Danmarks Medie- og Journalisthøjskole
VK - Interaktivt Design
Fagbeskrivelse
Forår 2016

4. semester

Interaktivt Editorial Design

Belastning: 5 ECTS

Formål
Den studerende skal kende, forstå og anvende de metoder, principper og teknologier, der knytter sig til interaktiv formidling af redaktionelt stof på digitale medier. Den studerende vil oparbejde rutine i at tilrettelægge og udvikle multimedielle læseoplevelser der udnytter de aktuelle digitale mediers interaktive potentiale.

Modulets centrale fagelementer er:
- Nyhedsformidling
- Storytelling
- Interaktionsdesign
- User experience design
- Prototyping

De studerende skal:
- Oparbejde en teoretisk tilgang til interaktiv formidling af redaktionelt stof
- Arbejde med redaktionel formidling af faktuelle informationer
- Arbejde med magasiners formidling af stof inden for et afgrænset emnefelt

Egenskaber
Arbejdsdisciplin, samarbejdsvillighed, læringslyst, åbenhed, nysgerrighed, research-villighed, forestillingsevne, planlægningsevne, kreativitet.

Metoder
Forløbet er en kombination af forelæsninger, holdundervisning, gruppearbejde, selvstudium. Opgaver løses i grupper. I forløbet lægges der vægt på analyse og refleksion og feedback på egne og andres produkter og proces.

Redskaber
Grafisk design, softwarekendskab, teknologiforståelse, brugervenlighed, wireframing, prototyping, mundtlig argumentation, præsentationsteknik, teori.

Læringsmål:
Efter forløbet skal de studerende have indsigt i og viden om:
- Viden om forskellige former for læseoplevelser
- Teknologi i et praktisk perspektiv: Registrering, redigering, distribution og visning af redaktionelt stof
- Teknologi i et fortællermæssigt perspektiv: Oplevelse, engagement, medbestemmelse, udbytte af læseoplevelse

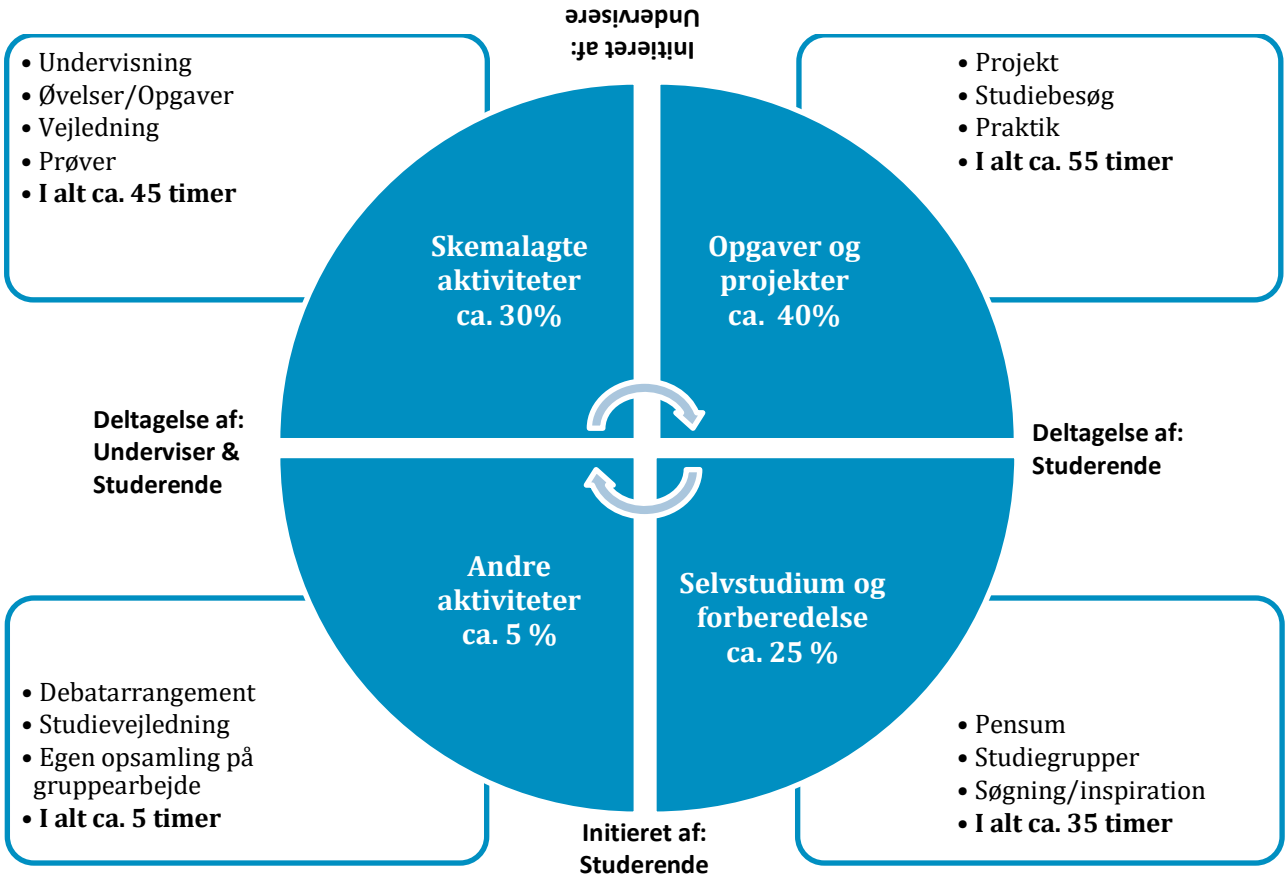
- Funktion og brug af syndikering/aggregering
- Designprocesser for tilrettelægning af læseoplevelser

kunne

- Tilrettelægge varierede læseoplevelser med udgangspunkt i det stof der formidles
- Udarbejde skitser og designvarianter
- Indtænke inddragelse af eksterne data samt metoder til deling af egne data
- Visualisere et koncept for en designløsning gennem statiske og/eller dynamiske prototyper

Læremidler
Online-tutorials: Lynda.com

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: