

Danmarks Medie- og Journalisthøjskole
VK - Interaktivt Design
Fagbeskrivelse
Forår 2022
2. 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

15.11.2023

Side 1 / 3

Pædagogisk og didaktisk tilgang:

Forløbet er en kombination af studiobaseret designproces, forelæsninger, holdundervisning, gruppearbejde, selvstudium, løsning af øvelser og opgaver, vejledning. 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.

Redskaber:

Research, analyse, formeksperimenter, idegenereringsteknikker og -metoder, udarbejdelse af designvarianter/løsningsforslag, skitsering, softwarelæring, programmering, litteraturstudier, online læremidler, opgaveløsning, feedback.

Læringsmål:

De studerende skal opnå 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

De studerende skal opnå færdigheder i:

- 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

De studerende skal opnå kompetencer indenfor det at:

- selvstændigt udarbejdelse forslag til løsninger af specifikke design- og kommunikationsproblemer med brug af kode
- skabe argumentation for en løsnings kvalitet

Læremidler:

Frit tilgængelig:

- Shiffman, D (2012) "The Nature of Code" (<http://www.natureofcode.com>)
- Madsen, R (nd) "Programming Design Systems" (<https://programmingdesignsystems.com/>)
- Shiffman, D. (nd) "Coding Train" (<https://www.youtube.com/user/shiffman>)
- LinkedIn Learning
- Processing.org
- P5js.org

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:

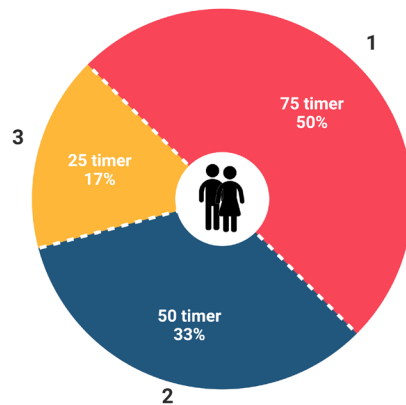
15.11.2023

Side 2 / 3

Studieaktivitetsmodellen

Kreativ kode

150 timer i alt
5 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 / NN Januar 2022

15.11.2023

Side 3 / 3