



design
skolen
kolding

Kursusbeskrivelser: Industrielt Design

Titel Bæredygtighed	Godkendt 16.02.17
Line of study Cross-disciplinary, 1st year	Engelsk fagtitel Sustainability
Kategori Designprojekt	Fagansvarlig Nadine Möllenkamp og Lykke Kjær
Niveau Kandidat	Sprog Engelsk med mulighed for vejledning på dansk
ECTS 10	Fagnummer KF1BD--KME

Formål

Udvikling af bæredygtige produkter, kollektioner, systemer og forretningsstrategier for fremtiden.

Under dette modul, præsenteres studerende for designprocessen bag en kollektion eller en produktlinje indenfor konteksten af et firmas rammer. Modulet tilbyder viden om de strategiske valg, der ligger til grund for opbygningen af en kollektion/produktlinje. Konceptet virkeliggøres i form af en færdig kollektion/produktlinje, hvor formålet er at træne og håndtere en designproces fra forberedelse af designkonceptet til det færdige produkt, en strategi eller en identitet. Modulet vil undersøge nye forretningsmodeller og introducere CSR og teorien "3 Bottom Line Thinking" (Elkington 1994), for herved at identificere mulighederne for fremtidig bæredygtig forretning – set fra en designers perspektiv.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende at:

Viden

- Have forståelse for konceptet kollektion / produktlinje
- Gennem kortlægning af et firma ved hjælp af Business Model, at være i stand til at identificere og udvikle en kollektion af bæredygtige designmuligheder
- Have forståelse for opbygningen af kollektioner / produkter eller systemer med bæredygtig værdi.
- Kunne definere de valg, der er truffet gennem processen og reflektere over og evaluere resultatet af projektet – Være i stand til at sætte de valg, der er truffet, i perspektiv og definere alternative resultater.



Side 2/2

Færdigheder	<ul style="list-style-type: none">• Være i stand til at sætte sig et komplekst fagligt mål• Være i stand til at udføre research og analysere firmaer• Kunne håndtere et komplekst designprojekt• Være i stand til at anvende og evaluere udvalgte fagspecifikke teknikker og redskaber i forbindelse med udarbejdelsen af en kollektion / produktlinje• Kunne kommunikere designkonceptet visuelt og mundtligt på en professionel måde.
Kompetencer	<ul style="list-style-type: none">• Være i stand til at anvende og evaluere fagspecifikke metoder og indsigt ved udarbejdelsen af en kollektion / produktlinje til et firma.• Kunne udvikle en innovativ kollektion / produktlinje på et højt design-fagligt niveau, baseret på forretningsanalysen såvel som den studerendes personlige designmæssige udtryk.• Være i stand til at udvikle et koncept til et uafhængigt firma.• Kunne reflektere over og sætte det færdige resultat i perspektiv i en international kontekst.
Fagspecifikke kompetencer	<ul style="list-style-type: none">• Kunne anvende og evaluere fagspecifikke metoder og indsigt i forbindelse med funktionelle krav til en designløsning.
Modedesign	<ul style="list-style-type: none">• Kunne anvende sin viden omkring krop, form og opbygning af en kollektion.
Tekstildesign	<ul style="list-style-type: none">• Kunne anvende sin viden omkring farver, taktiletet og opbygning af en kollektion.
Industriel design	<ul style="list-style-type: none">• Kunne anvende sin viden omkring formudvikling, produktionstyper og arbejdsmetoder.
Kommunikationsdesign	<ul style="list-style-type: none">• Kunne anvende sin viden omkring branding, kommunikationsplatforme og identitet.
Eksamensbestemmelser	<p>Ekstern censur – 7-trins skalaen</p> <p>Mundtlig eksamen af semesteret hvor den studerende præsenterer processer samt færdige resultater.</p> <p>Den samlede længde for eksamen på 2. Semester er af 50 minutters varighed, hvoraf 20 minutter er afsat til den studerendes fremlæggelse.</p> <p>Projektbeskrivelse:</p> <p>Det påhviler den studerende at medbringe 1 stk. Projektbeskrivelse til den mundtlige eksamen. Såfremt den studerende forsømmer dette, vil det afspejle sig i karaktergivningen.</p>
Undervisningsform	<p>Introduktion af underviser og en potentiel inviteret gæst</p> <p>Projektarbejde med vejledning</p> <p>Præsentation med feedback</p> <p>Litteratur:</p> <p>Sustainable Disruption Publication 2015)</p> <p>Ellen MacArthur Foundation and IDEO – new Circular Design Guide (especially the B economy development).</p> <p>http://circulardesignguide.com/</p>

Titel Demografisk design	Godkendt 26.08.16
Studieretning Industrielt Design, 1. År	Engelsk fagtitel Design for Demographic
Kategori Designprojekt	Fagansvarlig Peter Barker
Niveau Kandidat	Sprog Engelsk med mulighed for vejledning på dansk
ECTS 5	Fagnummer K11DD--KME

Formål At introducere de potentielle krav til industrielt design i forbindelse med en foranderlig menneskelig demografi hvad angår aldring, kulturel spredning og økonomisk udflytning.

Læringsmål Til eksamen forventes den studerende at:

- Viden
- Være i stand til at arbejde effektivt på tværs af forskellige kulturer og målgrupper.
- Færdigheder
- Udvikle sensitivitet, effektivt professionelt arbejde, gruppedynamik, og at kunne lytte og sammenfatte et designresultat.
- Kompetencer
- Have situationsfornemmelse og diplomatiske evner.

Eksamensbestemmelser Ekstern censur – 7-trins skalaen
Mundtlig eksamen af semesteret hvor den studerende præsenterer processer samt færdige resultater.
Den samlede længde for eksamen på 2. semester er af 50 minutters varighed, hvoraf 20 minutter er afsat til den studerendes fremlæggelse.

Projektbeskrivelse:

Det påhviler den studerende at medbringe 1 stk. Projektbeskrivelse til den mundtlige eksamen. Såfremt den studerende forsømmer dette, vil det afspejle sig i karaktergivningen.

Undervisningsform Hold- og individuel undervisning

Titel Design Camp	Godkendt 28.08.17
Studieretning Tværfaglig, 1. år	Engelsk fagtitel Design Camp
Kategori Designprojekt	Fagansvarlig Eva Kappel
Niveau Master	Sprog Engelsk med mulighed for vejledning på dansk
ECTS 5	Fagnummer KF1CA-BUE

Formål

Det bliver stadig mere klart, at vi som designere skal skabe handling og ikke kun idéer. Det kunne være specifikke produkter, ændring af eksisterende vaner og tankesæt og nye måder til at videregive udfordringer og muligheder på designområdet. Kort sagt, vi er nutidens og fremtidens "igangsættere".

Kurset er centreret omkring Designskolen Koldings 3 strategiske fokusområder: leg, bæredygtighed og social inklusion. Kurset vil give den studerende forståelse for vigtigheden af ikke blot at skabe idéer, men også at skabe handling. Målet er, at den studerende forstår, hvordan design kan udvikles på baggrund af brugerobservationer – i stedet for blot at bruge forudindtagede eller personlige perspektiver og idéer som omdrejningspunktet i et givent projekt. Dette gavner både firmaer, organisationer og løsningsmodeller, som søger at afhjælpe kritiske verdensproblemer.

Gennem autentiske observationer og ved at lære at skabe fremtidsscenarier, er kursets mål at identificere og skabe designløsninger i samarbejde med eksterne partnere – løsninger, som bliver til virkelighed.

Med fokus på **et** af temaerne leg, bæredygtighed eller social inklusion, og baseret på aktuelle observationer og fremtidsscenarier, skal de studerende udvikle specifikke projekter, som igangsætter meningsfulde bæredygtige forandringer – med brugerfokus som en given forhåndsbetingelse. Hvert år præsenteres et nyt tema indenfor de tre ovennævnte områder.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende at:

Viden

- Have basisviden om enten leg og design for Leg, design for planeten eller velfærdsdesign/design til mennesker.

Færdigheder

- I samarbejde med andre studerende, at være i stand til at identificere en relevant designmæssig udfordring indenfor området leg i forbindelse med et designfagligt projekt
- Være i stand til at udbrede sit designkoncept visuelt og mundtligt på en professionel måde, som forstås af Camp-kollegerne.
- Kunne arbejde med prototype-fremstilling/skitserings værktøjer og analysere disse i forhold til projektets målsætninger.



- Kunne reflektere over og perspektivere projektets lege-potentiale i en lokal, national og international kontekst.
- Træne færdigheder i foretagsomhed individuelt og kollektivt i samarbejde med eksterne partnere.

Kompetencer

- Være i stand til at opbygge fremtidsscenarier.
- Ved at benytte sine faglige kompetencer at være i stand til at indgå i et internationalt samarbejde.
- Kunne anvende metoder til at involvere brugere og interessenter i områderne Leg og/eller legesyge.
- Være i stand til at aflevere et komplet og innovativt designforslag i form af en relevant prototype.
- Være i stand til at præsentere projektet i sammenhæng med en virksomhed, en organisation og/eller en institution.

Eksamensbestemmelser

Eksamensform: undervisningsdeltagelse, bestået / ikke bestået
Se endvidere formalia i studieordningen.

Alternativ prøveform: En skriftlig opgave, som afdækker læringsmålene for faget.
Opgaven bliver tilsendt den studerende af studieadministrationen.
Omfang 10 normalsider.

Undervisningsform

Forelæsninger
Introduktioner
Teamwork og gruppevejledning.

Titel Design Fiction	Godkendt 05.07.17
Studieretning Tværfaglig, 1. år	Engelsk fagtitel Design Fiction
Kategori Designprojekt	Fagansvarlig Peter Barker
Niveau Kandidat	Sprog Engelsk med mulighed for vejledning på dansk
ECTS 5	Fagnummer KF1DF--BUE

Introduktion

I Objectified (2009) Paola Antonelli, beskriver den indflydelsesrige seniorkurator for Architecture & Design ved MoMa i New York designerens fremtidige rolle som "at hjælpe folk med forandring". Ifølge Bruce Sterling, som tilsyneladende er en af de første fortalere for Design Fiction (1), kan dette fremspirende 'nye' spekulative område indenfor design beskrives som "den bevidste brug af diegetiske prototyper for at stoppe tvivlen omkring forandring"(2). (I Diegeses bliver historien fortalt. Fortælleren præsenterer karakterenes handlinger (og nogle gange deres tanker) for læseren eller publikum)(3).

Formål

Som navnet indikerer, blander Design Fiction (2005) Fiction – "den type bog eller historie, som er skrevet om fiktive personer og handlinger og ikke baseret på virkelige personer eller fakta" (4) – og Design. Hovedformålet for Design Fiction er at opstille et provokerende (men muligt) scenarie til opnåelse af indsigt, baseret på et udsagn. I designpraksis er det såkaldte WHAT IF (HVAD NU HVIS) spørgsmål dog et fælles udgangspunkt.

Design Fiction er på en måde forbundet med Forecasting, Science Fiction og World Building (5).

Selvom fremtiden ikke nødvendigvis altid er hovedemnet i studiet Design Fiction, vil den studerende sandsynligvis under kurset blive opmærksom på, at – som designer – vil du altid gribe ind i fremtiden.

Udover introduktionen og undersøgelsen af de grundlæggende principper, vil det tværfaglige MA modul Design Fiction opfordre den studerende til (hele vejen igennem) at udvikle et visuelt scenarie baseret på et udsagn som medfører forandring.

[1] https://en.wikipedia.org/wiki/Design_fiction

[2] WIRED, 2013

[3] <https://en.wikipedia.org/wiki/Diegesis>

[4] Cambridge Dictionary

[5] <https://en.wikipedia.org/wiki/Worldbuilding>



Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende at:

Viden

- Være strategisk i sin indsamling af yderligere kompetencer og herved udvide sin profil som professionel designer.
- Kende sin individuelle særegne profil, og være i stand til at kommunikere både sin bredde og sin mere specifikke ekspertise.
- Være bekendt med 'forandring' og dennes indikatorer i en mere global kontekst, for herved at blive tvunget til at kigge udad i stedet for indad.

Færdigheder

- Kunne sammenholde research med ideation. At 'finde på' et brugbart ud-sagn, som sætter ham/hende i stand til at køre et (side) projekt under kurset Design Fiction.
- Sætte sin professionalisme i spil. Bygge på den ekspertise som andre studerende på kurset kommer med.
- Scanne og/eller fotografere alle analoge læringsresultater og opdatere sit digitale arkiv, sin website eller din personlige portefølje hermed.

Kompetencer

Kunne videregive hovedudbyttet fra studiet gennem en digital, visuel og spændende præsentation- hvorunder den studerende forklarer 'Hvad? Hvorfor? Og Hvordan?' Samtidig med at konteksten tydeligt fremhæves – dvs. afslører den supplerende karakteristiske værdi af denne læring.

Eksamensbestemmelser

Prøveform: undervisningsdeltagelse.. Bedømmes Bestået / ikke bestået.
Se formalia i studieordningen.

Alternativ prøveform: En skriftlig opgave, der afdækker læringsmålene for faget.
Studieadministrationen fremsender afløsningsopgaven til den studerende.
Omfang: 10 normalsider.

Undervisningsform

Teoretiske lektioner og / eller læselektioner, inkl. spørgsmål og diskussion.
Praktiske øvelser med vejledning
Delmålspræsentationer (Hvad? Hvorfor? Hvordan?) diskussion og feedback.



Page 3/3

Obligatorisk litteratur

- Without Design, Innovation Doesn't Happen: A Conversation with Paola Antonelli.
- Sterling, Bruce, Design Fiction, Patently Untrue, 2013.
- Sterling, Bruce, Patently untrue: fleshy defibrillators and synchronised baseball are changing the future, WIRED, 2013.

Anbefalet litteratur

Underviser(e) og / eller gæsteunderviser(e) vil sandsynligvis foreslå nogle gode kilder, og / eller udlevere fyldestgørende læsestof.

Titel Designproces	Godkendt 05.07.17
Studieretning Tværfaglig, 1. år	Engelsk fagtitel Design Process
Kategori Metode og teori	Fagansvarlig Eva Kappel
Niveau Master	Sprog Engelsk
ECTS 5	Fagnummer KF1DP--BUE

Formål

Formålet med dette fag er at give den studerende dybdegående viden omkring designprocessen og de dertilhørende metoder. Faget er centreret omkring designmetoder med en tværfaglig kontekst. Fagets struktur resulterer i evnen til at stille spørgsmål, at analysere og at sammenfatte, samtidigt med at det giver en traditionel design-faglighed. Dermed arbejder faget med en let og flydende integration af designteori og –praksis og baseres på undervisning, som henvender sig til intuition, refleksivitet og refleksivitet i sammenhæng med designmetoder.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende at:

Viden

- Have udviklet en kritisk forståelse for intuition, refleksivitet og refleksivitet i sammenhæng med designmetoder.
- Have et overblik over designmetoder
- Være i stand til at vurdere metoders brugbarhed
- Have viden om en menneske-centreret designtilgang

Færdigheder

- Være i stand til at forklare konceptet Designmetoder
- Være i stand til at anvende designmetoder ved praktiske opgaver
- Være i stand til at udvikle designkoncepter baseret på problemorienterede opgaveformuleringer.
- Være i stand til at anvende metoder til designresearch i forbindelse med tværfaglige gruppeopgaver.

Kompetencer

- Kunne reflektere over designmetoder i forbindelse med egen praksis.
- Kunne vælge korrekte metoder i forhold til den konkrete fase i designprocessen.

Eksamensbestemmelser

Prøveform: Undervisningsdeltagelse
 Bedømmes Bestået / Ikke Bestået.
 Se formalia i studieordningen.



Page 2/2

Alternativ prøveform:

En skriftlig opgave, der afdækker læringsmålene for faget. Afløsningsopgaven bliver tilsendt den studerende af Studieadministrationen.

Omfang: 10 normalsider

Types of instruction

Almindelig klasseundervisning

Forelæsninger

Gruppearbejde med vejledning

Titel Designprojekt smykker/accessory	Godkendt 24.10.17
Studieretning Accessory Design, Industrielt Design, Mode og Tekstil	Engelsk fagtitel Design Project Jewelry/Accessory
Kategori Designprojekt	Fagansvarlig Josephine Winther
Niveau Kandidat	Sprog Engelsk
ECTS 10	Fagnummer KF1DJ--KME

Formål Designprojekt smykker/accessory fokuserer på smykkers/accessories' evne til at kommunikere.
Fagets ramme er idéen om at strukturere i samfundet, historien, kroppen og kønsopfattelser reflekteres i de smykker og accessories vi bærer.

Læringsmål Til eksamen forventes den studerende at:

Viden

- Have viden om hvilken indflydelse smykkers/accessories kan have på bæreren og beskueren
- Have forståelse for hvordan research inden for eksempelvis historie, antropologi, filosofi og andre fagområder kan bidrage til designprocessen

Færdigheder

- Være i stand til at identificere en designudfordring inden for fagområdet
- Være i stand til at transformere indsigter fra research til et koncept
- Være i stand til at kommunikere et projekt visuelt og verbalt
- Være i stand til at formidle projektet i en kontekst

Kompetencer

- Være i stand til at forstå og reflektere over fagområdet i relation til briefet
- Være i stand til at implementere designmetoder og teori
- Være i stand til at placere projektet i en kunstnerisk, videnskabelig eller erhvervs-mæssig kontekst
- Være i stand til at reflektere over hvad smykket/accessorien tilføjer til konteksten

Eksamensbestemmelser Intern censur – 7-trins skalaen
Mundtlig eksamen af semesteret hvor den studerende præsenterer processer samt færdige resultater.
Den samlede længde for eksamen på 1. semester er af 50 minutters varighed, hvoraf 20 minutter er afsat til den studerendes fremlæggelse.



Page 2/2

Projektbeskrivelse:

Det påhviler den studerende at medbringe 1 stk. projektbeskrivelse til den mundtlige eksamen. Såfremt den studerende forsømmer dette, vil det afspejle sig i karaktergivningen.

Undervisningsform

Holdundervisning med individuel eller gruppevejledning

Titel Designprojekt - Teamwork	Godkendt 26.08.16
Studieretning Industrielt Design, 1.år	Engelsk fagtitel Design project - Teamwork
Kategori Designprojekt	Fagansvarlig Peter Barker
Niveau Kandidat	Sprog Engelsk
ECTS 10	Fagnummer KI1DT--KME

Formål Formålet med faget er at give den studerende viden omkring værdien og relevansen i teamwork, og lære at bruge denne viden i et designprojekt.

Læringsmål Til eksamen forventes den studerende:

Viden

- At have viden om værdien og relevansen i teamwork.

Færdigheder

- At være i stand til at indgå i og samarbejde med et team.
- At være i stand til at arbejde hurtigt, effektivt og fleksibelt.
- At være i stand til at præsentere det færdige resultat på en professionel måde.
- At være i stand til at formidle en idé på en sådan måde, at andre kan forstå den og dermed være i stand til at arbejde videre på samme idé i et fælles koncept.

Kompetencer

- At være klar på at sætte sin egen professionalisme på spil og være opmærksom på sin egen rolle i teamet.
- At være i stand til at tilpasse sig og arbejde i et hektisk internationalt miljø.
- At være i stand til at reflektere over sin egen rolle i et forskelligartet team.

Eksamensbestemmelser

Intern censur – 7-trins skalaen

Mundtlig eksamen af semesteret, hvor den studerende præsenterer processer samt færdige resultater.

Den samlede længde for eksamen på 1. semester er af 50 minutters varighed, hvoraf 20 minutter er afsat til den studerendes fremlæggelse.

Projektbeskrivelse:

Det påhviler den studerende til den mundtlige eksamen at medbringe 1 stk. projektbeskrivelse. Så den studerende forsømmer dette, vil det afspejles i karaktergivningen.

Undervisningsform

Grubelektioner, gruppearbejde

Titel Designprojekt	Godkendt 31.10.17
Studieretning Accessory Design, Industrielt Design, Mode og Tekstil	Engelsk fagtitel Design Project
Kategori Designprojekt	Fagansvarlig Peter Barker
Niveau Kandidat	Sprog Engelsk
ECTS 10	Fagnummer KF1DN--KME

Formål

I 2015 accepterede FN's generalforsamling formelt et nyt sæt af 17 re [Sustainable Development Goals \(SDGs\)](#) der strækker sig fra at ende verdens fattigdom til at opnå ligestilling mellem mænd og kvinder inden år 2030. Formålet med dette fag er at tackle et bredspektret og ambitiøst designprojekt med udgangspunkt i FN's Sustainable Development Goals for at vise at designere kan være en del af en løsning på nogle af de største udfordringer verden står over for.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende at:

Viden

- Have en grundlæggende forståelse for de 17 SDG'er og grundig viden om som minimum det eller de af dem som den studerende vælger at arbejde med for at udvikle en designløsning

Færdigheder

- Have evnen til at identificere en designudfordring og udvikle en konkret designløsning til (en del af) et problem
- Lave og følge en tidsplan og overholde deadlines
- Kunne kommunikere et project visuelt og verbal på et højt niveau

Kompetencer

- Vise evne til selvorganisation i arbejdet med et komplekst problem
- Benytte relevante designteorier, metoder og færdigheder
- Realisere et projekt med et endeligt produkt eller en service præsenteret ved en prototype
- Reflektere over processen i projektet og identificere styrker og svagheder

Eksamensbestemmelser

Intern censur – 7-trins skalaen

Mundtlig eksamen af semesteret hvor den studerende præsenterer processer samt færdige resultater.

Den samlede længde for eksamen på 1. semester er af 50 minutters varighed, hvoraf 20 minutter er afsat til den studerendes fremlæggelse.



Page 2/2

Projektbeskrivelse:

Det påhviler den studerende at medbringe 1 stk. projektbeskrivelse til den mundtlige eksamen. Såfremt den studerende forsømmer dette, vil det afspejle sig i karaktergivningen.

Undervisningsform

Seminarer, individuel og gruppevejledning, gennemgang med kritik.

Titel Leg og design	Godkendt 26.08.2016
Studieretning Tværfaglig, 1. år	Engelsk fagtitel Play and Design
Kategori Designprojekt	Fagansvarlig Peter Barker
Niveau Kandidat	Sprog Engelsk
ECTS 10	Fagnummer KF1LE-KME

Formål Formålet med dette forløb er at integrere leg som et specifikt og relevant slutresultat i et givent designprojekt. Ved at inkludere leg som et mål i sig selv vil de studerende forsøge at opnå positive, emotionelle reaktioner via design og designtænkning.

Læringsmål Til eksamen forventes den studerende:

Viden

- at have forståelse for leg
- at have viden om leg i en specifik kontekst

Færdigheder

- at kunne arbejde sammen med udvalgte internationale designere
- at kunne identificere og motivere en relevant designudfordring inden for Leg
- at kunne opbygge fremtidsscenerier
- at kunne anvende legende designmetoder gennem en fuld designproces
- at kunne styre et komplekst designprojekt
- at kunne formidle et projekt visuelt og verbalt

Kompetencer

- at kunne indgå i et internationalt teamwork med sine faglige kompetencer
- at kunne udvikle et innovativt designkoncept på et højt æstetisk og kommunikativt niveau
- at kunne skabe løsninger, der appellerer til leg og legende adfærd
- at kunne reflektere over og perspektivere designkonceptet til en international erhvervsmæssig kontekst

Fagspecifikke kompetencer

- at kunne anvende og vurdere fagspecifikke metoder og indsigter i funktionelle krav til en designløsning

Modedesign

Tekstildesign

Kommunikationsdesign

Industrielt design

- at kunne anvende sin viden om krop og bevægelse
- at kunne anvende sin viden om farver, stofflighed og taktilitet
- at kunne anvende sin viden om spildesign, visualisering og kommunikation
- at kunne anvende sin viden om formudvikling, ergonomi og funktionalitet i produktdesign



Page 2/2

Eksamensbestemmelser

Ekstern censur – 7-trins-skalaen

Mundtlig eksamen af semesteret, hvor den studerende præsenterer processer samt færdige resultater.

Den samlede længde for eksamen på 2. semester er af 50 minutters varighed, hvoraf 20 minutter er afsat til den studerendes fremlæggelse.

Projektbeskrivelse:

Det påhviler den studerende at medbringe 1 stk. projektbeskrivelse til den mundtlige eksamen. Såfremt den studerende forsømmer dette, vil det afspejle sig i karaktergivningen

Undervisningsform

Gruppe-projektarbejde med individuel vejledning

Præsentation med kritik

Titel Skills Workshop	Godkendt 26.08.16
Studieretning Industrielt Design, 1.år	Engelsk fagtitel Skills Workshop
Kategori Teknikker og redskaber	Fagansvarlig Peter Barker
Niveau Kandidat	Sprog Engelsk med mulighed for vejledning på Dansk
ECTS 5	Fagnummer KI1TR--KME

Formål	Formålet med modulet er at sætte studerende af industrielt design i stand til at bekræfte og videreudvikle deres manuelle færdigheder til gavn for deres individuelle måde at udtrykke sig på og sikkerheden omkring værksteds-miljøet.
Læringsmål	Til eksamen forventes den studerende:
Viden	At beherske værksteds-færdigheder og teknikker.
Færdigheder	At udvikle manuelle, digitale og intellektuelle værksteds-færdigheder.
Kompetencer	At kunne bruge værkstedsfaciliteter til at give designidéer det helt rigtige udtryk.
Eksamensbestemmelser	Intern censur – 7-trins skalaen
	Mundtlig eksamen af semesteret, hvor den studerende præsenterer processer samt færdige resultater.
	Den samlede længde for eksamen på 1. Semester er af 50 minutters varighed, hvoraf 20 minutter er afsat til den studerendes fremlæggelse.
Undervisningsform	Workshops og undervisningstimer

Titel Sko	Godkendt 14.12.17
Studieretning Accessory Design, Industrielt Design, Mode og Tekstil	Engelsk fagtitel Shoes
Kategori Designprojekt	Fagansvarlig Helle Graabæk
Niveau Kandidat	Sprog Dansk / engelsk
ECTS 10	Fagnummer KF1SK--KME

Formål

Gennem samarbejde med en virksomhed får den studerende erfaring i at aflæse en virksomheds værdigrundlag, kundegruppe og produktionsfaciliteter og derefter indarbejde disse findings i nye bud på produkter eller løsninger, som viser nye veje for virksomheden.

Den studerende forventes at reflektere over og perspektivere projektet i forhold til en fremtidig designprofession.

Læringsmål

Viden

Til eksamen forventes den studerende:

- at have en udvidet forståelse for kollektionsbegreber og serieopbygning inden for en produktgruppe
- at have forståelse for en skos opbygning og funktionalitet
- at kunne reflektere over udfordringer og problemstillinger for et design
- at kunne perspektivere sin rolle som designer i et team

Færdigheder

- at kunne aflæse en virksomheds værdigrundlag og målgruppe
- at kunne analysere en virksomheds produktionsfaciliteter
- at kunne kommunikere en arbejdsproces og et resultat visuelt og verbal på et højt fagligt niveau

Kompetencer

- at kunne udvikle et innovativt designkoncept i forhold til en virksomheds brand, produktionsfaciliteter og behov
- at kunne igangsætte og gennemføre et tværfagligt samarbejde og påtage sig et professionelt ansvar

Eksamensbestemmelser

Intern censur – 7-trins-skalaen

Mundtlig eksamen af semesteret, hvor den studerende præsenterer processer samt færdige resultater.

Den samlede længde for eksamen er af 50 minutters varighed, hvoraf 20 minutter er afsat til den studerendes fremlæggelse.

Projektbeskrivelse:

Det påhviler den studerende at medbringe 1 stk. projektbeskrivelse til den mundtlige eksamen. Såfremt den studerende forsømmer dette, vil det afspejle sig i karaktergivningen



Page 2/2

Undervisningsform

Holdundervisning, projektarbejde i grupper med vejledning, selvstudie

Titel Social innovation	Godkendt 26.08.2016
Studieretning Tværfaglig, 1. år	Engelsk fagtitel Social Innovation
Kategori Designprojekt	Fagansvarlig Peter Barker
Niveau Kandidat	Sprog Engelsk
ECTS 10	Fagnummer KF1SO--KME

Formål	I dette forløb vil de studerende blive introduceret til begrebet social innovation samt anvende denne viden i et designprojekt.
Læringsmål	Til eksamen forventes den studerende:
Viden	<ul style="list-style-type: none"> at have grundlæggende viden om begrebet social innovation
Færdigheder	<ul style="list-style-type: none"> at kunne identificere og motivere en relevant designudfordring inden for social innovation at kunne formidle designkonceptet visuelt og verbalt, på et professionelt niveau at kunne arbejde med prototyper/ skitseringsværktøjer og kunne analysere disse i forhold til projektmål at kunne reflektere over og perspektivere designkonceptet i en international kontekst
Kompetencer	<ul style="list-style-type: none"> at kunne opbygge fremtidsscenerier at kunne indgå i et teamwork med sine faglige kompetencer at kunne sætte sig et komplekst fagligt mål og styre et designprojekt at kunne udvikle et innovativt designkoncept på et højt kunstnerisk niveau at kunne anvende metoder for bruger og interessentinddragelse inden for social innovation at kunne levere et færdigt designforslag i form af en relevant prototype at kunne perspektivere projektet i forhold til en erhvervmæssig, kunstnerisk eller videnskabelig kontekst
Fagspecifikke kompetencer	<ul style="list-style-type: none"> at kunne anvende og vurdere fagspecifikke metoder og indsigter i funktionelle krav til en designløsning
Modedesign	<ul style="list-style-type: none"> at kunne anvende sin viden om krop og identitet
Tekstildesign	<ul style="list-style-type: none"> at kunne anvende sin viden om tekstile funktioner og sanseligheder
Kommunikationsdesign	<ul style="list-style-type: none"> at kunne skabe sociale forandringer gennem kommunikationsdesign
Industrielt design	<ul style="list-style-type: none"> at kunne anvende sin viden om formudvikling, ergonomi og funktionalitet i produktdesign



Eksamensbestemmelser

Ekstern censur – 7-trins-skalaen

Mundtlig eksamen af semesteret, hvor den studerende præsenterer processer samt færdige resultater.

Den samlede længde for eksamen på 2. semester er af 50 minutters varighed, hvoraf 20 minutter er afsat til den studerendes fremlæggelse.

Projektbeskrivelse:

Det påhviler den studerende at medbringe 1 stk. projektbeskrivelse til den mundtlige eksamen. Såfremt den studerende forsømmer dette, vil det afspejle sig i karaktergivningen

Undervisningsform

Oplæg og forelæsninger

Individuelt – eller gruppearbejde med vejledning

Fælles præsentationer med kritik

Titel Videnskabsteori	Godkendt 05.07.17
Studieretning Tværfaglig, 1. år	Engelsk fagtitel Scientific Theory
Kategori Designmetode og teori	Fagansvarlig Richard Herriott
Niveau Master	Sprog Engelsk
ECTS 5	Fagnummer KF1VT--BUE

Formål

Videnskabsteori er et fag, som introducerer den studerende til den underliggende vidensstruktur. Dette understøtter validiteten af de designmetoder, som den studerende anvender: indsamling af pålidelig data, afprøvning af koncepter og anvendelse af og forståelse for teori.

Faget starter med Videnskabsteorien. Dernæst følger videnskabshistorien. Videnskab skal adskilles fra ikke-videnskab, og denne udfordring undersøges. Naturlig videnskab er grundlaget for al research, og dette får den studerende detaljeret indblik i.

For at koble faget til andre fag, vil der indgå vejledning i tilgang og anvendelse af teori i forbindelse med udarbejdelse af den skriftlige Master, og en LATCH prøve, som kan give den studerende en forståelse for analysekonceptet, samt fungere som både inspiration og øvelse i hvordan en Master kan udformes.

Det samfundsvidenskabelige og designteorien diskuteres og sammenholdes, og slutteligt opsummeres materialet.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

Viden

- At have forståelse for de metoder, som kobles til de forskellige typer kognition og viden.

Færdigheder

- At være i stand til at anvende koncepter i samarbejde med grupper af andre fagfolk.
- At have erfaring med at læse og reflektere over internationalt anerkendt designteori.
- At være i stand til at reflektere over og diskutere designteori og anvende dette i forbindelse med designpraksis.
- At være i stand til at skaffe sig viden gennem skriftlig og praktisk designarbejde.



Kompetencer

- At have forståelse for den indflydelse som forskellige typer viden har på egne arbejdsmetoder.
- At være i stand til at kommunikere og reflektere kritisk over egen profession.
- At kunne læse, reflektere over og diskutere relevant og internationalt anerkendte design teorier og anvende disse i forbindelse med designarbejde.

Eksamensbestemmelser

Prøveform: Undervisningsdeltagelse
Bedømmes Bestået / Ikke Bestået.
Se formalia i studieordningen.

Alternativ prøveform:

En skriftlig opgave, der afdækker læringsmålene for faget. Afløsningsopgaven bliver tilsendt den studerende af Studieadministrationen.

Omfang: 10 normalsider

Undervisningsform

Undervisning baseret på almindelige lektioner. Kollaborativ læring, blogging, opgaver i undervisningstimerne og diskussioner.

Det er vigtigt at den studerende læser det opgivne materiale I god tid før hver undervisningstime.

Titel Designmetodologi	Godkendt 05.07.17
Studieretning Tværfaglig, 2. år	Engelsk fagtitel Design Methodology
Kategori Metode og teori	Fagansvarlig Eva Kappel
Niveau Kandidat	Sprog Engelsk
ECTS 5	Fagnummer KF2MD--BUE

Formål

Formålet med modulet er at give den studerende en grundig introduktion til designmetodologi i et historisk perspektiv, og lære den studerende at forstå – og sætte teorier, diskussioner og hovedvejledninger på området i perspektiv og at reflektere over egen praksis.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende at:

Viden

- Have viden om, og være i stand til at diskutere designmetodologi i et historisk perspektiv.
- Kunne forstå nøgleteoriene indenfor designmetodologi

Færdigheder

- Være i stand til at forklare designmetodologi
- Være i stand til at anvende teorierne indenfor designmetodologi

Kompetencer

- Kunne reflektere over designmetodologi i forbindelse med egen praksis

Eksamensbestemmelser

Prøveform: Undervisningsdeltagelse
Bedømmes Bestået / Ikke Bestået.
Se formalia i studieordningen.

Alternativ prøveform:

En skriftlig opgave, der afdækker læringsmålene for faget. Afløsningsopgaven bliver tilsendt den studerende af Studieadministrationen.

Omfang: 9 normalsider

Undervisningsform

Holdundervisning
Gruppeopgaver med vejledning
Forelæsninger

Titel Designprojekt	Godkendt 26.08.16
Studieretning Industrielt Design, 2. år	Engelsk fagtitel Design Project
Kategori Designprojekt	Fagansvarlig Peter Barker
Niveau Kandidat	Sprog Engelsk
ECTS 15	Fagnummer KI2DP-KME

Formål Et industrielt designprojekt, som sætter den studerede igang med at overveje design til et liv i et nyt og udfordrende fysisk miljø, langt hjemmefra. Overlevelse, velfærd og respekten for menneskets behov for glæde, er alle vigtige faktorer.

Læringsmål Til eksamen forventes den studerende at:

- Viden
- Vise forståelse for at designe effektivt til et liv i et fremmed og muligvis fjendtligt miljø.
- Færdigheder
- Udvilke følsomhed, forestillingsevne, fleksibilitet og evne til mentalt at springe ud i det ukendte.
- Kompetencer
- Være i stand til at arbejde i et ukendt miljø og have en stram tidsplan.

Eksamensbestemmelser Intern censur – 7-trins skalaen
Mundtlig eksamen af semesteret hvor den studerende præsenterer processer samt færdige resultater.
Den samlede længde for eksamen på 3. semester er af 50 minutters varighed, hvoraf 20 minutter er afsat til den studerendes fremlæggelse.

Projektbeskrivelse:
Det påhviler den studerende at medbringe 1 stk. Projektbeskrivelse til den mundtlige eksamen. Såfremt den studerende forsømmer dette, vil det afspejle sig i karaktergivningen.

Undervisningsform Hold- og individuel undervisning

Kandidatprojekt praktisk del	Godkendt 01. September 2016	
Studieretning Tværfaglig, 2. år	Engelsk fagtitel Master's Project, practical component	
Kategori Designprojekt	Fagansvarlig Fagledere	
Niveau Kandidat	Sprog Engelsk/Dansk	
ECTS 20 10 (akademisk)	Fagnummer Kommunikationsdesign: KK2KP--KME Industrielt design: KI2KP--KME Modedesign: KM2KP--KME Tekstildesign: KT2KA—KME Design for Play: KP2KP--KME	Fagnummer (Akademisk) Kommunikationsdesign: KK2KPA-KME Industrielt design: KI2KPA-KME Modedesign: KM2KPA-KME Tekstildesign: KT2KAA-KME Design for Play: KP2KPA-KME

Formål

Kandidatprojektet (praktisk og teoretisk del tilsammen) skal dokumentere, at den studerende ved at anvende designteori, metoder og færdigheder kan løse relevante komplekse designfaglige problemstillinger på et professionelt internationalt niveau. I kandidatprojektet kan den studerende sætte hele sin faglige ekspertise i spil. Viden, færdigheder og kompetencer erhvervet igennem specialiseringen demonstreres i løsningen af et selvinitieret, veldefineret og afgrænset designfagligt problem i samarbejde med mindst én ekstern samarbejdspartner. Kandidatprojektet er den studerendes ramme for at demonstrere eget designfaglige potentiale i et relevant designprojekt.

Læringsmål

Kandidatprojektets praktiske del skal demonstrere at den studerende på højt niveau:

Viden

- har forretningsforståelse
- har digital forståelse
- har forståelse for egne designfaglige kompetencer

Færdigheder

- kan identificere og motivere en relevant designfaglig udfordring
- kan identificere en relevant ekstern samarbejdspartner
- kan sætte sig et komplekst fagligt mål
- kan mestre designfagets kunstneriske teknikker og metoder professionelt
- kan formidle og diskutere et komplekst designprojekt til fagfæller og ikke specialister

Kompetencer

- kan planlægge og gennemføre designprocessen fra idéoplæg til udførelse, implementering og præsentation
- kan organisere og lede komplekse designprojekter
- kan demonstrere et nyskabende designprojekt, hvor formsprog og æstetik er på højeste kunstneriske niveau
- kan perspektivere et designprojekt i forhold til en international kontekst
- kan løse en relevant udfordring i samarbejde med en eller flere virksomheder



der/organisationer

- kan formidle designkompetencer målrettet en specifik kontekst
- kan demonstrere empati og evne til at sætte sig i andres sted i relation til projektet

For studerende på kommunikationsdesign, fra studieåret 2016-2017:

Det forventes, at alle studerende har lanceret deres personlige, ikke skabelon baserede hjemmeside inden udgangen af 4. semester, inkl. en præsentation af deres kandidatprojekt.

Eksamensbestemmelser

Ekstern censur – 7-trins-skalaen

Mundtlig eksamen af semesteret, hvor den studerende præsenterer processer samt færdige resultater.

Den samlede længde for eksamen er 60 minutters varighed, hvoraf 30 minutter er afsat til den studerendes fremlæggelse.

Procedure:

Der afleveres ca. 1 måned efter start på kandidatprojektet en praktisk synopsis på dansk eller engelsk. Den praktiske synopsis skal godkendes af faglederen inden aflevering.

4 uger før eksamen afleveres en projektbeskrivelse for den praktiske del. Resumé for den skriftlige opgave vedhæftes desuden.

Konkrete afleveringsdatoer og afleveringssted vil fremgå af Asimut.

Kandidatprojektet skal gennemføres i samarbejde med en virksomhed/organisation. Valg af virksomhed godkendes af faglederen. Samarbejdsaftale med virksomhed underskrives og afleveres i Karrierværkstedet.

Undervisningsform

Selvstændigt projektarbejde med individuel vejledning

Indhold

- Identificering af projekt
- Fagligt mål
- Valg af metode
- Research
- Identificering af relevant samarbejdspartner - virksomhed/organisation
- Analyse
- Projektbeskrivelse
- Designmetode og projektstyring
- Dialog / samarbejde med ekstern part
- Konzeptudvikling
- Kobling af teori og praksis
- Realisering af designløsning
- Perspektivering af projekt
- Præsentation

Kandidatprojekt skriftlig del	Godkendt 01. september 2016	
Studieretning Tværfaglig, 2. år	Engelsk fagtitel Master's Project, written component	
Kategori Designprojekt	Fagansvarlig Anne Louise Bang	
Niveau Kandidat	Sprog Engelsk/Dansk	
ECTS 10 20 (akademisk)	Fagnummer Kommunikationsdesign: KK2KP--KSE Industrielt design: KI2KP--KSE Modedesign: KM2KP--KSE Tekstildesign: KT2KA--KSE Design for Play: KP2KP--KSE	Fagnummer (Akademisk) Kommunikationsdesign: KK2KPA-KSE Industrielt design: KI2KPA-KSE Modedesign: KM2KPA-KSE Tekstildesign: KT2KAA-KSE Design for Play: KP2KPA-KSE

Formål

Kandidatprojektet (praktisk og teoretisk del tilsammen) skal dokumentere, at den studerende ved at anvende designteori, metoder og færdigheder kan løse komplekse designfaglige problemstillinger på et professionelt internationalt niveau. I kandidatprojektet kan den studerende sætte hele sin faglige ekspertise i spil. Viden, færdigheder og kompetencer erhvervet igennem specialiseringen demonstreres i løsningen af et selvinitieret, veldefineret og afgrænset designfagligt problem i samarbejde med mindst én ekstern samarbejdspartner. Kandidatprojektet er den studerendes ramme for at demonstrere eget designfaglige potentiale i et relevant designprojekt.

Læringsmål

Kandidatprojektets skriftlige del skal demonstrere at den studerende på højt niveau:

Viden

- har forståelse for designfagets videnskabelige metoder og teorier

Færdigheder

- kan identificere og motivere en relevant designfaglig udfordring
- kan kombinere teori og praksis
- kan formidle og diskutere et komplekst designprojekt til fagfæller og ikke specialister
- kan reflektere over det praktiske kandidatspeciales proces og metode

Kompetencer

- kan vurdere og anvende designfagets videnskabelige metoder og teorier i forhold til opbygningen af et designprojekt
- kan anvende fagets teorier til at behandle og perspektivere en relevant problemstilling

Eksamensbestemmelser

Skriftlig eksamen – i form af en fri skriftlig opgave.
Ekstern censur, bedømmes efter 7-trinsskalaen

Omfang: 14 normalsider.



Der skrives en teoretisk synopsis for den skriftlige opgave.
Der skal til udarbejdelsen af den teoretiske synopsis anvendes en skabelon som kan findes på skolens intranet.
Synopsis afleveres direkte til vejlederen til fastsat deadline.

Se formalia i øvrigt i studieordningen.

Undervisningsform

Selvstændigt projektarbejde med individuel teoretisk vejledning

Indhold

- Identificering af relevant projekt
- Fagligt mål
- Identificering af teoretisk vinkel
- Valg af metode
- Research
- Analyse
- Synopsis for den teoretiske del
- Kobling af teori og praksis
- Perspektivering af projekt
- Refleksion
- Engelsk og dansk resumé

Titel Karriereværksted	Godkendt 11.07.17
Studieretning Tværfaglig, 2. År	Engelsk fagtitel Career Lab
Kategori Metode og teori	Fagansvarlig Eva Kappel
Niveau Kandidat	Sprog Engelsk med mulighed for vejledning på dansk
ECTS 5	Fagnummer KF2KV--BUE

Formål

Modulet består af strategiske karrierefremmende elementer for designere, forståelse af kompetencer, kommunikation og viden om forretningslivet.

Evnen til at formidle dine kompetencer og dit potentiale på en modtagerorienteret måde er afgørende for at informationen modtages korrekt. Dette kombineres med forståelse af modtagergruppe og øvelser i variation af dit budskab, og der gives værktøjer, som understøtter det pågældende budskab. Når du arbejder som designer, er det vigtigt at forstå, hvordan design støtter virksomheder i at opnå økonomisk værdi, hvilke forskellige roller og positioner en designer kan have i forskellige virksomheder. Modulet giver en grundlæggende forståelse for lovkrav i forbindelse med designprofessionen, og en introduktion af markedsvilkår, rettigheder og jobmuligheder.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende at:

Viden

- Have viden om hvorledes design af produkter/services kan generere økonomisk vækst.

Færdigheder

- Være i stand til at omstille sine designkompetencer, således at de kan anvendes på et bredt arbejdsmarked.
- Være i stand til at oprette en profil på LinkedIn, sociale medier og jobportaler.
- Være i stand til at skrive en modtagerorienteret ansøgning.
- Være i stand til at opstille et professionelt CV og en modtagerorienteret portefølje.
- Være i stand til at formidle sine færdigheder og kompetencer under en "elevatortale".

Kompetencer

- Som designer at have forståelse for hvordan du passer ind i en given virksomheds/institutions værdikæde.
- Være i stand til at introducere dit professionelle værdiforslag – skriftligt og mundtligt - til en virksomhed eller en institution.
- Vise kompetencer ud i networking.
- Være i stand til at målrette din formidling mod en bestemt modtagergruppe.
- Være i stand til at formidle et modtagerorienteret værdiforslag.



Eksamensbestemmelser

Prøveform: Undervisningsdeltagelse

Bedømmes Bestået / Ikke Bestået.

For at bestå skal den studerende endvidere aflevere sit CV og sin portefølje.

Se formalia i studieordningen.

Alternativ prøveform:

En skriftlig opgave, der afdækker læringsmålene for faget. Afsløsningsopgaven bliver tilsendt den studerende af Studieadministrationen.

Omfang: 9 normalsider

Undervisningsform

Forelæsninger

Gruppearbejde

Individuelle studier

Individuel vejledning

Gruppearbejde med faglige/praktiske øvelser

Titel Videnskabsteori	Godkendt 05.07.17
Studieretning Tværfaglig, 2. år	Engelsk fagtitel Scientific Theory
Kategori Designmetode og teori	Fagansvarlig Richard Herriott
Niveau Master	Sprog Engelsk
ECTS 5	Fagnummer KF2VT--BUE

Formål

Videnskabsteori er et fag, som introducerer den studerende til den underliggende vidensstruktur. Dette understøtter validiteten af de designmetoder, som den studerende anvender: indsamling af pålidelig data, afprøvning af koncepter og anvendelse af og forståelse for teori.

Faget starter med Videnskabsteorien. Dernæst følger videnskabshistorien. Videnskab skal adskilles fra ikke-videnskab, og denne udfordring undersøges. Naturlig videnskab er grundlaget for al research, og dette får den studerende detaljeret indblik i.

For at koble faget til andre fag, vil der indgå vejledning i tilgang og anvendelse af teori i forbindelse med udarbejdelse af den skriftlige Master, og en LATCH prøve, som kan give den studerende en forståelse for analysekonceptet, samt fungere som både inspiration og øvelse i hvordan en Master kan udformes.

Det samfundsvidenskabelige og designteorien diskuteres og sammenholdes, og slutteligt opsummeres materialet.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

Viden

- At have forståelse for de metoder, som kobles til de forskellige typer kognition og viden.

Færdigheder

- At være i stand til at anvende koncepter i samarbejde med grupper af andre fagfolk.
- At have erfaring med at læse og reflektere over internationalt anerkendt designteori.
- At være i stand til at reflektere over og diskutere designteori og anvende dette i forbindelse med designpraksis.
- At være i stand til at skaffe sig viden gennem skriftlig og praktisk designarbejde.



Kompetencer

- At have forståelse for den indflydelse som forskellige typer viden har på egne arbejdsmetoder.
- At være i stand til at kommunikere og reflektere kritisk over egen profession.
- At kunne læse, reflektere over og diskutere relevant og internationalt anerkendte design teorier og anvende disse i forbindelse med designarbejde.

Eksamensbestemmelser

Prøveform: Undervisningsdeltagelse
Bedømmes Bestået / Ikke Bestået.
Se formalia i studieordningen.

Alternativ prøveform:

En skriftlig opgave, der afdækker læringsmålene for faget. Afløsningsopgaven bliver tilsendt den studerende af Studieadministrationen.

Omfang: 10 normalsider

Undervisningsform

Undervisning baseret på almindelige lektioner. Kollaborativ læring, blogging, opgaver i undervisningstimerne og diskussioner.

Det er vigtigt at den studerende læser det opgivne materiale I god tid før hver undervisningstime.



design
skolen
kolding

Kursusbeskrivelser: Tekstildesign

Titel Bæredygtighed	Godkendt 16.02.17
Line of study Cross-disciplinary, 1st year	Engelsk fagtitel Sustainability
Kategori Designprojekt	Fagansvarlig Nadine Möllenkamp og Lykke Kjær
Niveau Kandidat	Sprog Engelsk med mulighed for vejledning på dansk
ECTS 10	Fagnummer KF1BD--KME

Formål

Udvikling af bæredygtige produkter, kollektioner, systemer og forretningsstrategier for fremtiden.

Under dette modul, præsenteres studerende for designprocessen bag en kollektion eller en produktlinje indenfor konteksten af et firmas rammer. Modulet tilbyder viden om de strategiske valg, der ligger til grund for opbygningen af en kollektion/produktlinje. Konceptet virkeliggøres i form af en færdig kollektion/produktlinje, hvor formålet er at træne og håndtere en designproces fra forberedelse af designkonceptet til det færdige produkt, en strategi eller en identitet. Modulet vil undersøge nye forretningsmodeller og introducere CSR og teorien "3 Bottom Line Thinking" (Elkington 1994), for herved at identificere mulighederne for fremtidig bæredygtig forretning – set fra en designers perspektiv.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende at:

Viden

- Have forståelse for konceptet kollektion / produktlinje
- Gennem kortlægning af et firma ved hjælp af Business Model, at være i stand til at identificere og udvikle en kollektion af bæredygtige designmuligheder
- Have forståelse for opbygningen af kollektioner / produkter eller systemer med bæredygtig værdi.
- Kunne definere de valg, der er truffet gennem processen og reflektere over og evaluere resultatet af projektet – Være i stand til at sætte de valg, der er truffet, i perspektiv og definere alternative resultater.



Side 2/2

Færdigheder

- Være i stand til at sætte sig et komplekst fagligt mål
- Være i stand til at udføre research og analysere firmaer
- Kunne håndtere et komplekst designprojekt
- Være i stand til at anvende og evaluere udvalgte fagspecifikke teknikker og redskaber i forbindelse med udarbejdelsen af en kollektion / produktlinje
- Kunne kommunikere designkonceptet visuelt og mundtligt på en professionel måde.

Kompetencer

- Være i stand til at anvende og evaluere fagspecifikke metoder og indsigt ved udarbejdelsen af en kollektion / produktlinje til et firma.
- Kunne udvikle en innovativ kollektion / produktlinje på et højt design-fagligt niveau, baseret på forretningsanalysen såvel som den studerendes personlige designmæssige udtryk.
- Være i stand til at udvikle et koncept til et uafhængigt firma.
- Kunne reflektere over og sætte det færdige resultat i perspektiv i en international kontekst.

Fagspecifikke kompetencer

- Kunne anvende og evaluere fagspecifikke metoder og indsigt i forbindelse med funktionelle krav til en designløsning.

Modedesign

- Kunne anvende sin viden omkring krop, form og opbygning af en kollektion.

Tekstildesign

- Kunne anvende sin viden omkring farver, taktilitet og opbygning af en kollektion.

Industrielt design

- Kunne anvende sin viden omkring formudvikling, produktionstyper og arbejdsmetoder.

Kommunikationsdesign

- Kunne anvende sin viden omkring branding, kommunikationsplatforme og identitet.

Eksamensbestemmelser

Ekstern censur – 7-trins skalaen

Mundtlig eksamen af semesteret hvor den studerende præsenterer processer samt færdige resultater.

Den samlede længde for eksamen på 2. Semester er af 50 minutters varighed, hvoraf 20 minutter er afsat til den studerendes fremlæggelse.

Projektbeskrivelse:

Det påhviler den studerende at medbringe 1 stk. Projektbeskrivelse til den mundtlige eksamen. Såfremt den studerende forsømmer dette, vil det afspejle sig i karaktergivningen.

Undervisningsform

Introduktion af underviser og en potentiel inviteret gæst

Projektarbejde med vejledning

Præsentation med feedback

Litteratur:

Sustainable Disruption Publication 2015)

Ellen MacArthur Foundation and IDEO – new Circular Design Guide (especially the B economy development).

<http://circulardesignguide.com/>

Titel Design Camp	Godkendt 28.08.17
Studieretning Tværfaglig, 1. år	Engelsk fagtitel Design Camp
Kategori Designprojekt	Fagansvarlig Eva Kappel
Niveau Master	Sprog Engelsk med mulighed for vejledning på dansk
ECTS 5	Fagnummer KF1CA-BUE

Formål

Det bliver stadig mere klart, at vi som designere skal skabe handling og ikke kun idéer. Det kunne være specifikke produkter, ændring af eksisterende vaner og tankesæt og nye måder til at videregive udfordringer og muligheder på designområdet. Kort sagt, vi er nutidens og fremtidens "igangsættere".

Kurset er centreret omkring Designskolen Koldings 3 strategiske fokusområder: leg, bæredygtighed og social inklusion. Kurset vil give den studerende forståelse for vigtigheden af ikke blot at skabe idéer, men også at skabe handling. Målet er, at den studerende forstår, hvordan design kan udvikles på baggrund af brugerobservationer – i stedet for blot at bruge forudindtagede eller personlige perspektiver og idéer som omdrejningspunktet i et givent projekt. Dette gavner både firmaer, organisationer og løsningsmodeller, som søger at afhjælpe kritiske verdensproblemer.

Gennem autentiske observationer og ved at lære at skabe fremtidsscenarier, er kursets mål at identificere og skabe designløsninger i samarbejde med eksterne partnere – løsninger, som bliver til virkelighed.

Med fokus på **et** af temaerne leg, bæredygtighed eller social inklusion, og baseret på aktuelle observationer og fremtidsscenarier, skal de studerende udvikle specifikke projekter, som igangsætter meningsfulde bæredygtige forandringer – med brugerfokus som en given forhåndsbetingelse. Hvert år præsenteres et nyt tema indenfor de tre ovennævnte områder.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende at:

Viden

- Have basisviden om enten leg og design for Leg, design for planeten eller velfærdsdesign/design til mennesker.

Færdigheder

- I samarbejde med andre studerende, at være i stand til at identificere en relevant designmæssig udfordring indenfor området leg i forbindelse med et designfagligt projekt
- Være i stand til at udbrede sit designkoncept visuelt og mundtligt på en professionel måde, som forstås af Camp-kollegaerne.
- Kunne arbejde med prototype-fremstilling/skitserings værktøjer og analysere disse i forhold til projektets målsætninger.



- Kunne reflektere over og perspektivere projektets lege-potentiale i en lokal, national og international kontekst.
- Træne færdigheder i foretagsomhed individuelt og kollektivt i samarbejde med eksterne partnere.

Kompetencer

- Være i stand til at opbygge fremtidsscenarier.
- Ved at benytte sine faglige kompetencer at være i stand til at indgå i et internationalt samarbejde.
- Kunne anvende metoder til at involvere brugere og interessenter i områderne Leg og/eller legesyge.
- Være i stand til at aflevere et komplet og innovativt designforslag i form af en relevant prototype.
- Være i stand til at præsentere projektet i sammenhæng med en virksomhed, en organisation og/eller en institution.

Eksamensbestemmelser

Eksamensform: undervisningsdeltagelse, bestået / ikke bestået
Se endvidere formalia i studieordningen.

Alternativ prøveform: En skriftlig opgave, som afdækker læringsmålene for faget.
Opgaven bliver tilsendt den studerende af studieadministrationen.
Omfang 10 normalsider.

Undervisningsform

Forelæsninger
Introduktioner
Teamwork og gruppevejledning.

Titel Design Fiction	Godkendt 05.07.17
Studieretning Tværfaglig, 1. år	Engelsk fagtitel Design Fiction
Kategori Designprojekt	Fagansvarlig Peter Barker
Niveau Kandidat	Sprog Engelsk med mulighed for vejledning på dansk
ECTS 5	Fagnummer KF1DF--BUE

Introduktion

I Objectified (2009) Paola Antonelli, beskriver den indflydelsesrige seniorkurator for Architecture & Design ved MoMa i New York designerens fremtidige rolle som "at hjælpe folk med forandring". Ifølge Bruce Sterling, som tilsyneladende er en af de første fortalere for Design Fiction (1), kan dette fremspirende 'nye' spekulative område indenfor design beskrives som "den bevidste brug af diegetiske prototyper for at stoppe tvivlen omkring forandring"(2). (I Diegeses bliver historien fortalt. Fortælleren præsenterer karakterenes handlinger (og nogle gange deres tanker) for læseren eller publikum)(3).

Formål

Som navnet indikerer, blander Design Fiction (2005) Fiction – "den type bog eller historie, som er skrevet om fiktive personer og handlinger og ikke baseret på virkelige personer eller fakta" (4) – og Design. Hovedformålet for Design Fiction er at opstille et provokerende (men muligt) scenarie til opnåelse af indsigt, baseret på et udsagn. I designpraksis er det såkaldte WHAT IF (HVAD NU HVIS) spørgsmål dog et fælles udgangspunkt.

Design Fiction er på en måde forbundet med Forecasting, Science Fiction og World Building (5).

Selvom fremtiden ikke nødvendigvis altid er hovedemnet i studiet Design Fiction, vil den studerende sandsynligvis under kurset blive opmærksom på, at – som designer – vil du altid gribe ind i fremtiden.

Udover introduktionen og undersøgelsen af de grundlæggende principper, vil det tværfaglige MA modul Design Fiction opfordre den studerende til (hele vejen igennem) at udvikle et visuelt scenarie baseret på et udsagn som medfører forandring.

[1] https://en.wikipedia.org/wiki/Design_fiction

[2] WIRED, 2013

[3] <https://en.wikipedia.org/wiki/Diegesis>

[4] Cambridge Dictionary

[5] <https://en.wikipedia.org/wiki/Worldbuilding>



Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende at:

Viden

- Være strategisk i sin indsamling af yderligere kompetencer og herved udvide sin profil som professionel designer.
- Kende sin individuelle særegne profil, og være i stand til at kommunikere både sin bredde og sin mere specifikke ekspertise.
- Være bekendt med 'forandring' og dennes indikatorer i en mere global kontekst, for herved at blive tvunget til at kigge udad i stedet for indad.

Færdigheder

- Kunne sammenholde research med ideation. At 'finde på' et brugbart ud-sagn, som sætter ham/hende i stand til at køre et (side) projekt under kurset Design Fiction.
- Sætte sin professionalisme i spil. Bygge på den ekspertise som andre studerende på kurset kommer med.
- Scanne og/eller fotografere alle analoge læringsresultater og opdatere sit digitale arkiv, sin website eller din personlige portefølje hermed.

Kompetencer

Kunne videregive hovedudbyttet fra studiet gennem en digital, visuel og spændende præsentation- hvorunder den studerende forklarer 'Hvad? Hvorfor? Og Hvordan?' Samtidig med at konteksten tydeligt fremhæves – dvs. afslører den supplerende karakteristiske værdi af denne læring.

Eksamensbestemmelser

Prøveform: undervisningsdeltagelse.. Bedømmes Bestået / ikke bestået.
Se formalia i studieordningen.

Alternativ prøveform: En skriftlig opgave, der afdækker læringsmålene for faget.
Studieadministrationen fremsender afløsningsopgaven til den studerende.
Omfang: 10 normalsider.

Undervisningsform

Teoretiske lektioner og / eller læselektioner, inkl. spørgsmål og diskussion.
Praktiske øvelser med vejledning
Delmålspræsentationer (Hvad? Hvorfor? Hvordan?) diskussion og feedback.



Page 3/3

Obligatorisk litteratur

- Without Design, Innovation Doesn't Happen: A Conversation with Paola Antonelli.
- Sterling, Bruce, Design Fiction, Patently Untrue, 2013.
- Sterling, Bruce, Patently untrue: fleshy defibrillators and synchronised baseball are changing the future, WIRED, 2013.

Anbefalet litteratur

Underviser(e) og / eller gæsteunderviser(e) vil sandsynligvis foreslå nogle gode kilder, og / eller udlevere fyldestgørende læsestof.

Titel Designproces	Godkendt 05.07.17
Studieretning Tværfaglig, 1. år	Engelsk fagtitel Design Process
Kategori Metode og teori	Fagansvarlig Eva Kappel
Niveau Master	Sprog Engelsk
ECTS 5	Fagnummer KF1DP--BUE

Formål

Formålet med dette fag er at give den studerende dybdegående viden omkring designprocessen og de dertilhørende metoder. Faget er centreret omkring designmetoder med en tværfaglig kontekst. Fagets struktur resulterer i evnen til at stille spørgsmål, at analysere og at sammenfatte, samtidigt med at det giver en traditionel design-faglighed. Dermed arbejder faget med en let og flydende integration af designteori og –praksis og baseres på undervisning, som henvender sig til intuition, refleksivitet og refleksivitet i sammenhæng med designmetoder.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende at:

Viden

- Have udviklet en kritisk forståelse for intuition, refleksivitet og refleksivitet i sammenhæng med designmetoder.
- Have et overblik over designmetoder
- Være i stand til at vurdere metoders brugbarhed
- Have viden om en menneske-centreret designtilgang

Færdigheder

- Være i stand til at forklare konceptet Designmetoder
- Være i stand til at anvende designmetoder ved praktiske opgaver
- Være i stand til at udvikle designkoncepter baseret på problemorienterede opgaveformuleringer.
- Være i stand til at anvende metoder til designresearch i forbindelse med tværfaglige gruppeopgaver.

Kompetencer

- Kunne reflektere over designmetoder i forbindelse med egen praksis.
- Kunne vælge korrekte metoder i forhold til den konkrete fase i designprocessen.

Eksamensbestemmelser

Prøveform: Undervisningsdeltagelse
 Bedømmes Bestået / Ikke Bestået.
 Se formalia i studieordningen.



Page 2/2

Alternativ prøveform:

En skriftlig opgave, der afdækker læringsmålene for faget. Afløsningsopgaven bliver tilsendt den studerende af Studieadministrationen.

Omfang: 10 normalsider

Types of instruction

Almindelig klasseundervisning

Forelæsninger

Gruppearbejde med vejledning

Titel Designprojekt bæredygtighed	Godkendt 27.09.17
Studieretning Mode & Tekstil, 1. år	Engelsk fagtitel Design Project Sustainability
Kategori Designprojekt	Fagansvarlig Nadine Möllenkamp
Niveau Kandidat	Sprog Engelsk
ECTS 10	Fagnummer KM1DB--KME / KT1DB--KME

Formål

Formålet med faget er at give de studerende viden om og erfaring med en af de mest betydningsfulde fremtidige udfordringer inden for modeindustrien: at designe til en mere bæredygtig fremtid. De studerende vil blive introduceret til nye praksisser inden for feltet. De studerende vil eksperimentere med og udvikle nye strategier, forretningsmodeller, kollektioner og koncepter der udforsker potentialer og scenarier til en bæredygtig fremtid.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende at:

Viden

- have indblik i det nutidige 'fast fashion'-system i forhold til designproces, produktion og detail i modeindustrien
- have forståelse for at arbejde med potentielle strategier for en mere bæredygtig fremtid for mode

Færdigheder

- være i stand til at omforme indsigter fra research til en bæredygtig modekollektion
- være i stand til at producere udvalgte styles/designs i ækvivalent materiale

Kompetencer

- være i stand til at designe en relevant, nutidig modekollektion
- være i stand til at beskrive de bæredygtige elementer og visioner i kollektionen
- være i stand til at reflektere over potentielle ændringsstrategier der udfordrer den nuværende tilstand i modesystemet.

Eksamensbestemmelser

Intern censur – 7-trins skalaen

Mundtlig eksamen af semesteret hvor den studerende præsenterer processer samt færdige resultater.

Den samlede længde for eksamen på 1. semester er af 50 minutters varighed, hvoraf 20 minutter er afsat til den studerendes fremlæggelse.

Projektbeskrivelse:

Det påhviler den studerende at medbringe 1 stk. projektbeskrivelse til den mundtlige eksamen. Såfremt den studerende forsømmer dette, vil det afspejle sig i karaktergivningen.

Undervisningsform

Individuel vejledning og gruppepræsentationer

Titel Designprojekt smykker/accessory	Godkendt 24.10.17
Studieretning Accessory Design, Industrielt Design, Mode og Tekstil	Engelsk fagtitel Design Project Jewelry/Accessory
Kategori Designprojekt	Fagansvarlig Josephine Winther
Niveau Kandidat	Sprog Engelsk
ECTS 10	Fagnummer KF1DJ--KME

Formål

Designprojekt smykker/accessory fokuserer på smykkers/accessories' evne til at kommunikere.

Fagets ramme er idéen om at strukturere i samfundet, historien, kroppen og kønsopfattelser reflekteres i de smykker og accessories vi bærer.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende at:

Viden

- Have viden om hvilken indflydelse smykkers/accessories kan have på bæreren og beskueren
- Have forståelse for hvordan research inden for eksempelvis historie, antropologi, filosofi og andre fagområder kan bidrage til designprocessen

Færdigheder

- Være i stand til at identificere en designudfordring inden for fagområdet
- Være i stand til at transformere indsigter fra research til et koncept
- Være i stand til at kommunikere et projekt visuelt og verbalt
- Være i stand til at formidle projektet i en kontekst

Kompetencer

- Være i stand til at forstå og reflektere over fagområdet i relation til briefet
- Være i stand til at implementere designmetoder og teori
- Være i stand til at placere projektet i en kunstnerisk, videnskabelig eller erhvervs-mæssig kontekst
- Være i stand til at reflektere over hvad smykket/accessorien tilføjer til konteksten

Eksamensbestemmelser

Intern censur – 7-trins skalaen

Mundtlig eksamen af semesteret hvor den studerende præsenterer processer samt færdige resultater.

Den samlede længde for eksamen på 1. semester er af 50 minutters varighed, hvoraf 20 minutter er afsat til den studerendes fremlæggelse.



Page 2/2

Projektbeskrivelse:

Det påhviler den studerende at medbringe 1 stk. projektbeskrivelse til den mundtlige eksamen. Såfremt den studerende forsømmer dette, vil det afspejle sig i karaktergivningen.

Undervisningsform

Holdundervisning med individuel eller gruppevejledning

Titel Designprojekt	Godkendt 31.10.17
Studieretning Accessory Design, Industrielt Design, Mode og Tekstil	Engelsk fagtitel Design Project
Kategori Designprojekt	Fagansvarlig Peter Barker
Niveau Kandidat	Sprog Engelsk
ECTS 10	Fagnummer KF1DN--KME

Formål

I 2015 accepterede FN's generalforsamling formelt et nyt sæt af 17 re [Sustainable Development Goals \(SDGs\)](#) der strækker sig fra at ende verdens fattigdom til at opnå ligestilling mellem mænd og kvinder inden år 2030. Formålet med dette fag er at tackle et bredspektret og ambitiøst designprojekt med udgangspunkt i FN's Sustainable Development Goals for at vise at designere kan være en del af en løsning på nogle af de største udfordringer verden står over for.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende at:

Viden

- Have en grundlæggende forståelse for de 17 SDG'er og grundig viden om som minimum det eller de af dem som den studerende vælger at arbejde med for at udvikle en designløsning

Færdigheder

- Have evnen til at identificere en designudfordring og udvikle en konkret designløsning til (en del af) et problem
- Lave og følge en tidsplan og overholde deadlines
- Kunne kommunikere et project visuelt og verbal på et højt niveau

Kompetencer

- Vise evne til selvorganisation i arbejdet med et komplekst problem
- Benytte relevante designteorier, metoder og færdigheder
- Realisere et projekt med et endeligt produkt eller en service præsenteret ved en prototype
- Reflektere over processen i projektet og identificere styrker og svagheder

Eksamensbestemmelser

Intern censur – 7-trins skalaen

Mundtlig eksamen af semesteret hvor den studerende præsenterer processer samt færdige resultater.

Den samlede længde for eksamen på 1. semester er af 50 minutters varighed, hvoraf 20 minutter er afsat til den studerendes fremlæggelse.



Page 2/2

Projektbeskrivelse:

Det påhviler den studerende at medbringe 1 stk. projektbeskrivelse til den mundtlige eksamen. Såfremt den studerende forsømmer dette, vil det afspejle sig i karaktergivningen.

Undervisningsform

Seminarer, individuel og gruppevejledning, gennemgang med kritik.

Titel Fremtidens materialer	Godkendt 03.02.17
Studieretning Mode, Tekstil & Accessory Design, 1. år	Engelsk fagtitel Future Materials
Kategori Teknikker og redskaber	Fagansvarlig Helle Graabæk, Nadine Möllenkamp & Josephine Winther
Niveau Kandidat	Sprog Engelsk
ECTS 5	Fagnummer KX1FM--KME

Formål

Forløbet introducerer en række tekstil-, mode- og accessory-teknikker til behandling og konstruktion af en overflade eller en formudvikling, baseret på eksperimenter, som fremskynder bæredygtigt design. Formålet med modulet er at give den studerende viden, teknikker og værktøjer, som styrker lysten til at undersøge og fordybe sig – med henblik på at lære at udvikle innovative designs til fremtidens mode-, interiør- og accessory designprodukter med udgangspunkt i bæredygtighed. Kurset består af en serie ugentlige forelæsninger inklusiv masterclasses og workshops om 2D-teknikker og eksperimenter med 3D-konstruktion med det formål at undersøge fremtidens muligheder med biomaterialer. Forløbet indeholder også en introduktion til pels, herunder buntmager- og monterings-teknikker.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende at:

Viden

- Have viden om det karakteristiske ved de specifikke teknikker eller færdigheder.

Færdigheder

- Være i stand til at eksperimentere med og yde indflydelse på en emne-specifik teknik, et værktøj eller en færdighed.
- Være i stand til at fordybe sig og eksperimentere.
- Være i stand til at reflektere over og perspektivere sit speciale i en international og historisk kontekst og udpege relevante udviklinger for fremtiden.

Kompetencer

- Være i stand til at analysere eksperimenter i forbindelse med en udvalgt kontekst.
- Være i stand til at integrere relevante metoder og færdigheder i en designproces og udvikle et personligt udtryk.
- Være i stand til at perspektivere et projekt i forhold til en virksomhed eller i en kunstnerisk eller videnskabelig kontekst.
- Være i stand til at perspektivere projektet til en bæredygtig fremtid.

Eksamensbestemmelser

Ekstern censur – 7-trins skalaen

Mundtlig eksamen af semesteret hvor den studerende præsenterer processer samt færdige resultater.

Den samlede længde for eksamen på 2. semester er af 50 minutters varighed, hvoraf 20 minutter er afsat til den studerendes fremlæggelse.



Page 2/2

Undervisningsform

Introduktion ved underviseren
Individuel vejledning
Selvstændigt arbejde
Præsentation

Titel Leg og design	Godkendt 26.08.2016
Studieretning Tværfaglig, 1. år	Engelsk fagtitel Play and Design
Kategori Designprojekt	Fagansvarlig Peter Barker
Niveau Kandidat	Sprog Engelsk
ECTS 10	Fagnummer KF1LE-KME

Formål Formålet med dette forløb er at integrere leg som et specifikt og relevant slutresultat i et givent designprojekt. Ved at inkludere leg som et mål i sig selv vil de studerende forsøge at opnå positive, emotionelle reaktioner via design og designtænkning.

Læringsmål Til eksamen forventes den studerende:

Viden

- at have forståelse for leg
- at have viden om leg i en specifik kontekst

Færdigheder

- at kunne arbejde sammen med udvalgte internationale designere
- at kunne identificere og motivere en relevant designudfordring inden for Leg
- at kunne opbygge fremtidsscenerier
- at kunne anvende legende designmetoder gennem en fuld designproces
- at kunne styre et komplekst designprojekt
- at kunne formidle et projekt visuelt og verbalt

Kompetencer

- at kunne indgå i et internationalt teamwork med sine faglige kompetencer
- at kunne udvikle et innovativt designkoncept på et højt æstetisk og kommunikativt niveau
- at kunne skabe løsninger, der appellerer til leg og legende adfærd
- at kunne reflektere over og perspektivere designkonceptet til en international erhvervsmæssig kontekst

Fagspecifikke kompetencer

- at kunne anvende og vurdere fagspecifikke metoder og indsigter i funktionelle krav til en designløsning

Modedesign

Tekstildesign

Kommunikationsdesign

Industrielt design

- at kunne anvende sin viden om krop og bevægelse
- at kunne anvende sin viden om farver, stofflighed og taktilitet
- at kunne anvende sin viden om spildesign, visualisering og kommunikation
- at kunne anvende sin viden om formudvikling, ergonomi og funktionalitet i produktdesign



Page 2/2

Eksamensbestemmelser

Ekstern censur – 7-trins-skalaen

Mundtlig eksamen af semesteret, hvor den studerende præsenterer processer samt færdige resultater.

Den samlede længde for eksamen på 2. semester er af 50 minutters varighed, hvoraf 20 minutter er afsat til den studerendes fremlæggelse.

Projektbeskrivelse:

Det påhviler den studerende at medbringe 1 stk. projektbeskrivelse til den mundtlige eksamen. Såfremt den studerende forsømmer dette, vil det afspejle sig i karaktergivningen

Undervisningsform

Gruppe-projektarbejde med individuel vejledning

Præsentation med kritik

Titel Skills Workshop – Mode Skills Workshop – Tekstil	Godkendt 31.08.16
Studieretning Mode og tekstil	Engelsk fagtitel Skills Workshop - fashion + Skills Workshop - Textile
Kategori Designprojekt	Fagansvarlig Nadine Möllenkamp & Helle Graabæk
Niveau Kandidat	Sprog Engelsk/Dansk
ECTS 5 ECTS	Fagnummer KM1TR-KME + KT1TE-KME

Formål

Formålet med kurset er at introducere kandidat studerende til mode- og tekstil uddannelsens faciliteter og værksteder, som fundament for kommende projektarbejder. Der introduceres til strik, væv og tryks analoge og digitale redskaber, læderværksted samt sikkerhed i værkstederne.

Med afsæt i, og sideløbende med introduktionerne udvikler den enkelte studerende et selvvalgt designprojekt eller kollektion

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

Viden

- at have viden om analoge/digitale redskaber & teknikker inden for tekstil og mode.
- at have viden om sikkerhedskrav i de introducerede værksteder
- at have viden om designprocessen faser

Færdigheder

- at kunne anvende og eksperimentere med fagenes redskaber og teknikker
- at kunne rammesætte og udføre et designprojekt eller kollektion
- at kunne kommunikere arbejdsproces og resultat, visuelt og verbalt

Kompetencer

- at have forståelse for, samt at kunne eksperimentere med fagenes analoge og digitale redskaber og teknikker
- at have forståelse for at klargøre designprojekt til præsentation

Eksamensbestemmelser

Intern censur – 7-trins-skalaen

Mundtlig eksamen af semesteret, hvor den studerende præsenterer processer samt færdige resultater.

Den samlede længde for eksamen på 1. semester er af 50 minutters varighed, hvoraf 20 minutter er afsat til den studerendes fremlæggelse.

Projektbeskrivelse:

Det påhviler den studerende at medbringe 1 stk. projektbeskrivelse til den mundt- lige eksamen. Såfremt den studerende forsømmer dette, vil det afspejle sig i karaktergivningen.



Page 2/2

Undervisningsform

Holdundervisning

Projektundervisning m. individuel vejledning

Præsentation med kritik

Titel Sko	Godkendt 14.12.17
Studieretning Accessory Design, Industrielt Design, Mode og Tekstil	Engelsk fagtitel Shoes
Kategori Designprojekt	Fagansvarlig Helle Graabæk
Niveau Kandidat	Sprog Dansk / engelsk
ECTS 10	Fagnummer KF1SK--KME

Formål

Gennem samarbejde med en virksomhed får den studerende erfaring i at aflæse en virksomheds værdigrundlag, kundegruppe og produktionsfaciliteter og derefter indarbejde disse findings i nye bud på produkter eller løsninger, som viser nye veje for virksomheden.

Den studerende forventes at reflektere over og perspektivere projektet i forhold til en fremtidig designprofession.

Læringsmål

Viden

Til eksamen forventes den studerende:

- at have en udvidet forståelse for kollektionsbegreber og serieopbygning inden for en produktgruppe
- at have forståelse for en skos opbygning og funktionalitet
- at kunne reflektere over udfordringer og problemstillinger for et design
- at kunne perspektivere sin rolle som designer i et team

Færdigheder

- at kunne aflæse en virksomheds værdigrundlag og målgruppe
- at kunne analysere en virksomheds produktionsfaciliteter
- at kunne kommunikere en arbejdsproces og et resultat visuelt og verbal på et højt fagligt niveau

Kompetencer

- at kunne udvikle et innovativt designkoncept i forhold til en virksomheds brand, produktionsfaciliteter og behov
- at kunne igangsætte og gennemføre et tværfagligt samarbejde og påtage sig et professionelt ansvar

Eksamensbestemmelser

Intern censur – 7-trins-skalaen

Mundtlig eksamen af semesteret, hvor den studerende præsenterer processer samt færdige resultater.

Den samlede længde for eksamen er af 50 minutters varighed, hvoraf 20 minutter er afsat til den studerendes fremlæggelse.

Projektbeskrivelse:

Det påhviler den studerende at medbringe 1 stk. projektbeskrivelse til den mundtlige eksamen. Såfremt den studerende forsømmer dette, vil det afspejle sig i karaktergivningen



Page 2/2

Undervisningsform

Holdundervisning, projektarbejde i grupper med vejledning, selvstudie

Titel Social innovation	Godkendt 26.08.2016
Studieretning Tværfaglig, 1. år	Engelsk fagtitel Social Innovation
Kategori Designprojekt	Fagansvarlig Peter Barker
Niveau Kandidat	Sprog Engelsk
ECTS 10	Fagnummer KF1SO--KME

Formål	I dette forløb vil de studerende blive introduceret til begrebet social innovation samt anvende denne viden i et designprojekt.
Læringsmål	Til eksamen forventes den studerende:
Viden	<ul style="list-style-type: none"> • at have grundlæggende viden om begrebet social innovation
Færdigheder	<ul style="list-style-type: none"> • at kunne identificere og motivere en relevant designudfordring inden for social innovation • at kunne formidle designkonceptet visuelt og verbalt, på et professionelt niveau • at kunne arbejde med prototyper/ skitseringsværktøjer og kunne analysere disse i forhold til projektmål • at kunne reflektere over og perspektivere designkonceptet i en international kontekst
Kompetencer	<ul style="list-style-type: none"> • at kunne opbygge fremtidsscenerier • at kunne indgå i et teamwork med sine faglige kompetencer • at kunne sætte sig et komplekst fagligt mål og styre et designprojekt • at kunne udvikle et innovativt designkoncept på et højt kunstnerisk niveau • at kunne anvende metoder for bruger og interessentinddragelse inden for social innovation • at kunne levere et færdigt designforslag i form af en relevant prototype • at kunne perspektivere projektet i forhold til en erhvervsmæssig, kunstnerisk eller videnskabelig kontekst
Fagspecifikke kompetencer	<ul style="list-style-type: none"> • at kunne anvende og vurdere fagspecifikke metoder og indsigter i funktionelle krav til en designløsning
Modedesign	<ul style="list-style-type: none"> • at kunne anvende sin viden om krop og identitet
Tekstildesign	<ul style="list-style-type: none"> • at kunne anvende sin viden om tekstile funktioner og sanseligheder
Kommunikationsdesign	<ul style="list-style-type: none"> • at kunne skabe sociale forandringer gennem kommunikationsdesign
Industrielt design	<ul style="list-style-type: none"> • at kunne anvende sin viden om formudvikling, ergonomi og funktionalitet i produktdesign



Eksamensbestemmelser

Ekstern censur – 7-trins-skalaen

Mundtlig eksamen af semesteret, hvor den studerende præsenterer processer samt færdige resultater.

Den samlede længde for eksamen på 2. semester er af 50 minutters varighed, hvoraf 20 minutter er afsat til den studerendes fremlæggelse.

Projektbeskrivelse:

Det påhviler den studerende at medbringe 1 stk. projektbeskrivelse til den mundtlige eksamen. Såfremt den studerende forsømmer dette, vil det afspejle sig i karaktergivningen

Undervisningsform

Oplæg og forelæsninger

Individuelt – eller gruppearbejde med vejledning

Fælles præsentationer med kritik

Titel Videnskabsteori	Godkendt 05.07.17
Studieretning Tværfaglig, 1. år	Engelsk fagtitel Scientific Theory
Kategori Designmetode og teori	Fagansvarlig Richard Herriott
Niveau Master	Sprog Engelsk
ECTS 5	Fagnummer KF1VT--BUE

Formål

Videnskabsteori er et fag, som introducerer den studerende til den underliggende vidensstruktur. Dette understøtter validiteten af de designmetoder, som den studerende anvender: indsamling af pålidelig data, afprøvning af koncepter og anvendelse af og forståelse for teori.

Faget starter med Videnskabsteorien. Dernæst følger videnskabshistorien. Videnskab skal adskilles fra ikke-videnskab, og denne udfordring undersøges. Naturlig videnskab er grundlaget for al research, og dette får den studerende detaljeret indblik i.

For at koble faget til andre fag, vil der indgå vejledning i tilgang og anvendelse af teori i forbindelse med udarbejdelse af den skriftlige Master, og en LATCH prøve, som kan give den studerende en forståelse for analysekonceptet, samt fungere som både inspiration og øvelse i hvordan en Master kan udformes.

Det samfundsvidenskabelige og designteorien diskuteres og sammenholdes, og slutteligt opsummeres materialet.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

Viden

- At have forståelse for de metoder, som kobles til de forskellige typer kognition og viden.

Færdigheder

- At være i stand til at anvende koncepter i samarbejde med grupper af andre fagfolk.
- At have erfaring med at læse og reflektere over internationalt anerkendt designteori.
- At være i stand til at reflektere over og diskutere designteori og anvende dette i forbindelse med designpraksis.
- At være i stand til at skaffe sig viden gennem skriftlig og praktisk designarbejde.



Kompetencer

- At have forståelse for den indflydelse som forskellige typer viden har på egne arbejdsmetoder.
- At være i stand til at kommunikere og reflektere kritisk over egen profession.
- At kunne læse, reflektere over og diskutere relevant og internationalt anerkendte design teorier og anvende disse i forbindelse med designarbejde.

Eksamensbestemmelser

Prøveform: Undervisningsdeltagelse
Bedømmes Bestået / Ikke Bestået.
Se formalia i studieordningen.

Alternativ prøveform:

En skriftlig opgave, der afdækker læringsmålene for faget. Afløsningsopgaven bliver tilsendt den studerende af Studieadministrationen.

Omfang: 10 normalsider

Undervisningsform

Undervisning baseret på almindelige lektioner. Kollaborativ læring, blogging, opgaver i undervisningstimerne og diskussioner.

Det er vigtigt at den studerende læser det opgivne materiale I god tid før hver undervisningstime.

Titel Designmetodologi	Godkendt 05.07.17
Studieretning Tværfaglig, 2. år	Engelsk fagtitel Design Methodology
Kategori Metode og teori	Fagansvarlig Eva Kappel
Niveau Kandidat	Sprog Engelsk
ECTS 5	Fagnummer KF2MD--BUE

Formål Formålet med modulet er at give den studerende en grundig introduktion til designmetodologi i et historisk perspektiv, og lære den studerende at forstå – og sætte teorier, diskussioner og hovedvejledninger på området i perspektiv og at reflektere over egen praksis.

Læringsmål Til eksamen forventes den studerende at:

- Viden
- Have viden om, og være i stand til at diskutere designmetodologi i et historisk perspektiv.
 - Kunne forstå nøgleteoriene indenfor designmetodologi
- Færdigheder
- Være i stand til at forklare designmetodologi
 - Være i stand til at anvende teorierne indenfor designmetodologi
- Kompetencer
- Kunne reflektere over designmetodologi i forbindelse med egen praksis

Eksamensbestemmelser Prøveform: Undervisningsdeltagelse
Bedømmes Bestået / Ikke Bestået.
Se formalia i studieordningen.

Alternativ prøveform:
En skriftlig opgave, der afdækker læringsmålene for faget. Afløsningsopgaven bliver tilsendt den studerende af Studieadministrationen.
Omfang: 9 normalsider

Undervisningsform Holdundervisning
Gruppeopgaver med vejledning
Forelæsninger

Title Designprojekt	Godkendt 31.08.16
Studieretning Modedesign, 2. år Tekstildesign 2. år	Engelsk fagtitel Design Project
Kategori Designprojekt	Fagansvarlig Helle Graabæk, Nadine Möllenkamp
Niveau Kandidat	Sprog Engelsk/dansk
ECTS 15	Fagnummer Mode: KM2DP--KME Tekstil: KT2DP--KME

Formål Formålet med faget er at du som kandidatstuderende reflekterer over og afdækker egne kompetencer i forhold til et snarligt virke som professionel designer. At du kan identificere, udføre, formidle og perspektivere et projekt i forhold til en erhvervsmæssig, kunstnerisk eller videnskabelig kontekst.

Læringsmål Til eksamen forventes den studerende:

Viden

- at have forståelse for egne designfaglige kompetencer
- at have forretningsforståelse

Færdigheder

- at kunne sætte sig faglige mål
- at kunne identificere en designfaglig udfordring
- at kunne formidle et projekt visuelt og verbalt
- at kunne analysere egne undersøgelser

Kompetencer

- at kunne forstå og reflektere over udvalgte områder inden for sit fag
- at kunne anvende relevante designteorier, metoder og færdigheder
- at kunne reflektere over et projekts proces og identificere styrker og svagheder
- at kunne perspektivere projektet i forhold til en erhvervsmæssig, kunstnerisk eller videnskabelig kontekst

Eksamensbestemmelser

Internt censur, bedømmes efter 7-trins-skalaen.

Mundtlig eksamen af semesteret, hvor den studerende præsenterer processer samt færdige resultater.

Projektbeskrivelse:

Den studerende identificerer og beskriver et relevant projekt, som godkendes af vejleder i starten af projektet. Det påhviler den studerende at medbringe 1 stk. projektbeskrivelse til den mundtlige eksamen. Såfremt den studerende forsømmer dette, vil det afspejle sig i karaktergivningen.

Undervisningsform

Selvstændigt projektarbejde med individuel vejledning
Præsentation med kritik

Kandidatprojekt praktisk del	Godkendt 01. September 2016	
Studieretning Tværfaglig, 2. år	Engelsk fagtitel Master's Project, practical component	
Kategori Designprojekt	Fagansvarlig Fagledere	
Niveau Kandidat	Sprog Engelsk/Dansk	
ECTS 20 10 (akademisk)	Fagnummer Kommunikationsdesign: KK2KP--KME Industrielt design: KI2KP--KME Modedesign: KM2KP--KME Tekstildesign: KT2KA—KME Design for Play: KP2KP--KME	Fagnummer (Akademisk) Kommunikationsdesign: KK2KPA-KME Industrielt design: KI2KPA-KME Modedesign: KM2KPA-KME Tekstildesign: KT2KAA-KME Design for Play: KP2KPA-KME

Formål

Kandidatprojektet (praktisk og teoretisk del tilsammen) skal dokumentere, at den studerende ved at anvende designteori, metoder og færdigheder kan løse relevante komplekse designfaglige problemstillinger på et professionelt internationalt niveau. I kandidatprojektet kan den studerende sætte hele sin faglige ekspertise i spil. Viden, færdigheder og kompetencer erhvervet igennem specialiseringen demonstreres i løsningen af et selvinitieret, veldefineret og afgrænset designfagligt problem i samarbejde med mindst én ekstern samarbejdspartner. Kandidatprojektet er den studerendes ramme for at demonstrere eget designfaglige potentiale i et relevant designprojekt.

Læringsmål

Kandidatprojektets praktiske del skal demonstrere at den studerende på højt niveau:

Viden

- har forretningsforståelse
- har digital forståelse
- har forståelse for egne designfaglige kompetencer

Færdigheder

- kan identificere og motivere en relevant designfaglig udfordring
- kan identificere en relevant ekstern samarbejdspartner
- kan sætte sig et komplekst fagligt mål
- kan mestre designfagets kunstneriske teknikker og metoder professionelt
- kan formidle og diskutere et komplekst designprojekt til fagfæller og ikke specialister

Kompetencer

- kan planlægge og gennemføre designprocessen fra idéoplæg til udførelse, implementering og præsentation
- kan organisere og lede komplekse designprojekter
- kan demonstrere et nyskabende designprojekt, hvor formsprog og æstetik er på højeste kunstneriske niveau
- kan perspektivere et designprojekt i forhold til en international kontekst
- kan løse en relevant udfordring i samarbejde med en eller flere virksomheder



der/organisationer

- kan formidle designkompetencer målrettet en specifik kontekst
- kan demonstrere empati og evne til at sætte sig i andres sted i relation til projektet

For studerende på kommunikationsdesign, fra studieåret 2016-2017:

Det forventes, at alle studerende har lanceret deres personlige, ikke skabelon baserede hjemmeside inden udgangen af 4. semester, inkl. en præsentation af deres kandidatprojekt.

Eksamensbestemmelser

Ekstern censur – 7-trins-skalaen

Mundtlig eksamen af semesteret, hvor den studerende præsenterer processer samt færdige resultater.

Den samlede længde for eksamen er 60 minutters varighed, hvoraf 30 minutter er afsat til den studerendes fremlæggelse.

Procedure:

Der afleveres ca. 1 måned efter start på kandidatprojektet en praktisk synopsis på dansk eller engelsk. Den praktiske synopsis skal godkendes af faglederen inden aflevering.

4 uger før eksamen afleveres en projektbeskrivelse for den praktiske del. Resumé for den skriftlige opgave vedhæftes desuden.

Konkrete afleveringsdatoer og afleveringssted vil fremgå af Asimut.

Kandidatprojektet skal gennemføres i samarbejde med en virksomhed/organisation. Valg af virksomhed godkendes af faglederen. Samarbejdsaftale med virksomhed underskrives og afleveres i Karrierværkstedet.

Undervisningsform

Selvstændigt projektarbejde med individuel vejledning

Indhold

- Identificering af projekt
- Fagligt mål
- Valg af metode
- Research
- Identificering af relevant samarbejdspartner - virksomhed/organisation
- Analyse
- Projektbeskrivelse
- Designmetode og projektstyring
- Dialog / samarbejde med ekstern part
- Konzeptudvikling
- Kobling af teori og praksis
- Realisering af designløsning
- Perspektivering af projekt
- Præsentation

Kandidatprojekt skriftlig del	Godkendt 01. september 2016	
Studieretning Tværfaglig, 2. år	Engelsk fagtitel Master's Project, written component	
Kategori Designprojekt	Fagansvarlig Anne Louise Bang	
Niveau Kandidat	Sprog Engelsk/Dansk	
ECTS 10 20 (akademisk)	Fagnummer Kommunikationsdesign: KK2KP--KSE Industrielt design: KI2KP--KSE Modedesign: KM2KP--KSE Tekstildesign: KT2KA--KSE Design for Play: KP2KP--KSE	Fagnummer (Akademisk) Kommunikationsdesign: KK2KPA-KSE Industrielt design: KI2KPA-KSE Modedesign: KM2KPA-KSE Tekstildesign: KT2KAA-KSE Design for Play: KP2KPA-KSE

Formål

Kandidatprojektet (praktisk og teoretisk del tilsammen) skal dokumentere, at den studerende ved at anvende designteori, metoder og færdigheder kan løse komplekse designfaglige problemstillinger på et professionelt internationalt niveau. I kandidatprojektet kan den studerende sætte hele sin faglige ekspertise i spil. Viden, færdigheder og kompetencer erhvervet igennem specialiseringen demonstreres i løsningen af et selvinitieret, veldefineret og afgrænset designfagligt problem i samarbejde med mindst én ekstern samarbejdspartner. Kandidatprojektet er den studerendes ramme for at demonstrere eget designfaglige potentiale i et relevant designprojekt.

Læringsmål

Kandidatprojektets skriftlige del skal demonstrere at den studerende på højt niveau:

Viden

- har forståelse for designfagets videnskabelige metoder og teorier

Færdigheder

- kan identificere og motivere en relevant designfaglig udfordring
- kan kombinere teori og praksis
- kan formidle og diskutere et komplekst designprojekt til fagfæller og ikke specialister
- kan reflektere over det praktiske kandidatspeciales proces og metode

Kompetencer

- kan vurdere og anvende designfagets videnskabelige metoder og teorier i forhold til opbygningen af et designprojekt
- kan anvende fagets teorier til at behandle og perspektivere en relevant problemstilling

Eksamensbestemmelser

Skriftlig eksamen – i form af en fri skriftlig opgave.
Ekstern censur, bedømmes efter 7-trinsskalaen

Omfang: 14 normalsider.



Der skrives en teoretisk synopsis for den skriftlige opgave.
Der skal til udarbejdelsen af den teoretiske synopsis anvendes en skabelon som kan findes på skolens intranet.
Synopsis afleveres direkte til vejlederen til fastsat deadline.

Se formalia i øvrigt i studieordningen.

Undervisningsform

Selvstændigt projektarbejde med individuel teoretisk vejledning

Indhold

- Identificering af relevant projekt
- Fagligt mål
- Identificering af teoretisk vinkel
- Valg af metode
- Research
- Analyse
- Synopsis for den teoretiske del
- Kobling af teori og praksis
- Perspektivering af projekt
- Refleksion
- Engelsk og dansk resumé

Titel Karriereværksted	Godkendt 11.07.17
Studieretning Tværfaglig, 2. År	Engelsk fagtitel Career Lab
Kategori Metode og teori	Fagansvarlig Eva Kappel
Niveau Kandidat	Sprog Engelsk med mulighed for vejledning på dansk
ECTS 5	Fagnummer KF2KV--BUE

Formål

Modulet består af strategiske karrierefremmende elementer for designere, forståelse af kompetencer, kommunikation og viden om forretningslivet.

Evnen til at formidle dine kompetencer og dit potentiale på en modtagerorienteret måde er afgørende for at informationen modtages korrekt. Dette kombineres med forståelse af modtagergruppe og øvelser i variation af dit budskab, og der gives værktøjer, som understøtter det pågældende budskab. Når du arbejder som designer, er det vigtigt at forstå, hvordan design støtter virksomheder i at opnå økonomisk værdi, hvilke forskellige roller og positioner en designer kan have i forskellige virksomheder. Modulet giver en grundlæggende forståelse for lovkrav i forbindelse med designprofessionen, og en introduktion af markedsvilkår, rettigheder og jobmuligheder.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende at:

Viden

- Have viden om hvorledes design af produkter/services kan generere økonomisk vækst.

Færdigheder

- Være i stand til at omstille sine designkompetencer, således at de kan anvendes på et bredt arbejdsmarked.
- Være i stand til at oprette en profil på LinkedIn, sociale medier og jobportaler.
- Være i stand til at skrive en modtagerorienteret ansøgning.
- Være i stand til at opstille et professionelt CV og en modtagerorienteret portefølje.
- Være i stand til at formidle sine færdigheder og kompetencer under en "elevatortale".

Kompetencer

- Som designer at have forståelse for hvordan du passer ind i en given virksomheds/institutions værdikæde.
- Være i stand til at introducere dit professionelle værdiforslag – skriftligt og mundtligt - til en virksomhed eller en institution.
- Vise kompetencer ud i networking.
- Være i stand til at målrette din formidling mod en bestemt modtagergruppe.
- Være i stand til at formidle et modtagerorienteret værdiforslag.



Eksamensbestemmelser

Prøveform: Undervisningsdeltagelse

Bedømmes Bestået / Ikke Bestået.

For at bestå skal den studerende endvidere aflevere sit CV og sin portefølje.

Se formalia i studieordningen.

Alternativ prøveform:

En skriftlig opgave, der afdækker læringsmålene for faget. Afsløsningsopgaven bliver tilsendt den studerende af Studieadministrationen.

Omfang: 9 normalsider

Undervisningsform

Forelæsninger

Gruppearbejde

Individuelle studier

Individuel vejledning

Gruppearbejde med faglige/praktiske øvelser

Titel Videnskabsteori	Godkendt 05.07.17
Studieretning Tværfaglig, 2. år	Engelsk fagtitel Scientific Theory
Kategori Designmetode og teori	Fagansvarlig Richard Herriott
Niveau Master	Sprog Engelsk
ECTS 5	Fagnummer KF2VT--BUE

Formål

Videnskabsteori er et fag, som introducerer den studerende til den underliggende vidensstruktur. Dette understøtter validiteten af de designmetoder, som den studerende anvender: indsamling af pålidelig data, afprøvning af koncepter og anvendelse af og forståelse for teori.

Faget starter med Videnskabsteorien. Dernæst følger videnskabshistorien. Videnskab skal adskilles fra ikke-videnskab, og denne udfordring undersøges. Naturlig videnskab er grundlaget for al research, og dette får den studerende detaljeret indblik i.

For at koble faget til andre fag, vil der indgå vejledning i tilgang og anvendelse af teori i forbindelse med udarbejdelse af den skriftlige Master, og en LATCH prøve, som kan give den studerende en forståelse for analysekonceptet, samt fungere som både inspiration og øvelse i hvordan en Master kan udformes.

Det samfundsvidenskabelige og designteorien diskuteres og sammenholdes, og slutteligt opsummeres materialet.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

Viden

- At have forståelse for de metoder, som kobles til de forskellige typer kognition og viden.

Færdigheder

- At være i stand til at anvende koncepter i samarbejde med grupper af andre fagfolk.
- At have erfaring med at læse og reflektere over internationalt anerkendt designteori.
- At være i stand til at reflektere over og diskutere designteori og anvende dette i forbindelse med designpraksis.
- At være i stand til at skaffe sig viden gennem skriftlig og praktisk designarbejde.



Kompetencer

- At have forståelse for den indflydelse som forskellige typer viden har på egne arbejdsmetoder.
- At være i stand til at kommunikere og reflektere kritisk over egen profession.
- At kunne læse, reflektere over og diskutere relevant og internationalt anerkendte design teorier og anvende disse i forbindelse med designarbejde.

Eksamensbestemmelser

Prøveform: Undervisningsdeltagelse
Bedømmes Bestået / Ikke Bestået.
Se formalia i studieordningen.

Alternativ prøveform:

En skriftlig opgave, der afdækker læringsmålene for faget. Afløsningsopgaven bliver tilsendt den studerende af Studieadministrationen.

Omfang: 10 normalsider

Undervisningsform

Undervisning baseret på almindelige lektioner. Kollaborativ læring, blogging, opgaver i undervisningstimerne og diskussioner.

Det er vigtigt at den studerende læser det opgivne materiale I god tid før hver undervisningstime.



design
skolen
kolding

Kursusbeskrivelser: Accessory Design

Titel Bæredygtighed	Godkendt 16.02.17
Line of study Cross-disciplinary, 1st year	Engelsk fagtitel Sustainability
Kategori Designprojekt	Fagansvarlig Nadine Möllenkamp og Lykke Kjær
Niveau Kandidat	Sprog Engelsk med mulighed for vejledning på dansk
ECTS 10	Fagnummer KF1BD--KME

Formål

Udvikling af bæredygtige produkter, kollektioner, systemer og forretningsstrategier for fremtiden.

Under dette modul, præsenteres studerende for designprocessen bag en kollektion eller en produktlinje indenfor konteksten af et firmas rammer. Modulet tilbyder viden om de strategiske valg, der ligger til grund for opbygningen af en kollektion/produktlinje. Konceptet virkeliggøres i form af en færdig kollektion/produktlinje, hvor formålet er at træne og håndtere en designproces fra forberedelse af designkonceptet til det færdige produkt, en strategi eller en identitet. Modulet vil undersøge nye forretningsmodeller og introducere CSR og teorien "3 Bottom Line Thinking" (Elkington 1994), for herved at identificere mulighederne for fremtidig bæredygtig forretning – set fra en designers perspektiv.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende at:

Viden

- Have forståelse for konceptet kollektion / produktlinje
- Gennem kortlægning af et firma ved hjælp af Business Model, at være i stand til at identificere og udvikle en kollektion af bæredygtige designmuligheder
- Have forståelse for opbygningen af kollektioner / produkter eller systemer med bæredygtig værdi.
- Kunne definere de valg, der er truffet gennem processen og reflektere over og evaluere resultatet af projektet – Være i stand til at sætte de valg, der er truffet, i perspektiv og definere alternative resultater.



Side 2/2

Færdigheder	<ul style="list-style-type: none">• Være i stand til at sætte sig et komplekst fagligt mål• Være i stand til at udføre research og analysere firmaer• Kunne håndtere et komplekst designprojekt• Være i stand til at anvende og evaluere udvalgte fagspecifikke teknikker og redskaber i forbindelse med udarbejdelsen af en kollektion / produktlinje• Kunne kommunikere designkonceptet visuelt og mundtligt på en professionel måde.
Kompetencer	<ul style="list-style-type: none">• Være i stand til at anvende og evaluere fagspecifikke metoder og indsigt ved udarbejdelsen af en kollektion / produktlinje til et firma.• Kunne udvikle en innovativ kollektion / produktlinje på et højt design-fagligt niveau, baseret på forretningsanalysen såvel som den studerendes personlige designmæssige udtryk.• Være i stand til at udvikle et koncept til et uafhængigt firma.• Kunne reflektere over og sætte det færdige resultat i perspektiv i en international kontekst.
Fagspecifikke kompetencer	<ul style="list-style-type: none">• Kunne anvende og evaluere fagspecifikke metoder og indsigt i forbindelse med funktionelle krav til en designløsning.
Modedesign	<ul style="list-style-type: none">• Kunne anvende sin viden omkring krop, form og opbygning af en kollektion.
Tekstildesign	<ul style="list-style-type: none">• Kunne anvende sin viden omkring farver, taktilitet og opbygning af en kollektion.
Industriel design	<ul style="list-style-type: none">• Kunne anvende sin viden omkring formudvikling, produktionstyper og arbejdsmetoder.
Kommunikationsdesign	<ul style="list-style-type: none">• Kunne anvende sin viden omkring branding, kommunikationsplatforme og identitet.
Eksamensbestemmelser	<p>Ekstern censur – 7-trins skalaen</p> <p>Mundtlig eksamen af semesteret hvor den studerende præsenterer processer samt færdige resultater.</p> <p>Den samlede længde for eksamen på 2. Semester er af 50 minutters varighed, hvoraf 20 minutter er afsat til den studerendes fremlæggelse.</p> <p>Projektbeskrivelse:</p> <p>Det påhviler den studerende at medbringe 1 stk. Projektbeskrivelse til den mundtlige eksamen. Såfremt den studerende forsømmer dette, vil det afspejle sig i karaktergivningen.</p>
Undervisningsform	<p>Introduktion af underviser og en potentiel inviteret gæst</p> <p>Projektarbejde med vejledning</p> <p>Præsentation med feedback</p> <p>Litteratur:</p> <p>Sustainable Disruption Publication 2015)</p> <p>Ellen MacArthur Foundation and IDEO – new Circular Design Guide (especially the B economy development).</p> <p>http://circulardesignguide.com/</p>

Titel Design Camp	Godkendt 28.08.17
Studieretning Tværfaglig, 1. år	Engelsk fagtitel Design Camp
Kategori Designprojekt	Fagansvarlig Eva Kappel
Niveau Master	Sprog Engelsk med mulighed for vejledning på dansk
ECTS 5	Fagnummer KF1CA-BUE

Formål

Det bliver stadig mere klart, at vi som designere skal skabe handling og ikke kun idéer. Det kunne være specifikke produkter, ændring af eksisterende vaner og tankesæt og nye måder til at videregive udfordringer og muligheder på designområdet. Kort sagt, vi er nutidens og fremtidens "igangsættere".

Kurset er centreret omkring Designskolen Koldings 3 strategiske fokusområder: leg, bæredygtighed og social inklusion. Kurset vil give den studerende forståelse for vigtigheden af ikke blot at skabe idéer, men også at skabe handling. Målet er, at den studerende forstår, hvordan design kan udvikles på baggrund af brugerobservationer – i stedet for blot at bruge forudindtagede eller personlige perspektiver og idéer som omdrejningspunktet i et givent projekt. Dette gavner både firmaer, organisationer og løsningsmodeller, som søger at afhjælpe kritiske verdensproblemer.

Gennem autentiske observationer og ved at lære at skabe fremtidsscenarier, er kursets mål at identificere og skabe designløsninger i samarbejde med eksterne partnere – løsninger, som bliver til virkelighed.

Med fokus på **et** af temaerne leg, bæredygtighed eller social inklusion, og baseret på aktuelle observationer og fremtidsscenarier, skal de studerende udvikle specifikke projekter, som igangsætter meningsfulde bæredygtige forandringer – med brugerfokus som en given forhåndsbetingelse. Hvert år præsenteres et nyt tema indenfor de tre ovennævnte områder.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende at:

Viden

- Have basisviden om enten leg og design for Leg, design for planeten eller velfærdsdesign/design til mennesker.

Færdigheder

- I samarbejde med andre studerende, at være i stand til at identificere en relevant designmæssig udfordring indenfor området leg i forbindelse med et designfagligt projekt
- Være i stand til at udbrede sit designkoncept visuelt og mundtligt på en professionel måde, som forstås af Camp-kollegerne.
- Kunne arbejde med prototype-fremstilling/skitserings værktøjer og analysere disse i forhold til projektets målsætninger.



- Kunne reflektere over og perspektivere projektets lege-potentiale i en lokal, national og international kontekst.
- Træne færdigheder i foretagsomhed individuelt og kollektivt i samarbejde med eksterne partnere.

Kompetencer

- Være i stand til at opbygge fremtidsscenarier.
- Ved at benytte sine faglige kompetencer at være i stand til at indgå i et internationalt samarbejde.
- Kunne anvende metoder til at involvere brugere og interessenter i områderne Leg og/eller legesyge.
- Være i stand til at aflevere et komplet og innovativt designforslag i form af en relevant prototype.
- Være i stand til at præsentere projektet i sammenhæng med en virksomhed, en organisation og/eller en institution.

Eksamensbestemmelser

Eksamensform: undervisningsdeltagelse, bestået / ikke bestået
Se endvidere formalia i studieordningen.

Alternativ prøveform: En skriftlig opgave, som afdækker læringsmålene for faget.
Opgaven bliver tilsendt den studerende af studieadministrationen.
Omfang 10 normalsider.

Undervisningsform

Forelæsninger
Introduktioner
Teamwork og gruppevejledning.

Titel Design Fiction	Godkendt 05.07.17
Studieretning Tværfaglig, 1. år	Engelsk fagtitel Design Fiction
Kategori Designprojekt	Fagansvarlig Peter Barker
Niveau Kandidat	Sprog Engelsk med mulighed for vejledning på dansk
ECTS 5	Fagnummer KF1DF--BUE

Introduktion

I Objectified (2009) Paola Antonelli, beskriver den indflydelsesrige seniorkurator for Architecture & Design ved MoMa i New York designerens fremtidige rolle som "at hjælpe folk med forandring". Ifølge Bruce Sterling, som tilsyneladende er en af de første fortalere for Design Fiction (1), kan dette fremspirende 'nye' spekulative område indenfor design beskrives som "den bevidste brug af diegetiske prototyper for at stoppe tvivlen omkring forandring"(2). (I Diegeses bliver historien fortalt. Fortælleren præsenterer karakterenes handlinger (og nogle gange deres tanker) for læseren eller publikum)(3).

Formål

Som navnet indikerer, blander Design Fiction (2005) Fiction – "den type bog eller historie, som er skrevet om fiktive personer og handlinger og ikke baseret på virkelige personer eller fakta" (4) – og Design. Hovedformålet for Design Fiction er at opstille et provokerende (men muligt) scenarie til opnåelse af indsigt, baseret på et udsagn. I designpraksis er det såkaldte WHAT IF (HVAD NU HVIS) spørgsmål dog et fælles udgangspunkt.

Design Fiction er på en måde forbundet med Forecasting, Science Fiction og World Building (5).

Selvom fremtiden ikke nødvendigvis altid er hovedemnet i studiet Design Fiction, vil den studerende sandsynligvis under kurset blive opmærksom på, at – som designer – vil du altid gribe ind i fremtiden.

Udover introduktionen og undersøgelsen af de grundlæggende principper, vil det tværfaglige MA modul Design Fiction opfordre den studerende til (hele vejen igennem) at udvikle et visuelt scenarie baseret på et udsagn som medfører forandring.

[1] https://en.wikipedia.org/wiki/Design_fiction

[2] WIRED, 2013

[3] <https://en.wikipedia.org/wiki/Diegesis>

[4] Cambridge Dictionary

[5] <https://en.wikipedia.org/wiki/Worldbuilding>



Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende at:

Viden

- Være strategisk i sin indsamling af yderligere kompetencer og herved udvide sin profil som professionel designer.
- Kende sin individuelle særegne profil, og være i stand til at kommunikere både sin bredde og sin mere specifikke ekspertise.
- Være bekendt med 'forandring' og dennes indikatorer i en mere global kontekst, for herved at blive tvunget til at kigge udad i stedet for indad.

Færdigheder

- Kunne sammenholde research med ideation. At 'finde på' et brugbart ud-sagn, som sætter ham/hende i stand til at køre et (side) projekt under kurset Design Fiction.
- Sætte sin professionalisme i spil. Bygge på den ekspertise som andre studerende på kurset kommer med.
- Scanne og/eller fotografere alle analoge læringsresultater og opdatere sit digitale arkiv, sin website eller din personlige portefølje hermed.

Kompetencer

Kunne videregive hovedudbyttet fra studiet gennem en digital, visuel og spændende præsentation- hvorunder den studerende forklarer 'Hvad? Hvorfor? Og Hvordan?' Samtidig med at konteksten tydeligt fremhæves – dvs. afslører den supplerende karakteristiske værdi af denne læring.

Eksamensbestemmelser

Prøveform: undervisningsdeltagelse.. Bedømmes Bestået / ikke bestået.
Se formalia i studieordningen.

Alternativ prøveform: En skriftlig opgave, der afdækker læringsmålene for faget.
Studieadministrationen fremsender afløsningsopgaven til den studerende.
Omfang: 10 normalsider.

Undervisningsform

Teoretiske lektioner og / eller læselektioner, inkl. spørgsmål og diskussion.
Praktiske øvelser med vejledning
Delmålspræsentationer (Hvad? Hvorfor? Hvordan?) diskussion og feedback.



Page 3/3

Obligatorisk litteratur

- Without Design, Innovation Doesn't Happen: A Conversation with Paola Antonelli.
- Sterling, Bruce, Design Fiction, Patently Untrue, 2013.
- Sterling, Bruce, Patently untrue: fleshy defibrillators and synchronised baseball are changing the future, WIRED, 2013.

Anbefalet litteratur

Underviser(e) og / eller gæsteunderviser(e) vil sandsynligvis foreslå nogle gode kilder, og / eller udlevere fyldestgørende læsestof.

Titel Designproces	Godkendt 05.07.17
Studieretning Tværfaglig, 1. år	Engelsk fagtitel Design Process
Kategori Metode og teori	Fagansvarlig Eva Kappel
Niveau Master	Sprog Engelsk
ECTS 5	Fagnummer KF1DP--BUE

Formål

Formålet med dette fag er at give den studerende dybdegående viden omkring designprocessen og de dertilhørende metoder. Faget er centreret omkring designmetoder med en tværfaglig kontekst. Fagets struktur resulterer i evnen til at stille spørgsmål, at analysere og at sammenfatte, samtidigt med at det giver en traditionel design-faglighed. Dermed arbejder faget med en let og flydende integration af designteori og –praksis og baseres på undervisning, som henvender sig til intuition, refleksivitet og refleksivitet i sammenhæng med designmetoder.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende at:

Viden

- Have udviklet en kritisk forståelse for intuition, refleksivitet og refleksivitet i sammenhæng med designmetoder.
- Have et overblik over designmetoder
- Være i stand til at vurdere metoders brugbarhed
- Have viden om en menneske-centreret designtilgang

Færdigheder

- Være i stand til at forklare konceptet Designmetoder
- Være i stand til at anvende designmetoder ved praktiske opgaver
- Være i stand til at udvikle designkoncepter baseret på problemorienterede opgaveformuleringer.
- Være i stand til at anvende metoder til designresearch i forbindelse med tværfaglige gruppeopgaver.

Kompetencer

- Kunne reflektere over designmetoder i forbindelse med egen praksis.
- Kunne vælge korrekte metoder i forhold til den konkrete fase i designprocessen.

Eksamensbestemmelser

Prøveform: Undervisningsdeltagelse
 Bedømmes Bestået / Ikke Bestået.
 Se formalia i studieordningen.



Page 2/2

Alternativ prøveform:

En skriftlig opgave, der afdækker læringsmålene for faget. Afløsningsopgaven bliver tilsendt den studerende af Studieadministrationen.

Omfang: 10 normalsider

Types of instruction

Almindelig klasseundervisning

Forelæsninger

Gruppearbejde med vejledning

Titel Designprojekt smykker/accessory	Godkendt 24.10.17
Studieretning Accessory Design, Industrielt Design, Mode og Tekstil	Engelsk fagtitel Design Project Jewelry/Accessory
Kategori Designprojekt	Fagansvarlig Josephine Winther
Niveau Kandidat	Sprog Engelsk
ECTS 10	Fagnummer KF1DJ--KME

Formål

Designprojekt smykker/accessory fokuserer på smykkers/accessories' evne til at kommunikere.

Fagets ramme er idéen om at strukturere i samfundet, historien, kroppen og kønsopfattelser reflekteres i de smykker og accessories vi bærer.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende at:

Viden

- Have viden om hvilken indflydelse smykkers/accessories kan have på bæreren og beskueren
- Have forståelse for hvordan research inden for eksempelvis historie, antropologi, filosofi og andre fagområder kan bidrage til designprocessen

Færdigheder

- Være i stand til at identificere en designudfordring inden for fagområdet
- Være i stand til at transformere indsigter fra research til et koncept
- Være i stand til at kommunikere et projekt visuelt og verbalt
- Være i stand til at formidle projektet i en kontekst

Kompetencer

- Være i stand til at forstå og reflektere over fagområdet i relation til briefet
- Være i stand til at implementere designmetoder og teori
- Være i stand til at placere projektet i en kunstnerisk, videnskabelig eller erhvervsmæssig kontekst
- Være i stand til at reflektere over hvad smykket/accessorien tilføjer til konteksten

Eksamensbestemmelser

Intern censur – 7-trins skalaen

Mundtlig eksamen af semesteret hvor den studerende præsenterer processer samt færdige resultater.

Den samlede længde for eksamen på 1. semester er af 50 minutters varighed, hvoraf 20 minutter er afsat til den studerendes fremlæggelse.



Page 2/2

Projektbeskrivelse:

Det påhviler den studerende at medbringe 1 stk. projektbeskrivelse til den mundtlige eksamen. Såfremt den studerende forsømmer dette, vil det afspejle sig i karaktergivningen.

Undervisningsform

Holdundervisning med individuel eller gruppevejledning

Titel Designprojekt	Godkendt 31.10.17
Studieretning Accessory Design, Industrielt Design, Mode og Tekstil	Engelsk fagtitel Design Project
Kategori Designprojekt	Fagansvarlig Peter Barker
Niveau Kandidat	Sprog Engelsk
ECTS 10	Fagnummer KF1DN--KME

Formål

I 2015 accepterede FN's generalforsamling formelt et nyt sæt af 17 re [Sustainable Development Goals \(SDGs\)](#) der strækker sig fra at ende verdens fattigdom til at opnå ligestilling mellem mænd og kvinder inden år 2030. Formålet med dette fag er at tackle et bredspektret og ambitiøst designprojekt med udgangspunkt i FN's Sustainable Development Goals for at vise at designere kan være en del af en løsning på nogle af de største udfordringer verden står over for.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende at:

Viden

- Have en grundlæggende forståelse for de 17 SDG'er og grundig viden om som minimum det eller de af dem som den studerende vælger at arbejde med for at udvikle en designløsning

Færdigheder

- Have evnen til at identificere en designudfordring og udvikle en konkret designløsning til (en del af) et problem
- Lave og følge en tidsplan og overholde deadlines
- Kunne kommunikere et projekt visuelt og verbal på et højt niveau

Kompetencer

- Vise evne til selvorganisation i arbejdet med et komplekst problem
- Benytte relevante designteorier, metoder og færdigheder
- Realisere et projekt med et endeligt produkt eller en service præsenteret ved en prototype
- Reflektere over processen i projektet og identificere styrker og svagheder

Eksamensbestemmelser

Intern censur – 7-trins skalaen

Mundtlig eksamen af semesteret hvor den studerende præsenterer processer samt færdige resultater.

Den samlede længde for eksamen på 1. semester er af 50 minutters varighed, hvoraf 20 minutter er afsat til den studerendes fremlæggelse.



Page 2/2

Projektbeskrivelse:

Det påhviler den studerende at medbringe 1 stk. projektbeskrivelse til den mundtlige eksamen. Såfremt den studerende forsømmer dette, vil det afspejle sig i karaktergivningen.

Undervisningsform

Seminarer, individuel og gruppevejledning, gennemgang med kritik.

Titel Det menneskelige sanseapparat	Godkendt 24.10.17
Studieretning Accessory Design, 1. år	Engelsk fagtitel Human Sensorium
Kategori Designprojekt	Fagansvarlig Josephine Winther
Niveau Kandidat	Sprog Engelsk
ECTS 10	Fagnummer KA1HS--KME

Formål

Faget fokuserer på eksperimentet og udforskning af form og materiale i forhold til kroppen for at forbedre de studerendes evne til at sanse og forstå hvordan materiale og form relaterer sig til kroppen.

De studerende vil undersøge hvordan de kan bruge deres sanseapparat til at eksperimentere med form og materiale som udgangspunkt for et designprodukt.

Fokus er ikke på slutresultatet men på eksperimentet.

Processen med eksperimenter vil blive dokumenteret, analyseret og artikuleret.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende at:

Viden

- Have avanceret viden om hvordan man kan bruge sanseapparatet til at undersøge materiale og form i forhold til kroppen
- Have avanceret viden om hvordan man dokumenterer og artikulerer proces og resultater i eksperimentet

Færdigheder

- Være i stand til at eksperimentere selvstændigt og på et højt niveau med materialer i relation to kroppen
- Være i stand til at reflektere over og analysere egne eksperimenter og resultater
- Være i stand til at bruge eksperimentet som et kunstnerisk værktøj i en selvstændig udviklingsproces
- Være i stand til at præsentere og artikulere eget eksperiment for andre på en professionel måde

Kompetencer

- Have en grundning og avanceret forståelse for brugen af sanseapparatet i en researchproces
- Have forståelse for vigtigheden af at artikulere sine procesresultater på en professional måde
- Have en avanceret forståelse for brugen af eksperimentet i en designproces



Eksamensbestemmelser

Intern censur – 7-trins skalaen

Mundtlig eksamen af semesteret hvor den studerende præsenterer processer samt færdige resultater.

Den samlede længde for eksamen på 1. semester er af 50 minutters varighed, hvoraf 20 minutter er afsat til den studerendes fremlæggelse.

Projektbeskrivelse:

Det påhviler den studerende at medbringe 1 stk. projektbeskrivelse til den mundtlige eksamen. Såfremt den studerende forsømmer dette, vil det afspejle sig i karaktergivningen.

Undervisningsform

Holdundervisning med individuel eller gruppevejledning

Titel Fremtidens materialer	Godkendt 03.02.17
Studieretning Mode, Tekstil & Accessory Design, 1. år	Engelsk fagtitel Future Materials
Kategori Teknikker og redskaber	Fagansvarlig Helle Graabæk, Nadine Möllenkamp & Josephine Winther
Niveau Kandidat	Sprog Engelsk
ECTS 5	Fagnummer KX1FM--KME

Formål

Forløbet introducerer en række tekstil-, mode- og accessory-teknikker til behandling og konstruktion af en overflade eller en formudvikling, baseret på eksperimenter, som fremskynder bæredygtigt design. Formålet med modulet er at give den studerende viden, teknikker og værktøjer, som styrker lysten til at undersøge og fordybe sig – med henblik på at lære at udvikle innovative designs til fremtidens mode-, interiør- og accessory designprodukter med udgangspunkt i bæredygtighed. Kurset består af en serie ugentlige forelæsninger inklusiv masterclasses og workshops om 2D-teknikker og eksperimenter med 3D-konstruktion med det formål at undersøge fremtidens muligheder med biomaterialer. Forløbet indeholder også en introduktion til pels, herunder buntmager- og monterings-teknikker.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende at:

Viden

- Have viden om det karakteristiske ved de specifikke teknikker eller færdigheder.

Færdigheder

- Være i stand til at eksperimentere med og yde indflydelse på en emne-specifik teknik, et værktøj eller en færdighed.
- Være i stand til at fordybe sig og eksperimentere.
- Være i stand til at reflektere over og perspektivere sit speciale i en international og historisk kontekst og udpege relevante udviklinger for fremtiden.

Kompetencer

- Være i stand til at analysere eksperimenter i forbindelse med en udvalgt kontekst.
- Være i stand til at integrere relevante metoder og færdigheder i en designproces og udvikle et personligt udtryk.
- Være i stand til at perspektivere et projekt i forhold til en virksomhed eller i en kunstnerisk eller videnskabelig kontekst.
- Være i stand til at perspektivere projektet til en bæredygtig fremtid.

Eksamensbestemmelser

Ekstern censur – 7-trins skalaen

Mundtlig eksamen af semesteret hvor den studerende præsenterer processer samt færdige resultater.

Den samlede længde for eksamen på 2. semester er af 50 minutters varighed, hvoraf 20 minutter er afsat til den studerendes fremlæggelse.



Page 2/2

Undervisningsform

Introduktion ved underviseren
Individuel vejledning
Selvstændigt arbejde
Præsentation

Titel Leg og design	Godkendt 26.08.2016
Studieretning Tværfaglig, 1. år	Engelsk fagtitel Play and Design
Kategori Designprojekt	Fagansvarlig Peter Barker
Niveau Kandidat	Sprog Engelsk
ECTS 10	Fagnummer KF1LE-KME

Formål Formålet med dette forløb er at integrere leg som et specifikt og relevant slutresultat i et givent designprojekt. Ved at inkludere leg som et mål i sig selv vil de studerende forsøge at opnå positive, emotionelle reaktioner via design og designtænkning.

Læringsmål Til eksamen forventes den studerende:

Viden

- at have forståelse for leg
- at have viden om leg i en specifik kontekst

Færdigheder

- at kunne arbejde sammen med udvalgte internationale designere
- at kunne identificere og motivere en relevant designudfordring inden for Leg
- at kunne opbygge fremtidsscenerier
- at kunne anvende legende designmetoder gennem en fuld designproces
- at kunne styre et komplekst designprojekt
- at kunne formidle et projekt visuelt og verbalt

Kompetencer

- at kunne indgå i et internationalt teamwork med sine faglige kompetencer
- at kunne udvikle et innovativt designkoncept på et højt æstetisk og kommunikativt niveau
- at kunne skabe løsninger, der appellerer til leg og legende adfærd
- at kunne reflektere over og perspektivere designkonceptet til en international erhvervsmæssig kontekst

Fagspecifikke kompetencer

- at kunne anvende og vurdere fagspecifikke metoder og indsigter i funktionelle krav til en designløsning

Modedesign

Tekstildesign

Kommunikationsdesign

Industrielt design

- at kunne anvende sin viden om krop og bevægelse
- at kunne anvende sin viden om farver, stofflighed og taktilitet
- at kunne anvende sin viden om spildesign, visualisering og kommunikation
- at kunne anvende sin viden om formudvikling, ergonomi og funktionalitet i produktdesign



Page 2/2

Eksamensbestemmelser

Ekstern censur – 7-trins-skalaen

Mundtlig eksamen af semesteret, hvor den studerende præsenterer processer samt færdige resultater.

Den samlede længde for eksamen på 2. semester er af 50 minutters varighed, hvoraf 20 minutter er afsat til den studerendes fremlæggelse.

Projektbeskrivelse:

Det påhviler den studerende at medbringe 1 stk. projektbeskrivelse til den mundtlige eksamen. Såfremt den studerende forsømmer dette, vil det afspejle sig i karaktergivningen

Undervisningsform

Gruppe-projektarbejde med individuel vejledning

Præsentation med kritik

Titel Skills Workshop	Godkendt 28.08.17
Studieretning Accessory Design, 1. år	Engelsk fagtitel Skills Workshop
Kategori Teknikker og redskaber	Fagansvarlig Josephine Winther
Niveau Master	Sprog Engelsk med mulighed for vejledning på dansk
ECTS 5	Fagnummer KA1TR--KME

Formål

Som et fundament for fremtidigt projektarbejde, vil dette modul introducere den kandidatstuderende for accessory-uddannelsens faciliteter og workshops. Den studerende introduceres for smykke- og læderworkshops og sikkerhedsforanstaltningerne i disse workshops.

Baseret på, og sideløbende med disse introduktioner, udvikler den studerende et individuelt designprojekt.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende at:

Viden

- Have viden om værktøj og maskiner i smykke- og læderworkshops.
- Have viden om sikkerhedskravene i forbindelse med de introducerede workshops.
- Have viden om de forskellige faser af designprocessen.

Færdigheder

- Være i stand til at anvende og eksperimentere med værktøjer og teknikker indenfor de forskellige områder.
- Være i stand til at indramme og igangsætte et designprojekt.
- Være i stand til at formidle arbejdsprocessen og resultatet visuelt og mundtligt.

Kompetencer

- Have viden om og være i stand til at eksperimentere med værktøjer og teknikker indenfor de forskellige områder.
- Have forståelse for hvordan et designprojekt klargøres til præsentation.

Eksamensbestemmelser

Intern censur – 7-trins skalaen

Mundtlig eksamen af semesteret hvor den studerende præsenterer processer samt færdige resultater.

Den samlede længde for eksamen på 1. semester er af 50 minutters varighed, hvoraf 20 minutter er afsat til den studerendes fremlæggelse.



Page 2/2

Projektbeskrivelse:

Det påhviler den studerende at medbringe 1 stk. projektbeskrivelse til den mundtlige eksamen. Såfremt den studerende forsømmer dette, vil det afspejle sig i karaktergivningen.

Undervisningsform

Forelæsninger

Projektarbejde med individuel vejledning

Præsentation med kritik

Titel Sko	Godkendt 14.12.17
Studieretning Accessory Design, Industrielt Design, Mode og Tekstil	Engelsk fagtitel Shoes
Kategori Designprojekt	Fagansvarlig Helle Graabæk
Niveau Kandidat	Sprog Dansk / engelsk
ECTS 10	Fagnummer KF1SK--KME

Formål

Gennem samarbejde med en virksomhed får den studerende erfaring i at aflæse en virksomheds værdigrundlag, kundegruppe og produktionsfaciliteter og derefter indarbejde disse findings i nye bud på produkter eller løsninger, som viser nye veje for virksomheden.

Den studerende forventes at reflektere over og perspektivere projektet i forhold til en fremtidig designprofession.

Læringsmål

Viden

Til eksamen forventes den studerende:

- at have en udvidet forståelse for kollektionsbegreber og serieopbygning inden for en produktgruppe
- at have forståelse for en skos opbygning og funktionalitet
- at kunne reflektere over udfordringer og problemstillinger for et design
- at kunne perspektivere sin rolle som designer i et team

Færdigheder

- at kunne aflæse en virksomheds værdigrundlag og målgruppe
- at kunne analysere en virksomheds produktionsfaciliteter
- at kunne kommunikere en arbejdsproces og et resultat visuelt og verbal på et højt fagligt niveau

Kompetencer

- at kunne udvikle et innovativt designkoncept i forhold til en virksomheds brand, produktionsfaciliteter og behov
- at kunne igangsætte og gennemføre et tværfagligt samarbejde og påtage sig et professionelt ansvar

Eksamensbestemmelser

Intern censur – 7-trins-skalaen

Mundtlig eksamen af semesteret, hvor den studerende præsenterer processer samt færdige resultater.

Den samlede længde for eksamen er af 50 minutters varighed, hvoraf 20 minutter er afsat til den studerendes fremlæggelse.

Projektbeskrivelse:

Det påhviler den studerende at medbringe 1 stk. projektbeskrivelse til den mundtlige eksamen. Såfremt den studerende forsømmer dette, vil det afspejle sig i karaktergivningen



Page 2/2

Undervisningsform

Holdundervisning, projektarbejde i grupper med vejledning, selvstudie

Titel Social innovation	Godkendt 26.08.2016
Studieretning Tværfaglig, 1. år	Engelsk fagtitel Social Innovation
Kategori Designprojekt	Fagansvarlig Peter Barker
Niveau Kandidat	Sprog Engelsk
ECTS 10	Fagnummer KF1SO--KME

Formål	I dette forløb vil de studerende blive introduceret til begrebet social innovation samt anvende denne viden i et designprojekt.
Læringsmål	Til eksamen forventes den studerende:
Viden	<ul style="list-style-type: none"> • at have grundlæggende viden om begrebet social innovation
Færdigheder	<ul style="list-style-type: none"> • at kunne identificere og motivere en relevant designudfordring inden for social innovation • at kunne formidle designkonceptet visuelt og verbalt, på et professionelt niveau • at kunne arbejde med prototyper/ skitseringsværktøjer og kunne analysere disse i forhold til projektmål • at kunne reflektere over og perspektivere designkonceptet i en international kontekst
Kompetencer	<ul style="list-style-type: none"> • at kunne opbygge fremtidsscenerier • at kunne indgå i et teamwork med sine faglige kompetencer • at kunne sætte sig et komplekst fagligt mål og styre et designprojekt • at kunne udvikle et innovativt designkoncept på et højt kunstnerisk niveau • at kunne anvende metoder for bruger og interessedragsel inden for social innovation • at kunne levere et færdigt designforslag i form af en relevant prototype • at kunne perspektivere projektet i forhold til en erhvervmæssig, kunstnerisk eller videnskabelig kontekst
Fagspecifikke kompetencer	<ul style="list-style-type: none"> • at kunne anvende og vurdere fagspecifikke metoder og indsigter i funktionelle krav til en designløsning
Modedesign	<ul style="list-style-type: none"> • at kunne anvende sin viden om krop og identitet
Tekstildesign	<ul style="list-style-type: none"> • at kunne anvende sin viden om tekstile funktioner og sanseligheder
Kommunikationsdesign	<ul style="list-style-type: none"> • at kunne skabe sociale forandringer gennem kommunikationsdesign
Industrielt design	<ul style="list-style-type: none"> • at kunne anvende sin viden om formudvikling, ergonomi og funktionalitet i produktdesign



Eksamensbestemmelser

Ekstern censur – 7-trins-skalaen

Mundtlig eksamen af semesteret, hvor den studerende præsenterer processer samt færdige resultater.

Den samlede længde for eksamen på 2. semester er af 50 minutters varighed, hvoraf 20 minutter er afsat til den studerendes fremlæggelse.

Projektbeskrivelse:

Det påhviler den studerende at medbringe 1 stk. projektbeskrivelse til den mundtlige eksamen. Såfremt den studerende forsømmer dette, vil det afspejle sig i karaktergivningen

Undervisningsform

Oplæg og forelæsninger

Individuelt – eller gruppearbejde med vejledning

Fælles præsentationer med kritik

Titel Videnskabsteori	Godkendt 05.07.17
Studieretning Tværfaglig, 1. år	Engelsk fagtitel Scientific Theory
Kategori Designmetode og teori	Fagansvarlig Richard Herriott
Niveau Master	Sprog Engelsk
ECTS 5	Fagnummer KF1VT--BUE

Formål

Videnskabsteori er et fag, som introducerer den studerende til den underliggende vidensstruktur. Dette understøtter validiteten af de designmetoder, som den studerende anvender: indsamling af pålidelig data, afprøvning af koncepter og anvendelse af og forståelse for teori.

Faget starter med Videnskabsteorien. Dernæst følger videnskabshistorien. Videnskab skal adskilles fra ikke-videnskab, og denne udfordring undersøges. Naturlig videnskab er grundlaget for al research, og dette får den studerende detaljeret indblik i.

For at koble faget til andre fag, vil der indgå vejledning i tilgang og anvendelse af teori i forbindelse med udarbejdelse af den skriftlige Master, og en LATCH prøve, som kan give den studerende en forståelse for analysekonceptet, samt fungere som både inspiration og øvelse i hvordan en Master kan udformes.

Det samfundsvidenskabelige og designteorien diskuteres og sammenholdes, og slutteligt opsummeres materialet.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

Viden

- At have forståelse for de metoder, som kobles til de forskellige typer kognition og viden.

Færdigheder

- At være i stand til at anvende koncepter i samarbejde med grupper af andre fagfolk.
- At have erfaring med at læse og reflektere over internationalt anerkendt designteori.
- At være i stand til at reflektere over og diskutere designteori og anvende dette i forbindelse med designpraksis.
- At være i stand til at skaffe sig viden gennem skriftlig og praktisk designarbejde.



Kompetencer

- At have forståelse for den indflydelse som forskellige typer viden har på egne arbejdsmetoder.
- At være i stand til at kommunikere og reflektere kritisk over egen profession.
- At kunne læse, reflektere over og diskutere relevant og internationalt anerkendte design teorier og anvende disse i forbindelse med designarbejde.

Eksamensbestemmelser

Prøveform: Undervisningsdeltagelse
Bedømmes Bestået / Ikke Bestået.
Se formalia i studieordningen.

Alternativ prøveform:

En skriftlig opgave, der afdækker læringsmålene for faget. Afløsningsopgaven bliver tilsendt den studerende af Studieadministrationen.

Omfang: 10 normalsider

Undervisningsform

Undervisning baseret på almindelige lektioner. Kollaborativ læring, blogging, opgaver i undervisningstimerne og diskussioner.

Det er vigtigt at den studerende læser det opgivne materiale I god tid før hver undervisningstime.



design
skolen
kolding

Kursusbeskrivelser: Kommunikationsdesign

Titel Avanceret ekspertise	Godkendt 05.07.17
Studieretning Kommunikationsdesign, 1. År	Engelsk fagtitel Advanced Expertise
Kategori Designprojekt	Fagansvarlig Peter Barker
Niveau Kandidat	Sprog Engelsk
ECTS 15	Fagnummer KK1AX--KME

Formål

Som det ofte ses i erhvervslivet, er der sjældent tid nok. Under kurset Avanceret Ekspertise, vil vi studere nogle korte aktuelle projekter i et hurtigt tempo. Alle opgaver introduceres af repræsentanter fra succesfulde internationale designfirmaer, men i stedet for at udlevere en opgave, vil vore gæster sandsynligvis bygge oplægget op omkring en professionel norm, og efterlade den studerende med blandede følelser omkring en profession i forandring.

Brand Union, Bruce Mau Design, Frog, Mattmo, The Motor, and URGENT har alle for nyligt besøgt Designskolen Kolding, og har givet studerende mulighed for at krydse grænser, berige porteføljer og udvide deres netværk.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende at:

Viden

- Kende visionerne for nogle af verdens førende designfirmaer.
- Være strategisk i sin søgen efter yderligere markante kompetencer til udvidelse af sin profil som professionel Kommunikationsdesigner.

Færdigheder

- Turde sætte sin professionalisme i spil. Bygge på den viden, som andre medlemmer af teamet bidrager med.
- Skanne og/eller fotografere alle analoge læringsresultater, og opdatere sit digitale arkiv, sin professionelle webside og personlige portefølje hermed.

Kompetencer

- Kunne fremvise det/de design(s) som den studerende har udviklet under kurset ved hjælp af en digital, visuel og spændende præsentation, som fortæller 'Hvad? Hvorfor? og Hvordan?' samtidigt med at selve "rammen" fremhæves – og derved afslører den faktiske værdi af designet.
- Krydse grænser og udvide sit globale netværk, f.eks. via sin LinkedIn profil.

Eksamensbestemmelser

Intern censur – 7-trins skalaen
Mundtlig eksamen af semesteret, hvor den studerende præsenterer processer samt færdige resultater.

Projektbeskrivelse

Det påhviler den studerende at medbringe 1 stk. Projektbeskrivelse til den mundtlige eksamen. Såfremt den studerende forsømmer dette, vil det afspejle sig i karaktergivningen.



Vær opmærksom på, at alle læringsresultater skal medbringes til eksamen. Semesterets arbejde bør til enhver tid være tilgængeligt og vist frem som dokumentationsmateriale til den digitale præsentation. Censor skal have adgang til at kontrollere alle læringsresultater på opfordring.

Undervisningsform

Praktiske workshops med vejledning
Korte daglige introduktioner og udviklingsmøder
Afslutning: Præsentation, gennemgang, diskussion og feedback

Obligatorisk litteratur

Rawsthorn, Alice, *Hello World: Where Design Meets Life*, 2014.

Anbefalet litteratur

Michael Bierut, *Seventy Nine Short Essays on Design*, 2012. (Available via BB!)

Yderligere litteratur

Underviser(e) og/eller gæsteunderviser(e) vil sandsynligvis foreslå nogle gode kilder, og/eller udlevere fyldestgørende supplerende materiale når opgaven udleveres.

Titel Bæredygtighed	Godkendt 16.02.17
Line of study Cross-disciplinary, 1st year	Engelsk fagtitel Sustainability
Kategori Designprojekt	Fagansvarlig Nadine Möllenkamp og Lykke Kjær
Niveau Kandidat	Sprog Engelsk med mulighed for vejledning på dansk
ECTS 10	Fagnummer KF1BD--KME

Formål

Udvikling af bæredygtige produkter, kollektioner, systemer og forretningsstrategier for fremtiden.

Under dette modul, præsenteres studerende for designprocessen bag en kollektion eller en produktlinje indenfor konteksten af et firmas rammer. Modulet tilbyder viden om de strategiske valg, der ligger til grund for opbygningen af en kollektion/produktlinje. Konceptet virkeliggøres i form af en færdig kollektion/produktlinje, hvor formålet er at træne og håndtere en designproces fra forberedelse af designkonceptet til det færdige produkt, en strategi eller en identitet. Modulet vil undersøge nye forretningsmodeller og introducere CSR og teorien "3 Bottom Line Thinking" (Elkington 1994), for herved at identificere mulighederne for fremtidig bæredygtig forretning – set fra en designers perspektiv.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende at:

Viden

- Have forståelse for konceptet kollektion / produktlinje
- Gennem kortlægning af et firma ved hjælp af Business Model, at være i stand til at identificere og udvikle en kollektion af bæredygtige designmuligheder
- Have forståelse for opbygningen af kollektioner / produkter eller systemer med bæredygtig værdi.
- Kunne definere de valg, der er truffet gennem processen og reflektere over og evaluere resultatet af projektet – Være i stand til at sætte de valg, der er truffet, i perspektiv og definere alternative resultater.



Side 2/2

Færdigheder	<ul style="list-style-type: none">• Være i stand til at sætte sig et komplekst fagligt mål• Være i stand til at udføre research og analysere firmaer• Kunne håndtere et komplekst designprojekt• Være i stand til at anvende og evaluere udvalgte fagspecifikke teknikker og redskaber i forbindelse med udarbejdelsen af en kollektion / produktlinje• Kunne kommunikere designkonceptet visuelt og mundtligt på en professionel måde.
Kompetencer	<ul style="list-style-type: none">• Være i stand til at anvende og evaluere fagspecifikke metoder og indsigt ved udarbejdelsen af en kollektion / produktlinje til et firma.• Kunne udvikle en innovativ kollektion / produktlinje på et højt design-fagligt niveau, baseret på forretningsanalysen såvel som den studerendes personlige designmæssige udtryk.• Være i stand til at udvikle et koncept til et uafhængigt firma.• Kunne reflektere over og sætte det færdige resultat i perspektiv i en international kontekst.
Fagspecifikke kompetencer	<ul style="list-style-type: none">• Kunne anvende og evaluere fagspecifikke metoder og indsigt i forbindelse med funktionelle krav til en designløsning.
Modedesign	<ul style="list-style-type: none">• Kunne anvende sin viden omkring krop, form og opbygning af en kollektion.
Tekstildesign	<ul style="list-style-type: none">• Kunne anvende sin viden omkring farver, taktilitet og opbygning af en kollektion.
Industriel design	<ul style="list-style-type: none">• Kunne anvende sin viden omkring formudvikling, produktionstyper og arbejdsmetoder.
Kommunikationsdesign	<ul style="list-style-type: none">• Kunne anvende sin viden omkring branding, kommunikationsplatforme og identitet.
Eksamensbestemmelser	<p>Ekstern censur – 7-trins skalaen</p> <p>Mundtlig eksamen af semesteret hvor den studerende præsenterer processer samt færdige resultater.</p> <p>Den samlede længde for eksamen på 2. Semester er af 50 minutters varighed, hvoraf 20 minutter er afsat til den studerendes fremlæggelse.</p> <p>Projektbeskrivelse:</p> <p>Det påhviler den studerende at medbringe 1 stk. Projektbeskrivelse til den mundtlige eksamen. Såfremt den studerende forsømmer dette, vil det afspejle sig i karaktergivningen.</p>
Undervisningsform	<p>Introduktion af underviser og en potentiel inviteret gæst</p> <p>Projektarbejde med vejledning</p> <p>Præsentation med feedback</p> <p>Litteratur:</p> <p>Sustainable Disruption Publication 2015)</p> <p>Ellen MacArthur Foundation and IDEO – new Circular Design Guide (especially the B economy development).</p> <p>http://circulardesignguide.com/</p>

Titel Design Camp	Godkendt 28.08.17
Studieretning Tværfaglig, 1. år	Engelsk fagtitel Design Camp
Kategori Designprojekt	Fagansvarlig Eva Kappel
Niveau Master	Sprog Engelsk med mulighed for vejledning på dansk
ECTS 5	Fagnummer KF1CA-BUE

Formål

Det bliver stadig mere klart, at vi som designere skal skabe handling og ikke kun idéer. Det kunne være specifikke produkter, ændring af eksisterende vaner og tankesæt og nye måder til at videregive udfordringer og muligheder på designområdet. Kort sagt, vi er nutidens og fremtidens "igangsættere".

Kurset er centreret omkring Designskolen Koldings 3 strategiske fokusområder: leg, bæredygtighed og social inklusion. Kurset vil give den studerende forståelse for vigtigheden af ikke blot at skabe idéer, men også at skabe handling. Målet er, at den studerende forstår, hvordan design kan udvikles på baggrund af brugerobservationer – i stedet for blot at bruge forudindtagede eller personlige perspektiver og idéer som omdrejningspunktet i et givent projekt. Dette gavner både firmaer, organisationer og løsningsmodeller, som søger at afhjælpe kritiske verdensproblemer.

Gennem autentiske observationer og ved at lære at skabe fremtidsscenarier, er kursets mål at identificere og skabe designløsninger i samarbejde med eksterne partnere – løsninger, som bliver til virkelighed.

Med fokus på **et** af temaerne leg, bæredygtighed eller social inklusion, og baseret på aktuelle observationer og fremtidsscenarier, skal de studerende udvikle specifikke projekter, som igangsætter meningsfulde bæredygtige forandringer – med brugerfokus som en given forhåndsbetingelse. Hvert år præsenteres et nyt tema indenfor de tre ovennævnte områder.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende at:

Viden

- Have basisviden om enten leg og design for Leg, design for planeten eller velfærdsdesign/design til mennesker.

Færdigheder

- I samarbejde med andre studerende, at være i stand til at identificere en relevant designmæssig udfordring indenfor området leg i forbindelse med et designfagligt projekt
- Være i stand til at udbrede sit designkoncept visuelt og mundtligt på en professionel måde, som forstås af Camp-kollegerne.
- Kunne arbejde med prototype-fremstilling/skitserings værktøjer og analysere disse i forhold til projektets målsætninger.



- Kunne reflektere over og perspektivere projektets lege-potentiale i en lokal, national og international kontekst.
- Træne færdigheder i foretagsomhed individuelt og kollektivt i samarbejde med eksterne partnere.

Kompetencer

- Være i stand til at opbygge fremtidsscenarier.
- Ved at benytte sine faglige kompetencer at være i stand til at indgå i et internationalt samarbejde.
- Kunne anvende metoder til at involvere brugere og interessenter i områderne Leg og/eller legesyge.
- Være i stand til at aflevere et komplet og innovativt designforslag i form af en relevant prototype.
- Være i stand til at præsentere projektet i sammenhæng med en virksomhed, en organisation og/eller en institution.

Eksamensbestemmelser

Eksamensform: undervisningsdeltagelse, bestået / ikke bestået
Se endvidere formalia i studieordningen.

Alternativ prøveform: En skriftlig opgave, som afdækker læringsmålene for faget.
Opgaven bliver tilsendt den studerende af studieadministrationen.
Omfang 10 normalsider.

Undervisningsform

Forelæsninger
Introduktioner
Teamwork og gruppevejledning.

Titel Design Fiction	Godkendt 05.07.17
Studieretning Tværfaglig, 1. år	Engelsk fagtitel Design Fiction
Kategori Designprojekt	Fagansvarlig Peter Barker
Niveau Kandidat	Sprog Engelsk med mulighed for vejledning på dansk
ECTS 5	Fagnummer KF1DF--BUE

Introduktion

I Objectified (2009) Paola Antonelli, beskriver den indflydelsesrige seniorkurator for Architecture & Design ved MoMa i New York designerens fremtidige rolle som "at hjælpe folk med forandring". Ifølge Bruce Sterling, som tilsyneladende er en af de første fortalere for Design Fiction (1), kan dette fremspirende 'nye' spekulative område indenfor design beskrives som "den bevidste brug af diegetiske prototyper for at stoppe tvivlen omkring forandring"(2). (I Diegeses bliver historien fortalt. Fortælleren præsenterer karakterenes handlinger (og nogle gange deres tanker) for læseren eller publikum)(3).

Formål

Som navnet indikerer, blander Design Fiction (2005) Fiction – "den type bog eller historie, som er skrevet om fiktive personer og handlinger og ikke baseret på virkelige personer eller fakta" (4) – og Design. Hovedformålet for Design Fiction er at opstille et provokerende (men muligt) scenarie til opnåelse af indsigt, baseret på et udsagn. I designpraksis er det såkaldte WHAT IF (HVAD NU HVIS) spørgsmål dog et fælles udgangspunkt.

Design Fiction er på en måde forbundet med Forecasting, Science Fiction og World Building (5).

Selvom fremtiden ikke nødvendigvis altid er hovedemnet i studiet Design Fiction, vil den studerende sandsynligvis under kurset blive opmærksom på, at – som designer – vil du altid gribe ind i fremtiden.

Udover introduktionen og undersøgelsen af de grundlæggende principper, vil det tværfaglige MA modul Design Fiction opfordre den studerende til (hele vejen igennem) at udvikle et visuelt scenarie baseret på et udsagn som medfører forandring.

[1] https://en.wikipedia.org/wiki/Design_fiction

[2] WIRED, 2013

[3] <https://en.wikipedia.org/wiki/Diegesis>

[4] Cambridge Dictionary

[5] <https://en.wikipedia.org/wiki/Worldbuilding>



Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende at:

Viden

- Være strategisk i sin indsamling af yderligere kompetencer og herved udvide sin profil som professionel designer.
- Kende sin individuelle særegne profil, og være i stand til at kommunikere både sin bredde og sin mere specifikke ekspertise.
- Være bekendt med 'forandring' og dennes indikatorer i en mere global kontekst, for herved at blive tvunget til at kigge udad i stedet for indad.

Færdigheder

- Kunne sammenholde research med ideation. At 'finde på' et brugbart ud-sagn, som sætter ham/hende i stand til at køre et (side) projekt under kurset Design Fiction.
- Sætte sin professionalisme i spil. Bygge på den ekspertise som andre studerende på kurset kommer med.
- Scanne og/eller fotografere alle analoge læringsresultater og opdatere sit digitale arkiv, sin website eller din personlige portefølje hermed.

Kompetencer

Kunne videregive hovedudbyttet fra studiet gennem en digital, visuel og spændende præsentation- hvorunder den studerende forklarer 'Hvad? Hvorfor? Og Hvordan?' Samtidig med at konteksten tydeligt fremhæves – dvs. afslører den supplerende karakteristiske værdi af denne læring.

Eksamensbestemmelser

Prøveform: undervisningsdeltagelse.. Bedømmes Bestået / ikke bestået.
Se formalia i studieordningen.

Alternativ prøveform: En skriftlig opgave, der afdækker læringsmålene for faget.
Studieadministrationen fremsender afløsningsopgaven til den studerende.
Omfang: 10 normalsider.

Undervisningsform

Teoretiske lektioner og / eller læselektioner, inkl. spørgsmål og diskussion.
Praktiske øvelser med vejledning
Delmålspræsentationer (Hvad? Hvorfor? Hvordan?) diskussion og feedback.



Page 3/3

Obligatorisk litteratur

- Without Design, Innovation Doesn't Happen: A Conversation with Paola Antonelli.
- Sterling, Bruce, Design Fiction, Patently Untrue, 2013.
- Sterling, Bruce, Patently untrue: fleshy defibrillators and synchronised baseball are changing the future, WIRED, 2013.

Anbefalet litteratur

Underviser(e) og / eller gæsteunderviser(e) vil sandsynligvis foreslå nogle gode kilder, og / eller udlevere fyldestgørende læsestof.

Titel Designmetoder i praksis	Godkendt 26.08.16
Studieretning Kommunikationsdesign, 1.år	Engelsk fagtitel Design Methods in Practice
Kategori Teknikker og redskaber	Fagansvarlig Peter Barker
Niveau Kandidat	Sprog Engelske med mulighed for vejledning på Dansk
ECTS 5	Fagnummer KK1DM--KME

Formål

Designskolen Kolding kan karakteriseres ved sin metodiske tilgang.

Vore Metode-kort omfatter en rationel faseopdeling af designprocessen (1. At indsamle, 2. At forstå, 3. At danne sin egen mening og at kreere) (+), og understøtter fysisk vores USP som en relevant hjælp for de fleste studerende gennem studiet.

Uddannelsesmæssig praksis viser dog stadig, at sammenkoblingen mellem research og idédannelse kan være en akilleshæl – derudover er der udfordringen i at finde et effektivt svar på spørgsmålet: hvordan giver vi design en værdi? – altså hvordan "indrammer vi?"

(+)

Under modulet kommunikationsdesign foreslår vi, at termen "at kreere" erstattes med "at konkludere", fordi "at fremstille prototype", "at validere" og "at justere" er vigtige tillægs-aktiviteter udover "at kreere" under den sidste fase ved udførelsen, lige inden post-produktion.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

Viden

- Være strategisk i sin søgen efter at opnå yderligere værdifulde kompetencer og derved gøre sin profil som professionel kommunikationsdesigner mere interessant.
- At vide hvordan man bruger designmetoder til at optimere, rationalisere og strukturere sin designproces.



Færdigheder

- At turde sætte sin egen professionalisme i spil. At bygge på ekspertisen fra andre gruppemedlemmer.
- Let og elegant, at kunne skifte fra en fase til den næste (1 at indhente, 2 at forstå, 3 at danne sig et begreb om emnet, 4 at konkludere.)
- At kunne igangsætte den sidste fase i tide (undervurdér ikke udførelsen.)
- At kunne skanne og/eller fotografere alle analoge læringsresultater og opdatere sit digitale arkiv, sin professionelle webside og personlige portefølje hermed.

Kompetencer

- At fremvise alle designs udviklet i løbet af modulet ved hjælp af en digital, visuel og spændende præsentation, hvorunder den studerende præciserer "hvad, hvorfor og hvordan?" – samtidigt understreges selve rammen for projektet for derved at afsløre (den egentlige værdi)?

Eksamensbestemmelser

Intern censur – 7-trins skalaen

Mundtlig eksamen af semesteret, hvor den studerende præsenterer processer samt færdige resultater.

Projektbeskrivelse:

Det påhviler den studerende til den mundtlige eksamen at medbringe 1 stk. projektbeskrivelse. Hvis den studerende forsømmer dette, vil det afspejles i karaktergivningen.

Undervisningsform

Igangsætning: præsentation af modulbeskrivelsen og opgave-formuleringerne.

Praktiske (gruppe)opgaver med generel og individuel vejledning.

Daglige introduktioner og korte arbejds møder.

Individuelle præsentationer (Hvad, hvorfor hvordan?) diskussion og feedback.

Anbefalet læsning

Lærer og / eller gæsteundervisere vil sandsynligvis komme med en liste med gode kilder, og/eller vil udlevere relevant læsestof.

Titel Designproces	Godkendt 05.07.17
Studieretning Tværfaglig, 1. år	Engelsk fagtitel Design Process
Kategori Metode og teori	Fagansvarlig Eva Kappel
Niveau Master	Sprog Engelsk
ECTS 5	Fagnummer KF1DP--BUE

Formål

Formålet med dette fag er at give den studerende dybdegående viden omkring designprocessen og de dertilhørende metoder. Faget er centreret omkring designmetoder med en tværfaglig kontekst. Fagets struktur resulterer i evnen til at stille spørgsmål, at analysere og at sammenfatte, samtidigt med at det giver en traditionel design-faglighed. Dermed arbejder faget med en let og flydende integration af designteori og –praksis og baseres på undervisning, som henvender sig til intuition, refleksivitet og refleksivitet i sammenhæng med designmetoder.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende at:

Viden

- Have udviklet en kritisk forståelse for intuition, refleksivitet og refleksivitet i sammenhæng med designmetoder.
- Have et overblik over designmetoder
- Være i stand til at vurdere metoders brugbarhed
- Have viden om en menneske-centreret designtilgang

Færdigheder

- Være i stand til at forklare konceptet Designmetoder
- Være i stand til at anvende designmetoder ved praktiske opgaver
- Være i stand til at udvikle designkoncepter baseret på problemorienterede opgaveformuleringer.
- Være i stand til at anvende metoder til designresearch i forbindelse med tværfaglige gruppeopgaver.

Kompetencer

- Kunne reflektere over designmetoder i forbindelse med egen praksis.
- Kunne vælge korrekte metoder i forhold til den konkrete fase i designprocessen.

Eksamensbestemmelser

Prøveform: Undervisningsdeltagelse
 Bedømmes Bestået / Ikke Bestået.
 Se formalia i studieordningen.



Page 2/2

Alternativ prøveform:

En skriftlig opgave, der afdækker læringsmålene for faget. Afløsningsopgaven bliver tilsendt den studerende af Studieadministrationen.

Omfang: 10 normalsider

Types of instruction

Almindelig klasseundervisning

Forelæsninger

Gruppearbejde med vejledning

Titel Eksternt samarbejde	Godkendt 26.08.16
Studieretning Kommunikations Design, 1.år	Engelsk fagtitel External Collaboration
Kategori Design Projekt	Fagansvarlig Peter Barker
Niveau Kandidat	Sprog Engelsk med mulighed for vejledning på Dansk
ECTS 5	Fagnummer KK1EC--KME

Formål

I kommunikationsdesign samarbejder vi med eksterne partnere. Trefor/EWII og NASA er eksempler på henholdsvis et lokalt og et ambitiøst internationalt samarbejde.

Hos os arbejder vi gerne i teams, for det meste på kryds af holdene. Nogle gange sammensætter vi tværfaglige teams, som f.eks. under Design Camp. I erhvervene – uden for skolen – er de fleste teams sammensat tværfagligt: En gruppe af mange relaterede - men forskellige discipliner, som for eksempel en antropolog, en forfatter, en designer og en strateg.

Fordelene er åbenlyse. Ifølge IDEO – firmaet som lancerede "the T-shaped people model og Design Thinking" – hedder det sig, at: "ensformighed udligner kreativitet."

Modulet Eksternt samarbejde er et forsøg på at gennemføre to typer samarbejde på én og samme tid:

1. At arbejde på en opgave sammen med en ekstern partner
2. I grupper, som er sammensat tværfagligt bestående af forskellige markante studerende.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende at:

Viden

- At forstå at "vi designer til folk"
- At forstå vigtigheden i kontekst, når man forsøger at give design en værdi.
- At kunne fastslå (og beskrive) "mål" og "målgruppe".



Færdigheder

- At kunne planlægge en individuel arbejdsliste før den egentlige start på projektet.
- At sætte sin professionalisme i spil. At bygge på andre team-medlemmers ekspertise.
- Uproblematisk at kunne skifte fra en fase til den næste (1. samle, 2 forstå, 3 danne sig en mening 4, konkludere)
- Kunne koble research til idé-dannelse.
- At starte den sidste fase i tide (undervurdér ikke tiden udførelsesfasen).

Kompetencer

- Holde fokus på slutbrugeren.
- Være nysgerrig, at være empatisk
- At kunne levere et kort design rationale.
- At fremvise alle designs udviklet i løbet af modulet ved hjælp af en digital, visuel og spændende præsentation, hvorunder den studerende præciserer "hvad, hvorfor og hvordan" – samtidigt understreges selve rammen for projektet, for derved at afsløre den tillægsværdi, designet har rent kommercielt.

Eksamensbestemmelser

Ekstern censur – 7-trins skalaen

Mundtlig eksamen af semesteret, hvor den studerende præsenterer processer samt færdige resultater.

Projektbeskrivelse:

Det påhviler den studerende til den mundtlige eksamen, at medbringe 1 stk. projektbeskrivelse. Såfremt den studerende forsømmer dette, vil det afspejles i karaktergivningen.

Undervisningsform

Igangsætning: Præsentation af modulbeskrivelsen og opgaveformuleringerne.

Kort "teoretisk" introduktion og "daglige" arbejds møder.

Individuelle "delmåls-præsentationer". (Hvad, Hvorfor, Hvordan) eventuelt som repræsentant for en gruppe, diskussion og feedback.



Page 3/3

Nødvendig læsning

Brown, Tim: The Next Big Thing in Design, Design Thinking – Thoughts by Tim Brown, Feb. 9 – 2016

Hansen, Morten T: IDEO CEO Tim Brown: T-shaped Starts: The Backbone of IDEO's Collaborative Culture. An Interview with IDEO CEO Tim Brown, Chief Executive. Net, Jan. 21 – 2010

Keller, Michael : Change... by Design By Tim Brown (2009). A summary of highlights compiled by Michael Keller, Ecologyofdesigninhumansystems.com, sep. 2012

Anbefalet læsning

Brown, Tim: Change by Design. How design thinking transforms organizations and inspires innovation, 2009

Foreslået læsning

Undervisere og/eller eksterne undervisere vil sandsynligvis liste nogle gode kilder og/eller udlevere fyldestgørende læsestof.

Titel International konkurrence	Godkendt 05.07.17
Studieretning Kommunikationsdesign, 1. År	Engelsk fagtitel International Contest
Kategori Designprojekt	Fagansvarlig Peter Barker
Niveau Kandidat	Sprog Engelsk
ECTS 5	Fagnummer KK1IK--KME

*International konkurrence er en sammenfletning af to separate moduler:
1. International konkurrence og 2. Intermezzo.*

Formålet med de to moduler præsenteres på de følgende sider.

Eksamensbestemmelser

Intern censur – 7-trins skalaen
Mundtlig eksamen af semesteret, hvor den studerende præsenterer processer samt færdige resultater.

Projektbeskrivelse

Det påhviler den studerende at medbringe 1 stk. projektbeskrivelse til den mundtlige eksamen. Såfremt den studerende forsømmer dette, vil det afspejle sig i karaktergivningen.

Vær opmærksom på, at alle læringsresultater skal medbringes til eksamen. Semesterets arbejde bør til enhver tid være tilgængeligt og vist frem som dokumentationsmateriale til den digitale præsentation. Censor skal have adgang til at kontrollere alle læringsresultater på opfordring.

Undervisningsform

Præsentation af fagbeskrivelse og brief.
Læsektioner, inklusive spørgsmål og diskussion
Praktiske opgaver med vejledning
Individuelle præsentationer, muligvis som repræsentant for en gruppe, diskussion og feedback
Afslutning: Præsentation, gennemgang, diskussion og feedback



Modulbeskrivelse

International konkurrence

Formål

Designskolen Kolding er ambitiøs.
Designprofessionen er konkurrencedygtig.

Vær opmærksom på, at en nominering eller en pris kan være en vigtig katalysator i din portefølje – eller som f.eks. iF Design forklarer: ” For designeren kan det at vinde en iF-pris kickstarte en karriere, eller bringe karrieren op på næste niveau. For et firma, kan det være nøglen til at få fodfæste på et nyt marked – eller til at få værdifuld medieomtale og respekt.

Oplagte udgivere af interessante opgaver kunne være AIGA (1), Cumulus (2), Icoграда (3) og Index (4) – mens andre som f.eks. <http://www.graphiccompetitions.com> giver et mere generelt overblik.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende at:

Viden

- være strategisk i sin søgen efter at opnå yderligere værdifulde kompetencer og derved udvide sin profil som professionel kommunikationsdesigner.
- kunne adskille 'mål' og 'målgruppe'

Færdigheder

- kunne forberede en individuel 'arbejdsseddel' før den egentlige start på projektet (-erne)
- let og elegant at kunne skifte fra en fase til den næste (1 at indhente, 2 at forstå, 3 at danne sig et begreb om emnet, 4 at konkludere.
- kunne igangsætte den sidste fase i tide (undervurdér ikke udførelsen.)
- kunne skanne og/eller fotografere alle analoge læringsresultater og opdatere sit digitale arkiv, sin professionelle webside og personlige portefølje hermed.

Kompetencer

- være i stand til at fremlægge et kort designrationale.
- fremvise alle designs udviklet i løbet af modulet ved hjælp af en digital, visuel og spændende præsentation, hvorunder den studerende præciserer ”hvad, hvorfor og hvordan?” – samtidigt med at selve konteksten fremhæves – d.v.s. afslører den supplerende karakteristiske værdi af denne læring.

Obligatorisk litteratur

Garland, Den et all, First Things First (1964 og 2000)
Mau, Bruge, Incomplete Manifesto For Growth (1998)
UN, Manifesto for Cities, 2010

Anbefalet litteratur

<http://www.aiga.org>
<http://www.cumulusassociation.org>
<http://www.ico-d.org>
<http://designtoimprovelife.dk>



Modulbeskrivelse

Intermezzo

Formål

Modulet Intermezzo præsenterer en række eksterne gæster, som gennem hele ugen sideløbende afholder separate praktiske workshops. Formålet er at:

- give den T-formede designer de bedst mulige redskaber. (Vi ser gerne kontakt og samarbejde på tværs af studieårgange).
- give studerende specifikke og forskellige kompetencer for derved at udvikle sig til unikke og markante 'profiler'.
- fokusere på faglighed, samarbejde og udførelse.

Allerførst – på baggrund af de udsendte 'teasere' – opfordres alle studerende til at udvælge ét kursus.

Der er også et "skjult motiv": At blande studerende fra forskellige årgange ud fra deres interesser – eller at skabe kontakter på kryds og tværs af årgange.

Til eksamen forventes den studerende at

Læringsmål

- at have forståelse for "the T-shaped people model" præsenteret af IDEO, med vægt på at oparbejde kompetencer, som er funderet i både den vandrette barre og den lodrette stamme.

Viden

- At være opmærksom på alle kompetencer, som definerer egen profil, inklusive de sidst indhentede kompetencer.

Færdigheder

- At være i stand til hurtigt og effektivt at skifte fra idé til udførelse.
- At kunne scanne og/eller fotografere alle "analoge" læringsresultater og opdatere sit digitale arkiv og/eller portefølje hermed.

Kompetencer

- At være i stand til at færdiggøre og afrunde sit arbejde, så det kan præsenteres i slutningen af ugen – fredag eftermiddag.
- At være i stand til effektivt at introducere sit læringsresultat gennem en kort digital præsentation, som effektivt forklarer Hvad? Hvorfor? og Hvordan?

Obligatorisk litteratur

Brown, Tim, *Change by Design*, 2009.

Yderligere litteratur

Underviser(e) og/eller gæsteunderviser(e) vil sandsynligvis foreslå nogle gode kilder, og/eller udlevere fyldestgørende supplerende materiale når (workshop) briefet udleveres.

Titel Leg og design	Godkendt 26.08.2016
Studieretning Tværfaglig, 1. år	Engelsk fagtitel Play and Design
Kategori Designprojekt	Fagansvarlig Peter Barker
Niveau Kandidat	Sprog Engelsk
ECTS 10	Fagnummer KF1LE-KME

Formål Formålet med dette forløb er at integrere leg som et specifikt og relevant slutresultat i et givent designprojekt. Ved at inkludere leg som et mål i sig selv vil de studerende forsøge at opnå positive, emotionelle reaktioner via design og designtænkning.

Læringsmål Til eksamen forventes den studerende:

Viden

- at have forståelse for leg
- at have viden om leg i en specifik kontekst

Færdigheder

- at kunne arbejde sammen med udvalgte internationale designere
- at kunne identificere og motivere en relevant designudfordring inden for Leg
- at kunne opbygge fremtidsscenerier
- at kunne anvende legende designmetoder gennem en fuld designproces
- at kunne styre et komplekst designprojekt
- at kunne formidle et projekt visuelt og verbalt

Kompetencer

- at kunne indgå i et internationalt teamwork med sine faglige kompetencer
- at kunne udvikle et innovativt designkoncept på et højt æstetisk og kommunikativt niveau
- at kunne skabe løsninger, der appellerer til leg og legende adfærd
- at kunne reflektere over og perspektivere designkonceptet til en international erhvervsmæssig kontekst

Fagspecifikke kompetencer

- at kunne anvende og vurdere fagspecifikke metoder og indsigter i funktionelle krav til en designløsning

Modedesign

Tekstildesign

Kommunikationsdesign

Industrielt design

- at kunne anvende sin viden om krop og bevægelse
- at kunne anvende sin viden om farver, stofflighed og taktilitet
- at kunne anvende sin viden om spildesign, visualisering og kommunikation
- at kunne anvende sin viden om formudvikling, ergonomi og funktionalitet i produktdesign



Page 2/2

Eksamensbestemmelser

Ekstern censur – 7-trins-skalaen

Mundtlig eksamen af semesteret, hvor den studerende præsenterer processer samt færdige resultater.

Den samlede længde for eksamen på 2. semester er af 50 minutters varighed, hvoraf 20 minutter er afsat til den studerendes fremlæggelse.

Projektbeskrivelse:

Det påhviler den studerende at medbringe 1 stk. projektbeskrivelse til den mundtlige eksamen. Såfremt den studerende forsømmer dette, vil det afspejle sig i karaktergivningen

Undervisningsform

Gruppe-projektarbejde med individuel vejledning

Præsentation med kritik

Titel Social innovation	Godkendt 26.08.2016
Studieretning Tværfaglig, 1. år	Engelsk fagtitel Social Innovation
Kategori Designprojekt	Fagansvarlig Peter Barker
Niveau Kandidat	Sprog Engelsk
ECTS 10	Fagnummer KF1SO--KME

Formål	I dette forløb vil de studerende blive introduceret til begrebet social innovation samt anvende denne viden i et designprojekt.
Læringsmål	Til eksamen forventes den studerende:
Viden	<ul style="list-style-type: none"> at have grundlæggende viden om begrebet social innovation
Færdigheder	<ul style="list-style-type: none"> at kunne identificere og motivere en relevant designudfordring inden for social innovation at kunne formidle designkonceptet visuelt og verbalt, på et professionelt niveau at kunne arbejde med prototyper/ skitseringsværktøjer og kunne analysere disse i forhold til projektmål at kunne reflektere over og perspektivere designkonceptet i en international kontekst
Kompetencer	<ul style="list-style-type: none"> at kunne opbygge fremtidsscenerier at kunne indgå i et teamwork med sine faglige kompetencer at kunne sætte sig et komplekst fagligt mål og styre et designprojekt at kunne udvikle et innovativt designkoncept på et højt kunstnerisk niveau at kunne anvende metoder for bruger og interessentinddragelse inden for social innovation at kunne levere et færdigt designforslag i form af en relevant prototype at kunne perspektivere projektet i forhold til en erhvervmæssig, kunstnerisk eller videnskabelig kontekst
Fagspecifikke kompetencer	<ul style="list-style-type: none"> at kunne anvende og vurdere fagspecifikke metoder og indsigter i funktionelle krav til en designløsning
Modedesign	<ul style="list-style-type: none"> at kunne anvende sin viden om krop og identitet
Tekstildesign	<ul style="list-style-type: none"> at kunne anvende sin viden om tekstile funktioner og sanseligheder
Kommunikationsdesign	<ul style="list-style-type: none"> at kunne skabe sociale forandringer gennem kommunikationsdesign
Industrielt design	<ul style="list-style-type: none"> at kunne anvende sin viden om formudvikling, ergonomi og funktionalitet i produktdesign



Eksamensbestemmelser

Ekstern censur – 7-trins-skalaen

Mundtlig eksamen af semesteret, hvor den studerende præsenterer processer samt færdige resultater.

Den samlede længde for eksamen på 2. semester er af 50 minutters varighed, hvoraf 20 minutter er afsat til den studerendes fremlæggelse.

Projektbeskrivelse:

Det påhviler den studerende at medbringe 1 stk. projektbeskrivelse til den mundtlige eksamen. Såfremt den studerende forsømmer dette, vil det afspejle sig i karaktergivningen

Undervisningsform

Oplæg og forelæsninger

Individuelt – eller gruppearbejde med vejledning

Fælles præsentationer med kritik

Titel Videnskabsteori	Godkendt 05.07.17
Studieretning Tværfaglig, 1. år	Engelsk fagtitel Scientific Theory
Kategori Designmetode og teori	Fagansvarlig Richard Herriott
Niveau Master	Sprog Engelsk
ECTS 5	Fagnummer KF1VT--BUE

Formål

Videnskabsteori er et fag, som introducerer den studerende til den underliggende vidensstruktur. Dette understøtter validiteten af de designmetoder, som den studerende anvender: indsamling af pålidelig data, afprøvning af koncepter og anvendelse af og forståelse for teori.

Faget starter med Videnskabsteorien. Dernæst følger videnskabshistorien. Videnskab skal adskilles fra ikke-videnskab, og denne udfordring undersøges. Naturlig videnskab er grundlaget for al research, og dette får den studerende detaljeret indblik i.

For at koble faget til andre fag, vil der indgå vejledning i tilgang og anvendelse af teori i forbindelse med udarbejdelse af den skriftlige Master, og en LATCH prøve, som kan give den studerende en forståelse for analysekonceptet, samt fungere som både inspiration og øvelse i hvordan en Master kan udformes.

Det samfundsvidenskabelige og designteorien diskuteres og sammenholdes, og slutteligt opsummeres materialet.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

Viden

- At have forståelse for de metoder, som kobles til de forskellige typer kognition og viden.

Færdigheder

- At være i stand til at anvende koncepter i samarbejde med grupper af andre fagfolk.
- At have erfaring med at læse og reflektere over internationalt anerkendt designteori.
- At være i stand til at reflektere over og diskutere designteori og anvende dette i forbindelse med designpraksis.
- At være i stand til at skaffe sig viden gennem skriftlig og praktisk designarbejde.



Kompetencer

- At have forståelse for den indflydelse som forskellige typer viden har på egne arbejdsmetoder.
- At være i stand til at kommunikere og reflektere kritisk over egen profession.
- At kunne læse, reflektere over og diskutere relevant og internationalt anerkendte design teorier og anvende disse i forbindelse med designarbejde.

Eksamensbestemmelser

Prøveform: Undervisningsdeltagelse
Bedømmes Bestået / Ikke Bestået.
Se formalia i studieordningen.

Alternativ prøveform:

En skriftlig opgave, der afdækker læringsmålene for faget. Afløsningsopgaven bliver tilsendt den studerende af Studieadministrationen.

Omfang: 10 normalsider

Undervisningsform

Undervisning baseret på almindelige lektioner. Kollaborativ læring, blogging, opgaver i undervisningstimerne og diskussioner.

Det er vigtigt at den studerende læser det opgivne materiale I god tid før hver undervisningstime.

Titel Avanceret viden	Godkendt 05.07.17
Studieretning Kommunikationsdesign, 2. År	Engelsk fagtitel Advanced Knowledge
Kategori Designprojekt	Fagansvarlig Peter Barker
Niveau Master	Sprog Engelsk
ECTS 15	Fagnummer KK2AV--KME

Formål

Gennem tiden har "design" ændret sig og er blevet udvidet. I dag er de fleste designere en del af et team, samtidig med at grænsen mellem de forskellige discipliner er blevet mere udvasket.

Nye komplekse problemer kræver ny viden, færdigheder og metoder. For ikke at gabe over for meget, vil Avanceret viden introducere nogle fremspirende områder at studere, områder som ofte repræsenteres i designteams, såsom "Antropologi", "Forudsigelse", Marketing og Semiologi.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende at:

Viden

- Under sit arbejde med at tilføje et design en "værdi", at være opmærksom på "konteksten".
- Have grundlæggende forståelse for de fremspirende områder indenfor design forskning, som introduceres på kurset.
- Kende sin specifikke individuelle profil som kommunikationsdesigner, og at være i stand til at formidle ikke blot sin faglige bredde, men også sin specielle og unikke ekspertise.

Færdigheder

- Turde sætte sin professionalisme i spil. Bygge på den viden, som andre medlemmer af teamet bidrager med.
- Skanne og/eller fotografere alle analoge læringsresultater, og opdatere sit digitale arkiv, sin professionelle webside og personlige portefølje hermed.

Kompetencer

- Være i stand til at arbejde som en del af et team (og som kommunikationsdesigner), indenfor ethvert team med faktiske tværdisciplinære dimensioner.
- Kunne pitche sin primære studieinteresse under en digital, visuel og spændende præsentation, som ikke blot forklarer 'Hvad? Hvorfor? og Hvordan?' (inklusive strategi og indkredsning – men samtidig viser "udviklingen" og forudsige egen professionelle karriere.

Eksamensbestemmelser

Intern censur – 7-trins skalaen

Mundtlig eksamen af semesteret, hvor den studerende præsenterer processer samt færdige resultater.

Projektbeskrivelse

Det påhviler den studerende at medbringe 1 stk. Projektbeskrivelse til den mundtlige eksamen. Såfremt den studerende forsømmer dette, vil det afspejle sig i karaktergivningen.



Vær opmærksom på, at alle læringsresultater skal medbringes til eksamen. Semesterets arbejde bør til enhver tid være tilgængeligt og vist frem som dokumentationsmateriale til den digitale præsentation. Censor skal have adgang til at kontrollere alle læringsresultater på opfordring.

Undervisningsform

Præsentation af fagbeskrivelse og brief.
Teoretiske lektioner og/eller introduktion
Praktiske opgaver med vejledning
Udviklingsmøder
Afslutning: Præsentation, gennemgang, diskussion og feedback

Obligatorisk litteratur

Gladwell, Malcom, *The Tipping Point*, 2000. (Tilgængelig via BB!)

Yderligere litteratur

Underviser(e) og/eller gæsteunderviser(e) vil sandsynligvis foreslå nogle gode kilder, og/eller udlevere fyldestgørende supplerende materiale når opgaven udleveres.

Titel Designmetodologi	Godkendt 05.07.17
Studieretning Tværfaglig, 2. år	Engelsk fagtitel Design Methodology
Kategori Metode og teori	Fagansvarlig Eva Kappel
Niveau Kandidat	Sprog Engelsk
ECTS 5	Fagnummer KF2MD--BUE

Formål

Formålet med modulet er at give den studerende en grundig introduktion til designmetodologi i et historisk perspektiv, og lære den studerende at forstå – og sætte teorier, diskussioner og hovedvejledninger på området i perspektiv og at reflektere over egen praksis.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende at:

Viden

- Have viden om, og være i stand til at diskutere designmetodologi i et historisk perspektiv.
- Kunne forstå nøgleteoriene indenfor designmetodologi

Færdigheder

- Være i stand til at forklare designmetodologi
- Være i stand til at anvende teorierne indenfor designmetodologi

Kompetencer

- Kunne reflektere over designmetodologi i forbindelse med egen praksis

Eksamensbestemmelser

Prøveform: Undervisningsdeltagelse
Bedømmes Bestået / Ikke Bestået.
Se formalia i studieordningen.

Alternativ prøveform:

En skriftlig opgave, der afdækker læringsmålene for faget. Afløsningsopgaven bliver tilsendt den studerende af Studieadministrationen.

Omfang: 9 normalsider

Undervisningsform

Holdundervisning
Gruppeopgaver med vejledning
Forelæsninger

Kandidatprojekt praktisk del	Godkendt 01. September 2016	
Studieretning Tværfaglig, 2. år	Engelsk fagtitel Master's Project, practical component	
Kategori Designprojekt	Fagansvarlig Fagledere	
Niveau Kandidat	Sprog Engelsk/Dansk	
ECTS 20 10 (akademisk)	Fagnummer Kommunikationsdesign: KK2KP--KME Industrielt design: KI2KP--KME Modedesign: KM2KP--KME Tekstildesign: KT2KA—KME Design for Play: KP2KP--KME	Fagnummer (Akademisk) Kommunikationsdesign: KK2KPA-KME Industrielt design: KI2KPA-KME Modedesign: KM2KPA-KME Tekstildesign: KT2KAA-KME Design for Play: KP2KPA-KME

Formål

Kandidatprojektet (praktisk og teoretisk del tilsammen) skal dokumentere, at den studerende ved at anvende designteori, metoder og færdigheder kan løse relevante komplekse designfaglige problemstillinger på et professionelt internationalt niveau. I kandidatprojektet kan den studerende sætte hele sin faglige ekspertise i spil. Viden, færdigheder og kompetencer erhvervet igennem specialiseringen demonstreres i løsningen af et selvinitieret, veldefineret og afgrænset designfagligt problem i samarbejde med mindst én ekstern samarbejdspartner. Kandidatprojektet er den studerendes ramme for at demonstrere eget designfaglige potentiale i et relevant designprojekt.

Læringsmål

Kandidatprojektets praktiske del skal demonstrere at den studerende på højt niveau:

Viden

- har forretningsforståelse
- har digital forståelse
- har forståelse for egne designfaglige kompetencer

Færdigheder

- kan identificere og motivere en relevant designfaglig udfordring
- kan identificere en relevant ekstern samarbejdspartner
- kan sætte sig et komplekst fagligt mål
- kan mestre designfagets kunstneriske teknikker og metoder professionelt
- kan formidle og diskutere et komplekst designprojekt til fagfæller og ikke specialister

Kompetencer

- kan planlægge og gennemføre designprocessen fra idéoplæg til udførelse, implementering og præsentation
- kan organisere og lede komplekse designprojekter
- kan demonstrere et nyskabende designprojekt, hvor formsprog og æstetik er på højeste kunstneriske niveau
- kan perspektivere et designprojekt i forhold til en international kontekst
- kan løse en relevant udfordring i samarbejde med en eller flere virksomheder



der/organisationer

- kan formidle designkompetencer målrettet en specifik kontekst
- kan demonstrere empati og evne til at sætte sig i andres sted i relation til projektet

For studerende på kommunikationsdesign, fra studieåret 2016-2017:

Det forventes, at alle studerende har lanceret deres personlige, ikke skabelon baserede hjemmeside inden udgangen af 4. semester, inkl. en præsentation af deres kandidatprojekt.

Eksamensbestemmelser

Ekstern censur – 7-trins-skalaen

Mundtlig eksamen af semesteret, hvor den studerende præsenterer processer samt færdige resultater.

Den samlede længde for eksamen er 60 minutters varighed, hvoraf 30 minutter er afsat til den studerendes fremlæggelse.

Procedure:

Der afleveres ca. 1 måned efter start på kandidatprojektet en praktisk synopsis på dansk eller engelsk. Den praktiske synopsis skal godkendes af faglederen inden aflevering.

4 uger før eksamen afleveres en projektbeskrivelse for den praktiske del. Resumé for den skriftlige opgave vedhæftes desuden.

Konkrete afleveringsdatoer og afleveringssted vil fremgå af Asimut.

Kandidatprojektet skal gennemføres i samarbejde med en virksomhed/organisation. Valg af virksomhed godkendes af faglederen. Samarbejdsaftale med virksomhed underskrives og afleveres i Karrierværkstedet.

Undervisningsform

Selvstændigt projektarbejde med individuel vejledning

Indhold

- Identificering af projekt
- Fagligt mål
- Valg af metode
- Research
- Identificering af relevant samarbejdspartner - virksomhed/organisation
- Analyse
- Projektbeskrivelse
- Designmetode og projektstyring
- Dialog / samarbejde med ekstern part
- Konzeptudvikling
- Kobling af teori og praksis
- Realisering af designløsning
- Perspektivering af projekt
- Præsentation

Kandidatprojekt skriftlig del	Godkendt 01. september 2016	
Studieretning Tværfaglig, 2. år	Engelsk fagtitel Master's Project, written component	
Kategori Designprojekt	Fagansvarlig Anne Louise Bang	
Niveau Kandidat	Sprog Engelsk/Dansk	
ECTS 10 20 (akademisk)	Fagnummer Kommunikationsdesign: KK2KP--KSE Industrielt design: KI2KP--KSE Modedesign: KM2KP--KSE Tekstildesign: KT2KA--KSE Design for Play: KP2KP--KSE	Fagnummer (Akademisk) Kommunikationsdesign: KK2KPA-KSE Industrielt design: KI2KPA-KSE Modedesign: KM2KPA-KSE Tekstildesign: KT2KAA-KSE Design for Play: KP2KPA-KSE

Formål

Kandidatprojektet (praktisk og teoretisk del tilsammen) skal dokumentere, at den studerende ved at anvende designteori, metoder og færdigheder kan løse komplekse designfaglige problemstillinger på et professionelt internationalt niveau. I kandidatprojektet kan den studerende sætte hele sin faglige ekspertise i spil. Viden, færdigheder og kompetencer erhvervet igennem specialiseringen demonstreres i løsningen af et selvinitieret, veldefineret og afgrænset designfagligt problem i samarbejde med mindst én ekstern samarbejdspartner. Kandidatprojektet er den studerendes ramme for at demonstrere eget designfaglige potentiale i et relevant designprojekt.

Læringsmål

Kandidatprojektets skriftlige del skal demonstrere at den studerende på højt niveau:

Viden

- har forståelse for designfagets videnskabelige metoder og teorier

Færdigheder

- kan identificere og motivere en relevant designfaglig udfordring
- kan kombinere teori og praksis
- kan formidle og diskutere et komplekst designprojekt til fagfæller og ikke specialister
- kan reflektere over det praktiske kandidatspeciales proces og metode

Kompetencer

- kan vurdere og anvende designfagets videnskabelige metoder og teorier i forhold til opbygningen af et designprojekt
- kan anvende fagets teorier til at behandle og perspektivere en relevant problemstilling

Eksamensbestemmelser

Skriftlig eksamen – i form af en fri skriftlig opgave.
Ekstern censur, bedømmes efter 7-trinsskalaen

Omfang: 14 normalsider.



Der skrives en teoretisk synopsis for den skriftlige opgave.
Der skal til udarbejdelsen af den teoretiske synopsis anvendes en skabelon som kan findes på skolens intranet.
Synopsis afleveres direkte til vejlederen til fastsat deadline.

Se formalia i øvrigt i studieordningen.

Undervisningsform

Selvstændigt projektarbejde med individuel teoretisk vejledning

Indhold

- Identificering af relevant projekt
- Fagligt mål
- Identificering af teoretisk vinkel
- Valg af metode
- Research
- Analyse
- Synopsis for den teoretiske del
- Kobling af teori og praksis
- Perspektivering af projekt
- Refleksion
- Engelsk og dansk resumé

Titel Karriereværksted	Godkendt 11.07.17
Studieretning Tværfaglig, 2. År	Engelsk fagtitel Career Lab
Kategori Metode og teori	Fagansvarlig Eva Kappel
Niveau Kandidat	Sprog Engelsk med mulighed for vejledning på dansk
ECTS 5	Fagnummer KF2KV--BUE

Formål

Modulet består af strategiske karrierefremmende elementer for designere, forståelse af kompetencer, kommunikation og viden om forretningslivet.

Evnen til at formidle dine kompetencer og dit potentiale på en modtagerorienteret måde er afgørende for at informationen modtages korrekt. Dette kombineres med forståelse af modtagergruppe og øvelser i variation af dit budskab, og der gives værktøjer, som understøtter det pågældende budskab. Når du arbejder som designer, er det vigtigt at forstå, hvordan design støtter virksomheder i at opnå økonomisk værdi, hvilke forskellige roller og positioner en designer kan have i forskellige virksomheder. Modulet giver en grundlæggende forståelse for lovkrav i forbindelse med designprofessionen, og en introduktion af markedsvilkår, rettigheder og jobmuligheder.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende at:

Viden

- Have viden om hvorledes design af produkter/services kan generere økonomisk vækst.

Færdigheder

- Være i stand til at omstille sine designkompetencer, således at de kan anvendes på et bredt arbejdsmarked.
- Være i stand til at oprette en profil på LinkedIn, sociale medier og jobportaler.
- Være i stand til at skrive en modtagerorienteret ansøgning.
- Være i stand til at opstille et professionelt CV og en modtagerorienteret portefølje.
- Være i stand til at formidle sine færdigheder og kompetencer under en "elevatortale".

Kompetencer

- Som designer at have forståelse for hvordan du passer ind i en given virksomheds/institutions værdikæde.
- Være i stand til at introducere dit professionelle værdiforslag – skriftligt og mundtligt - til en virksomhed eller en institution.
- Vise kompetencer ud i networking.
- Være i stand til at målrette din formidling mod en bestemt modtagergruppe.
- Være i stand til at formidle et modtagerorienteret værdiforslag.



Eksamensbestemmelser

Prøveform: Undervisningsdeltagelse

Bedømmes Bestået / Ikke Bestået.

For at bestå skal den studerende endvidere aflevere sit CV og sin portefølje.

Se formalia i studieordningen.

Alternativ prøveform:

En skriftlig opgave, der afdækker læringsmålene for faget. Afsløsningsopgaven bliver tilsendt den studerende af Studieadministrationen.

Omfang: 9 normalsider

Undervisningsform

Forelæsninger

Gruppearbejde

Individuelle studier

Individuel vejledning

Gruppearbejde med faglige/praktiske øvelser

Titel Videnskabsteori	Godkendt 05.07.17
Studieretning Tværfaglig, 2. år	Engelsk fagtitel Scientific Theory
Kategori Designmetode og teori	Fagansvarlig Richard Herriott
Niveau Master	Sprog Engelsk
ECTS 5	Fagnummer KF2VT--BUE

Formål

Videnskabsteori er et fag, som introducerer den studerende til den underliggende vidensstruktur. Dette understøtter validiteten af de designmetoder, som den studerende anvender: indsamling af pålidelig data, afprøvning af koncepter og anvendelse af og forståelse for teori.

Faget starter med Videnskabsteorien. Dernæst følger videnskabshistorien. Videnskab skal adskilles fra ikke-videnskab, og denne udfordring undersøges. Naturlig videnskab er grundlaget for al research, og dette får den studerende detaljeret indblik i.

For at koble faget til andre fag, vil der indgå vejledning i tilgang og anvendelse af teori i forbindelse med udarbejdelse af den skriftlige Master, og en LATCH prøve, som kan give den studerende en forståelse for analysekonceptet, samt fungere som både inspiration og øvelse i hvordan en Master kan udformes.

Det samfundsvidenskabelige og designteorien diskuteres og sammenholdes, og slutteligt opsummeres materialet.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

Viden

- At have forståelse for de metoder, som kobles til de forskellige typer kognition og viden.

Færdigheder

- At være i stand til at anvende koncepter i samarbejde med grupper af andre fagfolk.
- At have erfaring med at læse og reflektere over internationalt anerkendt designteori.
- At være i stand til at reflektere over og diskutere designteori og anvende dette i forbindelse med designpraksis.
- At være i stand til at skaffe sig viden gennem skriftlig og praktisk designarbejde.



Kompetencer

- At have forståelse for den indflydelse som forskellige typer viden har på egne arbejdsmetoder.
- At være i stand til at kommunikere og reflektere kritisk over egen profession.
- At kunne læse, reflektere over og diskutere relevant og internationalt anerkendte design teorier og anvende disse i forbindelse med designarbejde.

Eksamensbestemmelser

Prøveform: Undervisningsdeltagelse
Bedømmes Bestået / Ikke Bestået.
Se formalia i studieordningen.

Alternativ prøveform:

En skriftlig opgave, der afdækker læringsmålene for faget. Afløsningsopgaven bliver tilsendt den studerende af Studieadministrationen.

Omfang: 10 normalsider

Undervisningsform

Undervisning baseret på almindelige lektioner. Kollaborativ læring, blogging, opgaver i undervisningstimerne og diskussioner.

Det er vigtigt at den studerende læser det opgivne materiale I god tid før hver undervisningstime.



design
skolen
kolding

Kursusbeskrivelser: Modedesign

Titel Bæredygtighed	Godkendt 16.02.17
Line of study Cross-disciplinary, 1st year	Engelsk fagtitel Sustainability
Kategori Designprojekt	Fagansvarlig Nadine Möllenkamp og Lykke Kjær
Niveau Kandidat	Sprog Engelsk med mulighed for vejledning på dansk
ECTS 10	Fagnummer KF1BD--KME

Formål

Udvikling af bæredygtige produkter, kollektioner, systemer og forretningsstrategier for fremtiden.

Under dette modul, præsenteres studerende for designprocessen bag en kollektion eller en produktlinje indenfor konteksten af et firmas rammer. Modulet tilbyder viden om de strategiske valg, der ligger til grund for opbygningen af en kollektion/produktlinje. Konceptet virkeliggøres i form af en færdig kollektion/produktlinje, hvor formålet er at træne og håndtere en designproces fra forberedelse af designkonceptet til det færdige produkt, en strategi eller en identitet. Modulet vil undersøge nye forretningsmodeller og introducere CSR og teorien "3 Bottom Line Thinking" (Elkington 1994), for herved at identificere mulighederne for fremtidig bæredygtig forretning – set fra en designers perspektiv.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende at:

Viden

- Have forståelse for konceptet kollektion / produktlinje
- Gennem kortlægning af et firma ved hjælp af Business Model, at være i stand til at identificere og udvikle en kollektion af bæredygtige designmuligheder
- Have forståelse for opbygningen af kollektioner / produkter eller systemer med bæredygtig værdi.
- Kunne definere de valg, der er truffet gennem processen og reflektere over og evaluere resultatet af projektet – Være i stand til at sætte de valg, der er truffet, i perspektiv og definere alternative resultater.



Side 2/2

Færdigheder	<ul style="list-style-type: none">• Være i stand til at sætte sig et komplekst fagligt mål• Være i stand til at udføre research og analysere firmaer• Kunne håndtere et komplekst designprojekt• Være i stand til at anvende og evaluere udvalgte fagspecifikke teknikker og redskaber i forbindelse med udarbejdelsen af en kollektion / produktlinje• Kunne kommunikere designkonceptet visuelt og mundtligt på en professionel måde.
Kompetencer	<ul style="list-style-type: none">• Være i stand til at anvende og evaluere fagspecifikke metoder og indsigt ved udarbejdelsen af en kollektion / produktlinje til et firma.• Kunne udvikle en innovativ kollektion / produktlinje på et højt design-fagligt niveau, baseret på forretningsanalysen såvel som den studerendes personlige designmæssige udtryk.• Være i stand til at udvikle et koncept til et uafhængigt firma.• Kunne reflektere over og sætte det færdige resultat i perspektiv i en international kontekst.
Fagspecifikke kompetencer	<ul style="list-style-type: none">• Kunne anvende og evaluere fagspecifikke metoder og indsigt i forbindelse med funktionelle krav til en designløsning.
Modedesign	<ul style="list-style-type: none">• Kunne anvende sin viden omkring krop, form og opbygning af en kollektion.
Tekstildesign	<ul style="list-style-type: none">• Kunne anvende sin viden omkring farver, taktilitet og opbygning af en kollektion.
Industriel design	<ul style="list-style-type: none">• Kunne anvende sin viden omkring formudvikling, produktionstyper og arbejdsmetoder.
Kommunikationsdesign	<ul style="list-style-type: none">• Kunne anvende sin viden omkring branding, kommunikationsplatforme og identitet.
Eksamensbestemmelser	<p>Ekstern censur – 7-trins skalaen</p> <p>Mundtlig eksamen af semesteret hvor den studerende præsenterer processer samt færdige resultater.</p> <p>Den samlede længde for eksamen på 2. Semester er af 50 minutters varighed, hvoraf 20 minutter er afsat til den studerendes fremlæggelse.</p> <p>Projektbeskrivelse:</p> <p>Det påhviler den studerende at medbringe 1 stk. Projektbeskrivelse til den mundtlige eksamen. Såfremt den studerende forsømmer dette, vil det afspejle sig i karaktergivningen.</p>
Undervisningsform	<p>Introduktion af underviser og en potentiel inviteret gæst</p> <p>Projektarbejde med vejledning</p> <p>Præsentation med feedback</p> <p>Litteratur:</p> <p>Sustainable Disruption Publication 2015)</p> <p>Ellen MacArthur Foundation and IDEO – new Circular Design Guide (especially the B economy development).</p> <p>http://circulardesignguide.com/</p>

Titel Design Camp	Godkendt 28.08.17
Studieretning Tværfaglig, 1. år	Engelsk fagtitel Design Camp
Kategori Designprojekt	Fagansvarlig Eva Kappel
Niveau Master	Sprog Engelsk med mulighed for vejledning på dansk
ECTS 5	Fagnummer KF1CA-BUE

Formål

Det bliver stadig mere klart, at vi som designere skal skabe handling og ikke kun idéer. Det kunne være specifikke produkter, ændring af eksisterende vaner og tankesæt og nye måder til at videregive udfordringer og muligheder på designområdet. Kort sagt, vi er nutidens og fremtidens "igangsættere".

Kurset er centreret omkring Designskolen Koldings 3 strategiske fokusområder: leg, bæredygtighed og social inklusion. Kurset vil give den studerende forståelse for vigtigheden af ikke blot at skabe idéer, men også at skabe handling. Målet er, at den studerende forstår, hvordan design kan udvikles på baggrund af brugerobservationer – i stedet for blot at bruge forudindtagede eller personlige perspektiver og idéer som omdrejningspunktet i et givent projekt. Dette gavner både firmaer, organisationer og løsningsmodeller, som søger at afhjælpe kritiske verdensproblemer.

Gennem autentiske observationer og ved at lære at skabe fremtidsscenarier, er kursets mål at identificere og skabe designløsninger i samarbejde med eksterne partnere – løsninger, som bliver til virkelighed.

Med fokus på **et** af temaerne leg, bæredygtighed eller social inklusion, og baseret på aktuelle observationer og fremtidsscenarier, skal de studerende udvikle specifikke projekter, som igangsætter meningsfulde bæredygtige forandringer – med brugerfokus som en given forhåndsbetingelse. Hvert år præsenteres et nyt tema indenfor de tre ovennævnte områder.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende at:

Viden

- Have basisviden om enten leg og design for Leg, design for planeten eller velfærdsdesign/design til mennesker.

Færdigheder

- I samarbejde med andre studerende, at være i stand til at identificere en relevant designmæssig udfordring indenfor området leg i forbindelse med et designfagligt projekt
- Være i stand til at udbrede sit designkoncept visuelt og mundtligt på en professionel måde, som forstås af Camp-kollegerne.
- Kunne arbejde med prototype-fremstilling/skitserings værktøjer og analysere disse i forhold til projektets målsætninger.



- Kunne reflektere over og perspektivere projektets lege-potentiale i en lokal, national og international kontekst.
- Træne færdigheder i foretagsomhed individuelt og kollektivt i samarbejde med eksterne partnere.

Kompetencer

- Være i stand til at opbygge fremtidsscenarier.
- Ved at benytte sine faglige kompetencer at være i stand til at indgå i et internationalt samarbejde.
- Kunne anvende metoder til at involvere brugere og interessenter i områderne Leg og/eller legesyge.
- Være i stand til at aflevere et komplet og innovativt designforslag i form af en relevant prototype.
- Være i stand til at præsentere projektet i sammenhæng med en virksomhed, en organisation og/eller en institution.

Eksamensbestemmelser

Eksamensform: undervisningsdeltagelse, bestået / ikke bestået
Se endvidere formalia i studieordningen.

Alternativ prøveform: En skriftlig opgave, som afdækker læringsmålene for faget.
Opgaven bliver tilsendt den studerende af studieadministrationen.
Omfang 10 normalsider.

Undervisningsform

Forelæsninger
Introduktioner
Teamwork og gruppevejledning.

Titel Design Fiction	Godkendt 05.07.17
Studieretning Tværfaglig, 1. år	Engelsk fagtitel Design Fiction
Kategori Designprojekt	Fagansvarlig Peter Barker
Niveau Kandidat	Sprog Engelsk med mulighed for vejledning på dansk
ECTS 5	Fagnummer KF1DF--BUE

Introduktion

I Objectified (2009) Paola Antonelli, beskriver den indflydelsesrige seniorkurator for Architecture & Design ved MoMa i New York designerens fremtidige rolle som "at hjælpe folk med forandring". Ifølge Bruce Sterling, som tilsyneladende er en af de første fortalere for Design Fiction (1), kan dette fremspirende 'nye' spekulative område indenfor design beskrives som "den bevidste brug af diegetiske prototyper for at stoppe tvivlen omkring forandring"(2). (I Diegeses bliver historien fortalt. Fortælleren præsenterer karakterenes handlinger (og nogle gange deres tanker) for læseren eller publikum)(3).

Formål

Som navnet indikerer, blander Design Fiction (2005) Fiction – "den type bog eller historie, som er skrevet om fiktive personer og handlinger og ikke baseret på virkelige personer eller fakta" (4) – og Design. Hovedformålet for Design Fiction er at opstille et provokerende (men muligt) scenarie til opnåelse af indsigt, baseret på et udsagn. I designpraksis er det såkaldte WHAT IF (HVAD NU HVIS) spørgsmål dog et fælles udgangspunkt.

Design Fiction er på en måde forbundet med Forecasting, Science Fiction og World Building (5).

Selvom fremtiden ikke nødvendigvis altid er hovedemnet i studiet Design Fiction, vil den studerende sandsynligvis under kurset blive opmærksom på, at – som designer – vil du altid gribe ind i fremtiden.

Udover introduktionen og undersøgelsen af de grundlæggende principper, vil det tværfaglige MA modul Design Fiction opfordre den studerende til (hele vejen igennem) at udvikle et visuelt scenarie baseret på et udsagn som medfører forandring.

[1] https://en.wikipedia.org/wiki/Design_fiction

[2] WIRED, 2013

[3] <https://en.wikipedia.org/wiki/Diegesis>

[4] Cambridge Dictionary

[5] <https://en.wikipedia.org/wiki/Worldbuilding>



Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende at:

Viden

- Være strategisk i sin indsamling af yderligere kompetencer og herved udvide sin profil som professionel designer.
- Kende sin individuelle særegne profil, og være i stand til at kommunikere både sin bredde og sin mere specifikke ekspertise.
- Være bekendt med 'forandring' og dennes indikatorer i en mere global kontekst, for herved at blive tvunget til at kigge udad i stedet for indad.

Færdigheder

- Kunne sammenholde research med ideation. At 'finde på' et brugbart ud-sagn, som sætter ham/hende i stand til at køre et (side) projekt under kurset Design Fiction.
- Sætte sin professionalisme i spil. Bygge på den ekspertise som andre studerende på kurset kommer med.
- Scanne og/eller fotografere alle analoge læringsresultater og opdatere sit digitale arkiv, sin website eller din personlige portefølje hermed.

Kompetencer

Kunne videregive hovedudbyttet fra studiet gennem en digital, visuel og spændende præsentation- hvorunder den studerende forklarer 'Hvad? Hvorfor? Og Hvordan?' Samtidig med at konteksten tydeligt fremhæves – dvs. afslører den supplerende karakteristiske værdi af denne læring.

Eksamensbestemmelser

Prøveform: undervisningsdeltagelse.. Bedømmes Bestået / ikke bestået.
Se formalia i studieordningen.

Alternativ prøveform: En skriftlig opgave, der afdækker læringsmålene for faget.
Studieadministrationen fremsender afløsningsopgaven til den studerende.
Omfang: 10 normalsider.

Undervisningsform

Teoretiske lektioner og / eller læselektioner, inkl. spørgsmål og diskussion.
Praktiske øvelser med vejledning
Delmålspræsentationer (Hvad? Hvorfor? Hvordan?) diskussion og feedback.



Page 3/3

Obligatorisk litteratur

- Without Design, Innovation Doesn't Happen: A Conversation with Paola Antonelli.
- Sterling, Bruce, Design Fiction, Patently Untrue, 2013.
- Sterling, Bruce, Patently untrue: fleshy defibrillators and synchronised baseball are changing the future, WIRED, 2013.

Anbefalet litteratur

Underviser(e) og / eller gæsteunderviser(e) vil sandsynligvis foreslå nogle gode kilder, og / eller udlevere fyldestgørende læsestof.

Titel Designproces	Godkendt 05.07.17
Studieretning Tværfaglig, 1. år	Engelsk fagtitel Design Process
Kategori Metode og teori	Fagansvarlig Eva Kappel
Niveau Master	Sprog Engelsk
ECTS 5	Fagnummer KF1DP--BUE

Formål

Formålet med dette fag er at give den studerende dybdegående viden omkring designprocessen og de dertilhørende metoder. Faget er centreret omkring designmetoder med en tværfaglig kontekst. Fagets struktur resulterer i evnen til at stille spørgsmål, at analysere og at sammenfatte, samtidigt med at det giver en traditionel design-faglighed. Dermed arbejder faget med en let og flydende integration af designteori og –praksis og baseres på undervisning, som henvender sig til intuition, refleksivitet og refleksivitet i sammenhæng med designmetoder.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende at:

Viden

- Have udviklet en kritisk forståelse for intuition, refleksivitet og refleksivitet i sammenhæng med designmetoder.
- Have et overblik over designmetoder
- Være i stand til at vurdere metodens brugbarhed
- Have viden om en menneske-centreret designtilgang

Færdigheder

- Være i stand til at forklare konceptet Designmetoder
- Være i stand til at anvende designmetoder ved praktiske opgaver
- Være i stand til at udvikle designkoncepter baseret på problemorienterede opgaveformuleringer.
- Være i stand til at anvende metoder til designresearch i forbindelse med tværfaglige gruppeopgaver.

Kompetencer

- Kunne reflektere over designmetoder i forbindelse med egen praksis.
- Kunne vælge korrekte metoder i forhold til den konkrete fase i designprocessen.

Eksamensbestemmelser

Prøveform: Undervisningsdeltagelse
 Bedømmes Bestået / Ikke Bestået.
 Se formalia i studieordningen.



Page 2/2

Alternativ prøveform:

En skriftlig opgave, der afdækker læringsmålene for faget. Afløsningsopgaven bliver tilsendt den studerende af Studieadministrationen.

Omfang: 10 normalsider

Types of instruction

Almindelig klasseundervisning

Forelæsninger

Gruppearbejde med vejledning

Titel Designprojekt bæredygtighed	Godkendt 27.09.17
Studieretning Mode & Tekstil, 1. år	Engelsk fagtitel Design Project Sustainability
Kategori Designprojekt	Fagansvarlig Nadine Möllenkamp
Niveau Kandidat	Sprog Engelsk
ECTS 10	Fagnummer KM1DB--KME / KT1DB--KME

Formål

Formålet med faget er at give de studerende viden om og erfaring med en af de mest betydningsfulde fremtidige udfordringer inden for modeindustrien: at designe til en mere bæredygtig fremtid. De studerende vil blive introduceret til nye praksisser inden for feltet. De studerende vil eksperimentere med og udvikle nye strategier, forretningsmodeller, kollektioner og koncepter der udforsker potentialer og scenarier til en bæredygtig fremtid.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende at:

Viden

- have indblik i det nutidige 'fast fashion'-system i forhold til designproces, produktion og detail i modeindustrien
- have forståelse for at arbejde med potentielle strategier for en mere bæredygtig fremtid for mode

Færdigheder

- være i stand til at omforme indsigter fra research til en bæredygtig modekollektion
- være i stand til at producere udvalgte styles/designs i ækvivalent materiale

Kompetencer

- være i stand til at designe en relevant, nutidig modekollektion
- være i stand til at beskrive de bæredygtige elementer og visioner i kollektionen
- være i stand til at reflektere over potentielle ændringsstrategier der udfordrer den nuværende tilstand i modesystemet.

Eksamensbestemmelser

Intern censur – 7-trins skalaen

Mundtlig eksamen af semesteret hvor den studerende præsenterer processer samt færdige resultater.

Den samlede længde for eksamen på 1. semester er af 50 minutters varighed, hvoraf 20 minutter er afsat til den studerendes fremlæggelse.

Projektbeskrivelse:

Det påhviler den studerende at medbringe 1 stk. projektbeskrivelse til den mundtlige eksamen. Såfremt den studerende forsømmer dette, vil det afspejle sig i karaktergivningen.

Undervisningsform

Individuel vejledning og gruppepræsentationer

Titel Designprojekt smykker/accessory	Godkendt 24.10.17
Studieretning Accessory Design, Industrielt Design, Mode og Tekstil	Engelsk fagtitel Design Project Jewelry/Accessory
Kategori Designprojekt	Fagansvarlig Josephine Winther
Niveau Kandidat	Sprog Engelsk
ECTS 10	Fagnummer KF1DJ--KME

Formål

Designprojekt smykker/accessory fokuserer på smykkers/accessories' evne til at kommunikere.

Fagets ramme er idéen om at strukturere i samfundet, historien, kroppen og kønsopfattelser reflekteres i de smykker og accessories vi bærer.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende at:

Viden

- Have viden om hvilken indflydelse smykkers/accessories kan have på bæreren og beskueren
- Have forståelse for hvordan research inden for eksempelvis historie, antropologi, filosofi og andre fagområder kan bidrage til designprocessen

Færdigheder

- Være i stand til at identificere en designudfordring inden for fagområdet
- Være i stand til at transformere indsigter fra research til et koncept
- Være i stand til at kommunikere et projekt visuelt og verbalt
- Være i stand til at formidle projektet i en kontekst

Kompetencer

- Være i stand til at forstå og reflektere over fagområdet i relation til briefet
- Være i stand til at implementere designmetoder og teori
- Være i stand til at placere projektet i en kunstnerisk, videnskabelig eller erhvervsmæssig kontekst
- Være i stand til at reflektere over hvad smykket/accessorien tilføjer til konteksten

Eksamensbestemmelser

Intern censur – 7-trins skalaen

Mundtlig eksamen af semesteret hvor den studerende præsenterer processer samt færdige resultater.

Den samlede længde for eksamen på 1. semester er af 50 minutters varighed, hvoraf 20 minutter er afsat til den studerendes fremlæggelse.



Page 2/2

Projektbeskrivelse:

Det påhviler den studerende at medbringe 1 stk. projektbeskrivelse til den mundtlige eksamen. Såfremt den studerende forsømmer dette, vil det afspejle sig i karaktergivningen.

Undervisningsform

Holdundervisning med individuel eller gruppevejledning

Titel Designprojekt	Godkendt 31.10.17
Studieretning Accessory Design, Industrielt Design, Mode og Tekstil	Engelsk fagtitel Design Project
Kategori Designprojekt	Fagansvarlig Peter Barker
Niveau Kandidat	Sprog Engelsk
ECTS 10	Fagnummer KF1DN--KME

Formål

I 2015 accepterede FN's generalforsamling formelt et nyt sæt af 17 re [Sustainable Development Goals \(SDGs\)](#) der strækker sig fra at ende verdens fattigdom til at opnå ligestilling mellem mænd og kvinder inden år 2030. Formålet med dette fag er at tackle et bredspektret og ambitiøst designprojekt med udgangspunkt i FN's Sustainable Development Goals for at vise at designere kan være en del af en løsning på nogle af de største udfordringer verden står over for.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende at:

Viden

- Have en grundlæggende forståelse for de 17 SDG'er og grundig viden om som minimum det eller de af dem som den studerende vælger at arbejde med for at udvikle en designløsning

Færdigheder

- Have evnen til at identificere en designudfordring og udvikle en konkret designløsning til (en del af) et problem
- Lave og følge en tidsplan og overholde deadlines
- Kunne kommunikere et projekt visuelt og verbal på et højt niveau

Kompetencer

- Vise evne til selvorganisation i arbejdet med et komplekst problem
- Benytte relevante designteorier, metoder og færdigheder
- Realisere et projekt med et endeligt produkt eller en service præsenteret ved en prototype
- Reflektere over processen i projektet og identificere styrker og svagheder

Eksamensbestemmelser

Intern censur – 7-trins skalaen

Mundtlig eksamen af semesteret hvor den studerende præsenterer processer samt færdige resultater.

Den samlede længde for eksamen på 1. semester er af 50 minutters varighed, hvoraf 20 minutter er afsat til den studerendes fremlæggelse.



Page 2/2

Projektbeskrivelse:

Det påhviler den studerende at medbringe 1 stk. projektbeskrivelse til den mundtlige eksamen. Såfremt den studerende forsømmer dette, vil det afspejle sig i karaktergivningen.

Undervisningsform

Seminarer, individuel og gruppevejledning, gennemgang med kritik.

Titel Fremtidens materialer	Godkendt 03.02.17
Studieretning Mode, Tekstil & Accessory Design, 1. år	Engelsk fagtitel Future Materials
Kategori Teknikker og redskaber	Fagansvarlig Helle Graabæk, Nadine Möllenkamp & Josephine Winther
Niveau Kandidat	Sprog Engelsk
ECTS 5	Fagnummer KX1FM--KME

Formål

Forløbet introducerer en række tekstil-, mode- og accessory-teknikker til behandling og konstruktion af en overflade eller en formudvikling, baseret på eksperimenter, som fremskynder bæredygtigt design. Formålet med modulet er at give den studerende viden, teknikker og værktøjer, som styrker lysten til at undersøge og fordybe sig – med henblik på at lære at udvikle innovative designs til fremtidens mode-, interiør- og accessory designprodukter med udgangspunkt i bæredygtighed. Kurset består af en serie ugentlige forelæsninger inklusiv masterclasses og workshops om 2D-teknikker og eksperimenter med 3D-konstruktion med det formål at undersøge fremtidens muligheder med biomaterialer. Forløbet indeholder også en introduktion til pels, herunder buntmager- og monterings-teknikker.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende at:

Viden

- Have viden om det karakteristiske ved de specifikke teknikker eller færdigheder.

Færdigheder

- Være i stand til at eksperimentere med og yde indflydelse på en emne-specifik teknik, et værktøj eller en færdighed.
- Være i stand til at fordybe sig og eksperimentere.
- Være i stand til at reflektere over og perspektivere sit speciale i en international og historisk kontekst og udpege relevante udviklinger for fremtiden.

Kompetencer

- Være i stand til at analysere eksperimenter i forbindelse med en udvalgt kontekst.
- Være i stand til at integrere relevante metoder og færdigheder i en designproces og udvikle et personligt udtryk.
- Være i stand til at perspektivere et projekt i forhold til en virksomhed eller i en kunstnerisk eller videnskabelig kontekst.
- Være i stand til at perspektivere projektet til en bæredygtig fremtid.

Eksamensbestemmelser

Ekstern censur – 7-trins skalaen

Mundtlig eksamen af semesteret hvor den studerende præsenterer processer samt færdige resultater.

Den samlede længde for eksamen på 2. semester er af 50 minutters varighed, hvoraf 20 minutter er afsat til den studerendes fremlæggelse.



Page 2/2

Undervisningsform

Introduktion ved underviseren
Individuel vejledning
Selvstændigt arbejde
Præsentation

Titel Leg og design	Godkendt 26.08.2016
Studieretning Tværfaglig, 1. år	Engelsk fagtitel Play and Design
Kategori Designprojekt	Fagansvarlig Peter Barker
Niveau Kandidat	Sprog Engelsk
ECTS 10	Fagnummer KF1LE-KME

Formål Formålet med dette forløb er at integrere leg som et specifikt og relevant slutresultat i et givent designprojekt. Ved at inkludere leg som et mål i sig selv vil de studerende forsøge at opnå positive, emotionelle reaktioner via design og designtænkning.

Læringsmål Til eksamen forventes den studerende:

Viden

- at have forståelse for leg
- at have viden om leg i en specifik kontekst

Færdigheder

- at kunne arbejde sammen med udvalgte internationale designere
- at kunne identificere og motivere en relevant designudfordring inden for Leg
- at kunne opbygge fremtidsscenerier
- at kunne anvende legende designmetoder gennem en fuld designproces
- at kunne styre et komplekst designprojekt
- at kunne formidle et projekt visuelt og verbalt

Kompetencer

- at kunne indgå i et internationalt teamwork med sine faglige kompetencer
- at kunne udvikle et innovativt designkoncept på et højt æstetisk og kommunikativt niveau
- at kunne skabe løsninger, der appellerer til leg og legende adfærd
- at kunne reflektere over og perspektivere designkonceptet til en international erhvervsmæssig kontekst

Fagspecifikke kompetencer

- at kunne anvende og vurdere fagspecifikke metoder og indsigter i funktionelle krav til en designløsning

Modedesign

Tekstildesign

Kommunikationsdesign

Industrielt design

- at kunne anvende sin viden om krop og bevægelse
- at kunne anvende sin viden om farver, stofflighed og taktilitet
- at kunne anvende sin viden om spildesign, visualisering og kommunikation
- at kunne anvende sin viden om formudvikling, ergonomi og funktionalitet i produktdesign



Page 2/2

Eksamensbestemmelser

Ekstern censur – 7-trins-skalaen

Mundtlig eksamen af semesteret, hvor den studerende præsenterer processer samt færdige resultater.

Den samlede længde for eksamen på 2. semester er af 50 minutters varighed, hvoraf 20 minutter er afsat til den studerendes fremlæggelse.

Projektbeskrivelse:

Det påhviler den studerende at medbringe 1 stk. projektbeskrivelse til den mundtlige eksamen. Såfremt den studerende forsømmer dette, vil det afspejle sig i karaktergivningen

Undervisningsform

Gruppe-projektarbejde med individuel vejledning

Præsentation med kritik

Titel Skills Workshop – Mode Skills Workshop – Tekstil	Godkendt 31.08.16
Studieretning Mode og tekstil	Engelsk fagtitel Skills Workshop - fashion + Skills Workshop - Textile
Kategori Designprojekt	Fagansvarlig Nadine Möllenkamp & Helle Graabæk
Niveau Kandidat	Sprog Engelsk/Dansk
ECTS 5 ECTS	Fagnummer KM1TR-KME + KT1TE-KME

Formål

Formålet med kurset er at introducere kandidat studerende til mode- og tekstil uddannelsens faciliteter og værksteder, som fundament for kommende projektarbejder. Der introduceres til strik, væv og tryks analoge og digitale redskaber, læderværksted samt sikkerhed i værkstederne.

Med afsæt i, og sideløbende med introduktionerne udvikler den enkelte studerende et selvvalgt designprojekt eller kollektion

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

Viden

- at have viden om analoge/digitale redskaber & teknikker inden for tekstil og mode.
- at have viden om sikkerhedskrav i de introducerede værksteder
- at have viden om designprocessen faser

Færdigheder

- at kunne anvende og eksperimentere med fagenes redskaber og teknikker
- at kunne rammesætte og udføre et designprojekt eller kollektion
- at kunne kommunikere arbejdsproces og resultat, visuelt og verbalt

Kompetencer

- at have forståelse for, samt at kunne eksperimentere med fagenes analoge og digitale redskaber og teknikker
- at have forståelse for at klargøre designprojekt til præsentation

Eksamensbestemmelser

Intern censur – 7-trins-skalaen

Mundtlig eksamen af semesteret, hvor den studerende præsenterer processer samt færdige resultater.

Den samlede længde for eksamen på 1. semester er af 50 minutters varighed, hvoraf 20 minutter er afsat til den studerendes fremlæggelse.

Projektbeskrivelse:

Det påhviler den studerende at medbringe 1 stk. projektbeskrivelse til den mundt- lige eksamen. Såfremt den studerende forsømmer dette, vil det afspejle sig i karaktergivningen.



Page 2/2

Undervisningsform

Holdundervisning

Projektundervisning m. individuel vejledning

Præsentation med kritik

Titel Sko	Godkendt 14.12.17
Studieretning Accessory Design, Industrielt Design, Mode og Tekstil	Engelsk fagtitel Shoes
Kategori Designprojekt	Fagansvarlig Helle Graabæk
Niveau Kandidat	Sprog Dansk / engelsk
ECTS 10	Fagnummer KF1SK--KME

Formål

Gennem samarbejde med en virksomhed får den studerende erfaring i at aflæse en virksomheds værdigrundlag, kundegruppe og produktionsfaciliteter og derefter indarbejde disse findings i nye bud på produkter eller løsninger, som viser nye veje for virksomheden.

Den studerende forventes at reflektere over og perspektivere projektet i forhold til en fremtidig designprofession.

Læringsmål

Viden

Til eksamen forventes den studerende:

- at have en udvidet forståelse for kollektionsbegreber og serieopbygning inden for en produktgruppe
- at have forståelse for en skos opbygning og funktionalitet
- at kunne reflektere over udfordringer og problemstillinger for et design
- at kunne perspektivere sin rolle som designer i et team

Færdigheder

- at kunne aflæse en virksomheds værdigrundlag og målgruppe
- at kunne analysere en virksomheds produktionsfaciliteter
- at kunne kommunikere en arbejdsproces og et resultat visuelt og verbal på et højt fagligt niveau

Kompetencer

- at kunne udvikle et innovativt designkoncept i forhold til en virksomheds brand, produktionsfaciliteter og behov
- at kunne igangsætte og gennemføre et tværfagligt samarbejde og påtage sig et professionelt ansvar

Eksamensbestemmelser

Intern censur – 7-trins-skalaen

Mundtlig eksamen af semesteret, hvor den studerende præsenterer processer samt færdige resultater.

Den samlede længde for eksamen er af 50 minutters varighed, hvoraf 20 minutter er afsat til den studerendes fremlæggelse.

Projektbeskrivelse:

Det påhviler den studerende at medbringe 1 stk. projektbeskrivelse til den mundtlige eksamen. Såfremt den studerende forsømmer dette, vil det afspejle sig i karaktergivningen



Page 2/2

Undervisningsform

Holdundervisning, projektarbejde i grupper med vejledning, selvstudie

Titel Social innovation	Godkendt 26.08.2016
Studieretning Tværfaglig, 1. år	Engelsk fagtitel Social Innovation
Kategori Designprojekt	Fagansvarlig Peter Barker
Niveau Kandidat	Sprog Engelsk
ECTS 10	Fagnummer KF1SO--KME

Formål	I dette forløb vil de studerende blive introduceret til begrebet social innovation samt anvende denne viden i et designprojekt.
Læringsmål	Til eksamen forventes den studerende:
Viden	<ul style="list-style-type: none"> at have grundlæggende viden om begrebet social innovation
Færdigheder	<ul style="list-style-type: none"> at kunne identificere og motivere en relevant designudfordring inden for social innovation at kunne formidle designkonceptet visuelt og verbalt, på et professionelt niveau at kunne arbejde med prototyper/ skitseringsværktøjer og kunne analysere disse i forhold til projektmål at kunne reflektere over og perspektivere designkonceptet i en international kontekst
Kompetencer	<ul style="list-style-type: none"> at kunne opbygge fremtidsscenerier at kunne indgå i et teamwork med sine faglige kompetencer at kunne sætte sig et komplekst fagligt mål og styre et designprojekt at kunne udvikle et innovativt designkoncept på et højt kunstnerisk niveau at kunne anvende metoder for bruger og interessentinddragelse inden for social innovation at kunne levere et færdigt designforslag i form af en relevant prototype at kunne perspektivere projektet i forhold til en erhvervmæssig, kunstnerisk eller videnskabelig kontekst
Fagspecifikke kompetencer	<ul style="list-style-type: none"> at kunne anvende og vurdere fagspecifikke metoder og indsigter i funktionelle krav til en designløsning
Modedesign	<ul style="list-style-type: none"> at kunne anvende sin viden om krop og identitet
Tekstildesign	<ul style="list-style-type: none"> at kunne anvende sin viden om tekstile funktioner og sanseligheder
Kommunikationsdesign	<ul style="list-style-type: none"> at kunne skabe sociale forandringer gennem kommunikationsdesign
Industrielt design	<ul style="list-style-type: none"> at kunne anvende sin viden om formudvikling, ergonomi og funktionalitet i produktdesign



Eksamensbestemmelser

Ekstern censur – 7-trins-skalaen

Mundtlig eksamen af semesteret, hvor den studerende præsenterer processer samt færdige resultater.

Den samlede længde for eksamen på 2. semester er af 50 minutters varighed, hvoraf 20 minutter er afsat til den studerendes fremlæggelse.

Projektbeskrivelse:

Det påhviler den studerende at medbringe 1 stk. projektbeskrivelse til den mundtlige eksamen. Såfremt den studerende forsømmer dette, vil det afspejle sig i karaktergivningen

Undervisningsform

Oplæg og forelæsninger

Individuelt – eller gruppearbejde med vejledning

Fælles præsentationer med kritik

Titel Videnskabsteori	Godkendt 05.07.17
Studieretning Tværfaglig, 1. år	Engelsk fagtitel Scientific Theory
Kategori Designmetode og teori	Fagansvarlig Richard Herriott
Niveau Master	Sprog Engelsk
ECTS 5	Fagnummer KF1VT--BUE

Formål

Videnskabsteori er et fag, som introducerer den studerende til den underliggende vidensstruktur. Dette understøtter validiteten af de designmetoder, som den studerende anvender: indsamling af pålidelig data, afprøvning af koncepter og anvendelse af og forståelse for teori.

Faget starter med Videnskabsteorien. Dernæst følger videnskabshistorien. Videnskab skal adskilles fra ikke-videnskab, og denne udfordring undersøges. Naturlig videnskab er grundlaget for al research, og dette får den studerende detaljeret indblik i.

For at koble faget til andre fag, vil der indgå vejledning i tilgang og anvendelse af teori i forbindelse med udarbejdelse af den skriftlige Master, og en LATCH prøve, som kan give den studerende en forståelse for analysekonceptet, samt fungere som både inspiration og øvelse i hvordan en Master kan udformes.

Det samfundsvidenskabelige og designteorien diskuteres og sammenholdes, og slutteligt opsummeres materialet.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

Viden

- At have forståelse for de metoder, som kobles til de forskellige typer kognition og viden.

Færdigheder

- At være i stand til at anvende koncepter i samarbejde med grupper af andre fagfolk.
- At have erfaring med at læse og reflektere over internationalt anerkendt designteori.
- At være i stand til at reflektere over og diskutere designteori og anvende dette i forbindelse med designpraksis.
- At være i stand til at skaffe sig viden gennem skriftlig og praktisk designarbejde.



Kompetencer

- At have forståelse for den indflydelse som forskellige typer viden har på egne arbejdsmetoder.
- At være i stand til at kommunikere og reflektere kritisk over egen profession.
- At kunne læse, reflektere over og diskutere relevant og internationalt anerkendte design teorier og anvende disse i forbindelse med designarbejde.

Eksamensbestemmelser

Prøveform: Undervisningsdeltagelse
Bedømmes Bestået / Ikke Bestået.
Se formalia i studieordningen.

Alternativ prøveform:

En skriftlig opgave, der afdækker læringsmålene for faget. Afløsningsopgaven bliver tilsendt den studerende af Studieadministrationen.

Omfang: 10 normalsider

Undervisningsform

Undervisning baseret på almindelige lektioner. Kollaborativ læring, blogging, opgaver i undervisningstimerne og diskussioner.

Det er vigtigt at den studerende læser det opgivne materiale I god tid før hver undervisningstime.

Titel Designmetodologi	Godkendt 05.07.17
Studieretning Tværfaglig, 2. år	Engelsk fagtitel Design Methodology
Kategori Metode og teori	Fagansvarlig Eva Kappel
Niveau Kandidat	Sprog Engelsk
ECTS 5	Fagnummer KF2MD--BUE

Formål Formålet med modulet er at give den studerende en grundig introduktion til designmetodologi i et historisk perspektiv, og lære den studerende at forstå – og sætte teorier, diskussioner og hovedvejledninger på området i perspektiv og at reflektere over egen praksis.

Læringsmål Til eksamen forventes den studerende at:

- Viden
- Have viden om, og være i stand til at diskutere designmetodologi i et historisk perspektiv.
 - Kunne forstå nøgleteoriene indenfor designmetodologi
- Færdigheder
- Være i stand til at forklare designmetodologi
 - Være i stand til at anvende teorierne indenfor designmetodologi
- Kompetencer
- Kunne reflektere over designmetodologi i forbindelse med egen praksis

Eksamensbestemmelser Prøveform: Undervisningsdeltagelse
Bedømmes Bestået / Ikke Bestået.
Se formalia i studieordningen.

Alternativ prøveform:
En skriftlig opgave, der afdækker læringsmålene for faget. Afløsningsopgaven bliver tilsendt den studerende af Studieadministrationen.
Omfang: 9 normalsider

Undervisningsform Holdundervisning
Gruppeopgaver med vejledning
Forelæsninger

Title Designprojekt	Godkendt 31.08.16
Studieretning Modedesign, 2. år Tekstildesign 2. år	Engelsk fagtitel Design Project
Kategori Designprojekt	Fagansvarlig Helle Graabæk, Nadine Möllenkamp
Niveau Kandidat	Sprog Engelsk/dansk
ECTS 15	Fagnummer Mode: KM2DP--KME Tekstil: KT2DP--KME

Formål Formålet med faget er at du som kandidatstuderende reflekterer over og afdækker egne kompetencer i forhold til et snarligt virke som professionel designer. At du kan identificere, udføre, formidle og perspektivere et projekt i forhold til en erhvervsmæssig, kunstnerisk eller videnskabelig kontekst.

Læringsmål Til eksamen forventes den studerende:

Viden

- at have forståelse for egne designfaglige kompetencer
- at have forretningsforståelse

Færdigheder

- at kunne sætte sig faglige mål
- at kunne identificere en designfaglig udfordring
- at kunne formidle et projekt visuelt og verbalt
- at kunne analysere egne undersøgelser

Kompetencer

- at kunne forstå og reflektere over udvalgte områder inden for sit fag
- at kunne anvende relevante designteorier, metoder og færdigheder
- at kunne reflektere over et projekts proces og identificere styrker og svagheder
- at kunne perspektivere projektet i forhold til en erhvervsmæssig, kunstnerisk eller videnskabelig kontekst

Eksamensbestemmelser

Internt censur, bedømmes efter 7-trins-skalaen.

Mundtlig eksamen af semesteret, hvor den studerende præsenterer processer samt færdige resultater.

Projektbeskrivelse:

Den studerende identificerer og beskriver et relevant projekt, som godkendes af vejleder i starten af projektet. Det påhviler den studerende at medbringe 1 stk. projektbeskrivelse til den mundtlige eksamen. Såfremt den studerende forsømmer dette, vil det afspejle sig i karaktergivningen.

Undervisningsform

Selvstændigt projektarbejde med individuel vejledning
Præsentation med kritik

Kandidatprojekt praktisk del	Godkendt 01. September 2016	
Studieretning Tværfaglig, 2. år	Engelsk fagtitel Master's Project, practical component	
Kategori Designprojekt	Fagansvarlig Fagledere	
Niveau Kandidat	Sprog Engelsk/Dansk	
ECTS 20 10 (akademisk)	Fagnummer Kommunikationsdesign: KK2KP--KME Industrielt design: KI2KP--KME Modedesign: KM2KP--KME Tekstildesign: KT2KA—KME Design for Play: KP2KP--KME	Fagnummer (Akademisk) Kommunikationsdesign: KK2KPA-KME Industrielt design: KI2KPA-KME Modedesign: KM2KPA-KME Tekstildesign: KT2KAA-KME Design for Play: KP2KPA-KME

Formål

Kandidatprojektet (praktisk og teoretisk del tilsammen) skal dokumentere, at den studerende ved at anvende designteori, metoder og færdigheder kan løse relevante komplekse designfaglige problemstillinger på et professionelt internationalt niveau. I kandidatprojektet kan den studerende sætte hele sin faglige ekspertise i spil. Viden, færdigheder og kompetencer erhvervet igennem specialiseringen demonstreres i løsningen af et selvinitieret, veldefineret og afgrænset designfagligt problem i samarbejde med mindst én ekstern samarbejdspartner. Kandidatprojektet er den studerendes ramme for at demonstrere eget designfaglige potentiale i et relevant designprojekt.

Læringsmål

Kandidatprojektets praktiske del skal demonstrere at den studerende på højt niveau:

Viden

- har forretningsforståelse
- har digital forståelse
- har forståelse for egne designfaglige kompetencer

Færdigheder

- kan identificere og motivere en relevant designfaglig udfordring
- kan identificere en relevant ekstern samarbejdspartner
- kan sætte sig et komplekst fagligt mål
- kan mestre designfagets kunstneriske teknikker og metoder professionelt
- kan formidle og diskutere et komplekst designprojekt til fagfæller og ikke specialister

Kompetencer

- kan planlægge og gennemføre designprocessen fra idéoplæg til udførelse, implementering og præsentation
- kan organisere og lede komplekse designprojekter
- kan demonstrere et nyskabende designprojekt, hvor formsprog og æstetik er på højeste kunstneriske niveau
- kan perspektivere et designprojekt i forhold til en international kontekst
- kan løse en relevant udfordring i samarbejde med en eller flere virksomheder



der/organisationer

- kan formidle designkompetencer målrettet en specifik kontekst
- kan demonstrere empati og evne til at sætte sig i andres sted i relation til projektet

For studerende på kommunikationsdesign, fra studieåret 2016-2017:

Det forventes, at alle studerende har lanceret deres personlige, ikke skabelon baserede hjemmeside inden udgangen af 4. semester, inkl. en præsentation af deres kandidatprojekt.

Eksamensbestemmelser

Ekstern censur – 7-trins-skalaen

Mundtlig eksamen af semesteret, hvor den studerende præsenterer processer samt færdige resultater.

Den samlede længde for eksamen er 60 minutters varighed, hvoraf 30 minutter er afsat til den studerendes fremlæggelse.

Procedure:

Der afleveres ca. 1 måned efter start på kandidatprojektet en praktisk synopsis på dansk eller engelsk. Den praktiske synopsis skal godkendes af faglederen inden aflevering.

4 uger før eksamen afleveres en projektbeskrivelse for den praktiske del. Resumé for den skriftlige opgave vedhæftes desuden.

Konkrete afleveringsdatoer og afleveringssted vil fremgå af Asimut.

Kandidatprojektet skal gennemføres i samarbejde med en virksomhed/organisation. Valg af virksomhed godkendes af faglederen. Samarbejdsaftale med virksomhed underskrives og afleveres i Karrierværkstedet.

Undervisningsform

Selvstændigt projektarbejde med individuel vejledning

Indhold

- Identificering af projekt
- Fagligt mål
- Valg af metode
- Research
- Identificering af relevant samarbejdspartner - virksomhed/organisation
- Analyse
- Projektbeskrivelse
- Designmetode og projektstyring
- Dialog / samarbejde med ekstern part
- Konzeptudvikling
- Kobling af teori og praksis
- Realisering af designløsning
- Perspektivering af projekt
- Præsentation

Kandidatprojekt skriftlig del	Godkendt 01. september 2016	
Studieretning Tværfaglig, 2. år	Engelsk fagtitel Master's Project, written component	
Kategori Designprojekt	Fagansvarlig Anne Louise Bang	
Niveau Kandidat	Sprog Engelsk/Dansk	
ECTS 10 20 (akademisk)	Fagnummer Kommunikationsdesign: KK2KP--KSE Industrielt design: KI2KP--KSE Modedesign: KM2KP--KSE Tekstildesign: KT2KA--KSE Design for Play: KP2KP--KSE	Fagnummer (Akademisk) Kommunikationsdesign: KK2KPA-KSE Industrielt design: KI2KPA-KSE Modedesign: KM2KPA-KSE Tekstildesign: KT2KAA-KSE Design for Play: KP2KPA-KSE

Formål

Kandidatprojektet (praktisk og teoretisk del tilsammen) skal dokumentere, at den studerende ved at anvende designteori, metoder og færdigheder kan løse komplekse designfaglige problemstillinger på et professionelt internationalt niveau. I kandidatprojektet kan den studerende sætte hele sin faglige ekspertise i spil. Viden, færdigheder og kompetencer erhvervet igennem specialiseringen demonstreres i løsningen af et selvinitieret, veldefineret og afgrænset designfagligt problem i samarbejde med mindst én ekstern samarbejdspartner. Kandidatprojektet er den studerendes ramme for at demonstrere eget designfaglige potentiale i et relevant designprojekt.

Læringsmål

Kandidatprojektets skriftlige del skal demonstrere at den studerende på højt niveau:

Viden

- har forståelse for designfagets videnskabelige metoder og teorier

Færdigheder

- kan identificere og motivere en relevant designfaglig udfordring
- kan kombinere teori og praksis
- kan formidle og diskutere et komplekst designprojekt til fagfæller og ikke specialister
- kan reflektere over det praktiske kandidatspeciales proces og metode

Kompetencer

- kan vurdere og anvende designfagets videnskabelige metoder og teorier i forhold til opbygningen af et designprojekt
- kan anvende fagets teorier til at behandle og perspektivere en relevant problemstilling

Eksamensbestemmelser

Skriftlig eksamen – i form af en fri skriftlig opgave.
Ekstern censur, bedømmes efter 7-trinsskalaen

Omfang: 14 normalsider.



Der skrives en teoretisk synopsis for den skriftlige opgave.
Der skal til udarbejdelsen af den teoretiske synopsis anvendes en skabelon som kan findes på skolens intranet.
Synopsis afleveres direkte til vejlederen til fastsat deadline.

Se formalia i øvrigt i studieordningen.

Undervisningsform

Selvstændigt projektarbejde med individuel teoretisk vejledning

Indhold

- Identificering af relevant projekt
- Fagligt mål
- Identificering af teoretisk vinkel
- Valg af metode
- Research
- Analyse
- Synopsis for den teoretiske del
- Kobling af teori og praksis
- Perspektivering af projekt
- Refleksion
- Engelsk og dansk resumé

Titel Karriereværksted	Godkendt 11.07.17
Studieretning Tværfaglig, 2. År	Engelsk fagtitel Career Lab
Kategori Metode og teori	Fagansvarlig Eva Kappel
Niveau Kandidat	Sprog Engelsk med mulighed for vejledning på dansk
ECTS 5	Fagnummer KF2KV--BUE

Formål

Modulet består af strategiske karrierefremmende elementer for designere, forståelse af kompetencer, kommunikation og viden om forretningslivet.

Evnen til at formidle dine kompetencer og dit potentiale på en modtagerorienteret måde er afgørende for at informationen modtages korrekt. Dette kombineres med forståelse af modtagergruppe og øvelser i variation af dit budskab, og der gives værktøjer, som understøtter det pågældende budskab. Når du arbejder som designer, er det vigtigt at forstå, hvordan design støtter virksomheder i at opnå økonomisk værdi, hvilke forskellige roller og positioner en designer kan have i forskellige virksomheder. Modulet giver en grundlæggende forståelse for lovkrav i forbindelse med designprofessionen, og en introduktion af markedsvilkår, rettigheder og jobmuligheder.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende at:

Viden

- Have viden om hvorledes design af produkter/services kan generere økonomisk vækst.

Færdigheder

- Være i stand til at omstille sine designkompetencer, således at de kan anvendes på et bredt arbejdsmarked.
- Være i stand til at oprette en profil på LinkedIn, sociale medier og jobportaler.
- Være i stand til at skrive en modtagerorienteret ansøgning.
- Være i stand til at opstille et professionelt CV og en modtagerorienteret portefølje.
- Være i stand til at formidle sine færdigheder og kompetencer under en "elevatortale".

Kompetencer

- Som designer at have forståelse for hvordan du passer ind i en given virksomheds/institutions værdikæde.
- Være i stand til at introducere dit professionelle værdiforslag – skriftligt og mundtligt - til en virksomhed eller en institution.
- Vise kompetencer ud i networking.
- Være i stand til at målrette din formidling mod en bestemt modtagergruppe.
- Være i stand til at formidle et modtagerorienteret værdiforslag.



Eksamensbestemmelser

Prøveform: Undervisningsdeltagelse

Bedømmes Bestået / Ikke Bestået.

For at bestå skal den studerende endvidere aflevere sit CV og sin portefølje.

Se formalia i studieordningen.

Alternativ prøveform:

En skriftlig opgave, der afdækker læringsmålene for faget. Afsløsningsopgaven bliver tilsendt den studerende af Studieadministrationen.

Omfang: 9 normalsider

Undervisningsform

Forelæsninger

Gruppearbejde

Individuelle studier

Individuel vejledning

Gruppearbejde med faglige/praktiske øvelser

Titel Videnskabsteori	Godkendt 05.07.17
Studieretning Tværfaglig, 2. år	Engelsk fagtitel Scientific Theory
Kategori Designmetode og teori	Fagansvarlig Richard Herriott
Niveau Master	Sprog Engelsk
ECTS 5	Fagnummer KF2VT--BUE

Formål

Videnskabsteori er et fag, som introducerer den studerende til den underliggende vidensstruktur. Dette understøtter validiteten af de designmetoder, som den studerende anvender: indsamling af pålidelig data, afprøvning af koncepter og anvendelse af og forståelse for teori.

Faget starter med Videnskabsteorien. Dernæst følger videnskabshistorien. Videnskab skal adskilles fra ikke-videnskab, og denne udfordring undersøges. Naturlig videnskab er grundlaget for al research, og dette får den studerende detaljeret indblik i.

For at koble faget til andre fag, vil der indgå vejledning i tilgang og anvendelse af teori i forbindelse med udarbejdelse af den skriftlige Master, og en LATCH prøve, som kan give den studerende en forståelse for analysekonceptet, samt fungere som både inspiration og øvelse i hvordan en Master kan udformes.

Det samfundsvidenskabelige og designteorien diskuteres og sammenholdes, og slutteligt opsummeres materialet.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

Viden

- At have forståelse for de metoder, som kobles til de forskellige typer kognition og viden.

Færdigheder

- At være i stand til at anvende koncepter i samarbejde med grupper af andre fagfolk.
- At have erfaring med at læse og reflektere over internationalt anerkendt designteori.
- At være i stand til at reflektere over og diskutere designteori og anvende dette i forbindelse med designpraksis.
- At være i stand til at skaffe sig viden gennem skriftlig og praktisk designarbejde.



Kompetencer

- At have forståelse for den indflydelse som forskellige typer viden har på egne arbejdsmetoder.
- At være i stand til at kommunikere og reflektere kritisk over egen profession.
- At kunne læse, reflektere over og diskutere relevant og internationalt anerkendte design teorier og anvende disse i forbindelse med designarbejde.

Eksamensbestemmelser

Prøveform: Undervisningsdeltagelse
Bedømmes Bestået / Ikke Bestået.
Se formalia i studieordningen.

Alternativ prøveform:

En skriftlig opgave, der afdækker læringsmålene for faget. Afløsningsopgaven bliver tilsendt den studerende af Studieadministrationen.

Omfang: 10 normalsider

Undervisningsform

Undervisning baseret på almindelige lektioner. Kollaborativ læring, blogging, opgaver i undervisningstimerne og diskussioner.

Det er vigtigt at den studerende læser det opgivne materiale I god tid før hver undervisningstime.



design
skolen
kolding

Kursusbeskrivelser: Design for Play

Titel Anvendt leg	Godkendt 27.06.17
Studieretning Design for Play, 1. år	Engelsk fagtitel Applied Play
Kategori Projekt	Fagansvarlig Mikael Sorknæs
Niveau Kandidat	Sprog Engelsk
ECTS 10	Fagnummer KP1AL--KME

Formål

Anvendt leg er en tilgang til legområdet som en katalysator til at opnå specifik viden, færdigheder eller ny adfærd. Da det er et område, som får megen politisk og økonomisk opmærksomhed i Danmark, er det vigtigt, at studerende lærer at designe til leg, som f.eks. kan hjælpe med at løse udfordringer inden for læring, bæredygtighed eller sundhedsvæsenet. Det er ligeledes vigtigt at tage forretningsaspektet med i overvejelserne, når man skaber legeløsninger – dvs. interessenter, som er relevante for de forskellige lege-områder. Modulet fokuserer på den store designudfordring det er at designe legeoplevelser, hvor selve legeaktiviteten resulterer i specifik læring.

KSC områder: bruger, virksomhed, Teknologi og Materialer.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende at:

Viden

- Have viden om fundamental læring og udviklingsteori.
- Have viden om anvendt leg.

Færdigheder

- Være i stand til at analysere sammenhængen mellem leg og læring under et eksperiment udi anvendt leg.
- Være i stand til at tage virksomheds-/forretnings-aspektet med i overvejelserne når han/hun skaber legende løsninger.
- Være i stand til at skabe legende designløsninger informeret af læringsteori.

Kompetencer

- Kunne designe en anvendt leg oplevelse, som tydeligt forankrer læring i selve legeaktiviteten.
- Kunne udvælge passende teknologi og materialer til designløsningen.

Eksamensbestemmelser

Individuel mundtlig eksamen af semesteret, 7-trins skalaen, ekstern censur.

Undervisningsform

Forelæsninger, projektarbejde, supervision, øvelser, præsentationer, refleksion feedback.

Titel Børnecentreret design for leg	Godkendt 27.06.17
Studieretning Design for Play, 1. år	Engelsk fagtitel Child Centred Design for Play
kategori Projekt	Fagansvarlig Mikael Sorknæs
Niveau Kandidat	Sprog Engelsk
ECTS 10	Fagnummer KP1BL--KME

Formål

Børnecentreret design for leg fokuserer på børn som værende en vigtig og relativt kompleks brugergruppe, når vi taler om legeoplevelser. Børn er ofte slutbrugere af produkter og services, som tilbyder legeoplevelser. Da børns mening og opfatteevne på nogle punkter adskiller sig fra den voksne designers, arbejder faget med områder som børns udvikling, børns legeadfærd og samskabelse med børn. Derudover omfatter faget metoder til design for og med børn.

KSC områder: Bruger, interaktionsdesign, design research.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende at:

Viden

- Have viden om børns fundamentale fysiske, kognitive og sociale udvikling i forskellige aldersgrupper.
- Have viden om børns evner i forbindelse med samskabelse og test.
- Have viden om lovmæssige aspekter i forbindelse med arbejdet med børn som brugere og co-designere.

Færdigheder

- Være i stand til at muliggøre produktionstests og samskabelses møder med børn.
- Være i stand til at analysere de implicite udviklingskvaliteter i forbindelse med en given legeoplevelse.
- Kunne forstå børnekultur.
- Være i stand til at diskutere designbeslutninger baseret på udviklingskvaliteter.

Kompetencer

- Kunne gennemføre en børnecentreret designproces.
- Kunne udvikle passende designmetoder.

Eksamensbestemmelser

Individuel mundtlig eksamen, 7-trins skalaen, ekstern censur.

Undervisningsform

Forelæsninger, projektarbejde, supervision, øvelser, præsentationer, refleksion, feedback.

Titel Design for legeoplevelser	Godkendt 27.06.17
Studieretning Design for Play, 1. år	Engelsk fagtitel Designing for Play Experiences
Kategori Projekt	Fagansvarlig Mikael Sorknæs
Niveau Kandidat	Sprog Engelsk
ECTS 10	Fagnummer KP1PX--KME

Formål

Design for legeoplevelser er en generel introduktion til området leg i forbindelse med design af nye produkter eller ydelser, som tilbyder legeoplevelser. Forløbet undersøger forskellige typer leg og deres individuelle kvaliteter, således at den studerende bliver i stand til at identificere, navigere i og anvende forskellige typer leg i designarbejdet. Derudover vil forløbet give mulighed for at undersøge legeløsningseksempler ud fra de forskellige kompetenceområde-perspektiver, som for eksempel bruger, virksomhed, materiale og interaktionsdesign.

Gennem forløbet vil den studerende lære fundamental legeteori og udvikle egne analytiske færdigheder dvs. forståelse for legeoplevelser.

KSC områder: Bruger, virksomhed, interaktionsdesign, design research.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende at:

Viden:

- Have viden om grundlæggende legeteori
- Have viden om legetyper og deres karakteristika
- Have viden om leg og legende processer målrettet forskellige brugergrupper.
- Have viden om interessenter og værdier inden for forskellige legeområder.

Færdigheder:

- Være i stand til at identificere forskellige legetyper
- Være i stand til at analysere legeoplevelser baseret på legeteori.

Kompetencer:

- Kunne udforske legesituationer og beskrive disse analytisk ved at udvinde og sammenstille fundne legekoncepter.

Eksamensbestemmelser

Individuel mundtlig eksamen, 7-trins skalaen, intern censur.

Undervisningsform:

Forelæsninger, projektarbejde, supervision, øvelser, præsentationer, refleksion, feedback.

Titel Legekulturer	Godkendt 27.06.17
Studieretning Design for Play, 1. År	Engelsk fagtitel Cultures of Play
Kategori Projekt	Fagansvarlig Mikael Sorknæs
Niveau Kandidat	Sprog Engelsk
ECTS 10	Fagnummer KP1LK—KME

Formål

Legekulturer undersøger forskelle i legekultur. De studerende lærer om dansk og skandinavisk legekultur og deres unikke karakteristika og kvaliteter. Den danske tilgang til leg, og de værdier som dansk design af legeoplevelser lægger vægt på, sammenlignes med udenlandsk legekultur for herigennem at identificere potentiale og udfordringer ved at introducere dansk design af legeoplevelser internationalt. Den studerende analyserer og designer kulturelt kvalificerede legeløsninger.

KSC områder: Bruger, virksomhed og marketing, Teknologi og materialer, Design- og researchprocesser.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende at:

Viden

- Have viden om dansk legekultur
- Have viden om forholdet mellem dansk og udenlandsk legekultur.

Færdigheder

- Være i stand til at relatere en designet legeoplevelse til en legekultur.
- Være i stand til at integrere overvejelser omkring forretnings- eller marketingsaspektet i designprocessen.
- Være i stand til at undersøge, identificere og diskutere legekulturer.

Kompetencer

- Kunne designe en legeoplevelse som tydeliggør egenskaber ved (dansk) legekultur
- Kunne udvælge og anvende relevant teknologi og materiale

Eksamensbestemmelser

Individuel mundtlig eksamen, 7-trins skalaen, ekstern censur.

Undervisningsform

Forelæsninger, projektarbejde, supervision, øvelser, præsentationer, refleksion, feedback.

Titel Videnskabsteori	Godkendt 05.07.17
Studieretning Design for Play, 1. år	Engelsk fagtitel Scientific Theory
Kategori Designmetode og teori	Fagansvarlig Richard Herriott
Niveau Master	Sprog Engelsk
ECTS 5	Fagnummer KP1VT--BUE

Formål

Videnskabsteori er et fag, som introducerer den studerende til den underliggende vidensstruktur. Dette understøtter validiteten af de designmetoder, som den studerende anvender: indsamling af pålidelig data, afprøvning af koncepter og anvendelse af og forståelse for teori.

Faget starter med Videnskabsteorien. Dernæst følger videnskabshistorien. Videnskab skal adskilles fra ikke-videnskab, og denne udfordring undersøges. Naturlig videnskab er grundlaget for al research, og dette får den studerende detaljeret indblik i.

For at koble faget til andre fag, vil der indgå vejledning i tilgang og anvendelse af teori i forbindelse med udarbejdelse af den skriftlige Master, og en LATCH prøve, som kan give den studerende en forståelse for analysekonceptet, samt fungere som både inspiration og øvelse i hvordan en Master kan udformes.

Det samfundsvidenskabelige og designteorien diskuteres og sammenholdes, og slutteligt opsummeres materialet.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

Viden

- At have forståelse for de metoder, som kobles til de forskellige typer kognition og viden.

Færdigheder

- At være i stand til at anvende koncepter i samarbejde med grupper af andre fagfolk.
- At have erfaring med at læse og reflektere over internationalt anerkendt designteori.
- At være i stand til at reflektere over og diskutere designteori og anvende dette i forbindelse med designpraksis.
- At være i stand til at skaffe sig viden gennem skriftlig og praktisk designarbejde.



Kompetencer

- At have forståelse for den indflydelse som forskellige typer viden har på egne arbejdsmetoder.
- At være i stand til at kommunikere og reflektere kritisk over egen profession.
- At kunne læse, reflektere over og diskutere relevant og internationalt anerkendte design teorier og anvende disse i forbindelse med designarbejde.

Eksamensbestemmelser

Prøveform: Undervisningsdeltagelse
Bedømmes Bestået / Ikke Bestået.
Se formalia i studieordningen.

Alternativ prøveform:

En skriftlig opgave, der afdækker læringsmålene for faget. Afløsningsopgaven bliver tilsendt den studerende af Studieadministrationen.

Omfang: 10 normalsider

Undervisningsform

Undervisning baseret på almindelige lektioner. Kollaborativ læring, blogging, opgaver i undervisningstimerne og diskussioner.

Det er vigtigt at den studerende læser det opgivne materiale I god tid før hver undervisningstime.

Titel Værktøjskasse	Godkendt 27.06.17
Studieretning Design for Play, 1. år	Engelsk fagtitel Toolbox
Kategori Teknikker og redskaber	Fagansvarlig Mikael Sorknæs
Niveau Kandidat	Sprog Engelsk
ECTS 10	Fagnummer KP1TB--KME

Formål

Gennem dette modul vil den studerende få mulighed for at udvikle sine evner til at formulere idéer og udtrykke og arbejde med idéer på tværs af forskellige medier. Modulet Værktøjskasse vil arbejde med teori om grundlæggende tegne- og kunstprincipper så vel som udvikling af færdigheder i at føre en idé fra tegning til prototype. Modulet vil udvikle både manuelle og digitale færdigheder, som anvendes til design af prototyper, der sætter brugeren i stand til at forstå og interagere med designet.

KSC områder: Teknologi og materialer, interaktionsdesign og æstetik, design- og researchprocesser.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende at:

Viden

- Have viden om de forskellige workshops og LAB faciliteter.
- Have viden om anvendte teorier, metoder og teknikker (2D og 3D)
- Have viden om grundlæggende elementer i tegning: linje, rum, volumen, rum og tekstur.
- Have viden om grundlæggende kunstbegreber: balance, proportion, rytme, vægtning og harmoni
- Have viden om fysiske materialer i forbindelse med taktile legeoplevelser.
- Have viden om digitale materialer i forbindelse med interaktive legeoplevelser.
- Have viden om projektstyring.

Færdigheder

- Udvikle manuelle, digitale og intellektuelle "workshop-færdigheder".
- Være i stand til at anvende professionens teorier, arbejdsmetoder og teknikker, samt være i stand til at integrere traditionelle arbejdsmetoder i nuværende digital praksis og relatere dette til relevante temaområder.

Kompetencer

- Være i stand til at anvende professionens teorier, arbejdsmetoder og teknikker, samt være i stand til at integrere traditionelle arbejdsmetoder i nuværende digital praksis og relatere dette til relevante temaområder.
- Selvstændigt og/eller i samarbejde med andre at være i stand til at udvikle koncepter, idéer og nye grafiske udtryk – fra skitse til prototype.

Eksamensbestemmelser

Individuel mundtlig eksamen, 7-trins skalaen, intern censur.

Undervisningsform

Forelæsninger, projektarbejde, supervision, præsentationer, refleksion, feedback.