

Danmarks Medie- og Journalisthøjskole

# Visuel Kommunikation

Fællesfaglige uddannelseselementer

2024-2025

19.08.2024

Side 1 / 8

## Indholdsfortegnelse

<b>Visualisering og kreativitet .....</b>	<b>2</b>
<b>Redskabslære .....</b>	<b>3</b>
<b>Foto og billedforståelse .....</b>	<b>4</b>
<b>Videnskabsteori for designere .....</b>	<b>5</b>
<b>Motion Design og levende billeder .....</b>	<b>6</b>
<b>Branding og identitet .....</b>	<b>7</b>
<b>Storytelling.....</b>	<b>8</b>

Godkendt XX, august, 2024

## Visualisering og kreativitet

**Varighed:** 15 ECTS

### Formål:

Den studerende skal gennem øvelser og opgaveløsninger lære anvendelsen af kreativitet, visuelle virkemidler og designparametre såsom tegning, formlære, typografi, farve ud fra disse specifikke lovmæssigheder. Det er også en del af forløbet, at få den studerende til at forstå sig selv som et kreativt individ. Der arbejdes med processer, metoder og kutymer i en såvel teoretisk som en praktisk/øvelsesbaseret tilgang.

### Læringsmål:

De studerende skal opnå viden om:

- Kreativitet som metode samt kreative mind sets
- Kreativitet som proces samt idégenereringsteknikker
- Skitse/tegneteknik: teknik til perception og visualisering af ideer og kreative udkast
- Farvelære: farvesystemer (teori), farverum og -styring, farvepaletter, kommunikation med farver
- Formlære: kontraster, proportioner, komposition, rytme, gestaltlove, det gyldne snit
- Typografi: terminologi, regler, kutymer, principper

De studerende skal opnå færdigheder i:

- At beskrive sig selv som kreativt individ
- At indgå i kreativt gruppearbejde bevidst om egne kreative mind sets og med forståelse for andres
- At vælge og anvende relevante idégenereringsteknikker
- Anvende lovmæssigheder og visualiseringsteknikker
- Udarbejde visuelle ækvivalenter af verbale koncepter og begreber
- Udarbejde idéer til visuel kommunikation
- Italesætte og kommunikere visualiseringsproblematikker ved hjælp af faglig terminologi

19.08.2024

Side 2 / 8

De studerende skal opnå kompetencer indenfor det at:

- Arbejde med kreative metoder og redskaber samt deres kreative selvforståelse
- Arbejde med metoder til divergent og konvergent tænkning
- Udarbejde mange designvarianter
- Benytte det visuelle sprogs virkemidler i en kommunikationsproces
- 

### Eksamen:

Forløbet bedømmes ikke selvstændigt, men indgår og udprøves i den studieretningspecifikke forløbsblok 1.1.

## Redskabslære

Varighed: 5 ECTS

### Formål:

Den studerende skal arbejde praktisk med relevante redskaber brugt i branchen, fysiske såvel som digitale. Den studerende får indblik i teori knyttet til redskabernes brug og deres mulighed for at assistere designeren i den kreative proces. Gennem øvelser og opgaveløsninger knyttes redskabernes virkemåde til etableret viden erhvervet på andre forløb.

### Læringsmål:

De studerende skal opnå viden om:

- centrale digitale og fysiske designredskabers muligheder og virkemåde
- kobling mellem designredskab og den kreative proces
- potentialer for egen videreudvikling i det enkelte redskab

De studerende skal opnå færdigheder i:

- at anvende relevante redskaber for studieretningen i designprocesser
- at udtrykke idéer og generere løsninger gennem brug af relevante designredskaber
- 

De studerende skal opnå kompetencer indenfor det at:

- arbejde effektivt og selvstændigt med, for studieretningen, relevante designredskaber
- identificere og selvstændigt opsøge ny viden om redskaber brugt i branchen

19.08.2024

Side 3 / 8

### Eksamen:

Forløbet bedømmes ikke selvstændigt, men indgår og udprøves i de studieretningsspecifikke forløbsblokke 1.1 med 2 ECTS og 3.1 med 3 ECTS.

## Foto og billedforståelse

Varighed: 5 ECTS

### Formål:

På forløbet vil den studerende gennem praktiske øvelser få viden om iscenesættelse og fotografering. Den studerende vil samtidig få en teoretisk indføring i billedforståelse og praktisk erfaring med at skabe egne visuelle udtryk ved brug af kunstig intelligens. Formålet er at give den studerende mulighed for at indtænke brugen af billeder, virkelige eller kunstigt genereret, i udviklingen af designløsninger.

### Læringsmål:

De studerende skal opnå viden om:

- Fotografiets historie samt diverse fotogenerer
- Fotolamper og lysets karakter
- Digital highend kamera versus smartphone kamera
- Relevante begreber som lukkertid, blænde, dybdeskarphed, perspektiv etc.
- Studiofotografi og locationfotografi
- Iscenesættelse af model og objekt
- AI-teknologiers arbejde med at skabe billeder

De studerende skal opnå færdigheder i:

- Lyssætning med LED-lamper til brug ved portræt og still-life fotooptagelser
- Anvendelse af kamera på studie og location
- Location research
- Brug af fotografi til magasincover samt plakat
- AI genereret motiv med fotografisk stil og tone

De studerende skal opnå kompetencer indenfor det at:

- Frembringe samt anvende fotografisk materiale til brug i kommunikationsløsninger
- 

### Eksamen:

Forløbet bedømmes ikke selvstændigt, men indgår og udprøves i den studieretningspecifikke forløbsblok 2.1.

19.08.2024

Side 4 / 8

## Videnskabsteori for designere

Varighed: 5 ECTS

### Formål:

Den studerende vil få indblik i de dele af videnskabsteorien der er relevante for de visuelle, kreative fag. Forløbet giver den studerende en grundlæggende forståelse for videnskabsteoretiske begreber og brugen af disse i en praksisorienteret sammenhæng. De studerende skal bibringes en forståelse for den historiske udvikling af videnskabsteori, og hvordan egen praksis påvirkes og styrkes gennem videnskabsteoretiske refleksioner.

Der undervises i semiotiske og retoriske modeller og teorier, og den studerende lærer at anvende disse til analyse og evaluering af visuel kommunikation. Forløbet vil gøre den studerende i stand til at arbejde metodisk med sit fag og argumentere for designvalg.

### Læringsmål:

De studerende skal opnå viden om:

- Videnskabsteori som begreb og værktøj
- Retoriske og semiotiske begreber og modeller knyttet til visuel kommunikation.
- Billedtyper, tekst-billede-samspil og multimodalitet.
- Fra ord til form metoden

19.08.2024

Side 5 / 8

De studerende skal opnå færdigheder i:

- At reflektere over egen akademisk proces samt relatere research og analyse til videnskabsteoretisk praksis.
- At kunne analysere og vurdere den visuelle appel ved kommunikationsprodukter.
- At kunne identificere forskellige stilistiske greb, tegn og symboler og herefter diskutere og reflektere over, om de valgte elementer passer til afsenderens hensigt.
- At kunne argumentere for en idé til et visuelt udtryk vha faglige argumenter fra retorikken og semiotikken.

De studerende skal opnå kompetencer indenfor det at:

- Skabe visuelle udtryk, der understøtter opfattelsen af et budskab, sådan som afsenderen ønsker det skal opfattes.
- 
- Lærebog til semiotik & retorik: Hartelius, AM: Visuel kommunikation i et følelsesperspektiv, Ajour 2023.

### Eksamen:

Forløbet bedømmes ikke selvstændigt, men indgår og udprøves i den studieretningsspecifikke forløbsblok 2.1.

## Motion Design og levende billeder

Varighed: 5 ECTS

### Formål:

Den studerende lærer om teknikker og metoder til optagelse og klipning af levende billeder såvel som design og animering af grafiske udtryk. Gennem øvelser og praktiske opgaver vil den studerende arbejde med tid, tempo og timing til at skabe fortællinger med afsæt i konkrete problemstillinger. Formålet er at give den studerende mulighed for at indtænke brugen af film og animeret grafik i udviklingen af designløsninger.

### Læringsmål:

De studerende skal opnå viden om:

- hvad Motion Graphics design er som faglig disciplin
- relationen mellem storytelling og Motion Graphics design og videoproduktion
- principper og redskaber til design af løsninger inden for Motion Graphics design
- relationen mellem storytelling og levende billeder
- kameraindstillinger og videolys
- principper og redskaber til klipning af levende billeder

De studerende skal opnå færdigheder i:

- at skabe grundlæggende Motion Graphics produkter
- at indtænke grundlæggende storytelling sammen med grafik
- at eksperimentere med brugen af bevægelse og animation i kommunikationsprocessen
- håndtere kamera og lys i produktion
- tilrettelæggelse og optagelse af relevant råmateriale til efterfølgende redigering
- klipning af råmateriale til samlet film

19.08.2024

Side 6 / 8

De studerende skal opnå kompetencer indenfor det at:

- udvikle grundlæggende animation og Motion Graphics produkter
- udtænke, filme og klippe mindre produktioner, alene og i samarbejde med andre

### Eksamen:

Forløbet bedømmes ikke selvstændigt, men indgår og udprøves i den studieretningspecifikke forløbsblok 2.1.

## Branding og identitet

Varighed: 10 ECTS

### Formål:

På forløbet vil den studerende gennem oplæg og øvelser få indblik i teorier om branding af produkter og virksomheder samt viden og færdigheder i at udvikle visuelle identiteter. Den studerende vil indarbejde den opnåede viden i konkrete opgaver der kobler viden om branding og identiteter til relevante kompetencer indenfor uddannelsen.

### Læringsmål:

De studerende skal opnå viden om:

- Grundlæggende teorier om branding og visuelle identiteter
- Brandstrategi på baggrund af analyse og research
- Overblik over forskellige typer af designsystemer
- Principper for at udvikle identiteter og designguides

De studerende skal opnå færdigheder i:

- Analysere og opsætte kriterier for et brands identitet
- Udarbejde brandingstrategier
- Udarbejde visuel identitet på baggrund af research og indsigter
- Udarbejde en designguide med grundlæggende elementer fra den visuelle identitet
- Argumentere for valg af metoder og strategier

19.08.2024

Side 7 / 8

De studerende skal opnå kompetencer indenfor det at:

- Arbejde med teorier inden for branding og visuel identitet
- Udarbejde en brandstrategi på baggrund af research
- Designe identiteter der understøtter et defineret brand
- Præsentere brandstrategi og visuel identitet i form af pitch

### Eksamen:

Forløbet bedømmes ikke selvstændigt, men indgår og udprøves i de studieretningspecifikke forløbsblokke 3.1 med 2 ECTS og 4.1 med 8 ECTS.

## Storytelling

Varighed: 5 ECTS

### Formål:

Forløbet giver den studerende viden og praktisk indsigt i brugen af forskellige fortællergreb i design af kommunikationsprodukter. Den studerende får en teoretisk indgang til emnet og får gennem øvelser og opgaver arbejdet praktisk med at indtænke storytelling i visuelle kommunikationsprodukter. Formålet er at give den studerende kompetencer til at arbejde med storytelling koblet den enkelte studieretnings andre faglige kompetencer.

### Læringsmål:

De studerende skal opnå viden om:

- Dramaturgi og dets rolle i visuel kommunikation
- Forståelse for genrer
- Forskellige fortællegræb og andre dramaturgiske virkemidler
- Metoder og redskaber til design af kreative fortællinger

De studerende skal opnå færdigheder i:

- at idégenerere og udvikle visuelle koncepter der tager afsæt i en fortælling
- indtænke dramaturgiske virkemidler i en traditionel designproces
- arbejde med relevante redskaber til design af visuelle fortællinger

De studerende skal opnå kompetencer indenfor det at:

- udvikle lineære eller forgrenede fortællinger
- arbejde med dramaturgi som et element i visuel kommunikation, alene og i samarbejde med andre

### Eksamen:

Forløbet bedømmes ikke selvstændigt, men indgår og udprøves i den studieretningsspecifikke forløbsblok 3.1.

19.08.2024

Side 8 / 8