

Danmarks Medie- og Journalisthøjskole
VK - Interaktivt Design
Fagbeskrivelse
Forår 2020

1. semester

Forløb: Kreativ kode

Varighed: 5 ECTS

Formål

Forløbet skal give den studerende en forståelse samt praktisk indsigt i at bruge kodesprog som et kreativt redskab i designprocessen. På forløbet eksperimenteres med algoritmer og kodesprogets mulighed for at gengive grafiske principper, former og strukturer og udvikler derigennem visuelle løsninger der udnytter den digitale platforms dynamiske natur.

Forløbets centrale fagelementer er:

- Kode som kreativt designredskab og -materiale
- Viden om programmering og algoritmer
- Computational Thinking anvendt i en grafisk design kontekst

De studerende skal:

- forstå grundlæggende grafiske kommandoer
- forstå og arbejde med dekonstruktion af eksisterende løsninger
- forstå og arbejde med fysiske og matematiske koncepter
- arbejde med dynamiske visuelle udtryk og designvariationer
- designe selvstændige visuelle produkter ved kreativ brug af kode
- udforske den digitale æstetik skabt ved brug af kode

Læringsmål

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

- relevant kodesprog til udvikling af dynamiske, visuelle produkter
- begreber som acceleration, friktion og tyngdekraft i en kodekontekst
- grundlæggende trigonometri i en kodekontekst
- kode som basis for konstruktion af designsystemer
- perspektiver for anvendelse af kode i en designpraksis

kunne

- rekonstruere eksisterende visuelle design ved brug af kodesprog
- udarbejde designvarianter på baggrund af variable data eller interaktion
- udtænke designsystemer med afsæt i definerede kriterier
- selvstændigt opsøge ny viden inden for feltet

Redskaber

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

Egenskaber

Læringslyst, åbenhed og eksperimenterende.

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.

Læremidler

Bøger:

- Lauren McCarthy: Getting Started with p5.js - Making Interactive Graphics in JavaScript and Processing, Maker Media Inc
- Casey Reas: Getting Started with Processing - A Hands-On Introduction to Making Interactive Graphics, Maker Media Inc
- Daniel Shiffman: The Nature of Code, Selvudgivet, E-bog tilgængelig på www.natureofcode.com

Online:

- LinkedIn Learning
- Processing.org
- P5js.org
- Rune Madsen: "Programming Design Systems" på <https://programmingdesignsystems.com/>
- Daniel Shiffman: "Coding Train" på <https://www.youtube.com/user/shiffman>

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, 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 i studieordningen.

STUDIEAKTIVITETSMODEL

