

# **STUDIEORDNING**

**DIPLOMUDDANNELSEN I DIGITAL KONCEPTUDVIKLING**

Fælles, Januar 2021

## Indhold

<b>Indledning</b> .....	<b>4</b>
<b>UDDANNELSENS FORMÅL</b> .....	<b>4</b>
UDDANNELSENS VARIGHED.....	4
UDDANNELSENS TITEL.....	5
ADGANGSKRAV.....	5
UDDANNELSENS MÅL FOR LÆRINGSUDBYTTE, STRUKTUR OG INDHOLD.....	5
Uddannelsens mål for læringsudbytte.....	5
Uddannelsens struktur.....	6
Obligatoriske moduler.....	6
Valgfrie moduler.....	6
Afgangsprojekt 15 ECTS.....	6
<b>AFGANGSPROJEKT</b> .....	<b>7</b>
Læringsmål for afgangspjektet.....	7
Udarbejdelse af afgangspjekt.....	8
<b>UDDANNELSENS PÆDAGOGISKE TILRETTELÆGGELSE</b> .....	<b>8</b>
Undervisnings- og arbejdsformer.....	8
Evaluering.....	8
<b>PRØVER OG BEDØMMELSER</b> .....	<b>9</b>
Antal forsøg.....	9
Tilmelding og afmelding.....	9
Ny prøve.....	9
Særlige prøvevilkår.....	10
Snyd.....	10
Forstyrrende adfærd ved eksamen.....	10
<b>MERIT</b> .....	<b>10</b>
<b>CENSORKORPS</b> .....	<b>11</b>
<b>STUDIEVEJLEDNING</b> .....	<b>11</b>
<b>KLAGER OG DISPENSATION</b> .....	<b>11</b>
<b>OVERGANGSORDNINGER</b> .....	<b>11</b>
<b>RETSGRUNDLAG</b> .....	<b>11</b>
<b>BILAG 1: OBLIGATORISKE MODULER (OB)</b> .....	<b>12</b>
Ob1: Cross Media Concepts (5 ECTS).....	12
Ob2: Digital projektledelse (5 ECTS).....	13
Ob3: Videnskabsteori og metode (5 ECTS).....	14
<b>BILAG 2: VALGFRIE MODULER INDEN FOR UDDANNELSENS FAGLIGE OMRÅDE (VF)</b> .....	<b>15</b>
Vf1: E-commerce - Strategi og forretningsudvikling (5 ECTS).....	16
Vf2: E-commerce - Optimering af salg og indtjening (5 ECTS).....	17
Vf3: Digitalt iværksætter (5 ECTS).....	18
Vf4: Digital Marketing (5 ECTS).....	19

---

<b>Vf5: Digitalt design (5 ECTS) .....</b>	<b>20</b>
<b>V6f: Customer Insight (5 ECTS) .....</b>	<b>21</b>
<b>Vf7: Content Marketing (5 ECTS) .....</b>	<b>22</b>
<b>Vf8: CRM og loyalitetsprogrammer (5 ECTS).....</b>	<b>23</b>
<b>Vf9: Bureauvirksomhed (5 ECTS) .....</b>	<b>24</b>
<b>Vf10: Forretningsforståelse og digital strategi (5 ECTS).....</b>	<b>25</b>
<b>Vf11: Teknologisk konceptudvikling (5 ECTS).....</b>	<b>26</b>
<b>Vf12: Medieplatforme i kunderejsen (5 ECTS) .....</b>	<b>27</b>
<b>Vf13: Kreativitet på tværs af fagområder (5 ECTS).....</b>	<b>28</b>
<b>Vf14: Participatory Design Research (5 ECTS) .....</b>	<b>29</b>
<b>Vf15: Augmented Reality Storytelling (5 ECTS) .....</b>	<b>30</b>
<b><i>Eksamenskatalog .....</i></b>	<b><i>31</i></b>
Skriftlige prøver .....	31
Individuel skriftlig prøve.....	31
Skriftlig gruppeprøve.....	31
Mundtlige prøver .....	31
Individuel mundtlig prøve .....	31
Mundtlig gruppeprøve .....	31
Kombinationsprøver.....	32
Individualiseringskrav.....	32
Afgangsprojektet.....	32

## Indledning

Diplomuddannelsen i digital konceptudvikling er en erhvervsrettet videregående uddannelse udbudt efter lov om erhvervsrettede grunduddannelser og videregående uddannelse (videreuddannelsessystemet) for voksne (VfV-loven) og efter bestemmelserne om tilrettelæggelse af deltidsuddannelser i lov om åben uddannelse (erhvervsrettet voksenuddannelse) m.v. Uddannelsen er omfattet af reglerne i Uddannelsesministeriets bekendtgørelse om diplomuddannelser.

Uddannelsen hører under fagområdet medie og kommunikation i bekendtgørelse om diplomuddannelser.

Studieordningen er udarbejdet i fællesskab af de institutioner, som er godkendt af Uddannelsesministeriet til udbud af denne uddannelse. Studieordningen finder anvendelse for alle godkendte udbud af uddannelsen, og ændringer i studieordningen kan kun foretages i et samarbejde mellem de udbydende institutioner.

Følgende uddannelsesinstitutioner er pr. 1. februar 2016 godkendt til udbud af diplomuddannelsen i digital konceptudvikling:

Københavns Erhvervsakademi  
Erhvervsakademi Aarhus  
IBA Erhvervsakademi Kolding

Ved udarbejdelse af den fælles studieordning og væsentlige ændringer heraf tager institutionerne kontakt til aftagerne og øvrige interessenter samt indhenter en udtalelse fra censorformandskabet, jf. eksamensbekendtgørelsen.

Studieordningen og væsentlige ændringer heraf træder i kraft ved et studieårs begyndelse og skal indeholde de fornødne overgangsordninger.

## UDDANNELSENS FORMÅL

Formålet med diplomuddannelsen i digital konceptudvikling er:

- at kvalificere den studerende til selvstændig varetagelse af konceptudvikling primært på digitale platforme.
- at kvalificere den studerende til at kunne indgå i udvikling og implementering af digitale koncepter og løsninger for virksomheder med behov indenfor e-commerce, marketing, kommunikation og design.
- at kvalificere den studerende til at arbejde helhedsorienteret med digital konceptudvikling, således at den studerende mestrer at arbejde med strategiske, konceptuelle, kreative og forretningskritiske elementer.

Formålet ligger inden for fagområdets formål, som er fastsat i bekendtgørelse om diplomuddannelser.

## UDDANNELSENS VARIGHED

Uddannelsen er normeret til 1 studenterårsværk. 1 studenterårsværk er en heltidsstuderendes arbejde i 1 år og svarer til 60 ECTS-point (European Credit Transfer System).

ECTS-point er en talmæssig angivelse for den totale arbejdsbelastning, som gennemførelsen af en uddannelse eller et modul er normeret til. I studenterårsværket er indregnet arbejdsbelastningen fra alle former for uddannelsesaktiviteter, der knytter sig til uddannelsen eller modulet, herunder skemalagt undervisning, selvstudie, projektarbejde, udarbejdelse af skriftlige opgaver, øvelser og cases, samt eksaminer og andre bedømmelser.

**UDDANNELSENS TITEL**

Uddannelsen giver den uddannede ret til at anvende betegnelsen *Diplomuddannet i digital konceptudvikling*, den engelske betegnelse er *Diploma of Digital Concept Development* jf. bekendtgørelse for diplomuddannelser bilag 1.

**ADGANGSKRAV**

Adgang til optagelse på diplomuddannelsen i digital konceptudvikling eller enkelte moduler herfra er betinget af, at ansøgeren har gennemført en relevant adgangsgivende uddannelse mindst på niveau med en erhvervsakademi-uddannelse eller en relevant videregående voksenuddannelse (VVU) gennemført som reguleret forløb samt at ansøger har mindst 2 års relevant erhvervs erfaring efter gennemført adgangsgivende uddannelse. Institutionen kan optage ansøgere, der ikke har gennemført en relevant adgangsgivende uddannelse som ovenfor nævnt, men som ud fra en konkret vurdering skønnes at have uddannelsesmæssige forudsætninger, der kan sidestilles hermed.

Institutionen optager endvidere ansøgere, der efter individuel kompetencevurdering i henhold til § 15 a i lov om erhvervsrettet grunduddannelse og videregående uddannelse (videreuddannelsessystemet) for voksne har realkompetencer, der anerkendes som svarende til adgangsbetingelserne.

**UDDANNELSENS MÅL FOR LÆRINGSUDBYTTE, STRUKTUR OG INDHOLD**

Den studerende får mulighed for at tilegne sig viden efterspurgt i forskellige brancher inden digitale koncepter, e-commerce, marketing, kommunikation og design. Den enkelte kan vælge moduler efter behov og sammensætte sit studieforløb til at udgøre en fuld diplomuddannelse.

**Uddannelsens mål for læringsudbytte****Viden og forståelse**

Den studerende skal:

- have udviklingsbaseret viden om teori og metode inden for digitale koncepter, e-commerce, marketing, kommunikation og design.
- kunne forstå teorier og metoder samt kunne reflektere over teori og metoder inden for digitale koncepter, e-commerce, marketing, kommunikation og design.
- have udviklingsbaseret viden om teori og praksis indenfor udvikling af nye strategiske, konceptuelle, kreative og forretningskritiske elementer i en digital kontekst.
- kunne forstå teorier og metoder samt kunne reflektere over teori og metoder indenfor udvikling af nye strategiske, konceptuelle, kreative og forretningskritiske elementer i en digital kontekst.

**Færdigheder**

Den studerende skal:

- kunne anvende metoder og redskaber til indsamling og analyse af markedsinformation og måling af brugeradfærd indenfor digitale koncepter, e-commerce, marketing, kommunikation og design.
- mestre de færdigheder, der knytter sig til at udvikle og videreudvikle koncepter inden for digitale koncepter.
- kunne vurdere teoretiske og praksisnære problemstillinger angående digital konceptudvikling samt begrunde de valgte løsninger.
- kunne formidle praksisnære problemstillinger og løsninger til samarbejdspartnere.
- kunne mestre de færdigheder, der knytter sig til udvikling af nye strategiske, konceptuelle, kreative og forretningskritiske elementer i en digital kontekst.

**Kompetencer**

Den studerende skal:

- kunne håndtere kompleks udvikling af koncepter for digitale koncepter, e-commerce, marketing, kommunikation og design.
- kunne koble relevante fagområder indenfor udvikling af nye strategiske, konceptuelle, kreative og forretningskritiske elementer i en digital kontekst.
- kunne argumentere for og formidle trufne valg, udviklingsforløb, projektstyring og projektledelse samt dybtgående analyser af problemfelter relateret til digital konceptudvikling.
- selvstændigt kunne indgå i flerfaglige digitale konceptudviklingsprocesser i samarbejde med andre faggrupper og eksterne samarbejdspartnere.
- kunne identificere egne læringsbehov og udvikle egen viden og færdigheder med henblik på at opbygge en specifik, jobskabende rolleprofil som digital konceptudvikler.

### **Uddannelsens struktur**

Uddannelsen består af tre obligatoriske moduler, seks valgfri moduler, samt et afgangsprøve, der afslutter uddannelsen – alle obligatoriske og valgfri moduler er på 5 ECTS-point, mens afgangsprøven er på 15 ECTS-point. Modulerne skal ikke tages i en bestemt rækkefølge. Dog skal afgangsprøven tages som det sidste.

### **Obligatoriske moduler**

- Cross Media Concepts
- Digital projektledelse
- Videnskabsteori og metode

### **Valgfrie moduler**

Der skal vælges seks forskellige moduler (flere moduler vil blive tilføjet efterhånden):

- E-commerce - Strategi og forretningsudvikling
- E-commerce - Optimering af salg og indtjening
- Digitalt iværksætteri
- Digital Marketing
- Digitalt design
- Customer Insight
- Content Marketing
- CRM og loyalitetsprogrammer
- Bureauvirksomhed
- Forretningsforståelse og digital strategi
- Teknologisk konceptudvikling
- Medieplatforme i kunderejsen
- Kreativitet i digitale koncepter
- Participatory Research Design
- Augmented Reality Storytelling

### **Afgangsprøve 15 ECTS**

De obligatoriske moduler på digital konceptudvikling og afgangsprøven er konstituerende for uddannelsen, mens de valgfri moduler har til hensigt at give en yderligere professionel specialisering.

Den studerende skal udvikle eller videreudvikle sin egen specialiserede jobkompetence og profession. Projekterne vil inddrage den studerendes erfaring med praksis. Herved træner den studerende formidling / kommunikation og koblingskompetence med andre faglige kompetencer.

**Obligatoriske moduler jf. bilag 1:**

Uddannelsens obligatoriske moduler, der er fælles for alle studerende, uanset uddannelsesretning, omfatter i alt 15 ECTS-point. For uddybning af læringsmål, indhold og omfang af de obligatoriske moduler henvises til bilag 1.

**Valgfrie moduler jf. bilag 2:**

Uddannelsen omfatter valgfrie moduler, der for den enkelte studerende skal udgøre i alt 30 ECTS-point. For uddybning af læringsmål, indhold og omfang af de valgfrie moduler henvises til bilag 2.

Den studerende kan desuden vælge moduler uden for uddannelsens faglige område, dog højst 15 ECTS-point. Institutionen vejleder om valg af moduler uden for uddannelsens faglige område.

**Afgangsprojekt**

Afgangsprojektet på 15 ECTS-point afslutter uddannelsen. Afgangsprojektet skal dokumentere, at uddannelsens mål for læringsudbytte er opnået. Afgangsprojektets emne skal ligge inden for uddannelsens faglige område og formuleres, så eventuelle valgfri moduler uden for uddannelsens faglige område inddrages. Institutionen skal godkende emnet.

Forudsætningen for indstilling til prøve i afgangsprøvet er, at den studerende har bestået alle tidligere prøver.

## AFGANGSPROJEKT

**Læringsmål for afgangsprøvet**

Formålet med afgangsprøvet er at vise, at den studerende kan kombinere teoretiske, praktiske og udviklingsorienterede elementer med henblik på løsning af en relevant problemstilling i praksis.

Afgangsprøvet tager således udgangspunkt i en praksisnær problemstilling i en relevant virksomhed. Afgangsprøvet skal afspejle såvel uddannelsens akademiske niveau som dens professionssigte i praksis.

**Viden og forståelse**

Den studerende skal:

- have udviklingsbaseret viden om principper og processer for det valgte område inden for digital konceptudvikling og kunne anvende teori og metode herom.
- kunne forstå og reflektere over forholdet mellem teori og praksis ud fra det valgte område.

**Færdigheder**

Den studerende skal:

- mestre de færdigheder det kræver at udvikle et digitalt koncept samt begrunde og vælge relevante løsningsmodeller.
- kunne formidle en skriftlig rapport med dokumentation af:
  - det praktiske eksamensprojekts udviklingsforløb, projektstyring og ledelse.
  - dybtgående analyser af problemfelter relateret til digital konceptudvikling.
- kunne vurdere teoretiske problemstillinger fra relevante faglige emner inden uddannelsen.

**Kompetencer**

Den studerende skal:

- håndtere komplekse og flerfaglige digitale konceptudviklingsprocesser i samarbejde med andre faggrupper og eksterne samarbejdspartnere.
- selvstændigt være i stand til at identificere egne læringsbehov og udvikle egen viden og færdigheder med henblik på at opbygge en specifik rolleprofil som digital konceptudvikler.

**Udarbejdelse af afgangsprøve**

Afgangsprøvens problemstilling skal godkendes af uddannelsesinstitutionen. Afgangsprøven udarbejdes enten individuelt eller i grupper af maksimalt 3 studerende.

Ved løsningen af den opstillede problemstilling er det vigtigt, at den studerende anvender centrale teorier og metoder inden for det valgte områdes praksis. Derudover skal afgangsprøven inddrage empirisk materiale til løsning af den konkrete problemstilling.

Uddannelsesinstitutionen udarbejder nærmere retningslinjer for de formelle krav til prøven.

**UDDANNELSENS PÆDAGOGISKE TILRETTELÆGGELSE**

Uddannelsen omfatter både teori og praksis, og undervisningen vil typisk være anvendelsesorienteret. Uddannelsens indhold vil løbende blive udviklet, så de studerende lærer og arbejder på måder, de møder i arbejdslivet. Endvidere vil centrale udviklingstendenser i erhvervslivet blive inddraget i uddannelsen ved den årlige evaluering og eventuelle revision af studieordningen.

Undervisningen vil i løbet af uddannelsens forløb indeholde dels elementer med karakter af forelæsning og klasseundervisning, dels elementer, som støtter den studerendes selvstændige arbejde både når den studerende arbejder individuelt og i projektgrupper.

- Forelæsninger og klasseundervisning vil give fagligt overblik, udfolde komplekse temaer og demonstrere fag- områdernes terminologi og ræsonnementer.
- De studerendes selvstændige arbejde (enkeltvis og i grupper) med undervisningens temaer, vil foregå ved workshops, studenteroplæg, opgaver, praktiske øvelser og egentligt projektarbejde.

Undervisningsmetodikken består således af en vekselvirkning mellem deduktive forelæsninger, induktiv undervisning, selvstudie og projektarbejde. Undervisningen er problem- og projektorienteret, hvor hensigten er at støtte den studerende i at anvende uddannelsesområdets teorier, metoder og teknikker på konkrete problemstillinger samt at skabe rammer for udvikling af de formelle kompetencer.

Hensigten med projektarbejdet er, at den studerende bliver trænet i at håndtere udviklingsorienterede situationer, deltage i fagligt og tværfagligt samarbejde med en professionel tilgang samt tilegne sig færdigheder og ny viden i en struktureret sammenhæng i relation til professionen.

**Undervisnings- og arbejdsformer**

Undervisningen gennemføres som en kombination af holdundervisning, forelæsninger, workshops, studiegrupper, øvelser og større projektarbejder. Tilrettelæggelsen af undervisningen tager udgangspunkt i relevant erhvervspraksis og anvendt teori.

Der vil i uddannelsen indgå undervisningsformer, der kan udvikle den studerendes selvstændighed, samarbejdsevne og evne til at skabe fornyelse. I uddannelsen indgår, i det omfang det er relevant, undervisning i iværksætterkultur, miljømæssige problemstillinger og i samspillet mellem forskellige kulturformer.

**Evaluering**

Der gennemføres løbende evaluering på alle diplommoduler med henblik på at indhente information om de studerendes tilfredshed med og udbytte af undervisningen. Evalueringerne bruges til efterfølgende refleksion og til fremtidig planlægning af moduler og af uddannelsen som helhed.



## PRØVER OG BEDØMMELSER

Alle prøver og eksamener er fastlagt af institutionen og kan aflægges på dansk, norsk, svensk eller engelsk. Hvert modul afsluttes med en individuel prøve med individuel bedømmelse, jf. karakterskalaen i karakterbekendtgørelsen.

Grundlaget for en bedømmelse er den studerendes individuelle præstation. Der gives en samlet karakter for den mundtlige og skriftlige præsentation i de prøver, hvor den studerende skal forsvare et afleveret projekt / produkt. Den skriftlige og mundtlige præstation vægtes lige.

Afgangsprojektet afsluttes med en mundtlig prøve med ekstern censur. I den samlede bedømmelse af afgangprojektet indgår den studerendes formulerings- og staveevner. Det faglige indhold vægter tungest, mens formuleringsevner indgår i vurderingen med en mindre, men dog betydende vægt, mens staveevner kun indgår med ringe vægt.

Alle obligatoriske moduler inkl. afgangprojektet bedømmes med ekstern censur. Valgfrie moduler bedømmes med intern censur.

Der kan ses bort fra formulerings- og staveevnerne, hvis den studerende kan dokumentere en relevant specifik funktionsnedsættelse.

### Antal forsøg

Den studerende kan deltage tre gange i samme prøve. Ved usædvanlige forhold kan der tillades ekstra prøvegange. En bestået prøve kan ikke tages om.

Der findes tre variationer af omprøver:

1. En omprøve som skyldes, at den studerende skal bruge et nyt prøveforsøg, fordi prøven ikke er bestået, den studerende ikke møder op eller ikke har opfyldt aktivitetskravene.
2. En omprøve som skyldes, at en studerende i forbindelse med en klage over en prøve eller anke får tilbud om en ny prøve.
3. En omprøve som skyldes, at institutionen tilbyder en ny prøve på grund af væsentlige fejl og mangler i forbindelse med prøven.

I version to og tre bruges der ikke et prøveforsøg ved omprøven.

Møder den studerende ikke op til den tilmeldte prøve eller bortvises under prøven, tæller det som et prøveforsøg. Der bruges også et prøveforsøg, hvis den studerende ikke har opfyldt de fastsatte aktivitetskrav inden prøven.

Ved sygdom skal den studerende have dokumentation fra en læge.

### Tilmelding og afmelding

Institutionens regler og frister vedrørende til- og framelding af eksamener meddeles af den enkelte udbyder.

### Ny prøve

En ny prøve skal afholdes hurtigst muligt og senest, når den pågældende prøve afholdes igen på institutionen eller ved en eventuel sygeprøve.

En studerende, der har været forhindret i at gennemføre en prøve på grund af dokumenteret sygdom eller af anden uforudseelig grund, skal have mulighed for at aflægge prøven snarest muligt.

Er det en prøve, der er placeret i uddannelsens sidste eksamenstermin, skal den studerende have mulighed for at aflægge prøven i samme eksamenstermin eller i umiddelbar forlængelse heraf.

Resultatet af første prøveforsøg skal meddeles den studerende i så god tid, at en eventuel omprøve kan finde sted i samme eksamenstermin.

I en prøveform hvor der indgår et projekt eller produkt, der skal afleveres inden selve prøven, hvor den studerende ikke har bestået den forudgående prøve, ikke er mødt op til den tilmeldte prøve eller er bortvist fra prøven, kan den studerende vælge enten at:

- aflevere et nyt projekt eller produkt
- aflevere samme projekt eller produkt
- aflevere en forbedring af det gamle projekt eller produkt.

Institutionen kan for den enkelte studerende dispensere fra de tidspunkter, der er fastsat for at bestå prøven eller prøverne, hvis det er begrundet i barsel eller usædvanlige forhold.

### **Særlige prøvevilkår**

Institutionen tilbyder særlige prøvevilkår til studerende med fysisk eller psykisk funktionsnedsættelse samt til studerende med et andet modersmål end dansk, når institutionen vurderer, at dette er nødvendigt for at ligestille disse studerende med andre studerende i prøvesituationen.

### **Snyd**

En studerende, der under en prøve skaffer sig eller giver en anden studerende uretmæssig hjælp til besvarelse af en opgave eller benytter ikke tilladte hjælpemidler, vil blive bortvist fra prøven, hvilket betyder, at der bruges et prøveforsøg.

Opstår der under eller efter en prøve en formodning om, at en studerende uretmæssigt har skaffet sig eller ydet hjælp, har udgivet en andens arbejde for sit eget eller anvendt eget tidligere bedømt arbejde uden henvisning, indberettes dette til institutionen.

Bliver formodningen bekræftet, og handlingen har fået eller ville kunne få betydning for bedømmelsen, bortviser institutionen den studerende fra prøven, hvilket betyder, at der bruges et prøveforsøg.

Institutionen kan under skærpene omstændigheder beslutte, at den studerende skal bortvises fra institutionen i en kortere eller længere periode. I sådanne tilfælde gives en skriftlig advarsel om, at gentagelse kan medføre varig bortvisning. En bortvisning fra en prøve betyder, at den studerende har brugt et prøveforsøg og en eventuel allerede givet karakter bortfalder.

En studerende skal ved aflevering af en skriftlig besvarelse skrive under på, at opgaven er udarbejdet uden uretmæssig hjælp.

### **Forstyrrende adfærd ved eksamen**

Udviser en studerende forstyrrende adfærd, kan institutionen bortvise den studerende fra prøven. I mindre alvorlige tilfælde giver institutionen først en advarsel.

Institutionen kan under skærpene omstændigheder beslutte, at den studerende skal bortvises fra institutionen i en kortere eller længere periode. I sådanne tilfælde gives en skriftlig advarsel om at gentagelse kan medføre varig bortvisning.

En bortvisning fra en prøve betyder, at den studerende har brugt et prøveforsøg og en eventuel allerede givet karakter bortfalder.

### **MERIT**

Institutionen kan godkende, at beståede uddannelseselementer eller dele heraf efter denne studieordning bestået ved en anden institution, ækvivalerer tilsvarende uddannelseselementer eller dele heraf i nærværende studieordning. Er uddannelseselementet bedømt efter 7-trins-skalaen ved den institution, hvor prøven er aflagt og ækvivalerer et helt modul i nærværende studieordning, overføres karakteren.

Institutionen kan godkende, at beståede uddannelseselementer fra en anden dansk eller udenlandsk videregående uddannelse træder i stedet for uddannelseselementer, der er omfattet af denne studieordning. Ved godkendelse heraf anses uddannelseselementet som gennemført, hvis det er bestået efter reglerne på den pågældende uddannelse. Bedømmelsen overføres som bestået.

## CENSORKORPS

Diplomuddannelsen i digital konceptudvikling benytter det af Uddannelsesministeriet godkendte censorkorps for de medie- og kommunikationsfaglige diplomuddannelser.

## STUDIEVEJLEDNING

På uddannelsesinstitutionen er der tilknyttet en studievejledning, hvor den studerende kan få vejledning både før og under studiet. Kontaktinformation fremgår af institutionens hjemmeside, hvor studieordningen også er tilgængelig.

## KLAGER OG DISPENSATION

Proceduren for hvordan klager håndteres afhænger af klagens indhold. I studievejledningen kan studerende få hjælp til, hvordan proceduren er i forbindelse med en klage.

Institutionen kan, når særlige forhold begrundes, dispensere fra de bestemmelser i studieordningen, der ikke er bundet i bekendtgørelsesgrundlaget, men alene er fastsat af institutionen.

Klager over afgørelser i henhold til denne studieordning indgives til institutionen. Fristen for indgivelse af klager er 2 uger fra den dag, at afgørelsen er meddelt den pågældende. Her bedes eksaminator og censor tage stilling til den skriftlige klage, og studielederen tager endelig beslutning om udfaldet efter at alle parter er hørt.

Institutionens afgørelser i henhold til bekendtgørelse om diplomuddannelser kan af den studerende indbringes for Uddannelsesministeriet, når klagen vedrører retlige spørgsmål. Fristen for indgivelse af klagen er 2 uger fra den dag, afgørelsen er meddelt den pågældende.

Klagen stiles til Uddannelsesministeriet, men afleveres til institutionen. Institutionen afgiver en udtalelse, som klageren har lejlighed til at kommentere inden for en uges frist. Institutionen fremsender herefter klagen, skolens udtalelse og klagerens eventuelle kommentarer til uddannelsesministeriet.

Klager over prøver behandles efter reglerne i bekendtgørelse om prøver og eksamen i erhvervsrettede uddannelser.

## OVERGANGSORDNINGER

Bekendtgørelse om diplomuddannelser trådte i kraft den 15. juli 2012 og har virkning for studerende der begynder diplomuddannelsen herefter eller senere. Studerende, der er påbegyndt uddannelsen før den 1. august 2020 og har bestået de 3 obligatoriske moduler kan færdiggøre uddannelsen under den nye studieordning uafhængigt af, om modulerne er bestået med intern eller ekstern censur.

## RETSGRUNDLAG

Studieordningens retsgrundlag udgøres af:

- 1) Bekendtgørelse om diplomuddannelser
- 2) Bekendtgørelse af lov om erhvervsrettet grunduddannelse og videregående uddannelse (videreuddannelsessystemet) for voksne
- 3) Bekendtgørelse af lov om åben uddannelse (erhvervsrettet voksenuddannelse) m.v.
- 4) Bekendtgørelse om prøver og eksamen i erhvervsrettede uddannelser
- 5) Bekendtgørelse om karakterskala og anden bedømmelse
- 6) Bekendtgørelse om fleksible forløb inden for videregående uddannelse for voksne Retsgrundlaget kan læses på adressen [www.retsinfo.dk](http://www.retsinfo.dk)

## BILAG 1: OBLIGATORISKE MODULER (OB)

Bilag 1 gennemgår formål og læringsmål (viden, færdigheder og kompetencer) for de obligatoriske moduler.

Obligatoriske moduler:

- Cross Media Concepts
- Digital projektledelse
- Videnskabsteori og metode

De obligatoriske moduler er beskrevet på de kommende sider. Der er ekstern censur på de obligatoriske moduler.

### Ob1: Cross Media Concepts (5 ECTS)

#### Formål

Den studerende skal kunne bidrage til danske og internationale virksomheder og organisationers forbedring eller udvikling af nye digitale e-commerce løsninger, digitale reklameløsninger og digitale marketingløsninger samt andre slags digitale kommunikationsløsninger.

#### Viden og forståelse

Den studerende skal:

- have udviklingsbaseret viden om metoder til innovation og kreativ udvikling af digitale koncepter og anvendt teori herom.
- have udviklingsbaseret viden om aktuelle tendenser inden for digital konceptudvikling - fx e-commerce, digital marketing, servicedesign, kommunikation, teknologi, og interkulturelle forhold.
- kunne forstå og reflektere over hvordan koncepter udvikles ud fra en holistisk indsigt i virksomhedens strategi og forretning samt brancheudvikling (herunder også betydningen af CSR).

#### Færdigheder

Den studerende skal:

- kunne anvende metoder og redskaber til at udvikle nye koncepter indenfor digital konceptudvikling.
- kunne begrunde valgte metoder og værktøjer til analyse til efterfølgende kreativ udvikling af nye koncepter.
- kunne anvende metoder og redskaber til at formidle et nyt koncept internt i organisationen og eksternt i markedet.

#### Kompetencer

Den studerende skal:

- kunne håndtere komplekse og udviklingsorienterede tendenser på markedet og inddrage denne indsigt i konceptudvikling af konkrete løsninger.
- selvstændigt kunne indgå i fagligt og tværfagligt samarbejde og håndtere synergien i og risikoen ved at forskellige interessenter bidrager med hver deres input til konceptudviklingsprocessen af nye løsninger.
- kunne omsætte egen læring om digital konceptudvikling til forbedring af egen praksis i en organisation eller en virksomhed.

## Ob2: Digital projektledelse (5 ECTS)

### Formål

Den studerende skal lære at lede og styre komplekse projekter - ofte i digitale og agile kontekster.

### Viden og forståelse

Den studerende skal:

- have udviklingsbaseret viden om interressentanalyse, kommunikation og konflikthåndtering i relation til projekter og projektledelse.
- Kunne forstå og reflektere over ledelse og organisering af flerfaglige projektgrupper og teams.
- Kunne forstå en branches praksis og kunne reflektere over anvendelsen af projektstyringsmodeller, udviklingsmodeller, teori og metoder i denne sammenhæng

### Færdigheder

Den studerende skal:

- kunne organisere og styre flerfaglige projektgrupper og teams.
- anvende metoder og redskaber til at lede komplekse projekter nationale og internationale virksomheder.
- kunne vurdere udviklingsmetoder og modeller samt vælge og begrunde forskellige modellers anvendelighed i forskellige typer af projekter.
- kunne formidle og anvende digital kommunikation i relation til ledelse og styring af komplekse projekter.

### Kompetencer

Den studerende skal:

- kunne udvikle egen praksis i forbindelse med projektledelse.
- kunne håndtere ledelse og styring af komplekse tværfaglige projekter, under hensyntagen til virksomhedens mål, drift, interesser, økonomi og værdier.

### Ob3: Videnskabsteori og metode (5 ECTS)

#### Formål

Den studerende skal lære at relatere videnskabsteori og metodelære til digital konceptudvikling som fagområde - herunder især brugerundersøgelser.

#### Viden

Den studerende skal:

- have udviklingsbaseret viden om, og kunne reflektere over, anvendelsen af forskellige undersøgelses- og udviklingsmetoder. Herunder kvalitative og kvantitative metoder i induktive og deduktive analyse- og udviklingsprojekter.
- have viden om videnskabsteoretiske metoder til forståelse af hvordan forskellige forretningsområder kan påvirkes-, samtænkes- og understøttes af digitale koncepter.
- have forståelse for og kunne reflektere over videnskabelige metoder og redskaber i forhold til testning og analyse af brugeradfærd samt digitale kommunikationsløsningers design, funktionalitet, brugervenlighed og informationsarkitektur.

#### Færdigheder

Den studerende skal:

- kunne mestre de metodiske færdigheder der knytter sig til identificering, udvikling, implementering og evaluering. Herunder anvendelsen af kvalitative og kvantitative metoder i induktive og deduktive analyse- og udviklingsprojekter.
- kunne anvende videnskabeligt forankrede metoder til forståelse af, hvordan forskellige forretningsområder kan påvirkes-, samtænkes- og understøttes af digitale koncepter.
- kunne mestre videnskabelige metoder og redskaber i forhold til vurdering af testning og analyse af digitale kommunikationsløsningers design, funktionalitet, brugervenlighed og informationsarkitektur.

#### Kompetencer

Den studerende skal:

- selvstændigt kunne indgå i samarbejde med andre faggrupper og i samspil give input til disse faggrupper om videnskabeligt forankrede analyse- og udviklingsdesigns.
- kunne videreudvikle egne kompetencer inden for videnskabsteori og metode og især til koblingen til praktisk arbejde med brugerundersøgelser.
- kunne håndtere komplekse og udviklingsorienterede situationer i samarbejdet med andre faggrupper om metoder og redskaber i forhold til testning og analyse af digitale kommunikationsløsningers design, funktionalitet, brugervenlighed og informationsarkitektur.

**BILAG 2: VALGFRIE MODULER INDEN FOR UDDANNELSENS FAGLIGE OMRÅDE (VF)**

Bilag 2 gennemgår formål og læringsmål (viden, færdigheder og kompetencer) for de valgfrie moduler:

- E-commerce - Strategi og forretningsudvikling
- E-commerce - Optimering af salg og indtjening
- Digitalt iværksætteri
- Digital Marketing
- Digitalt design
- Customer Insight
- Content Marketing
- CRM og loyalitetsprogrammer
- Bureauvirksomhed
- Forretningsforståelse og digital strategi
- Teknologisk konceptudvikling
- Medieplatforme i kunderejsen
- Kreativitet i digitale koncepter
- Participatory Design Research
- Augmented Reality Storytelling

De valgfrie moduler er beskrevet på de kommende sider.

**Vf1: E-commerce - Strategi og forretningsudvikling (5 ECTS)****Formål**

Den studerende skal lære at forstå, skabe og udvikle nye digitale koncepter og forretningsmodeller samt optimere eksisterende digitale løsninger. Fokus ligger på internationale trends, forretnings- og konceptudvikling. Der lægges vægt på den forretningsmæssige helhed i konceptet gennem strategiske overvejelser.

**Viden**

Den studerende skal:

- have udviklingsbaseret viden om udvikling af forretningsplan og business case samt reflektere over, hvordan planerne kan implementeres og følges op.
- kunne reflektere over e-commerce udvikling og trends.
- have udviklingsbaseret viden om metoder til at sammenkoble virksomhedens interne analyse med analyser af virksomhedens eksterne miljø

**Færdigheder**

Den studerende skal:

- kunne mestre udvikling af en e-commerce strategi, business case og forretningsplan.
- kunne udvikle en digital forretningsmodel.
- kunne formidle faglige strategiske løsninger og planer til interessenter.

**Kompetencer**

Den studerende skal:

- kunne håndtere komplekse og udviklingsorienterede problemstillinger med udgangspunkt i strategisk forretningsindsigt.
- Selvstændigt kunne udvikle nye digitale forretningsområder samt evaluere og optimere eksisterende.



## Vf2: E-commerce - Optimering af salg og indtjening (5 ECTS)

### Formål

Den studerende skal lære at skabe overblik over de faktorer, der skaber salg, indtjening og omkostninger i en webshops værdikæde samt kunne identificere aktiviteter, der optimerer driftsomkostningerne og øger salget.

### Viden

Den studerende skal:

- have udviklingsbaseret viden om analyse af webshop performance.
- have udviklingsbaseret viden om metoder for optimering af hele virksomhedens værdikæde.
- kunne reflektere over mulighederne for optimering i en webshop.

### Færdigheder

Den studerende skal:

- kunne mestre analyse af en webshops performance i forhold til dens nøgletal og vurdere, hvordan webshoppen kan optimere drift og salg.
- kunne begrunde og vælge relevante løsningsmodeller for, hvordan de enkelte dele af værdikæden optimeres mest hensigtsmæssigt i forhold til virksomhedens kompetencer.
- Kunne anvende praksisnære metoder til at identificere aktiviteter, der kan optimere salg, indtjening og minimere omkostninger.

### Kompetencer

Den studerende skal:

- selvstændigt kunne håndtere komplekse og udviklingsorienterede problemstillinger med udgangspunkt i performance analyser af virksomhedens værdikæde.
- selvstændigt kunne indgå i tværfaglige samarbejder og bidrage med nøgletalsanalyser af salg, indtjening og omkostninger.

### **Vf3: Digitalt iværksætter (5 ECTS)**

#### **Formål**

Den studerende skal lære at udvikle rammerne for digitalt iværksætter fra udvikling af forretningsidé til implementering af koncept med udgangspunkt i en e-commerce virksomhed eventuelt i kombination med fysisk butik.

#### **Viden**

Den studerende skal:

- have udviklingsbaseret viden om nationale og internationale tendenser indenfor e-commerce.
- kunne forstå praksis om strategi og jura inden for e-commerce.
- have udviklingsbaseret viden om innovation og digitalt iværksætter.

#### **Færdigheder**

Den studerende skal:

- kunne mestre udvikling af e-commerce strategi, forretnings- og implementeringsplan.
- kunne vurdere virksomhedens kompetencer i relation til opstart og drift.
- kunne mestre de færdigheder, der knytter sig til innovation og digitalt iværksætter, herunder formidling.

#### **Kompetencer**

Den studerende skal:

- kunne håndtere komplekse og udviklingsorienterede problemstillinger i relation til iværksætter.
- selvstændigt kunne identificere egne læringsbehov og behov for samarbejdsrelationer ud fra et overblik over behovet i en opstartsvirksomhed.

## Vf4: Digital Marketing (5 ECTS)

### Formål

Den studerende skal tilegne sig overblik over digitale marketingdiscipliner og marketingstrategier, der er relevante med henblik på at udvikle, optimere og implementere virksomhedens samlede marketingsindsats.

### Viden

Den studerende skal:

- have udviklingsbaseret viden om strategi og metoder for digital marketing.
- have udviklingsbaseret viden om effektmåling af brugeradfærd i forhold til digital marketing.
- kunne reflektere over mulighederne for at evaluere / måle en samlet digital marketingsindsats i relation til virksomhedens samlede markedsføring.
- have grundlæggende forståelse for jura indenfor digital marketing.

### Færdigheder

Den studerende skal:

- kunne anvende teori og metoder til strategi for digital marketing.
- kunne vurdere digitale marketing discipliner, og hvordan de fungerer i samspil med hinanden.
- kunne mestre udarbejdelse og formidling af en digital marketingplan.

### Kompetencer

Den studerende skal:

- kunne håndtere komplekse og udviklingsorienterede situationer i forhold til udvikling og implementering af strategi for digital marketing.
- selvstændigt kunne indgå i samarbejde om at udvikle og implementere virksomhedens samlede marketingindsats.

## Vf5: Digitalt design (5 ECTS)

### Formål:

Den studerende skal gennem designudvikling i digitale løsninger lære at skabe optimale forudsætninger for konvertering / effekt i digitale markedsføringsprodukter og løsninger.

### Viden

Den studerende skal:

- have udviklingsbaseret viden om design thinking og design strategi samt kunne reflektere over teori og metode herom.
- have udviklingsbaseret viden om udvikling og trends i digitalt design samt kunne reflektere over teori og metode herom.
- have udviklingsbaseret viden om designprincipper på tværs af platforme og teknologier.

### Færdigheder

Den studerende skal:

- kunne anvende metoder og redskaber til udvikling af designprincipper på tværs af platforme og teknologier.
- kunne mestre designmetoder og processer.
- kunne begrunde, vælge og formidle relevante løsninger, processer og designmodeller.

### Kompetencer

Den studerende skal:

- kunne håndtere kompleks udvikling af designprincipper og strategier på tværs af platforme og teknologier.
- selvstændigt kunne indgå i fagligt og tværfagligt samarbejde med forskellige interessenter.

## V6f: Customer Insight (5 ECTS)

### Formål

Den studerende skal lære at analysere brugeres behov og adfærd med henblik på at optimere virksomhedens digitale løsninger.

### Viden

Den studerende skal:

- have udviklingsbaseret viden om brugerundersøgelser /-tests af brugeroplevelse og brugeradfærd.
- have udviklingsbaseret viden om analyse af digitale kommunikationsløsningers design, funktionalitet og informationsarkitektur.
- kunne forholde sig datakritisk og reflektere over testresultater, og over hvordan ændringer i løsningen kan forbedre efterfølgende testresultater.

### Færdigheder

Den studerende skal:

- vurdere test- og analysemetoder og herudfra begrunde og vælge de mest hensigtsmæssige løsninger i forskellige brugerrejser.
- kunne anvende teori og metoder til at teste brugerens adfærd og den digitale løsning.
- kunne vurdere testresultaters validitet og drage konklusioner på tests og analyser og formidle dem til kunder og samarbejdspartnere.

### Kompetencer

Den studerende skal:

- kunne håndtere komplekse og udviklingsorienterede situationer i forhold til analyse af brugeres behov og adfærd.
- selvstændigt kunne indgå i samarbejde om at indsamle og anvende brugerindsigter og -adfærd med henblik på at optimere digitale løsninger.

## Vf7: Content Marketing (5 ECTS)

### Formål

Den studerende skal lære at udvikle, implementere og vedligeholde content marketing tiltag med henblik på at kunne vinde nye kunder og fastholde eksisterende kunder for BtC og BtB-virksomheder såvel som for organisationer.

### Viden

Den studerende skal:

- have udviklingsbaseret viden om teori og metoder til produktion og distribution af redaktionelt indhold.
- have viden om roller knyttet til content marketing i virksomheder / organisationer.
- kunne reflektere over mulighederne for at evaluere / måle effekten af content marketing indsatser.

### Færdigheder

Den studerende skal:

- kunne udvikle indholdsstrategi og forankre denne i organisationen.
- kunne anvende redaktionelle metoder og redskaber indenfor content marketing.
- kunne vurdere forskellige medier og platforme i det redaktionelle marketingarbejde.
- kunne mestre metoder til at måle / evaluere effekter kvantitativt og kvalitativt.

### Kompetencer

Den studerende skal:

- kunne håndtere komplekse og udviklingsorienterede situationer i forhold til udvikling og implementering af strategier for content marketing.
- selvstændigt kunne indgå i samarbejde om at vedligeholde og udvikle kunderelationer.

## Vf8: CRM og loyalitetsprogrammer (5 ECTS)

### Formål

Den studerende skal lære at skabe salg, kundetilfredshed og kundefastholdelse for virksomheder og organisationer ved hjælp af Customer Relationship Management og loyalitetsprogrammer i BtC, BtB virksomheder og i organisationer.

### Viden

Den studerende skal:

- have udviklingsbaseret viden om kunderelationer og loyalitetsprogrammer.
- have forståelse for definitioner af CRM og loyalitet strategisk og operationelt.
- have viden om fordele og ulemper ved CRM og loyalitetsprogrammer.

### Færdigheder

Den studerende skal:

- metodisk kunne analysere kundesegmenter, kundelivstidsværdi, kanaler og teknologier med henblik på valg af strategi.
- kunne planlægge og eksekvere en loyalitetsskabende kunderejse med CRM.
- kunne vurdere fordele og ulemper ved forskellige typer CRM-systemer og leverandørvalg.
- kunne opstille og beregne business case.

### Kompetencer

Den studerende skal:

- kunne håndtere komplekse og udviklingsorienterede situationer i forhold til udvikling og implementering af strategier for CRM og loyalitetsprogrammer - herunder hvilken rolle ledelse, uddannelse og resten af organisationen bør forvente af en implementeringsproces.
- selvstændigt kunne indgå i forskellige faggruppers kompetenceudvikling og påtage sig ansvar ud fra et overblik over virksomhedens modenhed i forhold til CRM og loyalitetsprogrammer.

## Vf9: Bureauvirksomhed (5 ECTS)

### Formål

Den studerende skal, ved at skabe sig et overblik over bureauet som virksomhed og forretning, lære at bidrage aktivt til bureauets værdiskabelse og rentabilitet.

### Viden

Den studerende skal:

- have udviklingsbaseret viden om, hvordan bureauer drives som forretning samt viden om eksistensvilkårene i branchen - praktisk og historisk.
- have udviklingsbaseret og teoretisk viden om bureauets services (herunder praksis og metoder), prissætning og salg af services, bureauets ledelse / organisering samt bureausamarbejde med annoncørerne / kunderne og leverandørerne.
- kunne reflektere over bureauers udviklingsmuligheder med et blik på bureauet og på efterspørgslen efter dets ydelser.

### Færdigheder

Den studerende skal:

- kunne anvende teori og metoder til at udvikle services, organisere samarbejdet samt mestre prissætning af serviceydelser.
- kunne vurdere teoretiske og praksisnære problemstillinger samt begrunde og vælge relevante løsningsmodeller i forhold til at udvikle services og facilitere bureausamarbejde med annoncører og leverandører.
- kunne vurdere teoretiske og praksisnære problemstillinger samt begrunde og vælge relevante løsningsmodeller i forhold til bureauets værdiskabelse.

### Kompetencer

Den studerende skal:

- kunne håndtere komplekse og udviklingsorienterede projekter med blik på bureauet som forretning og værdiskaber.
- selvstændigt kunne indgå i fagligt og tværfagligt samarbejde på bureauet samt påtage sig ansvar inden for rammerne af en professionel etik i relation til bureauvirksomhed.
- gennem et større kendskab til bureauet som forretning og værdiskaber, være i stand til at kunne tage ansvar for at udvikle sin egen praksis / kompetence i forhold til rollen på bureauet.



**Vf10: Forretningsforståelse og digital strategi (5 ECTS)****Formål**

Den studerende skal lære at udvikle strategiske og værdiskabende digitale forretningsløsninger for virksomhedens eller bureauets kunder.

**Viden**

Den studerende skal:

- have udviklingsbaseret viden om teori og metode til forretningsforståelse og digitale strategier.
- kunne forstå og reflektere over eksisterende digitale strategier.
- have teoretisk og praksisnær viden om værdiskabelse i branchen.

**Færdigheder**

Den studerende skal:

- kunne udvikle relevante og værdiskabende digitale strategier.
- anvende metoder til udvikling af relationer med nuværende og potentielle kunder med henblik på en øget forretningsmæssig forståelse.
- kunne vurdere og formidle forretningsmæssige og strategiske problemstillinger (både teoretisk og praksisnært).

**Kompetencer**

Den studerende skal:

- kunne håndtere komplekse og udviklingsorienterede projekter og forretningsløsninger i samarbejde med relevante interessenter.
- selvstændigt kunne indgå i fagligt og tværfagligt samarbejde og påtage sig ansvar omkring udvikling af strategiske forretningsløsninger indenfor rammerne af en professionel etik.
- kunne udvikle egen praksis i forhold til udvikling af digitale strategier.

## Vf11: Teknologisk konceptudvikling (5 ECTS)

### Formål

Den studerende skal lære at udnytte mulighederne for udvikling af teknologiske løsninger på tværs af platforme med fokus på fremtidssikring samt lære at udvikle konceptuelle løsninger i forhold til implementering / aktivering.

### Viden

Den studerende skal:

- have udviklingsbaseret viden om teknologiske trends, muligheder og brug af digitale devices og platforme.
- have udviklingsbaseret viden om væsentlige sikkerhedsaspekter ved anvendelse af udvalgte teknologier.
- kunne reflektere over forretningsmæssige muligheder ved at integrere nye tendenser og teknologier i koncepter.

### Færdigheder

Den studerende skal:

- kunne udarbejde konceptmodeller, der integrerer teknologier og forskellige platforme.
- kunne vurdere praksisnære og teoretiske problemstillinger indenfor nye trends og teknologier i forhold til en konkret markedsføringsstrategi eller et digitalt koncept samt begrunde og vælge relevante løsningsmodeller.
- kunne formidle nye trends til samarbejdspartnere og kunder.

### Kompetencer

Den studerende skal:

- kunne håndtere komplekse og udviklingsorienterede projekter med fokus på at skabe koncepter på tværs af forskellige teknologier, platforme og med anvendelse af nye trends.
- selvstændigt kunne indgå i fagligt og tværfagligt samarbejde omkring teknologiprojekter samt påtage sig ansvar inden for rammerne af en professionel etik i relation til teknologianvendelse.
- gennem læring om udvikling af teknologiske løsninger på tværs af platforme kunne udvikle egen praksis.

## Vf12: Medieplatforme i kunderejsen (5 ECTS)

### Formål

Den studerendes skal lære at udvikle strategi for brug af medieplatforme samt dataopfølgning i touchpoints igennem hele brugerrejsen.

### Viden

Den studerende skal:

- have udviklingsbaseret viden om hvordan den digitale brugerrejse kan analyseres med henblik på at skabe forøget effekt.
- have udviklingsbaseret viden om medieplatforme, medieplatformsstrategi og indholdsstrategi.
- have udviklingsbaseret viden om marketing automation samt anvendelse af data.
- kunne reflektere over virksomheder og bureauers mulighed for at integrere forskellige medieplatforme og data i deres ydelser.

### Færdigheder

Den studerende skal:

- kunne udvikle strategier for brug af medieplatforme.
- kunne analysere og vurdere data i touchpoints i den digitale brugerrejse samt vurdere og videreudvikle anvendelsen af medieplatforme.
- kunne formidle anvendelsen af medieplatforme og strategi til samarbejdspartnere.

### Kompetencer

Den studerende skal:

- kunne håndtere komplekse og udviklingsorienterede projekter med fokus på strategisk medieplatformsanvendelse og måling / data.
- selvstændigt kunne indgå i fagligt og tværfagligt samarbejde omkring projekter relateret til medieplatforme samt påtage sig ansvar inden for rammerne af en professionel etik i relation til medieplatforme og data.
- gennem bedre forståelse for at udvikle strategi for brug af medier og platforme samt dataopfølgning kunne udvikle egen praksis.

## Vf13: Kreativitet på tværs af fagområder (5 ECTS)

### Formål

Den studerende skal lære at skabe værdi for kunderne og bureauet / virksomheden gennem kreativ udvikling af adfærdsændrende løsninger på tværs af fagligheder med udgangspunkt i kreative processer og metoder.

### Viden

Den studerende skal:

- have udviklingsbaseret viden om kreativitet og metoder til kreativ udvikling i teams.
- have udviklingsbaseret viden om kreative processer og metoder i forhold til udvikling af adfærdsændrende løsninger.
- have udviklingsbaseret viden og forståelse for integration af tværgående kreative løsninger.

### Færdigheder

Den studerende skal:

- kunne anvende kreative processer, tværgående kreativitet og kreativ udvikling.
- kunne anvende metoder til at skabe kreativitet og innovation i teams, og vurdere nytteværdien af løsningsforslag.
- kunne facilitere og formidle processen med at skabe kreativitet og tværgående løsninger.

### Kompetencer

Den studerende skal:

- kunne håndtere komplekse og udviklingsorienterede projekter med fokus på kreativitet og indsigt opnået især gennem forbrugerundersøgelser og på tværs af fagligheder.
- selvstændigt kunne indgå i fagligt og tværfagligt samarbejde omkring projekter relateret til kreativitet samt påtage sig ansvar inden for rammerne af en professionel etik i relation til tværgående kreative processer og forbrugerundersøgelser.
- kunne udvikle egen praksis omkring kreativitet.

## Vf14: Participatory Design Research (5 ECTS)

### Formål

Den studerende skal lære at forstå og anvende samskabende værktøjer i en forretningsmæssig kontekst.

### Viden

Den studerende skal:

- have udviklingsbaseret viden om at skabe og anvende generiske værktøjer til samskabende processer, samtænkning og metaforer.
- have forståelse for og kunne reflektere over, hvorledes en samskabende proces kan faciliteres.
- have forståelse for de dynamikker, kommunikation og effektivitet, der kan skabes i en samskabelsesproces.

### Færdigheder

Den studerende skal:

- kunne anvende metoder til at skabe generiske værktøjer til at kunne samskabe nye løsninger.
- kunne mestre facilitering af workshops med co-design, brainstorming og samskabende processer.
- kunne vurdere og anvende forskellige metoder og værktøjer til samskabende processer.

### Kompetencer:

Den studerende skal:

- kunne håndtere komplekse og udviklingsorienterede situationer, hvor nyt design, nye koncepter skal skabes i samarbejde med meget forskellige profiler.
- selvstændigt kunne identificere muligheder, risici og udfordringer i en samskabende proces.

## Vf15: Augmented Reality Storytelling (5 ECTS)

### Formål

Faget introducerer til både mixed og augmented reality, herunder hvordan det udvikler sig, hvor mulighederne er, og hvor det er på vej hen.

### Viden

Den studerende skal:

- have udviklingsbaseret viden om AR, anvendelsen heraf inklusiv den forretningsmæssige gevinst.
- have forståelse for opbygning, brug af sanser, stimuli af hjernen når vi skaber historier.
- have forståelse for, og refleksion over AR i relation til andre teknologier, der kan illustrere koncepter.

### Færdigheder

Den studerende skal:

- kunne anvende metoder og værktøjer til at skabe AR historier i en konceptuel og forretningsmæssig kontekst.
- kunne identificere hvorledes interaktionen spiller en afgørende rolle i en brugeroplevelse (UX), herunder nye tilgange til at skabe fordybelse og engagement af brugeren.
- kunne udforske mulighederne for at tilføje et digitalt lag ovenpå et fysisk koncept, og hvorledes AR udvikler sig herfra.

### Kompetencer

Den studerende skal:

- kunne håndtere udviklingsorienterede situationer hvor anvendelse af AR kan tilføre koncepter nye retninger, udvikle den kreative tænkning og skabe værdi for både brugere og organisation.
- selvstændigt kunne identificere muligheder, risici og udfordringer i anvendelsen af AR i konkrete situationer.

## Eksamenskatalog

Nedenfor vises prøveformer (skriftlige, mundtlig og kombinationer), som kan anvendes til modulerne – både de obligatoriske og de valgfrie. Institutionen fastlægger selv hvilken prøveform, der anvendes til hvilket modul - bortset fra afgangprojektet.

Præcisering af formen detaljeres af den enkelte institution i den konkrete situation.

### PRØVEFORMER

#### Skriftlige prøver

Ved skriftlige prøver bedømmes udelukkende det skriftlige produkt. En skriftlig prøve kan være individuel eller i gruppe på 2, 3 eller 4 studerende. Opgavens omfang afhænger af, hvilken form for skriftligt materiale, der er tale om.

#### Individuel skriftlig prøve

En individuel skriftlig opgave udarbejdes alene af den studerende.

#### Skriftlig gruppeprøve

En skriftlig opgave til gruppeprøve kan udarbejdes af 2, 3 eller 4 studerende. Ved aflevering i gruppe er indledning, problemformulering og konklusion fælles for gruppen. Ved den øvrige tekst angives det, hvem der har udarbejdet hvilke dele.

#### Følgende formater af skriftlige prøver finder anvendelse på uddannelsen:

1. Skriftlig opgave
2. Casebaseret skriftlig opgave
3. Essay / refleksionsopgave
4. Synopsis
5. Læringslogbog / Portfolio
6. Projekt opgave
7. Ugeopgave
8. 24 timers opgave.

Det fremgår af institutionens prøvevejledning / studievejledning, hvilket skriftligt materiale der anvendes, forventninger til skriftlig refleksion over erfaringer med afprøvninger i praksis, det maximale sideantal, samt om der er mulighed for at aflevere et gruppebaseret produkt.

Ved gruppebaserede produkter udvides det maksimale sideantal typisk med 1-2 sider pr. studerende ud over én. For afgangprojektet uddybes regler ved gruppebaserede produkter nedenfor.

#### Mundtlige prøver

En mundtlig prøve er en prøve, hvor kun den mundtlige præstation bedømmes. Et eventuelt eksamensoplæg (skriftligt oplæg, digitalt produkt eller andet materiale) indgår ikke i bedømmelsen.

#### Individuel mundtlig prøve

Mundtlig prøve former sig som en samtale mellem eksaminand og eksaminator. Prøvetiden fastsættes normalt til 30 min. inkl. votering for modulprøver.

#### Mundtlig gruppeprøve

Studerende kan gå til mundtlig prøve i gruppe på 2, 3 eller 4 studerende. Mundtlige gruppeprøver former sig som en samtale mellem eksaminander og eksaminator. Ved gruppeprøver forlænges prøvetiden med minimum 15 min. pr. studerende ud over én. Der henvises i øvrigt til udbyderinstitutionens studievejledning / prøvevejledning, der også beskriver forventninger til refleksion over erfaringer med afprøvninger i praksis.

**Kombinationsprøver**

En kombinationsprøve defineres som en mundtlig prøve kombineret med et produkt, som indgår i bedømmelsen. Produktet kan udarbejdes af en studerende eller af en gruppe på 2, 3 eller 4 studerende. Bedømmelsen er individuel. Den mundtlige del af prøven kan være individuel eller gruppeprøve (se ovenfor).

**Individualiseringskrav**

Ved skriftlige produkter, som tæller med i kombinationsprøvens bedømmelse, gælder, at indledning, problemformulering og konklusion er fælles for gruppen. Ved den øvrige tekst angives det, hvem der er ansvarlig for hvilke dele.

Studerende, der afleverer et individuelt produkt, går til individuel mundtlig prøve.

Produktet indgår i bedømmelsen og kan være:

1. Skriftlig opgave
2. Projektopgave
3. Casebaseret skriftlig opgave
4. Erfaringsrapport
5. Essay / refleksionsopgave
6. Synopsis
7. Billedmateriale
8. Digitalt produkt (lyd, video)
9. Læringslogbog/portfolio.

Der henvises i øvrigt til udbyderinstitutionens prøvevejledning / eksamensvejledning, der også beskriver forventninger til refleksion over erfaringer med afprøvninger i praksis.

**Afgangsprojektet**

Afgangsprojektet består af et skriftligt projekt med en afsluttende mundtlig prøve.

Afgangsprojektet kan udarbejdes individuelt eller i grupper på 2, 3 eller 4 studerende. Den mundtlige prøve kan være individuel eller i grupper på 2, 3 eller 4 studerende og gennemføres med udgangspunkt i projektet.

Det skriftlige produkt må have et omfang på max. 40 normalsider ekskl. forside, indholdsfortegnelse og bilag for 1 studerende og kan udvides progressivt med max. 10 normalsider pr. studerende. Heri indgår skriftlig refleksion over erfaringer med afprøvninger i praksis gennem afgangprojektet.

Som bilag kan indgå skriftlig eller digital dokumentation for anvendte metoder.

Prøven vil være med individuel bedømmelse. Prøven afholdes med ekstern censur og bedømmes efter 7-trinsskalaen. I bedømmelsesgrundlaget indgår såvel det skriftlige projekt, præsentationen, som den mundtlige prøve. Bedømmelsens resultat skal være udtryk for en helhedsvurdering af projektet og den mundtlige prøve.

Til eksaminationen er der afsat i alt 30 minutter pr. studerende ved individuelt projekt (oplæg samt eksamination og votering). Prøvetiden udvides med 15 minutter pr. studerende i en gruppe.

Institutionen udarbejder en særlig vejledning vedrørende afgangprojektet, som gøres tilgængelig for de studerende. Heri kan forventninger til de studerendes afprøvninger i praksis samt dokumentation indgå.

Der gives karakterer efter 7-trins-skalaen. Bedømmelsens resultat er individuelt og skal være udtryk for en helhedsvurdering af det skriftlige produkt og den mundtlige prøve.