

Visuel Kommunikation - Interaktivt Design

Forventninger og krav til praktikken

Her finder du flere informationer om praktikanter fra Interaktivt Design og om vores forventninger til praktikstedet.

Vores studerende er talentfulde og har siden de kom gennem nåleøjet ved optagelsesprøven udvist engagement og lærelyst. De er vokset op med den nye medieteknologi, og det er dem, der har de gode ideer til det interaktive medieforbrug, der præger de fleste menneskers hverdag. De ved, hvilke trends, der rører sig, og hvor fremtidens kommunikation bevæger sig hen.

Gennem de første to år giver vi dem værktøjer og metoder til at bruge deres talent bedst muligt. Vi udfordrer dem i idé og konceptudvikling til alle digitale platforme: computeren, internettet, motion graphics til TV, design og kommunikation på mobile enheder.

Vores overordnede intentioner er:

For det første skal de studerende forholde sig til virkeligheden. De møder undervisere, der er aktive i design- og reklamebranchen og de forholder sig aktivt til de målgrupper, de kommunikerer med.

For det andet lægger uddannelsen stor vægt på at de studerende, uanset problemstilling, kan udvikle interaktive kommunikationsløsninger. At de evner at koge en masse kreative ideer og gode indfald ned til én bæredygtig ide, der derefter designes og produceres i praksis.

De oplever med andre ord både at være: inventors, producers and finishers og så er de er trænet i at samarbejde – både med hinanden og på tværs med de andre studerende, der er på Danmarks Medie- og Journalisthøjskole.

Hvad er Interaktivt Design?

Tænk frem... hvad ser du? På Interaktivt Design ser vi en verden med skærme, dimser og muligheden for at være til stede over hele kloden. Vi ser, at alle vores digitale platforme udnytter

DMJX

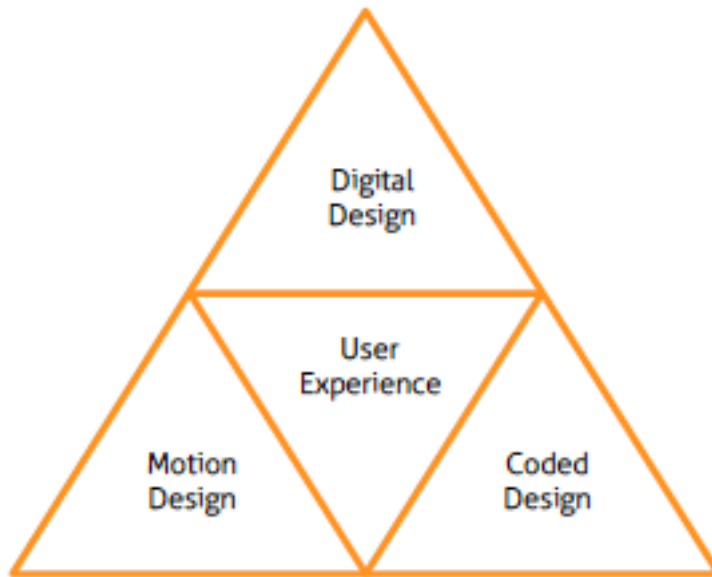
muligheder for animation og interaktion til at gøre oplevelsen mere gennemført og brugervenlig.

Vi ser visuel kommunikation, der taler til os. Som en hjælp i hverdagen, som let underholdning eller digitale oplevelser med en hjelm på hovedet.

Interaktivt Design er en uddannelse, der ruster den studerende til at være medskabere af den fremtid. Først og fremmest lærer de om visuel kommunikation – form, farve, typografi, kreativitet osv. De lærer også om digitalt design og motion graphics, så de kan producere effektive og fængslende design til desktop eller mobil. Endelig får de mulighed for at udforske kreativ kode, arbejde med virtuelle miljøer, kunstig intelligens og datavisualisering og dermed effektivt sætte mulighederne med interaktivt design i spil.

ID-domæner

Nedenfor ser du en figur der eksemplificerer de domæner den studerende bevæger sig i. Undervisningen er tilrettelagt så alle får kendskab og praktisk erfaring med alle domæner. Da alle ikke kan blive gode til alt, vil den studerende som du får i praktik sikkert have valgt sine egne "ben at stå på" i pyramiden. Det er derfor vigtigt at I gensidigt har afstemt forventninger til opholdet, så praktikopholdet bliver så frugtbart som muligt for begge parter. Den studerende skal i løbet af uddannelsen danne sin egen profil ud fra følgende domæner.



Den studerende skal i løbet af uddannelsen danne sin egen profil ud fra følgende domæner.

Praktikanten fra Interaktivt Design har kendskab til:

- Idégenerering og konceptudvikling
- Interaktivitet og brugerinvolvering
- Sociale medier
- Grafisk design
- Digitalt design
- Motion Graphics
- Animation og lyd
- Visuel identitet på digitale medier
- Branding
- Kreativ kode og dynamiske identiteter
- Kunstig intelligens i relation til design
- Kommunikationsstrategi/teori
- Researchbaseret design
- Virtual Reality og spiluniverser
- Medie- og kunsthistorie
- Relevante designværktøjer

Planlæg praktiktiden

Praktikperioden er en meget vigtig del af de interaktive designeres uddannelse. Det er her, den studerende bringer sine kompetencer i spil, henter inspiration og får nye perspektiver på uddannelsen. Praktikken skal bestås. Denne godkendelse samt praktikstedet anføres på den studerendes eksamensbevis.

Det stiller krav til praktikstedet om en vis strukturering og planlægning, sådan at praktikanterne videreudvikler de kompetencer, de har med sig fra deres studietid.

I samarbejde og dialog med praktikanten skal praktikstedet udarbejde en læringsplan for praktikanten senest to uger efter praktikken start. På [DMJX' hjemmeside](#) ligger skabelonen, der skal anvendes til både praktikkontrakten og til læringsplanen.

Planen skal som minimum indeholde:

- Læringsmål for praktikanten
- Beskrivelse af arbejdsopgaver i praktikperioden
- Aftaler om løbende evaluering.

Læringsmål, arbejdsopgaverne og den løbende evaluering skal hjælpe praktikanten til at videreudvikle sine kernekompetencer.

Ud over en læringsplan skal praktikstedet udpege en praktikvejleder, hvis rolle er at vejlede og evaluere praktikanten løbende i praktikperioden.

Nogle af de godkendte praktiksteder vil ikke kunne bringe alle kernekompetencer i spil, men det forventes, at det enkelte praktiksted tilstræber at indarbejde så mange kernekompetencer som muligt i læringsplanen. Listen over kernekompetencer på de næste sider kan også bruges som et værktøj til den løbende evaluering.

Kernekompetencer i det ideelle praktikforløb

Idéudvikling og koncepter

At få ideer, beskrive dem og udvikle dem til endelige løsninger er en væsentlig kompetence for uddannelsen i Interaktivt Design. Det er derfor vigtigt at praktikanterne indgår aktivt i de udviklingsforløb, der er i praktikperioden, og får erfaringer med idéudvikling og konceptbeskrivelse. Praktikanten bør i dette selv få mulighed for selv at byde ind med egne ideer.

Design af koncepter/produkter

I det omfang det er muligt, skal praktikanterne få mulighed for at omsætte koncepter til produkter. De skal have mulighed for at byde ind og modtage kritik af overvejelser omkring mulige

løsninger på baggrund af et konkret koncept eller en problemstilling.

Programmering og færdiggørelse

At studere på Interaktivt Design er i høj grad et arbejde med udformningen af visuelle universer og endelige produkter. I den udstrækning det er muligt skal den studerende inddrages i f.eks. programmering, UX, digital design, motion graphics eller anden færdiggørelse af det endelige produkt.

Selvstændig tilrettelæggelse af indhold

Praktikanten skal have mulighed for selvstændigt at planlægge og tilrettelægge indholdsforløb af kortere eller længere varighed.

Løsning af specifikke opgaver indenfor aftalt tid

Praktikanten skal lære at arbejde med planlægning og tid, og skal arbejde under forhold der ligner de øvrige ansattes. Det er afgørende, at praktikanten får erfaringer med realistiske deadlines og tidsfrister.

Praktikkens placering på studiet

- Ca. 5 måneders praktik efter 2 års uddannelse på højskolen
- Praktikken ligger fra midt på efteråret til først på foråret
- Praktikken kan deles på to praktiksteder
- Praktikken er ulønnet
- Praktikkoordinatorer Karsten Vestergaard, kv@dmjx.dk

Tag godt imod vores studerende. Vær ambitiøse i jeres krav til dem og fair i jeres coaching og tilbagemeldinger. Praktikstedet er et vigtigt stop på deres vej mod at uddanne sig til professionelle designere og er en vigtig reference i forhold til den branche, der venter dem efter uddannelsen.

Med venlig hilsen,

Karsten Vestergaard kv@dmjx.dk
Faglig koordinator for Interaktivt Design
DMJX