

DESIGNPRAKSIS

som tilgang til motiverende undervisning og fastholdelse i uddannelsen (en proces)

Om projektet 1.0 Defineret forud for forsøget

- Projektet er et delprojekt under IMODUS (se imodus.dk)
- Projektet starter medio april 13 og afvikles i praksis september 13 med afrapportering før den 1. november 2013
- Projektet **Designpraksis** er et led i fase 3 (se BILAG1, side 5)
- **Projektet designpraksis har til formål** at skabe grundlag for hurtigere indføring i faget visualisering og design samt udvikling af bedre færdigheder på MMD første semester. Til dette formål etableres et akademisamarbejde med en eller flere professionelle faggrupper fra medieområdet og det grafiske område, herunder AD'ere (art directors) og webdesignere/-udviklere, der kan være til stede og give de studerende feedback på et designforløb i begyndelsen af første semester (fra september 2013). Ideen er overordnet at skabe hurtigere interesse for, hvorfor design skal tages seriøst og hvordan det skal gøres. Dette skal ske gennem leg, eksperimenter og kreativt design på flere medieplatforme i et fleksibelt samarbejde mellem lærere, de studerende og repræsentanter fra erhvervslivet. Vi vil trække på erfaringerne fra IMODUS faserne 1-2 (bl.a. via vores forskningssamarbejdspartnere Henrik Hersom hhersom@ruc.dk og Nanna Friche nannaf@ruc.dk), både i planlægning samt i refleksion over resultater. **Det skal styrke især de unge mænd i at opnå hurtigere interesse for fagområdet, hvilket i videre forstand skal styrke videre fastholdelse i hele uddannelsen (holistisk sigte med design som centrum).**
- Projektet ledes praktisk af David Engelby og Hanne Carden
- David Engelby er adjunkt på EASJ Campus Slagelse. David er uddannet som hhv. grafisk designer (1995) og som cand. mag. Visuel Kultur (2008). Underviser i kommunikation samt i visualisering og virksomhed. Er medforfatter til bogen Kommunikation i multimediedesign (2011, Hans Reitzel). daen@easj.dk
- Hanne Carden er adjunkt på EASJ Campus Slagelse. Hanne er uddannet multimediedesigner (2000) og cand. scient. i Medialogi (2007). Underviser i virksomheden samt i design og visualisering. haca@easj.dk
- Vi refererer til officiel leder: Jens Lautrup Nørgaard, EASJ campus Slagelse.

2. Baggrund (for teori og metode: **se bilag 13, hvis det har interesse**)

I forbindelse med IMODUS tilgangen ville vi eksperimentere med den **praksisstyrede KVV** via et lille delprojekt kaldet **designpraksis**.

Baggrunden for vores valg er, at vi igennem længere tid har været lidt frustrerede over den lille andel af studerende på multimediedesignuddannelsen (MMD), der reelt tager god designpraksis til sig. Det er lidt som om, at de, der i forvejen har knækket koden, er dem, der fortsætter med at være gode til design. Der er da heldigvis undtagelser, men vi vil gerne have flere op i gear for at fastholde studiets dynamik og fastholde flere studerende, som på denne måde vil være hurtigere til at knække koden og fastholde interessen igennem hele uddannelsen. **Især de unge mænd er meget selektive i de fag**, de vælger at komme til (mere om det senere). Hele vores ide er at få de studerende klædt fagligt på ved hjælp af spændende leg med design og hurtig erhvervslivskontakt ved semesterets start.

Forløbet tog udgangspunkt i at lege med det pædagogiske princip fra erhvervsuddannelsernes **mesterlære-forløb**, hvor de studerende først kommer i praktik (mesterlære), derefter modtager de undervisning og derefter fortsættes uddannelsen i en vekselvirkning mellem praktik og undervisning. "Målet med mesterlæren er at få flere unge, specielt unge med svage boglige kompetencer, til at tage en erhvervsuddannelse" (Lindskov, 2006). Erhvervsuddannelserne fraviger altså de traditionelle undervisningsprincipper som man kender det fra universitetet (at de studerende først tilegner sig pensum og derefter afprøver det i praksis).

De studerende deltog fra dag ét aktivt i et arbejdsfællesskab med professionelle fagfolk. Fagfolkene bidrog med praksisrelateret input og feedback i et forløb på ca. to uger. På denne måde kommer der et bedre sigte på det mere akademiske arbejde resten af semestret samt den praksisrelaterede undervisning, vi anvender.

Ved at implementere forløbet ved uddannelsesstart, kunne vi drage fordel af, at de studerende stort set ikke har modtaget undervisning i de digitale værktøjer, Illustrator, Photoshop, InDesign og DreamWeaver. Der er en udbredt opfattelse blandt de studerende af, at evnen til at præsentere vidunderligt og slagkraftigt design er ligefrem proportional med tilegnelsen af kundskaber i brug af de digitale værktøjer. De forstår/accepterer ikke betydningen af først at gennemløbe hele den kreative arbejdsproces inden de for alvor åbner programmerne. Hermed mener vi især: briefing, research, idégenerering, udarbejdelse af skitser før digital produktion.

Denne proces kunne sagtens gennemføres med blyant og papir og det krævede ikke et veludviklet tegnetalent at gøre det – "jeg kan ikke tegne", er et argument vi ofte hører, når vi beder dem vente med at igangsætte den digitale proces til de har et færdigt layout. Et andet flittigt brugt argument er: "jeg er ikke særlig god til programmerne"; det benyttes som forsvar i forbindelse med negativ feedback på designforslag. **Men på den måde vi gennemførte det, kunne de faktisk demonstrere ovenstående ganske fint (briefing, research etc.).**

2.1. Teoretiske overvejelser forud for forsøget

Se bilag 13/tillæg – **hvis dette har interesse**

Kort resume med fokus på intention:

Vores udfordring: Vi har ikke stort frafald fra uddannelsen som sådan. Men vi har et frafald i dele af undervisningen.

Vi har især altid en gruppe drenge, vi kalder “kodedrengene”, og dem har vi på hver årgang. De udgør en helt særlig udfordring: De vil bare gerne lave hjemmesider og interaktive løsninger (apps mm.). Men deres gennemsnit eller ambition er måske ikke til at læse datalogi/computer science. Disse drenge er generelt trofaste i opstarten på første semester. Men efter et stykke tid fravælger de langsomt de andre fag. Uanset hvor aktiverede de bliver, skyr de hurtigt de mere teoribetonede fag som f.eks. kommunikation og virksomhed, men også visualisering, når det bliver mere krævende i sin argumentations- og valideringsstrategier. Det er der flere problemer i: i dag kan alle lave en hjemmeside fra en skabelon, og endda ret hurtigt. Der er et behov for folk, der kan lave særligt designede hjemmesider, altså i en kombination af godt design og interaktion, for selvfølgelig kan og bør de blive dygtige til at kode. Kodedrengene kommer derfor ofte til eksamen med en minimal viden om virksomhedskultur, er blanke inden for metoder i kompleks branding og har – og det er nok det mest ærgerlige – ingen viden om det gode design for bl.a. hjemmesider og apps.

Vi ville derfor gerne have især drengene hurtigt interesseret i design, herunder hvordan design kan være en forlængelse af deres kreative interesse for hjemmesider.

Vi har som sagt gode erfaringer med temaprojekter, hvor vi har erhvervslivet med inde over som klienter og sparringspartnere (se f.eks. bilag 6). Vi vil gerne bryde os af, at vi arbejder med en pædagogisk tilgang, der kommer tæt på det forstående dannelsesideal (Kyrstein og Vestergaard 2006: 40), dvs. vi vil gerne give den studerende frihed til også at forme de rammer og de færdigheder, vi giver og tilbyder. **Men vi kan netop ikke, jf. denne tilgang, gå ud fra præcis årsag-virkning.**

De fleste drenge betragter temaopgaverne som “det rigtige praktiske”, hvor studierne og undervisningen er “teori”, uanset hvor praktisk det præsenteres og arbejdes med (Kilde: Henrik Hersom og Nana Friche: Interviews med MMD studerende).

De fleste unge kvinder er derimod mere tilbøjelige til at karakterisere både studier, undervisning og temaprojekter som “praksis”. **Her kæmper vi en stor kamp imod en, tror vi, kønnet kultur**, der sikkert starter tidligt i skolen og i det sociale liv. Det vil vi ikke komme mere ind på her, men vi ved, at vi har nogle store udfordringer i forhold til de unge mænd jf. det mønster, vi nu kender.

3. Program og udførelse

Se program (bilag 7), [hvis dette har interesse](#)

3.1. Evaluering af uge 37 og 38

Mandag uge 37: Innovation Camp under ledelse af Hans-Jørn Andersen fra Burchardt Reklamebureau:

Aktivitet/proces:

De studerende mødte op på Klarskovgaard, hvor de gik i to store hold over til to store telte i skoven (tipier). De blev delt op i Apache og Sioux grupper. Herefter bliver hvert af de to hold delt op i fem grupper, der skal ud og arbejde i reservater (dvs. ti grupper i alt). Aktiviteterne bestod i at finde design i naturen, omkring temaet form og funktion (se billeder i mappen, detaljeret billeder af opgaverne). En del af opgaven var knyttet til "naturens design": at se med sanserne og forstå hvad naturen vil. Hvorfor vil noget af naturens design stikke ud med en kraftig farve og sige 'jeg er her!' Intet er tilfældigt. Ligesom i design. Og man må ændre i sit design, hvis det ikke virker, ligesom naturen må ændre sig.

Produkt: Fotos og skitser samt indsamling af artefakter.

Observering/evaluering: De studerende gav udtryk for, at det havde været spændende og lærerigt. De var begejstrede for hele set-up'et, og kaldte det inspirerende. De studerende forstod opgaverne fint og gik til arbejdet med stort engagement trods silende regn. Da der var plenum til sidst, var det interessant at se hvor forskellige løsninger, der var valgt. Det var især elementet af sammenhæng, der virkede godt: de studerende kunne vinkle flot, og helt uden at blive bedt om det, mellem naturens form og funktion og så til moderne design af logoer og mobilteknologi. Her kan vi konstatere, at de bruger faget og dets kerneelementer, men uden at det er med de "rigtige fagudtryk". Nogle anvendte viden fra tidligere kreative fag (måske billedkunst i gymnasiet). **De skulle med andre ord se kontra-intuitivt på det intuitive (skoven) og dermed har de egentlig anvendt naturlig teori og lavet sammenhænge mellem sanser og funktion. Vi anbefaler absolut en gentagelse af dette program til næste gang vi starter første semester.**

Tirsdag uge 37: Workshop i grafisk design.

Aktivitet/proces:

Det hele er baseret på, at de skal blive fortrolige med et designværktøj og designproces. De skal ikke bruge tid på at lære programmet fra bunden af. De fik et Indesigndokument med færdige grids, færdige typografier, og de fik en klar og forståelig manual over de trin, de skulle igennem. Underviseren (David) betonedede ofte til klasserne, at det ikke handlede om at blive færdig med alle opgaverne (der gik fra præcist definerede dele til mere frie opgaver sidst i oplægget - se bilag 8 under designworkshop v./ David). Dagen før skulle de bruge sanser og fantasi til at løse en kreativ opgave. Dagen efter (dagen der

beskrives her) skulle de udføre et produkt efter et designoplæg og bruge værktøjet. Se bilag 8.

Produkt: De studerende designede flyer-sider i indesign, baseret på et godt konventionelt design. De skulle med andre ord kopiere fra et oplæg. Det vil sige de måtte ikke sprælle uhæmmet i alle henseender, men kan variere design, bl.a. via de billeder de tog i skoven med deres kameraer.

Observering/evaluering: De studerende var hurtigt inde i processen og gav udtryk for, at de var glade for opgaven. De var hurtigere til at komme ind i opgaven og det tekniske end vi regnede med. Vi brugte en reference til temaet dagen før (skov og natur). De var også meget interesserede i at diskutere løsninger med os. **Vi kunne hurtigt agere som problemløsere, fordi tekniske problemer ikke var vanskelige grundet opgavens enkle omfang. Uanset kendskab kunne alle nå frem til at arbejde med rammerne for godt design og i øvrigt selv påvirke dele af dette design via billedvalg og komposition i et fast grid. De var alle medskabere som en slags layout redaktion, hvor alle komponerede faste og varierende udtryk.**

Fredag uge 37: Virksomhedsbesøg

Aktivitet/proces: De studerende besøgte et trykkeri og et reklamebureau for at se praktisk medieproduktion med deres egne øjne. De skulle møde deres fag i en praktisk ramme og få et indblik i hele processen, især trykt medieproduktion. Vi har tidligere haft ture til trykkerier, men det har været senere på semestret. Denne gang ville vi introducere det hurtigt på semestret.

Observering/evaluering: De studerende: De var utilfredse med at det var så kort et besøg (1 ½ time) og at der manglede et efterfølgende program. Men i øvrigt synes de at det, de så, var spændende. Vi er også kede af at det blev så kort et besøg, men trykkeriet havde meget travlt den dag og reklamebureauet fik vi ikke mulighed for at besøge. Det respekterer vi selvfølgelig, men det var ærgerligt for de studerende. Vi kan så kun være glade for, at de studerende nød den tid de havde.

Mandag uge 38: Søren Steensen/AD'er. Se bilag 9.

Aktivitet/proces: Søren fortalte om sig selv og sine metoder (henvisninger til sit arbejde og sit CV), se bilag med Sørens program. Søren fortalte grundigt om designprincipper, han har anvendt og viste mange visuelle opgaver. Søren arbejder med design for Mærsk-gruppen, og det imponerede de studerende.

Produkt: Med udgangspunkt i dette oplæg stillede Søren de studerende en opgave: en collage i former og farver. De måtte ikke anvende figurative elementer. En anden opgave var via en lidt kikset hjemmeside, hvor de skulle komme med et nyt forslag til hjemmesidens forside (i grupper); denne opgave bestod reelt i en analyse af hjemmeside (via grundlæggende begreber, Søren havde gennemgået), dernæst en skitse i redesign.

Observering/evaluering: De kastede sig ud i det og var glade for det, især den anden opgave. Den første opgave var lidt "langhåret". Der var lidt lange slides, men det var ikke noget, der gjorde det uudholdeligt. Det var rigtig positivt at se en professionel vise sit gode arbejde og det var, sagde de studerende, inspirerende.

tirsdag uge 38: Bureaudag 1.

Hans-Jørn Andersen fra kommunikationsbureauet Burchardt kom med en case i kommunikation, en sag fra a-z med kundekontakt, problemer med strategien, grafisk arbejde mm.

Herefter blev der lavet mindre grupper, der skulle interagere med hinanden: Det var en slags rollespil, hvor grupper á tre sad sammen: **et bureau, kunder og kunders kunder**. De sidstnævnte skulle se på hvordan kunde og bureau talte sammen.

Produkt: Rollespil: En kunde bestiller et produkt/en løsning hos bureauet. Kunden skal briefe rigtigt og bureauet skal gribe opgaven an på en professionel måde, bl.a. ved at huske at stille de rigtige spørgsmål til det første møde. *Kunders kunde* evaluerer dialogen mellem de to andre parter.

Observering/evaluering: Kunders kunde synes ikke der var så meget at lave i begyndelsen. Stort engagement i øvrigt, selvom nogen sidder lidt i periferien og overlader scenen til de få. Men alle har været med i hele processen.

Onsdag uge 38: Bureaudag 2: (se også bilag 11)

Proces/produkt: Vi (Hanne og David) agerer et firma, der skal have en online musiktjeneste. De studerende skal lave et forslag til en hjemmeside. De skal besøge kunden i grupper á ti bureauer og de skal lave spørgsmål og forslag, og i det hele taget være i dialog med os.

Produkt: En skitse/prototyping til en hjemmeside (forside) for tjenesten, inklusiv logoforslag.

Observation/evaluering: De studerende var meget aktive og gik grundigt til værks. Vi kunne godt have brugt to dage på denne opgave. De var rundt i både funktionalitet og design, hvor vi troede de kun ville se på design. F.eks. var der mange kreative bud på betalingsløsninger, der nok var en tand for detaljerede på afsætningsdelen. Der skulle vi nok have været mere præcise i vores oplæg, for de satte store rammer op for sig selv. Der skal vi være mere klare en anden gang. Der blev arbejdet seriøst og ambitiøst. En anden gang kan programmet på bureaudag 1 vare en halv dag. Så kunne man arbejde mere stringent, bl.a. med logodesign særskilt. Det var vidt forskellige designforslag, men de var alle godt begrundet. Det er en vigtig træning i validering.

Torsdag og fredag uge 38: Webdesign

m. Kim Revsbæk, faglærer i interaktion.

Produkt og proces: Med udgangspunkt i designskitse fra workshoppen i går, skal de lave en simpel hjemmeside via photoshop (eget design). Kim gav dem en lynintroduktion til hvordan de skulle gøre, og de kom hurtigt i gang. **Ideen er ikke kompleks interaktion eller at starte med alle detaljer først, men at kunne få hands-on på program og design af et medieprodukt.**

Observering/evaluering: Kim: "Skulle nok have haft en assistent, da der var mange studerende." Det sørger vi for en anden gang. **Kim var imponeret over hvor hurtigt de kom efter det, for han havde været betænkelig over om de kunne nå det på den tid.** De studerende skulle arbejde i grupper, og de fordelte arbejdet fint imellem sig. Nogle grupper arbejdede også på alternative versioner, men det var ikke en del af opgaven. Præsentationerne viste at de havde et godt greb om processen fra skitse til form.

Evaluering af hele forløbet med de studerende (fredag i uge 38):

PLUS:

- De synes det er sjovt at være med til en proces, hvor de forskellige trin prøves af.
- **De synes det var sjovt at komme hurtigt til programmerne.**
- Igen kom der ros til innovation camp, og der var ros til virksomhedsbesøget (trods alt).
- Der var ros til dem, der kom fra erhvervslivet, og der var ros til selve ideen om at gøre det på denne måde i et introforløb.

MINUS:

- Mange synes introprogrammet var langt.
Kommentar: Vi har lært af erfaring, at vi ikke i fremtiden skal kalde det "introprogram", for det har en klang af ikke at være undervisning, **hvilket det faktisk er.** Så, ja, det *føles* som et for langt "introprogram".
- Nogen så gerne der havde været hurtigere opdeling af de to klasser i A og B.
Kommentar: Vi synes det er positivt, at de kommer til at arbejde på tværs af klasserne, og at de ikke lever i adskilte kulturer i A og B, for det har vi set eksempler på, når de har været opsplittet hurtigt. Vores vurdering er, at de kritiske røster var udtryk for at de var mange sammen, og det var til tider krævende (og det kan være rigtigt, det er mere intenst). Men vi mener også det er fordi de gerne hurtigt vil etablere sig i trygge, kendte rum med egne klassekammerater. Men det er de så nu (dd.) og det har ikke givet anledning til problemer, at det blev udskudt.

3.2. Fremadrettet

Vi vil gerne arbejde med at forstå om denne tilgang/dette eksperiment har ...

- styrket fastholdelse
- øget et engagement i den mere holistiske proces (fra ide til produkt) hos den studerende, herunder især de unge mænd.

- skabt bedre forståelse for en sammenhæng mellem det praktiske og det akademiske.

Det er dele vi vil arbejde videre med i foråret 2014. Vi tænker pt. i retning af empiri (især mht. fortsat samarbejde med RUC) og på en anvendelig case.

4. Bibliografi og kilder (også til bilag 13)

Wiske, Martha Stone (2004): *Teaching for Understanding with Technology*. Jossey-Bass.

Anvendt via: Wiske, Martha Stone (2005): "At bruge teknologien til at søge efter mening". Oversat af Bette Engelsted, i: Hans Henrik Knoop et al. (2005): *Et nyt læringslandskab. Flow, intelligens og det gode læringsmiljø*. Psykologisk Forlag.

Lindskov, Anders (2006): "Mesterlærens genkomst"

<http://www.dpu.dk/fileadmin/www.dpu.dk/aktuelt/magasinetasterisk/udenforhietarkki/nr31oktober2006/061024110758-amp-type-doc.pdf>

Fibiger, Bo et al (2001): *Design af multimedier*. Aalborg Universitetsforlag.

Kyrstein, Jens og Vestergaard, Ebbe (2006): *Undervisning og læring. Grundbog i didaktik*. Hans Reitzel.

Links:

1. Kilder til Cooperative Learning:

<http://cooperativelearning.dk/about-cooperative-learning>