

Indkaldelse

Repræsentantskabsmøde

19.06.17

Kl. 16.00 – 18.00

Sted

Koldinghus

Deltagere

Morten Dybro (MD)

Abelone Varming (AV)

Thomas Holst Madsen (THM)

Hans Christian Asmussen (HCA)

Rune Kirt (RK)

Frederikke Antonie Schmidt (FAS)

Simon Skafdrup (SS)

Mikkel Jespersen (MJ)

Thomas Graversen (TG)

Berit Larsen (BL)

Merete Due Paarup (MDP)

Otto Ottosen (OO)

Elsebeth Gerner Nielsen (EGN)

Lone Dalsgaard (LDA)

Peter William Barker (PWB)

Anne Louise Bang (ALB)

Karina Sørensen (KS)

Tobias Tøstesens (TT)

Afbud

Anne-Mette Hummel Holm (AMH)

Mads Nipper (MN)

Per Hjuler (PH)

Sanna Lindberg (SL)

Per Rosendal (PR)

Jane Sandberg (JS)

Jens Martin Skibsted (JMS)

Niels Kastrup (NK)

Jonas Smedegaard Buus (JSB)

Mogens Sejer Iversen (MSI)

Philip Jensen (PJ)

Ditte Krogsgaard (DK)

Dagsorden

1. Godkendelse af dagsorden

Dagsorden blev godkendt.

2. Godkendelse af seneste referat

bilag 2.0_referat Designskolen Koldings aftagerpanel 030317

bilag 1a_EGN_aftagerpanelet 030317

bilag 2a_DSKD matrix master 2018

bilag 3a_input fra workshops 030317_aftagerpanelet.

bilag 4a_DSKD kandidatuddannelse 2018 proces og tidsplan

Referat blev godkendt.

3. Kort orientering om ny udpegningsperiode for repræsentantskabets medlemmer v. EGN og LWJ

LWJ orienterede om, at der som følge af valg til regionsråd og kommunalbestyrelse 21. november i år påbegyndes ny udpegningsperiode gældende fra første repræsentantskabsmøde efter valget – dvs. mødet fastlagt mandag den 11. december. Den ny udpegningsperiode gælder for de af repræsentantskabets medlemmer, der udpeges af en indstillende organisation, jfr. § 3, stk.3 i skolens vedtægter.

Der vil derfor primo september blive sendt brev til de indstillende organisationer om gen- eller nyudpegnings af medlem(mer) til skolens repræsentantskab.

4. Status Designskolen Kolding sommeren 2017. Oven på et jubilæum v. EGN

MDP og EGN orienterede kort om forestående arbejde omkring forhandling af ny udviklingskontrakt fra 2018.

Herefter orienterede EGN om:

- en meget vellykket Cumulus, ReDo konference: 350 deltagere; Jubilæumsbog, visionspublikation og publikation med konferencens proceedings lå klar ved konferencens start; afgang- og jubilæumsudstilling blev åbnet ved Kulturministeren og har modtaget meget flotte anmeldelser; der blev underskrevet en Cumulus Kolding deklaration, som støtter op om FN's 17



verdensmål; Ministeren for udviklingssamarbejde overbragte Udviklingsministeriets støtte til deklARATIONEN; mange positive tilbagemeldinger fra deltagere til konferencens indhold og rammer og skolens miljø. Konferencen forløb over tre dage og var temalagt i overensstemmelse med skolens strategiske satsninger: Leg, Social Inklusion og Bæredygtighed. Målet for konferencen var at få sat fokus på, hvad der skal ReDo'es for at uddannelser, forskning og design kan få større impact i fremtiden. Cumulus' bestyrelse arbejder på at få oprettet en fælles global designfond, der skal finansieres af de store designvirksomheder. Dette for at få skabt flere midler til forskning, udvikling og uddannelse inden for design og for samtidig at få etableret en global designorganisation, der kan formidle, hvad design er og kan. Der arbejdes lige nu på at få forslaget på dagsordenen ved World Design Summit i Montréal til oktober.

ReDo konferencen lærte os, at:

- i overensstemmelse med hvad repræsentantskabet også har tilkendegivet, så er relationen mellem teknologi og mennesker en afgørende problemstilling. Designverdenen skal lære at forstå og skabe forståelse for den teknologiske dimension - kunstig intelligens, robotisering og automatisering.
- der mangler viden om vores følelser, hvilket bl.a. har givet udslag i den demokratiske udvikling. Design skal kunne tage udgangspunkt i det menneskelige og skabe forståelse herfor. Design skal kunne skabe processer fra byplanlægning, organisering af arbejdspladser til demokratiske valg, som gør, at brugerne (patienter, klienter, medarbejdere, kunder, borgere) føler, at de selv er med til at forme udviklingen.
- ingen ved rigtigt hvad værdien af design er! Designverdenen skal derfor blive meget bedre til kort og præcist at kommunikere værdien af design.
- FN målene kan blive en løftestang i arbejdet for at vise, at design kan forløse det menneskelige og økonomiske potentiale i FN-målene.
- Design-thinking skal afløses af Design-doing!
- DSKD's satsninger inden for Leg, Social Inklusion og Bæredygtighed, er de rigtige.



- Vel afholdt Danish Design Award show i Kolding den 31. Maj.
Flere af repræsentantskabets medlemmer roste showet for både rammer, form og afvikling.

5. Status på beskæftigelsen v. LDA

LDA uddelte og gennemgik bilag, bilag 5a_beskæftigelsestal BA og KA juni 2017, bilag medsendes referat.

Både bruttoledighed, side 1, og dimittendledighed, side 2, for kandidater viser, at det går den rigtige vej, men at vi desværre fortsat er for langt fra målet.

Det blev diskuteret, hvad grunden kan være til, at det tager så forholdsvis lang tid for designere at komme ud på arbejdsmarkedet. LDA orienterede i den forbindelse om, at brancheorganisationerne og de kunstneriske uddannelser er gået sammen om at få undersøgt dette.

Ifølge FAS er cyklusen for mange designere, at de går på dagpenge, mens de forsøger at få en virksomhed op at køre. Det kan tage tid og lykkes det ikke, så ender de ofte i et job, som ikke nødvendigvis er inden for deres fag.

Hertil tilføjede SS, at hvis designere ønsker at være selvstændige fra start, skal de i gang med at tænke virksomhedsopstart allerede på 1. år af studierne. Samtidig anbefalede SS skolen at se på AAA's samarbejde med arkitektvirksomheder, som fungerer godt og bl.a. giver bedre praktikmuligheder under studiet.

AV orienterede om, at man fra Design Danmarks side drømmer om at kunne adskille dem, der ønsker at starte selvstændigt fra dem der får dagpenge ved hjælp af midler fra Vækstfonden.

MJ foreslog, at der ses nærmere på, hvad de designere der går ud og finder arbejde kan og gør rigtigt.

Ifølge BL er der fortsat mange organisationer, der, hvis ikke de har en tilknytning til designbranchen, slet ikke har designere tænkt med ind i deres rekrutteringsarbejde. De ved ikke, at de måske mangler en designer, da de ikke ved, hvad en designer kan. Dette skal formidles meget mere gennem gode historier.

LDA præsenterede samarbejdet med AS3 og beskrev det forløb, der tilbydes de kommende – og sidste års dimittender. AS3 samarbejdet og skolens eget arbejde i regi af karriereværkstedet forventes at vise positive resultater de næste år.



En ekstra udfordring for skolen er imidlertid, at der i år er et større antal bachelorer, der har valgt ikke at fortsætte på kandidaten. Dette kan få negativ indflydelse på beskæftigelsesstatistikken for bachelorerne, som i forvejen er for høj, jfr. bilag side 4. Skolen ønsker derfor repræsentantskabets input til, hvordan bachelorerne bedst understøttes i at komme i arbejde, trainee jobs eller lignende lønnede beskæftigelse.

Det blev diskuteret i grupper og input her fra er samlet i bilag 5b_input til bedre beskæftigelse for bachelorer.

Følgende forslag blev fremhævet:

- Taskforce af studerende, der rejser rundt i hele verden og fortæller hvordan design kan løse virksomhedernes udfordringer.
- Skabe i dialog med virksomhederne, så de ved hvad de får. Tilsvarende skal de studerende vide, hvad de kan blive sat til. Forventningsafstemning og mulighedsskabelse.
- Fagforeningers indførelse af en lavere introløn til bachelorer (end kandidater), således virksomhederne får råd til at ansætte.
- Leverandør/speed Dating a la lignende event afholdt på Rådhuspladsen.
- Få de virksomheder/organisationer der ikke til daglig bruger designere i tale.
- Designkandidat-bibliotek.

6. Kandidatuddannelsen 2017-18, med tak for input sidste gang, v. PWB

PWB præsenterede skolens nye opbygning af kandidatuddannelsen – se bilag 6a_DSKD master education 2017-18. PWB takkede for det arbejde og de input repræsentantskabet kom med på ekstra møde i aftagerpanelet 3. marts, jf. bilag - side 4, og som har været værdifulde i udarbejdelsen af det nye kandidatprogram. Det nye kandidatprogram tilbyder kandidatfag inden for tre retninger, leg, social inklusion og bæredygtig – i overensstemmelse med skolens strategiske satsninger. I første omgang tilbydes kandidatuddannelse inden for leg, med start til september. September 2018 følger retningerne inden for social inklusion og bæredygtighed.

Den nye kandidatopbygning indeholder få faste moduler og flere valgfag, hvilket giver de studerende mulighed for selv at skræddersy uddannelsen ud fra fag udbudt på de tre retninger. På kandidatens andet år gives der mulighed for at integrere modulet inden afgangsprøvet i afgangsprøvet, således samarbejdet



med virksomhed eller organisation dermed forlænges.

TG spurgte til, hvorvidt skolen forudser et øget fravalg af kandidatuddannelsen som følge af den nye opbygning. Hertil svarede PWB, at skolen er forberedt på et evt. frafald indtil strukturen er fuldt implementeret.

Karen Feder (KAF), ph.d. studerende inden for leg og design, præsenterede curriculum og kursusindhold for Design for Leg, se bilag 6b_Design for Play Curriculum - herunder hvem der samarbejdes med og hvorfra der er hentet inspiration og trukket på erfaringer i opbygningen af uddannelsen.

Kandidater i Design for Play bliver eksperter i at designe leg og vise legs plads i fremtiden.

KAF understregede, at især kulturen bliver et vigtigt element i uddannelsen. Det samme gælder brugen af digitale værktøjer, som er tænkt ind i alle uddannelsens moduler.

7. Evt.

Der blev ikke bragt ekstra op evt.

8. Show off – besøg på jubilæums- og afgangsudstillingen Beyond Icons på Koldinghus

Udstillingen blev besøgt.

Ledighedsprocenter efter ledighedstype, køn, dimittendårgang, uddannelse, uddannelsesinstitution og tid

	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016
Bruttoledige							
Køn i alt							
Alle dimittendårgange							
Kandidat							
Arkitektskolen Aarhus	16,6	14,1	12,9	11,8	10,8	8,3	6,6
Kunstakademiets skoler for Arkitektur, Design og Konservering (design)	21,3	20,6	20,5	16,8	16,0	13,0	12,2
Designskolen Kolding	18,7	17,2	17,6	15,3	15,4	15,2	11,1

Link til beskæftigelsesrapporten: <http://www.dst.dk/da/Statistik/emner/tvaergaaende-omraader.aspx?tab=pub>

**Ledighedsprocenter efter ledighedstype, køn, uddannelse,
uddannelsesinstitution, dimittendårgang og tid**

	2013	2014	2015	2016
Bruttoledige				
Køn i alt				
Kandidat				
Arkitektskolen Aarhus				
2012	41,6	22,2	11,5	6,3
2013	..	40,1	15,7	8,0
2014	26,4	13,7
2015	0,0	0,0	0,0	21,7
Kunstakademiets skoler for Arkitektur, Design og Konservering (design)				
2012	43,3	25,6	12,0	4,2
2013	..	41,4	15,6	9,0
2014	42,8	23,8
2015	0,0	0,0	0,0	37,2
Designskolen Kolding				
2012	45,5	23,3	15,1	7,6
2013	..	45,3	21,5	6,2
2014	44,2	19,9
2015	0,0	0,0	0,0	37,0

Link til beskæftigelsesrapporten: <http://www.dst.dk/da/Statistik/emner/tvaergaende-omraader.aspx?tab=pub>

AS3 – tilbud om individuel rådgivning ift jobsøgning

Årgang 2017

- 56 dimittender
 - 33 i AS3 forløb
 - 7 i job
 - 10 rejser hjem
 - 6 har orlov

Årgang 2016

- 50 dimittender
 - 5 i AS3 forløb
 - 40 i job iflg. KV's opgørelse

Ledighedsprocenter efter ledighedstype, køn, dimittendårgang, uddannelse, uddannelsesinstitution og tid

	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016
Bruttoledige							
Køn i alt							
Alle dimittendårgange							
Bachelor							
Arkitektskolen Aarhus	29,5	26,8	32,8	19,5	34,7	24,8	11,3
Kunstakademiets skoler for Arkitektur, Design og Konservering (design)	20,4	20,2	20,8	23,7	23,1	20,8	13,3
Designskolen Kolding	23,4	22,6	22,7	17,3	17,9	19,2	14,9

Link til beskæftigelsesrapporten: <http://www.dst.dk/da/Statistik/emner/tvaergaaende-omraader.aspx?tab=pub>

Gruppe 1:

Forstå at DSKD indgår i et økosystem med designvirksomhederne i Århus og København (På samme vis som arkitektskolen i Aarhus gør dygtigt)

- Forstå at I har en forpligtelse/ interesse I at de studerende er til rådighed og derved kan opnå uvurderlig praksiserfaring
 - Min 6 mdr. af gangen med løn på niveau med SU.
 - Gerne 2-3 studerende sammen, der kan danne interne teams i designvirksomheden og kun kræver én vejleder/mentor i virksomheden
 - De studerende har egne computere med, incl. relevante programmer som fx Solidworks, Rhino, Adobe suite etc.
 - Underskrive fortrolighedserklæring inden praktikken, således at de projekter der foregår i virksomheden kan forblive fortrolige og som konsekvens deraf ikke kan deles med underviser/institution og indgå i portfolio

Baggrund: 80% af de designere jeg har ansat gennem årene, har været i praktik hos os forinden (SS).

Glem at alle skal have egen virksomhed efter endt studie – det er måske 10-15 % af en årgang, der har hvad der skal til, for at blive mere end en enkeltmandsvirksomhed, med en uheldig effekt til følge i form af prispres og uprofessionelle set-up, der trækker faget ned frem for udvikle det.

Gruppe 2:

- Designportal der sourcer projekter fra virksomheder
- Boot camps hos virksomheder
- Task force af studerende til at løse nationale og internationale corporate problems
- Samarbejder med sommerskoler

Gruppe 3:

- præsentationer – hvad kan man som bachelor?
- Fester med 'trainee steder'
- 'messe' – matchmaking – 'dating'
- Staffet ansøgninger (3 x 3 måneder)
- Netværk af aftagere – bachelor aftagere
- Pitch af ideer. Udstilling!

Gruppe 4:



- Tilbud til bachelorerne: hold kontakten -> tilbyd mentorordning -> plan inden de 'slippes' og som de fastholdes i,
- kontinuerlig studievejledning -> hjælp med at tage valg + refleksion over retning og læring/erfaring.
- Mentor -> samtaleværktøj -> refleksionsværktøjer -> hvorfor vil jeg gerne holde pause + hvad vil jeg bruge pausen på? Læringsmål.
- Hvad kan jeg? -> klædes på til at pitche deres kompetencer.

New MA programme

From September 2018

Work in progress ..

Year 1

Sustainability

Social Inclusion

Play & Design

ECTS

Mandatory cross course	Science, Design Methodology, Design Methods			10
Subject toolbox	Fashion/Textile competences Materials and Techniques	Interaction/Service competences Materials and Techniques	Product/Accessory competences Technology and Techniques	10
Project	Sustainability 1	Social Inclusion 1	Play and design 1	10
Project	Sustainability 2	Social Inclusion 2	Play & Design 2	10
Project	Sustainability 3	Social Inclusion 3	Play and design 3	10
Project	Sustainability 4	Social Inclusion 4	Play and design 4	10

Mandatory cross course	Design Strategy			5
Project	Sustainability 5	Social inclusion 5	Play & Design 5	10
Collaboration with Company	Product/Accessory/Service/Interaction Collaboration	Fashion/Textiles Collaboration	Play Collaboration	15
Final Project	Theoretical and Practical			30

design opgaver/projekter

Hvilke fremtidige designopgaver/projekter ligger der i Jeres strategier?

"design doing is the new black"

- Bringe grønne umodne teknologier hurtigere til markedet
- **Transformere Sci-Fi til virkelighed**
- **Adaptiere nye værktøjer og visuelle virkemidler til brug af at simulere teknologimodning**

- design af social leg
- **Gameplay designere**
- digital / interaktiv leg- fysisk og digital
- designe nye legetyper - nu er der konstruktion og rolleleg
- Leg og gamification i arbejdsrelæssige organisatoriske sammenhænge
- Designe kreative rum hvor medarbejdere stresser af ved at være kreative

- CSR
- **Økonomisk kollektionsobvning**
- Innovation **entrepreneur tanker**
- trend source - **brand**
- customer branding
- customization

- World watch

- Design? Purpose - \$ + **estetik + interaktionelt**
- Save the World problems => Solutions
- **Generere sikre investeringer**
- Problem Solution

- Påvirke ikke-designdrevne organisationer til at tænke design
- - Design fiction

designerens rolle

Hvilke roller skal designeren spille i Jeres virksomheder

- ukendte / usikre versus kendte / sikre
- tænke vilde fremtidskoncepter
- skubbe grænser for det muligt

- **praktisk design** webbeds
- komme tidligt ind i innovationsprocesser
- **booste** en innovationsproces og sikre succes frem for fiasko
- **challenge business as usual**
- innovation - hvad kan gøres nyt
- spørge
- stille de dumme spørgsmål

- **community building**
- **customer branding**

- Teamwork
- strateg
- **forretningssudvikler**
- konceptudvikler
- formgiver
- art director
- kommunikation og formidling
- interaktionsdesigner
- proces design
- være en del af vores **production** i konsulent bureauet

- gøre det teknisk komplekse et forståeligt for mange interessenttyper
- optimere processen

- **selv awareness**
- hvem vil du være og for hvem?
- faglig nærd

design kompetencer

Hvilke designkompetencer er relevante i fremtiden?

- **entrepreneur** tankegang
- iværksætte

- **holistic**
- Huan
- **Strategic**
- Broad minded
- Flexible
- **Agile/lean**
- Curious
- Open minded
- **Consultant**
- **Talk the walk**
- Speech

- Toolbox
- **Materiallære**
- Level of skills: **worldclass** - concern **understanding**
- communication

- Konkurrence gen
- Kunde og markedsforståelse
- Brugerorienteret
- Forstå brugeradfærd
- Realitetsans

- Teamwork – small ego
- Holistisk tværgående perspektiv
- Procesorienteret
- Time management
- Metodestærk projektledelse
- Design **webbed**

- **Communication theory**

digital & business

Vigtige kompetencer inden for digitalisering og forretningsforståelse

- kunde og markedsforståelse
- **customer behavior** - forstå at kunden lyver
- forståelse for kunder udg. er markedet
- økonomi case om start af egen virksomhed - følgeudgifter
- **konkurrenceforståelse**
- målgruppeforståelse - mentalt og kognitiv, fysisk udvikling

- at lave egen virksomhed – **entrepreneur**
- **value chain research**

- 2-D software - **fx** Adobe, Illustrator, InDesign, Aftereffects, Photoshop
- 3-D software - **Blender**, Sketch
- Oculus, Rift
- VR-Dræning
- 3D Print til alle retninger
- Fusion 360
- CSS, PHB
- A.I. – kunstig intelligens

- teknologiforståelse

- skal kunne skitserer med pennen, forståelse for perspektiv
- **hands on tools**
- digital versus analog - skal have interesse og bevidsthed i at vælge værktøj
- Digital workflow & Bøvl fjerner

- webbaserede platforme - de sociale medier, LinkedIn

- lave løsninger direkte til brugere og springe et led over
- digitale muligheder => brugere og værdiskabende løsninger
- gør det digitale let, lækkert og ligetil
- digital forundring
- **hacking & tjoktation**
-
- digital **collaboration workflow**

- **coding**

semester	30 ects	semester	30 ects
20 ects		20 ects	
10 ects	10 ects	10 ects	10 ects

domains *if domains are 'leading' . . . (then) subjects 'color' courses . . . students may select one domain (out of three) to study . . . to graduate in . . .*

planet	products & services <i>for example (course)</i>	interaction & experiences <i>for example (course)</i>	interaction & experiences	change & future <i>for example (course)</i>	< your suggestions
people	change & future <i>for example (course)</i>	products & services <i>for example (course)</i>	products & services	interaction & experiences <i>for example (course)</i>	< your suggestions
play	interaction & experience <i>for example (course)</i>	change & future <i>for example (course)</i>	change & future	products & services <i>for example (course)</i>	< your suggestions

subjects *if subjects are 'leading' . . . (then) domains 'color' courses . . . students may select one subject (out of three) to study . . . to graduate in . . .*

products & services	planet <i>for example (course)</i>	people <i>for example (course)</i>	people	play <i>for example (course)</i>	< your suggestions
interaction & experiences	play <i>for example (course)</i>	planet <i>for example (course)</i>	planet	people <i>for example (course)</i>	< your suggestions
change & future	people <i>for example (course)</i>	play <i>for example (course)</i>	play	planet <i>for example (course)</i>	< your suggestions

three 'classes' *double check: crossing domains and subjects . . . each class is always populated by two 'types' of students with different focus . . . graduating either in a specific domain or subject . . .*

1	1. planet A. products & services	<i>for example (course)</i>	1. planet B. interaction & experiences	<i>for example (course)</i>	1. planet C. change & future	<i>for example (course)</i>	— or —
2	2. people C. change & future	<i>for example (course)</i>	2. people A. products & services	<i>for example (course)</i>	2. people B. interaction & experiences	<i>for example (course)</i>	
3	3. play B. interaction & experiences	<i>for example (course)</i>	3. play C. change & future	<i>for example (course)</i>	3. play A. products & services	<i>for example (course)</i>	
1	A. products & services 1. planet	<i>for example (course)</i>	A. products & services 2. people	<i>for example (course)</i>	A. products & services 3. play	<i>for example (course)</i>	
2	B. interaction & experiences 3. play	<i>for example (course)</i>	B. interaction & experiences 1. planet	<i>for example (course)</i>	B. interaction & experiences 2. people	<i>for example (course)</i>	
3	C. change & future 2. people	<i>for example (course)</i>	C. change & future 3. play	<i>for example (course)</i>	C. change & future 1. planet	<i>for example (course)</i>	

Option 1-D: the 'domains' leading.

time axis →

products & services planet	products & services people	products & services play
interaction experiences planet	interaction experiences people	interaction experiences play
change & future planet	change & future people	change & future play

Year 1

'Planet' Sustainability

'People' Social inclusion

'Play' Design for Play

ECTS

Mandatory cross course	Science, Design Methodology, Design Methods			10
Subject toolbox	Product & Services Tools and Techniques	Interaction experiences Tools and Techniques	Play toolbox	10
Products & Services	Sustainability 1	Social Inclusion 1	Design for play experiences	10
Interaction experiences	Sustainability 2	Social Inclusion 2	Child centred design for play	10
Change & Future	Sustainability 3	Social Inclusion 3	Used play	10
Project	Sustainability 4	Social Inclusion 4	Play cultures	10

Year 2

'Planet'
Sustainability

'People'
Social Inclusion

'Play'
Play & Design

ECTS

Mandatory cross course	Design Strategy			5
Project	Sustainability 5	Social inclusion 5	The value of play	10
Collaboration with Company	Product/Accessory/Service/Interaction Collaboration	Fashion/Textiles Collaboration	Play processes	15
Final Project	Theoretical and Practical			30

Title Toolbox	Approved 01.06.2017
Line of study Design for Play	Danish title Værktøjskasse
Category Tools and Techniques	Course responsible Mikael Sorknæs
Level MA 1, 1 st semester	Language English
ECTS 10	Course number

Course objective

During this course the students will develop their ability to formulate ideas and to express and work with ideas across different media. The Toolbox course will cover theory of fundamental drawing and art principles as well as developing practical skills for taking an idea from sketch to prototype. The course will cover both manual and digital skills applying these to the design of prototypes to enable users to understand and interact with the design.

KSC areas: Technology and Material, Interaction Design and Aesthetics, Design and Research Process

Learning outcome

At the examination, the student is expected to:

Knowledge

- of the different workshop and LAB facilities
- of applied theories, methods and techniques within 2D and 3D
- of fundamental drawing elements: line, space, volume, value, space and texture
- of fundamental art principles: balance, proportion, rhythm, emphasis and
- of physical materials in relation to tactile play experiences
- of digital materials in relation to interactive play experiences
- of project management

Skills

- develop manual, digital and intellectual workshop skills
- ability to employ the theories, work methods and techniques of the profession, including being able to integrate traditional work methods with current digital practices and relating them to relevant and related subject areas

Competencies

- ability to master digital/analogue workshop and LAB facilities to achieve the accurate expression of design ideas
- ability to independently, and in cooperation with others, manage the development of concepts, ideas and new graphic expressions from sketch to physical prototype

Examination regulations

Individual oral semester exam, 7-point grading scale, internal

Types of instruction

Lectures, project work, supervision, exercises, presentations, reflection, feed back

Title Designing for Play Experiences	Approved 01.06.2017
Line of study Design for Play	Danish title Design for legeoplevelser
Category Project	Course responsible Mikael Sorknæs
Level MA 1, 1 st semester	Language English
ECTS 10	Course number

Course objective

Designing for Play Experiences is a general introduction to the field of play in relation to the design of new products or services that provides play experiences. The course examines different types of play and their unique qualities in order for the students to be able to identify, navigate and utilize different play types in their design work. Furthermore, the course will examine play solution examples from the different competency areas perspectives, such as user, business, material and interaction design.

During the course the student will learn fundamental play theory and develop their analytical skills in terms of understanding play experiences

KSC areas: User, Business, Interaction Design, Design Research

Learning outcome

At the examination, the student is expected to:

Knowledge

- of fundamental play theory
- of play types and their characteristics
- of play and playful processes for different user groups
- of child culture
- of stakeholders and values for different play domains

Skills

- ability to identify different play types
- ability to analyse play experiences in relation to play theory

Competencies

- ability to explore play situations and describe them analytically by extracting and juxtaposing inherent concepts of play

Examination regulations

Individual oral semester exam, 7-point grading scale, internal

Types of instruction

Lectures, project work, supervision, exercises, presentations, reflection, feed back

Title Child Centred Design for Play	Approved 01.06.2017
Line of study Design for Play	Danish title Børnecentreret design for leg
Category Project	Course responsible Mikael Sorknæs
Level MA 1, 2 nd semester	Language English
ECTS 10	Course number

Course objective

Child centered Design for Play focusses on children as being an important and relatively complex user group when designing for play experiences. Children are often the end-user in relation to products and services that provides play experiences. As the mind of children is in some aspects different from that of the adult designer, the course addresses areas such as child development, children's play behavior, child culture and co-creation with children. Furthermore, the course covers methods for designing for and with children.

KSC areas: User, Interaction Design, Design Research

Learning outcome

At the examination, the student is expected to:

Knowledge

- of fundamental physical, cognitive and social development of children across different age groups
- of children's capabilities in relation to co-creation and testing
- about legal aspect of working with children as users and co-designers

Skills

- ability to facilitate productive tests and co-creation sessions with children
- ability to analyze the implicit developmental qualities related to a given play experience
- understand child culture
- ability to reason about design decisions based on developmental qualities

Competencies

- ability to carry out a child centered design process
- ability to select appropriate design methods

Examination regulations

Individual oral semester exam, 7-point grading scale, external

Types of instruction

Lectures, project work, supervision, exercises, presentations, reflection, feed back

Title Applied Play	Approved 01.06.2017
Line of study Design for Play	Danish title Anvendt leg
Category Project	Course responsible Mikael Sorknæs
Level MA 1, 2 nd semester	Language English
ECTS 10	Course number

Course objective

Applied Play addresses the field of play as a catalyst for acquiring specific knowledge, skills or new behaviors. As being a field that enjoys a lot of political and economic attention in Denmark, it is important for students to learn how to design for play that i.e. can help to solve challenges in the field of learning, sustainability or healthcare. It is also important to take business considerations into account when creating play solutions – i.e. the stakeholders relevant for different play domains. The course focusses on the wicked design challenge of creating play experience where the play activity itself affords specific learning.

KSC areas: User, Business, Technology and Materials

Learning outcome

At the examination, the student is expected to:

Knowledge

- of fundamental learning and developmental theory
- about applied play

Skills

- ability to analyze the bridging of play and learning in an applied play experience
- ability to take business considerations into account in creating playful solutions
- ability to create playful design solutions informed by learning theory

Competencies

- ability to design an applied play experience that successfully embeds explicit learning in the play activity itself
- ability to select appropriate technology and materials for design solution

Examination regulations

Individual oral semester exam, 7-point grading scale, external

Types of instruction

Lectures, project work, supervision, exercises, presentations, reflection, feed back

Title Cultures of Play	Approved 01.06.2017
Line of study Design for Play	Danish title Legekulturer
Category Project	Course responsible Mikael Sorknæs
Level MA 1, 2 nd semester	Language English
ECTS 10	Course number

Course objective

Cultures of Play explores differences in play cultures. The students learn about Danish and Scandinavian play culture and its unique characteristics and qualities. The Danish approach to play and the values embedded in Danish design of play experiences are put in relation to foreign cultures of play in order to identify the potential and the challenges of introducing Danish designs for play experiences internationally. Students will analyze and design culturally informed play solutions.

KSC areas: User, Business and Marketing, Technology and Materials, Design and Research Process

Learning outcome At the examination, the student is expected to:

- Knowledge**
- about Danish play culture
 - about the relation between Danish and foreign play cultures
- Skills**
- ability to relate a designed play experience to play culture
 - ability to integrate business or marketing considerations in the design process
 - ability to examine, identify and discuss play cultures
- Competencies**
- ability to design a play experience that embeds properties of (Danish) play culture
 - ability to select and apply the appropriate technologies and materials

Examination regulations Individual oral semester exam, 7-point grading scale, external

Types of instruction Lectures, project work, supervision, exercises, presentations, reflection, feed back

Title Value of Play	Approved 01.06.2017
Line of study Design for Play	Danish title Værdien af leg
Category Project	Course responsible Mikael Sorknæs
Level MA 2, 3 rd semester	Language English
ECTS 10	Course number

Course objective

This course focusses on the research approach and investigation of how play creates value. The students use qualitative and/or quantitative academic methods to assess the value of play from a learning perspective (i.e. physical, cognitive, social, creative), an experience perspective (i.e. joy, engagement, iteration) or an organizational perspective (i.e. growth, innovation, profit, collaboration). Regardless of perspective, the students must develop a strong research setup for collecting and analyzing empirical data.

KSC areas: User and Society, Design and Research Processes

Learning outcome At the examination, the student is expected to:

- Knowledge**
- of empirical research approaches
 - of methods for collecting empirical data
 - of methods for analysing empirical data
- Skills**
- ability to plan and execute the collection of empirical data
 - ability to combine different methods for triangulation of data
- Competencies**
- ability to position design research in relation to scientific knowledge
 - ability to analyse data and disseminate findings in a written academic format

Examination regulations Individual written semester exam, pass/fail, internal

Types of instruction Lectures, project work, supervision, exercises, presentations, reflection, feed back

Title Playful Processes	Approved 01.06.2017
Line of study Design for Play	Danish title Legende processer
Category Company Collaboration	Course responsible Mikael Sorknæs
Level MA 2, 3 rd semester	Language English
ECTS 15	Course number

Course objective

Playful Processes focusses on the effects of introducing play into the processes of companies and organizations. The course explores how elements of play might enhance the practices in order to increase i.e. motivation, collaboration, creativity and innovation. The students collaborate with a company or an organization, investigate their practices, design and introduce a play intervention for this context and document the effect. As the play intervention is targeting a broad range of users this course address concepts of playfulness for humans in general.

KSC areas: User and Society, Technology and Materials, Design and Research Processes, Business, Professional Skills

Learning outcome At the examination, the student is expected to:

- Knowledge**
- about play in relation to performance
 - about relation between play and work
 - about designing playful experiences for humans
- Skills**
- ability to examine a context of practice
 - ability to document the effects of introducing play into a given practice
- Competencies**
- ability to design a play intervention that addresses an existing practice and improves it
 - ability to select a design method suitable for the problem/opportunity being addressed

Examination regulations Individual oral semester exam, pass/fail, internal

Types of instruction Project work, supervision, reflection, feed back