

**Danmarks Medie- og Journalisthøjskole**  
**Visuel Kommunikation – Interaktivt Design**  
**Fagbeskrivelse**  
**Efteråret 2021**  
**Storytelling**  
**3. semester**

**Varighed:** 5 ECTS

**Formål:**

Den studerende skal opnå indsigt i udviklingen af lineære såvel som ikke-lineære fortællinger på baggrund af research der omsættes til begrundede designvalg. Der arbejdes med relevant teori, metode og praksis inden for storytelling og den studerende skal på baggrund af dette sammenfatte, designe og producere visuelle produkter med dette som fokus.

Forløbets centrale fagelementer er:

- Storytelling
- Motion graphic design
- Strukturering af visuelle narrativer
- Dramaturgi i motion graphic design sammenhæng
- Visualiserings metoder af motion graphic koncepter
- Lyd i motion graphic design sammenhæng

De studerende skal:

- Arbejde med visualiserings metoder af motion graphic design koncepter
- Omsætte indsigter til visuelle fortællinger
- Arbejde med relevant teknologi til design af visuelle fortællinger
- Arbejde teoretisk og praktisk med motion graphic design
- Argumentere for designvalg

15.11.2023

Side 1 / 3

**Pædagogisk og didaktisk tilgang:**

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.

**Redskaber:**

Dramaturgi, designværktøjer, lyd, grafiske grundprincipper, mundtlig og visuel argumentation, præsentationsteknik.

**Læringsmål:**

De studerende skal opnå viden om:

- Teori og metoder til visualisering af motion graphic design
- Visuel og tekstuel "tone of voice"
- Dramaturgi relateret til motion graphic design
- Visual story struktur og workflow til motion graphic design
- Indsigt i lyd og musik i forbindelse med motion graphic design

De studerende skal opnå færdigheder i:

- Anvende komposition, dramaturgi og klipning
- Vurder mulige tekniske og generiske valg og forberede løsninger på et kommunikationsproblem baseret på motion grafisk design
- Argumenterer og diskuter motion graphic design valg for at vælge den mest passende visuelle fortællestil

De studerende skal opnå kompetencer indenfor det at:

- Fremstille motion graphic designløsninger med fokus på storytelling
- Transformere research til relevante motion graphic design produkter
- Anvend relevant software og teknologi til udvikling af motion grafisk design

### **Læremidler:**

Læremidler og litteratur - skal anskaffes:

Litteratur - udleveres:

Jeremy Vineyard, Setting Up Your Shots

Per Meinertsen, Lydens Rolle

Walter Murch, In The Blink Of An Eye

Penny Hilton, Design in Motion

Frit tilgængelig:

<http://linkedinlearning.com/>

<http://greyscalegorilla.com>

<http://www.theanimatorssurvivalkit.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 opsamlings.

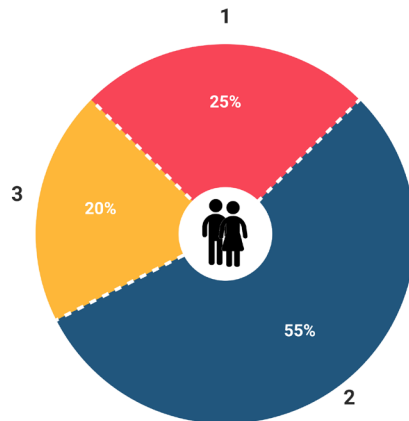
### **Prøveform:**

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.

### **Studieaktivitetsmodel:**

## Studieaktivitetsmodellen

### Storytelling



#### 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