

**Danmarks Medie- og Journalisthøjskole**  
**Coded Design (Visuel Kommunikation)**  
**Fagbeskrivelse**  
**Forår 2025**  
**Front and back**  
**2. semester**

**Varighed:** 30 ECTS

**Formål:**

Forløbet giver den studerende viden om og praktisk erfaring i at udvikle interfaces samt navigere mellem interfaces på tværs af platforme og i content management systemer. Forløbet vil fokusere på layout gennem kode og hvordan kode kan skabe og håndtere grafik og animationer. Endelig giver forløbet den studerende kendskab til, hvordan man bearbejder og gemmer data samt kommunikerer med data fra 3de part.

**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:**

Idégenerering, skitsering, wireframing, designprogrammer, programmering, dataanalyse, grafisk design, logik, interface design, mundtlig argumentation og præsentationsteknik.

22.01.2025

Side 1 / 4

**Læringsmål:**

Forløbet indeholder og udprøver de fællesfaglige uddannelseselementer *Foto og billedforståelse*, *Videnskabsteori for designere* og *Motion design og levende billeder* (se fagbeskrivelse for de fællesfaglige uddannelseselementer). Derudover udprøves følgende læringsmål.

De studerende skal opnå viden om:

- Layout af interfaces ved brug af HTML og CSS
- Interaktion og navigation på sider og på tværs af sider
- Frameworks til opbygning af interfaces
- Metoder til opbevaring og håndtering af data

De studerende skal opnå færdigheder i:

- At omsætte layoutskitser til kodet interface
- At arbejde med style sheets til at ændre på siders opbygning og fremtoning
- At bruge relevante frameworks til udvikling af interfaces
- At arbejde med webteknologier som samlet projekt i stedet for løse filer
- At gemme og hente input fra brugere på grundlæggende niveau
- At arbejde med data hentet fra eksterne kilder

De studerende skal opnå kompetencer indenfor det at:

- Designe og udforme interfaces

- Indgå i et moderne frontend udviklingsmiljø
- Håndtere data knyttet til layoutfiler på et grundlæggende niveau

## Læremidler:

### Læremidler og litteratur - skal anskaffes:

Intet

### Læremidler og litteratur - udleveres:

Kompendie med uddrag fra relevant teori og metode, herunder:

- Lidwell, W., Holden, K., & Butler, J. (2010). *Universal principles of design, revised and updated*. Rockport Publishers.
- Frost, B. (2016). *Atomic design*.
- Krug, S. (2009). *Don't make me think: A Common Sense Approach to Web Usability*. Pearson Education.
- Figma. (n.d.). *What is visual hierarchy*. <https://www.figma.com/resource-library/what-is-visual-hierarchy/>
- Norman, D. (2013). *The Design of Everyday Things: Revised and Expanded Edition*. Hachette UK.
- Interaction Design Foundation. (n.d.). *The Interaction Design Foundation*. <https://www.interaction-design.org/literature/book/the-encyclopedia-of-human-computer-interaction-2nd-ed>

22.01.2025

Side 2 / 4

### Frit tilgængelig:

- Astro. (n.d.). Astro Docs. <https://docs.astro.build/en/getting-started/>
- Vue.js 3 Essential Training (LinkedIn Learning)
- Learning Web Components (LinkedIn Learning)
- Vue.js (<https://vuejs.org/>)
- Haverbeke, M. (n.d.). *Eloquent JavaScript*. <https://eloquentjavascript.net/>

## 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 ekstern censur.

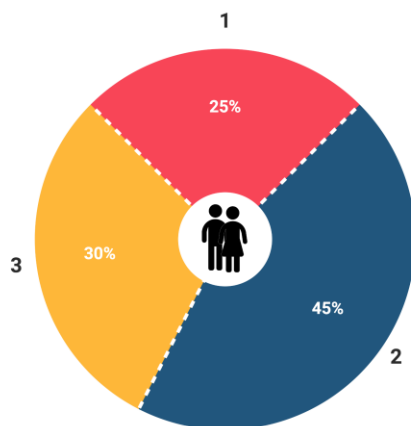
Eksamensform: Den/De studerende afleverer en kreativ løsning med tilhørende research og argumentation, der forsvares ved en mundtlig eksamen, 30 min., inkl. votering (+ 5 min pr. studerende ved gruppeeksamen, max 2 personer).

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.

### Studieaktivitetsmodel:

Studieaktivitetsmodellen

**Front and Back**  
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 tilrettede 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.

22.01.2025

Side 3 / 4

Godkendt DTM, 17.01.2025

