

Danmarks Medie- og Journalisthøjskole
VK - Interaktivt Design
Fagbeskrivelse
Forår 2021

2. semester

Forløb: Design til adfærd

Varighed: 10 ECTS

Formål

Den studerende skal kunne identificere, analysere og omsætte adfærd som element i designløsninger. Der trænes i at omsætte observeret adfærd til konkrete visuelle produkter såvel som til idéudvikling af kommunikation gennem grafisk formgivning og holdnings- eller adfærdsændrende design. Den studerende får indsigt i relevante teorier, teknologier og medieplatforme. Forløbet afsluttes med en samlet opgave, hvor den studerende indarbejder metoder og praksis fra studieretningen, til selvstændigt at udvikle en samlet visuel identitet gennem brugen af digital design, kode og motion graphics.

Forløbets centrale fagelementer er:

- Persuasive Design
- Experience Design
- Usability Design

De studerende skal:

- arbejde med at observere adfærd
- arbejde med at definere oplevelser
- undersøge teknologi og designs indvirkning på adfærd
- designe visuelle løsninger der relaterer til observeret adfærd

Læringsmål

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

- oplevelsesdesign og dets delkomponenter
- hvordan design påvirker oplevelse og adfærd
- forskelle og ligheder mellem persuasive-, behavioral-, experience- og usability design
- grundlæggende forståelse af kognitive begreber

kunne

- anvende relevant teori til at identificere oplevelser og adfærd
- redegøre for betragtninger omkring brugervenlighed og oplevelse af design
- argumentere for designvalg på baggrund af identificeret oplevelse
- redegøre for grundlæggende psykologiske koncepter relateret til design
- designe motiverende eller adfærdsændrende løsninger baseret på indsamlet viden

Redskaber

Analyse, observation, idégenerering, 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.

Læremidler

Bøger:

- Moggridge, B. (2006) "Designing Interactions". Online e-book (<http://www.designinginteractions.com/>)
- Norman, D. (2013) "The Design of Everyday Things – revised and expanded edition". Basic Books
- YOCCO, V. S. (2016) "Design for the Mind". Manning Publication

Online-tutorials:

- LinkedIn Learning

Mødepligt/deltagelsespligt

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

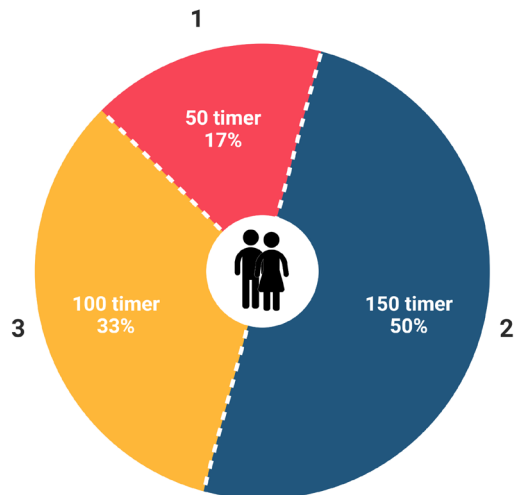
Prøveform

Forløbet afsluttes med en 1.års eksamen, som bedømmes ud fra 7-trinsskalaen, ekstern censur. 30 minutters mundtlig eksamen, inkl. votering, (+10 minutter pr. person v. gruppeeksamen, max. 4 personer). For at deltage i 1. års eksamen, skal alle forløb på 1. året være bestået. Se afsnit om møde- og deltagelsespligt i studieordningen.

Studieaktivitetsmodellen

Design til adfærd

300 timer i alt
10 ECTS points



Kategori 1

Undervisere har hovedansvaret for studieaktiviteterne, og studerende har et medansvar gennem forberedelse og deltagelse. Både studerende og underviser deltager.

Undervisning
Præsentation af
øvelser/opgaver
Vejledning
Eksamen

Kategori 2

Undervisere har hovedansvaret for rammesætning af læringsaktiviteterne, og studerende har hovedansvar for aktiv deltagelse i de tilrettelagte studieaktiviteter. Kun studerende deltager.

Arbejde med opgave enkeltvis og i grupper

Kategori 3

Studerende har hovedansvaret for studieaktiviteterne, og undervisere har medansvar for at rammerne er til stede. Kun studerende deltager.

Læsning af teori og anden vidensopsamling

Kategori 4

Studerende har hovedansvaret for læringsaktiviteterne, og undervisere har medansvar for at rammerne er til stede. Både studerende og underviser deltager.

Godkendt af NNS - 19. Jan 2021