

**Danmarks Medie- og Journalisthøjskole**  
**VK - Interaktivt Design**  
**Fagbeskrivelse**  
**Forår 2016**

**2. semester**

**Forløb 6: Linjespecifikt projekt, årsprøve**

**Varighed: 10 ects**

**Formål**

Den studerende skal kunne kende og forstå anvendelsen af det visuelle sprog til løsning af et kommunikationsproblem knyttet til linjens specifikke problematikker.

Modulets centrale fagelementer er:

- Animation
- Kreativitet
- Kreativ kode
- Teknologi, software og kode

De studerende skal:

- arbejde med linjespecifikke design- og kommunikationsforhold på basis af pensum i det første studieår.

**Redskaber**

Analyse, skitseringsteknik, idegenereringsteknikker og -metoder, animation, udarbejdelse af designvarianter/løsningsforslag.

**Egenskaber**

Originalitet, omhu og overblik.

**Metoder**

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

**Læringsmål**

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

- det visuelle sprogs grammatik, proces og metode
- kode og processing som designredskab

kunne

- udarbejde løsninger af specifikke design- og kommunikationsproblemer

**Læremidler**

Bøger:

William Lidwell, Kristina Holden, Jill Butler: Universal Principles of Design, Rockport 2010.

Online-tutorials:

Lynda.com

### Mødepligt/deltagelsespligt

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

### Prøveform

Forløbene afsluttes med en skriftlig 1.års eksamen, som bedømmes ud fra 7-trinsskalaen, ekstern censur. For at blive indstillet til 1. års eksamen, skal alle forløb på 1. året være bestået.

### Studieaktivitetsmodel

