

**Danmarks Medie- og Journalisthøjskole**  
**Medieproduktion og ledelse**  
**Fagbeskrivelse**  
**Efteråret 2016**

**3. semester**

**Digital Medieproduktion 2: Digital Innovation**

**Varighed:** 6 uger - 10 ECTS

**Formål:**

Formålet med forløbet er at give de studerende kompetencer til at afdække, dokumentere og visualisere brugerbehov til digitale medieproduktioner. De studerende får en gennemgang af gængse metoder til afdækning af brugerbehov, og hvordan disse kobles til forretningsbehov. Det hele visualiseres med en prototype, der eksemplificerer, hvordan man kan tilgodese både bruger og forretning. Fokus er på hjemmesider.

**Redskaber:**

Faget handler om de ting der er generiske på tværs af alle digitale medieprojekter dvs. at de teknikkerne og metoder, der undervises i kan bruges til innovation af løsninger på enhver digital platform fx web, mobil, wearables, second screen osv. Fagets undervisning veksler mellem teoretisk forståelse og praktisk anvendelse. Det foregår ved: forelæsning, holddiskussioner, gruppearbejde, øvelser, studenterfremlæggelser og case competition.

**Læringsmål:**

Den studerende skal have viden om professionens og fagområdet praksis og anvendt teori og metode, så han/hun kan adressere generiske problemstillinger inden for innovation af digitale medieproduktioner ved at forholde sig metodisk til både brugernes og forrettningens situation. Den studerende skal således kunne komme med konkrete kvalificerede forslag til, hvordan man kan afdække brugernes behov i forhold til en konkret forretningssituation, komme med bud på forskellige brugerprofiler og visualisere konkrete løsningsforslag som binder disse ting sammen i form af prototyper.

Efter faget skal den studerende:

1. kunne koble brugerbehov ift. digitale medier med en forretningsbehov.
2. kunne afdække brugerbehov ud fra et User Centered Design paradigme.
3. skabe klarhed over brugerbehov ved anvendelse af dataindsamlingsmetode til at afdække målgruppens adfærd og behov.
4. rådgive om brugerinddragelse i udviklingen af digitale produktioner.
5. kunne udvikle lo-fi prototyper, der visualiserer løsningsforslag til konkrete problemer.

**Litteratur:**

1. "The Field Guide to Human-Centered Design - A step-by-step guide that will get you solving problems like a designer." By IDEO.org (gratis her: <http://www.designkit.org/resources/1>)
2. I undervisningen deles også løbende udvalgte kortere artikler fx fra: [www.interaction-design.org/literature](http://www.interaction-design.org/literature) og andre gratis ressourcer.

### Mødepligt/deltagelsespligt:

For at gå til eksamen skal man have deltaget i aktivt i løsningen af udvalgte opgaver. Disse bliver nærmere præsenteret i undervisningen og vil også fremgå af skemaet i Moodle.

### Prøveform:

Forløbet afsluttes med en individuel skriftlig opgave. Opgaven bedømmes efter 7-trinsskalaen med ekstern censur.

### Studieaktivitetsmodel

