

Udskriftsdato: 15. december 2025

BEK nr 231 af 06/03/2023 (Gældende)

Bekendtgørelse om digital media uddannelsen

Ministerium: Børne- og Undervisningsministeriet

Journalnummer: Børne- og Undervisningsmin.,
Styrelsen for Undervisning og Kvalitet, j.nr. 22/17119

Bekendtgørelse om digital media uddannelsen

I medfør af § 4, stk. 2, og § 38, stk. 2, i lov om erhvervsuddannelser, jf. lovbekendtgørelse nr. 956 af 21. juni 2022, og efter bestemmelse fra Det faglige udvalg for Digital Media, fastsættes efter bemyndigelse i henhold til § 1, nr. 13, i bekendtgørelse nr. 828 af 10. juni 2022 om delegation til Styrelsen for Undervisning og Kvalitet af adgangen til udstedelse af bekendtgørelser:

Formål og opdeling

§ 1. Digital media uddannelsen har som erhvervsuddannelse som overordnet formål, at eleverne og lærlingene gennem skoleundervisning og oplæring 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 eller lærlingen skal nå de uddannelsesmål, som er fastsat for det speciale, jf. stk. 3, som eleven eller lærlingen 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, jf. dog stk. 3. Uddannelsens varighed er inklusive grundforløbets 1. og 2. del på hver 20 skoleuger, samt hovedforløbet.

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

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

Stk. 4. Den i stk. 3 nævnte skoleundervisning opdeles i mindst to skoleperioder for forløb efter § 66 y, stk. 1, nr. 2, i lov om erhvervsuddannelser (euv2-forløb).

Kompetencer forud for optagelse til skoleundervisning i hovedforløbet

§ 3. For at kunne blive optaget til skoleundervisningen i hovedforløbet skal eleven eller lærlingen opfylde betingelserne i stk. 2-4.

Stk. 2. Eleven eller lærlingen skal have følgende kompetencer med præstationsstandarden begynderniveau:

- 1) Eleven eller lærlingen kan løse og redegøre for løsning af forskellige billed- og grafikopgaver.
- 2) Eleven eller lærlingen kan selvstændigt udvælge filformater, der er anvendelige i forhold til konsolidering af forskellige digitale produktioner, og under hensyntagen til sammenhængen mellem valget af filformat og distributionsmedie.
- 3) Eleven eller lærlingen kan udarbejde en præsentation, som er visualiseret med stillbilleder eller simple produktanimationer.
- 4) Eleven eller lærlingen kan redegøre for forskellige hyppigt forekommende problemstillinger i forbindelse med programmeringen af enkle digitale kommunikationsprodukter.
- 5) Eleven eller lærlingen kan redegøre for de grundlæggende elementer i en digital medieproduktion, herunder for anvendelse af visualisering, animation, medieintegration og digitale produktioner.

- 6) Eleven eller lærlingen kan, i forbindelse med udførelse af arbejdsopgaver, forstå og anvende faglige udtryk og begreber på både dansk og et relevant fremmedsprog svarende til grundfaget engelsk på E-niveau.
- 7) Eleven eller lærlingen kan kvalitetssikre og tage ansvar for dokumentationen af eget arbejde.
- 8) Eleven eller lærlingen kan tage initiativ til samarbejde med andre i opgaveløsningen.
- 9) Eleven eller lærlingen kan forklare grundlæggende metoder og kvalitetskrav til at tilgodese egen og andres sikkerhed.

Stk. 3. Eleven eller lærlingen skal have følgende kompetencer med præstationsstandarden rutineret niveau:

- 1) Eleven eller lærlingen kan, med udgangspunkt i fotografiske teknikker og principper, selvstændigt udføre og tage ansvar for skabelsen af forskellige former for billed- og grafikfiler.
- 2) Eleven eller lærlingen kan tage ansvaret for og foretage en produktionsplanlægning for et digitalt kommunikationsprodukt under hensyntagen til anvendelsesmulighederne af forskellige tekniske formater.
- 3) Eleven eller lærlingen kan selvstændigt udføre 3D-visualisering.
- 4) Eleven eller lærlingen kan selvstændigt tage ansvaret for sin del af arbejdet med konkrete opgaver fra idé til færdigt produkt i forhold til at udvikle visuelle udtryk beregnet til en digital medieproduktion.
- 5) Eleven eller lærlingen kan selvstændigt udvikle enkle digitale kommunikationsprodukter under anvendelse af grundlæggende programmering.
- 6) Eleven eller lærlingen kan selvstændigt udvikle og designe digitale kommunikationsprodukter.
- 7) Eleven eller lærlingen kan selvstændigt opsøge viden i den tekniske dokumentation, som er relevant for udførelsen af arbejdsopgaven, samt søge og anvende relevante informationer for opgaveløsningen og procedurebeskrivelser.
- 8) Eleven eller lærlingen kan selvstændigt udføre optagelse og redigering af mindre videoproduktioner og sammenkæde en række forskellige sekvenser til en film ved hjælp af elementær kamera- og optageteknik samt brug af et videoredigeringsprogram.

Stk. 4. Eleven eller lærlingen 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) Lærlingen kan anvende relevante redskaber i en planlægningsproces som en del af produktionsforberedelsen med henblik på at opnå en vellykket kommunikationsløsning.
- 2) Lærlingen kan designe og formgive kommunikationsopgaver.
- 3) Lærlingen kan udføre arbejdsopgaver, der indeholder forskellige former for billedmanipulation ved hjælp af et professionelt billedbehandlingsprogram.
- 4) Lærlingen kan bearbejde mediefiler under anvendelse af forskellige medieformater og kompressionsteknikker.
- 5) Lærlingen kan udføre produktionsopgaver, der indeholder design af skærmbaserede kommunikationsløsninger, under hensyn til det ønskede visuelle indtryk, budskab, indhold og målgruppe.
- 6) Lærlingen kan koble relevant teori til tilrettelæggelse, udførelse og evaluering af konkrete arbejdsopgaver fra oplæringsvirksomheden.
- 7) Lærlingen kan udføre programmeringsopgaver, der omfatter produktion af dynamiske websider og interaktive multimedieapplikationer under hensyntagen til gældende standarder og normer.
- 8) Lærlingen kan implementere applikationer samt serverside scripting og databaser som led i en produktionsopgave.

- 9) Lærlingen kan implementere applikationer fra forfatterværktøjer i webproduktioner og skabe sammenhæng med databaser og andre dataformer.
- 10) Lærlingen kan integrere applikationer i dynamiske websites og kontrollere dataoverførsel fra og til applikationer eller servere.
- 11) Lærlingen kan fejlsøge, forklare og optimere kode.
- 12) Lærlingen kan fremstille video til brug i forbindelse med distribution på forskellige digitale distributionsplatforme.
- 13) Lærlingen kan udføre 3D-modellering af produkter, processer samt komplekse organiske objekter.
- 14) Lærlingen kan udføre animationer med udgangspunkt i egne fremstillede 3D-objekter og modeller samt andet materiale.
- 15) Lærlingen kan udføre 3D produktioner, der indeholder modellering, simpel lyssætning samt forskellige mappingtyper.
- 16) Lærlingen kan udføre texturering og mapping i forbindelse med komplicerede overflader.
- 17) Lærlingen 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. 1-6, jf. stk. 1, gælder for alle lærlinge på hovedforløbet.

Stk. 3. Kompetencemålene nr. 7-11, jf. stk. 1, gælder endvidere for specialet multimedie integrator, jf. § 1, stk. 3, nr. 1. Kompetencemålene nr. 12-17, jf. stk. 1, gælder endvidere for specialet multimedie animator, jf. § 1, stk. 3, nr. 2.

Godskrivning

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

Afsluttende prøve

§ 6. Uddannelsens afsluttende prøve afholdes som en del af sidste skoleperiode. Prøven afholdes af skolen i samråd med det faglige udvalg. Prøven består af en bunden opgave, en projektopgave og en mundtlig prøve. Prøven udgør en svendeprøve. Prøven bedømmes efter 7-trinsskalaen. Prøven skal afdække lærlingens opnåede kompetencer inden for uddannelsen.

Stk. 2. Den afsluttende prøve har følgende indhold og varighed mv.:

- 1) Den bundne opgave omfatter kompetencemålene for de obligatoriske uddannelsesspecifikke fag på hovedforløbet. Opgaven løses inden for en varighed af 24 klokke timer. Opgaven afleveres ved arbejdets afslutning til skolen. Opgaven medbringes, fremvises og bedømmes i forbindelse med den mundtlige prøve.
- 2) For specialet multimedie integrator omfatter projektopgaven en problemformulering samt en produktion bestående af et fagligt relevant produkt samt en projektdokumentation bestående af en produktionsplan, funktionsbeskrivelse og en projektdagbog. Projektopgaven udarbejdes inden for 4 undervisningsuger. Projektdokumentationen afleveres ved arbejdets afslutning og fremsendes til skuemestrene. Arbejdet udføres alene eller i et samarbejde mellem højst fire lærlinge.
- 3) For specialet multimedie animator omfatter projektopgaven en kopi af produktionen samt en projektdokumentation bestående af problemformulering, storyboard, produktionsplan, diverse karakterdesign og skitser, en projektdagbog og eventuelt funktionsbeskrivelse. Projektopgaven udarbejdes inden for 4 undervisningsuger. Projektdokumentationen afleveres ved arbejdets afslutning og fremsendes til skuemestrene. Arbejdet udføres alene eller i et samarbejde mellem højst fire lærlinge.
- 4) Den mundtlige prøve er individuel og tager udgangspunkt i projektopgaven og projektdokumentationen. Prøven varer 45 minutter inklusive votering og fremvisning af den bundne opgave.

Stk. 3. Svendepøven bedømmes af en eksaminator samt normalt to skuemestre (censorer). Skuemestrene er ud over ved voteringen til stede under den mundtlige prøve. Der afgives en selvstændig karakter for den bundne opgave og en selvstændig samlet karakter for lærlingens mundtlige præstation og løsning af projektopgaven. Den samlede karakter for den afsluttende prøve fremkommer som et gennemsnit af de to afgivne karakterer.

Stk. 4. Prøvens grundelementer er følgende:

- 1) Mål og krav for prøven er, at lærlingens kompetencer inden for uddannelsen evalueres og skal vise, at lærlingen er i stand til at anvende disse kompetencer ved løsning af en given opgave. Lærlingen skal i forbindelse med idéudvikling, planlægning og gennemførelse af opgaverne kunne inddrage teoretiske og praktiske forhold fra hele uddannelsen, herunder information af og samarbejde med andre i processen. Inden for de givne rammer skal lærlingen kunne forholde sig til helhed og sammenhænge og kunne fordybe sig i et mere afgrænset problemfelt af relevans for elevens uddannelse og arbejdsområde. Endvidere skal lærlingen kunne evaluere egen indsats i forhold til de fastsatte mål.
- 2) Eksaminationsgrundlaget består af den bundne opgave og projektopgaven med tilhørende projektdokumentation.
- 3) Bedømmelsesgrundlaget består af den bundne opgave, lærlingens produktion og løsning af projektopgaven med tilhørende projektdokumentation samt lærlingens mundtlige præstation.
- 4) Bedømmelseskriterierne danner baggrund for en helhedsvurdering af målopfyldelsen. De generelle bedømmelseskriterier er følgende:
 - a) Lærlingens evne til at demonstrere anvendte arbejdsprocesser fra idé til udvikling af projektet.
 - b) Lærlingens evne til fagligt at argumentere, præsentere, forklare og formidle på en struktureret og let tilgængelig måde.
 - c) Lærlingens evne til at anvende anerkendte og gældende processer, metoder og procedurer i opgaveløsningen.
 - d) Lærlingens evne til at argumentere for valg af information og data i opgaveløsningen.
 - e) Lærlingens evne til at inddrage teoretiske og praktiske forhold fra hele uddannelsen.
 - f) Lærlingens evne til at evaluere egen indsats i forhold til de fastsatte mål.

Stk. 5. For at der kan udstedes skolebevis, skal eleven have bestået alle fag i hovedforløbet.

Stk. 6. Ved uddannelsens afslutning udsteder det faglige udvalg et svendebrev til lærlingen som dokumentation for, at lærlingen har opnået kompetence inden for uddannelsen. På svendebrevet anføres den samlede karakter for prøven.

Stk. 7. For arbejdsmarkedsuddannelser, som indgår i uddannelsen, anvendes bedømmelsen ”Bestået/Ikke bestået”.

Ikrafttrædelse og overgangsbestemmelser

§ 7. Bekendtgørelsen træder i kraft den 1. august 2023.

Stk. 2. Bekendtgørelse nr. 630 af 16. maj 2022 om digital media uddannelsen ophæves.

Stk. 3. Bekendtgørelsen finder ikke anvendelse for elever og lærlinge, som er påbegyndt eller overgået til uddannelsen før bekendtgørelsens ikrafttræden. For sådanne elever og lærlinge finder de hidtil gældende regler i bekendtgørelse nr. 630 af 16. maj 2022 om digital media uddannelsen anvendelse.

Stk. 4. Elever og lærlinge, som nævnt i stk. 3, kan i overensstemmelse med overgangsordninger fastsat af skolen i den lokale undervisningsplan og efter aftale med den eventuelle oplæringsvirksomhed overgå til uddannelsen efter denne bekendtgørelse.

Styrelsen for Undervisning og Kvalitet, den 6. marts 2023

VICEDIREKTØR
ANDREAS BOSMANN ENGSIG

/ Lars Held

Kriterier for godskrivning

1. Kriterier for vurdering af, om eleven eller lærlingen 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 eller lærlingen inden for de sidste 5 år have været fuldtidsbeskæftiget i en periode svarende til 2 år. Eleven eller lærlingen 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 eller lærlingen skal have arbejdet med design, formgivning, planlægning og udvikling af skærmbaserede kommunikationsløsninger, herunder have produceret webløsninger, der overholder gældende standarder. Derudover skal eleven eller lærlingen 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 eller lærlingen 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, texturering, mapping, lyssætning samt rendering og billedbehandling i forbindelse med produktionsopgaver.	12 mdr.

2. Erhvervserfaring der giver grundlag for godskrivning for alle elever og lærlinge

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

Bearbejdning og formatering af tekster til skærmbase- rede produkter i forhold til typografi, indhold, læsbarhed og mål- gruppe.	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 tilpas- ning af billeders fremtræden, farver og kvalitet i forhold til skærmvisning og afviklingsmedier som f.eks. mobile en- heder 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 sik- kerhed og funktionalitet.	6 måneder	2	1
Integration af forskellige applikationer og multimediepro- duktioner i webløsninger herunder styring af dataoverførel- sen fra og til servere og applikationer.	6 måneder	2	1
Arbejder med serverbaseret programmeringssprog eller -fra- mework, 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 medieproduktio- ner til brug på f.eks. internet og mobile enheder.	6 måneder	1,5	-
Scripting af såvel interaktion som f.eks. animation og inte- gration af andre datakilder i et forfatterværktøj til eksempe- lis swf format.	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 og lærlinge

Uddannelse	Titel	Udd. kode	Afkortning af euv (skoleuger)	Afkortning af euv (oplærings måneder)
For specialet multimedie integrator:				
Eud	Mediegrafiker	1525	7,5	-
Eud	Webudvikler	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	Webudvikler	1465	6	-
Eud	Digital media: Multimedie integrator	1515	9	6

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