

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

1. semester

Forløb: Principper og redskaber

Varighed: 10 ECTS

Formål

Den studerende skal kende, forstå og anvende de metoder og principper, der knytter sig til det visuelle sprogs grundlæggende forhold samt de redskaber, der anvendes ved løsning af opgaver. Forløbet skal kvalificere den studerendes forståelse for og anvendelse af relevant software og grundlæggende discipliner inden for grafisk formgivning. Den studerende skal udvikle sine kreative kompetencer, samt reflekterer over sine designprocesser og produkter som forudsætning for personlig og faglig udvikling. Den studerende skal derudover trænes i at løse studieretningsspecifikke opgavetyper.

Forløbets centrale fagelementer er:

- Tegning
- Kreativitet (samlæst med studieretningerne FK·GD·KK)
- Photoshop (samlæst med studieretningerne FK·GD·KK)
- InDesign (samlæst med studieretningerne GD·KK)
- Stilhistorie (samlæst med studieretningerne FK·GD·KK)
- Typografi (samlæst med studieretningerne GD·KK)
- Form (samlæst med studieretningerne FK·GD·KK)

De studerende skal:

- arbejde med grunddisciplinerne i grafisk formgivning
- arbejde med tilegne sig en rutineret brug af software
- arbejde med at udvikle evnen til at generere ideer
- arbejde med at vælge skrift, fastsætte horisontale og vertikale afstande, størrelser, marginer samt skriftkonnotationer
- studere og analysere eksempler fra kunsthistoriske stilperioder
- arbejde med studieretningsspecifikke kommunikations- og designforhold

Læringsmål

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

- Photoshop og InDesign
- idégenereringsteknikker
- typografisk terminologi og problematikker
- stilhistoriske perioder
- grundlæggende principper og redskaber i tegning og grafisk formgivning

kunne

- anvende software til udarbejdelse af løsninger

- udarbejde skitser og designvarianter
- udarbejde idéer til visuel kommunikation
- specificere typografiske parametre
- argumentere for valg

Redskaber

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

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. Forløbet er delvist samlæst med nogle af de andre studieretninger på Visuel Kommunikation.

Læremidler

Bøger:

Henrik Birkvig: Birkvigs Typografiske Mosaik, Grafisk Litteratur 2007.

Eli Reimer & Henrik Birkvig: Skriftanalyse, Grafisk Litteratur 2008.

Dorte Nielsen: Idébogen, Grafisk Litteratur 2010.

Dorte Nielsen & Dorte Nielsen and Sarah Thurber: The Secret of the Highly Creative Thinker, BIS 2016.

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

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

