

**Danmarks Medie- og Journalisthøjskole**  
**Interaktivt Design (Visuel Kommunikation)**  
**Fagbeskrivelse**  
**Efterår 2023**  
**Det visuelle sprog**  
**1. semester**

**Varighed:** 30 ECTS

**Formål:**

Forløbet introducerer den studerende til uddannelsen samt viden om og praktisk indsigt i redskaber og metoder der knytter sig at tænke og kommunikere visuelt inden for studieretningens område. Den studerende kombinerer en fællesfaglig viden om visualisering og kreativitet med studieretningsspecifik praksis for derigennem at blive bekendt studieretningens afgrænsninger og muligheder.

**Pædagogisk og didaktisk tilgang:**

Læringsaktiviteterne tager i dette forløb afsæt i grundprincipperne for Refleksiv Praksislæring (RPL; se studieordningen). Forløbet vil være en blanding af oplæg og selvstudie. Der vil være øvelser og opgaver der løses individuelt og i grupper. Den studerende lærer at koble handlinger i praksis med teoretisk refleksion, samt inddrage relevant teori og viden for studieretningen. Det sker med henblik på at kunne begrunde og kvalificere sine handlinger og valg.

**Redskaber:**

19.08.2024

Side 1 / 3

**Læringsmål:**

Forløbet indeholder og udprøver de fællesfaglige uddannelseselementer *Visualisering og kreativitet* samt *Redskabslære* (se fagbeskrivelse for de fællesfaglige uddannelseselementer). Derudover udprøves følgende læringsmål.

De studerende skal opnå viden om:

- grundlæggende principper og redskaber i tegning og formgivning
- grundlæggende terminologi inden for brugergrænseflader
- modellering i 3D
- konstruktion af simple kodebaserede løsninger
- kode anvendt i en ekspressiv fremfor funktionel kontekst
- grundlæggende bevægelse

De studerende skal opnå færdigheder i:

- at tegne i fri hånd
- at udarbejde skitser og designvarianter
- at skabe og anvende 3D objekter i 2D miljøer
- anvende kode som kreativt redskab i designprocesser
- at tænke design over tid

De studerende skal opnå kompetencer indenfor det at:

- indtænke og bruge 3D og kode som elementer i frembringelsen af visuelle kommunikationsløsninger
- eksekvere enkle interaktive koncepter indenfor fagfeltet

- identificere og drive egen læring indenfor programmering

## Læremidler:

### Læremidler og litteratur - skal anskaffes:

Intet

### Litteratur - udleveres:

- Slides og video om Figma, kode og 3D modellering produceret af undervisere
- Figma, kode- og 3D-kurser på LinkedIn Learning
- Evt. samlet adgang for CD1+ID1 til Tim Rodenbröker's onlinekurser (<https://tim-rodenbroeker.de/courses/>)

### Frit tilgængelig:

- Shiffman, D. (2023) "Coding Train". Online ressource (<https://thecodingtrain.com/>)

## Eksamensforudsætninger

Opfyldelse af eksamensforudsætninger er et krav for, at den studerende kan deltage i forløbs eksamen. Eksamensforudsætninger kan være mødepligt, deltagelsespligt, gruppearbejde, opgaver, fremlæggelser, præsentationer etc. Manglende opfyldelse af eksamensforudsætning medfører, at den studerende har mistet et prøveforsøg.

19.08.2024

Side 2 / 3

## Mødepligt:

Der er fysisk mødepligt på skolen alle skoledage. Hvis der undtagelsesvis ikke er fysisk mødepligt til undervisnings- eller læringsaktiviteter, angives det med et "FF" (frivilligt fremmøde) i læringssystemet itslearning.

## Deltagelsespligt:

Der er deltagelsespligt i gruppearbejde og vejledning.

## Afhjælpningsmuligheder:

Ved lovligt fravær gælder afhjælpning.

Erstatningsopgaver: fravær fra undervisning og læringsaktiviteter kan erstattes med en eller flere opgaver, hvis underviseren skønner det muligt. Har den studerende fravær til undervisning og læringsaktiviteter i et omfang der vurderes for meget i forhold til forløbets indhold og læringsmål, skal forløbet skal tages om.

## Eksamen:

Bedømmes ved 7-trinsskalaen og intern censur.

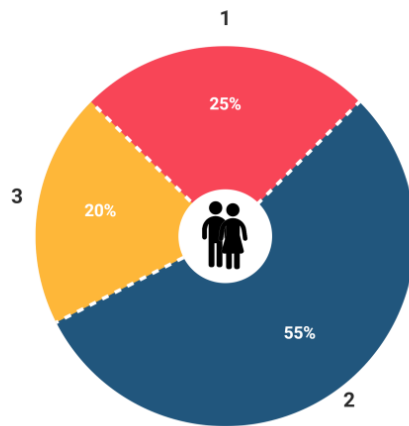
Eksamensform: Den/De studerende afleverer en kreativ løsning med tilhørende research og argumentation, der forsvares ved en mundtlig eksamen, 30 min., inkl. votering (+ 5 min pr. studerende ved gruppeeksamen, max 2 personer).

De studerende bedømmes individuelt. Bedømmelsen afspejler en samlet vurdering af den kreative løsning, den faglige argumentation samt den mundtlige præsentation. Bedømmelsen sker med udgangspunkt i studieretningens kernefaglighed.

## Studieaktivitetsmodel:

Studieaktivitetsmodellen

**Det visuelle sprog**  
30 ECTS points



### Kategori 1

Undervisere har hovedansvaret for studieaktiviteterne, og studerende har et medansvar gennem forberedelse og deltagelse. Både studerende og underviser deltager.

### Kategori 2

Undervisere har hovedansvaret for rammesætning af læringsaktiviteterne, og studerende har hovedansvar for aktiv deltagelse i de tilrettelagte studieaktiviteter. Kun studerende deltager.

### Kategori 3

Studerende har hovedansvaret for studieaktiviteterne, og undervisere har medansvar for at rammerne er til stede. Kun studerende deltager.

### Kategori 4

Studerende har hovedansvaret for læringsaktiviteterne, og undervisere har medansvar for at rammerne er til stede. Både studerende og underviser deltager.

Godkendt af KV, august 2024

19.08.2024

Side 3 / 3