktiviteter, som den studerende skal indfri for at kunne gå til eksamen og fortsætte uddannelsen, jf. eksamensbekendtgørelsen § 10 og § 5. stk. 3.

2.3.1 Obligatoriske læringsaktiviteter: Deltagelsespligt og aflevering

Det er et krav på flere uddannelseselementer, at den studerende skal have gennemført en række obligatoriske læringsaktiviteter for at kunne deltage i eksamen. Er de obligatoriske læringsaktiviteter ikke gennemført, kan den studerende ikke deltage i eksamen og har brugt et eksamensforsøg. Den studerende er automatisk tilmeldt den næste eksamen og skal fortsat opfylde betingelserne for at kunne gå til eksamen.

De obligatoriske læringsaktiviteter varierer fra uddannelseselement til uddannelseselement og kan bestå i eksempelvis deltagelsespligt, præsentationer eller afleveringer. De obligatoriske læringsaktiviteter på Multimediedesigner AK er beskrevet som adgangskrav til eksamen og fremgår af Eksamenskataloget på gældende læringsplatform (Fronter/ItsLearning).

2.3.2 Studiestartprøven

En studerende skal bestå studiestartsprøven for at kunne fortsætte på uddannelsen, jf. eksamensbekendtgørelsen § 10

Studiestartsprøven
Tidsmæssig placering: Studiestartsprøven afholdes senest to måneder efter uddannelsens start
Form: Studiestartsprøven er beskrevet i Eksamenskataloget
Bedømmelse: Godkendt/ikke godkendt.
Adgangsgrundlag: Intet
Konsekvenser af manglende beståelse: Er prøven ikke bestået i første forsøg, har den studerende mulighed for at deltage i en omprøve, der afholdes senest tre måneder efter uddannelsens start. Bestås

omprøven ikke, kan den studerende ikke fortsætte på uddannelsen og udmeldes, jf. eksamensbekendtgørelsens § 10.

Særligt for studiestartsprøven: Studiestartsprøven er ikke omfattet af reglerne om klager over prøver, jf. eksamensbekendtgørelsen § 10. stk. 4. UCL Erhvervsakademi og Professionshøjskole kan for den enkelte studerende dispensere fra de tidspunkter, der er fastsat for at bestå studiestartsprøven, hvis det er begrundet i sygdom, barsel eller usædvanlige forhold. Disse forhold skal være dokumenterede.

2.3.3 Studieaktivitetskrav: Førsteårsprøven

Ved erhvervsakademi- og professionsbacheloruddannelser skal den eller de prøver, den studerende efter bekendtgørelsen eller studieordningen skal deltage i inden udgangen af det 1. studieår efter studiestart (førsteårsprøven), være bestået inden udgangen af den studerendes 2. studieår efter studiestart, for at den studerende kan fortsætte uddannelsen.

Bemærk at førsteårsprøven, som beskrevet under dette afsnit, ikke består i en eksamen, men et krav om, at alle prøver på første år skal være bestået inden udgangen af første studieår.

Konsekvensen af ikke at bestå førsteårsprøven

Hvis en studerende ikke består eksamen i de pågældende uddannelseselementer vil den studerende blive udmeldt af uddannelsen, jf. eksamensbekendtgørelsen § 8. stk. 1 og adgangsbekendtgørelsen § 37, stk. 1, nummer 4.

2.4 Anvendelse af hjælpemidler

Alle hjælpemidler er som udgangspunkt tilladt, med mindre andet er fastlagt i Eksamenskataloget.

2.5 Det anvendte sprog ved prøverne

Eksamenssproget er det samme som undervisningssproget på de enkelte uddannelseselementer, dvs. enten dansk eller engelsk. Ved dansksprogede eksaminer er det muligt at aflægge prøverne på svensk eller norsk, med mindre prøvens formål er at dokumentere den studerendes færdigheder i dansk, jf. eksamensbekendtgørelsen § 18.

Såfremt erhvervsakademiet har besluttet at gennemføre hele eller dele af uddannelsen med engelsksproget undervisning, fordi der samlæsning mellem danske og internationale studerende er det tilladt at gennemføre eksamen på dansk, med mindre formålet med faget bl.a. er at dokumentere færdigheder på fremmedsprog.

3. Andre regler for uddannelsen

3.1 Undervisnings- og arbejdsformer

Der er flere forskellige undervisnings- og arbejdsformer på UCL Erhvervsakademi og Professionshøjskole. Eksempelvis forelæsninger, casearbejde, virksomhedsprojekter, mindre opgaver, praktiske og teoretiske øvelser, laboratoriearbejde, mundtlige oplæg, hjemmearbejde, ekskursioner og lignende.

Undervisningen kan endvidere være temaorienteret, såvel som opdelt i forskellige fag. Formålet med arbejdsformerne er, at de studerende, gennem den af uddannelsen valgte fremgangsmåde, tilegner sig viden, færdigheder og kompetencer inden for uddannelsens kerneområder, og at den studerende endvidere anvender disse i overensstemmelse med læringsmålene for uddannelsen.

Den nærmere beskrivelse af læringsforløb, dvs. mål, indhold, struktur, arbejdsformer osv. er at finde i Lektionsplaner, der foreligger på gældende LMS.

3.2 Differentieret undervisning

Differentieret undervisning finder anvendelse i det omfang det er relevant.

3.3 Studiesprog

Multimediedesigner AK er en dansksproget uddannelse, hvorfor hovedparten af undervisningen udbydes på dansk.

Nogle uddannelsesmoduler eller dele heraf kan dog blive gennemført på engelsk, og der stilles krav om, at de studerende skal kunne gennemføre disse. Det vil sige, at de studerende skal kunne læse tekster på engelsk, deltage aktivt i engelsksproget undervisning, samt skrive og fremlægge opgaver og projekter på engelsk.

3.4. Regler for praktikkens gennemførelse

Krav til de involverede parter

Praktikvirksomheden stiller en kontaktperson til rådighed for den studerende i praktikperioden. Kontaktpersonen udformer i samarbejde med den studerende en praktikaftale, hvoraf det fremgår, hvilke opgaver, den studerende skal arbejde med i praktikperioden. Opgaverne skal tilgodese læringsmålene for praktikken.

Ved tilrettelæggelsen af praktikken skal der tages hensyn til den studerendes forudsætninger og forkundskaber. Praktikaftalen fremsendes til uddannelsesinstitutionen til godkendelse.

UCL Erhvervsakademi og Professionshøjskole har for Multimediedesigner AK udpeget et antal praktikvejledere, hvoraf en fungerer som sparringspartner for den studerende under hele praktikforløbet, og som endvidere også fungerer som eksaminator for praktikrapporten.

Efter praktikopholdet er afsluttet, afvikler UCL Erhvervsakademi og Professionshøjskole en elektronisk evaluering af praktikforløbet, som både studerende og virksomhed deltager i.

3.5. Stave og formuleringsevne

Ved bedømmelse af det afsluttende projekt indgår den studerendes stave- og formuleringsevne i bedømmelsesgrundlaget, uanset hvilket sprog projektet er skrevet på, idet det faglige indhold dog vægter tungest, jf. eksamensbekendtgørelsen § 35, stk. 4

3.6 Obligatorisk studietur

Der indgår ikke obligatorisk studietur på uddannelsen. Men som led i uddannelsen gennemføres en studietur til udlandet i forbindelse med 3. semester. Den nærmere beskrivelse og vilkår for studieturen er beskrevet i dokumentet "Studietur", der ligger på gældende LMS (Learning Management System).

3.7 Dispensationsregler

UCL Erhvervsakademi og Professionshøjskole kan fravige, hvad institutionen eller institutionerne selv har fastsat i denne studieordning, hvis det er begrundet i usædvanlige forhold.

En studerende skal søge om dispensation og dokumentere de særlige forhold, der er årsag til behovet for dispensation. UCL Erhvervsakademi og Professionshøjskole vil behandle sagen og meddele afgørelse, når den foreligger. De nærmere regler for dispensation og ansøgning om dette er beskrevet på UCL Erhvervsakademi og Professionshøjskoles hjemmeside: ucl.dk.

3.8 Orlov

Det er muligt at ansøge om orlov fra uddannelsen, f.eks. ved barsel, adoption eller indkaldelse til værnepligtstjeneste. UCL Erhvervsakademi og Professionshøjskole kan ikke meddele en studerende orlov, før den pågældende har bestået prøverne efter 1. studieår på en erhvervsakademiuddannelse eller en professionsbacheloruddannelse, eller har gennemført første halve studieår på en selvstændig overbygningsuddannelse (professionsbachelor).

Nærmere regler for orlov og ansøgning om dette kan findes på UCL Erhvervsakademi og Professionshøjskoles hjemmeside: ucl.dk.

UCL Erhvervsakademi og Professionshøjskole kan dispensere fra disse regler, hvis der foreligger usædvanlige forhold.