

Danmarks Medie- og Journalisthøjskole
Interaktivt Design (Visuel Kommunikation)
Fagbeskrivelse
Efterår 2022
Storytelling med interfaces
3. semester

Varighed: 10 ECTS

Formål:

Den studerende skal opnå indsigt i udviklingen af lineære såvel som ikke-lineære fortællinger på baggrund af research, der omsættes til begrundede designvalg. Der arbejdes med relevant teori, metode og praksis inden for storytelling, interaktiv formidling og navigation på digitale medier.

Pædagogisk og didaktisk tilgang:

Den studerende lærer at koble teoretisk refleksion med handlinger i praksis, samt reflektere og inddrage relevant teori og viden. Det sker med henblik på at kunne begrunde og kvalificere sine handlinger i praksis. Læringsaktiviteterne tager i dette forløb afsæt i følgende grundprincipper:

Grundprincip 1: Den studerendes egne oplevelser og erfaringer inddrages i undervisningen

Grundprincip 3: Undervisningen tilrettelægges som udforskning

Grundprincip 6: Undervisere og studerende skaber rum for dialog

15.11.2023

Redskaber:

Dramaturgi, designværktøjer, lyd, grafiske grundprincipper, motion design, mundtlig og visuel argumentation, præsentationsteknik, UI-design.

Side 1 / 3

Læringsmål:

De studerende skal opnå viden om:

- Teori og metoder til visualisering af motion graphic design
- Visuel og tekstuel "tone of voice"
- Dramaturgi relateret til motion graphic design
- Visual story struktur og workflow til motion graphic design
- Indsigt i lyd og musik i forbindelse med motion graphic design
- Principper bag forskellige typer af navigation
- Brugervenlighed på interfaces
- Grafisk formgivning på digitale medier
- Overførsel af abstrakte, visuelle ideer til konkrete, sekventielle processer

De studerende skal opnå færdigheder i:

- Anvende komposition, dramaturgi og klipning
- Vurder mulige tekniske og generiske valg og forberede løsninger på et kommunikationsproblem baseret på motion grafisk design
- Argumenterer og diskuter motion graphic design valg for at vælge den mest passende visuelle fortællestil
- Arbejde praktisk med relevant designsoftware
- Beskrive udviklingen af et visuelt produkt som en designproces
- Overlevere til eller indgå i samarbejde med professionelle udviklere

De studerende skal opnå kompetencer indenfor det at:

- Fremstille motion graphic designløsninger med fokus på storytelling
- Transformere research til relevante motion graphic design produkter
- Anvend relevant software og teknologi til udvikling af motion grafisk design
- Udvikle digitale interfaces
- Udvikle relevant interaktion og navigation baseret på analyse af indhold og omfang

Læremidler:

Læremidler og litteratur - skal anskaffes:

Litteratur - udleveres:

Uddrag af:

- Jeremy Vineyard, Setting Up Your Shots
- Per Meinertsen, Lydens Rolle
- Walter Murch, In The Blink Of An Eye
- Penny Hilton, Design in Motion

Frit tilgængelig:

- <http://linkedinlearning.com>
- <http://greyscalegorilla.com>
- <http://www.theanimatorssurvivalkit.com>
- UI-Patterns (<http://ui-patterns.com/>)
- Introduction to usability
(<https://www.interaction-design.org/literature/article/an-introduction-to-usability>)
- User Interface Design Basics
(<https://www.usability.gov/3what-and-why/user-interface-design.html>)

15.11.2023

Side 2 / 3

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 prøvforsøg.

Mødepligt:

Der er mødepligt til forløbet. Det angives i læringssystemet Itslearning til hvilke lærings- og undervisningsaktiviteter, der er fysisk mødepligt (MP).

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 forløbs indhold og læringsmål, skal forløbet skal tages om.

Eksamen:

Bedømmes ved 7-trinsskalaen og intern censur.

Eksamensform: Forløbet afsluttes med en opgave, hvor de studerende dokumenterer deres kompetencer til selvstændigt at analysere, vurdere, dokumentere og løse kommunikationsproblemer. 15-20 minutters mundtlig eksamen, inkl. votering (5 min pr. person ved gruppeeksamen, 2-4 personer).

De studerende bedømmes individuelt. Bedømmelsen afspejler en samlet vurdering af den kreative løsning, den faglige argumentation samt den mundtlige præsentation.

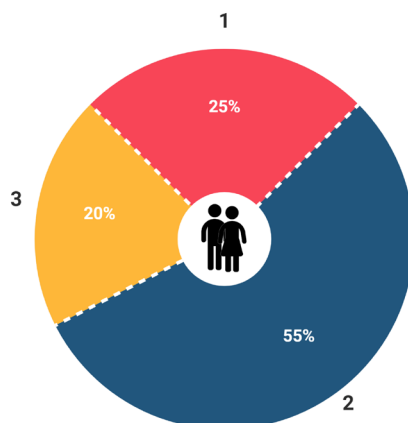
ECTS: 10

Studieaktivitetsmodel:

Studieaktivitetsmodellen

Storytelling med interfaces

10 ECTS points
6 uger



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.

15.11.2023

Side 3 / 3

Godkendt / august 2022 - NN