

Danmarks Medie- og Journalisthøjskole

Visuel Kommunikation

Fagbeskrivelse

Forår 2023

Koncept, proces og metode

2. semester

Varighed: 30 ECTS

Formål:

Forløbet består af følgende fælles moduler og studieretningsspecifikke moduler:

Fælles moduler:

- **Motion design (5 ECTS)**
Den studerende skal kende, forstå og eksperimentere med anvendelsen af bevægelse og animation i visuel kommunikation. Der trænes i de særlige muligheder, der ligger i at kommunikere visuelt med grafik i kombinationen: bevægelse, tid og lyd. Den studerende får indsigt i relevant software og metoder til at skabe bevægelse med grafik.
- **Visuel retorik og semiotik (5 ECTS)**
Den studerende skal kende, forstå og anvende de klassiske retoriske samt semiotiske begreber i den visuelle kommunikationsproces. Den studerende arbejder med udvikling af visuelle idéer og visuelle virkemidler samt formgivningsmæssige forhold.
- **Research (5 ECTS)**
Den studerende skal kende, forstå og anvende de metoder og principper, der kan anvendes for at kvalificere en kreativ løsning inden for visuel kommunikation. Den studerende skal kunne kende, forstå og anvende udvalgte analysemetoder og mapping-værktøjer, der især giver udbytte for studieretningernes kernefaglighed og behov. Den studerende skal have indblik i grundlæggende videnskabsteori som basis for researchmetoders kvalitet og beskaffenhed.

17.11.2023

Side 1 / 5

Studieretningsspecifikke moduler

Grafiske Design

- **Proces og metode (5 ECTS)**
Forløbet knytter an til Principper og redskaber: GD fra første semester, og der tilføjes nye designdiscipliner som optik, konceptuel illustration samt grafisk koncept.
- **Form og kommunikation (10 ECTS)**
Forløbets centrale tema er formgivning som fundament for løsning af grafiske kommunikationsopgaver. Den studerende udvikler evnen til at omsætte verbalt beskrevet indhold (opgaveformuleringer/briefs) til ækvivalenter i et grafisk udtryk. Gennem en visuel kreativ proces udforskes mulige løsninger og den studerende reflekterer over egen proces og faglig argumentation. Under medvirken af eksterne partnere og opdragsgivere udvikles den studerendes indsigt i designpraksis og præsentationsteknik.

Interaktivt Design

- **Kreativ kode (5 ECTS)**
Forløbet skal give den studerende en forståelse samt praktisk indsigt i at bruge kodesprog som et kreativt redskab i designprocessen. På forløbet eksperimenteres med algoritmer og kodesprogets mulighed for at gengive grafiske principper, former og strukturer og udvikler derigennem visuelle løsninger, der udnytter den digitale platforms dynamiske natur.
- **Design til adfærd (10 ECTS)**
Den studerende skal kunne identificere, analysere og omsætte adfærd som element i designløsninger. Der trænes i at omsætte observeret adfærd til konkrete visuelle produkter såvel som til idéudvikling af kommunikation gennem grafisk formgivning og holdnings- eller adfærdssædrende design. Den studerende får indsigt i relevante teorier, teknologier og medieplatforme.

Kreativ Kommunikation

- **Konceptuel tænkning (5 ECTS)**

Den studerende skal kende og forstå anvendelsen af konceptuel tænkning i den kreative proces og kunne arbejde med idé- og konceptudvikling. Den studerende skal arbejde med det visuelle sprog som et samspil mellem tekst og illustration og arbejde med de processer og værktøjer, der indgår i visuel og tekstdrevet idégenerering, grafisk formgivning, samt anvendelse af relevant software. Den studerende får indsigt i aktuelle teknologier og medieplatforme og trænes i at løse studieretningsspecifikke opgavetyper.

- **Idé og kampagne (10 ECTS)**

Den studerende skal arbejde med studieretningsproblemstillinger på et videregående niveau. Den studerende får indsigt i tværfaglighed, kampagneopbygning og –argumentation samt præsentationsteknik.

Pædagogisk og didaktisk tilgang:

Forløbet er en kombination af studiebaseret designproces, forelæsninger, holdundervisning, gruppearbejde, selvstudium, løsning af øvelser og opgaver, vejledning. 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:

Analyse, skitsering, softwarelæring, formeksperimenter, litteraturstudier, online læremidler, opgaveløsning, research, feedback.

Læringsmål:

De studerende skal opnå viden om:

- Viden om motion graphic design, storytelling og redskaber til design af løsninger inden for feltet
- Retoriske og semiotiske begreber og modeller knyttet til visuel kommunikation
- Kvalitative, kvantitative, sensoriske og etnografiske researchmetoder samt metoder målrettet den enkelte studieretning
- Forstå processer og metoder knyttet til den enkelte studieretning

17.11.2023

Side 2 / 5

De studerende skal opnå færdigheder i:

- at eksperimentere med brugen af bevægelse og animation i kommunikationsprocessen
- at vælge, anvende og argumentere fagligt for, hvilke retoriske og semiotiske virkemidler der vil kunne løse et kommunikationsproblem
- planlægge og udføre forskellige former for research og anvende researchresultater i deres egen løsning
- at arbejde selvstændigt med viden og centrale metoder knyttet til den enkelte studieretnings kernefagligheder

De studerende skal opnå kompetencer indenfor det at:

- Vælge visuelle virkemidler ud fra hensigten med den visuelle kommunikation
- selvstændigt kunne inddrage at researchresultater i den kreativ proces med henblik på at kvalificere en løsning på et kommunikationsproblem

Læremidler:

Læremidler og litteratur - skal anskaffes:

Visuel retorik og semiotik

- Hartelius, A.M. (2023): Visuel Kommunikation i et følelsesperspektiv, Forlaget Ajour.

Research

- Visocky O'Grady, Jenn & Ken: A Designer's Research Manual, Second Edition, Quarto Publishing Group 2017.

Litteratur - udleveres:

Motion design

Uddrag fra:

- Penny Hill, Design in Motion
- Marcie Begleiter, From Word to Image
- Bruce Block, Visual Story Structure
- Per Meinertsen, Lydens rolle
- LinkedIn Learning (Universal Principles of Design, After Effects)

Visuel retorik og semiotik

- Munk, O. (2018): Visuel Journalistik, kapitel 1, Forlaget Ajour
- Heie, N. (2017): Billedargumenter, Forlaget Ajour, e-bog.

Interaktivt Design

Uddrag fra:

- Moggridge, B. (2006) "Designing Interactions". Online e-book (<http://www.designinginteractions.com/>)
- Norman, D. (2013) "The Design of Everyday Things – revised and expanded edition". Basic Books
- YOCCO, V. S. (2016) "Design for the Mind". Manning Publication
- Jordan, P. W. (2000) "Designing Pleasurable Products" kapitel 2, the four pleasures

17.11.2023

Side 3 / 5

Grafisk Design

- Birkvig, Henrik (2002), Smukkere grafisk design, Grafisk Litteratur 2002 (pdf).
- Ribergård, Maj (2015), Fortæl med tegninger, København: Grafisk Litteratur (pdf).
- Woolsey, Kristina Hooper (1996), VizAbility, Massachusetts: PWS Publishing Company (pdf).

Kreativ Kommunikation

- LinkedIn Learning (Universal Principles of Design)

Uddrag fra:

- McNally, Clare: Portfolio Class with Clare, 2009

Frit tilgængelig:

Interaktivt Design

- Thaler, R. (2010) "Nudging". YouTube.
- Kahneman, D. (2011). "Thinking, Fast and Slow" YouTube
- Interaction Design Foundation (nd) "Affordances" - Kapitel 44. (<https://www.interaction-design.org/literature/book/the-encyclopedia-of-human-computer-interaction-2nd-ed/affordances>)
- Shen J. (2018) "Persuasive Design Patterns" fra code.talks developer conference (<https://www.youtube.com/watch?v=Xn7-Wa02hng>)
- OECD, Hansen, P. G. (2019) "BASIC framework" (<https://inudgeyou.com/en/basic/>)
- Shiffman, D (2012) "The Nature of Code" (<http://www.natureofcode.com>)
- Madsen, R (nd) "Programming Design Systems" (<https://programmingdesignsystems.com/>)
- Shiffman, D. (nd) "Coding Train" (<https://www.youtube.com/user/shiffman>)
- Tutorials fra Processing.org og P5js.org

Grafisk Design

- <http://www.designhistory.org/>
- Tutorials fra LinkedIn Learning (Adobe software, Universal Principles of Design, Von Glitschka)

Kreativ Kommunikation

- VoiceBox af Nick Parker www.thatexplainthings.com
- <https://archive.gunnreport.com/content/bent-straight/>
- <https://davedye.com/>

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 prøveforsøg.

Mødepligt:

Der er mødepligt til forløbet. Det angives i læringssystemet Itslearning til hvilke lærings- og undervisningsaktiviteter, der er fysisk mødepligt (MP).

Deltagelsespligt:

Der er deltagelsespligt i gruppearbejde og feedback.

17.11.2023

Side 4 / 5

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 ekstern censur.

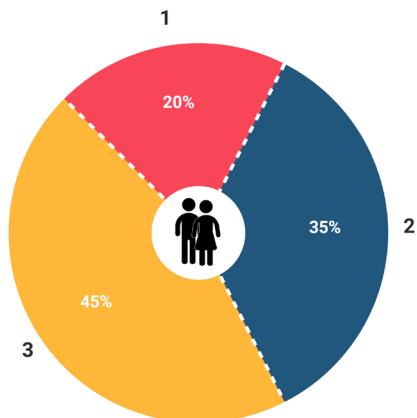
Eksamensform: 2. semester afsluttes med en eksamen, der udgør førsteårsprøven. De studerende afleverer en kreativ løsning med tilhørende research og argumentation, der forsvares ved en mundtlig eksamen, 30 min., inkl. votering (+ 5 min pr. studerende ved gruppeeksamen, max 3 personer).

De studerende bedømmes individuelt. Bedømmelsen afspejler en samlet vurdering af den kreative løsning, den faglige argumentation samt den mundtlige præsentation. Bedømmelsen sker med udgangspunkt i studieretningens kernefaglighed.

Studieaktivitetsmodel:

Studieaktivitetsmodellen

Koncept, proces og metode 30 ECTS points



Kategori 1

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

Kategori 2

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

Kategori 3

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

Kategori 4

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

17.11.2023

Side 5 / 5

Godkendt/NN - januar 2023