



Program: Visuelt Design og Interaktion

Titel på modul: Visuelle universer og kulturer

Semester: 4 ECTS-point: 10	Periode: Forårssemresteret 2027
Indholdsbeskrivelse: Modulet handler om at designe sammenhængende visuelle universer og styrke det målrettede og selvstændige projektarbejde. Den studerende introduceres til de grundlæggende principper og teorier indenfor visuelle universer og visuel identitet. Formålet er at den studerende – om det er til et spilunivers, en visuel identitet eller en visuel oplevelse – lærer at sætte rammerne for et visuelt univers således at delementerne tilsammen danner en sammenhængende og genkendelig æstetik, samt overbevisende fortælling. Den studerende kan vælge at arbejde på tværs med Visual Game and Media Design 2. semester. Her vil bachelorstuderende arbejde som visual artists sammen med kandidatstuderende, der har rollen som art directors. Modulet slutter af med et selvformuleret projekt. Den studerende styrkes i at undersøge og forholde sig til den nyeste udvikling indenfor visuelt design og interaktion, og på basis af dette identificere et projekts faglige grundlag, nyhedsværdi og relevans.	Læringsudbytte opdelt i viden, færdigheder og kompetencer: <i>Viden</i> Den studerende skal have: • viden om nøgleelementerne indenfor henholdsvis visuelle universer og visuel identitet • forståelse for hvordan forskellige visuelle elementer på tværs af medier tilsammen skaber en sammenhængende æstetik og fortælling. • viden om den nyeste teknologiske udvikling og trends inden for et specifikt område af visuelt design og interaktion. <i>Færdigheder</i> Den studerende skal kunne: • opstille rammerne for et visuelt univers (fiktivt eller virkeligt), samt designe delementerne så de tilsammen imødekommer og udgør en hel oplevelse for målgruppen. • visualisere tredimensionelle løsninger, såvel analogt som digitalt. • arbejde eksperimenterende og materialenært i sin research- og designproces. • udvikle, præcisere og visualisere observationer, ideer og narrativer gennem forskellige visualiseringsteknikker, prototyper og skitsemodeller. <i>Kompetencer</i>
Undervisningsformer: Workshops, feltarbejde, forelæsninger, læsegrupper, undervisning i program- og rapport skrivning, individuel vejledning, vejledning i fælles forum og fælles feedback gennemgange. Der afholdes semestersamtaler og sikres upload til digital portfolio.	



Det Kongelige Akademi

Arkitektur
Design
Konservering

	Den studerende skal kunne: • arbejde analytisk og søge ind til kernen af de visioner og udfordringer som en samarbejdspartner måtte have. • indgå i udviklingsorienterede og/eller tværfaglige projekter. • definere egen rolle og kommunikere denne til samarbejdspartnere og/eller peers. • planlægge og tage ansvar for designprojekter selvstændigt samt vurdere deres faglige værdi og relevans. • identificere praksisnære problemstillinger og argumentere for valg i en designløsning. • modtage feedback og give faglig kritik i et fælles, designfagligt samt tværdisciplinært forum.
Krav til tilstedeværelse: Det forventes at studerende deltager aktivt i alle aktiviteter.	Krav til afleveringer: Program Dokumentation for processer og resultater af semestrets undervisningsforløb medbringes til eksamen, inklusiv et eller flere opslag til eget digitalt portfolio, der formidler mindst et af modulets designforslag.
Pensum: 150 sider kombineret selvvalgt og givet, indenfor emnerne visuelle universer og kulturer.	Prøveform: Mundtlig prøve på 30 minutter Bedømmelse: Karakter efter 7-trinsskalen Reksamen/sygeeksamen: Som ordinær Censur: Intern