

Danmarks Medie- og Journalisthøjskole
TV- og Medietilrettelæggelse
Fagbeskrivelse
Foråret 2018

Kreativ metode og ideudvikling

2. semester

Varighed: 5 ECTS

Formål:

Den studerende undervises i teknikker og metoder til divergent og konvergent tænkning, idegenerering og kunsten at se sammenhæng og skabe nye kombinationer af ting. De studerende blive introduceret til Virtuel Reality, som de undersøger og afprøver i forbindelse med produktionsopgaverne i forløbet. I ideudvikling til deres VR-produktioner anvender de studerende aktivt de idé-genererings teknikker, de er blevet undervist i.

Redskaber:

Idegenerering, divergent og konvergent tænkning, optagelse med 360 graders kamera, redigering af 360 graders optagelser og tilrettelæggelse af historier med baggrund i VR.

Egenskaber:

Skabe involvering i dit budskab gennem fakta og empati, forstå indsigter på makro og mikro-niveau, forstå virtuel reality narrative struktur, fortælle- og optageteknik.

Metode:

Forløbet er en kombination af holdundervisning, gruppearbejde og gruppe øvelser, vejledning, feedback, selvstudium og produktioner i marken.

Læringsmål:

Efter forløbet skal de studerende kunne håndtere forskellige metoder til opnåelse af en succesfuld kreativ proces. De studerende skal have indsigt i og viden om fortælle tekniske udfordringer og løsningsmodeller i forbindelse med anvendelse af virtuel reality i produktionen.

Efter forløbet skal de studerende kunne:

- Planlægge en kreativ proces
- Anvende divergent og konvergent tænkning i den kreative proces
- Planlægge et indslag baseret på virtuel reality
- Optage med 360 graders kamera
- Redigere 360 graders optagelser

Litteratur:

BBC redaktør Zillah Watson om VR for News. Kan hentes via dette link:

<http://www.digitalnewsreport.org/publications/2017/vr-news-new-reality/>

Francesco Marconi fra AP og MIT, "The age of dynamic storytelling: A guide for journalist in a world of immersive 3-D content". Kan hentes via dette link:

<https://insights.ap.org/industry-trends/report-how-virtual-reality-will-impact-journalism>

Uddrag fra bogen, " Den kreative tænkers hemmelighed", Dorte Nielsen og Sarah Thurber. Uddraget på Akademisk forlag. Uddrag vil være tilgængeligt fra forløbets start.

Øvrigt materiale:

Endvidere kan man på Lynda.com (via moodle) blandt andet se disse grundlæggende tutorials om VR:

- Virtual Reality Foundations (35 minutter) <https://www.lynda.com/CAD-tutorials/Virtual-Reality-Foundations/574683-2.html>

- Learning VR Photography and Video (56 minutter) <https://www.lynda.com/Google-Cardboard-tutorials/VR-Photography-Video-Basics/488837-2.html>

Mødepligt/deltagelsespligt:

Der er mødepligt til alle skemalagte undervisningstimer. Der er deltagelsespligt i øvelser, gruppearbejde, fælles feedback og opsamlinger.

Prøveform:

Forløbet bedømmes bestået/ikke-bestået. For at bestå skal forløbets opgaver være rettidigt afleveret og godkendt, den afsluttende opgave være bestået, og den studerende skal have været aktiv og have opfyldt kravene om møde-og deltagelsespligt. Det er en forudsætning for at kunne indstille sig til 1. årsprojekt, at forløbet er bestået.

Studieaktivitetsmodel

