Dette semester er delt op i to overordnede fagelementer, jfr. Studieordningen.

**Design og programmering af digitale brugergrænseflader 1**

"Fagelementet beskæftiger sig med grundlæggende principper for design og programmering af digitale løsninger, med særligt fokus på opbygningen og struktureringen af brugergrænsefladen.

I fagelementet indgår brugercentrerede metoder til test af design og løsning.

Løsninger designes og programmeres under anvendelse af udvalgt udviklingsmetode, ligesom der introduceres til teknologier, der indgår i design og programmering af brugergrænseflader."

*Teknik og kodning*

* Forståelse for det tekniske browser/server miljø
* Grundlæggende HTML og CSS
* Layout principper med CSS Grids
* W3C Validering
* UI animation med CSS
* Media Queries
* Web fonts

*Design*

* Komposition og Layout
* Design principper (gestalt love, farver, kontraster)
* Skrifttyper
* Responsive Design
* Atomic Design

*Processen*

* Scrum (Roller, møder, iteration, backlog, sprints og sprintlog, estimering og prioritering af opgaver)
* Prototyping
* Programlære
* Adobe Photoshop
* Adobe illustrator
* Adobe Experience Designer
* Invision
* Visual Studio Code
* GitHub
* Trello

**Design og programmering af digitalt indhold 1**

"Fagelementet beskæftiger sig med design, programmering og produktion af enkle digitale indholdsløsninger til udvalgte medieplatforme. I fagelementet fokuseres på produktion af enkelt indhold til medieplatforme med afsæt i datadrevet brugerforståelse.

Løsninger designes, programmeres og produceres med udgangspunkt i indholds- og forretningsstrategi, ligesom der introduceres til centrale teknologier og forretningsmodeller der indgår i design og programmering af digitalt indhold."

*Forretningsforståelse*

* Business Model Canvas
* Board of Innovation Business Modelling
* Forretningsmål
* USP og værdier

*Brugerforståelse*

* Brugerundersøgelser
* Dataindsamling
* User-centreret design (user stories, segmentering, persona, scenarios)

*Testmetoder*

* Brugervenlighed
* Accepttest
* Experttest
* Koncepttest
* Associationstest

*Modellering*

* Informationsarkitektur (IA)
* Jesse James Garrett “Elements of User Experience”
* UX/UI
* Chunking (7 +/- 2)
* Sitemaps

*Kommunikation*

* Ethos/Pathos/Logos
* Social Proof
* Maslow
* Uses and Gratifications Theory
* Implicit egotism
* AIDA

*Grundlæggende Medieproduktion*

* Videoproduktion
* Billedebehandling
* Grafik