

Danmarks Medie- og Journalisthøjskole
Uddannelsens navn
Fagbeskrivelse
Efteråret 2021
Det visuelle sprog - Principper og redskaber
1. semester

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
- Scriptsprog
- 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

15.11.2023

Side 1 / 3

Pædagogisk og didaktisk tilgang:

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 samlest med nogle af de andre studieretninger på Visuel Kommunikation.

Redskaber:

Analyse, skitseringsteknik, layout- og programmeringssoftware, 3D-modelleringssoftware, idegenereringsteknikker.

Læringsmål:

De studerende skal opnå viden om:

- 3D-modellering
- Udvikling med spilmotor
- JavaScript som programmeringssprog
- terminologi og problematikker inden for brugergrænseflader
- grundlæggende principper og redskaber i tegning og grafisk formgivning

De studerende skal opnå færdigheder i:

- anvende scriptsprog til udarbejdelse af løsninger

- udarbejde skitser og designvarianter
- udarbejde idéer til 3D miljøer
- argumentere for designvalg

De studerende skal opnå kompetencer indenfor det at:

- eksekvere enkle interaktive koncepter indenfor fagfeltet
- arbejde med relevante digitale redskaber

Læremidler:

Læremidler og litteratur - skal anskaffes:

ingen

Litteratur - udleveres:

- i Haverneke, M. (2018) "Eloquent JavaScript". Online e-book (<https://eloquentjavascript.net/>)

Frit tilgængelig:

- Frost, B. (2016) "Atomic Design". Online e-book (<http://atomicdesign.bradfrost.com/>)

Online-tutorials:

- <http://linkedinlearning.com/>
- <http://learn.unity.com>

15.11.2023

Side 2 / 3

Mødepligt/deltagelsespligt:

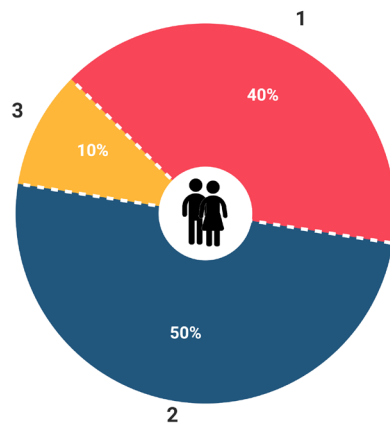
Der er mødepligt til alle skemalagte undervisningstimer. Der er deltagelsespligt i øvelser, gruppearbejde, fælles feedback og opsamlinger.

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.

Studieaktivitetsmodel:

Studieaktivitetsmodellen

Principper og redskaber**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 og opgaver
Vejledning
Udprøvning

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 øvelser og opgaver - 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 august 2021

15.11.2023

Side 3 / 3