

Udskriftsdato: 13. december 2025

BEK nr 450 af 07/05/2018 (Historisk)

Bekendtgørelse om digital media uddannelsen

Ministerium: Børne- og Undervisningsministeriet

Journalnummer: Undervisningsmin.,
Styrelsen for Undervisning og Kvalitet, j.nr. 18/01377

Senere ændringer til forskriften

BEK nr 439 af 12/04/2019

Bekendtgørelse om digital media uddannelsen

I medfør af § 4, stk. 2, og § 38, stk. 2, i lov om erhvervsuddannelser, jf. lovbekendtgørelse nr. 282 af 18. april 2018, og efter bestemmelse fra Det faglige udvalg for Digital Media fastsættes efter bemyndigelse:

Formål og opdeling

§ 1. Digital media uddannelsen har som erhvervsuddannelse som overordnet formål, at eleverne gennem skoleundervisning og praktikuddannelse opnår viden og færdigheder inden for følgende overordnede kompetenceområder:

- 1) Animation og modellering af produkt og procesvisualisering.
- 2) Design, produktion og integration i forbindelse med fremstilling af digitale kommunikationsprodukter, som kan distribueres via forskellige typer af digitale platforme.

Stk. 2. Eleven skal nå de uddannelsesmål, som er fastsat for det speciale, jf. stk. 3, som eleven har valgt.

Stk. 3. Uddannelsen afsluttes med et af følgende specialer, niveau 4 i den danske kvalifikationsramme for livslang læring:

- 1) Multimedie integrator.
- 2) Multimedie animator.

Varighed

§ 2. Uddannelsen varer 3 år og 6 måneder, inklusive grundforløbet.

Stk. 2. For elever, der skal gennemføre uddannelsen som erhvervsuddannelse for unge, varer uddannelsens specialer 2 år og 6 måneder, hvoraf skoleundervisningen udgør 40 uger fordelt på mindst fire skoleperioder.

Stk. 3. For elever, der skal gennemføre uddannelsen som erhvervsuddannelse for voksne (euv-forløb), varer uddannelsens specialer 2 år og 5 måneder, hvoraf skoleundervisningen udgør 36 uger.

Stk. 4. Den i stk. 3 nævnte skoleundervisning opdeles i mindst to skoleperioder for euv-forløb efter § 66 y, stk. 1, nr. 2, i lov om erhvervsuddannelser.

Kompetencer forud for optagelse til skoleundervisning i hovedforløbet

§ 3. For at kunne blive optaget til skoleundervisningen i hovedforløbet skal eleven opfylde betingelserne i stk. 2-5.

Stk. 2. Eleven skal have grundlæggende viden på følgende områder:

- 1) Fotografiske teknikker og principper.
- 2) Billedkomposition, farvesystemer, billed- og grafikformater og deres anvendelighed.
- 3) Produktionsplanlægning af digitale kommunikationsprodukter.
- 4) Tekniske principper i sammenhæng med digital medieproduktion.
- 5) Kvalitetskrav og metoder til at tilgodese egen og andres sikkerhed.
- 6) Løsning af forskellige billed- og grafikopgaver.
- 7) Principperne i et videoredigeringsprogram, herunder principperne for og metoderne til sammenkædning af forskellige sekvenser.
- 8) Principperne i den film- og fotografiske teknik ved produktionen af mindre videooptagelser.
- 9) Gængse filformater i forhold til ønsket lagermedie og distributionsform, herunder deres anvendelighed.
- 10) Aspekter og problemstillinger i forbindelse med 3D visualisering og brugen af et 3D-program.
- 11) Simple produktionsanimationer.
- 12) Designmæssige forhold som fx farver, typografi og komposition i forbindelse med det visuelle udtryk i skærmbaserede kommunikationsprodukter.

- 13) Forskellige hyppigt forekommende problemstillinger i forbindelse med programmeringen af enkle digitale kommunikationsprodukter.
- 14) Forskellige programmeringssprog, der anvendes ved produktion af digitale kommunikationsprodukter.
- 15) Forskellige design- og kompositionsprincippers betydning for designet af enkle digitale kommunikationsprodukter.
- 16) Visualisering, animation, medieintegration og webproduktion.
- 17) Faglige og tekniske termer på både dansk og engelsk.
- 18) Teknisk dokumentation.
- 19) Kvalitetskontrol af eget arbejde.

Stk. 3. Eleven skal have færdigheder i at anvende følgende grundlæggende metoder og redskaber til løsning af enkle opgaver under overholdelsen af relevante forskrifter:

- 1) Fagligt sikker billedmanipulation og skabelse af såvel billeder som grafik til brug i fx digitale kommunikationsprodukter.
- 2) Anvendelse af forskellige former for optagelse af digitale billeder og video.
- 3) Fagligt sikker udarbejdelse af en produktionsplanlægning, herunder forklaring af forskelle og anvendelser af fx synopse, manus og storyboard.
- 4) Anvendelse af forskellige tekniske formater korrekt i forhold til den valgte distributions- og lagringsplatform.
- 5) Fagligt sikker anvendelse af elementær kamera- og optageteknik i forbindelse med optagelse af mindre videoproduktioner.
- 6) Fagligt sikker sammenkædning af forskellige sekvenser til en samlet film ved hjælp af et videoredigeringsprogram.
- 7) Overførsel af optagelser til en computer og et videoredigeringsprogram.
- 8) Eksport af de mest relevante filformater i forhold til forskellige lagermedier og distributionsformer i forbindelse med forskellige typer digitale kommunikationsprodukter.
- 9) Fagligt sikker 3D-visualisering til løsning af forskellige typer af opgaver i et 3D-program.
- 10) Fagligt sikker udarbejdelse af en præsentation, som er visualiseret med stillbilleder eller simple produktanimationer.
- 11) Fagligt sikker udarbejdelse af visuelle løsninger og afprøvning af forskellige udtryk i forbindelse med skærmbaseerede kommunikationsløsninger.
- 12) Anvendelse af et eller flere programmeringssprog i forbindelse med produktion og grundlæggende programmering af enkle digitale kommunikationsprodukter til flere forskellige distributionsmedier.
- 13) Udarbejdelse af enkle digitalt bårne kommunikationsprodukter ved anvendelse af grundlæggende design og kompositionsprincipper.
- 14) Fagligt sikker udarbejdelse af konkrete opgaver i digital medieproduktion og herunder anvendelse af visualisering, animation, medieintegration og webproduktion.
- 15) Søgning efter og anvendelse af den fundne tekniske dokumentation og afgørelse af, hvorvidt den er anvendelig i den givne situation.
- 16) Fagligt sikker simpel kvalitetskontrol af eget arbejde og formidling af denne til andre.
- 17) Anvendelse af it til faglig informationssøgning og kommunikation.
- 18) Fagligt sikker beherskelse af engelsk, således at eleven kan udtrykke sig mundtligt og skriftligt med en vis præcision i et sammenhængende sprog med afgrænset ordforråd inden for erhverv, uddannelse, samfund og almene sammenhænge i forskellige teksttyper og medier.

Stk. 4. Eleven skal have kompetence til på grundlæggende niveau at kunne:

- 1) selvstændigt planlægge enkle arbejdsopgaver,
- 2) redegøre for løsning af forskellige billed- og grafikopgaver,

- 3) selvstændigt i ukendte situationer udføre og tage ansvar for skabelsen af forskellige former for billeder- og grafikfiler til brug i fx digitale kommunikationsprodukter,
- 4) tage ansvaret for og foretage en produktionsplanlægning i ukendte situationer for et digitalt kommunikationsprodukt og herunder skelne mellem anvendelsesmulighederne for tekniske formater,
- 5) selvstændigt tage ansvaret for og udføre optagelse og redigering af mindre videoproduktioner ved hjælp af elementær kamera- og optageteknik,
- 6) redegøre for grundlæggende funktioner i et videoredigeringsprogram samt udføre enkle faglige opgaver ved brug af et videoredigeringsprogram til at sammenkæde en række forskellige sekvenser til en film, herunder foretage overførsel af optagelserne til en computer og et redigeringsprogram,
- 7) selvstændigt afgøre, hvilke filformater o.l. der er anvendelige i forhold til konsolidering af forskellige produktioner inden for digital media, herunder se sammenhængen mellem valget af filformat og distributions- og lagermedie,
- 8) selvstændigt i ukendte situationer udføre 3D-visualisering,
- 9) selvstændigt tage ansvaret for og udvikle visuelle udtryk beregnet på forskellige former for skærm-baserede kommunikationsprodukter,
- 10) handle selvstændigt i ukendte situationer og tage ansvar for sin del af arbejdet med konkrete opgaver fra idé til færdigt produkt i forhold til digital medie produktion,
- 11) redegøre for forskellige hyppigt forekommende problemstillinger i forbindelse med programmeringen af enkle digitale kommunikationsprodukter,
- 12) selvstændigt i ukendte situationer udvikle enkle digitale kommunikationsprodukter under anvendelse af grundlæggende programmering,
- 13) selvstændigt udvikle og designe digitale kommunikationsprodukter,
- 14) redegøre for visualisering, animation, medieintegration og webproduktion,
- 15) selvstændigt i ukendte situationer opsøge viden i den tekniske dokumentation, som er relevant for udførelsen af arbejdsopgaven,
- 16) tage ansvaret for gennemførelsen og dokumentationen af eget arbejde,
- 17) søge og anvende relevante informationer og procedurebeskrivelser,
- 18) forstå og anvende faglige udtryk og begreber på både dansk og et relevant fremmedsprog svarende til grundfaget engelsk på E-niveau i forbindelse med udførelse af arbejdsopgaver og
- 19) tage initiativ til samarbejde med andre om løsning af opgaver.

Stk. 5. Eleven skal have gennemført følgende grundfag på følgende niveau og med følgende karakter:

- 1) Dansk på E-niveau, bestået.
- 2) Design på C-niveau, bestået.

Kompetencer i hovedforløbet

§ 4. Hovedforløbet har følgende kompetencemål:

- 1) Eleven kan anvende storyboard og flowchart som redskaber i en planlægningsproces som en del af produktionsforberedelsen med henblik på at opnå en vellykket kommunikationsløsning.
- 2) Eleven kan designe og formgive såvel skærm-baserede kommunikationsopgaver som 3D objekter.
- 3) Eleven kan udføre arbejdsopgaver, der indeholder forskellige former for billedmanipulation, herunder indscanning af billeder ved hjælp af et professionelt billedbehandlingsprogram.
- 4) Eleven kan udføre programmeringsopgaver, der omfatter produktion af dynamiske websider og interaktive multimedieapplikationer.
- 5) Eleven kan udføre 3D produktioner, der indeholder modellering, simpel lyssætning samt forskellige mappingtyper.
- 6) Eleven kan udføre produktionsopgaver i forfatternærktøjer, der indeholder scripting og flere medietyper, til afvikling på forskellige distributionsplatforme.

- 7) Eleven kan fremstille video og lydproduktioner til brug i forbindelse med distribution på forskellige digitale distributionsplatforme.
- 8) Eleven kan producere websider under hensyntagen til gældende standarder og normer.
- 9) Eleven kan udvise kendskab til etablering og drift af egen virksomhed.
- 10) Eleven kan koble relevant teori til tilrettelæggelse, udførelse og evaluering af konkrete arbejdsopgaver fra praktikken.
- 11) Eleven kan implementere applikationer samt serverside scripting og databaser som led i en produktionsopgave.
- 12) Eleven kan implementere applikationer fra forfatterværktøjer i webproduktioner og skabe sammenhæng med databaser og andre dataformer.
- 13) Eleven kan integrere applikationer i dynamiske websites og kontrollere dataoverførsel fra og til applikationer eller servere.
- 14) Eleven kan udføre produktionsopgaver, der indeholder design af skærmbaserede kommunikationsløsninger, under hensyn til det ønskede visuelle indtryk, budskab, indhold og målgruppe.
- 15) Eleven kan udføre produktionsopgaver, der indeholder forskellige former for billedjustering og billedmanipulation, ved hjælp af et professionelt billedbehandlingsprogram.
- 16) Eleven kan konfigurere og vedligeholde en webserver, herunder tilpasse serverens funktionalitet.
- 17) Eleven kan bearbejde mediefiler og udføre streaming under anvendelse af forskellige medieformater og kompressionsteknikker.
- 18) Eleven kan udføre 3D-modellering af produkter, processer samt komplekse organiske objekter.
- 19) Eleven kan udføre animationer med udgangspunkt i fremstillede 3D-objekter og modeller samt andet materiale.
- 20) Eleven kan udføre texturering og mapping i forbindelse med komplicerede overflader.
- 21) Eleven kan gennemføre lyssætning, rendering og billedbehandling i forbindelse med produktionsopgaver, der indeholder lyssætning til at skabe stemninger med og matche lys i realtime foottage samt anvende keying og compositing.

Stk. 2. Kompetencemålene nr. 1-10, jf. stk. 1, gælder for alle elever på hovedforløbet.

Stk. 3. Kompetencemålene nr. 11-17, jf. stk. 1, gælder endvidere for specialet multimedie integrator, jf. § 1, stk. 3, nr. 1. Kompetencemålene nr. 18-21, jf. stk. 1, gælder endvidere for specialet multimedie animator, jf. § 1, stk. 3, nr. 2.

Stk. 4. Samspillet mellem skole og praktikvirksomhed beskrives i uddannelsesordningen, jf. bekendtgørelse om erhvervsuddannelser.

Godskrivning

§ 5. Kriterier for skolens vurdering af, om der er grundlag for obligatorisk godskrivning på baggrund af elevens erhvervserfaring og tidligere uddannelse, er fastsat i bilag 1. Godskrivning skal i øvrigt ske efter reglerne i bekendtgørelse om erhvervsuddannelser.

Afsluttende prøve

§ 6. Skolen afholder en afsluttende prøve som afslutning på sidste skoleperiode. Prøven udgør en svendeprøve.

Stk. 2. Den afsluttende prøve tilrettelægges således:

- 1) For hvert speciale indeholder den afsluttende prøve en bunden opgave, der omfatter kompetencemålene for hovedforløbet. Opgaven løses inden for en varighed af 24 klokketimer. De hjælpemidler, der er benyttet i undervisningen, må anvendes ved løsning af opgaven. Prøven omfatter desuden en projektopgave.
- 2) Projektopgaven for specialet multimedie integrator omfatter en problemformulering samt en produktion bestående af et fagligt relevant produkt samt produktionsplan, funktionsbeskrivelse og en

projektdagbog. Projekt opgaven udarbejdes inden for 4 undervisningsuger. Projektdokumentationen afleveres ved arbejdets afslutning og fremsendes til censorerne. Arbejdet udføres alene eller i et samarbejde mellem højst fire elever.

- 3) Projekt opgaven for specialet multimedie animator omfatter en problemformulering, en kopi af produktionen, storyboard, produktionsplan, diverse karakterdesign og skitser, en projektdagbog og eventuelt funktionsbeskrivelse. Projekt opgaven udarbejdes inden for 4 undervisningsuger. Projektdokumentationen afleveres ved arbejdets afslutning og fremsendes til censorerne. Arbejdet udføres alene eller i et samarbejde mellem højst fire elever.
- 4) For hvert speciale afholdes en individuel mundtlig prøve, der tager udgangspunkt i projekt opgaven og projektdokumentationen. Den mundtlige prøve varer 45 minutter inklusive votering.

Stk. 3. Opgaverne stilles af skolen efter samråd med det faglige udvalg. Censorerne er ud over ved voteringen til stede under den mundtlige prøve.

Stk. 4. For at der kan udstedes skolebevis, skal eleven have opnået bestå karakter i alle fag.

Stk. 5. Uddannelsen er afsluttet, hvis de dele af den afsluttende prøve, jf. stk. 2, der vedrører elevens speciale, er bestået. Ved bedømmelsen af prøverne, jf. stk. 2, giver lærer og censorer en samlet karakter for den bundne opgave og en samlet karakter for den mundtlige prøve, som tager udgangspunkt i projekt opgaven.

Stk. 6. Den endelige karakter for den afsluttende prøve fremkommer som et gennemsnit af de i stk. 5 nævnte karakterer.

Stk. 7. Ved uddannelsens afslutning udsteder det faglige udvalg et svendebrev til eleven som dokumentation for, at eleven har opnået kompetence inden for uddannelsen.

Stk. 8. For arbejdsmarkedsuddannelser, som indgår i uddannelsen, anvendes bedømmelsen ”Bestået/Ikke bestået”.

Ikrafttrædelse og overgangsbestemmelser

§ 7. Bekendtgørelsen træder i kraft den 1. august 2018.

Stk. 2. Bekendtgørelse 470 af 16. april 2015 om digital media uddannelsen ophæves. Bekendtgørelsen finder dog fortsat anvendelse for elever, som er påbegyndt eller overgået til uddannelsen efter bekendtgørelsen.

Stk. 3. Følgende elever, som nævnt i stk. 2, kan i overensstemmelse med overgangsordninger fastsat af skolen i den lokale undervisningsplan overgå til uddannelsen efter denne bekendtgørelse:

- 1) Elever, der skal gennemføre uddannelsen som erhvervsuddannelse for unge eller erhvervsuddannelse for voksne efter § 66 y, stk. 1, nr. 3, i lov om erhvervsuddannelser.
- 2) Elever, der skal gennemføre uddannelsen som erhvervsuddannelse for voksne efter § 66 y, stk. 1, nr. 1 og 2, i lov om erhvervsuddannelser, som har påbegyndt uddannelsen i perioden 1. januar - 31. juli 2018.

Styrelsen for Undervisning og Kvalitet, den 7. maj 2018

KONSTITUERET DIREKTØR
MARTIN LARSEN

/ Lars Held

Kriterier for godskrivning

1. Kriterier for vurdering af, om eleven har 2 års relevant erhvervserfaring, jf. § 66 y, stk. 1, i lov om erhvervsuddannelser

For at opfylde kriteriet om 2 års relevant erhvervserfaring, skal eleven inden for de sidste 5 år have været fuldtidsbeskæftiget i en periode svarende til 2 år. Eleven skal have arbejdet i en funktion som grafiker, mediegrafiker, front-end eller back-end udvikler, webudvikler, web-integrator eller lignende med at udføre følgende opgaver:

Eleven skal have arbejdet med design, formgivning, planlægning og udvikling af skærmbaserede kommunikationsløsninger, herunder have produceret webløsninger, der overholder gældende standarder. Derudover skal eleven have udført programmeringsopgaver ved hjælp af både server-side og client-side teknologier, der anvendes i forbindelse med produktion af dynamiske websider og interaktive multimedieapplikationer. Herudover skal eleven have arbejdet med design og formgivning af 3D produktioner, der indeholder modellering, simpel lyssætning samt forskellige mappingtyper.

Speciale	Relevant erhvervserfaring	Varighed
Multimedie integrator	Arbejde med ovenstående opgaver med særlig fokus på multimedieintegration af applikationer, udførelse af produktionsopgaver, konfiguration og vedligeholdelse af webservere samt bearbejdning af mediefiler.	12 mdr.
Multimedie animator	Arbejde med ovenstående opgaver med særlig fokus på multimedieanimation, hvor fokus ligger på 3D-modellering, texturing, mapping, lyssætning samt rendering og billedbehandling i forbindelse med produktionsopgaver.	12 mdr.

2. Erhvervserfaring der giver grundlag for godskrivning for alle elever

Relevant erhvervserfaring	Varighed	Afkortning af euv (skoleuger)	Afkortning af euv (praktik måneder)
For specialet multimedie integrator:			

Bearbejdning og formatering af tekster til skærmbaserede produkter i forhold til typografi, indhold, læsbarhed og målgruppe.	6 måneder	2	1
Anvendelse af storyboard og/eller flowchart i forbindelse med planlægningen af produktionsarbejdet.	6 måneder	2	1
Optimering, Manipulation og sammenkopiering og tilpasning af billeders fremtræden, farver og kvalitet i forhold til skærmvisning og afviklingsmedier som f.eks. mobile enheder og websider.	6 måneder	1	1
Fremstilling af vektor- og bitmap -baseret grafik til brug i forbindelse med eksempelvis design af brugergrænseflader, webløsninger og interaktive produktioner.	6 måneder	1	1
Redigering og bearbejdning af lyd- og videooptagelser til brug på forskellige distributionsplatforme som f.eks. internet eller mobilnetværk.	6 måneder	1	0,5
Udvikling af dynamiske websider ud fra indhold lagret i databaser under anvendelse af f.eks. HTML, CSS, PHP og ASP. NET	6 måneder	3	1,5
Anvendelse af et clientside framework eller scriptsprog i forbindelse med fremstilling af webbaserede produktioner som f.eks. Javascript og jQuery.	6 måneder	2	1
Opsætning, tilpasning og implementering af en database i forbindelse med webbaserede produkter i form af f.eks. MySQL eller lignende.	6 måneder	2	1
Opsætning, konfiguration og tilpasning af en webserver som f.eks. Microsoft IIS eller Apache under hensyntagen til sikkerhed og funktionalitet.	6 måneder	2	1
Integration af forskellige applikationer og multimedieproduktioner i webløsninger herunder styring af dataoverførelsen fra og til servere og applikationer.	6 måneder	2	1
Arbejder med serverbaseret programmeringssprog eller -framework, eksempelvis ASP. NET eller PHP, i forbindelse med fremstilling af webbaserede produkter og services	6 måneder	2	1
Anvendelse af et forfatter- eller udviklingsværktøj som f.eks. HTML5 til fremstilling af forskellige medieproduktioner til brug på f.eks. internet og mobileenheder.	6 måneder	1,5	-
Scripting af såvel interaktion som f.eks. animation og integration af andre datakilder i et forfatterværktøj til eksempelvis swf formatet.	6 måneder	6	3
Erfaringen skal være opnået inden for de seneste 5 år.			

For specialet multimedie animator:			
Bearbejdning og formatering af tekster til skærmbaserede produkter i forhold til typografi, indhold, læsbarhed og målgruppe.	6 måneder	1,5	-
Anvendelse af storyboard og/eller flowchart i forbindelse med planlægning af produktionsarbejdet.	6 måneder	3	1,5
Manipulation og sammenkopiering af billeder, ved hjælp af et professionelt billedbehandlingsprogram, til brug i forbindelse med 3D produktioner.	6 måneder	1	0,5
Optimering og tilpasning af billeders fremtræden, farver og kvalitet i forhold til produkttype, kvalitetskrav og distributionsmedie.	6 måneder	1,5	1,5
Fremstilling af vektor- og bitmap -baseret grafik til brug i forbindelse med eksempelvis design af brugergrænseflader, webløsninger og interaktive produktioner.	6 måneder	1,5	0,5
Redigering og bearbejdning af lyd- og videooptagelser til brug på forskellige distributionsplatforme som f.eks. internet eller mobilnetværk.	6 måneder	1,5	0,5
Udvikling af websider ud fra indhold lagret i databaser under anvendelse af f.eks. HTML, CSS, PHP og ASP. NET.	6 måneder	1,5	-
Producering af 2D-animationer og vælge det optimale filformat i forhold til distributionsmedie.	6 måneder	3	1,5
Integrering af forskellige medietyper som f.eks. video og lyd i interaktive medieprodukter	6 måneder	0,5	0,5
3D modellering af f.eks. organiske former, produkter og processer til brug i forbindelse med visualisering og animation.	6 måneder	3	1,5
Post-production i forhold til såvel 2D som 3D animation som f.eks. integration af 3D/2D i live footage, colorgrading, motion tracking og cromakeying.	6 måneder	3	1,5
Udførsel af avancerede mapping- og overfladeteknikker i forhold til 3D modeller og -animationer, herunder arbejde med f.eks. kontrol af materiale ID, brug af Nurbs og UVW-unwrapping	6 måneder	1,5	-
Animation af 3D modeller ved hjælp af f.eks. bones og inverse kinematics.	6 måneder	1,5	1
Karakteranimation af 3D modeller under anvendelse af forskellige teknikker så som f.eks. "pose to pose" eller "forward frame"	6 måneder	3	1,5

Lyssætning af 3D modeller og animationer, herunder brug af lys til f.eks. stemningsskabelse og matching af realtime lys.	6 måneder	1,5	-
Erfaringen skal være opnået inden for de seneste 5 år.			

3. Uddannelse der giver grundlag for godskrivning for alle elever

Uddannelse	Titel	Udd. kode	Afkortning af euv (skoleuger)	Afkortning af euv (praktik måneder)
For specialet multimedie integrator:				
Eud	Mediegrafiker	1525	7,5	-
Eud	Web-integrator	1465	7,5	-
Eud	Multimediedesigner	3273	7,5	-
Eud	Designteknolog	3276	7,5	-
Eud	Digital media: Multimedie animator	1515	9	6
For specialet multimedie animator:				
Eud	Web-integrator	1465	6	-
Eud	Digital media: Multimedie integrator	1515	9	6

Afkortning efter tabel 2 og 3 kan maksimalt udgøre 38 skoleuger og 20 praktik måneder for specialet multimedie integrator og 38 skoleuger og 22 praktik måneder for specialet multimedie animator.