

Danmarks Medie- og Journalisthøjskole  
Visuel Kommunikation – studieretning Kreativ Kommunikation

## **Fagbeskrivelse**

**Efterår 2022**

**Storydoing**

**3. semester**

**Varighed: 10 ECTS**

### **Formål:**

Den studerende skal kende, forstå og anvende de metoder og principper der knytter sig til at håndtere moderne kommunikationsopgaver der bygger på et brands aktive handlinger mere end passive kommunikationsformer. Den studerende skal tilegne sig forståelse for udviklingen i den digitale og sociale medieverden og de muligheder og fordele der kan opnås gennem brugen af aktiv handling, sociale medier og brugerinvolvering. Den studerende skal kende, forstå og anvende de metoder og principper der knytter sig til at strukturere og håndtere omtaledrevet kommunikation, herunder PR og sociale medier. Den studerende skal have indsigt i journalistisk arbejdsmetode og forstå de drivende mekanismer bag spredning af budskaber og omtale på sociale medier.

### **Pædagogisk og didaktisk tilgang:**

Den studerende lærer at koble teoretisk refleksion med handlinger i praksis, samt reflektere og inddrage relevant teori og viden. Det sker med henblik på at kunne begrunde og kvalificere sine handlinger i praksis. Læringsaktiviteterne tager i dette forløb afsæt i følgende grundprincipper:

Grundprincip 1: Den studerendes egne oplevelser og erfaringer inddrages i undervisningen  
Grundprincip 2: Undervisningen planlægges med passende forstyrrelser

Grundprincip 3: Undervisningen tilrettelægges som udforskning

Grundprincip 4: Undervisningens indhold tager udgangspunkt i det gode eksempel

Grundprincip 5: Undervisere og studerende samarbejder om læreprocesser

Grundprincip 6: Undervisere og studerende skaber rum for dialog

Forløbet er skemalagt med en kombination af selvstudium, forelæsninger, teoridiskussion, gruppearbejde samt løsning af opgaver. Obligatorisk og frivillig mundtlig feedback til studerende ifm øvelser og opgaver. Øvelser og opgaver løses i grupper og præsenteres for klassen i form af færdigproducerede case videos hvor underviser, eksterne samt studerende giver mundtlig feedback. Efter præsentationer og feedback reflekteres individuelt over proces.

### **Redskaber:**

Analyse, layout, storyboard, kampagneflow, udarbejdelse af designvarianter/løsningsforslag.

**Læringsmål:**

De studerende skal opnå viden om:

- Konceptudvikling
- Content creation
- Oplevelsesdesign
- Redaktionelle principper og kriterier
- Adfærd på sociale medier
- Kampagner til Social Web

De studerende skal opnå færdigheder i:

- Produkt- og eventudvikling
- Kampagner til sociale medier
- Vurdering af hvad der genererer omtale på sociale medier
- Digitale tendenser
- Idégenerering til digitale medier
- Præsentation af digitale koncepter

De studerende skal opnå kompetencer indenfor det at:

- udvikle evnen til at generere idéer
- arbejde med at digitale designforhold
- arbejde med brugerinvolvering
- idéudvikle konkrete tiltag med udgangspunkt i et givent brands særlige kendetegn
- skabe kampagner på tværs af owned, paid og earned media
- tilegne sig forståelse for og arbejde med de sociale medieplatformes egenskaber og økosystem
- arbejde med de journalistiske væsentlighedskriterier

**Læremidler:**

Læremidler og litteratur - skal anskaffes:

The Contagious Commandments af Poul Kemp-Robertson (2018)

Litteratur - udleveres:

The Advertising Effect (Adam Ferrier, Jeniffer Fleming, 2010, s. 16-61)  
Briefs D&AD New Blood 2020

Materiale i form af slides fra forløbets forelæsninger med relevante teorier.

### Frit tilgængelig:

LinkedInLearning.com: Premiere Pro CC Essential Training  
LinkedInLearning.com: Lynda: After Effects CC Essential Training  
designkit.org  
designresearchtechniques.com

### Mødepligt/deltagelsespligt:

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

### Eksamensforudsætninger:

Opfyldelse af eksamensforudsætninger er et krav for, at den studerende kan deltage i forløbets eksamen. Eksamensforudsætninger kan være mødepligt, deltagelsespligt, gruppearbejde, opgaver, fremlæggelser, præsentationer etc. Manglende opfyldelse af eksamensforudsætning medfører, at den studerende har mistet et prøveforsøg.

### Mødepligt:

Det angives i læringssystemet Itslearning til hvilke lærings- og undervisningsaktiviteter, der er fysisk mødepligt (MP).

### Deltagelsespligt:

Der er deltagelsespligt i gruppearbejde og vejledning.

### Afhjælpningsmuligheder:

Ved lovligt fravær gælder afhjælpning.

Erstatningsopgaver: fravær fra undervisning og læringsaktiviteter kan erstattes med en eller flere opgaver, hvis underviseren skønner det muligt. Har den studerende fravær til undervisning og læringsaktiviteter i et omfang der vurderes for meget i forhold til forløbets indhold og læringsmål, skal forløbet skal tages om.

### Eksamen:

Bedømmes ved 7-trinsskalaen og intern censur.

Eksamensform: Forløbet afsluttes med en opgave, hvor de studerende dokumenterer deres kompetencer til selvstændigt at analysere, vurdere, dokumentere og løse kommunikationsproblemer. 15-20 minutters mundtlig eksamen, inkl. votering (5 min pr. person ved gruppeeksamen, 2-4 personer). De studerende bedømmes individuelt. Bedømmelsen afspejler en samlet vurdering af den kreative løsning, den faglige argumentation samt den mundtlige præsentation.

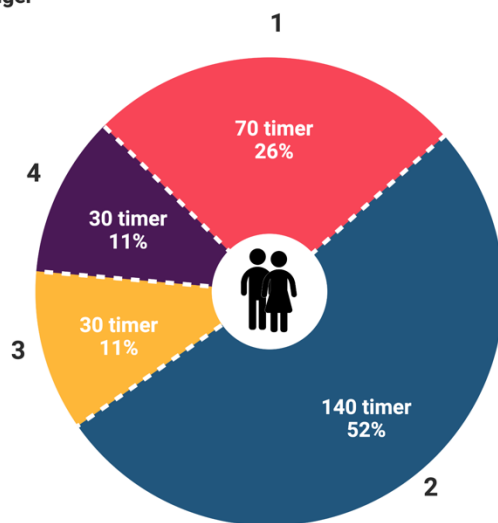
ECTS: 10

## Studieaktivitetsmodel:

### Studieaktivitetsmodellen

#### Storydoing

270 timer i alt  
10 ECTS points  
6 uger



#### Kategori 1

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

Forelæsninger, øvelser, opgaver, feedback

#### Kategori 2

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

Projekt

#### Kategori 3

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

Egen opsamling på gruppearbejde

#### Kategori 4

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

Vidensøgning og inspiration

Godkendt / august 2022 - NN