

**Danmarks Medie- og Journalisthøjskole**  
**Interaktivt Design (Visuel Kommunikation)**  
**Fagbeskrivelse**  
**Efterår 2024**  
**Identitet og visualisering**  
**3. semester**

**Varighed:** 30 ECTS

**Formål:**

På forløbet arbejder den studerende med teori, metoder og redskaber til at designe visuelle identiteter til relevante målgrupper og platforme. Den studerende vil inddrage egen viden om visualisering og bevægelse til at udvikle koncepter der både understøtter værdier hos afsender og kommunikerer til en given målgruppe. Den udviklede identitet vil blive applikeret ud på relevante produkter der formidler information, processer og/eller data.

**Pædagogisk og didaktisk tilgang:**

Læringsaktiviteterne tager i dette forløb afsæt i grundprincipperne for Refleksiv Praksislæring (RPL; se studieordningen). Forløbet vil være en blanding af oplæg og selvstudie. Der vil være øvelser og opgaver der løses individuelt og i grupper. Den studerende lærer at koble handlinger i praksis med teoretisk refleksion, samt inddrage relevant teori og viden for studieretningen. Det sker med henblik på at kunne begrunde og kvalificere sine handlinger og valg.

**Redskaber:**

Research- og analysemetoder, skitsering, idégenereringsteknikker, 3D-værktøjer, motion design-værktøjer, layout-værktøjer, prototyper, wireframes, mundtlig formidling og præsentationsteknik

22.01.2025

Side 1 / 4

**Læringsmål:**

Forløbet indeholder og udprøver de fællesfaglige uddannelseselementer *Storytelling* samt *Branding og identitet* (se fagbeskrivelse for de fællesfaglige uddannelseselementer). Derudover udprøves følgende læringsmål.

De studerende skal opnå viden om:

- Praktisk forståelse af teori og metode relateret til datavisualisering og designsystemer
- Kritisk tilgang til datakilder til brug i produktion
- Praktisk forståelse af teori og metode relateret til sociale medier og målgrupper
- Storytelling og narrative virkemidler på interaktive og dynamiske medier
- Designsystemers indhold og rolle i visuel kommunikation

De studerende skal opnå færdigheder i:

- Udvikle visuelle produkter der tager afsæt i kritisk undersøgelse af indsamlet data
- Designe motion produkter der kommunikerer en etableret fortælling
- Arbejde med koncepter der tager afsæt i en specifik målgruppe
- Udvikle indhold til sociale medier

De studerende skal opnå kompetencer indenfor det at:

- Integrere indsigter og research med viden om visuel kommunikation til design af

visuelle løsninger på reelle problemstillinger

- Arbejde alene og sammen med andre på større kommunikationsprodukter

## Læremidler:

### Læremidler og litteratur - skal anskaffes:

- Intet, undervisningen baseret på frit tilgængeligt digitalt open source materiale

### Litteratur - udleveres:

Uddrag af:

- Jeremy Vineyard, Setting Up Your Shots
- Per Meinertsen, Lydens Rolle
- Walter Murch, In The Blink Of An Eye
- Penny Hilton, Design in Motion
  
- Datawrapper GmbH. *Datawrapper Academy* (n.d.): <https://academy.datawrapper.de/>
- Observable. *Observable Plot* (n.d.): <https://observablehq.com/plot/>
- Jack Dougherty, Ilya Ilyankou. *Hands-On Data Visualization* (2024): <https://handsondataviz.org/>
- Claus O. Wilke. *Fundamentals of Data Visualization* (2019): <https://clauswilke.com/dataviz/>

22.01.2025

Side 2 / 4

### Frit tilgængelig:

- <http://greyscalegorilla.com>
- <http://www.theanimatorssurvivalkit.com>
- UI-Patterns (<http://ui-patterns.com/> )
- Introduction to usability (<https://www.interaction-design.org/literature/article/an-introduction-to-usability> )
- User Interface Design Basics (<https://www.usability.gov/3what-and-why/user-interface-design.html> )
- [www.borge.dk/copenux/artikler/heuristikker/poster/usability-principper-copenux-2016.pdf](http://www.borge.dk/copenux/artikler/heuristikker/poster/usability-principper-copenux-2016.pdf)
- <https://readymag.com/designs/readme/>
- [https://www.figma.com/blog/when-fonts-fall/?ref=better-webtype&mc\\_cid=5302a9e104&mc\\_eid=a913db4d38](https://www.figma.com/blog/when-fonts-fall/?ref=better-webtype&mc_cid=5302a9e104&mc_eid=a913db4d38)
- <https://www.smashingmagazine.com/2011/01/guidelines-for-responsive-web-design/>
- <https://alistapart.com/article/sustainable-web-design-excerpt/>
- <https://whydoweinterface.com/information/?ref=lapabooks>
- <https://www.designbetter.co/animation-handbook/purpose>

## Eksamensforudsætninger

Opfyldelse af eksamensforudsætninger er et krav for, at den studerende kan deltage i forløbs eksamen. Eksamensforudsætninger kan være mødepligt, deltagelsespligt,

gruppearbejde, opgaver, fremlæggelser, præsentationer etc. Manglende opfyldelse af eksamensforudsætning medfører, at den studerende har mistet et prøveforsøg.

**Mødepligt:**

Der er fysisk mødepligt på skolen alle skoledage. Hvis der undtagelsesvis ikke er fysisk mødepligt til undervisnings- eller læringsaktiviteter, angives det med et "FF" (frivilligt fremmøde) i læringssystemet itslearning.

**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: Den/De studerende afleverer en kreativ løsning med tilhørende research og argumentation, der forsvares ved en mundtlig eksamen, 30 min., inkl. votering (+ 5 min pr. studerende ved gruppeeksamen, max 2 personer).

De studerende bedømmes individuelt. Bedømmelsen afspejler en samlet vurdering af den kreative løsning, den faglige argumentation samt den mundtlige præsentation. Bedømmelsen sker med udgangspunkt i studieretningens kernefaglighed.

22.01.2025

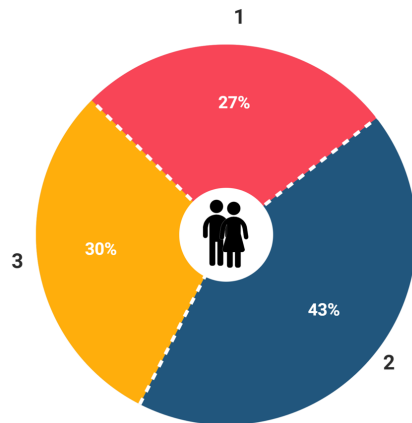
Side 3 / 4

**Studieaktivitetsmodel:**

## Studieaktivitetsmodellen

### Identitet og visualisering

30 ECTS points



#### Kategori 1

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

#### Kategori 2

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

#### Kategori 3

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

#### Kategori 4

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

Godkendt af KV, august 2024

22.01.2025

Side 4 / 4