

LUP  
MEDIEGRAFIKER EUD  
HOVEDFORLØB

NEXT UDDANNELSE KØBENHAVN

GÆLDENDE PER: 1. JANUAR 2022

## Links til regler og rammer

[Bekendtgørelse af lov om erhvervsuddannelser](#) (LBK nr 1868 af 28/09/2021)

[Bekendtgørelse om erhvervsuddannelser](#) (BEK nr 1619 af 27/12/2019)

[Bekendtgørelse om grundfag, erhvervsfag, erhvervsrettet andetsprogsdansk og kombinationsfag i erhvervsuddannelserne og om adgangskurser til erhvervsuddannelserne](#) (BEK nr 692 af 26/05/2020)

[Uddannelsesordning for 1525 Mediegrafiker \(version 4\)](#) (Bekendtgørelse om erhvervsuddannelsen til mediegrafiker (01-08-2020))

[Bekendtgørelse om erhvervsuddannelsen til mediegrafiker](#) (BEK nr 415 af 15/04/2020)



## Pejlemærker

På NEXT står vi på følgende pejlemærker. De er her kort beskrevet og anvendes i vores konkrete pædagogisk didaktiske arbejde og afspejles i LUP.



- **Tænke og agere bæredygtigt:** understøtte at eleverne får en bred forståelse for bæredygtighed gennem FN's verdensmål. At eleverne oplever, at de kan være med til at gøre en forskel, når de foretager konkrete bæredygtige handlinger ind i det fag, de er ved at uddanne sig til.
- **Skabe en eksperimenterende og meningsfuld læringskultur:** tilrettelægge varieret undervisning med høj elevaktivitet og medbestemmelse, hvor der er plads og rum til fordybelse og udforskning, til at være nysgerrig og turde prøve. Og hvor der er åbenhed for at begå fejl og tage ved lære af dem i et tolerant og trygt læringsmiljø.
- **Sikre kompetencer til at udvikle fremtidens samfund:** styrke og udvikle elevernes softskills, relationelle kompetencer, deres evne til kollaboration, deres evne til at kritisk tænkning, herunder at træffe begrundede beslutninger, agere og udvise digitale dømmekraft, samt understøtte elevernes læringskompetencer, dvs. evne og lyst til at lære og reflektere over egen læring.

## Fagligt indhold og pædagogiske metoder og tilgang

Formålet med dette afsnit er, at vi har et fælles afsæt for, hvad vi forstår som god undervisning på NEXT, og hvad der vægtes, når vi taler om pædagogik og didaktik. Undervisningen tager udgangspunkt i følgende begreber og afspejles i LUP.

### Klasseledelse

Klasseledelse drejer sig om *kontakt* og *styring*, om hvordan man både *kommunikerer* med klassen og skaber *gode rammer* omkring undervisningen. Tydelig klasseledelse skaber et trykt læringsmiljø, som støtter elevernes faglige og sociale læring. Klasseledelse drejer sig også om tydeligt at markere *begyndelse*, *overgange* og *afrunding* af undervisningen, herunder at tydeliggøre læringsmålene og have en synlig rød tråd. Undervisningslokalets indretning er en del af undervisningsplanlægningen.

Fx kan varieret brug af de fysiske rammer understøtte indholdet af undervisningen, herunder høj elevaktivitet og styrket samarbejdskultur.

### Undervisningsdifferentiering

Undervisningsdifferentiering er et pædagogisk *princip* for undervisning, hvor man tager afsæt i elevernes forskellige forudsætninger, potentialer, behov og interesser. Med dette udgangspunkt tilrettelægges undervisningen, så man kan udnytte forskelligheden til at håndtere såvel fælles som individuelle mål. Læringsmålene er stadig ens for alle elever, men der er forskellige veje hen mod dem og grader af opfyldelse af dem. Man kan differentiere på arbejds- og organisationsformer, valg af indhold, produkt, progression og evalueringsformer.

Brug af digitale læremidler, hybrid undervisning og Blended Learning er eksempler på, hvordan man kan arbejde med differentieret undervisning.

### **Praksisrelatering**

Eleverne skal opleve, at der i undervisningen er en tæt kobling til det fag, de er ved at uddanne sig til, så de opnår de relevante erhvervsfaglige kompetencer. Praksisrelatering drejer sig *både* om at skabe sammenhæng og transfer mellem den teoretiske og praktiske del af undervisningen på skolen og om at styrke og facilitere samarbejdet mellem skole og virksomheder/praktiksteder, så læringsudbyttet øges og der skabes det bedst mulige læringsrum i begge arenaer.

Man kan arbejde på mange måder med praksisrelatering, alt efter, hvor man er i uddannelsen. På hovedforløb kan samarbejdet mellem skole og virksomhed/praktikforløb styrkes gennem tydelige praktikmål nedskrevet i en praktikbog, som både skole og virksomhed bruger.

På grundforløb 2 fordrer Trepartsaftalen et øget samarbejde mellem skole og virksomhed, men også mellem forskellige fagligheder internt på skolen. På grundforløb 1 kan virksomhedsforlagt undervisning, VFU, hjælpe eleverne til at blive mere afklarede i forhold til branchevalg.

### **Helhedsorienteret og tværfaglig undervisning**

På NEXT tilstræber vi, at undervisningen tilrettelægges, så den er helhedsorienteret og/eller tværfaglig.

*Helhedsorienteret undervisning* forstås som en undervisningsform, hvor flere mål eller dele tænkes sammen og integreres i helheder, som vil opleves meningsfulde for eleverne.

Ved *tværfaglig undervisning* forstås undervisning, hvor eleverne opnår kompetencemål og indhold på tværs af en række fag. Der inddrages således forskellige faglige elementer fra forskellige fag eller uddannelser.

Både helhedsorienteret og tværfaglig undervisning kan tilrettelægges enten som *temaer* eller gennem *projektarbejde*. I tema- og projektorganiseret undervisning er eleverne i høj grad aktive og medbestemmende og de får mulighed for faglig at fordybe sig i et emne, hvor de inden for en given ramme i større eller mindre grad selv definerer problemstilling og fokus og på den måde kan eksperimentere, innovere og skabe. Projekter og temaer kan være centreret omkring autentiske opgaver fra branchen. Herigennem opnår eleverne både viden om og større forståelse for deres fag.

Et tema kan eksempelvis være, at eleverne arbejder sammen om, hvordan man kan øge biodiversitet gennem konkrete tiltag, som fx at bygge insekthoteller.

### **Feedback**

Elever har brug for at få feedback fra deres lærer i løbet af undervisningen, så de oplever, at de rykker sig fagligt og personligt. Feedback er en tilbagemelding til eleverne om, hvorvidt de er på rette vej og hvad de skal gøre for at komme videre og blive endnu dygtigere. Hovedformålet med feedback er at både elev og lærer reflekterer over elevens faglige og personlige udvikling med henblik på at mindske afstanden mellem, hvor eleven *er*, og hvor eleven skal *være*, jf. målene for undervisningen. Det er vigtigt, at tilbagemeldingerne til eleven er systematiske og planlagt på baggrund af de fastsatte mål.

Der er mange måder man kan arbejde med feedback. Eksempelvis gennem elev-elev feedback eller elev-selvurderinger, hvor eleverne vurderer egen viden og færdigheder i forhold til et givent emne.

### **Evaluering og bedømmelse**

Evaluering forstås som en *vurdering* af, hvad der er godt og mindre godt i forhold til opfyldelse af fx et opgavekriterie og kan gennemføres både *formativt* (fremadrettet) og *summativt* (opsamlende).

Det er væsentligt, at evaluering af undervisningen både foretages af lærere og elever. Som lærer evalueres det faglige, der gives en kvalificeret *vurdering* af, hvordan forskellige faglige opgaver opfylder/ikke-opfylder bestemte mål og kriterier, samtidig evalueres elevtrivsel og læringsmiljø.

Ved at eleverne evaluerer undervisningen og læringsmiljøet, får læreren mulighed for løbende at udvikle læringsrummet.

I LUP beskrives bedømmelse og evaluering både af fra grundlag og kriterier.

Bedømmelses*grundlag* drejer sig om bedømmelse af produkter, processer eller præstationer. Det kan gøres på flere måder og behøver *ikke kun* at ske ved at give en karakter. Derimod kan man også give mundtlig eller skriftlig formativ feedback i forhold til eksempelvis arbejdsproces og –metoder og evne til at samarbejde og/eller arbejde selvstændigt.

Bedømmelses*kriterier* knytter sig til den afsluttende summative bedømmelse, og er en beskrivelse af de konkrete faglige elementer/kriterier eleverne bliver bedømt på, eksempelvis *eleven kan vejlede kunden omkring produktkøb, eleven kan sammenføje to elementer af træ i en vinkel på 90°*.

Bedømmelseskriterierne skal således beskrive, hvad der lægges vægt på ved elevens præstation i forhold til en bestemt opgaveløsning.

Bedømmelseskriterierne skal beskrive både *væsentlige* og *uvæsentlige mangler* i bedømmelsen af elevens arbejde og bør være gradueret efter præstationsniveau.

## **Obligatoriske uddannelsesspecifikke fag**

13238 Crossmedia produktion, 2 uger
13250 Grafisk design, 1 uge
13342 Typografi, 1 uge
13344 Grafik og billeder, 1 uge
13345 Grafisk produktions forståelse, 1 uge
16799 Kommunikation og formidling II, 1 uge
17745 Publicering og medieformer, 1,5 uge

17747 Kommunikation og formidling I, 1 uge

17750 Innovation i medie- og kommunikationsbranchen, 2 uger

13493 Markedsføring og branding, 2,5 uger

16801 Kommunikation og formidling III, 1 uge

[Uddannelsesordning for 1525 Mediegrafikere \(version 4\)](#) (Bekendtgørelse om erhvervsuddannelsen til mediegrafikere (01-08-2020))

## Grundfag

10044 Design, Niveau D & C, 3 uger

10806 Engelsk, Niveau F & E, 4 uger

Begge fag integreres og der gives kun merit for eksamen.

[Uddannelsesordning for 1525 Mediegrafikere \(version 4\)](#) (Bekendtgørelse om erhvervsuddannelsen til mediegrafikere (01-08-2020))

[Bekendtgørelse om grundfag, erhvervsfag, erhvervsrettet andetsprogsdansk og kombinationsfag i erhvervsuddannelserne og om adgangskurser til erhvervsuddannelserne](#) (BEK nr 692 af 26/05/2020) bilag 5 & 8.

## Valgfrie uddannelsesspecifikke fag

Valgfrie uddannelsesspecifikke fag udbydes på landsplan og gennemføres løbende efter hovedforløb 1 og inden hovedforløb 4. Elever skal gennemføre 6 uger i alt. EUV1 & 2-elever skal gennemføre 4 uger i alt. Tilmelding varetages af eleven på specialefag.dk.

**Bedømmelse:** Der bedømmes på grundlag af elevens deltagelse i undervisningsaktiviteterne samt obligatoriske og rettidige afleveringer. Fagene bedømmes bestået / ikke bestået

16452 Kreativitet og hands-on design, 1 uge

16453 Emballage - design og branding, 1 uge

16454 Avanceret billedbehandling I, 1 uge

16455 Avanceret billedbehandling II, 1 uge

16456 Vektorgrafik, 1 uge

16457 Avanceret typografi og e-publicering, 2 uger

16458 Frontend - kodning og design, 1 uge  
16459 Frontend - interaktion og avancerede brugerflader, 1 uge  
16460 Motion Graphics - medier i bevægelse, 1 uge  
16462 Websites med CMS I, 1 uge  
16463 Websites med CMS II, 1 uge  
16796 Animation i interaktive medier, 1 uge  
17744 Videoproduktion – Mediegrafiker, 2 uger  
16451 Kreativitet, idéudvikling og design, 1 uge  
<https://www.specialefag.dk/>  
[Uddannelsesordning for 1525 Mediegrafiker \(version 4\)](#) (Bekendtgørelse om erhvervsuddannelsen til mediegrafiker (01-08-2020))

## Valgfag

To ugers valgfag for elever. EUV1 & 2-elever gennemfører 1 uge.

## Særligt for Hovedforløb

På hovedforløbet er der særligt fokus på følgende:

**Portfolio:** Eleverne medbringer en arbejdsportfolio med to udvalgte produkter fra deres virksomhed, som repræsenterer fagets fire kernefagligheder. Opbygningen skal følge vejledningen fra Grafisk Udvalg. Arbejdsportfolien præsenteres i klassen.

**Midtvejsevalueringer:** Eleverne evalueres midtvejs i forløbet for at understøtte gennemførelse.

**Verdensmål & bæredygtighed:** Der arbejdes aktivt med at **tænke og agere bæredygtigt**, se under NEXT Pejlemærker. I det praktiske arbejde med print og papir på uddannelsen arbejdes med bevidsthed om materialeforbrug og valg. Temaet indgår som emne på svendeprovmodulet og evt i andre produkter.

## Mediegrafiker: Hovedforløb 1

Varighed: 8 uger

Tema, projekt, fag	Mål for undervisningen (lærings- og bekendtgørelsesmål)	Indhold i undervisningen	Evaluering og bedømmelsesgrundlag (Formativ)	Bedømmelseskriterier (Summativ)
<p><b>”Grafisk Produktions forståelse”</b></p> <p>Uddannelsesspecifikke fag:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Grafisk design, 1 uge</li> <li>• Typografi, 1 uge</li> <li>• Grafik og billeder, 1 uge</li> <li>• Grafisk produktions forståelse, 1 uge</li> <li>• Crossmedia produktion, 2 uger</li> </ul> <p>Samt:</p> <p>Grundfag:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Engelsk, niveau F, 2 uger</li> </ul>	<p><a href="#">Grafisk Uddannelsesudvalg</a> - se under “Fagbeskrivelser” Hovedforløb 1</p>	<p>Første hovedforløb er opbygget som et helhedsorienteret forløb, hvor faglig undervisning, teori og praktiske øvelser, tilsammen retter sig mod elevens egen udvikling og produktion af en overordnet mediegrafisk arbejdsopgave.</p> <p>Hovedforløbets tema „grafisk produktions forståelse“ realiseres som en crossmedia produktion, der fokuserer på fremstilling af grafiske kommunikationsprodukter til publicering på tværs af medier og devices.</p> <p>I løbet af Engelsk F introduceres et videoprojekt, med fokus på det talte sprog.</p>	<p>Der gives løbende formativ feedback, til elevernes arbejdsangang, produkter og proces.</p> <p>Derudover afholdes der portfolio-fremlæggelse, hvor eleverne præsenterer et <i>arbejdsportfolio</i> med materiale fra deres virksomhed, som de har arbejdet med siden sidste forløb. På den måde får eleven mulighed for at øve sig og modtage formativ feedback på sit portfolio inden svendeprøven.</p>	<p>Hovedforløbet afsluttes med et projekt, hvor elever skal praktisere de kompetencer de har tillært i forbindelse med hovedforløbet.</p> <p><b>Karakterer gives i:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• CrossMedia</li> <li>• Grafisk Design</li> <li>• Grafik og Billede</li> <li>• Grafisk produktions forståelse</li> <li>• Typografi</li> <li>• Engelsk, niveau F</li> </ul> <p>Der bedømmes på grundlag af elevens deltagelse i undervisningsaktiviteterne samt obligatoriske og rettidige afleveringer.</p>



## Mediegrafiker: Hovedforløb 2

Varighed: 6 uger

Tema, projekt, fag	Mål for undervisningen (Lærings- og bekendtgørelsesmål)	Indhold i undervisningen	Evaluering og bedømmelsesgrundlag (Formativ)	Bedømmelseskriterier (Summativ)
<p><b>”Publicering og medieformer”</b></p> <p>Uddannelsesspecifikke fag:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kommunikation og formidling I, 1 uge</li> <li>• Publicering og medieformer, 1,5 uger</li> </ul> <p>Samt Grundfag:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Engelsk, niveau E, 2 uger</li> <li>• Design, niveau D, 1,5 uge</li> </ul>	<p><a href="#">Grafisk Uddannelsesudvalg</a> - Se under “Fagbeskrivelser” Hovedforløb 2</p>	<p>Hovedforløb 2 har det omfangsrige, teksttunge produkt som omdrejningspunktet i elevens arbejde med at planlægge, designe, producere og publicere til henholdsvis et trykt og et digitalt medie. Målet er at skærpe elevens forståelse for sammenhænge, forudsætninger og begrænsninger ved valg af medier og produktionsmetoder samt rationelt at tilrettelægge og producere en mere omfattende publikation.</p> <p>Grundfaget Design integreres i nogen grad med de uddannelsesspecifikke fag „Publicering og medieformer“ samt „Kommunikation og formidling I“.</p> <p>Grundfaget Engelsk E integreres i nogen grad med det uddannelsesspecifikke fag „Publicering og medieformer“.</p>	<p>Der gives løbende formativ feedback, til elevernes arbejdsgang, produkter og proces.</p> <p>Derudover afholdes der portfolio-fremlæggelse, hvor eleverne præsenterer et <i>arbejdsportfolio</i> med materiale fra deres virksomhed, som de har arbejdet med siden sidste forløb. På den måde får eleven mulighed for at øve sig og modtage formativ feedback på sit portfolio inden svendeprøven.</p>	<p>Hovedforløbet afsluttes med et projekt, hvor elever skal praktisere de kompetencer de har tillært i forbindelse med hovedforløbet.</p> <p><b>Karakterer gives i:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kommunikation og formidling I</li> <li>• Publicering og medieformer</li> <li>• Design D</li> <li>• Engelsk, niveau E</li> </ul> <p>Der bedømmes på grundlag af elevens deltagelse i undervisningsaktiviteterne samt obligatoriske og rettidige afleveringer.</p>

## Mediegrafiker: Hovedforløb 3

Varighed: 7 uger

Tema, projekt, fag	Mål for undervisningen (lærings- og bekendtgørelsesmål)	Indhold i undervisningen	Evaluering og bedømmelsesgrundlag (Formativ)	Bedømmelseskriterier (Summativ)
<p><b>”Markedsføring og branding”</b></p> <p>Uddannelsesspecifikke fag:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kommunikation og formidling II, 1 uge</li> <li>• Markedsføring og branding, 2,5 uge</li> <li>• obligatoriske valgfag: 2 uger</li> </ul> <p>Samt Grundfag:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Design niveau C, 1,5 uge (incl. eksamen)</li> </ul>	<p><a href="#">Grafisk Uddannelsesudvalg</a> - Se under “Fagbeskrivelser” Hovedforløb 3</p>	<p>Hovedforløb 3 er tematiseret, og opbygget som et sammenhængende forløb.</p> <p>Med udgangspunkt i udviklingen af et fiktivt produkt, dets designunivers og fysiske fremtræden i form af emballage med mere, udarbejdes en markedsførings- og brandingstrategi. Det grafiske arbejde bliver herefter at fremstille forskellige grafiske kommunikationsprodukter til en digitale markedsføring af produktet.</p> <p>På hovedforløb 3 findes 2 obligatoriske valgfag, der udbydes efter skolens vurdering. Det kan være grundfag på højere niveau, eller valgfag indenfor relaterede tekniske,</p>	<p>Der gives løbende formativ feedback, til elevernes arbejdsgang, produkter og proces.</p> <p>Derudover afholdes der portfolio-fremlæggelse, hvor eleverne præsenterer et <i>arbejdsportfolio</i> med materiale fra deres virksomhed, som de har arbejdet med siden sidste forløb. På den måde får eleven mulighed for at øve sig og modtage formativ feedback på sit portfolio inden svendepøven.</p>	<p>Hovedforløbet afsluttes med et projekt, hvor elever skal praktisere de kompetencer de har tillært i forbindelse med hovedforløbet.</p> <p><b>Karakterer gives i:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kommunikation og formidling II</li> <li>• Markedsføring og branding</li> <li>• Design C</li> <li>• Obligatoriske valgfag (bestået/ikke bestået)</li> </ul> <p>Alle fag bedømmes på grundlag af elevens deltagelse i undervisningsaktiviteterne samt obligatoriske og rettidige afleveringer.</p>

		<p>kommunikative eller designorienterede områder, der kan bidrage til den helhedsorienterede undervisning.</p> <p>Grundfaget Design C er delvist integreret og leverer hovedforløbets udgangspunkt i form af det produkt der skal markedsføres. Den afsluttende Design C eksamen placeres senere i forløbet.</p>		
--	--	--	--	--

## Mediegrafiker: Hovedforløb 4

Varighed: 3 uger

Tema, projekt, fag	Mål for undervisningen (lærings- og bekendtgørelsesmål)	Indhold i undervisningen	Evaluering og bedømmelsesgrundlag (Formativ)	Bedømmelseskriterier (Summativ)
<p><b>”Kampagne”</b></p> <p>Uddannelsesspecifikke fag:</p>	<p><a href="#">Grafisk Uddannelsesudvalg</a> -</p>	<p>På hovedforløb 4 udarbejdes en kampagne. De tre uger fordeler sig på to uddannelsesspecifikke fag. Der skal forholdsmæssigt</p>	<p>Der gives løbende formativ feedback, til elevernes arbejdsgang, produkter og proces.</p>	<p><b>Karakterer gives i:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kommunikation og formidling III</li> <li>• Innovation</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kommunikation og formidling III, 1 uge</li> <li>• Innovation, 2 uge</li> </ul>	<p>Se under "Fagbeskrivelser" Hovedforløb 2</p>	<p>inddrages tid fra hvert fag til afholdelse af prøve (produktion af svendestykker) og eksamen.</p> <p>I faget Innovation i medie- og kommunikations-branchen lægges vægt på en undersøgende, innovativ og brugerorienteret tilgang til kampagneopgaven. Eleven skal i sin opgaveløsning forholde sig til udviklingstendenser i branchen, og på baggrund af sin faglighed frembringe originale ideer, der kan inddrages i kampagnen i form af såvel processer og produkter som grafisk design.</p> <p>Eleven har 2 x 7,5 timer til at udarbejde to svendestykker, som er to af kampagnens produkter som eleven udvælger til færdiggørelse på publiceringsklart niveau.</p>	<p>På en mentordag vil eleverne desuden modtage feedback fra en ekstern mentor.</p>	<p><b>Bedømmelse af svendeprøve</b> Udarbejdelsen af svendestykkerne demonstrerer elevens grafiske faglighed og håndværksmæssige niveau, og udgør sammen med pitch og elevens portfolio, bedømmelsesgrundlaget til svendeprøven.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Selvstændig og original udvikling af kampagnen med afsæt i kundens kommunikationsbehov.</li> <li>• Dokumentation og præsentation af elevens strategiske og teoretiske overvejelser</li> <li>• Kvaliteten af det grafiske arbejde og anvendelse af branchens standarder</li> <li>• Graden af kompleksitet i slutprodukterne</li> </ul>
---	---	---	---	---