

**Danmarks Medie- og Journalisthøjskole**  
**Visuel Kommunikation – Studieretning: Fotografisk Kommunikation**  
**Fagbeskrivelse**  
**Efterår 2017**

**3. semester**

**Forløb:** Æstetik, Innovation og Produktudvikling

**Varighed:** 10 ECTS

**Formål**

Forløbet skal kvalificere den studerende til, gennem fotografi og levende billeder at skabe innovativ æstetisk værdi og nye produkter. Æstetik forstås her som læren om sansernes historie og sanselig erkendelse, hvor der kan opstå et erfaringsforhold mellem brugeren og det produkt brugeren interagerer med.

Den studerende arbejder med kunstneriske og eksperimenterende metoder, innovationsværktøjer, genreforståelse og genrebrud med henblik på at produktudvikle til fx portfolio, en kommunikationsbranche og en specifik målgruppe.

Forløbets centrale fagelementer er:

- Metoder og processer for innovation
- Definition af æstetisk værdi
- Kendskab til og brug af æstetiske virkemidler ift. medie, produkt og kontekst
- Progressionen fra genrekendskab til genrebrud
- Analyse af indsamlede data
- Udvikling af visuelle kommercielle produkter

De studerende skal:

- Være bekendt med central teori om innovationsprocesser
- Kunne reflektere skriftligt over metode og resultat
- arbejde med indsamling af data
- arbejde selvstændigt med at omsætte relevant data til visuelt/fotografisk produkt

**Læringsmål:**

Efter forløbet skal de studerende have indsigt i og viden om:

- Hvordan sansepåvirkning, som middel til visuel kommunikation kan anvendes
- Betydningen af innovationsmetodik og genreforståelse som middel til produkt- og konceptudvikling
- Almen anerkendt terminologi for fagområderne innovation og æstetik

Kunne

- Arbejde struktureret og målrettet med innovation og æstetik
- Arbejde med nye innovative metoder, samt inspireres af andre fagligheder
- Udarbejde konkrete løsningsforslag, der afhjælper et identificeret problem
- Visualisere og præsentere deres løsningsforslag
- Præsentere en overbevisende refleksion over sammenhæng mellem metodevalg og egen designprodukt

### **Egenskaber**

Arbejdsdisciplin, samarbejdsvillighed, læringslyst, åbenhed, nysgerrighed, research-villighed, forestillingsevne, planlægningsevne, kreativitet.

### **Metoder**

Forløbet er en kombination af forelæsninger, holdundervisning, gruppearbejde, selvstudium. Opgaver løses i grupper og individuelt. I forløbet lægges der vægt på analyse og refleksion og feedback på egne og andres produkter og proces.

### **Redskaber**

Antropologisk metode, æstetisk research, innovation, teknologiforståelse, brugeradfærd, mundtlig og skriftlig argumentation, præsentationsteknik.

### **Læremidler**

Bøger:

- "Designing Pleasurable Products ", af Patrick W. Jordan

- "Emotional Design", af Donald A. Norman

Wally Ollins Game Changer Report

-Field Guide to Human-Centered Design

The Power of Visual Story telling

Design-Driven Innovation af Roberto Verganti

### **Mødepligt/deltagelsespligt**

Der er mødepligt til alle skemalagte undervisningstimer. Der er deltagelses- og afleveringspligt i gruppearbejde, øvelser, opgaver og fælles feedback.

### **Prøveform**

Forløbet bedømmes bestået/ikke-bestået, intern censur. Forløbet afsluttes med en samlende opgave. 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. Se afsnit om møde- og deltagelsespligt.

## STUDIEAKTIVITETSMODEL

