

Danmarks Medie- og Journalisthøjskole
Visuel Kommunikation – alle studieretninger
Fagbeskrivelse
Efterår 2020

1. semester Forløb: Kreativitet
Varighed: 5 ECTS

Formål

Formålet med dette forløb er at give den studerende en grundlæggende forståelse for praktisk og teoretisk anvendt kreativitet gennem arbejde med kreative processer. Den studerende introduceres til begrebet 'kreativitet', de forskellige forståelser af begrebet og de kognitive processer, der relaterer til kreativitet. Den studerende skal bibringes en grundlæggende kreativ selvforståelse. De studerendes kreative forskelligheder og deraf afledte positive og negative procesdynamikker analyseres og diskuteres. Der introduceres til arbejdet med konkrete kreative metoder, der sætter de studerende i stand til at generere mange ideer.

Forløbets centrale fagelementer er:

- • Kreativitet som begreb
- • Kreativitet som metode
- • Kreativitet som proces

De studerende skal:

- • Arbejde med deres kreative selvforståelse
- • Arbejde med kreative metoder og værktøjer
- • Eksperimentere med forskellige typer af metoder, teknikker og kreative processer
- • Indøve metoder divergent og konvergent tænkning
- • Udarbejde mangfoldige designvarianter

Redskaber

Mapping, tests, designprocesser, observation, inspiration, idegenereringsteknikker.

Egenskaber

Læringslyst, åbenhed og eksperimenterende.

Metoder

Forløbet er en kombination af forelæsninger og hands-on øvelser, som laves i grupper eller individuelt. I forløbet er der fokus på at forstå og træne forskellige typer af kreative processer, frem for slutprodukter. Det vil sige fokus på inspirationsprocesser

observations- og undersøgelsesprocesser, idegenereringsprocesser, designprocesser etc. Forløbet samlæses med deltagelse af alle 4 studieretninger på Visuel Kommunikation.

Læringsmål:

 DANMARKS MEDIE- OG JOURNALISTHØJSKOLE
DANISH SCHOOL OF MEDIA AND JOURNALISM

Efter forløbet skal de studerende have indsigt i og viden om: • Udviklingstrækenden for kreativitet

- Forskellige kreativemindsets
- Idegenereringsteknikker

kunne

- • beskrive sig selv som kreativt individ
- • indgå i kreativt gruppearbejde, bevidst om deres eget kreative mindset og med

forståelse for andres

- • vælge og anvende relevante idegenereringsteknikker

Læremidler

Bøger:

Idébogen af Dorte Nielsen (2002)

Den Kreative Tænkers Hemmelighed af Dorte Nielsen og Sarah Thurber (2018)

Den Kreative Tænkers Opgavebog af Dorte Nielsen (2018)

Idea Hacks af I.C. Robledo (2016)

The Do-It-Yourself Lobotomi af Tom Monahan (2002)

Links: <http://deckofbrilliance.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. For at bestå skal forløbets øvelser være rettidigt afleveret og godkendt, og den studerende skal have været aktiv og have opfyldt kravene om møde- og deltagelsespligt.

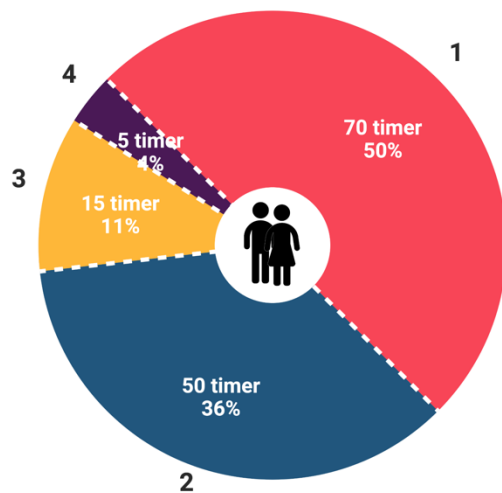
Studieaktivitetsmodellen

Kreativitet

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.

Undervisning Øvelser/Opgaver
Vejledning

Kategori 2

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

Projekt
Studiebesøg
Praktik

Kategori 3

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

Studiegrupper Søgning/inspiration

Kategori 4

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

Debatarrangement Studievejledning
Egen opsamling på gruppearbejde