

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, ide-generering 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 realitys 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 fortælletekniske 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 tænkens hemmelighed", Dorte Nielsen og Sarah Thurber. Udgivet 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

