

**Danmarks Medie- og Journalisthøjskole**  
**Visuel Kommunikation Grafisk Design**  
**Fagbeskrivelse**  
**Efteråret 2021**  
**Skærmdesign og interaktivitet**  
**3. semester**

**Varighed:** 5 ECTS

**Formål:**

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

**Pædagogisk og didaktisk tilgang:**

Forløbet er en kombination af studiebaseret 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.

**Redskaber:**

Analyse, brugervenlighedsprincipper, research, opgaveløsning.

**Læringsmål:**

De studerende skal opnå 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
- informationsarkitektur
- UI/UX

15.11.2023

Side 1 / 2

De studerende skal opnå færdigheder i:

- grafisk design til skærm
- responsivt design

De studerende skal opnå kompetencer indenfor det at:

- kunne udforme grafisk design til websites og apps

**Læremidler:**

Læremidler og litteratur – skal anskaffes:

Ian Wisler Poulsen: Usability, Grafisk Litteratur 2011.

Litteratur - udleveres:

–

Frit tilgængelig:

[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)

## Mødepligt/deltagelsespligt:

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

## Prøveform:

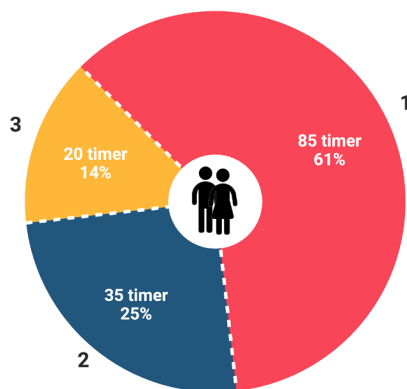
Forløbet bedømmes bestået/ikke-bestået, intern censur. Forløbet afsluttes med en samlende opgave. For at bestå skal forløbets opgaver være rettidigt afleveret og godkendt, den afsluttende opgave være bestået, og den studerende skal have været aktiv og have opfyldt kravene om møde- og deltagelsespligt.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

## Studieaktivitetsmodel:

Studieaktivitetsmodellen

### VKGD Skærmdesign og interaktivitet E21

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.

Oplæg/forelæsning, øvelser, løsning af opgaver, feed back, vejledning.

### Kategori 2

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

Studiobaseret løsning af opgaver og øvelser.

### Kategori 3

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

Læsning af litteratur + skriftlig opgavebesvarelse, peer feed back

### Kategori 4

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

15.11.2023

Side 2 / 2

Godkendt / NN august 2021