

KURSUSBESKRIVELSE

IDE OG VISUALISERING

Kurstitel Idé og visualisering	Course title Idea and Visualisation
Kursusnummer BK1VS--KMU	Godkendt 23.04.24
Niveau og semester BA, 1. semester	Studieretning Kommunikationsdesign
ECTS 5	Ansvarlig Laila Grøn Truelsen
Prøveform Førsteårsprøven (se Studieplan på Itslearning)	Bedømmelsesform 7-trinsskala Førsteårsprøven bedømmes som en helhedsvurdering af portfolio, designprodukt og mundtlige forsvar. Portfolio, designprodukt og mundtligt forsvar vægtes ligeligt i bedømmelsen. Kursets læringsmål skal dokumenteres i portfoliet og kan indgå i det mundtlige forsvar ved førsteårsprøven.
Censur Intern censur	Eksamensomfang/-varighed Varigheden af førsteårsprøven er 60 minutter, heraf: 20 minutter til den studerendes præsentation 20 minutter til diskussion 20 minutter til votering og annoncering
Gruppearbejde Se Studieplan på Itslearning	



Danish University
of Design

KURSUSBESKRIVELSE IDE OG VISUALISERING

Formål

Kurset skal åbne de studerendes bevidsthed for værdien af en åben og eksperimenterende designproces i forhold til deres arbejde med kommunikationsdesign og give dem mod på at rykke personlige og faglige grænser. Kurset har som grundtanke at lære den studerende at eksperimentere og dermed udfordre visuelle udtryk. Der lægges vægt på at den studerende eksperimenterer og skitserer for derigennem at opnå erfaringer med at skabe visuelt kommunikationsdesign.

Kurset vil introducere til nogle af de mange virkemidler, en kommunikationsdesigner råder over, når de skal arbejde med ideudvikling, visualisering og formgivning, og det vil på den måde etablere et fagligt, håndværks- og samarbejds-mæssigt grundlag for den videre uddannelse som kommunikationsdesigner.

Samtidig vil de studerende på kurset blive trænet i at præsentere eget design og give konstruktiv feedback på andres design og gennem begge disse øvelser udvikle et begyndende fagsprog for kommunikationsdesign.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

Viden:

- *at kende til grundlæggende metoder til idéudvikling inden for faget kommunikationsdesign*
- *at have kendskab til grundlæggende elementer i forhold til kommunikationsdesign som proces og kommunikationsdesign som udtryksform*

Færdigheder:

- *at kunne arbejde med idéudvikling og idéudvælgelse i forhold til kommunikationsdesign*
- *at kunne visualisere på flere forskellige måder og niveauer*
- *at kunne skifte effektivt mellem idéfase og udførelsesfase og tilbage igen (iterativ designproces)*
- *at kunne arbejde på kommunikationsdesignprojekter såvel selvstændigt, som i grupper*
- *at kunne anvende den relevante software på et grundlæggende niveau*

Kompetencer:

- *at kunne tænke konceptuelt på et grundlæggende niveau*
- *at kunne reflektere over egne valg og eget kommunikationsdesign på et grundlæggende niveau*
- *at kunne omsætte vellykkede såvel som fejlslagne kommunikationsdesigneksperimenter til læring og udvikling af egen designpraksis*

Generiske læringsmål

Udover ovenstående kursusspecifikke læringsmål forventes den studerende også:

- *at kunne præsentere sin research og sit projekt gennem en mundtlig og visuel præsentation, der både forklarer hvad, hvorfor og hvordan og rummer en refleksion over processen og den konkrete læring undervejs*
- *at kunne omsætte designeksperimenter - uanset udfald - til læring og udvikling af egen designpraksis*

KURSUSBESKRIVELSE FORM

Kurstitel Form	Course title Form
Kursusnummer BF1FO--KMU	Godkendt 23.08.22
Niveau og semester BA, 1. semester	Studieretning Tværfaglig
ECTS 10	Ansvarlig Eva Kappel
Prøveform Førsteårsprøven (se Studieplan på Itslearning)	Bedømmelsesform 7-trinsskala Førsteårsprøven bedømmes som en helhedsvurdering af portfolio, designprodukt og mundtlige forsvar. Portfolio, designprodukt og mundtligt forsvar vægtes ligeligt i bedømmelsen. Kursets læringsmål skal dokumenteres i portofoliet og kan indgå i det mundtlige forsvar ved førsteårsprøven.
Censur Intern censur	Eksamensomfang/-varighed Varigheden af førsteårsprøven er 60 minutter, heraf: 20 minutter til den studerendes præsentation 20 minutter til diskussion 20 minutter til votering og annoncering
Gruppearbejde Se Studieplan på Itslearning	Bunden forudsætning Bunden forudsætning for deltagelse i førsteårsprøven: en godkendt skriftlig opgave inden for kursets ramme. Opgaven indgår ikke i bedømmelsen ved førsteårsprøven. Omfang: 7200-12000 anslag inkl. mellemrum (se mere om skriftlige opgaver pkt. 6.3.2 i studieordningen).



Danish University
of Design

KURSUSBESKRIVELSE

FORM

Formål

Formålet med dette kursus er, at den studerende opnår forståelse for to- og tredimensionel form, herunder perception, formanalyse og formudviklingsmetoder. I kurset arbejdes med to- og tredimensionel form, formers indbyrdes kompositoriske forhold samt kompositionens grundlæggende betydning for et design. Herudover vil den studerende opnå en begyndende rutine i at kommunikere to- og tredimensionel form gennem tegning.

Kurset indeholder en skriftlig opgave, hvori den studerende anvender form- og perceptionsteorier til at analysere og perspektivere form.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

Viden:

- *at have viden om perception i relation til form, flade og komposition, herunder forståelse af grundlæggende principper som tyngde, balance, kontrast, rytme, skala og volumen*
- *at have forståelse for visuel kommunikation af form*
- *at have viden om og forståelse for formudvikling to- og tredimensionelt*

Færdigheder:

- *at kunne analysere og reflektere over komposition og form, herunder bagvedliggende strategier og stilmæssige greb, samt beherske grundlæggende fagsproglige begreber til formidling og diskussion af disse verbalt og skriftligt*
- *at have en begyndende rutine i at kommunikere form visuelt gennem tegning og skitsemodeller*
- *at kunne udvikle og eksperimentere med form to- og tredimensionelt*
- *på grundlæggende niveau at kunne analysere, reflektere over og konkludere på et afgrænset teoretisk materiale inden for feltet form og komposition*

Kompetencer:

- *at kunne anvende forståelsen af og redskaberne til formudvikling i et reflekteret arbejde med form og komposition i et fagrettet genstandsfelt*
- *at kunne anvende udvalgte teorier til at undersøge og perspektivere form*

Generiske læringsmål

Udover ovenstående kursusspecifikke læringsmål forventes den studerende også:

- *at kunne præsentere sin research og sit projekt gennem en mundtlig og visuel præsentation, der både forklarer hvad, hvorfor og hvordan og rummer en refleksion over processen og den konkrete læring undervejs*
- *at kunne omsætte designeksperimenter - uanset udfald - til læring og udvikling af egen designpraksis*

KURSUSBESKRIVELSE

VISUALISERING

Kurstitel Visualisering	Course title Visualisation
Kursusnummer BF1VI--KMU	Godkendt 23.08.22
Niveau og semester BA, 1. + 2. semester	Studieretning Tværfaglig
ECTS 5	Ansvarlig Eva Kappel
Prøveform Førsteårsprøven (se Studieplan på Itslearning)	Bedømmelsesform 7-trinsskala Førsteårsprøven bedømmes som en helhedsvurdering af portfolio, designprodukt og mundtlige forsvar. Portfolio, designprodukt og mundtligt forsvar vægtes ligeligt i bedømmelsen. Kursets læringsmål skal dokumenteres i portofoliet og kan indgå i det mundtlige forsvar ved førsteårsprøven.
Censur Intern censur	Eksamensomfang/-varighed Varigheden af førsteårsprøven er 60 minutter, heraf: 20 minutter til den studerendes præsentation 20 minutter til diskussion 20 minutter til votering og annoncering
Gruppearbejde Se Studieplan på Itslearning	



Danish University
of Design

KURSUSBESKRIVELSE

VISUALISERING

Formål

Formålet med kurset er at give den studerende kendskab til visualiseringsmetoder, samt at give den studerende mulighed for at oparbejde en dyb fortrolighed med at tegne og udtrykke sig ved hjælp af forskelligartede visualiseringsværktøjer.

Færdigheder i at kunne tegne og skitsere er centrale for at kunne forstå formgivning (materiel såvel som immateriel) og kunne visualisere idé- og produktudvikling. At tegne er designerens sprog og mulighed for at kommunikere idéer og informere både sig selv og andre.

Kurset introducerer en række skitseringsteknikker, der alle har fokus på iagttagelsestegning - fra kontur over flade til rumlighed.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

Viden:

- *at have basal viden om brugen af tegning som skitseringsværktøj*
- *at have en forståelse for tegning og visualisering med udgangspunkt i konturer, flader og rumlighed*

Færdigheder:

- *at have en begyndende daglig rutine i at skitsere og tegne*

Kompetencer:

- *på et grundlæggende niveau at kunne anvende de introducerede teknikker i en selvvalgt og fagrettet opgave*

Generiske læringsmål

Udover ovenstående kursusspecifikke læringsmål forventes den studerende også:

- *at kunne præsentere sin research og sit projekt gennem en mundtlig og visuel præsentation, der både forklarer hvad, hvorfor og hvordan og rummer en refleksion over processen og den konkrete læring undervejs*
- *at kunne omsætte designeksperimenter - uanset udfald - til læring og udvikling af egen designpraksis*

KURSUSBESKRIVELSE

GRAFISK DESIGN – TYPOGRAFI OG VISUELLE ELEMENTER

Kurstitel Grafisk design – typografi og visuelle elementer	Course title Graphic Design – Typography and Visual Elements
Kursusnummer BK1GT--KMU	Godkendt 02.05.23
Niveau og semester BA, 1. semester	Studieretning Kommunikationsdesign
ECTS 10	Ansvarlig Laila Grøn Truelsen
Prøveform Førsteårsprøven (se Studieplan på Itslearning)	Bedømmelsesform 7-trinsskala Førsteårsprøven bedømmes som en helhedsvurdering af portfolio, designprodukt og mundtlige forsvar. Portfolio, designprodukt og mundtligt forsvar vægtes ligeligt i bedømmelsen. Kursets læringsmål skal dokumenteres i portfoliet og kan indgå i det mundtlige forsvar ved førsteårsprøven.
Censur Intern censur	Eksamensomfang/-varighed Varigheden af førsteårsprøven er 60 minutter, heraf: 20 minutter til den studerendes præsentation 20 minutter til diskussion 20 minutter til votering og annoncering
Gruppearbejde Se Studieplan på Itslearning	



Danish University
of Design

KURSUSBESKRIVELSE

GRAFISK DESIGN – TYPOGRAFI OG VISUELLE ELEMENTER

Formål

Kurset skal klæde de studerende på til at arbejde med grafisk design på et professionelt niveau.

Den grafiske designer skal kunne forene form og funktion for at skabe stærke visuelle udtryk og samtidig have styr på de mange detaljer, som det grafiske og typografiske håndværk baserer sig på. Den grafiske designer skal ligeledes kunne stille sig selv og sin personlige stil i baggrunden, når konteksten og målgruppen kræver det.

Kurset er i vid udstrækning praksisbaseret, så de studerende undervejs bliver fortrolige med at arbejde med grafisk design, herunder med komposition, kontrast, balance, opmærksomhedsskabelse, call to action og emotionelle og fortælle-mæssige virkemidler. Der vil være plads til eksperimenter undervejs, når farve, typografi, foto og illustration skal smelte sammen til en kompositorisk helhed, men der vil også være et mål om en høj grad af finish i hver enkelt opgave.

I kurset er der især fokus på hvordan typografi og billedbehandling er essentielle elementer i grafisk design.

På kurset vil der blive arbejdet med præsentationer og peer-to-peer-feedback, så de studerende får skærpet evnen til at se, analysere og begrunde deres designvalg og i at give og modtage kritik.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

Viden:

- *at kende den grafiske og typografiske terminologi*
- *at forstå de typografiske principper, herunder for læsbarhed*
- *at kende til brug af foto og billedbehandling som element i grafisk design*
- *at kende til brugen af vektorgrafik*

Færdigheder:

- *at kunne vælge skrift efter formål og ønsket signal*
- *at kunne arbejde med billedbehandling og relevant software*
- *at kunne arbejde med vektorgrafik og relevant software*
- *at kunne arbejde sikkert med kompositioner*

Kompetencer:

- *at kunne arbejde med varierende stilarter og udtryk alt efter situation, formål og målgruppe*
- *at kunne tænke i følelsesmæssig påvirkning og call to action*
- *at kunne koble viden om farver, form, komposition, typografi og billedbehandling til grafisk design med både idé og høj æstetisk værdi*
- *at kunne arbejde i et frugtbart samspil mellem software, der bruges til billedbehandling (pixel), til vektor-grafik og til typografi og opsætning*



Danish University
of Design

KURSUSBESKRIVELSE

GRAFISK DESIGN – TYPOGRAFI OG VISUELLE ELEMENTER

Generiske læringsmål

Udover ovenstående kursusspecifikke læringsmål forventes den studerende også:

- *at kunne præsentere sin research og sit projekt gennem en mundtlig og visuel præsentation, der både forklarer hvad, hvorfor og hvordan og rummer en refleksion over processen og den konkrete læring undervejs*
- *at kunne omsætte designeksperimenter - uanset udfald - til læring og udvikling af egen designpraksis*

KURSUSBESKRIVELSE

DESIGN SOM VIRKEFELT

Kurstitel Design som virkefelt	Course title Design as a profession
Kursusnummer BF1DF--BUU	Godkendt 23.08.2022
Niveau og semester BA 1. + 2. semester	Studieretning Tværfagligt
ECTS 5	Ansvarlig Eva Kappel
Bedømmelsesform Bestået/ikke bestået	Prøveform Undervisningsdeltagelse (se punkt 6.3.4 i studieordningen) Som en del af undervisningsdeltagelsen indgår aflevering af en skriftlig opgave med et omfang på 7.200-12.000 anslag inkl. mellemrum (se mere om skriftlige opgaver pkt. 6.3.2 i studieordningen).
Gruppearbejde Se Studieplan på Itslearning	Reeksamen: Aflevering af en skriftlig opgave på 16.800-24.000 anslag inkl. mellemrum (se mere om skriftlige opgaver pkt. 6.3.2 i studieordningen).



Danish University
of Design

KURSUSBESKRIVELSE

DESIGN SOM VIRKEFELT

Formål

Kursets formål er at give den studerende en grundlæggende indsigt i fagets facetter og dermed få en begyndende faglig selvforståelse som designer. Under kurset vil den studerende arbejde med indkredsning af egne faglige holdninger, værdier og præferencer i relation til sit fagfelt.

Endvidere vil kurset introducere til designprocessen og stadier i den kreative proces, herunder refleksion over egen praksis og refleksion i praksis.

Endeligt vil kurset have fokus på formidlingen af den studerendes faglige ståsted verbalt, skriftligt og visuelt.

Kurset indeholder en skriftlig opgave, hvori den studerende anvender teori om kreativitet og kreative processer til at analysere og perspektivere sit eget faglige virkefelt.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

Viden:

- *at have grundlæggende indsigt i fagets facetter og på begyndende niveau at kunne reflektere over eget faglige ståsted og potentiale*
- *at have viden om udvalgt designteori inden for kreativitet og kreative processer*

Færdigheder:

- *at formulere en begyndende faglig retning som designer verbalt og skriftligt, samt have grundlæggende færdigheder i visuel formidling af egen faglighed*
- *på grundlæggende niveau at kunne analysere, reflektere over og konkludere på et afgrænset teoretisk materiale inden for kreativitet og kreative processer*

Kompetencer:

- *at kunne relatere egne kompetencer til behov i og forventninger fra omverden*
- *at kunne anvende udvalgte teorier til at undersøge og perspektivere eget faglige ståsted*

KURSUSBESKRIVELSE

FARVE

Kurstitel Farve	Course title Colour
Kursusnummer BF1FR--KMU	Godkendt 23.08.22
Niveau og semester BA, 2. semester	Studieretning Tværfaglig
ECTS 10	Ansvarlig Eva Kappel
Prøveform Førsteårsprøven (se Studieplan på Itslearning)	Bedømmelsesform 7-trinsskala Førsteårsprøven bedømmes som en helhedsvurdering af portfolio, designprodukt og mundtlige forsvar. Portfolio, designprodukt og mundtligt forsvar vægtes ligeligt i bedømmelsen. Kursets læringsmål skal dokumenteres i portfolioet og kan indgå i det mundtlige forsvar ved førsteårsprøven.
Censur Intern censur	Eksamensomfang/-varighed Varigheden af førsteårsprøven er 60 minutter, heraf: 20 minutter til den studerendes præsentation 20 minutter til diskussion 20 minutter til votering og annoncering
Gruppearbejde Se Studieplan på Itslearning	Bunden forudsætning Bunden forudsætning for deltagelse i førsteårsprøven: En godkendt skriftlig opgave inden for kursets ramme. Opgaven indgår ikke i bedømmelsen ved førsteårsprøven. Omfang: 7200-12000 anslag inkl. mellemrum (se mere om skriftlige opgaver pkt. 6.3.2 i studieordningen).



Danish University
of Design

KURSUSBESKRIVELSE

FARVE

Formål

Formålet med dette kursus er, at den studerende får kendskab til farvens kompleksitet og grundlæggende betydning for et design. Den studerende er på denne baggrund i stand til at arbejde kvalificeret med farve i designprocesser. Den studerende vil opnå færdigheder i at arbejde analogt såvel som digitalt med farve samt opnå kendskab til lysets indflydelse på farve, materiale og form.

Kurset indeholder en skriftlig opgave, hvori den studerende anvender farve-, æstetik- og perceptionsteorier til at analysere og perspektivere farve.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

Viden:

- *at have viden om det subtraktive og det additive farvesystem inklusiv digital farve*
- *at have viden om forholdet mellem farve, materiale og lys*
- *at have viden om udvalgt designteori inden for farve og atmosfære*

Færdigheder:

- *at have færdigheder i at iagttage, registrere og analysere farve*
- *at kunne fremstille en farvepalet analogt såvel som digitalt*
- *at beherske grundlæggende fagsproglige begreber til formidling og diskussion af farveforhold*
- *på grundlæggende niveau at kunne analysere, reflektere over og konkludere på et afgrænset teoretisk materiale inden for feltet farve*

Kompetencer:

- *at kunne anvende fagets metoder til at designe farvepaletter og atmosfære*
- *at kunne anvende udvalgte teorier til at undersøge og perspektivere farve*

Generiske læringsmål

Udover ovenstående kursusspecifikke læringsmål forventes den studerende også:

- *at kunne præsentere sin research og sit projekt gennem en mundtlig og visuel præsentation, der både forklarer hvad, hvorfor og hvordan og rummer en refleksion over processen og den konkrete læring undervejs*
- *at kunne omsætte designeksperimenter - uanset udfald - til læring og udvikling af egen designpraksis*

KURSUSBESKRIVELSE

GRAFISK DESIGN – LAYOUT OG PREPRESS

Kurstitel Grafisk design – layout og prepress	Course title Graphic Design – Layout and Prepress
Kursusnummer BK1GP--KMU	Godkendt 02.05.23
Niveau og semester BA, 2. semester	Studieretning Kommunikationsdesign
ECTS 10	Ansvarlig Laila Grøn Truelsen
Prøveform Førsteårsprøven (se Studieplan på Itslearning)	Bedømmelsesform 7-trinsskala Førsteårsprøven bedømmes som en helhedsvurdering af portfolio, designprodukt og mundtlige forsvar. Portfolio, designprodukt og mundtligt forsvar vægtes ligeligt i bedømmelsen. Kursets læringsmål skal dokumenteres i portfolioet og kan indgå i det mundtlige forsvar ved førsteårsprøven.
Censur Intern censur	Eksamensomfang/-varighed Varigheden af førsteårsprøven er 60 minutter, heraf: 20 minutter til den studerendes præsentation 20 minutter til diskussion 20 minutter til votering og annoncering
Gruppearbejde Se Studieplan på Itslearning	



Danish University
of Design

KURSUSBESKRIVELSE

GRAFISK DESIGN – LAYOUT OG PREPRESS

Formål

Kurset skal klæde de studerende på til at arbejde med grafisk design på et professionelt niveau.

Den grafiske designer skal kunne forene form og funktion for at skabe stærke visuelle udtryk og samtidig have styr på de mange detaljer, som det grafiske og typografiske håndværk baserer sig på. Den grafiske designer skal ligeledes kunne stille sig selv og sin personlige stil i baggrunden, når konteksten og målgruppen kræver det.

Kurset er i vid udstrækning praksisbaseret, så de studerende undervejs bliver fortrolige med at arbejde med grafisk design, herunder med komposition, kontrast, balance, opmærksomhedsskabelse, call to action og emotionelle og fortælle-mæssige virkemidler. Der vil være plads til eksperimenter undervejs, når farve, typografi, foto og illustration skal smelte sammen til en kompositorisk helhed, men der vil også være et mål om en høj grad af finish i hver enkelt opgave.

I kurset er der især fokus på hvordan layout og prepress er essentielle elementer i grafisk design.

På kurset vil der blive arbejdet med præsentationer og peer-to-peer-feedback, så de studerende får skærpet evnen til at se, analysere og begrunde deres designvalg og i at give og modtage kritik.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

Viden:

- at kende til terminologi vedrørende layout og prepress
- at kende til prepress- og produktionsmetoder
- at forstå relevante elementer vedrørende layout til diverse formater
- at kende til forskellige layout- og grid-principper

Færdigheder:

- at kunne vælge layout efter formål og ønsket signal
- at have styr på detaljerne i opsætning af tekst
- at kunne skabe og arbejde med layout og grid
- at kunne klargøre filer til tryk
- at kunne arbejde med relevant software til layout

Kompetencer:

- at kunne arbejde med varierende stilarter og udtryk alt efter situation, formål og målgruppe
- at kunne tænke i følelsesmæssig påvirkning og call to action
- at kunne koble viden om farver, form, komposition, typografi, visualisering, layout og prepress til grafisk design med både ide og høj æstetisk værdi
- at kunne arbejde i et frugtbart samspil mellem software, der bruges til billedbehandling (pixel), til vektor-grafik og til layout og prepress



KURSUSBESKRIVELSE

GRAFISK DESIGN – LAYOUT OG PREPRESS

Generiske læringsmål

Udover ovenstående kursusspecifikke læringsmål forventes den studerende også:

- *at kunne præsentere sin research og sit projekt gennem en mundtlig og visuel præsentation, der både forklarer hvad, hvorfor og hvordan og rummer en refleksion over processen og den konkrete læring undervejs*
- *at kunne omsætte designeksperimenter - uanset udfald - til læring og udvikling af egen designpraksis*

KURSUSBESKRIVELSE

ILLUSTRATION

Kurstitel Illustration	Course title Illustration
Kursusnummer BK1IS--KMU	Godkendt 02.05.23
Niveau og semester BA, 2. semester	Studieretning Kommunikationsdesign
ECTS 5	Ansvarlig Laila Grøn Truelsen
Prøveform Førsteårsprøven (se Studieplan på Itslearning)	Bedømmelsesform 7-trinsskala Førsteårsprøven bedømmes som en helhedsvurdering af portfolio, designprodukt og mundtlige forsvar. Portfolio, designprodukt og mundtligt forsvar vægtes ligeligt i bedømmelsen. Kursets læringsmål skal dokumenteres i portfoliet og kan indgå i det mundtlige forsvar ved førsteårsprøven.
Censur Intern censur	Eksamensomfang/-varighed Varigheden af førsteårsprøven er 60 minutter, heraf: 20 minutter til den studerendes præsentation 20 minutter til diskussion 20 minutter til votering og annoncering
Gruppearbejde Se Studieplan på Itslearning	



Danish University
of Design

KURSUSBESKRIVELSE

ILLUSTRATION

Formål

At illustrere handler om at opfinde et visuelt sprog og visuelle billeder ved at eksperimentere, tænke og arbejde visuelt. Illustrationer kan fx. billedliggøre skrevet, verbalt og auditivt indhold for at anskueliggøre indhold i aviser, magasiner, nyhedsgrafik, infografik, reklamer, plakater, websider, apps og mange andre steder.

Tekst, data, informationer mm. kan oversættes af illustration til et visuelt passende sprog, der svarer til kontekst, medie, indhold, afsender, budskab og modtager. Illustration kan ligeledes formidle indhold og skabe fortællinger ved at være bærende element i sin egen ret.

Illustrationer kan ligeledes skabe historier og fortællinger ved at være både forklarende og fordybende.

Kurset skal give de studerende et udvalgt indblik i, hvad det vil sige at illustrere og give dem redskaber til at formidle indhold/budskaber/information illustrativt og udforske relationen imellem afsender og modtager.

Kurset vil introducere til udvalgte dele af illustration med fokus på:

- at visualisere komplekst indhold via fx datavisualisering og infografik
- at frembringe fortællinger med visuelle og illustrative tilgange via fx. storyboards og arbejdet med fx. dele af grafiske noveller

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

Viden:

- *at have kendskab til metoder til at illustrere komplekst indhold tilpasset indhold/budskab/kontekst/medie/afsender og modtager*
- *at have kendskab til hvordan illustration kan skabe visuelle fortællinger*

Færdigheder:

- *at kunne arbejde med illustration som et visuelt sprog, der kan oversætte komplekst indhold visuelt tilpasset indhold/budskab/kontekst/medie/afsender og modtager*
- *at kunne anvende illustration til at skabe visuelle fortællinger*
- *at kunne anvende analoge metoder samt relevante digitale metoder til billedbehandling (pixel), til at illustrere (vektor), til at samle dele til en helhed i et frugtbart samspil*

Kompetencer:

- *at kunne tænke i og arbejde med passende og varierende visuelt og illustrativt sprog alt efter situation, formål, kontekst og målgruppe*
- *at kunne reflektere over egne valg af visuelt sprog og eget design i forhold til indhold/budskab/kontekst/medie/afsender og modtager*
- *at kunne koble viden om ide og visualisering, farver, form, komposition og grafisk design til illustration med høj æstetisk værdi*



Danish University
of Design

KURSUSBESKRIVELSE

ILLUSTRATION

Generiske læringsmål

Udover ovenstående kursusspecifikke læringsmål forventes den studerende også:

- *at kunne præsentere sin research og sit projekt gennem en mundtlig og visuel præsentation, der både forklarer hvad, hvorfor og hvordan og rummer en refleksion over processen og den konkrete læring undervejs*
- *at kunne omsætte designeksperimenter - uanset udfald - til læring og udvikling af egen designpraksis*

KURSUSBESKRIVELSE

DESIGNPROCES OG METODE

Kurstitel Designproces og metode	Course title Design Process & Method
Kursusnummer BF2MP--KSU	Godkendt 21.06.23
Niveau og semester Bachelor, 3. semester	Studieretning Tværfagligt
ECTS 15	Ansvarlig Eva Kappel
Prøveform Skriftlig	Bedømmelsesform 7-trinsskala
Censur Ekstern	Eksamensomfang/-varighed Prøven aflægges individuelt eller i en gruppe af maksimalt tre studerende. Omfang: 16.800-24.000 anslag inkl. mellemrum ved én studerende 24.000-36.000 anslag inkl. mellemrum ved to studerende 33.600-48.000 anslag inkl. mellemrum ved tre studerende Forside, noter, indholdsfortegnelse, illustrationer, litteraturliste og evt. bilagsmateriale indgår ikke i beregningen af anslag. Indholdet i evt. bilagsmateriale indgår ikke i bedømmelsen. Se mere om skriftlige prøver pkt. 6.3.2 i studieordningen.
Gruppeeksamen Prøven aflægges individuelt eller i en gruppe af maksimalt tre studerende.	



Danish University
of Design

KURSUSBESKRIVELSE DESIGNPROCES OG METODE

Formål

Formålet med dette projektbaserede kursus er, at den studerende får dybdegående kendskab til designprocessen med tilhørende metoder, indblik i udvalgt teori, som underbygger forståelsen af designprocessen og kan relatere praksis og teori med hinanden i en skriftlig projektrapport. Rapporten skal indeholde en beskrivelse af projektet, herunder metoder og proces. Desuden skal rapporten bringe relevant teori i spil til at analysere og reflektere over egen designproces og brug af metoder. På kurset vil de studerende dels blive præsenteret for forskellige perspektiver på designprocessen gennem forelæsninger og øvelser og dels vil designprocessens metoder undersøges og anvendes i forbindelse med et designprojekt. Fokus vil være på planlægning og refleksion over egen proces, herunder feltstudie som researchmetode, brugerinddragelse, eksperimenter, prototype samt konceptudvikling i grupper.

Arbejdet med kurset vil bestå af projektarbejde i mindre grupper. Gruppearbejdet bliver understøttet af brugen af designmetoder til samarbejde og udvalgt teori omkring kreative teams. Kursusforløbet afsluttes med aflevering af en skriftlig projektrapport, hvori den studerende beskriver rammesætningen, arbejdet med projektet og anvender et udvalgt antal designteorier fra pensum til at analysere, reflektere og perspektivere over egen designproces og designprojektets metode anvendelse.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

Viden:

- *at have viden om en problemorienteret designproces, herunder at have viden om udvalgt designteori inden for designproces og -metoder*
- *at have viden om brugerorienteret research og ideudvikling*
- *at have viden om hvordan man bygger en skriftlig projektrapport op*

Færdigheder:

- *at kunne planlægge, styre og evaluere en problemorienteret designproces, herunder udpege vigtige indsigter, lave eksperimenter og prototyper, samt at argumentere for valg og fravalg i en designproces*
- *at kunne udføre feltstudier og inddrage brugere i designprocessen*
- *at kunne udarbejde en projektrapport med inddragelse af akademisk primær tekst*

Kompetencer:

- *at kunne udvælge og anvende konkrete designmetoder til at identificere og bearbejde en problemstilling i en ekstern kontekst*
- *at kunne anvende udvalgte teorier til at undersøge og perspektivere en specifik designproces*
- *at kunne skrive en projektrapport der beskriver, reflekterer over og perspektiverer eget projektarbejde*

KURSUSBESKRIVELSE

UX-DESIGN OG UI-UDVIKLING

Kurstitel UX-design og UI-udvikling	Course title UX Design and UI Development
Kursusnummer BK2UI--KMU	Godkendt 02.05.23
Niveau og semester BA, 3. semester	Studieretning Kommunikationsdesign
ECTS 15	Ansvarlig Laila Grøn Truelsen
Prøveform Semesterprøve (se Studieplan på Itslearning) Kombinationsprøve: Mundtlig og produkt	Bedømmelsesform 7-trinsskala Prøven bedømmes som en helhedsvurdering af det præsenterede designprodukt og det mundtlige forsvar.
Censur Intern	Eksamensomfang/-varighed Varigheden af den samlede semesterprøve er 40 minutter, heraf: 15 minutter til den studerendes præsentation 10 minutter til diskussion 15 minutter til votering og annoncering
Gruppearbejde Se Studieplan på Itslearning	Bunden forudsætning For at gå til den samlede semesterprøve skal den studerende aflevere et læringsportfolio inden en frist fastsat af studieadministrationen



Danish University
of Design

KURSUSBESKRIVELSE

UX-DESIGN OG UI-UDVIKLING

Formål

Kurset skal give de studerende de grundlæggende forudsætninger for at arbejde professionelt med design af UX (user experience) og UI (user interface).

UX handler om at give brugerne af et digitalt eller teknologisk produkt den bedst mulige oplevelse – både når det handler om betjeningen af det og om at kunne finde det, man leder efter. UX er derfor en central del af udviklingen af alle digitale tjenester. På UX-delen af kurset vil UX-research, forstået som brugerundersøgelser og -test, danne grundlaget for arbejdet med at skabe intuitive, funktionelle og logiske brugeroplevelser – bundet sammen af en æstetik, der ikke står i vejen for oplevelsen.

UI handler om at udvikle et interface, der både er funktionelt og visuelt tiltalende, så det kan give brugeren den bedst mulige oplevelse. UI-delen af kurset vil fokusere på aspekter inden for human computer interaction, så som en visuel oplevelse, der understøtter det brand som det digitale produkt tilhører, lige så vel som funktionalitet, der understøtter tilgængelighed på tværs af flere typer enheder. I løbet af kurset vil de studerende udvikle et digitalt produkt, en hjemmeside, der er brugervenlig og visuelt stimulerende samt viser de tekniske aspekter af UX og UI.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

Viden:

- *at forstå betydningen af og sammenhængen mellem UX og UI*
- *at kende til grundlæggende principper bag Accessibility og Dark Patterns*
- *at kende logikken og strukturen i HTML og CSS*
- *at kende mulighederne og begrænsningerne ved HTML, CSS samt content management systemer (CMS)*
- *at kunne forklare funktionelle aspekter ved eget digitale produkt*

Færdigheder:

- *at kunne udvikle digitale tjenester funderet i en stærk UX/UI-forståelse*
- *at kunne arbejde med prototyper og test til forbedring af brugeroplevelsen*
- *at kunne udvikle og præsentere en interaktiv prototype af det digitale produkt*
- *at kunne skabe et intuitivt forståeligt flow i det digitale produkt*
- *at kunne inkorporere kundens forretningsmæssige ønsker i det digitale produkt*
- *at kunne udvikle og lancere en funktionel hjemmeside i responsivt design*
- *at kunne benytte interaktionselementer til at styrke brugeroplevelsen og -engagementet*

Kompetencer:

- *at være i stand til at koble relevante dele af design og brugerinteraktion i skabelsen af visuelt interessante digitale produkter med følelsesmæssig appel og kognitiv intuitivitet*
- *at kunne forklare og begrunde designmæssige såvel som forretningsmæssige og strukturelle valg*



Danish University
of Design

KURSUSBESKRIVELSE

UX-DESIGN OG UI-UDVIKLING

Generiske læringsmål

Udover ovenstående kursusspecifikke læringsmål forventes den studerende også:

- *at kunne præsentere sin research og sit projekt gennem en mundtlig og visuel præsentation, der både forklarer hvad, hvorfor og hvordan og rummer en refleksion over processen og den konkrete læring undervejs*
- *at kunne omsætte designeksperimenter - uanset udfald - til læring og udvikling af egen designpraksis*

KURSUSBESKRIVELSE

REDAKTIONELT DESIGN

Kurstitel Redaktionelt design	Course title Editorial Design
Kursusnummer BK2RD--KMU	Godkendt 23.04.24
Niveau og semester BA, 4. semester	Studieretning Kommunikationsdesign
ECTS 5	Ansvarlig Laila Grøn Truelsen
Prøveform Semesterprøve (se Studieplan på Itslearning) Kombinationsprøve: Mundtlig og produkt	Bedømmelsesform 7-trinsskala Prøven bedømmes som en helhedsvurdering af det præsenterede designprodukt og det mundtlige forsvar.
Censur Ekstern	Eksamensomfang/-varighed Varigheden af den samlede semesterprøve er 60 minutter, heraf: 20 minutter til den studerendes præsentation 20 minutter til diskussion 20 minutter til votering og annoncering
Gruppearbejde Se Studieplan på Itslearning	Bunden forudsætning For at gå til den samlede semesterprøve skal den studerende aflevere et læringsportfolio inden en frist fastsat af studieadministrationen. Gæstestuderende er undtaget, og behøver ikke aflevere et læringsportfolio for at gå til den samlede semesterprøve.



Danish University
of Design

KURSUSBESKRIVELSE REDAKTIONELT DESIGN

Formål

Redaktionelt design handler om de designsystemer, der anvendes for at kunne fortælle historier for magasiner, websites, aviser mm. Redaktionelt design signalerer et tydeligt afsender-/modtagerforhold med budskab som kerne. Designsystemet/det redaktionelle design baseres på den attitude, filosofi og de værdier, der ligger til grund for designet og som ønskes kommunikeret.

Kerneelementet i redaktionelt design er at "lave form til indhold". Indholdet er den fortælling/historie/idéer som publikationen eller websiden vil dele med deres brugere; det kan være artikler, fotos, illustrationer, interviews mm. Den form som designes i redaktionelt design, er de visuelle systemer/manifestationer som indholdet præsenteres i. Redaktionelt design berører både printdesign og digitalt design og danner broen imellem de to områder.

Redaktionelt design tager afsæt i brand og værdier + indhold og forbinder disse via form, der består af; layout, typografi, farve og billeder (fotos og/eller illustrationer). Disse elementer skal skabe en helhed, der fortæller brugeren om indholdet og brand på én og samme tid, så brugeren ved, hvem der deler en historie med dem. Kerneelementer er let læselighed, let navigation mm. men der er også især fokus på at skabe en personlighed i det redaktionelle design, som svarer til, hvordan et brand vil opleves og/eller allerede opleves.

Kurset skal give de studerende indblik i hvordan den redaktionelle designer giver form til et produkt; magasinet, avisen eller fx websiden med afsæt i brandets kerne og derfra udvikler et designsystem, der giver mening og som passer til fx brandets værdier og filosofi.

Kurset vil introducere til udvalgte dele af redaktionelt design, hvor layout, typografi, farve og billeder anvendes i en helhed.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

Viden:

- *at have kendskab til metoder til at skabe et redaktionelt design, hvor layout, typografi, farver og billeder passer til indhold og brand*
- *at have kendskab til hvordan redaktionelt design skaber form/systemer til indhold, der passer til afsender – budskab – modtager og dermed også medie.*

Færdigheder:

- *at kunne arbejde med redaktionelt design, hvor brand og værdier + indhold skaber en helhed*
- *at kunne skabe et designsystem, der kan fortælle relevante historier/fortællinger for fx magasiner, aviser, websites*
- *at kunne anvende relevant software, der bruges til billedbehandling (pixel), til vektor-grafik og til layout samt opsætning til digitale medier i et frugtbart samspil*

Kompetencer:

- *at kunne tænke i og arbejde med et passende redaktionelt designsystem alt efter brand, medie mm*
- *at kunne reflektere over egne valg og eget designsystem i forhold til brand/indhold/budskab/kontekst/medie/ afsender og modtager*
- *at kunne koble viden om farver, form, komposition, illustration, UX og grafisk design til redaktionelt design med høj æstetisk værdi*



Danish University
of Design

KURSUSBESKRIVELSE REDAKTIONELT DESIGN

Generiske læringsmål

Udover ovenstående kursusspecifikke læringsmål forventes den studerende også:

- *at kunne præsentere sin research og sit projekt gennem en mundtlig og visuel præsentation, der både forklarer hvad, hvorfor og hvordan og rummer en refleksion over processen og den konkrete læring undervejs*
- *at kunne omsætte designeksperimenter - uanset udfald - til læring og udvikling af egen designpraksis*

COURSE DESCRIPTION

EDITORIAL DESIGN

Course title Editorial Design	Kursustitel Redaktionelt design
Course number BK2RD--KMU	Approved 23.04.24
Level and semester BA, 4th semester	Field of study Communication Design
ECTS 5	Responsible Laila Grøn Truelsen
Exam form Semester exam (see Studieplan/Study Plan on Itslearning) Combination test: Oral defence and design product	Assessment 7-point grading scale The exam will be an overall evaluation of the presented design product and the oral defence.
Censor External	Extent/duration of exam The duration of the total semester exam is 60 minutes, of which: 20 minutes are for the student's presentation 20 minutes are for discussion 20 minutes are for voting and assessment
Group work see Studieplan/Study Plan on Itslearning	Prerequisite As a mandatory prerequisite for participation in the exam, the stu- dent must deliver a learning portfolio before a deadline set by the study administration. Exchange students are exempt, and do not need to hand in a learn- ing portfolio to participate in the exam.

COURSE DESCRIPTION

EDITORIAL DESIGN

Course objective

Editorial design is about the design systems used in order to tell stories for magazines, websites, newspapers, etc. Editorial design signals a clear sender/receiver relationship with the message as the core. The design system/editorial design is based on the attitude, philosophy and values that underlie the design and which are desired to be communicated.

The core element of editorial design is "making form for content". The content is the narrative/story/ideas that the publication or website wants to share with their users; this may be articles, photos, illustrations, interviews etc. The form that is designed in editorial design are the visual systems/manifestations in which the content is presented. Editorial design touches upon both print design and digital design and forms the bridge between the two areas.

Editorial design is based on brand and values + content and connects these via form, which consists of; layout, typography, colour and images (photos and/or illustrations). These elements must create a whole that tells the user about the content and brand at the same time, so that the user knows who is sharing a story with them. Core elements are easy readability, easy navigation, etc. but there is also a particular focus on creating a personality in the editorial design, which corresponds to how a brand wants to be experienced and/or is already experienced.

The course will give the students an insight into how the editorial designer gives shape to a product; the magazine, newspaper or, for example, the website based on the core of the brand and from there develop a design system that makes sense and that fits, for example, the brand's values and philosophy. The course will introduce selected parts of editorial design, where layout, typography, colour and images are used as a whole.

Learning outcome

At the examination, the student is expected to:

Knowledge:

- *have knowledge about methods for creating an editorial design where layout, typography, colours and images suit the content and brand*
- *have knowledge about how editorial design creates form/systems for content that suit sender - message - recipient and thus also media.*

Skills:

- *be able to work with editorial design, where brand and values + content create a whole*
- *be able to create a design system that can tell relevant stories/narratives for e.g. magazines, newspapers and websites*
- *be able to use relevant software used for image processing (pixels), for vector graphics and for layout as well as setup for digital media in a fruitful interaction*

Competences:

- *be able to think about and work with a suitable editorial design system according to brand, media etc.*
- *be able to reflect on own choices and own design system in relation to brand/content/message/context/media/sender and recipient*

COURSE DESCRIPTION

EDITORIAL DESIGN

- *be able to connect knowledge about colours, form, composition, illustration, UX and graphic design to editorial design with high aesthetic value*

Generic learning outcome

In addition to the above-mentioned course-specific learning outcomes, the student is also expected to:

- *be able to present own research and project through an oral and visual presentation, that both explains what, why and how, and contains a reflection on the process and the concrete learning along the way*
- *be able to translate design experiments – regardless of the outcome – into learning and development of their own design practice*

KURSUSBESKRIVELSE

MULTIPLATFORM STORYTELLING

Kurstitel Multiplatform storytelling	Course title Multiplatform Storytelling
Kursusnummer BK2MP--KMU	Godkendt 02.05.23
Niveau og semester BA, 4. semester	Studieretning Kommunikationsdesign
ECTS 25	Ansvarlig Laila Grøn Truelsen
Prøveform Semesterprøve (se Studieplan på Itslearning) Kombinationsprøve: Mundtlig og produkt	Bedømmelsesform 7-trinsskala Prøven bedømmes som en helhedsvurdering af det præsenterede designprodukt og det mundtlige forsvar.
Censur Ekstern	Eksamensomfang/-varighed Varigheden af den samlede semesterprøve er 60 minutter, heraf: 20 minutter til den studerendes præsentation 20 minutter til diskussion 20 minutter til votering og annoncering
Gruppearbejde Se Studieplan på Itslearning	Bunden forudsætning For at gå til den samlede semesterprøve skal den studerende aflevere et læringsportfolio inden en frist fastsat af studieadministrationen. Gæstestuderende er undtaget, og behøver ikke aflevere et læringsportfolio for at gå til den samlede semesterprøve.



Danish University
of Design

KURSUSBESKRIVELSE

MULTIPLATFORM STORYTELLING

Formål

Multiplatform storytelling (MPST) er teknikken til at fortælle en enkelt historie eller historieoplevelse på tværs af flere medieplatforme og -formater.

Formålet med kurset er at gøre de studerende i stand til at udvikle medrivende historier på tværs af relevante platforme og være i stand til at tilpasse et budskabs formidling baseret på platform.

Den røde tråd gennem kurset er storytelling, som anvendes til at forvandle rene form- og teknikøvelser til visuelle fortællinger med en emotionel gennemslagskraft. Målet med kursets storytellingdel er at give de studerende de redskaber og metoder, der skal til for at skabe en stærk fortælling, uanset længde og form.

På kurset skal de studerende lære at benytte teknikken i den software, der knytter sig til storytelling og levende medier. Kurset skal samtidig udvikle de studerendes evne til at udnytte de virkemidler, der knytter sig til de forskellige medier, herunder først og fremmest at arbejde med bevægelse i de visuelle fortællinger, men også med lys og lyd som stemningsskabende elementer.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

Viden:

- *at forstå at planlægge, teste og eksekvere en medieproduktion*
- *at kende forskellige metoder og tilgange til storytelling*
- *at have kendskab til de i tiden relevante medieplatforme*
- *at kende til de særlige fortælle-mæssige greb og muligheder, der knytter sig til medier på de forskellige platforme*

Færdigheder:

- *at kunne bruge storyboarding som redskab for planlægning af medieudvikling*
- *at kunne benytte relevant software, herunder:*
 - *Videoredigeringssoftware*
 - *Animations- og compositing software*
- *at kunne udnytte de særlige fortælle-mæssige muligheder, der følger med at arbejde med multiplatformmedier, herunder hvordan de på forskellig vis kan påvirke modtageren*
- *at kunne arbejde med klipning, beskæring, lys, rytme, temposkift og lyd som midler til at skabe stemninger og dynamik og til at vække følelser*

Kompetencer:

- *at kunne anvende storytelling til at skabe forskellige former for visuelle, levende fortællinger af kortere varighed, men med høj grad af finish*
- *at kunne forstå og udnytte storytelling som et væsentligt element i en kommunikation, der kan udfolde sig på fx udstillinger, events, sociale medier, hjemmesider og lignende*



Danish University
of Design

KURSUSBESKRIVELSE

MULTIPLATFORM STORYTELLING

Generiske læringsmål

Udover ovenstående kursusspecifikke læringsmål forventes den studerende også:

- *at kunne præsentere sin research og sit projekt gennem en mundtlig og visuel præsentation, der både forklarer hvad, hvorfor og hvordan og rummer en refleksion over processen og den konkrete læring undervejs*
- *at kunne omsætte designeksperimenter - uanset udfald - til læring og udvikling af egen designpraksis*

COURSE DESCRIPTION

MULTIPLATFORM STORYTELLING

Course title Multiplatform Storytelling	Kursustitel Multiplatform storytelling
Course number BK2MP--KMU	Approved 02.05.23
Level and semester BA, 4th semester	Field of study Communication Design
ECTS 25	Responsible Laila Grøn Truelsen
Exam form Semester exam (see Studieplan/Study Plan on Itslearning) Combination test: Oral defence and design product	Assessment 7-point grading scale The exam will be an overall evaluation of the presented design product and the oral defence.
Censor External	Extent/duration of exam The duration of the total semester exam is 60 minutes, of which: 20 minutes are for the student's presentation 20 minutes are for discussion 20 minutes are for voting and assessment
Group work see Studieplan/Study Plan on Itslearning	Prerequisite As a mandatory prerequisite for participation in the exam, the stu- dent must deliver a learning portfolio before a deadline set by the study administration. Exchange students are exempt, and do not need to hand in a learn- ing portfolio to participate in the exam.

COURSE DESCRIPTION

MULTIPLATFORM STORYTELLING

Course objective

Multiplatform storytelling (MPST) is the technique of telling a single story or story experience across multiple media platforms and formats.

The aim of the course is to enable the students to develop compelling stories across relevant platforms and to be able to adapt the delivery of a message based on platform.

The common thread throughout the course is storytelling, which is used to transform pure form and technique exercises into visual narratives with an emotional impact. The aim of the storytelling part of the course is to give the students the tools and methods needed to create a strong narrative, regardless of length and form.

In the course, the students must learn to use the technique in the software that is linked to storytelling and live media. At the same time, the course will develop the students' ability to utilize the means associated with the various media, including primarily working with movement in the visual narratives, but also with light and sound as mood-creating elements.

Learning outcome

At the examination, the student is expected to:

Knowledge:

- *understand how to plan, test and execute a media production*
- *know different methods and approaches to storytelling*
- *have knowledge about the currently relevant media platforms*
- *know the special narrative techniques and possibilities that are linked to media on the various platforms*

Skills:

- *be able to use storyboarding as a tool for planning media development*
- *be able to use relevant software, including:*
 - *video editing software*
 - *animation and compositing software*
- *be able to utilize the special narrative possibilities that come with working with multiplatform media, including how they can affect the receiver in different ways*
- *be able to work with cutting, cropping, light, rhythm, tempo changes and sound as means of creating moods and dynamics and evoking emotions*

Competences:

- *be able to utilize storytelling to create different kinds of visual, living narratives of shorter duration, but with a high degree of finish*
- *be able to understand and utilize storytelling as an essential element of a communication that can unfold at exhibitions, events, on social media, web pages and the like*

COURSE DESCRIPTION

MULTIPLATFORM STORYTELLING

Generic learning outcome

In addition to the above-mentioned course-specific learning outcomes, the student is also expected to:

- *be able to present own research and project through an oral and visual presentation, that both explains what, why and how, and contains a reflection on the process and the concrete learning along the way*
- *be able to translate design experiments – regardless of the outcome – into learning and development of their own design practice*

KURSUSBESKRIVELSE

SERVICEDESIGN OG KOMMUNIKATION

Kurstitel Servicedesign og kommunikation	Course title Service Design and Communication
Kursusnummer BK3SK--KMU	Godkendt 23.04.24
Niveau og semester BA, 5. semester	Studieretning Kommunikationsdesign
ECTS 10	Ansvarlig Laila Grøn Truelssen
Prøveform Semesterprøve (se Studieplan på Itslearning) Kombinationsprøve: Mundtlig og produkt	Bedømmelsesform 7-trinsskala Prøven bedømmes som en helhedsvurdering af det præsenterede designprodukt og det mundtlige forsvar.
Censur Intern	Eksamensomfang/-varighed Varigheden af den samlede semesterprøve* er 45 minutter, heraf: 15 minutter til den studerendes præsentation 15 minutter til diskussion 15 minutter til votering og annoncering * Eksamen i kurset Brand, produkt og kommunikation afholdes separat og indgår ikke i semesterprøven
Gruppearbejde Se Studieplan på Itslearning	Bunden forudsætning For at gå til den samlede semesterprøve skal den studerende aflevere et læringsportfolie inden en frist fastsat af studieadministrationen.



Danish University
of Design

KURSUSBESKRIVELSE

SERVICEDESIGN OG KOMMUNIKATION

Formål

Service design handler om at analysere, udvikle og designe touchpoints, struktur og handlinger, der tilsammen udgør en service mellem en udbyder og en bruger. Målet er at gøre brugeroplevelsen så god som mulig og dermed udbyttet og relationen tilsvarende stærk.

Formålet med kurset er, at de studerende får kendskab til og prøver kræfter med, hvordan brugerens behov kan konverteres til et konkret designprojekt. Baseret på undersøgelser skal den studerende derfor udvikle en brugercentreret service for en veldefineret målgruppe og designe et system til afhjælpning af et specifikt problem eller opfyldelse af et konkret behov.

Formålet med kurset er dermed også at lære servicedesign at kende som et redskab til at udvikle og styrke en virksomhed eller organisation.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

Viden:

- *at forstå principperne i servicedesign*
- *at forstå servicedesignmetoder og servicedesignbegreber såsom; user journey, service blueprint, touchpoints, backend, frontend, line of visibility, line of interaction*
- *at kunne redegøre for relevansen af brugen af servicedesigntilgange og valgte servicedesignmetoder i forhold til en case og en designproces*

Færdigheder:

- *at kunne anvende kortlægningsmetoder såsom user journey og service blueprint*
- *at kunne vise empatisk forståelse for en given brugergruppe og tilsidesætte egne holdninger og præferencer for at kunne opnå en ny forståelse af en situation*
- *at kunne kommunikere (evt. udvalgte dele af) en user journey og et service blueprint visuelt og systemisk*
- *at kunne identificere og kommunikere utilstrækkeligheder og/eller potentialer i en service*
- *at kunne designe og/eller re-designe en service eller dele af en service*

Kompetencer:

- *at kunne bringe sin viden og sine kompetencer inden for designprocesser i spil i et servicedesignprojekt*
- *at kunne bringe sine kompetencer inden for kommunikationsdesign i spil for at designe og/eller re-designe en service eller dele af en service*

Generiske læringsmål

Udover ovenstående kursuspecifikke læringsmål forventes den studerende også:

- *at kunne præsentere sin research og sit projekt gennem en mundtlig og visuel præsentation, der både forklarer hvad, hvorfor og hvordan og rummer en refleksion over processen og den konkrete læring undervejs*
- *at kunne omsætte designeksperimenter - uanset udfald - til læring og udvikling af egen designpraksis*

KURSUSBESKRIVELSE

IDENTITETSDESIGN OG BRANDING

Kurstitel Identitetsdesign og branding	Course title Identity Design and Branding
Kursusnummer BK3DB--KMU	Godkendt 23.04.24
Niveau og semester BA, 5. semester	Studieretning Kommunikationsdesign
ECTS 10	Ansvarlig Laila Grøn Truelsen
Prøveform Semesterprøve (se Studieplan på Itslearning) Kombinationsprøve: Mundtlig og produkt	Bedømmelsesform 7-trinsskala Prøven bedømmes som en helhedsvurdering af det præsenterede designprodukt og det mundtlige forsvar.
Censur Intern	Eksamensomfang/-varighed Varigheden af den samlede semesterprøve* er 45 minutter, heraf: 15 minutter til den studerendes præsentation 15 minutter til diskussion 15 minutter til votering og annoncering * Eksamen i kurset Brand, produkt og kommunikation afholdes separat og indgår ikke i semesterprøven
Gruppearbejde Se Studieplan på Itslearning	Bunden forudsætning For at gå til den samlede semesterprøve skal den studerende aflevere et læringsportfolie inden en frist fastsat af studieadministrationen.



Danish University
of Design

KURSUSBESKRIVELSE

IDENTITETSDESIGN OG BRANDING

Formål

Kurset skal give de studerende en indføring i branding, visuel identitet og forretningsforståelse, der skal gøre dem i stand til at arbejde på et professionelt niveau med visuelle identiteter og brands i en sammenkobling af design og virksomhed.

Kurset tager afsæt i virksomhedens værdier og dens løfter til omverdenen, så de studerende lærer at skabe designet som en spejling af disse ting. Positionering og målgruppebevidsthed er ligeledes centrale dele af kurset, så den visuelle identitet kan blive unik og lægge afstand til konkurrenterne.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

Viden:

- *at kende centrale begreber inden for branding*
- *at kende nøgleelementerne i arbejdet med visuel identitet*
- *at kende relevante dele af forretnings- og brandingteori og -modeller*
-

Færdigheder:

- *at kunne anvende relevante dele af forretnings- og brandingteori og modeller*
- *at kunne undersøge og afdække en virksomheds/organisations kerneværdier*
- *at kunne undersøge og afdække brugerperspektivet*
- *at kunne arbejde med de relevante nøgleelementer i visuel identitet, så de tilsammen udgør en helhed, og så de hver for sig bidrager til identitetens særkende*
- *at kunne forstå og redegøre for forskellige designelementers visuelle og semiotiske signaler*
- *at kunne udvikle en guide for anvendelsen af disse elementer på forskellige materialer og medier*

Kompetencer:

- *at kunne omsætte virksomhedsværdier og -løfter til et visuelt univers, der bedst muligt reflekterer disse ting – og som gør det med henblik på at opnå en unik og genkendelig visuel profil for virksomheden eller organisationen*
- *at kunne designe til en målgruppe*
- *at kunne anvende relevante dele af forretnings- og brandingteori og -modeller til at skabe en overbevisende argumentationsrække for de designmæssige valg bag den visuelle identitet*

Generiske læringsmål

Udover ovenstående kursusspecifikke læringsmål forventes den studerende også:

- *at kunne præsentere sin research og sit projekt gennem en mundtlig og visuel præsentation, der både forklarer hvad, hvorfor og hvordan og rummer en refleksion over processen og den konkrete læring undervejs*
- *at kunne omsætte designeksperimenter - uanset udfald - til læring og udvikling af egen designpraksis*

KURSUSBESKRIVELSE

BRAND, PRODUKT OG KOMMUNIKATION

Kurstitel Brand, produkt og kommunikation	Course title Brand, Product and Communication
Kursusnummer BF3BK--BMU	Godkendt 02.12.24
Niveau og semester BA, 5. semester	Studieretning Tværgående
ECTS 10	Ansvarlig Eva Kappel
Prøveform Kombinationsprøve: Mundtlig og produkt	Bedømmelsesform Bestået/ikke bestået Prøven bedømmes som en helhedsvurdering af det præsenterede designprodukt og det mundtlige forsvar.
Censur Intern	Eksamensomfang/-varighed 10 minutter til den studerendes præsentation 10 minutter til diskussion 10 minutter til votering og annoncering Eksamensomfang/-varighed ved gruppeeksamen: 2 studerende: 45 minutter i alt 3 studerende: 60 minutter i alt 4 studerende: 75 minutter i alt 5 studerende: 90 minutter i alt 6 studerende: 105 minutter i alt
Gruppeeksamen Det er muligt at gå til eksamen i grup- per á max. 6 studerende	Bunden forudsætning Aflevering af læringsportefolie for 5. semester inden en frist fastsat af studieadministrationen



Danish University
of Design

KURSUSBESKRIVELSE

BRAND, PRODUKT OG KOMMUNIKATION

Formål

Målet med kurset er, at de studerende får indsigt og opnår kompetencer i udvikling af produkt- og kommunikationsløsninger, der udgør en samlet og troværdig kernefortælling. Med kernefortælling menes de værdier, kulturer og budskaber, der er centrale for identiteten i en virksomhed/organisation.

I kurset vil være rammesat et brandsamarbejde, som de studerende skal arbejde inden for. De studerende vil arbejde med at aflæse brandets nuværende kernefortælling, som den ses gennem brug af virkemidler og værdier indlejret i de samlede designløsninger. Derudover vil de studerende udpege nye mulige retninger for brandet (fx. udvikling af sub-brand, collab med en anden ekstern samarbejdspartner etc.).

På grundlag af den samlede brandanalyse vil de studerende, på tværs af discipliner og individuelle kompetencer, udvikle visionære koncepter, samt prototyper inden for produkt- og kommunikationsdesign, der samlet udgør overbevisende og helstøbte designforslag, der understøtter kernefortællingen for de(t) pågældende brand(s).

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

Viden:

- *at kunne forklare begrebet "kernefortælling" og de delelementer, der indgår i et brands kernefortælling*
- *at kunne redegøre for sammenhænge mellem et brands kernefortælling, dets produkter og formidlingen heraf*
- *at kunne forklare den brandmæssige værdiforøgelse, der kan ligge til grund for udformning af eventuelle collabs og sub-brands*
- *at kunne redegøre for de indsigter, der ligger til grund for brandanalysen*

Færdigheder:

- *at kunne kortlægge virksomheders brand-identitet og identificere potentielle udviklingsområder*
- *at kunne videreudvikle og målrette et brands kernefortælling*
- *at kunne udvikle et visionært koncept med afsæt i kernefortællingen*
- *at kunne realisere prototyper på designforslag, der er målrettet kernefortællingen*

Kompetencer:

- *at kunne reflektere over styrken af den udviklede kernefortælling*
- *at kunne perspektivere designforslagets kvalitet og mulige forbedringsområder i forhold til kernefortællingen*

Generiske læringsmål

Udover ovenstående kursusspecifikke læringsmål forventes den studerende også:

- *at kunne præsentere sin research og sit projekt gennem en mundtlig og visuel præsentation, der både forklarer hvad, hvorfor og hvordan og rummer en refleksion over processen og den konkrete læring undervejs*
- *at kunne omsætte designeksperimenter - uanset udfald - til læring og udvikling af egen designpraksis*

KURSUSBESKRIVELSE

FAGLIG POSITION

Kurstitel Faglig position	Course title Professional Standpoint
Kursusnummer BF3PO--BUU	Godkendt 23.04.24
Niveau og semester BA 6. semester	Studieretning Tværgående
ECTS 5	Ansvarlig Eva Kappel
Prøveform Undervisningsdeltagelse (se punkt 6.3.4 i studieordningen)	Bedømmelsesform Bestået/ikke bestået
Censur Intern	Reeksamen Aflevering af en skriftlig opgave på 16.800-24.000 anslag inkl. mellemrum (se mere om skriftlige opgaver i punkt 6.3.2. i studieordningen)



Danish University
of Design

KURSUSBESKRIVELSE FAGLIG POSITION

Formål

Design kan skabe værdi på utallige måder, og et arbejdsliv som designer kan være mangefacetteret. Det er derfor afgørende, at man som designstuderende reflekterer over, hvilke faglige kvalifikationer og personlige præferencer, man har. Det er samtidigt vigtigt, at man har kendskab til arbejdsfeltet inden for design, så man kan orientere sig mod det, man ønsker at dygtiggøre sig i.

På den baggrund vil der på kurset blive introduceret øvelser og metoder, som giver den studerende redskaber til at identificere sin egen professionelle vej, for eksempel kortlægning af motivationsfaktorer, faglige kompetencer og ønsket fokus. På kurset vil der desuden blive præsenteret forskellige profiler fra branchen, hvis erfaringer kan danne grundlag for den studerendes refleksion og rammesætning for egen videre udvikling og retning.

Endelig vil den studerende introduceres til elementære greb i digitalt at formidle egne faglige kompetencer og mål om værdiskabelse i designfeltet.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

Viden:

- *at have grundlæggende forståelse for positioner og professioner inden for designfeltet*
- *at have viden om, hvordan design kan være værdiskabende*
- *at have viden om hvordan man formidler egen faglige position*

Færdigheder:

- *at kunne kortlægge og kommunikere faglige og personlige kompetencer og sætte dem ind i en relevant designfaglighed*
- *at kunne identificere fokusområder for egen videre faglige specialisering/professionalisering*

Kompetencer:

- *at kunne reflektere, formidle og argumentere for egen faglige værdiskabelse i udvalgte dele af designbranchen på baggrund af egen motivation og faglige kompetenceprofil*
- *at kunne identificere relevante samarbejdspartnere, særlige brugergrupper, netværk eller eksperter på områder, man ønsker at virke inden for*
- *at kunne udforme visuelt kommunikationsmateriale omkring faglig profil gennem digitalt medie med tanke for kontekst*

KURSUSBESKRIVELSE**FAGLIG SPECIALISERING – ONE STEP CLOSER**

Kurstitel Faglig specialisering – One step closer	Course title One Step Closer
Kursusnummer BF3OS--BMU	Godkendt 23.04.24
Niveau og semester BA 6. semester	Studieretning Tværgående
ECTS 10	Ansvarlig Eva Kappel
Prøveform Kombinationsprøve: Mundtlig og produkt	Bedømmelsesform Bestået/ikke bestået Prøven bedømmes som en helhedsvurdering af det præsenterede designprodukt og det mundtlige forsvar.
Censur Ekstern	Eksamensomfang/-varighed Varigheden af den samlede prøve for Faglig specialisering og Bachelorprojektet er 60 minutter, heraf: 20 minutter til den studerendes præsentation 20 minutter til diskussion 20 minutter til votering og annoncering Ved gruppeprøve i BA-projektet går de studerende i gruppen til individuel prøve i Faglig specialisering, hvortil der gives: 10 minutter til den studerendes præsentation 5 minutter til diskussion 5 minutter til votering og annoncering
Gruppearbejde Se Studieplan på Itslearning	



Danish University
of Design

KURSUSBESKRIVELSE

FAGLIG SPECIALISERING – ONE STEP CLOSER

Formål

Intentionen med dette kursus er at styrke den studerendes individuelle viden, færdigheder og kompetencer ved gennemførelse af et selvformuleret, fagligt specialiseringsprojekt.

Den enkelte studerende rammesætter et undersøgelsesfelt på baggrund af indsigter om sit faglige ståsted og de kompetencer den studerende ønsker at specialisere sig indenfor. Specialiseringen kan danne afsæt for bachelorprojektet og/eller være med henblik på et fremtidigt professionelt virke.

Herefter planlægger og udfører den studerende et afgrænset projekt, der matcher rammesætningen.

Under projektet identificerer og kontakter den studerende desuden relevante, professionelle udøvere, der kan bidrage med indsigter og viden.

Disse personer kan eventuelt senere fungere som samarbejdspartnere i bachelorprojektet.

Projektet rammesættes og gennemføres med individuel vejledning.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

Viden:

- *at kunne reflektere over sin egen ambition om faglig specialisering*
- *at kunne identificere og anvende relevante teorier, der kan understøtte det selvformulerede projekt*

Færdigheder:

- *at kunne identificere og anvende relevante metoder, der kan understøtte det selvformulerede projekt*
- *at kunne sætte et fagligt ambitiøst mål med bidrag fra relevante professionelle faglige udøvere/virksomheder*
- *at kunne rammesætte et undersøgelsesfelt samt tidsstyre et projekt med et højt fagligt udbytte*

Kompetencer:

- *at kunne identificere, beskrive og udføre et selvformuleret projekt, med hensigt om en skærpet individuel faglig specialisering*
- *at kunne identificere relevante professionelle faglige udøvere/virksomheder, der kan bidrage til og udvide ambitionen om faglig specialisering*
- *at kunne reflektere over hvordan projektet har bidraget til den studerendes faglige specialisering, og hvordan den opnåede viden/kompetencer vil kunne anvendes fremadrettet i bachelorprojektet og i forhold til en samarbejdspartner*

Generiske læringsmål

Udover ovenstående kursuspecifikke læringsmål forventes den studerende også:

- *at kunne præsentere sin research og sit projekt gennem en mundtlig og visuel præsentation, der både forklarer hvad, hvorfor og hvordan og rummer en refleksion over processen og den konkrete læring undervejs*
- *at kunne omsætte designeksperimenter - uanset udfald - til læring og udvikling af egen designpraksis*

KURSUSBESKRIVELSE BACHELORPROJEKT

Kurstitel

Bachelorprojekt

Course title

Bachelor Project

Kursusnummer

BA3BA--KPU (Accessory design)
BI3BA--KPU (Industrielt design)
BK3BA--KPU (Kommunikationsdesign)
BB3BA--KPU (Beklædningsdesign)
BT3BA--KPU (Tekstildesign)

Godkendt

06.11.23

Niveau og semester

BA 6. semester

Studieretning

Tværgående

ECTS

15

Ansvarlig

Eva Kappel

Prøveform

Kombinationsprøve:
Skriftlig, mundtlig og produkt

Bedømmelsesform

7-trinsskala

Bachelorprojektet bedømmes som en helhedsvurdering af den skriftlige opgave, det præsenterede designprodukt og det mundtlige forvar. De tre elementer vægtes ligeligt i bedømmelsen.

Ved bedømmelsen af bachelorprojektet skal der ud over det faglige indhold også lægges vægt på den studerendes formulerings- og staveevne. Det faglige indhold vægtes dog tungest, jf. eksamensbekendtgørelsen.

Censur

Ekstern censur

Eksamensomfang/-varighed**Varighed af den mundtlige prøve:**

Varigheden af den samlede mundtlige prøve for Faglig specialisering og Bachelorprojektet er 60 minutter, heraf:

20 minutter til den studerendes præsentation

20 minutter til diskussion

20 minutter til votering og annoncering

Ved gruppeprøve i BA-projektet går de studerende i gruppen til individuel prøve i Faglig specialisering.



Danish University
of Design

KURSUSBESKRIVELSE BACHELORPROJEKT

Til den mundtlige gruppeprøve i Bachelorprojektet er varigheden:

Ved 2 studerende:

20 minutter til den studerendes præsentation

25 minutter til diskussion

20 minutter til votering og annoncering

Ved 3 studerende:

30 minutter til den studerendes præsentation

30 minutter til diskussion

30 minutter til votering og annoncering

Omfang af den skriftlige opgave:

1 studerende: 24.000-36.000 anslag inkl. mellemrum

2 studerende: 36.000-54.000 anslag inkl. mellemrum

3 studerende: 48.000-72.000 anslag inkl. mellemrum

Forside, noter, indholdsfortegnelse, illustrationer, litteraturliste og evt. bilagsmateriale indgår ikke i beregningen af anslag. Indholdet i evt. bilagsmateriale indgår ikke i bedømmelsen.

Se mere om skriftlige opgaver i punkt 6.3.2. i studieordningen.

Bunden forudsætning

Det er en forudsætning for deltagelse i den mundtlige del af eksamen, at den skriftlige opgave er afleveret rettidigt.

Gruppeprøve

Bachelorprojektet kan udformes individuelt eller i en gruppe på op til tre studerende. Grupper kan dannes inden for den samme studieretning eller på tværs.

Hvis designproduktet/-produkterne er udformet i en gruppe kan den skriftlige rapport udarbejdes i gruppen eller individuelt. Hvis den skriftlige rapport er udformet i en gruppe kan det mundtlige forsvar foregå individuelt eller i gruppen.



Danish University
of Design

KURSUSBESKRIVELSE BACHELORPROJEKT

Formål

Bachelorprojektet skal dokumentere, at den studerende ved at anvende designteori, metoder og færdigheder kan løse grundlæggende designfaglige problemstillinger på et professionelt niveau. I bachelorprojektet kan den studerende sætte hele sin designfaglighed i spil.

Viden, færdigheder og kompetencer erhvervet gennem bacheloruddannelsen demonstreres i løsningen af et selvinitieret, veldefineret og afgrænset designfagligt problem i samarbejde med mindst én ekstern samarbejdspartner. Bachelorprojektet er den studerendes ramme for at demonstrere sit designfaglige potentiale i et relevant designprojekt.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende at:

Viden:

- *have viden om og forståelse for designfaglig praksis og metode*
- *have viden om og forståelse for relevante dele af designfagets videnskabelige teori*
- *have viden om og forståelse for værdiskabelse i designfaget*

Færdigheder:

- *kunne identificere og motivere en relevant designfaglig udfordring*
- *kunne identificere en relevant ekstern samarbejdspartner*
- *kunne identificere og anvende relevante designfaglige teknikker og metoder professionelt – herunder digitale teknikker og redskaber*
- *kunne formidle og diskutere et designprojekt til og med såvel fagfæller som ikke-specialister*
- *kunne perspektivere det praktiske bachelordesignprojekt med teoretiske overvejelser*

Kompetencer:

- *kunne planlægge og gennemføre designprocessen fra idéoplæg til udførelse, implementering og præsentation*
- *kunne præstere et nyskabende designprojekt, hvor formsprog og æstetik er på højt kunstnerisk niveau*
- *kunne perspektivere et designprojekt i forhold til en kontekst*
- *kunne løse en relevant udfordring i samarbejde med en eller flere virksomheder/organisationer*
- *kunne formidle designkompetencer målrettet en specifik kontekst*
- *kunne anvende fagets teorier til at behandle og perspektivere en relevant problemstilling*

Generiske læringsmål

Udover ovenstående kursusspecifikke læringsmål forventes den studerende også:

- *at kunne præsentere sin research og sit projekt gennem en mundtlig og visuel præsentation, der både forklarer hvad, hvorfor og hvordan og rummer en refleksion over processen og den konkrete læring undervejs*
- *at kunne omsætte designeksperimenter - uanset udfald - til læring og udvikling af egen designpraksis*