

Danmarks Medie- og Journalisthøjskole
Visuel Kommunikation - Interaktivt Design
Fagbeskrivelse
Efteråret 2021
Intelligent design
3. semester

Varighed: 5 ECTS

Formål:

Den studerende skal have indsigt i teori, metoder og teknologier, der tilsammen gør det muligt at arbejde innovativt på områder beslægtet med kunstig intelligens og maskinlæring. Den studerende skal identificere anvendelsesmuligheder og potentiale samt designe og udvikle interaktive løsninger der udforsker konkrete komplekse problemstillinger inden for feltet.

Forløbets centrale fagelementer er:

- Kunstig Intelligens
- Maskinlæring
- Automatisering
- Computer-assisteret kreativitet

De studerende skal:

- arbejde med kunstig intelligens og maskinlæring på grundlæggende niveau
- anvende eksisterende viden om grafisk formgivning og visuel kommunikation i automatiserede designprodukter drevet af kunstig intelligens og/eller maskinlæring
- udforske hvordan kunstig intelligens og maskinlæring muliggør nye former for fagspecifik kreativitet og produktdesign

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.

Redskaber:

Programmering, logik, analytisk tænkning, softwareforståelse, grafiske grundprincipper, mundtlig og skriftlig argumentation, præsentationsteknik

Læringsmål:

De studerende skal opnå viden om:

- mekanismer og algoritmer som driver kunstig intelligens og maskinlæring
- anvendelsesmuligheder for kunstig intelligens og maskinlæring til fremstilling af visuel kommunikation
- konsekvensen af kunstig intelligens og maskinlæring i relation til deres egen faglighed og praksisfelt
- terminologi og problematikker inden for kunstig intelligens og maskinlæring
-

De studerende skal opnå færdigheder i:

- indtænke kunstig intelligens og maskinlæring i deres designløsninger på konceptuelt niveau
- udforme og anvende kunstig intelligens og maskinlæring på grundlæggende niveau
- argumentere for valg af teknologi og afledte konsekvenser for designproduktet

De studerende skal opnå kompetencer indenfor det at:

- fremstille funktionelle "proof of concept" prototyper drevet af kunstig intelligens og/eller maskinlæring
- arbejde med relevante digitale redskaber

Læremidler:

Læremidler og litteratur - skal anskaffes:

Litteratur - udleveres:

Frit tilgængelig:

- p5.js (<http://p5js.org>)
- ml5.js (<https://ml5js.org/>)
- "A beginners Guide to Learning Machine Learning with ml5.js"
(https://www.youtube.com/watch?v=jmznx0Q1fP0&list=PLRqwX-V7Uu6YPSwT06y_AEY-Tqlwbeam3y)
- Wekinator (<http://www.wekinator.org/> og https://www.youtube.com/channel/UCot7vfr_9hTy2qp3ksTxGmg)
- Teachable Machine (<https://teachablemachine.withgoogle.com/>)
- Google AI Experiments (<https://experiments.withgoogle.com/collection/ai>)

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.

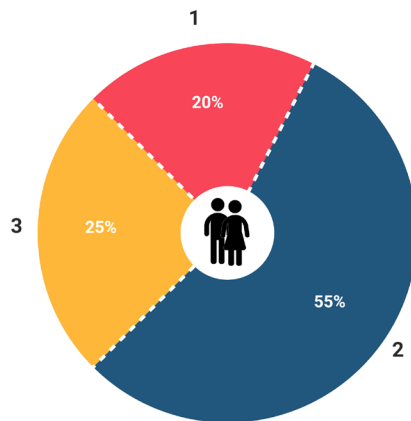
Prøveform:

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

Intelligent design



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