

**Danmarks Medie- og Journalisthøjskole
VK – Grafisk Design.**

**Fagbeskrivelse for
Kreativ Kode.
F22.**

**4. Semester, 3 uger. 14. - 31 marts 2022.
5 ECTS.**

Formål

Den studerende skal lære, at udtænke, beskrive, planlægge og implementere kode til designsystemer, der er i stand til at producere visuelt output. Med kode som et kreativt medie, skal den studerende udforske, hvordan programmering kan hjælpe designere til at producere komplekse, originale grafiske udtryk, som ikke kan skabes af mennesker. Den studerende opnår en grundlæggende forståelse for programmering og de tilhørende programmatisk principper.

Pædagogisk og didaktisk tilgang

Refleksiv praksislæring, hvor den studerende indsamler erfaring, analyserer og reflekterer over egen og andres proces mens der arbejdes med kode i praksis. Undervisningen er overvejende baseret på praktisk anvendelse af kode suppleret med korte teoretiske oplæg, live-coding sessions, eksperimenter med vejledning samt online tutorials og selvstudier.

Redskaber

Processing-programmet, P5.js programmet (<https://processing.org>), Adobe CC (Illustrator, Photoshop og Acrobat) samt kreative analoge materialer (papir og tegneredskaber).

Læringsmål

De studerende skal opnå viden om:

- Historisk baggrund for anvendelsen af kreativ kode inden for grafisk design
- Kreativ kodes betydning for grafisk design
- Kreativ kode som værktøj for designeren
- Æstetisk kvalitet af visuelle udtryk skabt vha. kode
- Syntaks og principper for kodesproget Processing og P5.js

De studerende skal opnå færdigheder i:

- At anvende Processing eller P5.js kreativt til frembringelse af visuelle udtryk
- Filhåndtering og -udveksling mellem Processing og Adobe

De studerende skal opnå kompetencer indenfor det at:

- Anvende kreativ kode som værktøj til frembringelse af kreative visuelle udtryk
- Vide, hvornår det kan betale sig at benytte kode
- Tænke systemisk mhp. at udvikle designsystemer til visuelle koncepter

Læremidler

Skal anskaffes:

- Processing programmet. Downloades her: (<https://processing.org>).
- P5js.org. Åbnes i en browser.
- Reas, C. & Fry, B. (2015) Getting Started With Processing – A Hands-On Introduction (2nd Edition), Maker Media Inc.

Udleveres:

- Hartelius, A.M (2021): Compendium. Step-by-step introduction to the Processing Development Environment, basic geometric figures and attributes, transformations, functions, variables, algorithms, loops and conditions, handling of vector graphics files, interactive events, arrays, matrices, OOP and more.

Frit tilgængeligt:

- Shiffman, D. (online), The Nature Of Code, Self-published, accessible via <http://www.natureofcode.com>
- Rune Madsen: "Programming Design Systems" på <https://programmingdesignsystems.com/>
- Daniel Shiffman: "Coding Train" på <https://www.youtube.com/user/shiffman>

Kan anskaffes:

- Gerstner, Karl (2007), Designing Programmes, Lars Müller Publishers
- Armstrong, Helen (ed.) (2016), Digital Design Theory, Princeton Architectural Press
- Shiffman, D. (2015), Learning Processing (2nd Edition), Morgan Kaufmann
- Lauren McCarthy (2015): Getting Started with p5.js - Making Interactive Graphics in JavaScript and Processing, Maker Media Inc

Mødepligt/deltagelsespligt

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

Prøveform

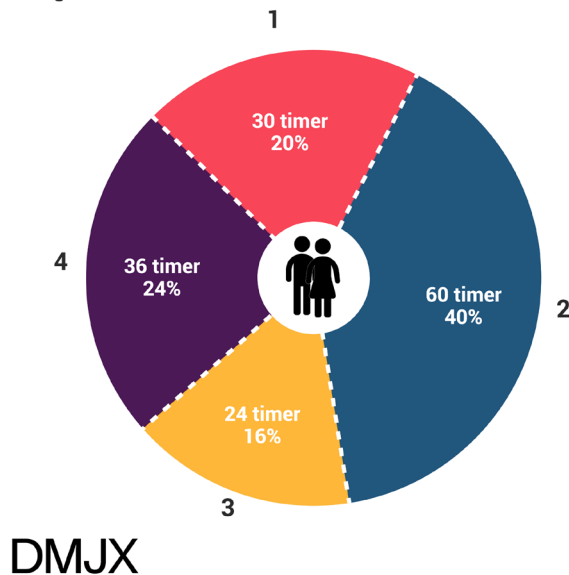
Bestået/ikke-bestået bedømmes på basis af opfyldelse af kravene om møde- og deltagelsespligt. Alle opgaver skal være rettidigt afleveret og godkendt. Forløbet skal være bestået for at man kan bestå 2. år.

Studieaktivitetsmodel:

Studieaktivitetsmodellen

Creative Code

150 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.

Lectures, live coding, demonstrations, presentations.

Kategori 2

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

Assignments and tutorials.

Kategori 3

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

Reading and research.

Kategori 4

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

Individual supervision at the work station.

Godkendt / NN Januar 2022