

Danmarks Medie- og Journalisthøjskole
Visuel Kommunikation – studieretning: Interaktivt Design
Fagbeskrivelse
Efterår 2020

1. semester

Forløb: Det Visuelle sprog – principper og redskaber

Varighed: 10 ECTS

Formål

Forløbet skal kvalificere den studerendes forståelse for nogle af de forhold, der er konstituerende for interaktivt design som fag og arbejdsproces. Indholdet knytter sig til studieretningens specifikke principper, metoder og redskaber indenfor formgivning og interaktivitet. Forløbet skal initiere faglig dannelse og identitet hos den studerende samt metoder til at lede egen faglig udvikling.

Forløbets centrale fagelementer er:

- Tegning af formgivning
- Scriptsprø
- 3D-modellering
- Interface Design

De studerende skal:

- arbejde med grunddisciplinerne i grafisk formgivning
- tilegne sig et kendskab til grundlæggende programmering
- arbejde med at udvikle i 3D miljøer
- arbejde med principperne for design af brugergrænseflader

Læringsmål

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

- Cinema4D
- Unity
- JavaScript som programmeringssprog
- terminologi og problematikker inden for brugergrænseflader
- grundlæggende principper og redskaber i tegning og grafisk formgivning

kunne

- anvende scriptsprog til udarbejdelse af løsninger
- udarbejde skitser og designvarianter
- udarbejde idéer til 3D miljøer
- argumentere for designvalg
- arbejde med relevante digitale redskaber

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:

- Frost, B. (2016) "Atomic Design". Online e-book (<http://atomicdesign.bradfrost.com/>)
- Haverneke, M. (2018) "Eloquent JavaScript". Online e-book (<https://eloquentjavascript.net/>)

Online-tutorials:

- Lynda.com
- Unity3D

Mødepligt/deltagelsespligt

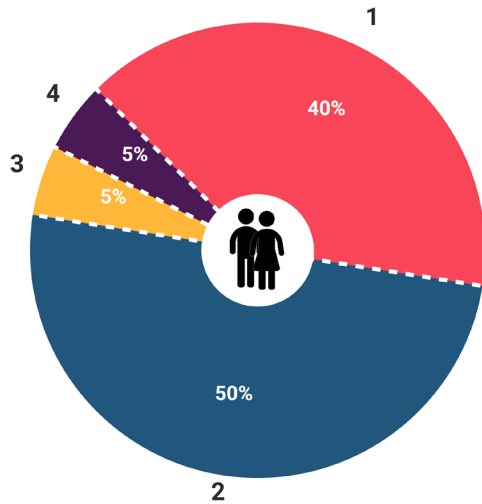
Der er mødepligt til alle skemalagte undervisningstimer. Der er deltagelsespligt i øvelser, gruppearbejde, fælles feedback og opsamlinger.

Prøveform

Forløbet bedømmes bestået/ikke-bestået, intern censur. For at bestå skal forløbets opgaver være rettidigt afleveret og godkendt og den studerende skal have været aktiv og have opfyldt kravene om møde- og deltagelsespligt. Se afsnit om møde- og deltagelsespligt i studieordningen.

Studieaktivitetsmodellen

Det Visuelle sprog – principper og redskaber 10 ECTS points



Kategori 1

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

Kategori 2

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

Kategori 3

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

Kategori 4

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