

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

3. semester

Forløb: Interaktion og interface

Varighed: 5 ECTS

Formål

Den studerende skal opnå indsigt i de teorier, metoder og teknologier, der knytter sig til grafisk formgivning samt interaktiv formidling på digitale medier. Den studerende arbejder med etableret teori og praksis relateret til navigation, brugervenlighed og design af brugergrænseflader. Den studerende skal kunne begrunde og reflektere over designvalg med afsæt i research og sammenkæde dette med indarbejdet viden og redskaber fra studieretningen til udvikling og præsentation af digitale koncepter.

Forløbets centrale fagelementer er:

- Navigation
- Interfacedesign
- (Mikro)interaktioner
- Brugervenlighed
- Designværktøjer til interface design

De studerende skal:

- Forstå principperne bag forskellige typer af navigation
- Forstå principperne bag brugervenlighed
- Arbejde med udvikling af interaktioner som et kommunikationsmiddel
- Indarbejde eksisterende viden om visualisering i interface design
- Udvikle en visuel løsning med afsæt i en konkret problematik
- Arbejde med relevante designværktøjer til at udtrykke designløsning

Læringsmål

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

- Principper bag forskellige typer af navigation
- Brugervenlighed på interfaces
- Grafisk formgivning på digitale medier
- Overførsel af abstrakte, visuelle ideer til konkrete, sekventielle processer

og kunne:

- Arbejde praktisk med relevant designsoftware
- Beskrive udviklingen af et visuelt produkt som en designproces
- Overlevere til eller indgå i samarbejde med professionelle udviklere

Redskaber

Grafiske grundprincipper, designværktøjer, motion design

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:

- Hoekman, R. (2008) "Designing the moment"
- Krug, S. (2000) "Don't make me think"
- Saffer, D. (2013) "Microinteractions"

Online:

- UI-Patterns (<http://ui-patterns.com/>)
- Introduction to usability (<https://www.interaction-design.org/literature/article/an-introduction-to-usability>)
- User Interface Design Basics (<https://www.usability.gov/what-and-why/user-interface-design.html>)

Mødepligt/deltagelsespligt

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

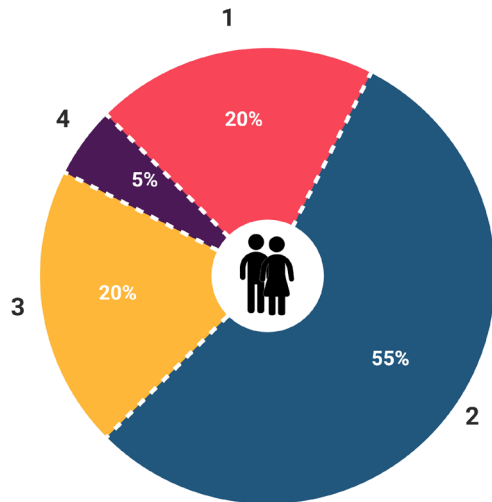
Mødepligt/deltagelsespligt

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.

Studieaktivitetsmodellen

Interaktion og interface

5 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.