



## Program: Visuelt Design og Interaktion Titel på modul: Information og adfærd

<b>Semester:</b> 3 <b>ECTS-point:</b> 20	<b>Periode:</b> 21. oktober 2024 – 24. januar 2025
<b>Indholdsbeskrivelse:</b> <p>Dette modul handler om at generere og kuratere visuelt indhold, visualisere information og påvirke menneskelig adfærd, samt vurdere de æstetiske kvaliteter og effekten af et design.</p> <p>Formålet med modulet er:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1) At den studerende styrker sine færdigheder i at beherske generativ software som kreativt værktøj til at producere og udforske designalternativer. Det handler således om at eksperimentere på et højere niveau ved at bruge parametrisk tænkning i designprocessen, samt vurdere og kuratere det producerede materiale.</li><li>2) At den studerende lærer at transformere information, data og eller viden til en tydelig og overbevisende visuel fortælling således at denne imødekommer brugerens behov. Den studerende arbejder med en udvidet forståelse af information, som dækker de input og interaktioner der udvider eller flytter en brugers viden og/eller forståelse.</li><li>3) At den studerende styrker sine færdigheder i at arbejde selvstændigt indenfor en rammesat målgruppe eller tema, som typisk vil være et samarbejdsprojekt mellem BA VDI og en større offentlig institution. Modulet skal give den studerende en grundlæggende indsigt i at overskue et projekt, undersøge og stille spørgsmål til dets forudsætninger, definere projektets mål og kortlægge processen frem til dette.</li></ol> <p>Designløsningerne der produceres i modulet skal adressere og udfordre aktuelle designetiske og bæredygtigheds aspekter. Målet er at den studerende forstår og kritisk reflekterer over hvordan man som visuel designer kan være med til at forme</p>	<b>Læringsudbytte opdelt i viden, færdigheder og kompetencer:</b> <p><i>Viden</i></p> <p>Den studerende skal:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Kunne forstå og reflektere over forholdet mellem designeradfærd og anvendelsen af generativt værktøj.</li><li>• Have viden om grundlæggende principper, metoder og normer indenfor visualisering data, info og eller viden.</li><li>• Have viden og forståelse af brugeradfærd, UX og hvordan forskellige visualiseringsstrategier kan påvirke en bruger.</li><li>• Have viden om grundlæggende researchmetoder, og brugerorienterede designprocesser.</li><li>• Have viden om og forståelse af designetiske problemstillinger specifikke for visuelt design og interaktion.</li></ul> <p><i>Færdigheder</i></p> <p>Den studerende skal kunne:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Udvælge relevante parametre og arbejde iterativt med generativt software i forhold til løsningen af en designopgave.</li></ul>



begreberne. Der undervises endvidere i UX orienteret mod modulets specifikke emne- og fagområder.

### Undervisningsformer:

Forelæsninger, studiekredse, workshops, kursusforløb, undervisning i program- og rapportskrivning, individuel vejledning, vejledning i fælles forum og fælles, såvel som peer feedback gennemgange.

**Krav til tilstedeværelse:** Det forventes at studerende deltager i alle aktiviteter og leverer en samlet arbejdsindsats på minimum 45 timer om ugen.

- Anvende visualiseringsprincipper og -metoder til at transformere information, data eller viden til letforståelige og æstetiske visuelle fortællinger.
- Udvikle og evaluere funktionelle prototyper i en iterativ proces.
- Registrere og identificere brugerbehov og inddrage brugere i designprocessen.
- Formidle problemstillinger og designløsninger til fagfæller, brugere og kunder med anden faglig baggrund.

### Kompetencer

Den studerende skal kunne:

- Planlægge og tage ansvar for kreative processer med generativt software som designværktøj.
- Arbejde selvstændigt med visualiserings-, spil- og interaktionsteknikker, som kan bruges til at skabe forandringer for brugere.
- Opstille eksperimenter og selvstændigt reflektere over og anvende resultaterne af disse.
- Indgå i åbne læringssituationer samt søge vejledning, modtage feedback og give faglig kritik i et fælles, designfagligt forum.
- Vurdere design i designetisk perspektiv.
- Evaluere det genererede materiales æstetiske kvalitet og relevans.

### Krav til afleveringer:

Projektrapport på 7 sider.

Afleveringsfrist mandag den 6. januar 2025 kl. 12

Projektrapporten afleveres i Digital Eksamen



# Det Kongelige Akademi

Arkitektur  
Design  
Konservering

**Pensum:** 200 sider givet, bl.a. indenfor informationsvisualisering og brugeradfærd.

**Prøveform:** Mundtlig prøve på 45 minutter med projektrapport på 7 sider. Eksamen i uge 3

**Bedømmelse:** Karakter efter 7-trinsskalen

**Reeksamen/sygeeksamen:** Som ordinær

**Censur:** Ekstern