

An Approach to Operationalize the Reflective Practitioner

The Everlearner

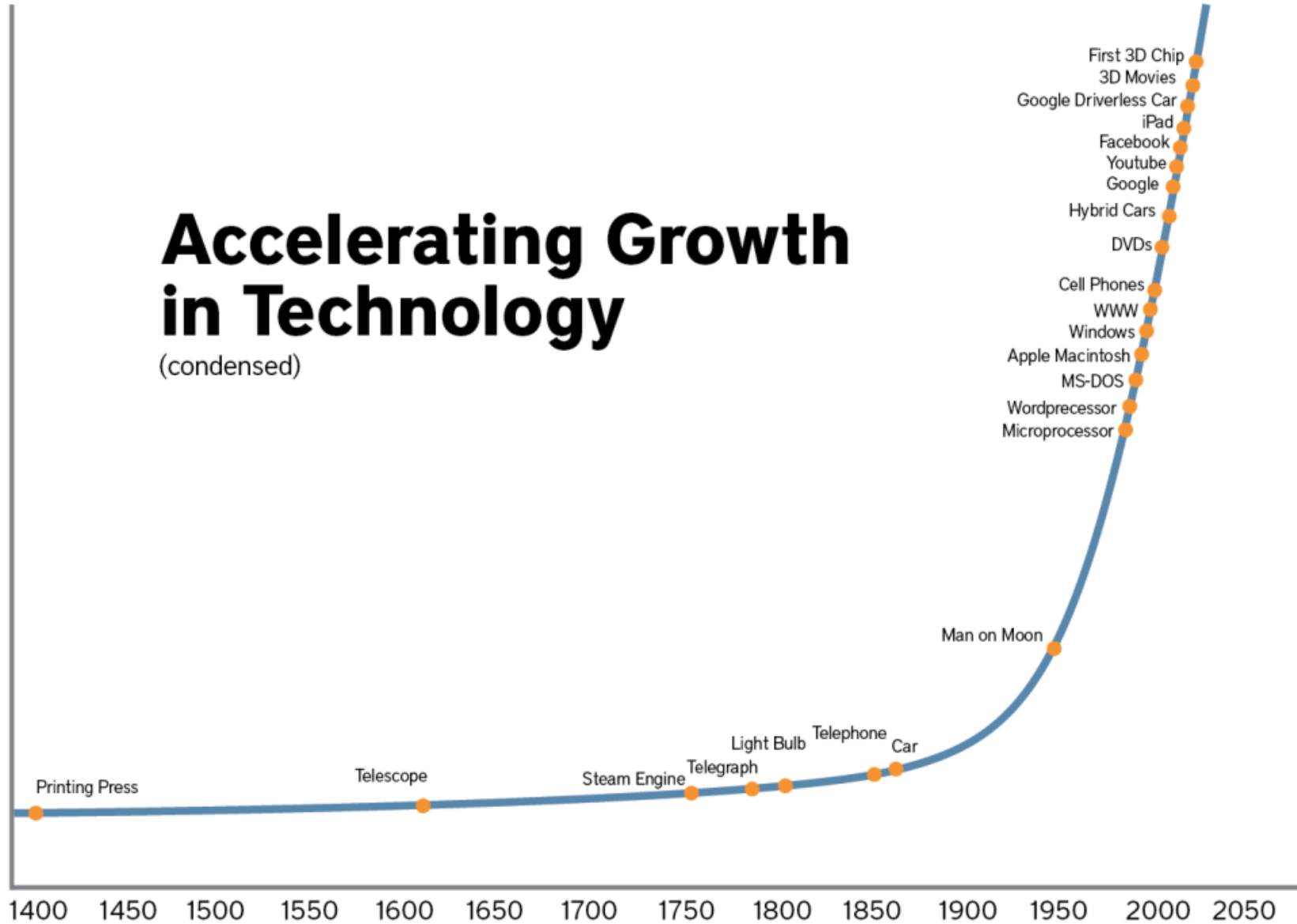
16.11.2021

ECPRL 2021
Karsten Vestergaard



Accelerating Growth in Technology

(condensed)



“ We shape tools, and
thereafter our tools
shape us

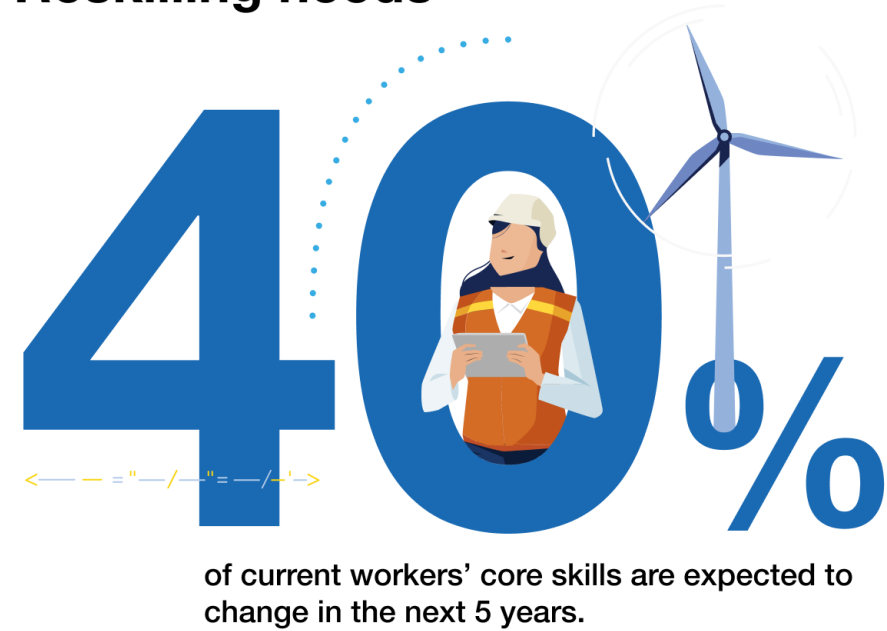
Marshall McLuhan



Reskilling needs



Reskilling needs





Karsten Vestergaard

Programme Coordinator

Interactive Design, DMJX



everlearner

(eviglærer in Danish)

“one who learns unceasingly; especially who refuses to be content with their current level of knowledge, and always strives to learn more”

1. Nothing new, but a sharpened focus
2. The dynamics of the model
3. Examples of implementation

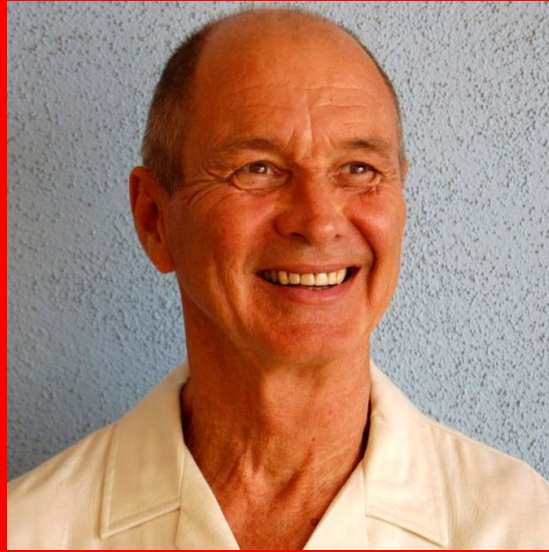


Move Along

Nothing To See Here



Donald Alan Schön



David Allen Kolb



Erik Stolterman Bergqvist



Daniel Fallman

The Interaction Design Research Triangle of Design Practice, Design Studies, and Design Exploration

Design Issues: Volume 24, Number 3 Summer 2008



practice



study



explore



Ministry of Higher
Education and Science

Harold G. Nelson and Erik Stolterman

the design way

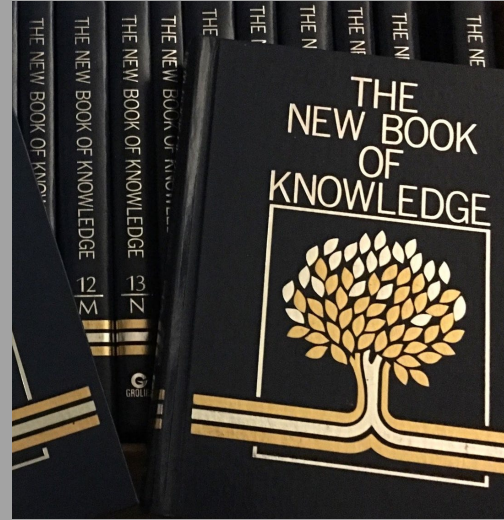
second edition

Intentional Change
in an Unpredictable World





mindset



Knowledge set



skillset



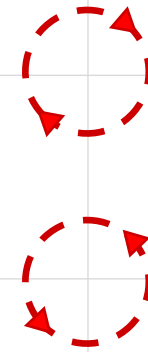
toolset

Mental schema

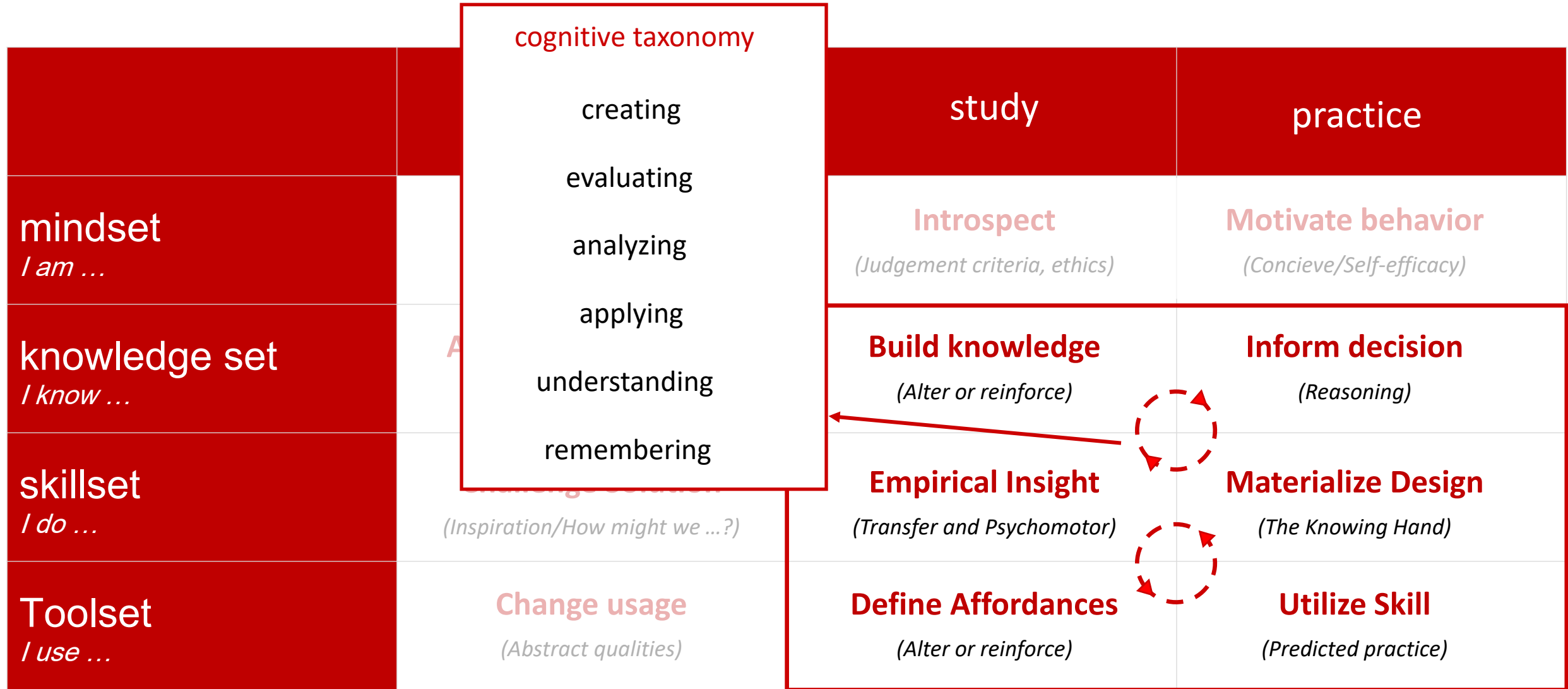
	explore	study	practice
mindset <i>I am ...</i>	Philosophy <i>(Creativity)</i>	Introspect <i>(Judgement criteria, ethics)</i>	Motivate behavior <i>(Conceive/Self-efficacy)</i>
knowledge set <i>I know ...</i>	Ask Critical Question <i>(What if ...?)</i>	Build knowledge <i>(Alter or reinforce)</i>	Inform decision <i>(Reasoning)</i>
skillset <i>I do ...</i>	Challenge Solution <i>(Inspiration/How might we ...?)</i>	Empirical Insight <i>(Transfer and Psychomotor)</i>	Materialize Design <i>(The Knowing Hand)</i>
Toolset <i>I use ...</i>	Change usage <i>(Abstract qualities)</i>	Define Affordances <i>(Alter or reinforce)</i>	Utilize Skill <i>(Predicted practice)</i>

Mental schema

	explore	study	practice
mindset <i>I am ...</i>	Philosophy <i>(Creativity)</i>	Introspect <i>(Judgement criteria, ethics)</i>	Motivate behavior <i>(Concieve/Self-efficacy)</i>
knowledge set <i>I know ...</i>	Ask Critical Question <i>(What if ...?)</i>	Build knowledge <i>(Alter or reinforce)</i>	Inform decision <i>(Reasoning)</i>
skillset <i>I do ...</i>	Challenge Solution <i>(Inspiration/How might we ...?)</i>	Empirical Insight <i>(Transfer and Psychomotor)</i>	Materialize Design <i>(The Knowing Hand)</i>
Toolset <i>I use ...</i>	Change usage <i>(Abstract qualities)</i>	Define Affordances <i>(Alter or reinforce)</i>	Utilize Skill <i>(Predicted practice)</i>



Mental schema

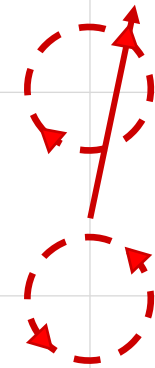


Mental schema

	explore	study	practice
mindset <i>I am ...</i>	Philosophy <i>(Creativity)</i>	Introspect <i>(Judgement criteria, e</i>	behavior <i>(self-efficacy)</i>
knowledge set <i>I know ...</i>	Ask Critical Question <i>(What if ...?)</i>	Build knowledge <i>(Alter or reinforce)</i>	Decision <i>(Reasoning)</i>
skillset <i>I do ...</i>	Challenge Solution <i>(Inspiration/How might we ...?)</i>	Empirical Insight <i>(Transfer and Psychomotor)</i>	Materialize Design <i>(The Knowing Hand)</i>
Toolset <i>I use ...</i>	Change usage <i>(Abstract qualities)</i>	Define Affordances <i>(Alter or reinforce)</i>	Utilize Skill <i>(Predicted practice)</i>

psychomotor taxonomy

- design
- adapt
- train
- imitate
- observe



Mental schema

	explore	study	practice
mindset <i>I am ...</i>	Philosophy <i>(Creativity)</i>	Introspect <i>(Judgement criteria, ethics)</i>	Motivate behavior <i>(Concieve/Self-efficacy)</i>
knowledge set <i>I know ...</i>	Ask Critical Question <i>(What if ...?)</i>	Build knowledge <i>(Alter or reinforce)</i>	Inform decision <i>(Reasoning)</i>
skillset <i>I do ...</i>	Challenge Solution <i>(Inspiration/How might we ...?)</i>	Empirical Insight <i>(Transfer and Psychomotor)</i>	Materialize Design <i>(The Knowing Hand)</i>
Toolset <i>I use ...</i>	Change usage <i>(Abstract qualities)</i>	Define Affordances <i>(Alter or reinforce)</i>	Utilize Skill <i>(Predicted practice)</i>

A black square with a white 'X' formed by two diagonal lines crossing at the center. The word 'Cases' is written in white, sans-serif font in the upper-middle part of the square.

Cases

Course planning

Forløb: Kode som sprog



Uge:	Mandag	Tirsdag	Onsdag	Torsdag	
Formiddag	Intro til kode som sprog	Array	Funktioner		en kan!
	Installation og opsætning	Array			kan!
Eftermiddag	HTML/CSS, Variable, Obj...				

Følgende kernekompetencer ønskes berørt i større eller mindre grad og vurderingen af den endelige løsning beror på i hvor høj grad du har arbejdet med dem.

Tankegang

- Struktureret
- Selvlærende
- Udforskende
- Problemidentificerende

Viden om

- JavaScripts opbygning
- Muligheder for input og håndtering af information i variable
- Logiske handlinger og hændelser
- Kendskab til mere komplekse dele af JavaScript som objekter og arrays

Færdighed

- Arbejde i udviklingsmiljø
- Omsætte reelt sprog til kodestruktur
- Oprette og arbejde med simple scripts
- Selvstændigt tilegne sig viden om kode med afsæt i problemstilling

Redskab

- JavaScript
- (online) editor
- Tekstanalyse
- Matematik

Learning portfolio

TEGNING/SKITSERING

MINDSET: MERE SIKKER
Jeg er blevet i en mere selvskriver. Jeg har fået større fortrolighed med tegning og er ikke bange for at udfordre mig selv og mine ideer og tanker meget bedre.

FÆRDIGHED: UDMÆLGE
Jeg kan hurtigt tegne simple streger, tegninger og få det til at se realistisk ud. Da kan jeg dele og præsentere mine ideer og tanker meget bedre.

REDSKAB: PAPIR AKTIVT
Jeg bruger papir meget mere aktivt end tidligere. På papiret læses en til alle projekter. Jeg kan nemt ramme, der ikke går helt ud til kanten. Derudover bliver der forskelligt hårdheder, samt kuglepennene af forskellige tykkelser.

ANDRE LÆRINGS-PUNKTER
Tegn alle ideer inden eksikering! Tilblivende er godt, men kan ikke heller ikke bruge for lang tid på at gøre en strek perfekt. Selvom brainstorm kan være kaotisk, skal man ikke stoppe bare fordi man ikke kan finde på noget. Accepter den kaotiske proces.

VIDEN: SIMPELT ER GODT
Jeg har fået større indsigt i hvordan man tegner i 1, 2- og 3-perspektiv. Dog skal de slet ikke være så komplicerede og detaljerede, for man forstår dem. Detaljer kan komme til præsentation: VIP ikonerne til præsentation: • hvorfør • hvem • hvordan • hvornår • hvad • hvor

FORM

MINDSET: UDRYKSFULD
Jeg er mere bevidst om brug af former, komposition og beskæring. Jeg kan nemt og godt skabe det udtryk, som jeg leder efter. Man behøver ikke at være perfekt, blot at udtrykke konflikter, ligheder, støtte, ...

VIDEN: FORMER FORTÆLLER FØRSKILLIGE HISTORIER
Former er universelle i deres måde at kommunikere på. Trekanter: Både statisk og dynamisk. Færd og aggressivitet. Stående udstilling. Rundt: Åben, imadkomende. Udlængende hvis det triller, svaaver. Firkant: Står stabilt. Kompakt, tung, ståsted. Triaenglet: Linje: Skaber grund. Danner ramme, understregning, overstregering. Gestaltlovene: Lighed, lighed, forsvindelse, figur og grund. Emergens: Mindre komposition

FÆRDIGHED: BELÆG FOR VALG
Jeg kan bedre sætte ord på, hvornår billeder og former er statiske og dynamiske. Skaber mere interesse og brug af forskellige materialer. Arbejde med hierarki i kompositioner.

REDSKAB: OVERBLIK MED SKITSER
Hver, mini "croquis" (sketch) minder på (kort tid) illustratør. Udtryk kun ved brug af sort/hvid.

ANDRE LÆRINGS-PUNKTER
Det er vigtigt at være bevidst om kompositioner og hvad der indgår i dem, da det kan udtrykke alt fra ubevarede, fortlidende, bevægelse, fortrolighed, ... usanset hvilken visuel kommunikation, man arbejder med. Der findes ikke ikke-kommunikation. ALT udtrykker noget.

MINDSET: NYSGERRIG, TÅLMODIG
Jeg synes, bevægelses historier er virkelig interessante og er blevet meget mere nysgerrig på, hvordan bevægelser kan bruges på forskellige måder. Særligt færdigheder som færdigheder, hvor jeg selv vil skabe mig ud i. Derudover fik jeg tildelt et helt sæt basale former ved blot at få dem til at bevæge sig.

REDSKAB: FYSISKE OG DIGITALE
Brug af animationsprincipperne i praksis, nye færdigheder i After Effects. Derudover brugte jeg papir-tegning, overførte og tegnede rent i After Effects og Premiere Pro. Sådan har jeg ikke arbejdet tidligere.

VIDEN: DISNEYS 12 ANIMATIONS-PRINCIPPER
• Squash and stretch • Anticipation • Staging • Straight ahead pose to action • Slow in/Slow out • Arc • Secondary action • Timing • Exaggeration

ANDRE LÆRINGS-PUNKTER
Musik og lyd gør en kæmpe forskel og er med til også at ændre hele det visuelle udtryk og historien.

MINDSET: UD AF COMFORTZONE
Jeg har fået større bevidsthed om, hvordan farver påvirker hinanden og i fællesskab kan udtrykke forskellige ting. Jeg er blevet meget mere nysgerrig på farvers samspil og opmærksom på at bruge farver, jeg normalt ville undgå.

VIDEN: FARVETEOORI
Farver påvirker hinanden enormt meget. En rød kan være rød isoleret, men blid rød sammen med en anden farve. Da kan man få vidt forskellige stemninger. Farver er forskellige, alt efter hvilken sammenhæng man bruger dem i. Man skal være opmærksom på at bruge forskellige af den samme farve, hvis man eks. arbejder med print, tryk, web, grafik, ... Det er virkelig nemt at falde i og komme til at lave optiske illusioner, så det ikke ser de farver, det var meningen det skulle se. Man skal passe på med at blande farver, der kan skabe farve-illusioner. Det er ikke altid en fordel.

REDSKAB: FARVETEMER
Jeg har opdaget de forskellige farvesystemers fagre nye verdener: CIELAB, RGB, CMYK, PANTONE, Web colors, AB diagram, NCS, Lighting Indicator.

ANDRE LÆRINGS-PUNKTER
Det kan gå godt, hvis man sammenfatter de forlorte farver. Da kan komme til at synes anderledes, ligesom hinanden eller give for stærk kontrast, der ikke er rart for øjet. Derudover har alle en forskellig holdning til, hvad fx rød er. Det er virkelig nemt at falde i og komme til at lave optiske illusioner, så det ikke ser de farver, det var meningen det skulle se. Man skal passe på med at blande farver, der kan skabe farve-illusioner. Det er ikke altid en fordel.

BRUG PHOTOSHOP
Jeg har fået større indsigt i hvordan man bruger Photoshop til at gøre sine ideer til virkelighed. Jeg har opdaget de forskellige værktøjer og funktioner, som jeg kan bruge til at gøre mine ideer til virkelighed.

REDSKAB: PREMIERE PRO
Brugt Photoshop som et tegnearbejde. Statisk skud per karakteren hjælper og tyngter beskueren til at kigge på noget bestemt. Push in er et visuelt q til beskueren om noget vigtigt. Push out skaber "disconnection" mellem karakter og beskuer. Det viser ensomhed/togtøvløse. Slow pan skaber forventning. Farver har kæmpe symbolværdi.

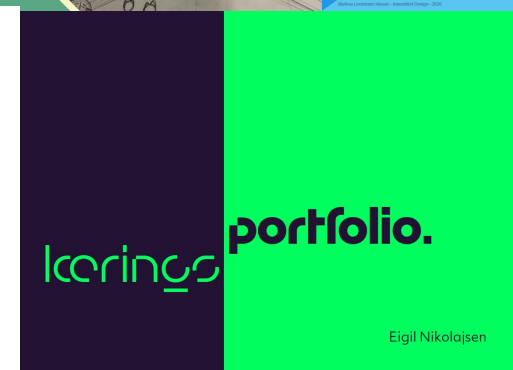
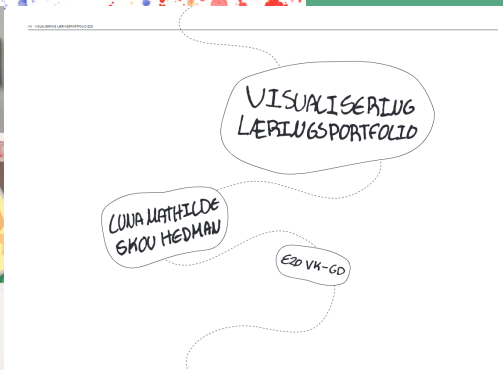
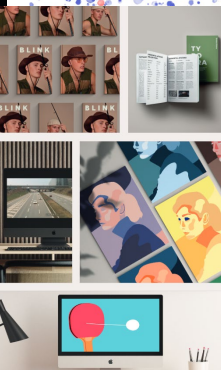
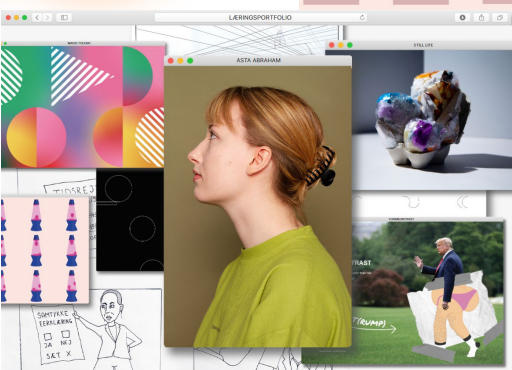
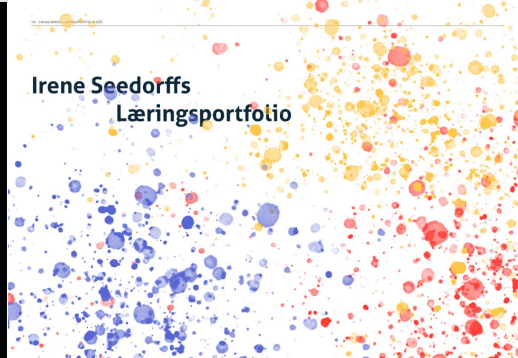
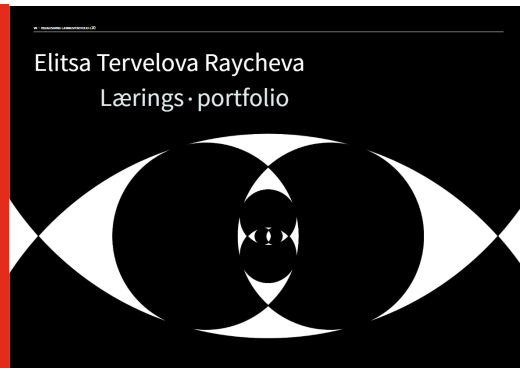
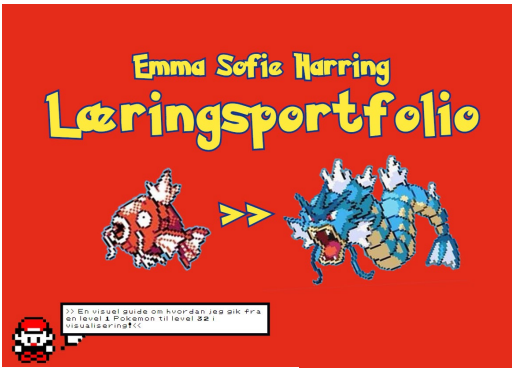
ANDRE LÆRINGS-PUNKTER
Hvis man kan lave en film sammen med folk, man kun møder virtuelt, inklusiv en masse andre tekniske udfordringer og stadig få et fint resultat, er det ikke meget, man ikke kan!

BRUG PHOTOSHOP
Jeg har fået større indsigt i hvordan man bruger Photoshop til at gøre sine ideer til virkelighed. Jeg har opdaget de forskellige værktøjer og funktioner, som jeg kan bruge til at gøre mine ideer til virkelighed.

REDSKAB: PREMIERE PRO
Brugt Photoshop som et tegnearbejde. Statisk skud per karakteren hjælper og tyngter beskueren til at kigge på noget bestemt. Push in er et visuelt q til beskueren om noget vigtigt. Push out skaber "disconnection" mellem karakter og beskuer. Det viser ensomhed/togtøvløse. Slow pan skaber forventning. Farver har kæmpe symbolværdi.

ANDRE LÆRINGS-PUNKTER
Hvis man kan lave en film sammen med folk, man kun møder virtuelt, inklusiv en masse andre tekniske udfordringer og stadig få et fint resultat, er det ikke meget, man ikke kan!

Learning portfolio





Karsten Vestergaard + 23 · en måned

Grundkompetencer ID2124

Lavet med gode vibrationer

Mindset (jeg er)

+

Nysgerrig

Imødekommende

Flittig

Åben

Samarbejdsvillig

Pedantisk

Arbejdsom

perfektionist

Konfliktsky

Stædig

jaloux

Kompromisvillig

Ubeslutsom

Lyttende

Doven

Knowledgeset (jeg ved)

+

Farveteori

Billedredigering

Komposition/Layout

Stylescapes

Pareto Principle – 80-20 reglen

Mindmap

Krydsmetode

tegneteori

HTML/CSS/JS designsystemer

typografi

UI Designsystemer

Golden ratio

CVI

Branding

Skilledset (jeg kan)

mindset

● Lyttende

● Tålmodig

● Nysgerrig

● Doven

● Konfliktsky

● Struktureret

Skills set

● Prototyping

● Lys/Skygge

● Problemløser

● Motion design

● 3D modellering

● Researcher

● Koder

Navn: _____

knowledge set

● Storyboard

● Mindmap

● Color grading

● Layout

● Typografi

toolset

● Procreate

● Tutorials

● Akvarel

● InDesign

● Wacom

● After Effects

● JavaScript

● Blender

uge **53**

I denne uge vil jeg ...

Jeg gør det klokken

Noter

Vejledning

1. Vælg ugekortet med denne uge
2. Beslut dig for én ting du vil opnå i løbet af ugen
3. Skriv det kort i det øverste felt
4. Skriv helst hvilken dag og tidspunkt i midten
5. Er der flere trin mod målet, kan du skrive dem i noterne
6. Sæt kortet i holderen, så det er synligt på dit bord
7. Næste uge sætter du hak i toppen om du nåede det
8. Start forfra

Husk

1. Dit mål har ikke noget med dine andre opgaver at gøre
2. Gør målet overskueligt og opnåeligt
3. Brug ikke ord som "bliv bedre til", "vær mere" og "øve mig i". Det sker, når du gør noget konkret
4. Sæt en blok i din kalender, så du husker det
5. Mål som "læs artikel", "Se og prøv tutorial", "rentegn skitse i Illustrator" er gode
6. Undlad abstrakte mål som "vær nysgerrig"
7. Tag gerne udgangspunkt i et gammelt mål og byg op
8. Prioriter at gøre det i starten af ugen
9. Juster dine ambitioner. Start småt og byg op



uge
42



I denne uge vil jeg ...

Se 2 videoer fra
Sebastian Lagues
Procedural Planets

Jeg gør det klokken

Noter

Findes på YouTube



uge
43



I denne uge vil jeg ...

Jeg gør det klokken

Noter



... next up

- Revise examples and cases
- Write guide to explain model
- Try it in different programmes



Karsten Vestergaard

Programme Coordinator

Interactive Design, DMJX

kv@dmjx.dk

Twitter: @ockley

DMJX

Danish School of Media and Journalism