

Danmarks Medie- og Journalisthøjskole
Visuel Kommunikation – studieretning: Grafisk Design
Fagbeskrivelse
Efterår 2020

3. semester

Forløb: Skærmdesign og interaktivitet

Varighed: 5 ECTS

Formål

Den studerende skal kunne håndtere processer knyttet til design af websites især med henblik på interaktive principper og skærmdesign.

Forløbets centrale fagelementer er:

- terminologi
- informationsarkitektur
- brugervenlighed
- interaktivitet

De studerende skal:

- udarbejde grafisk design på tværs af skærmstørrelser
- researche ud fra en given opgaves præmisser
- udarbejde digitale skitser til informationsarkitektur

Læringsmål

Efter forløbet skal de studerende have indsigt i og viden om:

- kreativ proces fra idé til digitalt udkast
- kunne forstå fagspecifik terminologi
- skærmspecifikke forhold for grafiske designvalg
- principper for at design af interaktive processer

kunne

- udforme websites der kan tilgås fra forskellige elektroniske kommunikationsplatforme

Redskaber

Analyse, brugervenlighedsprincipper, research, opgaveløsning.

Egenskaber

Evne til overblik, pragmatisk, opfindsom.

Metoder

Forløbet er en kombination af studiobaseret designproces, 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.

Læremidler

Bøger:

Steve Krug: Don't Make Me Think, Revisited, New Riders 2014

Ian Wisler Poulsen: Usability, Grafisk Litteratur 2011

Artikel

www.borge.dk/copenux/artikler/heuristikker/poster/usability-principper-copenux-2016.pdf

Mødepligt/deltagelsespligt

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

Prøveform

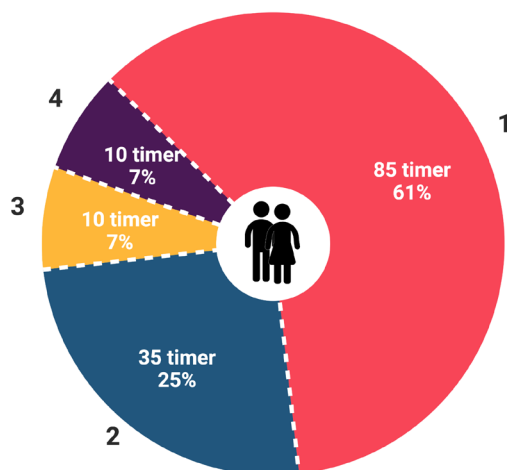
Forløbet bedømmes bestået/ikke-bestået, intern censur. Forløbet afsluttes med en samlende opgave. For at bestå skal forløbets opgaver være rettidigt afleveret og godkendt, den afsluttende opgave være bestået, og den studerende skal have været aktiv og have opfyldt kravene om møde- og deltagelsespligt. Se afsnit om møde- og deltagelsespligt.

STUDIEAKTIVITETSMODEL

Studieaktivitetsmodellen

VKGD Skærmdesign og interaktivitet E20

140 timer i alt
5 ECTS points
3 uger



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.