

1.1 Fagbeskrivelser, valgfag Advisor Linien

1.1.1 Computer design

Fag	Computer design
ECTS	5 ects points
Lærere	Per Grove
Varighed/lektioner	2. semester, 80 lektioner

1. del

Mål

- At den studerende erhverver sig grundlæggende viden om brugen af computeren samt programmernes funktioner, behandling af farver på computeren, filfunktioner og klargøring til tryk.
- At den studerende udvikler forståelse for computerprogrammernes funktion og brugen af computeren som et værktøj
- At den studerende tilegner sig færdigheder i computerprogrammerne og kan anvende de forskellige programmer målrettet i det grafiske arbejde.

Indhold

- a) Adobe Illustrator - Program med vektorbaseret grafik og brugen af dette. Tegning af illustrationer og figurer.
- b) Adobe Photoshop - Program med pixelbaseret grafik og brugen af dette. Billedbehandling.
- c) QuarkXPress - Samling af filer i montageprogram. Samt brugen af montageprogram.

Undervisnings- og arbejdsformer

Området er under stadig ekspansion og forandring og nye muligheder opstår. Området er i dag så stort, at det er umuligt at have indgående kendskab til alle områder. Undervisningen gives på en sådan måde, at de vigtigste karakteristika for hvert medie tydeliggøres.

- Undervisningen foregår som holdundervisning med oplæg.
- Der arbejdes fortrinvis individuelt indenfor fagets emner.
- Den studerende introduceres til disciplinen computer, mål og indhold.
- Der må påregnes en vis mængde selvstudium.

1.1.2 Web og multimedie design

Fag	Web og multimedie design
ECTS	10 ects points
Lærere	Per Grove
Varighed/lektioner	3. semester, 80 lektioner

Mål

Formålet med dette fag er at give den studerende et grundlæggende allround kendskab til de teknologiske medier: Hvordan de fungerer, og hvad de kan bruges til.

Målet er, at den studerende selvstændigt kan vurdere, hvilket medie der er relevant i en given sammenhæng, samt er i stand til selv at gå i gang med at optræne færdigheder i at bruge et givent medie, evt. med bistand fra andre.

Den studerende skal bibringes den holdning, at beherskelse kræver, at man løbende løser praktiske arbejdsopgaver, desuden skal man være indstillet på, at der løbende opstår nye muligheder og forandringer som følge af den hurtige teknologiske udvikling.

Indhold

- a) Macromedia Flash. Grundlæggende kendskab til programmet, animationsprogram til web/internet
- b) Evt Dreamweaver. Grundlæggende kendskab til programmet, webprogram til Internet
- c) Adobe Illustrator. Program med vektorbaseret grafik og brugen af dette. Tegneprogram
- d) Adobe Photoshop. Program med pixelbaseret grafik og brugen af dette. Billedbehandling
- e) Andre aktuelle medier. Video, film etc.

Undervisnings- og arbejdsformer

- Gennemgangen af de forskellige programmer foregår ved en række cases, hvor den studerende på en naturlig måde skifter fra program til program, og på den måde får en fornemmelse af dels, hvad det enkelte program kan og dels, hvordan det kan bringes til at samarbejde med andre programmer.
- Der vil i indlæringsprocessen blive stillet opgaver, som den studerende skal løse og præsenterer på klassen. Læreren fungerer som vejleder i dette forløb.
- Undervisningen kan foregå som holdundervisning med oplæg.
- Der arbejdes fortrinsvis individuelt med opgaver indenfor fagets emner i undervisningstiden.
- Der må påregnes en vis mængde selvstudium.
- Lejlighedsvis inviteres gæster fra erhvervslivet til at komme med oplæg, vejledning eller kritik.