

Danmarks Medie- og Journalisthøjskole
Visuel Kommunikation – studieretning: Interaktivt Design
Fagbeskrivelse
Efterår 2016

5. semester

Forløb: Computational Design

Varighed: 5 ECTS

Formål

Den studerende skal arbejde med grafisk formgivning gennem kode og gøres i stand til at udvikle sine egne digitale designredskaber. Den studerende skal desuden udstyres med kognitive kompetencer der muliggør anvendelse af eksisterende viden på et digitalt medies præmisser.

Forløbets centrale fagelementer er:

- Designprocesser
- Programmering
- Processuel tænkning
- Metadesign
- Interaktionsdesign

De studerende skal:

- Arbejde med kode som materiale
- Beskrive designprocesser som instruktioner
- Overføre eksisterende viden om grafisk formgivning til et nyt medie
- Fremstille digitale designredskaber i form af eksekverbare programmer

Læringsmål

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

- Potentiale og fordele i brugen af kode som selvstændigt, kreativt medie
- Grafisk formgivning på digitale medier
- Overførel af abstrakte, visuelle ideer til konkrete, sekventielle processer
- Den praktiske anvendelse af egenproducerede digitale designredskaber

og kunne:

- Kode sine egne digitale designredskaber
- Anvende egenproducerede digitale designredskaber i deres workflow
- Beskrive et visuelt produkt som en præcis proces
- Overlevere til eller indgå i samarbejde med professionelle udvikler

Redskaber

Programmering, procesteori, matematik, logik, analytisk tænkning, 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
- "Generative Design: Visualize, Program and Create with Processing" (2012), Hartmut Bohnacker et al., Princeton Architectural Press
- "Random Thoughts on Code and Form" (2011), Marius Watz, Eyeo Festival
- "New Media , New Craft?" (1998), Andrew Richardson, Electronic Art and Animation Calalogue, 157–159.
- "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 Blauwelt, *Graphic Design: Now in Production*. Minneapolis, USA: Walker Art Center.

Online-tutorials:

- Processing.org (<https://processing.org/tutorials> og <http://hello.processing.org>)
- p5.js (<https://p5js.org/tutorials>)
- Coding Rainbow (<http://codingrainbow.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

