

Danmarks Medie- og Journalisthøjskole
Visuel Kommunikation – studieretning: Interaktivt Design
Fagbeskrivelse
Efterår 2017

5. semester

Forløb: Computational Design

Varighed: 5 ECTS

Formål

Den studerende skal arbejde med software, hardware og kode som primære materialer til udformning af fysiske, interaktive, oplevelsesbaserede installationer. Den studerende skal gennem hands-on arbejde på et specifikt projekt opnå både konkret praksiserfaring og en holistisk forståelse for det kreative potentiale i samspillet mellem teknologi, kultur og kommunikation.

Forløbets centrale fagelementer er:

- Processuel tænkning
- Programmering
- Metadesign
- Interaktionsdesign

De studerende skal:

- Arbejde med udvikling af både software og hardware
- Beskrive designprocesser som instruktioner
- Overføre eksisterende viden om grafisk formgivning til et nyt medie
- Konceptualisere og aktualisere en række interaktive, oplevelsesbaserede installationer, der alle relaterer sig til et givent tema

Læringsmål

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

- Potentiale og fordele i brugen af software og hardware som hyperpotentielt, selvstændigt, kreativt medie
- Grafisk formgivning på digitale medier
- Overførel af abstrakte, visuelle ideer til konkrete, sekventielle processer

og kunne:

- Arbejde konceptuelt med software og hardware på et højt niveau
- Arbejde praktisk med software og hardware på et grundlæggende niveau
- Beskrive et visuelt produkt som en præcis proces
- Overlevere til eller indgå i samarbejde med professionelle udvikler

Redskaber

Matematik, logik, analytisk tænkning, programmering, software- og hardware-udvikling, grafiske grundprincipper, mundtlig og skriftlig argumentation, præsentationsteknik.

Egenskaber

Læringslyst, åbenhed og eksperimenterende.

Metoder

Forløbet er en kombination af forelæsninger, holdundervisning, gruppearbejde, selvstudium, 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.

Læremidler

Bøger:

- "Getting Started with Processing" (2010), Casey Reas & Ben Fry, Maker Media, Inc.
- "Form + Code" (2010), Casey Reas & Chandler McWilliams, Princeton Architectural Press
- "Making Things Talk: Using Sensors, Networks, and Arduino to See, Hear, and Feel Your World, 3rd Edition" (2017), Tom Igar, Maker Media Inc
- "Ten Questions Concerning Generative Computer Art" (2014), McCormack, J., Bown, O., Dorin, A., McCabe, J., Monro, G., & Whitelaw, M., *Leonardo*, 47(2), 135–141.
- "Tool (Or, Post-production for the Graphic Designer)" (2011), Andy Blauvelt, *Graphic Design: Now in Production*. Minneapolis, USA: Walker Art Center.

Online-tutorials:

- Processing.org (<https://processing.org/tutorials>)
- p5.js (<https://p5js.org/tutorials>)
- Coding Train (<http://thecodingtrain.com>)
- OpenProcessing (<http://openprocessing.org>)
- Aktuelle MOOCs

Mødepligt/deltagelsespligt

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

Mødepligt/deltagelsespligt

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

