

**Danmarks Medie- og Journalisthøjskole**  
**Visuel Kommunikation Grafisk Design**  
**Fagbeskrivelse**  
**Efteråret 2023**  
**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.

Den studerende lærer at koble teoretisk refleksion med handlinger i praksis, samt reflektere og inddrage relevant teori og viden. Det sker med henblik på at kunne begrunde og kvalificere sine handlinger i praksis. Læringsaktiviteterne tager i dette forløb afsæt i følgende grundprincipper:

- Grundprincip 1: Den studerendes egne oplevelser og erfaringer inddrages i undervisningen
- Grundprincip 2: Undervisningen planlægges med passende forstyrrelser
- Grundprincip 3: Undervisningen tilrettelægges som udforskning
- Grundprincip 4: Undervisningens indhold tager udgangspunkt i det gode eksempel
- Grundprincip 6: Undervisere og studerende skaber rum for dialog

21.11.2023

Side 1 / 3

**Redskaber:**

Design research, Analyse, Brugervenlighedsprincipper, Skitsering, Prototyping, Interaktionsdesign, Animation, Test, Feedback.

**Læringsmål:**

De studerende skal opnå viden om:

- Fagspecifik terminologi
- Skærmspecifikke forhold for grafiske designvalg
- Principper for at design af interaktive processer
- Informationsarkitektur og navigationsprincipper
- Samspillet mellem UI og UX
- Responsivitet

De studerende skal opnå færdigheder i:

- Kreativ proces fra idé til digitalt udkast
- 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:

Ingen

### 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)

<https://readymag.com/designs/readme/>

[https://www.figma.com/blog/when-fonts-fall/?ref=better-](https://www.figma.com/blog/when-fonts-fall/?ref=better-webtype&mc_cid=5302a9e104&mc_eid=a913db4d38)

[webtype&mc\\_cid=5302a9e104&mc\\_eid=a913db4d38](https://www.figma.com/blog/when-fonts-fall/?ref=better-webtype&mc_cid=5302a9e104&mc_eid=a913db4d38)

<https://www.smashingmagazine.com/2011/01/guidelines-for-responsive-web-design/>

<https://alistapart.com/article/sustainable-web-design-excerpt/>

<https://whydoweinterface.com/information/?ref=lapabooks>

<https://www.designbetter.co/animation-handbook/purpose>

### Eksamensforudsætninger:

Opfyldelse af eksamensforudsætninger er et krav for, at den studerende kan deltage i forløbets eksamen. Eksamensforudsætninger kan være mødepligt, deltagelsespligt, gruppearbejde, opgaver, fremlæggelser, præsentationer etc. Manglende opfyldelse af eksamensforudsætning medfører, at den studerende har mistet et prøvoforsøg.

21.11.2023

Side 2 / 3

### Mødepligt:

Der er fysisk mødepligt på skolen alle skoledage. Hvis der undtagelsesvis ikke er fysisk mødepligt til undervisnings- eller læringsaktiviteter, angives det med et "FF" (frivilligt fremmøde) i læringssystemet itslearning.

### Deltagelsespligt:

Der er deltagelsespligt i gruppearbejde og vejledning.

### Afhjælpningsmuligheder:

Ved lovligt fravær gælder afhjælpning.

Erstatningsopgaver: fravær fra undervisning og læringsaktiviteter kan erstattes med en eller flere opgaver, hvis underviseren skønner det muligt. Har den studerende fravær til undervisning og læringsaktiviteter i et omfang der vurderes for meget i forhold til forløbets indhold og læringsmål, skal forløbet skal tages om.

### Eksamen:

Bedømmes ved 7-trinsskalaen og intern censur.

Eksamensform: Forløbet afsluttes med en gruppeopgave, hvor de studerende dokumenterer deres kompetencer til selvstændigt at analysere, vurdere, dokumentere og løse skærmdesignproblemer. 20 minutters mundtlig gruppeeksamen, inkl. votering (10 minutter pr. person, 2-4 personer).

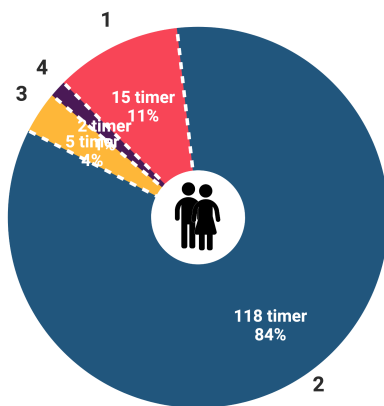
De studerende bedømmes individuelt. Bedømmelsen afspejler en samlet vurdering af den kreative løsning, den faglige argumentation samt den mundtlige præsentation.

## Studieaktivitetsmodel:

### Studieaktivitetsmodellen

#### Skærmdesign og interaktivitet

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 og forelæsninger

#### 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, sparring med medstuderende

#### Kategori 4

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

Studentorienteret vejledning, feedback i atelier

Godkendt af NN, august 2023

21.11.2023

Side 3 / 3