

Projekt 5

Eksamensprojekt 2. Semester Multimediedesign efterår 2025

Introduktion.....	1
Vigtige datoer	2
Kick-off.....	3
Midtvejspitch	3
Endelig aflevering	3
Aflevering til klient	3
Eksamen (ordinær).....	3
Eksamen 2. forsøg	3
Eksamen 3. forsøg	3
Organisering.....	3
Teamdannelse	4
Projektstyring.....	4
Arbejdsbelastning	4
Vigtige dokumenter	4
Vejledere til projektet.....	4
Strukturering af feedback og vejledning	4
Krav til projektet	5
Generelle krav til projektet	6
Krav til den akademiske rapport	6
Krav til digitale produktioner	7
Krav til projektstyring	7
Materialer til klient	7
Krav til levering af materialer til klient	8
Mundtlig eksamen	8

Introduktion

Hesselgaard er en smukt beliggende ejendom på Fyn, hvor natur, ro og kvalitet er i centrum. Siden 2023 har stedet tilbudt eksklusive glampingophold, der kombinerer naturens nærvær med høj komfort og æstetik. Gæsterne søger her en pause fra hverdagen – et sted, hvor design, natur og oplevelse går hånd i hånd.

Nu udvider Hesselgaard sin forretning med et nyt initiativ: events i den store sal. Salen danner rammen om alt fra workshops, teambuilding, foredrag m.f.

Ambitionen er at skabe et helhedsorienteret oplevelsessted, hvor gæster kan overnatte, opleve og mødes i smukke rammer.

Den eksisterende hjemmeside fokuserer primært på glamping, men der er behov for at tydeliggøre eventdelen og skabe et samlet, professionelt udtryk, der præsenterer Hesselgaard som et moderne og fleksibelt oplevelsessted.

Så udfordringerne er nu:

Hvordan kan Hesselgaard udvikle en digital tilstedeværelse, der både viderefører den stærke visuelle fortælling fra glampingen og samtidig introducerer mindre events som et naturligt og attraktivt nyt ben i forretningen?

Hvordan kan platformen skabe sammenhæng mellem overnatning, events og stedets æstetik – og samtidig gøre det nemt for brugerne at finde information, lade sig inspirere og foretage booking eller henvendelse?

Den nuværende website: <https://hesselgaard.dk/>

Udfordringen eller behovet afdækkes via kvalitative brugerundersøgelser. På baggrund af målgruppens og projektindehavers behov og udfordringer, skal I designe og programmere en digital brugergrænseflade og producere indholdselementer.

Metoder, teorier og værktøjer der er undervist i inddrages, enten anvendes eller kunne mundtligt argumenteres for fravalg. Se ItsLearning for semesterets indhold.

Alle projekter skal overholde studieordningen. Læs mere her.

[>Link til studiedokumenter, herunder studieordningen](#)

Den akademiske rapport skal følge de akademiske formalia – se under *Vigtige dokumenter og afleveringsmappe* længere nede.

Vigtige datoer

*Bemærk at der kan forekomme ændringer. Disse annonceres på itsLearning.

Kick-off

14/11/25 kl. 8.15

Midtvejspitch

28/11/25

Endelig aflevering

12/12/25 kl. 13.00

Aflevering til klient

Aflevering 15/12/25 kl. 13.00

Eksamen (ordinær)

15/01/26 - 16/01/26

Eksamen 2. forsøg

Aflevering 29/01/26 kl. 13.00 på WiseFlow, re-eksamen 12/02/26

Eksamen 3. forsøg

Bemærk at 3. forsøg ligger i det efterfølgende semesters ordinære eksamensperiode.

Organisering

Teamdannelse

Alle studerende på holdet skal være i et team. Hvert team består af 2-4 teammedlemmer.

Det er jeres ansvar at fordele jer i teams. Kan holdet ikke løse opgaven indenfor rammerne, vil underviserne i stedet fordele jer i teams.

Skriv jeres team i følgende dokument: [Teams - MMOE25.xlsx](#)

Det er en del af semestret og pensum at kunne indgå og arbejde i et team, med dertilhørende konflikthåndtering og -løsning.

Projektstyring

Hvert team arbejder efter SCRUM-metoden.

Arbejdsbelastning

Den totale arbejdsbyrde for denne projektperiode er planlagt til at være i **gennemsnitlig 42 timer pr. studerende pr. uge** inklusiv skemalagte aktiviteter, forberedelse og projektarbejde.

Vigtige dokumenter

>[Link til Akademisk metode](#)

>[Link til regler for brug af Generativ AI på UCL](#)

Vejledere til projektet

Jesper Fromm: jfie@ucl.dk (projektansvarlig)

Freja Mark: fima@ucl.dk

Thomas Bøye Jessen: tbj@ucl.dk

Pernille Kjærgaard Christiansen pkc@ucl.dk

Strukturering af feedback og vejledning

Hver underviser har faste blokke af "feedback og vejledning", hvor teamet selv skal opsøge hjælp efter behov. I blokkene kan i også få feedback på tidligere opgaver og produktioner på semesteret. Feedback og vejledning vil foregå online via Discord og tidspunkter fremgår af skema "TimeEdit".

Samtidigt er der også én obligatorisk milepæl "Midtvejspitch", hvor teamet præsenterer status på projektet og får feedback herpå.

Krav til projektet

Generelle krav til projektet

Der er følgende krav til projektet:

- ☐ Deltagelse til kick-off
- ☐ Deltagelse til midtvejspitch
- ☐ Aktiv gruppedeltagelse
- ☐ Du skal individuelt lave et indlæg på dit processportfolio, som dokumenterer processen fra start til slut med eget bidrag (research, skitser, links til prototyper, eksperimenter, test, etc.) samt en refleksion over læring med eksempel på forbedring.

Mangler du et eller flere af disse krav uden godkendelse fra projektansvarlige, kan du ikke bestå projektet/eksamen.

Krav til den akademiske rapport

Afleveres: *Wiseflow som besvarelse*

Der er følgende krav til den akademiske rapport:

- ☐ Den akademiske rapport skal følge de akademiske formalia
- ☐ Jeres akademiske rapport skal laves i InDesign og afleveres som PDF-fil.
- ☐ Rapporten må maksimalt være 48.000 anslag uanset gruppestørrelse
- ☐ I skal anvende og argumentere ud fra metoder og teorier fra 2.semesters pensum. Tjek Itslearning for at se hvad I har haft.
- ☐ Rapporten skal navngives på følgende måde: TEAMNUMMER_UCL_SEMESTER.pdf
Eksempel: Team1_UCL_E2025.pdf
- ☐ **Følgende links** skal være tilgængelige på forside:
 - ☐ Link til Scrumboard.
 - ☐ Link til alle digitale produktioner der ligger online
 - ☐ Link til individuelle JS videoer der ligger online
 - ☐ Link til prototypen på Github.
 - ☐ Link til design system.
 - ☐ Links til procesportfolier.

Bemærk: Videoer og alle andre produkter skal også afleveres på WiseFlow og ikke kun som links. Det vedlægges som .zip-fil, som skal navngives på følgende måde: TEAMNUMMER_UCL_SEMESTER.zip
Eksempel: **Team1_UCL_E2025.zip**

Mangler du et eller flere af disse krav, eller et eller flere af dine links ikke virker, kan du ikke bestå projektet/eksamen.

Krav til digitale produktioner

Afleveres: Som ekstramateriale i Wiseflow

Digitale produktioner udviklet på baggrund af fyldestgørende research:

- ☐ Designe og udvikle en fungerende online interaktiv prototype, der er kodet med HTML, CSS og JavaScript. Prototypen skal også være tilgængelig online og på Github.
- ☐ individuelle JS videoer (skal også være tilgængelige online), 3-6 minutter pr.person, hvor JS koden og pensum demonstreres og forklares, hvert medlem forklarer egen kode del, som indeholder hele pensum. Dvs. er der 4 i gruppen, så er der 4 forskellige kodeafsnit, der hver især indeholder hele JS pensum.
- ☐ Udvikle **mindst** tre opslag til relevante sociale medier, med tilhørende indholdsstrategi. Til hvert opslag skal I kunne redegøre for jeres valg (eksempelvis copywriting, storytelling, billeder, video opbygning etc.).
- ☐ Et designsystem lavet i Figma. (Åben figma fil)
- ☐ Klientrapport på maks. 4 normalsider (1 side = 2400 anslag med mellemrum, I kan have så mange visuelle input, som I finder relevant). Forsiden og bilag er ikke med i total anslag. Formålet er at sælge/præsentere jeres koncept til klienten.

Krav til projektstyring

Afleveres: Som ekstramateriale i Wiseflow

- ☐ Udfyldt projektplan
- ☐ Interessentanalyse
- ☐ Risikoanalyse
- ☐ Teamkontrakt

Materialer til klient

Da klienten har stillet deres case til rådighed, sendes jeres løsningsforslag til dem til inspiration til deres løsning. Hvis de vil bruge dele af det implementeret, laver de specifikt ekstra aftale med jer udenfor projektet.

Krav til levering af materialer til klient

Sendes til bibi@hesselgaard.dk med [jfje@ucl.dk](mailto:jfie@ucl.dk) og alle gruppemedlemmer CC.

Klienten skal modtage følgende materialer fra jer:

- ☐ Klient rapport der dokumenterer jeres løsninger
 - Links til relevante produkter og prototyper

Mundtlig eksamen

Prøven er individuel og mundtlig og tager udgangspunkt i jeres procesportfolio, akademiske rapport og digitale produktioner.

Der afsættes 30 minutter pr. eksaminand fordelt til prøven på:

- 5 min præsentation
 - Individuelle forbedringer af valgfrit område af projektet
- 15 min eksamination af den studerende
 - Eksaminator og censor vil stille spørgsmål til teori, indhold og det afleverede materiale. Der kan stilles også spørgsmål om pensum og ikke kun om projektet.
- 10 min votering
 - Censor og eksaminator vurderer præstationen og afgiver karakter til den studerende.