Danmarks Medie- og Journalisthøjskole
Visuel Kommunikation - Interaktivt Design
Fagbeskrivelse
Efteråret 2021
Interaktion og interface
3. semester

Varighed: 5 ECTS

Formål:
Den studerende skal opnå indsigt i de teorier, metoder og teknologier, der knytter sig til grafisk formgivning samt interaktiv formidling på digitale medier. Den studerende arbejder med etableret teori og praksis relateret til navigation, brugervenlighed og design af brugergrænseflader. Den studerende skal kunne begrunde og reflektere over designvalg med afsæt i research og sammenkæde dette med indarbejdet viden og redskaber fra studieretningen til udvikling og præsentation af digitale koncepter.

Forløbets centrale fagelementer er:
- Navigation
- Interfacedesign
- (Mikro)interaktioner
- Brugervenlighed
- Designværktøjer til interface design

De studerende skal:
- Forstå principperne bag forskellige typer af navigation
- Forstå principperne bag brugervenlighed
- Arbejde med udvikling af interaktioner som et kommunikationsmiddel
- Indarbejde eksisterende viden om visualisering i interface design
- Udvikle en visuel løsning med afsæt i en konkret problematik
- Arbejde med relevante designværktøjer til at udtrykke designløsning

Pædagogisk og didaktisk tilgang:
Forløbet er en kombination af 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:
Grafiske grundprincipper, designværktøjer, motion design

Læringsmål:
De studerende skal opnå viden om:
- Principper bag forskellige typer af navigation
- Brugervenlighed på interfaces
- Grafisk formgivning på digitale medier
- Overførsel af abstrakte, visuelle ideer til konkrete, sekventielle processer

De studerende skal opnå færdigheder i:

- Arbejde praktisk med relevant designsoftware
- Beskrive udviklingen af et visuelt produkt som en designproces
- Overlevere til eller indgå i samarbejde med professionelle udviklere

De studerende skal opnå kompetencer indenfor det at:

- Udvikle digitale interfaces
- Udvikle relevant interaktion og navigation baseret på analyse af indhold og omfang

Læremidler:

Læremidler og litteratur - skal anskaffes:
ingen

Litteratur - udleveres:
ingen

Frit tilgængelig:
– UI-Patterns (http://ui-patterns.com/)
– Introducation to usability (https://www.interaction-design.org/literature/article/an-introduction-to-usability)
– User Interface Design Basics (https://www.usability.gov/what-and-why/user-interface-design.html)

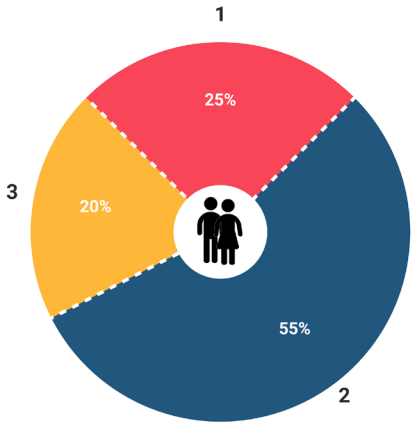
Mødepligt/deltagelsespligt:
Der er mødepligt til alle skemalagte undervisningstimer. Der er deltagelsespligt i øvelser, gruppearbejde, fælles feedback og opsamlinger.

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

Interaktion og interface



Kategori 1

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

Undervisning
Præsentation af øvelser og opgaver
Vejledning
Udprøvning

Kategori 2

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

Arbejde med øvelser og opgaver - enkeltvis og i grupper

Kategori 3

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

Læsning af teori og anden vidensopsamling

Kategori 4

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

OK/ NN august 2021