

STUDIEORDNING  
for  
Multimediedesigneruddannelsen

Del III: Valgfagskatalog

Ikrafttrædelse: 01.08.2024



## Indhold

1.	Valgfagskatalog .....	2
2.	Prøver i valgfag .....	2
2.1	Fuldførelse af prøver .....	2
	Ikke-bestået eksamen .....	2
	Ikke afleveret projekt/skriftlig besvarelse .....	3
	Ikke deltaget i eksamen/eksamination .....	3
	Syge- og omprøver .....	3
3.	Valgfag på uddannelsen .....	4
3.1	Content Creator (30 ECTS) .....	4
	Delprøve 1: Personal Branding - 5 ECTS .....	5
	Delprøve 2: Storyscaping – 15 ECTS .....	6
	Delprøve 3: Advanced Content Creation – 10 ECTS .....	7
3.2	Frontend Developer (30 ECTS) .....	9
	Delprøve 1: Portfolio – 5 ECTS .....	10
	Delprøve 2: Web Applications – 15 ECTS .....	11
	Delprøve 3: Advanced Frontend Development– 10 ECTS .....	13
3.3	E-commerce Design & Development (30 ECTS) .....	14
	Delprøve 1: Portfolio – 5 ECTS .....	15
	Delprøve 2: E-commerce Design & Development – 15 ECTS .....	16
	Delprøve 3: Advanced E-commerce (10 ECTS) .....	18
3.4	Indholdsproduktion med fokus på UX og Frontend .....	19
	Delprøve 1: Personal Branding – 5 ECTS .....	21
	Delprøve 2: Bæredygtigt webdesign - 15 ECTS .....	22
	Delprøve 3: Specialisering – 10 ECTS .....	24
4.	Anvendelse af hjælpemidler .....	25
5.	Ikrafttrædelse og overgangsordning .....	25

Denne studieordning skal læses i sammenhæng med den nationale del af studieordningen og den lokale del af studieordningen. Den nationale del af studieordningen er fælles for alle udbydere, mens den lokale del af studieordningen samt valgfagskataloget er fastlagt af Erhvervsakademiet Aarhus.

## 1. Valgfagskatalog

På uddannelsen er der 30 ECTS valgfag. Valgfag, læringsmål og bedømmelseskriterier for de udbudte fag er beskrevet i dette valgfagskatalog.

Følgende valgfag udbydes:

- Content Creator (30 ECTS)
- Frontend Developer (30 ECTS)
- E-commerce Design & Development (30 ECTS)
- Indholdsproduktion med fokus på UX og Frontend (30 ECTS)

### Sommerskole og vinterskole

Det er også muligt at vælge sommerskole eller vinterskole som valgfag. Den valgte sommer- eller vinterskole skal godkendes af uddannelsesledelsen på uddannelsen inden afrejse, hvorved forhåndsmerit kan opnås. Ved godkendelse af forhåndsmerit anses uddannelseselementet for gennemført, hvis det er bestået efter reglerne om uddannelsen.

Internationalt kontor kan kontaktes for yderligere information.

## 2. Prøver i valgfag

Ved begyndelse på et uddannelseselement, semester mv. er det samtidig automatisk tilmelding til de tilhørende prøver. Ved tilmelding bruges en prøvegang. Dette gælder dog ikke, hvor den studerende bliver forhindret i at deltage i prøven på grund af dokumenteret sygdom og barsel.

Det er altid den studerendes ansvar at sikre sig internetadgang i eksamenssituationen, og at den studerendes pc er funktionsdygtig.

Prøverne gennemføres på dansk for studerende optaget på multimediedesigneruddannelsen. På den danske multimediedesigneruddannelse kan prøverne aflægges på svensk eller norsk i stedet for dansk, medmindre prøvens formål er at dokumentere den studerendes færdigheder i dansk.

### 2.1 Fuldførelse af prøver

Generelt for prøverne på uddannelsen gælder nedenstående i forhold til, hvornår en eksamen er fuldført, eller der er brugt et eksamensforsøg. Hvis der er afvigelser for en bestemt prøve, vil det fremgå af den enkelte beskrivelse af prøven nedenfor.

#### Ikke-bestået eksamen

Hvis en studerende ikke har opnået karakteren 02 eller derover til en mundtlig eller skriftlig prøve eller en kombination heraf, er prøven ikke bestået, og der er brugt et prøvforsøg.

Hvis eksamensprojektet er udarbejdet af en enkelt studerende og ikke består, kan den studerende vælge at arbejde videre på det eksisterende projekt eller udarbejde et nyt projekt.



Er der tale om en studerende, der har deltaget i et gruppeprojekt, og som ikke opnår karakteren 02 eller derover, kan den studerende skrive de afsnit om, som den studerende har udarbejdet af det fælles projekt, hvis det er individualiseret. Den studerende kan også vælge at skrive et nyt projekt alene, hvor reglerne for omfang, krav og retningslinjer for individuelt udarbejdede projekter gælder.

### **Ikke afleveret projekt/skriftlig besvarelse**

Hvis den studerende ikke har afleveret sit eksamensprojekt eller skriftlige besvarelse, er der brugt et prøvforsøg. Den studerende kan vælge at arbejde videre på det eksisterende projekt eller udarbejde et nyt projekt.

### **Ikke deltaget i eksamen/eksamination**

Hvis den studerende har afleveret sit eksamensprojekt eller skriftlige besvarelse, men ikke har deltaget i den mundtlige eksamination, er der brugt et prøvforsøg.

Der vil hurtigst muligt blive planlagt en ny mundtlig eksamination for den studerende, hvor den studerende vil blive eksamineret i det allerede afleverede projekt.

### **Syge- og omprøver**

Orientering om tid og sted for syge- og omprøver findes på StudieUpdate. Tidspunktet kan være identisk med næste ordinære prøve. Den studerende skal selv orientere sig om, hvornår syge- og omprøve afholdes.

#### *Sygeprøve*

En studerende, der har været forhindret i at gennemføre en prøve på grund af dokumenteret sygdom eller af anden uforudseelig grund, får mulighed for at aflægge (syge)prøven snarest muligt. Er det en prøve, der er placeret i uddannelsens sidste eksamenstermin, får den studerende mulighed for at aflægge prøven i samme eksamenstermin eller i umiddelbar forlængelse heraf. Sygeprøven kan have en anden eksamensform end den ordinære eksamen. Information om eksamensform til sygeprøven vil ske umiddelbart efter meddelelse om hvornår sygeprøven afholdes.

Sygdom skal dokumenteres ved lægeerklæring. Institutionen skal senest have modtaget lægeerklæring tre hverdage efter prøvens afholdelse. Studerende, der bliver akut syge under en prøves afvikling, skal dokumentere at vedkommende har været syg på den pågældende dag.

Dokumenteres sygdom ikke efter ovenstående regler, har den studerende brugt et prøvforsøg. Den studerende skal selv betale udgifter til en lægeerklæring. Krav til udformning af lægeerklæring findes på Studieupdate under 'Værd at vide om eksamen'.

#### *Omprøve*

Ved en ikke-bestået prøve eller et manglende fremmøde ved en prøve, er den studerende automatisk tilmeldt omprøve, så længe der refterer prøvforsøg. Den studerende er tilmeldt den førstkommande afholdelse af prøven. Omprøven kan være identisk med næste ordinære prøve. Omprøven kan have

en anden eksamensform end den ordinære eksamen. Information om eksamensform til omprøven vil ske umiddelbart efter den automatiske tilmelding til omprøven.

Uddannelsen kan dispensere fra den fortsatte tilmelding til en eksamen, når det er begrundet i usædvanlige forhold, herunder dokumenteret handicap.

### **3. Valgfag på uddannelsen**

#### **3.1 Content Creator (30 ECTS)**

##### **Indhold**

Fagelementet beskæftiger sig med design og programmering af digitalt indhold. I fagelementet fokuseres på produktion af digitalt indhold til flere medieplatforme. Data indgår som et centralt element i designprocessen, i produktion af løsninger samt i evaluering af produktioner. Der anvendes teknologier til præsentation af indhold og data ved hjælp af Content Management System. Forretningsforståelse og relevante forretningsmodeller indgår endvidere i fagelementet.

##### **Læringsmål for Content Creator**

###### **Viden**

Den studerende har:

- udviklingsbaseret viden om erhvervet og fagområdets praksis og centrale anvendt teori og metode om digitalt indhold og medieplatforme, herunder teknologier til design og programmering af digitale brugeroplevelser samt digitalt indhold
- forståelse for praksis, central anvendt teori og metode, samt kan forstå erhvervets anvendelse af teori og metode til design og programmering af digitalt indhold samt for projektøkonomi og multimediedesignerens rolle i værdikæden.

###### **Færdigheder**

Den studerende kan:

- anvende fagområdets centrale metoder og redskaber til design og programmering af digitalt indhold, samt kan anvende de færdigheder, der knytter sig til beskæftigelse inden for erhvervet, herunder brugercentreret metode til produktion samt evaluering af produktionen
- vurdere praksisnære problemstillinger samt opstille og vælge løsningsmodeller i forhold til design og programmering af digitalt indhold
- formidle praksisnære problemstillinger og løsningsmuligheder inden for digitalt indhold til samarbejdspartnere og brugere.

###### **Kompetencer**

Den studerende kan:

- varetage udviklingsorienterede situationer i relation til produktion af digitalt indhold

- deltage i fagligt og tværfagligt samarbejde om produktion af digitalt indhold med en professionel tilgang
- i en struktureret sammenhæng tilegne sig ny viden, færdigheder og kompetencer inden for design og produktion af digitalt indhold i relation til erhvervet.

### **ECTS-omfang**

Fagelementet Content Creator har et omfang på 30 ECTS-point.

### **Prøver i valgfaget**

Valgfaget indeholder tre delprøver, som er beskrevet herunder:

- Delprøve 1: Personal Branding (5 ECTS)
- Delprøve 2: Storyscaping (15 ECTS)
- Delprøve 3: Advanced Content Creation (10 ECTS)

### **Delprøve 1: Personal Branding - 5 ECTS**

#### **Læringsmål for prøven**

Læringsmål for prøven er identisk med nedenstående læringsmål for valgfaget Content Creator:

#### **Færdigheder**

Den studerende kan:

- vurdere praksisnære problemstillinger samt opstille og vælge løsningsmodeller i forhold til design og programmering af digitalt indhold.

#### **Kompetencer**

Den studerende kan:

- i en struktureret sammenhæng tilegne sig ny viden, færdigheder og kompetencer inden for design og produktion af digitalt indhold i relation til erhvervet.

### **Prøveform og tilrettelæggelse herunder evt. formkrav**

Prøven er individuel og består af en skriftlig rapport samt et digitalt produkt, udarbejdet i WordPress. Der tilføjes et link (URL) på rapportens forside til et fungerende WordPress-site på internet. Der afleveres digitalt i administrationssystemet WISEflow efter retningslinjer, som vil være tilgængelige på Studieupdate.

Rapporten må maksimalt have et omfang på 8 normalsider. En normalside er 2.400 enheder. Illustrationer, figurer mv. og bilag tæller ikke med i denne opgørelse.

På forsiden skal følgende fremgå:

- Personal Branding, efterår/forår 20xx

- Multimediedesigneruddannelsen, Erhvervsakademi Aarhus.
- URL på det digitale produkt
- Fulde navn samt vejledernes navne.

#### *Forudsætninger for at gå til eksamen – deltagelsespligt og aflevering*

Det er et forudsætningskrav for at gå til eksamen, at man via underskrift bekræfter, at man er ansvarlig for projektudarbejdelsen. Dette sker rent praktisk ved upload i WISEflow.

#### *Bedømmelseskriterier og censurtype*

Prøven bedømmes efter 7-trin skalaen, og der er intern censur. Der gives én samlet karakter ud fra en helhedsvurdering af rapport og det tilhørende digitale produkt.

### **Delprøve 2: Storyscaping – 15 ECTS**

#### **Læringsmål for prøven**

Læringsmål for prøven er identisk med nedenstående læringsmål for valgfaget Content Creator:

#### **Viden**

Den studerende har:

- udviklingsbaseret viden om erhvervet og fagområdets praksis og central anvendt teori og metode om digitalt indhold og medieplatforme, herunder teknologier til design og programmering af digitale brugeroplevelser samt digitalt indhold.

#### **Færdigheder**

Den studerende kan:

- formidle praksisnære problemstillinger og løsningsmuligheder inden for digitalt indhold til samarbejdspartnere og brugere.

#### **Kompetencer**

Den studerende kan:

- deltage i fagligt og tværfagligt samarbejde om produktion af digitalt indhold med en professionel tilgang.

#### *Prøveform og tilrettelæggelse herunder evt. formkrav*

Prøven er en mundtlig prøve på baggrund af et skriftligt gruppeprojekt og et digitalt produkt udarbejdet i WordPress. Projektet udarbejdes i grupper med 3–4 studerende.

Den mundtlige prøve indledes med en fælles gruprepræsentation, hvorefter de studerende eksamineres individuelt.

#### *Den skriftlige del af prøven*

Den skriftlige del af prøven består af to separate rapporter, hhv.:

Strategi og UX: Rapporten må maksimalt have et omfang på 10 normalsider.

WordPress: Rapporten må maksimalt have et omfang på 2 normalsider. Der tilføjes et link (URL) på rapportens forside til et fungerende WP-site på internet.

#### *Den mundtlige del af prøven:*

Den mundtlige del af prøven består af en gruppepræsentation på 5 min. pr. gruppemedlem (dvs. 4 personer har 20 min.), og herefter en individuel eksamination, hvor de øvrige gruppemedlemmer forlader lokalet.

Den individuelle mundtlige eksamen er af 10 min. varighed, heraf

- Ca. 5 min.: Individuel eksamination
- Ca. 5 min.: Votering og meddelelse af karakter

#### *Forudsætninger for at gå til eksamen – deltagelsespligt og aflevering*

Det er en forudsætning for den studerendes deltagelse i den mundtlige prøve, at begge rapporters indhold er redeligt, og at de opfylder formkrav samt er korrekt og rettidig afleveret (se Canvas).

Det er et forudsætningskrav for at gå til mundtlig eksamen, at man via underskrift bekræfter, at man er ansvarlig for projektudarbejdelsen. Dette sker rent praktisk ved upload i WISEflow,

#### *Bedømmelseskriterier og censurtype*

Prøven bedømmes efter 7-trinsskalaen, og der er intern censur. Der gives én individuel karakter ud fra en helhedsvurdering af de to projekter samt den individuelle mundtlige præstation ved eksamen, dvs. både ifm. gruppepræsentation samt den individuelle mundtlige eksamen.

### **Delprøve 3: Advanced Content Creation – 10 ECTS**

#### **Læringsmål for prøven**

Læringsmål for prøven er identisk med nedenstående læringsmål for valgfaget Content Creator:

#### **Viden**

Den studerende har:

- forståelse for praksis, central anvendt teori og metode, samt kan forstå erhvervets anvendelse af teori og metode til design og programmering af digitalt indhold samt for projektøkonomi og multimediedesignerens rolle i værdikæden.

#### **Færdigheder**

Den studerende kan:



- anvende fagområdets centrale metoder og redskaber til design og programmering af digitalt indhold, samt kan anvende de færdigheder, der knytter sig til beskæftigelse inden for erhvervet, herunder brugercentreret metode til produktion samt evaluering af produktionen.

### **Kompetencer**

Den studerende kan:

- varetage udviklingsorienterede situationer i relation til produktion af digitalt indhold.

*Prøveform og tilrettelæggelse herunder evt. formkrav*

Prøven er en individuel, skriftlig prøve, der består af en rapport og digitale indholdsprodukter udarbejdet i relevante teknologier.

Rapporten må maksimalt have et omfang på 15 normalsider. En normalside er 2.400 enheder. Illustrationer, figurer mv. og bilag tæller ikke med i denne opgørelse.

På forsiden skal følgende fremgå:

- Advanced Content Creation, efterår/forår 20xx
- Multimediedesigneruddannelsen, Erhvervsakademi Aarhus.
- URL til digital indholdsproduktion
- Angivelse af om der er uploadet alternativt materiale til WISEflow
- Fulde navn samt vejledernes navne.

Skriftlig aflevering på WISEflow i henhold til deadline og retningslinjer i opgavebeskrivelsen (se Studieupdate).

På rapportens forside skal der være links til den digitale indholdsproduktion. Materiale der ikke er tilgængeligt online uploades til WISEflow.

*Forudsætninger for at gå til eksamen – deltagelsespligt og aflevering*

For at gå til prøven skal indholdet af rapporten være redeligt. Opgaven skal opfylde formkrav samt være korrekt og rettidigt afleveret (se Studieupdate).

Det er et forudsætningskrav for at gå til skriftlig eksamen, at man via underskrift bekræfter, at man er ansvarlig for projektudarbejdelsen. Dette sker rent praktisk ved upload i WISEflow,

*Bedømmelseskriterier og censurtype*

Prøven bedømmes efter 7-trin skalaen, og der er intern censur. Der gives én samlet karakter ud fra en helhedsvurdering af rapport og de tilhørende digitale produkter.

### **Fuldførelse af prøven**



De enkelte delprøver i valgfaget skal bestå hver for sig. Karakteren for de 3 delprøver fremgår enkeltvis på eksamensbeviset og som et samlet gennemsnit for valgfaget.

Den studerende skal til omprøve i den eller de delprøver, der ikke er bestået.

## 3.2 Frontend Developer (30 ECTS)

### Indhold

Fagelementet beskæftiger sig med design og programmering af digitale brugergrænseflader. I fagelementet fokuseres på produktion af digitale brugergrænseflader med tilhørende indhold. Data indgår som et centralt element i designprocessen, i produktion af løsning samt i evaluering af produktioner. Der anvendes teknologier til design, programmering og varetagelse af udviklingsprocessen. Forretningsforståelse og relevante forretningsmodeller indgår endvidere i fagelementet.

### Læringsmål for Frontend Developer

#### Viden

Den studerende har:

- udviklingsbaseret viden om erhvervet og fagområdets praksis og central anvendt teorier og metode om digitale brugergrænseflader, herunder teknologier til design og programmering af digitale brugergrænseflader
- forståelse for praksis, central anvendt teori og metode samt kan forstå erhvervets anvendelse af teori og metode til design og programmering af digitale brugergrænseflader samt for projektøkonomi og multimediedesignerens rolle i værdikæden.

#### Færdigheder

Den studerende kan:

- anvende fagområdets centrale metoder og redskaber til design og programmering af digitale brugergrænseflader samt kan anvende de færdigheder, der knytter sig til beskæftigelse inden for erhvervet, herunder brugercentreret metode til produktion samt evaluering af produktionen
- vurdere praksisnære problemstillinger samt opstille og vælge løsningsmodeller i forhold til design og programmering af digitalt indhold, digitale brugeroplevelser og digitale brugergrænseflader
- formidle praksisnære problemstillinger og løsningsmuligheder inden for digitale brugergrænseflader til samarbejdspartnere og brugere.

#### Kompetencer

Den studerende kan:

- varetage udviklingsorienterede situationer i relation til produktion af digitale brugergrænseflader

- deltage i fagligt og tværfagligt samarbejde om produktion af digitale brugergrænseflader med en professionel tilgang
- i en struktureret sammenhæng tilegne sig ny viden, færdigheder og kompetencer inden for design og produktion af digitale brugergrænseflader i relation til erhvervet.

### **ECTS-omfang**

Fagelementet Frontend Developer har et omfang på 30 ECTS-point.

### **Prøver i valgfaget**

Valgfaget indeholder tre prøver, som er beskrevet herunder:

- Delprøve 1: Portfolio (5 ECTS)
- Delprøve 2: Web Applications (15 ECTS)
- Delprøve 3: Advanced Frontend Development (10 ECTS)

### **Delprøve 1: Portfolio – 5 ECTS**

#### **Læringsmål for prøven**

Læringsmål for prøven er identisk med nedenstående læringsmål for valgfaget Frontend Developer:

#### **Viden**

Den studerende har:

- forståelse for praksis, central anvendt teori og metode samt kan forstå erhvervets anvendelse af teori og metode til design og programmering af digitale brugergrænseflader.

#### **Færdigheder**

Den studerende kan:

- formidle praksisnære problemstillinger og løsningsmuligheder inden for digitale brugergrænseflader til samarbejdspartnere og brugere.

#### **Prøveform og tilrettelæggelse herunder evt. formkrav**

Prøven er en individuel skriftlig eksamen, der består af et skriftligt portfoliomateriale og et tilhørende digitalt produkt.

#### *Det skriftlige materiale*

Det skriftlige materiale må maksimalt have et omfang på 2 normalsider. En normalside består af 2.400 tegn. Illustrationer, figurer mv. og bilag tæller ikke med i denne opgørelse.

På forsiden skal følgende fremgå:

- Portfolio, Forår/Efterår
- Multimediedesigneruddannelsen, Erhvervsakademi Aarhus.
- URL til det digitale produkt (portfolioen)
- Fulde navn
- Vejledernes navne

Den det skriftlige materiale skal afleveres gennem det administrative system WISEFlow og følge de instruktioner, der står på Studieupdate. På forsiden af det skriftlige materiale skal der indgå et link (URL), der åbner et website (portfolioen). Det skriftlige materiale afleveres ligeledes i WISEFLOW og skal følge de instrukser, som fremgår på StudieUpdate.

#### *Forudsætninger for at gå til eksamen – deltagelsespligt og aflevering*

For at gå til prøven skal indholdet af portfolioen og det skriftlige materiale være redeligt. Det skriftlige materiale og portfolioen skal være korrekt og rettidigt afleveret (se Studieupdate).

#### *Bedømmelseskriterier og censurtype*

Prøven bedømmes efter 7-trinsskalaen, og der er intern censur. Der gives én samlet karakter ud fra en helhedsvurdering af det skriftlige materiale og det tilhørende digitale produkt.

## **Delprøve 2: Web Applications – 15 ECTS**

### **Læringsmål for prøven**

Læringsmål for prøven er identisk med nedenstående læringsmål for valgfaget Frontend Developer:

#### **Viden**

Den studerende har:

- forståelse for projektøkonomi og multimediedesignerens rolle i værdikæden.

#### **Færdigheder**

Den studerende kan:

- anvende fagområdet centrale metoder og redskaber til design og programmering af digitale brugergrænseflader samt kan anvende de færdigheder, der knytter sig til beskæftigelse inden for erhvervet, herunder brugercentreret metode til produktion samt evaluering af produktionen.

#### **Kompetencer**

Den studerende kan:

- varetage udviklingsorienterede processer i relation til produktion af digitale brugergrænseflader

- deltage i fagligt og tværfagligt samarbejde om produktion af digitale brugergrænseflader med en professionel tilgang

#### *Prøveform og tilrettelæggelse herunder evt. formkrav*

Prøven er en individuel skriftlig eksamensrapport med udgangspunkt i et digitalt produkt udarbejdet i en gruppe.

#### *Det digitale produkt*

Det digitale produkt udarbejdes i grupper á 2-4 studerende. Det skal tydeligt fremgå af det digitale produkt, hvad hvert enkelt gruppemedlem har bidraget med.

#### *Den skriftlige individuelle rapport*

Den individuelle skriftlige rapport skal dokumentere udviklingen af det digitale produkt samt anvende teorier og metoder fra undervisningen.

Rapporten må maksimalt have et omfang på seks normalsider og skal indeholde dokumentation og argumentation for det digitale produkts tekniske udformning. En normalside tælles som 2.400 tegn. Illustrationer, figurer mv. og bilag tæller ikke med i denne opgørelse.

På forsiden skal følgende fremgå:

- Web Applications, Forår/Efterår 20xx
- Multimediedesigneruddannelsen, Erhvervsakademi Aarhus
- URL til det digitale produkt
- URL til kildekode (hvor det individuelle bidrag fremgår)
- Fulde navn på den studerende samt navne på eventuelle gruppemedlemmer, der i samarbejde har udviklet det digitale produkt
- Vejledernes navne

Afleveringen af rapporten foregår via WISEflow efter retningslinjer tilgængelig på Studieupdate.

#### *Forudsætninger for at gå til eksamen – deltagelsespligt og aflevering*

Det er en forudsætning for deltagelse i prøven, at den studerende både afleverer et digitalt produkt og en skriftlig rapport.

Den skriftlige rapport skal opfylde formkrav samt være korrekt og rettidig afleveret (se Studieupdate).

Det er desuden en forudsætning for at deltage i den skriftlige prøve, at man via underskrift bekræfter, at man er ansvarlig for udarbejdelsen af den skriftlige rapport og det digitale produkt. Dette sker rent praktisk ved upload i WISEflow.

### *Bedømmelseskriterier og censurtype*

Prøven bedømmes efter 7-trin skalaen, og der er intern censur. Der gives én samlet karakter ud fra en helhedsvurdering af den individuelle rapport og det individuelle bidrag til det digitale produkt.

## **Delprøve 3: Advanced Frontend Development– 10 ECTS**

### **Læringsmål for prøven**

Læringsmål for prøven er identisk med nedenstående læringsmål for valgfaget Frontend Developer:

#### **Viden**

Den studerende har:

- udviklingsbaseret viden om erhvervet og fagområdets praksis og central anvendt teorier og metode om digitale brugergrænseflader, herunder teknologier til design og programmering af digitale brugergrænseflader.

#### **Færdigheder**

Den studerende kan:

- vurdere praksisnære problemstillinger samt opstille og vælge løsningsmodeller i forhold til design og programmering af digitalt indhold, digitale brugeroplevelser og digitale brugergrænseflader.

#### **Kompetencer**

Den studerende kan:

- i en struktureret sammenhæng tilegne sig ny viden, færdigheder og kompetencer inden for design og produktion af digitale brugergrænseflader i relation til erhvervet.

### *Prøveform og tilrettelæggelse herunder evt. formkrav*

Projektet består af et digitalt produkt og en rapport. Det digitale produkt og rapporten udarbejdes individuelt eller i grupper af maksimalt 4 studerende.

Opgaven skal opfylde nedenstående formkrav samt være rettidig afleveret (se Studieupdate).

Afleveringen vil foregå i WISEflow efter retningslinjer tilgængelig på Canvas.

Rapporten må maksimalt have et omfang på 8 normalsider pr. gruppemedlem, og gruppemedlemmernes individuelle bidrag skal tydeligt fremgå. Rapporten skal indeholde overvejelserne omkring udvikling og design af prototypen samt refleksion over læring i relation til erhvervet. En normalside tælles som 2.400 tegn. Illustrationer, figurer mv. og bilag tæller ikke med i denne opgørelse.

Prototypen skal uploades i en version, der er tilgængelig online, og kildekoden skal offentliggøres.

På forsiden af rapporten skal følgende fremgå:

- Advanced Multimedia Production, Forår/Efterår 20xx
- Multimediedesigneruddannelsen, Erhvervsakademi Aarhus.
- Projektitel
- URL på prototypen
- URL til kildekoden
- Fulde navn på den studerende samt navne på eventuelle gruppemedlemmer
- Vejledernes navne

#### *Forudsætninger for at gå til eksamen – deltagelsespligt og aflevering*

For at gå til prøven skal indholdet af rapport være redeligt. Opgaven skal opfylde formkrav samt være korrekt og rettidig afleveret (se Studieupdate).

#### *Bedømmelseskriterier og censurtype*

Prøven bedømmes efter 7-trin skalaen, og der er intern censur. Der gives én samlet karakter ud fra en helhedsvurdering af projektet, dvs. det digitale produkt og refleksionsrapporten.

### **Fuldførelse af prøven**

De enkelte delprøver i valgfaget skal bestå hver for sig. Karakteren for de 3 delprøver fremgår enkeltvis på eksamensbeviset og som et samlet gennemsnit for valgfaget.

Den studerende skal til omprøve i den eller de delprøver, der ikke er bestået.

## **3.3 E-commerce Design & Development (30 ECTS)**

### **Indhold**

Fagelementet beskæftiger sig med indhold, anvendelse og opbygning af e-handels løsninger. Der fokuseres på designprocessen, UX og UI research og design samt produktion af løsninger gennem opsætning og implementering i forskellige værktøjer. Der indgår anvendelse af aktuelle e-handels løsninger, forståelse af forretningsperspektivet i løsningerne samt programmering af tilpasninger til standard løsninger.

### **Læringsmål for E-Commerce Design & Development**

#### **Viden**

Den studerende har:

- udviklingsbaseret viden om erhvervet og fagområdets praksis og central anvendt teorier og metode om digitale brugergrænseflader, herunder teknologier til design og programmering af digitale brugergrænseflader og e-handels løsninger

- forståelse for praksis, central anvendt teori og metode samt kan forstå erhvervets anvendelse af teori og metode til design og programmering af digitale e-handels løsninger samt for projektøkonomi og multimediedesignerens rolle i værdikæden.

### **Færdigheder**

Den studerende kan:

- anvende fagområdets centrale metoder og redskaber til design og udvikling af e-handels løsninger samt kan anvende de færdigheder, der knytter sig til beskæftigelse inden for erhvervet, herunder brugercentreret metode til produktion samt evaluering af produktionen
- vurdere praksisnære problemstillinger samt opstille og vælge løsningsmodeller i forhold til design og programmering af e-handelsløsninger
- formidle praksisnære problemstillinger og løsningsmuligheder inden for digitale brugergrænseflader til samarbejdspartnere og brugere.

### **Kompetencer**

Den studerende kan:

- varetage udviklingsorienterede situationer i relation til design og udvikling af e-handels løsninger
- deltage i fagligt og tværfagligt samarbejde om design og udvikling af e-handels løsninger med en professionel tilgang
- i en struktureret sammenhæng tilegne sig ny viden, færdigheder og kompetencer inden for design og udvikling af e-handels løsninger.

### **ECTS-omfang**

Fagelementet E-commerce Design & Development har et omfang på 30 ECTS-point.

### **Prøver i valgfaget**

Valgfaget indeholder tre prøver, som er beskrevet herunder:

- Delprøve 1: Portfolio (5 ECTS)
- Delprøve 2: E-commerce Design (15 ECTS)
- Delprøve 3: Advanced E-commerce Development (10 ECTS)

### **Delprøve 1: Portfolio – 5 ECTS**

#### **Læringsmål for prøven**

Læringsmål for prøven er identisk med nedenstående læringsmål for valgfaget E-commerce Design & Development:

### **Færdigheder**



Den studerende kan:

- vurdere praksisnære problemstillinger samt opstille og vælge løsningsmodeller i forhold til design og programmering af e-handels -løsninger.

### **Prøveform og tilrettelæggelse herunder evt. formkrav**

Prøven er individuel og består af et skriftligt materiale samt et digitalt produkt, udarbejdet i WordPress. Der tilføjes et link (URL) på rapportens forside til et fungerende WordPress-site på internet. Der afleveres digitalt i administrationssystemet WISEflow efter retningslinjer, som vil være tilgængelige på Studieupdate.

Det skriftlige materiale må maksimalt have et omfang på 3 normalsider. En normalside er 2.400 enheder. Illustrationer, figurer mv. og bilag tæller ikke med i denne opgørelse.

På forsiden skal følgende fremgå:

- Portfolio, efterår/forår 20xx
- Multimediedesigneruddannelsen, Erhvervsakademi Aarhus.
- URL på det digitale produkt
- Fulde navn samt vejledernes navne.

### *Forudsætninger for at gå til eksamen – deltagelsespligt og aflevering*

Det er et forudsætningskrav for at gå til eksamen, at man via underskrift bekræfter, at man er ansvarlig for projektudarbejdelsen. Dette sker rent praktisk ved upload i WISEflow.

### *Bedømmelseskriterier og censurtype*

Prøven bedømmes efter 7-trin skalaen, og der er intern censur. Der gives én karakter ud fra en helhedsvurdering af rapport og det tilhørende digitale produkt.

## **Delprøve 2: E-commerce Design & Development – 15 ECTS**

### **Læringsmål for prøven**

Læringsmål for prøven er identisk med nedenstående læringsmål for valgfaget E-commerce Design & Development:

#### **Viden**

Den studerende har:

- forståelse for praksis, central anvendt teori og metode samt kan forstå erhvervets anvendelse af teori og metode til design og programmering af digitale e-handels løsninger samt for projektøkonomi og multimediedesignerens rolle i værdikæden.

#### **Færdigheder**

Den studerende kan:

- anvende fagområdets centrale metoder og redskaber til design og udvikling af e- handels løsninger samt kan anvende de færdigheder, der knytter sig til beskæftigelse inden for erhvervet, herunder brugercentreret metode til produktion samt evaluering af produktionen
- formidle praksisnære problemstillinger og løsningsmuligheder inden for digitale brugergrænseflader til samarbejdspartnere og brugere.

### **Kompetencer**

Den studerende kan:

- deltage i fagligt og tværfagligt samarbejde om design og udvikling af e- handels løsninger med en professionel tilgang

### **Prøveform og tilrettelæggelse herunder evt. formkrav**

Prøven er en individuel mundtlig eksamen med udgangspunkt i en digital løsning, der udarbejdes i en gruppe og i samarbejde med en kunde. Et kundeprojekt hvor der skal designes og implementeres en online shop ved hjælp af Woocommerce / WordPress.

#### *Det digitale produkt*

Det digitale produkt udarbejdes i grupper á 2-4 studerende. Det skal tydeligt fremgå af det digitale produkt, hvad hvert enkelt gruppemedlem har bidraget med.

#### *Den skriftlige rapport*

Den skriftlige rapport skal dokumentere udviklingen af det digitale produkt samt anvende teorier og metoder fra undervisningen.

Rapporten må maksimalt have et omfang på 10 normalsider og skal indeholde dokumentation og argumentation for det digitale produkts tekniske udformning. En normalside tælles som 2.400 tegn. Illustrationer, figurer mv. og bilag tæller ikke med i denne opgørelse.

På forsiden af den individuelle rapport oplyses en URL til en version af det digitale produkt, som kan tilgås online, hvoraf det individuelle bidrag fremgår. Afleveringen af rapporten foregår via WISEflow efter retningslinjer tilgængelig på Studieupdate.

På forsiden skal følgende fremgå:

- E-commerce, Forår/Efterår 20xx
- Multimediedesigneruddannelsen, Erhvervsakademi Aarhus
- Et fungerende link (URL) til Figma samt prototype (WordPress/ Woocommerce)
- Fulde navn på den studerende samt navne på eventuelle gruppemedlemmer, der i samarbejde har udviklet det digitale produkt
- Vejledernes navne

#### *Den mundtlige del af prøven*

Den mundtlig del af eksamen er en prøve på 15 minutter, der består af:

- 5 minutters præsentation
- 5 minutters eksamensdialog
- 5 minutters votering

#### *Forudsætninger for at gå til eksamen – deltagelsespligt og aflevering*

Det er en forudsætning for deltagelse i prøven, at den studerende både afleverer et digitalt produkt og en skriftlig rapport.

Den skriftlige rapport skal opfylde formkrav samt være korrekt og rettidig afleveret (se Studieupdate).

Det er desuden en forudsætning for at deltage i den skriftlige prøve, at man via underskrift bekræfter, at man er ansvarlig for udarbejdelsen af den skriftlige rapport og det digitale produkt. Dette sker rent praktisk ved upload i WISEflow.

#### *Bedømmelseskriterier og censurtype*

Prøven bedømmes efter 7-trin skalaen, og der er intern censur. Der gives én samlet karakter ud fra en helhedsvurdering af den individuelle rapport og det individuelle bidrag til det digitale produkt.

### **Delprøve 3: Advanced E-commerce (10 ECTS)**

#### **Læringsmål for prøven**

Læringsmål for prøven er identisk med nedenstående læringsmål for valgfaget E-commerce Design & Development:

#### **Viden**

Den studerende har:

- udviklingsbaseret viden om erhvervet og fagområdets praksis og central anvendt teorier og metode om digitale brugergrænseflader, herunder teknologier til design og programmering af digitale brugergrænseflader og e-handels løsninger

#### **Færdigheder**

Den studerende kan:

vurdere praksisnære problemstillinger samt opstille og vælge løsningsmodeller i forhold til design og programmering af e-handelsløsning

#### **Kompetencer**

Den studerende kan:

- varetage udviklingsorienterede situationer i relation til design og udvikling af e-handelsløsninger
- i en struktureret sammenhæng tilegne sig ny viden, færdigheder og kompetencer inden for design og udvikling af e-handels løsninger.

### **Prøveform og tilrettelæggelse herunder evt. formkrav**

Eksamen er en individuel skriftlig eksamen på baggrund af et gruppeprojekt. Projektet kan udarbejdes i grupper af 2-4 studerende, og udarbejdes i løbet af semestret.

På baggrund af gruppeprojektet skal den studerende individuelt udarbejde en problemformulering samt en online video på max 10 min.

På WISEflow afleveres:

- Link til et fungerende online produkt (udarbejdet i grupper).
- En kort individuel problemformulering (max en normalside)
- Link til en individuel online video på max 10 min.

### *Forudsætninger for at gå til eksamen – deltagelsespligt og aflevering*

For at gå til prøven skal indholdet af materialet være redeligt og rettidigt afleveret.

### *Bedømmelseskriterier og censurtype*

Prøven bedømmes efter 7-trin skalaen, og der er intern censur.

Der gives én samlet karakter ud fra en helhedsvurdering af gruppeprojektet samt den individuelle problemformulering og video.

### **Fuldførelse af prøven**

De enkelte delprøver i valgfaget skal bestå hver for sig. Karakteren for de 3 delprøver fremgår enkeltvis på eksamensbeviset og som et samlet gennemsnit for valgfaget.

Den studerende skal til omprøve i den eller de delprøver, der ikke er bestået.

## **3.4 Indholdsproduktion med fokus på UX og Frontend**

### **Indhold**

Fagelementet beskæftiger sig med en kombination af UX design, Content produktion samt programmering af digitale brugergrænseflader. I fagelementet fokuseres på design og produktion af digitale brugergrænseflader på flere medieplatforme med fokus på bruger oplevelsen. Data indgår som et centralt element i designprocessen, i produktion af løsning samt i evaluering af produktioner. Der anvendes teknologier til design, programmering og varetagelse af udviklingsprocessen. Forretningsforståelse og relevante forretningsmodeller indgår endvidere i fagelementet.

## Læringsmål

### Viden

Den studerende har:

- udviklingsbaseret viden om erhvervet og fagområdets praksis og central anvendt teorier og metode om i krydsfeltet af UX design, content produktion og digitale brugergrænseflader, herunder teknologier til design, programmering og afprøvning af digitale brugergrænseflader
- forståelse for praksis, central anvendt teori og metode samt kan forstå erhvervets anvendelse af teori og metode til design, programmering og afprøvning af digitale brugergrænseflader samt for projektøkonomi og multimediedesignerens rolle i værdikæden.

### Færdigheder

Den studerende kan:

- anvende fagområdets centrale metoder og redskaber til design og programmering af digitale brugergrænseflader samt kan anvende de færdigheder, der knytter sig til beskæftigelse inden for erhvervet, herunder brugercentreret metode til produktion samt evaluering af produktionen og dens indhold
- vurdere praksisnære problemstillinger samt opstille og vælge løsningsmodeller i forhold til design og programmering af digitalt indhold, digitale brugeroplevelser og digitale brugergrænseflader
- Inddrage bæredygtighed i design af en webløsning
- formidle praksisnære problemstillinger og løsningsmuligheder inden for digitale brugergrænseflader til samarbejdspartnere og brugere.

### Kompetencer

Den studerende kan:

- varetage udviklingsorienterede situationer i relation til design og produktion af digitale brugergrænseflader og indhold
- deltage i fagligt og tværfagligt samarbejde om design produktion af digitale brugergrænseflader inklusiv indhold med en professionel tilgang
- i en struktureret sammenhæng tilegne sig ny viden, færdigheder og kompetencer inden for design og produktion af digitale brugergrænseflader i relation til erhvervet.

### ECTS-omfang

Fagelementet Indholdsproduktion med fokus på UX og Frontend har et omfang på 30 ECTS-point.

### Prøver i valgfaget

Valgfaget indeholder tre prøver, som er beskrevet herunder:

- Delprøve 1: Personal Branding: (5 ECTS)
- Delprøve 2: Bæredygtigt Webdesign: (15 ECTS)
- Delprøve 3: Specialisering: (10 ECTS)

### **Delprøve 1: Personal Branding – 5 ECTS**

#### **Læringsmål for prøven**

Læringsmål for prøven er identisk med nedenstående læringsmål for valgfaget indholdsproduktion med fokus på UX og Frontend:

#### **Viden**

Den studerende har:

- udviklingsbaseret viden om erhvervet og fagområdets praksis og central anvendt teorier og metode om digitale brugergrænseflader, herunder teknologier til design, programmering og afprøvning af digitale brugergrænseflader

#### **Færdigheder**

Den studerende kan:

- anvende fagområdets centrale metoder og redskaber til design og programmering af digitale brugergrænseflader samt kan anvende de færdigheder, der knytter sig til beskæftigelse inden for erhvervet, herunder brugercentreret metode til produktion samt evaluering af produktionen og dens indhold.

#### **Kompetencer**

Den studerende kan:

- varetage udviklingsorienterede situationer i relation til design og produktion af digitale brugergrænseflader og indhold.

#### **Prøveform og tilrettelæggelse herunder evt. formkrav**

Prøven er en individuel eksamen bestående af en individuel skriftlig rapport og individuelt digitalt produkt.

##### *Den skriftlige rapport*

Den skriftlige rapport skal dokumentere udviklingen af det digitale produkt, den tekniske udformning samt anvende teorier og metoder fra undervisningen.

Rapporten må maksimalt have et omfang på 8 normalsider. Der kan af projektbeskrivelsen fremgå mulighed for at erstatte rapporten helt eller delvist af en video. En normalside tælles som 2.400 tegn. Illustrationer, figurer mv. og bilag tæller ikke med i denne opgørelse.

På forsiden af den individuelle rapport oplyses en URL til en version af det digitale produkt, som kan tilgås online samt en URL til kildekoden. Afleveringen af rapporten foregår via WISEflow efter retningslinjer tilgængelig på Studieupdate.

På forsiden skal følgende fremgå:

- Personal Branding, Forår/Efterår 20xx
- Multimediedesigneruddannelsen, Erhvervsakademi Aarhus
- URL til det digitale produkt
- URL til kildekode
- Fulde navn på den studerende
- Vejledernes navne

#### *Forudsætninger for at gå til eksamen – deltagelsespligt og aflevering*

Det er en forudsætning for deltagelse i prøven, at den studerende både afleverer et digitalt produkt og en skriftlig rapport. Den skriftlige rapport skal opfylde formkrav samt være korrekt og rettidig afleveret (se Studieupdate).

Det er desuden en forudsætning for at deltage i den skriftlige prøve, at man via underskrift bekræfter, at man er ansvarlig for udarbejdelsen af den skriftlige rapport og det digitale produkt. Dette sker rent praktisk ved upload i WISEflow.

#### *Bedømmelseskriterier og censurtype*

Prøven bedømmes efter 7-trinskalaen, og der er intern censur. Der gives én samlet karakter ud fra en helhedsvurdering af den individuelle rapport og det individuelle digitale produkt.

## **Delprøve 2: Bæredygtigt webdesign - 15 ECTS**

### **Læringsmål for prøven**

Læringsmål for prøven er identisk med nedenstående læringsmål for valgfaget indholdsproduktion med fokus på UX og Frontend:

#### **Viden**

Den studerende har:

- udviklingsbaseret viden om erhvervet og fagområdets praksis og central anvendt teorier og metode om i krydsfeltet af ux design, content produktion og digitale brugergrænseflader, herunder teknologier til design, programmering og afprøvning af digitale brugergrænseflader

#### **Færdigheder**

Den studerende kan:

- formidle praksisnære problemstillinger og løsningsmuligheder inden for digitale brugergrænseflader til samarbejdspartnere og brugere.

Inddrage bæredygtighed i design af en webløsning

### **Kompetencer**

Den studerende kan:

- deltage i fagligt og tværfagligt samarbejde om design produktion af digitale brugergrænseflader inklusiv indhold med en professionel tilgang.

*Prøveform og tilrettelæggelse herunder evt. formkrav*

Prøven er en individuel, mundtlig prøve på baggrund af et skriftligt gruppeprojekt og et digitalt produkt. Projektet udarbejdes i grupper med 3–4 studerende. Den individuelle, mundtlige prøve er en mundtlig eksamination med udgangspunkt i det digitale produkt og rapport.

*Prøvens afvikling:*

Prøven er en individuel, mundtlig eksamen af 20 minutters varighed, heraf:

- Individuel eksamination: 15 min.
- Votering og meddelelse af karakter: 5 min.

*Det skriftlige produkt*

Der tilføjes et link (URL) på rapportens forside til et digitalt produkt. Der afleveres digitalt i administrationssystemet WISEflow efter retningslinjer, der vil være tilgængelige på Studieupdate. Rapporten må maksimalt have et omfang på 10 normalsider + 5 sider pr. gruppemedlem (dvs. en gruppe på 3 afleverer maksimalt 25 sider). En normalside er 2.400 enheder. Illustrationer, figurer mv. og bilag tæller ikke med i denne opgørelse.

På forsiden skal følgende fremgå:

- Bæredygtig webdesign, efterår/forår 20xx
- Multimediedesigneruddannelsen, Erhvervsakademi Aarhus
- URL på det digitale produkt
- Fulde navn på alle gruppemedlemmer samt vejledernes navne.

*Forudsætninger for at gå til eksamen – deltagelsespligt og aflevering*

Det er en forudsætning for den studerendes deltagelse i den mundtlige prøve, at det digitale produkt og rapportens indhold er redeligt, og at rapporten opfylder formkrav samt er korrekt og rettidig afleveret (se Studieupdate).

Det er et forudsætningskrav for at gå til mundtlig eksamen, at man via underskrift bekræfter, at man er ansvarlig for projektudarbejdelsen. Dette sker rent praktisk ved upload i WISEflow,



### *Bedømmelseskriterier og censurtype*

Prøven bedømmes efter 7-trin skalaen, og der er intern censur. Der gives én individuel karakter ud fra en helhedsvurdering af den studerendes individuelle mundtlige præstation ved eksamen samt produkt og rapport.

### **Delprøve 3: Specialisering – 10 ECTS**

I denne del af semestret vælger de studerende specialisering i forhold til Content, UX og Frontend.

### **Læringsmål for prøven**

Læringsmål for prøven er identisk med nedenstående læringsmål for valgfaget indholdsproduktion med fokus på UX og Frontend:

### **Færdigheder**

Den studerende kan:

- vurdere praksisnære problemstillinger samt opstille og vælge løsningsmodeller i forhold til design og programmering af digitalt indhold, digitale brugeroplevelser og digitale brugergrænseflader.

### **Kompetencer**

Den studerende kan:

- i en struktureret sammenhæng tilegne sig ny viden, færdigheder og kompetencer inden for design og produktion af digitale brugergrænseflader i relation til erhvervet.

### *Prøveform og tilrettelæggelse herunder evt. formkrav*

Eksamen er en individuel skriftlig rapport udarbejdet på baggrund af et gruppefremstillet digitalt produkt. Det digitale produkt udarbejdes i grupper (maksimalt 4 personer).

Den individuelle skriftlige rapport skal opfylde nedenstående formkrav samt være rettidig afleveret sammen med det digitale produkt (Se Studieupdate). Afleveringen vil foregå i WISEflow efter retningslinjer tilgængelig på Studieupdate.

Rapporten må maksimalt have et omfang på 10 normalsider. Der kan af projektbeskrivelsen fremgå mulighed for at erstatte rapporten helt eller delvist af en video. Rapporten skal indeholde overvejelserne omkring udvikling og design af produktet samt refleksion over læring i relation til erhvervet. En normalside tælles som 2.400 tegn. Illustrationer, figurer mv. og bilag tæller ikke med i denne opgørelse.

På forsiden skal følgende fremgå:

- Specialisering Forår/Efterår 20xx
- Multimediedesigneruddannelsen, Erhvervsakademi Aarhus.

- Projekttitle
- Evt. URL til det digitale produkt
- Fulde navn på den studerende
- Vejlederens navn

Det digitale produkt skal uploades i en version, der er tilgængelig online eller vedhæftes rapporten.

#### *Forudsætninger for at gå til eksamen – deltagelsespligt og aflevering*

For at gå til prøven skal indholdet af rapport være redeligt. Opgaven skal opfylde formkrav samt være korrekt og rettidig afleveret.

#### *Bedømmelseskriterier og censurtype*

Prøven bedømmes efter 7-trin skalaen, og der er intern censur.

Der gives én karakter ud fra en helhedsvurdering af den individuelle skriftlige rapport og det gruppefremstillede digitale produkt.

#### **Fuldførelse af prøven**

De enkelte delprøver i valgfaget skal bestå hver for sig. Karakteren for de 3 delprøver fremgår enkeltvis på eksamensbeviset og som et samlet gennemsnit for valgfaget.

#### **4. Anvendelse af hjælpemidler**

Under prøverne er anvendelse af hjælpemidler, herunder elektroniske hjælpemidler, tilladt, medmindre der i bekendtgørelsen eller studieordningen for den enkelte uddannelse er fastsat begrænsninger i anvendelsen.

Eventuelle regler for indskrænkning af brug af hjælpemidler vil fremgå af beskrivelsen af den enkelte prøve.

#### **5. Ikrafttrædelse og overgangsordning**

##### *Ikrafttrædelse*

Denne lokale del af studieordningen, valgfagskataloget, træder i kraft d. 01.08.2024 og har virkning for alle studerende. Samtidig ophæves tidligere valgfagskatalog af 01.01.2023.

##### *Overgangsordning*

Alle studerende overgår til dette valgfagskatalog fra 01.08.2024, dog skal prøver påbegyndt før 01.08.2024 afsluttes efter det tidligere valgfagskatalog indtil 01.02.2025.