



design
skolen
kolding

Kursusbeskrivelser: Kommunikationsdesign

Titel Visualisation & Imagination	Godkendt 12.10.17
Studieretning Kommunikationsdesign, 1. år	Engelsk fagtitel Visualisation & Imagination
Kategori Designprojekt	Fagansvarlig Peter Barker
Niveau Bachelor	Sprog Dansk og engelsk
ECTS 10	Fagnummer BK11V--KME

Formål

Visualisation & Imagination er et fag, der omhandler det at generere og skitsere ideer anskuet fra flere forskellige perspektiver.

Design consists of generating ideas and adapting them to users. [. . .] Sketches are cognitive tools; they have many uses, among them: to promote inferences and new ideas; to organize and convey information. [. . .] Cognitive science has provided two messages for designers:.. Sketches benefit design. Design benefits sketches.” (Tversky, et al, *Sketches for Design and Design of Sketches.*)

Designere er visuelle mennesker. Det at skitsere på forskellig vis forbedrer ideudviklingen og vil være gunstigt under visualisering og udvikling. Designere skitserer og visualiserer for eksempel for at forstærke forestillingsevnen og afhjælpe en begrænset hukommelse. Eller for at højne kvaliteten af ideudvikling i co-creation fx ved hjælp af (hurtige) prototyper, hvor det at interagere med brugere på denne måde kan validere eller forbedre designkoncepter.

Under kurset vil den studerende eksperimentere med ideation, det at udvikle 'læsbare' prototyper og validere resultaterne gennem interviews og præsentationer.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende at:

Viden

- være opmærksom på hvad skitsering kan benyttes til og hvordan forskellige skitseringsmetoder påvirker den endelige designløsning
- kende til begreber og formater inden for digital visualisering på et grundlæggende niveau (fx bitmap vs vector-baseret image, output formater og kvalitet; jpg, pdf, tiff osv)

Færdigheder

- være i stand til at skitsere og visualisere på flere forskellige måder og niveauer; herunder analogt og digitalt såvel som 2D og 3D, samt i forskellig detaljeringsgrad (fra hurtige prototyper relateret til ideation til færdig visualisering)
- kunne skifte hurtigt og effektivt fra idefase til udførelse - og tilbage om nødvendigt

Kompetencer

- kunne observere folk (brugere) i kontekst og skitsere dem
- være i stand til at tænke konceptuelt og kommunikere betydningen af objekter i 2D eller 3D
- kunne scanne og/eller affotografere analoge resultater og lade dem indgå i sine digitale præsentationer fx portfolio, website eller ved eksamen

Titel Komposition	Godkendt 27.06.17
Studieretning Tværgående, 1. år	Engelsk fagtitel Composition
Kategori Teknikker og redskaber	Fagansvarlig Eva Kappel
Niveau Bachelor	Sprog Dansk med mulighed for vejledning på engelsk
ECTS 5	Fagnummer BF1KO--KME

Formål Formålet med dette fagelement er, at den studerende får indsigt i formers kompositoriske forhold samt i kompositionens grundlæggende betydning for et design.

Læringsmål Til eksamen forventes den studerende:

Viden

- at have tilegnet sig viden om komposition herunder grundlæggende principper som tyngde, balance, kontrast, rytme og volumen

Færdigheder

- at kunne analysere form
- at kunne arbejde reflekteret med indbyrdes placering og skalering af geometriske og organiske former
- at kunne anvende komposition til layout af en portfolio
- at beherske grundlæggende fagsproglige begreber til formidling og diskussion af form og komposition

Kompetencer

- at kunne anvende komposition i et fagrettet genstandsfelt

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 Holdundervisning
Fælles gennemgange

Titel Rumlig skitsering	Godkendt 27.06.17
Studieretning Tværfaglig, 1. år	Engelsk fagtitel Spatial Sketching
Kategori Teknikker og redskaber	Fagansvarlig Eva Kappel
Niveau Bachelor	Sprog Dansk med mulighed for vejledning på engelsk
ECTS 5	Fagnummer BF1RS--KME

Formål Formålet med dette fagelement er, at den studerende får kendskab til rumligt perspektiv samt opnår en begyndende rutine i at kommunikere tredimensionel form med tegning.

Læringsmål Til eksamen forventes den studerende:

- Viden
- at have tilegnet sig viden om konstruktion af grundformer
 - at have forståelse for perspektivtegning
 - at have forståelse for kroppen som rumlig form og kroppens proportioner
- Færdigheder
- at kunne tegne rumlige, geometriske former med frihåndstegning
 - at kunne tegne kroppen i rum
- Kompetencer
- at kunne anvende rumlig skitsering i et fagrettet genstandsfelt

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 Holdundervisning
Fælles gennemgange

Title: Designteori 1	Godkendt 27.06.17
Studieretning Tværfaglig, 1. år	Engelsk fagtitel Design Theory 1
Kategori Designmetode- og teori	Fagansvarlig Eva Kappel
Niveau Bachelor	Sprog Dansk med mulighed for vejledning på engelsk
ECTS 10	Fagnummer BF1DT--KSE

Formål

Dette forløb giver den studerende indblik i udvalgt teori, som underbygger forståelsen af et designprodukt. Arbejdet involverer læsning af sekundære tekster samt indføring i, hvordan man skriver en akademisk opgave.

Den studerende får lejlighed til at afprøve det akademiske håndværk gennem mindre skriveøvelser. Forløbet afsluttes med en skriftlig opgave, hvori den studerende anvender et antal designteorier til at analysere og perspektivere et designprodukt indenfor den studerendes egen faglighed.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

Viden

- at have viden om udvalgt designteori indenfor form, perception og æstetik

Færdigheder

- at kunne læse og forstå en sekundær tekst
- på grundlæggende niveau at kunne analysere, reflektere over og konkludere på et afgrænset teoretisk materiale

Kompetencer

- at kunne anvende udvalgte teorier til at undersøge og perspektivere et designprodukt

Eksamensbestemmelser

Skriftlig opgave – i form af en opgave inden for fagets pensum.

Ekstern censur, bedømmes efter 7-trinsskalaen.

Omfang: 7 normalsider

Undervisningsform

Forelæsning

Holdundervisning med øvelser

Selvstudie

Titel Farve	Godkendt 27.06.17
Studieretning Tværfaglig, 1. år	Engelsk fagtitel Colour
Kategori Teknikker og redskaber	Fagansvarlig Eva Kappel
Niveau Bachelor	Sprog Dansk med mulighed for vejledning på engelsk
ECTS 5	Fagnummer BF1FA--KME

Formål Formålet med dette fagelement er, at den studerende får kendskab til farvens kompleksitet og helt grundlæggende betydning for et design. Den studerende er på denne baggrund er i stand til at arbejde kvalificeret med farve i designprocesser.

Læringsmål Til eksamen forventes den studerende:

Viden

- at have viden om det subtraktive farvesystem
- at have viden om perception

Færdigheder

- at have færdigheder i at iagttage, registrere og analysere farve
- at beherske grundlæggende fagsproglige begreber til formidling og diskussion af farveforhold
- at kunne anvende og kommunikere farvetrends
- at kunne fremstille en farvepalet både analogt og digitalt

Kompetencer

- at kunne anvende farver i et fagrettet genstandsfelt

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.

Undervisningsform

Holdundervisning

Øvelser med vejledning

Forelæsninger

Titel Lys	Godkendt 27.06.17
Studieretning Tværfaglig, 1. år	Engelsk fagtitel Light
Kategori Teknikker og redskaber	Fagansvarlig Eva Kappel
Niveau Bachelor	Sprog Dansk med mulighed for vejledning på engelsk.
ECTS 5	Fagnummer BF1LY-KME

Formål Formålet med dette fagelement er, at den studerende får kendskab til det additive farvesystem samt lysets indflydelse på farve, materiale og form.

Læringsmål Til eksamen forventes den studerende:

- Viden
- at have viden om det additive farvesystem, herunder lys og digital farve
 - at have tilegnet sig viden om lysets påvirkning af farver, flader og materialer
 - at have tilegnet sig viden om lokal- og slagskyggers farve og kompositoriske virkemidler
- Færdigheder
- at beherske grundlæggende fagsproglige begreber til formidling og diskussion af lysforhold
- Kompetencer
- at have tilegnet sig kompetencer i at anvende lys og lysets virkemidler i et fagrettet genstandsfelt

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.

Undervisningsform Holdundervisning
Projektarbejde med individuel vejledning

Titel Interaktionsdesign 1	Godkendt 05.07.17
Studieretning Kommunikationsdesign, 1. År	Engelsk fagtitel Interaction Design 1
Kategori Teknikker og redskaber	Fagansvarlig Peter Barker
Niveau Bachelor	Sprog Dansk og engelsk
ECTS 5	Fagnummer BK11N--KME

Formål

Interaktionsdesign er defineret som den type design, der skaber kommunikation mellem mennesker, formidlet af produkter, objekter eller servicefunktioner. Interaktionsdesign undersøger derudover forbindelsen mellem menneske og computer og softwareudvikling. Skærmbaserede Interaktionsdesignere er vigtige medlemmer af ethvert team indenfor alle designfirmaer.

Interaktionsdesign er en vigtig del af Kommunikationsdesign-programmet og præsenteres på alle Bachelorår. Interaktionsdesign 1 – den første af 5 – er en introduktion, og opdeles som følger:

1. Interaktioner mellem mennesker og påbegynde kommunikation og erfaring.
2. Menneske-computer interaktion, med fokus på brugerforventninger og brugertilfredsstillelse.

Følgende spørgsmål vil bl.a. blive besvaret:

- Hvordan genfinder vi den glæde vi havde ved at lege, da vi var 4-8 år gamle?
- Hvad er brugercentreret design?
- Hvordan opnår vi indsigt i området?
- Hvordan syntetiserer man data?
- Hvad er "mapping" (customer journey og eco map)?
- Hvad er eksempler på menneske-computer interaktioner?
- Hvad er potentielle målsætninger?

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende at:

Viden

- have en grundlæggende viden omkring interaktive metoder, værktøjer og teknologier
- være bekendt med hurtig fremstilling af prototypeværktøjer og -metoder
- have grundlæggende forståelse for koncepter for potentiel interaktion mellem fysiske brugerberøringsflader og menneskelige sanser og rum.
- være opmærksom på alle nyligt erhvervede kompetencer

Færdigheder

- være i stand til på basisniveau at illustrere brugererfaringer ved hjælp af forskellige skitseringsmetoder f.eks. tegninger, video eller bodystorming.
- være i stand til at bygge simple interaktive prototyper



Kompetencer	<ul style="list-style-type: none">• være i stand til at understrege "enkelthed"• komme med et udsagn så på den ene eller anden måde er knyttet til nøgleresultater• være i stand til at sætte sig et klart mål• være i stand til – under eksamen - at formidle læringsresultater effektivt ved hjælp af en kort digital præsentation.
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>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> <p>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.</p>
Undervisningsform	<p>Præsentation af fagbeskrivelse og brief.</p> <p>Teoretiske lektioner og/eller introduktioner</p> <p>Gruppearbejde</p> <p>Udviklingsmøder</p> <p>Afslutning: Præsentation, gennemgang, diskussion og feedback</p>
Obligatorisk litteratur	<ul style="list-style-type: none">• Ishii, H. and Ullmer, B. 1997. <i>Tangible bits: towards seamless interfaces between people, bits and atoms</i>. In Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems (Atlanta, Georgia, United States, March 22 - 27, 1997). S. Pemberton, Ed. CHI '97. ACM, New York, NY, 234-241. (tilgængelig via Blackboard)• Resnick, Mitchel, <i>Turtles, Termites, and Traffic Jams. Explorations in Massively Parallel Microworlds</i>, 1997. (tilgængelig via Blackboard)
Anbefalet litteratur	<ul style="list-style-type: none">• Greengard, Samuel, <i>The Internet of Things</i> (MIT Press Essential Knowledge), MIT, 2015.• Moggridge, Bill, <i>Designing Interactions</i>, MIT Press, 2008.• Norman, Donald A, <i>The Design of Everyday Things</i>, Basic Books, 2002.
Yderligere litteratur	<p>Underviser(e) og/eller gæsteunderviser(e) vil sandsynligvis foreslå nogle gode kilder og/eller udlevere fyldestgørende supplerende materiale når briefet udleveres.</p>



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

Præsentation af fagbeskrivelsen og brief(s).
Teoretisk introduktion
Praktiske opgaver med vejledning
Individuelle præsentationer, muligvis som del af et team, diskussion og feedback.
Afslutning: Præsentation, gennemgang, diskussion og feedback

Anbefalet litteratur

- Buxton, Bill, *Sketching User Experiences: Getting the Design Right and the Right Design*, page 102-199, 2007.
- —, *What Sketches (And Prototypes) Are and Are Not*. (Tilgængelig via BB!)
- Koberg and Bagnall, *The Universal Traveler: Soft-Systems Guide to Creativity, Problem-Solving and the Process of Reaching Goals*, 1991. (Tilgængelig via BB!)
- Friis, S.A.K, *Conscious Design Practice as a Strategic Tool*, 2006. (Tilgængelig via BB!)

Titel Designproces 1	Godkendt 27.06.17
Studieretning Tværfaglig, 1. år	Engelsk fagtitel Design Process 1
Kategori Designmetode- og teori	Fagansvarlig Eva Kappel
Niveau Bachelor	Sprog Dansk med mulighed for vejledning på engelsk
ECTS 5	Fagnummer BF1DP--KME

Formål Formålet med dette fagelement er, at den studerende får grundlæggende kendskab til designprocessen med tilhørende metoder. Faget har fokus på planlægning af en proces, på eksperimentet samt på kreativitet. Metoder undersøges og anvendes i forbindelse med et individuelt designprojekt.

Læringsmål Til eksamen forventes den studerende:

- Viden
- at have forståelse for designprocessen i et projekt
 - at have viden om kreativitet, intuition og analyse
 - at have indsigt i egne kompetencer, styrker og udfordringer i et kreativt arbejde
- Færdigheder
- at kunne udarbejde en projektbeskrivelse med en relevant designfaglig problemstilling
 - at kunne formulere, udføre og evaluere et eksperiment
 - at kunne generere, visualisere, analysere og udvælge idéer
 - at kunne præsentere et designforslag
- Kompetencer
- at kunne anvende udvalgte teknikker og redskaber i forhold til et personligt designudtryk
 - at kunne reflektere over og beskrive egen designproces

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.



Page 2/2

Undervisningsform

Forelæsninger og oplæg (til øvelser)
Litteraturlæsning
Gruppearbejde
Individuelt arbejde med vejledning
Forelæsning
Projektarbejde med individuel vejledning
Præsentation med kritik

Titel Grafisk design 1	Godkendt 05.07.17
Studieretning Kommunikationsdesign, 1. År	Engelsk fagtitel Graphic Design 1
Kategori Designprojekt	Fagansvarlig Peter Barker
Niveau Bachelor	Sprog Dansk/engelsk
ECTS 10	Fagnummer BK1GR--KME

Formål

Introduktion til skærmpoint er en del af modulet Grafisk design 1

Grafisk Design er princippet, som muliggør kommunikation ved hjælp af tekst og billede, og kan defineres som øvelsen i at målrette, kode og kanalisere transmissionen af en besked fra sender til modtager(e). D.v.s. klart og holdbart, uden overflødighed eller støj.

Grafisk Design er en anvendt profession karakteriseret ved en lang og spændende historie. Det Grafisk Design gør, er generelt at beregne, kreere, udvikle, redigere, planlægge, organisere, udvælge, strukturere, skrive etc. Grafiske designere er autoriserede til at behandle tekst og billede (inkl. Karakterer, tegninger, logoer, kort, piktogrammer, billeder og symboler), for at gengive og transmittere relevante visuelle idéer og beskeder på bedst mulig måde.

Modulet Grafisk Design 1 er hovedsageligt en introduktion til Typografi, den Sorte Kunst, som (stadig) synes at være så indflydelsesrig. d.v.s. selvom det at se (eller rettere iagttagelse) fra publikums side, er blevet mere populært end det at læse (og skrive.)

Her vil den studerende undersøge det analoge og digitale i 2 og 3D. Først et enkelt bogstav, så ord og slutteligt nogle linjer eller sætninger. Med andre ord, vil man stadig studere form, modform, hvid, forhold, proportion, bogstav rum, ord rum, størrelse, linjebredde, kontrast, rytme etc.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende at:

Viden

- Være bekendt med de første typografiske principper
- Erfare vigtigheden i at have styr på alle detaljer.
- Vide hvordan man laver og vedligeholder en skærm (tryk-ramme)
- Være opmærksom på alle nyligt erhvervede kompetencer.

Færdigheder

- Kunne arbejde med "single contrast" som styreprogram under komposition.
- Kunne studere ved at udvikle progressive sekvenser og herefter udvælge det mest optimale.
- Kunne bygge gennemgående ved hjælp af et elementært "skelet" som den underlæggende arkitektur til kompositionen.



	<ul style="list-style-type: none">• Skanne og/eller fotografere alle analoge læringsresultater til gavn for sine præsentationer, for at opdatere sin portefølje (eller webside) og for at opdatere sit digitale arkiv.
Kompetencer	<ul style="list-style-type: none">• Være en lærelysten designer, og anvende enhver grafisk designers repertoire i forsøget på at forbedre – f.eks. vend, vend på hovedet, spejlvend, vend op og ned, reducir, forstør, farv alt sort og hvidt, vis alt i gråtoner etc.• Være i stand til at færdiggøre projektet i tide – indenfor den givne tidsramme.• Under eksamen, at være i stand til at formidle sine læringsresultater effektivt gennem en kort digital præsentation.
Eksamensbestemmelser	Ekstern 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 Læselektioner, inklusiv spørgsmål og diskussion Udviklingsmøder Praktiske opgaver med vejledning Afslutning: Præsentation, gennemgang, diskussion og feedback
Obligatorisk litteratur	<ul style="list-style-type: none">• BMW, <i>The Typography of Speed</i>. (Tilgængelig via BB!)• Gill, Eric, <i>An Essay On Typography</i>, Penguin Modern Classic, 2013. (tilgængelig via BB!)
Anbefalet litteratur	<ul style="list-style-type: none">• Arnheim, Rudolf, <i>Art and visual perception. A psychology of the creative eye</i>, 1974.• Garfield, Simon, <i>Just My Type: A Book About Fonts</i>, 2010.• Gerstner, Karl, <i>Designing Programs. Instead of solutions for problems programmes for solutions</i>, Lars Muller, 2007. (En tidlig version er tilgængelig via BB!)• Kulba, Bryan, <i>Karl Gerstner and Design Programmes</i>. (tilgængelig via BB!)• Updike, Daniel Berkerly, <i>Printing Types. Their History, Forms and Use</i>. Volume 1 and 2, Harvard University, 1922. (tilgængelig via BB!)
Supplerende litteratur	Underviser(e) og/eller gæsteunderviser(e) vil sandsynligvis foreslå nogle gode kilder og/eller udlevere fyldestgørende supplerende materiale, når briefet udleveres.

Titel Film 1	Godkendt 05.07.17
Studieretning Kommunikationsdesign, 2. År	Engelsk fagtitel Film 1
Kategori Teknikker og redskaber	Fagansvarlig Peter Barker
Niveau Bachelor	Sprog Dansk og engelsk
ECTS 5	Fagnummer BK2F1--KME

Formål

Film 1 kombinerer animation og virksomhedskommunikation. Faget introducerer Motion Graphics og Adobe After Effects.

“Motion graphics er stykker af digitale optagelser eller animation, som viser en bevægelsesillusion eller rotation, og kombineres ofte med audio til brug i forbindelse med multimedia projekter (...)

Motion graphics rækker udover de oftest anvendte metoder til frame-by-frame optagelser og animation. Motion graphics kan adskilles fra almindelig animation ved, at de ikke udelukkende drives af karakteren eller er baseret på en historie, og ofte repræsenterer animerede abstrakte former såsom logoer eller logoelementer. (...)

Motion graphics' historie er tæt forbundet med Computer Graphics' historie, da den nye udvikling af computergenereret grafik førte til en bredere brug af motion-design (bevægelses-design), som ikke er baseret på optisk film-animation.

Termen motion graphics udspringer fra digital videoredigering i datalære, muligvis for derved at kunne følge med den nyeste teknologi. Grafik til TV blev oprindeligt kaldet Broadcast Design. (https://en.wikipedia.org/wiki/Motion_graphics)

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende at:

Viden

- Kunne justere sine ambitioner, når det er påkrævet. D.v.s. at kende sin tekniske formåen og den tid, som gives til at færdiggøre projektet, når der udarbejdes en dispositionsplan i begyndelsen af modulet.
- Kunne undersøge sammenhængen mellem billede (sekvens), lyd og tid.
- Forstå vigtigheden af at markere start og slut i en tidsbaseret sekvens.
- Kunne indhente viden om "overraskelse" og "suspense".

Færdigheder

- Let og elegant at kunne skifte fra idé til udførelse
- At kunne udvikle et effektivt, d.v.s. brugbart storyboard baseret på et simpelt kommunikativt koncept.
- At kunne anvende grundlæggende digitale værktøjer fra Adobe After Effects.



Kompetencer	<ul style="list-style-type: none">• Være opmærksom på sin planlægning, og følge med, og være i stand til at producere en kort animation indenfor et begrænset tidsrum.• Naturligvis at være kommunikativ• Være opmærksom på publikum• Være alsidig. At ændre og justere når det kræves for at forbedre resultatet.• Være i stand til at producere en kort animation indenfor modulets tidsramme (4 uger.)
Eksamensbestemmelser	<p>Intern censur. 7-trins-skalaen Mundtlig eksamen af semesteret, hvor den studerende præsenterer processer samt færdige resultater.</p>
Projektbeskrivelse	<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> <p>Den studerende skal medbringe alle læringsresultater til eksamen. Semesterets arbejde bør til enhver tid være tilgængeligt og vist frem som dokumentationsmateriale.</p>
Undervisningsform	<ul style="list-style-type: none">- Præsentation af fagbeskrivelse og brief- Teoretiske lektioner og/eller introduktioner- Gruppearbejde- Udviklingsmøder- Afrunding: Præsentation, gennemgang, diskussion og feed-back.
Obligatorisk litteratur	<p>Fridsma and Gyncild, <i>Adobe After Effects CC Classroom in a Book</i>, 2017 Release. (<i>Køb venligst denne.</i>)</p>
Anbefalet litteratur	<p>Bass, Jennifer, <i>Saul Bass: A Life in Film & Design</i>, 2011.</p>
Supplerende litteratur	<p>Underviser(e) og gæsteunderviser(e) vil sandsynligvis foreslå nogle gode kilder, og/eller udlevere fyldestgørende supplerende materiale når opgaverne udleveres.</p>

Titel Grafisk design 2	Godkendt 05.07.17
Studieretning Kommunikationsdesign, 2. år	Engelsk fagtitel Graphic Design 2
Kategori Designprojekt	Fagansvarlig Peter Barker
Niveau Bachelor	Sprog Dansk/engelsk
ECTS 5	Fagnummer BK2G2--KME

Formål

Grafisk Design 2 er en sammenfletning af 2 separate moduler:

1. Grafisk Design 2, og
2. Intermezzo.

På grund af den faktiske længde af begge moduler – henholdsvis 2 uger og 1 uge – er den typiske workshop-dynamik fremhævet.

Formålet med begge 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.
Teoretiske lektioner og/eller introduktion
Praktiske opgaver med vejledning
Udviklingsmøder
Afslutning: Præsentation, gennemgang, diskussion og feedback



Modul beskrivelse

Grafisk Design 2

Formål

Grafisk Design er princippet, som muliggør kommunikation ved hjælp af tekst og billede, og kan defineres som øvelsen i at målrette, kode og kanalisere transmissionen af en besked fra sender til modtager(e). D.v.s. klart og holdbart, uden overflødighed eller støj.

Grafisk Design er en anvendt profession karakteriseret ved en lang og spændende historie. Det Grafisk Design gør, er generelt at beregne, kreere, udvikle, redigere, planlægge, organisere, udvælge, strukturere, skrive etc. Grafiske designere er autoriserede til at behandle tekst og billede (inkl. Karakterer, tegninger, logoer, kort, piktogrammer, billeder og symboler), for at gengive og transmittere relevante visuelle idéer og beskeder på bedst mulig måde.

Grafisk Design 2 bygger på det elementære modul Grafisk Design1, men udvides til ikke længere kun at omhandle typografi.

Under kurset vil den studerende lære at løse problemer ved hjælp af tekst og billede, mens man fokuserer på en bestemt målgruppe og det at kommunikere.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende at:

Viden

- Præsentere sit produkt i sit "rette element". F.eks. sine plakater i det offentlige rum – på gaden – i stedet for på en hvid væg i klasseværelset.
- Vide hvornår man skal droppe sine "kæpheste". Husk 1 kommunikation og 2 klarhed.

Færdigheder

- Kunne anvende æstetiske basiselementer: balance, farve, kontrast, harmoni, proportion, rytme etc.
- Turde sætte sin professionalisme i spil. At bygge på andres ekspertise.

Kompetencer

- Være opmærksom på skala
- Være en lærelysten designer, og anvende enhver grafisk designers repertoire i forsøget på at forbedre – f.eks. vend, vend på hovedet, spejlvend, vend op og ned, reducir, forstør, farv alt sort og hvidt, vis alt i gråtoner etc.
- Under eksamen, at kunne fremhæve sine læringsresultater gennem en digital visuel præsentation som effektivt forklarer Hvad?, Hvorfor og Hvordan?

Obligatorisk litteratur

- Rand, Paul: *From Lascaux to Brooklyn*, 1996.

Anbefalet litteratur

- Arnheim, Rudolf, *Art and visual perception. A psychology of the creative eye*, 1974. (tilgængelig via BB!)
- Bierut, Michael, *Seventy-nine Short Essays on Design*, Princeton Architectural Press, 2012. (tilgængelig via BB!)
- Gerstner, Karl: *Designing Programmes. Instead of solutions for problems, programmes for solutions*, Lars Muller, 2007. (en tidlig version tilgængelig via BB!)
- Mijksenaar, Paul, *Visual Function: An Introduction to Information Design*, 1997. (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.



Modul beskrivelse

Formål

Intermezzo

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 trykte 'teasere' – opfordres alle studerende til at udvælge ét forløb.

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

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende at:

Viden

- 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
- 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?

Yderligere litteratur

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

Titel Identitet	Godkendt 05.07.17
Studieretning Kommunikationsdesign & Industrielt Design, 2. År	Engelsk fagtitel Identity
Kategori Designprojekt	Fagansvarlig Peter Barker
Niveau Bachelor	Sprog Dansk og engelsk
ECTS 5	Fagnummer BK2II--KME

Formål

Identitetsdesign (Bruce Mau Design, Meta Design, Pentagram, Total Identity, et cetera) og/eller Branding (Brand Union, Interbrand, Moving Brands, Landor, Wolf Olins, et cetera) er i kommunikationsbureauer ikke blot hoveddrivkraften for kreativitet og konstant voksende porteføljer, men også for stabilitet, finansiell succes og vækst.

Forskellen mellem Identitetsdesign og Branding er på det sidste blevet temmelig udvasket. Ekspertter taler for eksempel om "Brand Identitet".

Under valgfaget Identitet undersøger vi begge områders "rødder", eller for at sige det kort og præcist:

Identitetsdesign

- Fokus er på identifikation
- At adskille er ikke hovedemnet i Identitetsdesign
- Identitetsdesign ønsker i stedet at være autentisk og relevant, imens der kommunikeres ambition og deles kerneværdier.
- Konsekvens og gennemsigtighed er derfor vigtig.

– Har behov for kontakt og ønsker at forene.

– *Ønsker at være transparent.*

– *Sigter efter relevans: Derfor synes identifikationen (med identiteten) at være mest vigtig.*

Branding

- branding er ikke et design, men et marketings-redskab
- Husk at hovedformålet med branding er at opretholde eller øge omsætningen.
- 'branding' omhandler opfattelsen af et brand (eller dettes selv-billede) – det er her annoncøren eller designeren kommer ind – og ønsker at opnå anerkendelse fra sin målgruppe.
- Kunde-loyalitet synes at være essentielt for at opretholde eller øge omsætningen.
- Derfor er særpræg og fremtoning ikke så vigtigt.

– *ønsker at være speciel.*

– *har behov for at være tilstedeværende*

– *ønsker anerkendelse. Brandets (positive) "selv-billede" er derfor meget vigtigt.*



Læringsmål	Til eksamen forventes den studerende at:
Viden	<ul style="list-style-type: none">• Kende forskellen på Identitetsdesign og Branding.• Kunne formalisere og beskrive det (identitets) system som han/hun har udviklet, og samtidigt fremsætte et regelsæt, som andre skal anvende for at sikre gennemsigtighed og konsekvens.• Være opmærksom på alle kompetencer, som definerer egen profil, inklusive de sidst indhentede markante kompetencer.
Færdigheder	<ul style="list-style-type: none">• Opdage, undersøge og afsløre kerneværdier, grundlaget ud fra hvilket du skal konstruere en visuel identitet• Kunne anvende de 5 nøgle-elementer, som enhver visuel identitet består af.• designe til et publikum (brugere, kunder og/eller en specifik målgruppe
Kompetencer	<ul style="list-style-type: none">• Sætte sig et klart mål og opliste målsætninger• Under eksamen at være i stand til at fremvise individuelle læringsresultater ved hjælp af en digital, visuelt spændende præsentation, som tydeligt forklarer Hvad? Hvorfor? og hvordan?.
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 Individuelle udviklingsmøder Afslutning: Præsentation, gennemgang, diskussion og feedback
Obligatorisk litteratur	Renaat Van Cauwenberge, Renaat, <i>10 models for Identity & Branding</i> , Total Identity, 2015. (tilgængelig via BB!) —, Total Identity, <i>From brand proposition to involvement and dialogue</i> , page 16-21, BIS, 2003. (tilgængelig via BB!)
Anbefalet litteratur	Clifton, Rita, et al, <i>Brands and Branding</i> , The Economist, 2003. (tilgængelig via BB!) Klein, Naomi, <i>No Logo</i> , 2000. (tilgængelig via BB!) Adams & Morioka, <i>The Logo Design Workbook</i> , 2004. (tilgængelig via BB!)



Page 3/3

Yderligere litteratur

Olins, Wally, *ON B@ND*, Thames and Hudson, 2003.
—, *The Brand Handbook*, Thames and Hudson, 2008.
—, Wally, *Viewpoints*, 2002. (tilgængelig via BB!)
—, Wolff, *The new guide to identity*, Design Council, 1995.
Wheeler, Alina, *Designing Brand Identity*, 2009. (tilgængelig via BB!)

Supplerende litteratur

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

Titel Interaktionsdesign 2	Godkendt 05.07.17
Studieretning Kommunikationsdesign, 2. År	Engelsk fagtitel Interaction Design 2
Kategori Teknikker og redskaber	Fagansvarlig Peter Barker
Niveau Bachelor	Sprog Dansk og engelsk
ECTS 5	Fagnummer BK2IN2-KME

Formål

Interaktionsdesign er defineret som den type design, der skaber kommunikation mellem mennesker, formidlet af produkter, objekter eller servicefunktioner. Interaktionsdesign undersøger derudover forbindelsen mellem menneske og computer og softwareudvikling. Skærm-baserede Interaktionsdesignere er vigtige medlemmer af ethvert team indenfor alle designfirmaer.

Interaktionsdesign er en vigtig del af Kommunikationsdesign-programmet og præsenteres på alle Bachelorår. Interaktionsdesign 2 – den anden af 5 – vedrører grundreglerne for Webdesign og opdeles i: 1. Front end – og 2. Back end.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende at:

Viden

- kunne skelne mellem "front end" og "back end".
- forstå konceptet og have grundlæggende viden om scripting
- kunne justere sine ambitioner når dette kræves, f.eks. p.g.a. teknologiske begrænsninger og/eller egen formåen.
- have kendskab til sammenhængen mellem højere brugererfaring, brugertilfredshed og brugerengagement.
- være opmærksom på forskellen mellem statisk og dynamisk. At vide at det sidste nok er det mest rigtige, når man beskriver en websides livscyklus.
- være opmærksom på alle kompetencer, som definerer egen profil, inklusiv nyligt erhvervede kompetencer.

Færdigheder

- vise en basisforståelse for HTML og CSS
- vise forbedrede brugerfærdigheder udi Navigation og Interaktion.
- udvikle og præsentere et flowchart (diagram)
- være i stand til at validere mulige løsninger.
- om nødvendigt, at justere sit design efter at have observeret brugere
- scanne og/eller fotografere alle "analoge" læringsresultater og opdatere sin præsentation, portefølje (eller webside) og vedligeholde sit digitale arkiv.



- Kompetencer
- være opmærksom på vigtigheden af realisering og vedligeholdelse. Her, at være i stand til at nedkoge relevante specifikationer til brug i forbindelse med udarbejdelsen af sin egen professionelle webside.
 - være i stand til – under eksamen – at introducere individuelle læringsresultater ved hjælp af en digital, visuelt spændende præsentation, som effektivt forklarer Hvad? Hvorfor? og Hvordan.?

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 karaktergivning en.

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.
Udviklingsmøder
Praktiske øvelser med vejledning
Teoretiske lektioner og/eller introduktion
Praktik
Afslutning: Præsentation, gennemgang, diskussion og feed-back

Obligatorisk litteratur

- Nielsen, Jacob, *Designing Web Usability: The Practice of Simplicity*, 1999.
- Greengard, Samuel, *The Internet of Things* (MIT Press Essential Knowledge), MIT, 2015.

Anbefalet litteratur . Norman, Donald A, *The Design of Everyday Things*, Basic Books, 2002. (tilgængelig via BB!)

Yderligere litteratur

- Nielsen and Pernice, *Usability Guidelines for Accessible Web Design*. Based on Usability Studies with People Using Assistive Technology, 2001. (tilgængelig via BB!)

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

NB

Vær opmærksom på næste afsnit, som er en del af fagbeskrivelsen for Bachelor Projekt - Praktisk del: " Den studerende forventes at have offentliggjort han/hendes personlige non-template baserede webside ved afslutningen af 6. semester, med blandt andet fremvisning af deres bachelor projekt."
Hvilket betyder at den studerende faktisk har over et år til at udvikle og bygge sin personlige professionelle webside, hvis han/hun starter nu

Titel Interaktionsdesign 3	Godkendt 05.07.17
Studieretning Kommunikationsdesign, 2. År	Engelsk fagtitel Interaction Design 3
Kategori Teknikker og redskaber	Fagansvarlig Peter Barker
Niveau Bachelor	Sprog Dansk/engelsk
ECTS 5	Fagnummer BK2N3--KME

Formål

Interaktionsdesign er defineret som den type design, der skaber kommunikation mellem mennesker, formidlet af produkter, objekter eller servicefunktioner. Interaktionsdesign undersøger derudover forbindelsen mellem menneske og computer og softwareudvikling. Skærbaserede Interaktionsdesignere er vigtige medlemmer af ethvert team indenfor alle designfirmaer.

Interaktionsdesign er en vigtig del af Kommunikationsdesign-programmet og præsenteres på alle Bachelor år. Interaktionsdesign 3 – den 3. af 5 – introducerer to software-pakker – Adobe Muse og Animate – som muliggør opbygning (og lancering) af en webside, muligvis den studerendes egen, uden at skulle skrive den reelle kode.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende at:

Viden

- Være i stand til at fremhæve den indsigt, at langt de fleste brugere ikke vil tolerere problematiske og dårlige websider.
- Være opmærksom på sammenhængen mellem højere brugererfaring, bruger tilfredshed og brugerengagement.
- Være opmærksom på alle kompetencer, som definerer egen profil, inklusiv nyligt erhvervede markante kompetencer

Færdigheder

- Kunne designe og opbygge en webside fra en skitse ved hjælp af Adobe Muse
- Kunne anvende mulighederne i Adobe Muse og Adobe Animate effektivt.
- Kunne anvende typisk Muse værktøj, som for eksempel "responsiveness" – reaktionsevne.
- Ved hjælp af Adobe Muse og Adobe Animate, at kunne integrere interaktive elementer, som beriger websiden.
- Kunne lancere websiden via en reserveret online server inden for den givne tidsramme.

Kompetencer

- Være i stand til selvstændigt at undersøge og finde ud af den præsenterede software.
- Om nødvendigt, at kunne justere sit design efter at have observeret brugere.



- At være i stand til – under eksamen – at introducere individuelle læringsresultater ved hjælp af en digital, visuelt spændende præsentation, som effektivt forklarer Hvad? Hvorfor? og Hvordan. ?

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.

Undervisningsform

Præsentation af fagbeskrivelse og brief.

Grupearbejde

Udviklingsmøder

Afslutning: Præsentation, gennemgang, diskussion og feedback

Obligatorisk litteratur

LoCascio, Ted, *Adobe Muse on Demand*, 2012. (Tilgængelig via BB!)

Anbefalet litteratur

Wood, Brain, *Adobe Muse CC Classroom in a Book*, 2016. (En ældre version er tilgængelig via BB!)

Official Adobe Muse tutorial by Adobe. https://helpx.adobe.com/lu_en/muse.html

Official Adobe Animate tutorial by Adobe. <https://helpx.adobe.com/animate.html>

NB

Vær opmærksom på næste afsnit, som er en del af fagbeskrivelsen for Bachelor Projekt - Praktisk del: " Den studerende forventes at have offentliggjort han/hendes personlige non-template baserede website ved afslutningen af 6. semester, med blandt andet fremvisning af deres bachelor projekt."

Hvilket betyder at den studerende faktisk har over et år til at udvikle og bygge sin personlige professionelle webside, hvis han/hun starter nu

Titel Interaktionsdesign 4	Godkendt 05.07.17
Studieretning Kommunikationsdesign, 2. År	Engelsk fagtitel Interaction Design 4
Kategori Designprojekt	Fagansvarlig Peter Barker
Niveau Bachelor	Sprog Dansk og engelsk
ECTS 10	Fagnummer BK2N4--KME

Formål

Interaktionsdesign er defineret som den type design, der skaber kommunikation mellem mennesker, formidlet af produkter, objekter eller servicefunktioner. Interaktionsdesign undersøger derudover forbindelsen mellem menneske og computer og softwareudvikling. Skærmbaseerede Interaktionsdesignere er vigtige medlemmer af ethvert team indenfor alle designfirmaer.

Interaktionsdesign er en vigtig del af Kommunikationsdesign-programmet og præsenteres på alle Bachelorår. Interaktionsdesign 4 – den 4. af 5 – er rent faktisk en introduktion til Game design (design af spil).

“Spil-design er kunsten af anvende design og æstetik til skabelsen af spil, som muliggør interaktion mellem spillere til fornøjelse eller undervisning, øvelse eller eksperimentelle formål. Spil-design kan anvendes både til spil og, i stadig større omfang – til andre interaktioner, i særdeleshed virtuelle interaktioner (se gamification)” (en.wikipedia.org/wiki/Game_design)

“Et spil er en rekreativ aktivitet med et regelsæt.”
[[//en.wikipedia.org/wiki/Game_\(disambiguation\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Game_(disambiguation))]

“Gaming er det at spille spil, så som:

- Spille et spil på en Laptop, ethvert spil som spilles på en flad overflade
- Spille et videospil, et elektronisk spil med en video brugerflade.
- Spille et rollespil, i hvilket spillere påtager sig fiktive roller.
- Legaliseret hasardspil, spille om penge, ofte i lovmæssig henseende kaldet "gaming" ([//en.wikipedia.org/wiki/Gaming](http://en.wikipedia.org/wiki/Gaming))

Det er ikke noget nyt, at Spil-design drives af teknologi.

Men selvom Interaktionsdesign 4 omhandler digitale spil – derfor undertitlen "gaming" – er essensen i modulet "spil" og det at spille. I denne kontekst skelner vi mellem 1. Spiller vs system, 2. Spiller vs spiller og 3 spiller vs maskine.

Vi er altså ikke forud optaget udelukkende af medier. Vores opfattelse er, at det er vigtigt at "forstå" de mennesker (eller målgruppe), som man designer til. Samtidigt værdsætter vi "spilbarheden" af spillet og effektiviteten af de regler, som man nødvendigvis må introducere.



Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende at:

Viden

- Vide hvordan kognitiv teori og spil-design er forbundet, som illustreret i Ralph Koster in *Theory of Fun for Game Design* (page 21-22).
- Kunne se tingene fra spillerens perspektiv "at spille et mål-orienteret spil indbefatter simpelthen at kunne genkende en bestemt type mønster" – se side 36.
- Vide hvordan man søger en specifik målgruppe og bygger en "persona".

Færdigheder

- Kunne initialisere underholdende og/eller spændende spil
- Fremstille og præsentere et sæt brugbare regler.
- Anvende et sæt grundlæggende "kodnings" (programmerings) færdigheder.
- Kunne udvikle en spilleklar prototype (af et spil) fremstillet til en specifik målgruppe.
- Efterfølgende at kunne køre tests til godkendelse af designs.
- Scanne og/eller fotografere alle "analoge" læringsresultater og opdatere sin præsentation, portefølje (eller webside) og vedligeholde sit digitale arkiv.

Kompetencer

- Have kendskab til sammenhængen mellem det at spille, og det at have det sjovt, og bruge denne indsigt.
- Vide at de fleste spil har et mål. At kunne identificere en relevant udfordring i et spil.

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

Gruppearbejde

Praktiske opgaver med vejledning

Afslutning: Præsentation, gennemgang, diskussion og feedback



Page 3/3

Obligatorisk litteratur

- Koster, Ralph, *Theory of Fun for Game Design*, 2013. (Tilgængelig via BB!)

Anbefalet litteratur

- DeBono, Edward, *Simplicity*, 1998. (tilgængelig via BB!)
- DeBono, Edward, *The Mechanism of Mind*, 1976. (Tilgængelig via BB!)
- Ericson, Christer, *Real-Time Collision Detection*. The Morgan Kaufmann Series in Interactive 3-D Technology, 2004.
- Madea, John, *The Laws of Simplicity*, 2006.
- Norman, *The Design of Everyday Things*, 1990. (tilgængelig via BB!)
- Swink, Steve, *Game Feel: A Game Designer's Guide to Virtual Sensation*. Morgan Kaufmann Game Design Books, 2017.

Titel Leg	Godkendt 26.08.16
Studieretning Industrielt design, Kommunikati- onsdesign, 2. år	Engelsk fagtitel Play
Kategori Designprojekt	Fagansvarlig Peter Barker
Niveau Bachelor	Sprog Dansk med mulighed for vejledning på engelsk
ECTS 5	Fagnummer BI2LG--KME + BK2LG--KME

Formål	Formålet med faget er at introducere de studerende til LEG som et udviklingsværktøj såvel som et specifikt mål for at opfylde et designmæssigt behov.
Læringsmål	Til eksamen forventes den studerende:
Viden	<ul style="list-style-type: none"> • at have forståelse for forholdet mellem form, funktion og interaktion • at have viden om leg i en specifik kontekst
Færdigheder	<ul style="list-style-type: none"> • at kunne indgå i dialog med udvalgte virksomheder • at kunne identificere og motivere en relevant designudfordring inden for leg • at kunne anvende legende designmetoder gennem en designproces • at kunne udvikle et design, som indeholder en interaktion • at kunne visualisere projektet igennem model samt animation eller video
Kompetencer	<ul style="list-style-type: none"> • at kunne samarbejde med andre faggrupper og sætte sin faglige viden i spil • at kunne bygge fremtidsscenerier • at kunne arbejde med brugerinddragelse både i idéfasen og i projektafprøvningsfasen
Eksamensbestemmelser	<p>Intern 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 4. semester er af 50 minutters varighed, hvoraf 20 minutter er afsat til den studerendes fremlæggelse.</p> <p>Projektbeskrivelse: Det påhviler den studerende at medbringe 1 stk. projektbeskrivelser til den mundtlige eksamen. Såfremt den studerende forsømmer dette, vil det afspejle sig i karaktergivningen</p>
Undervisningsform	<p>Holdundervisning</p> <p>Grupperarbejde med vejledning</p> <p>Forelæsning</p> <p>Præsentation med kritik</p>

Titel World Building	Godkendt 05.07.17
Studieretning Kommunikationsdesign, 2. år	Engelsk fagtitel World Building
Kategori Teknikker og redskaber	Fagansvarlig Peter Barker
Niveau Bachelor	Sprog Dansk med mulighed for vejledning på engelsk
ECTS 5	Fagnummer BK2WB-KME

Formål

Forestillingsevne og fortællekunst er de vigtigste elementer i modulet World Building (1).

World Building er ikke blot tæt forbundet med nye områder såsom Design Fiction (2), Forecasting (3) og Science Fiction (4), men også med Earth Science (naturvidenskab), Økologi og Historie. I modsætning til Design Fiction og Forecasting, er World Building ikke spekulativ eller forudsigende. World Building er frem for alt specifik og konstruktiv. Det ultimative mål for World Building er at præsentere et helt nyt univers inklusiv alle karakterer og deres indbyrdes relationer. Den holistiske tilgang er sammenlignelig med f.eks. øko-systemer.

Læringsresultaterne fra World Building kan præsenteres i Animation, Gaming og/eller Illustration.

(1) <https://en.wikipedia.org/wiki/Worldbuilding>

(2) https://en.wikipedia.org/wiki/Design_fiction

(3) <https://en.wikipedia.org/wiki/Forecasting>

(4) https://en.wikipedia.org/wiki/Science_fiction

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende at:

Viden

- vide hvordan (eller rettere hvornår) det er tid til at begrave sine "kæphest" ("kill your darlings"). Husk på: 1. Kommunikation og 2. Tydelighed
- kende fordelene ved en såkaldt holistisk tilgang i forbindelse med konstruktion eller design
- være opmærksom på alle kompetencer, som definerer din profil, inklusiv de sidst tilføjede karakteristiske kompetencer

Færdigheder

- være i stand til rettidigt at skifte fra research til idé-fase
- være i stand til rettidigt at skifte fra idé-fase til udførelse
- kunne scanne og/eller fotografere alle analoge resultater og opdatere sit digitale arkiv eller sin portefølje hermed



Kompetencer

- At være i stand til at være fantasifuld og praktisk på samme tid
- være i stand til at præsentere et gennemført konstrueret fiktions-univers. Vær opmærksom på at det ikke er størrelsen af den fantasiverden, som konstrueres der er vigtig. Det er vigtigt hvor gennemført og detaljeret den er.
- være i stand til at fremvise individuelle læringsresultater ved hjælp af en digital, visuel præsentation – hvorunder man præciserer "hvad", "hvorfor" og "hvordan"

Eksamensbestemmelser

Intern cencur – 7-trins skalaen

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

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

Start: Præsentation af fagbeskrivelse og brief(s)

Teoretiske lektioner og/eller introduktioner

Læselektioner, inkl. spørgsmål og diskussion

Grupperevalueringer med individuel vejledning

Udviklingsmøder

Praktiske øvelser med vejledning

Individuelle præsentationer, muligvis som del af en gruppe, diskussion og kritik.

Afslutning: præsentation, gennemgang, diskussion og feedback

Obligatorisk litteratur

Koberg & Bagnall: *The Universal Traveller. A soft system guide to creativity, problem solving, and the process of reaching goals*, 1972, 2003. (tilgængelig via BB!)

Anbefalet litteratur

Reis, Vivien, *Worldbuilding Workbook*. (tilgængelig via BB!)

Wolf, Mark, *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*, 2012.

Yderligere litteratur

Mau, Bruce: *Massive Change*, 2004.

Paola, Antonelli, et all: *Design and the Elastic Mind*, 2008.

Supplerende litteratur

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

Titel Designteori 2	Godkendt 27.06.17
Studieretning Tværfaglig	Engelsk fagtitel Design Theory 2
Kategori Designmetode og -teori	Fagansvarlig Eva Kappel
Niveau Bachelor	Sprog Dansk
ECTS 5	Fagnummer BF2DT--KSE

Formål

Dette forløb giver den studerende indblik i udvalgt teori, som underbygger forståelsen af designprocessen med tilhørende metoder. De studerende møder gennem forelæsninger og øvelser forskellige perspektiver på designprocessen.

Arbejdet involverer læsning af primære tekster, samt videregående arbejde med at skrive en akademisk opgave. Forløbet afsluttes med en skriftlig opgave, hvori den studerende anvender et antal designteorier til at analysere og perspektivere en af egne designprocesser.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

Viden

- at have viden om udvalgt designteori indenfor designproces og -metoder

Færdigheder

- at kunne læse og forstå en akademisk primær tekst
- på et videregående niveau at kunne analysere, reflektere over og konkludere på et afgrænset teoretisk materiale

Kompetencer

- at kunne anvende udvalgte teorier til at undersøge og perspektivere en designproces

Eksamensbestemmelser

Skriftlig opgave – i form af en opgave inden for fagets pensum.
Ekstern censur, bedømmes efter 7-trinsskalaen.
Omfang: 7 normalsider.

Undervisningsform

Forelæsning
Holdundervisning med øvelser
Selvstudie

Titel Fagrettet farve, lys og komposition	Godkendt 27.06.17
Studieretning Tværfaglig, 2. år	Engelsk fagtitel Subject-specific Colour, Light and Composition
Kategori Teknikker og redskaber	Fagansvarlig Eva Kappel
Niveau Bachelor	Sprog Dansk med mulighed for vejledning på engelsk.
ECTS 5	Fagnummer BF2FLK-BME

Formål Formålet med dette fagelement er, at den studerende får indgående kendskab til lysets indflydelse på farve og komposition samt erfaring med at anvende lys i et fagrettet designprojekt.

Læringsmål Til eksamen forventes den studerende:

- Viden
- at have tilegnet sig viden om lysets påvirkning af farver, flader og materialer
 - at have tilegnet sig viden om refleksionslys
 - at have tilegnet sig viden om lokal- og slagskyggers farve og kompositoriske virkemidler
- Færdigheder
- at have tilegnet sig færdigheder i at beskrive og analysere lys
- Kompetencer
- at have tilegnet sig kompetencer i at anvende lys og lysets virkemidler sammen med farve og komposition i en faglig sammenhæng

Eksamensbestemmelser Intern censur – Bestået/ikke bestået
Mundtlig eksamen af semesteret, hvor den studerende præsenterer processer samt færdige resultater.
Den samlede længde for eksamen på 4. semester er af 50 minutters varighed, hvoraf 20 minutter er afsat til den studerendes fremlæggelse.

Undervisningsform Holdundervisning
Projektarbejde med individuel vejledning

Titel Individuelt designprojekt	Godkendt 26.08.16
Studieretning Tværfaglig, 2. år	Engelsk fagtitel Individuel Design Project
Kategori Designprojekt	Fagansvarlig Eva Kappel
Niveau Bachelor	Sprog Dansk med mulighed for vejledning på engelsk
ECTS 5 10 15	Fagnummer BF4ID-AKME BF4ID-BKME BF4ID-CKME

Formål Den studerende anvender og udvikler tidligere lærte færdigheder og kompetencer i et individuelt designprojekt.

Læringsmål Til eksamen forventes den studerende:

Viden

- at kunne inddrage tidligere tilegnet viden indenfor projektets scope

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 Intern 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 faglederen 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.



Page 2/2

Undervisningsform

Selvstændigt projektarbejde med individuel vejledning.
Den studerende aftaler med fagleder hvem der er vejleder på projektet.

Indhold

- Identificering af faglige mål
- Identificering af relevant projekt
- Projektbeskrivelse med faglig refleksion
- Logbog
- Research
- Analyse
- Designmetode
- Konzeptudvikling
- Designløsning
- Perspektivering
- Præsentation

Litteratur

Litteraturgrundlaget fastlægges ved indgangen til projektet, således at teoretisk viden bringes i spil med den praksisbaserede erfaring, der ønskes oparbejdet gennem arbejdet med det individuelle designprojekt.

Titel Metode og projekt 2 - International	Godkendt 27.06.17
Studieretning Tværfaglig, 2. år	Engelsk fagtitel Method and Project 2 - International
Kategori Designmetode- og teori	Fagansvarlig Eva Kappel
Niveau Bachelor	Sprog Dansk med mulighed for vejledning på engelsk
ECTS 10	Fagnummer BF2M2I--KME

Formål

Formålet med dette fagelement er, at den studerende får dybdegående kendskab til designprocessen med tilhørende metoder. Faget har fokus på planlægning af en proces, feltstudie som researchmetode, brugerinddragelse, teamwork samt konceptudvikling. Metoder undersøges og anvendes i forbindelse med et designprojekt.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

Viden

- at have viden om en problemorienteret designproces
- at have forståelse for kulturel diversitet og samarbejde i et kreativt team

Færdigheder

- at kunne udarbejde en projektbeskrivelse med en relevant designfaglig problemstilling
- at kunne planlægge, styre og evaluere en problemorienteret designproces
- at kunne udføre feltstudier og inddrage brugere i designprocessen
- at kunne udpege vigtige indsigter, samt at argumentere for valg og fravalg
- at kunne indgå i multikulturelt gruppearbejde og reflektere og egen rolle
- at kunne kommunikere og visualisere et designkoncept

Kompetencer

- at kunne udvælge og anvende konkrete designmetoder til at identificere og bearbejde en problemstilling i en konkret international kontekst

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.



Page 2/2

Undervisningsform

Forelæsninger og oplæg (til øvelser)

Individuelle øvelser

Gruppeøvelser og arbejder med vejledning

Holdundervisning

Dele af undervisningen foregår i udlandet

Titel Metode og projekt 2	Godkendt 27.06.17
Studieretning Tværfaglig, 2. år	Engelsk fagtitel Method and Project 2
Kategori Designmetode- og teori	Fagansvarlig Eva Kappel
Niveau Bachelor	Sprog Dansk med mulighed for vejledning på engelsk
ECTS 10	Fagnummer BF2M2-KME

Formål Formålet med dette fagelement er, at den studerende får dybdegående kendskab til designprocessen med tilhørende metoder. Faget har fokus på planlægning af en proces, feltstudie som researchmetode, brugerinddragelse, teamwork samt konceptudvikling. Metoder undersøges og anvendes i forbindelse med et designprojekt.

Læringsmål Til eksamen forventes den studerende:

Viden

- at have viden om en problemorienteret designproces
- at have forståelse for diversitet og samarbejde i et kreativt team

Færdigheder

- at kunne udarbejde en projektbeskrivelse med en relevant designfaglig problemstilling
- at kunne planlægge, styre og evaluere en problemorienteret designproces
- at kunne udføre feltstudier og inddrage brugere i designprocessen
- at kunne udpege vigtige indsigter, samt at argumentere for valg og fravalg
- at kunne indgå i gruppearbejde og reflektere og egen rolle
- at kunne kommunikere og visualisere et designkoncept

Kompetencer

- at kunne udvælge og anvende konkrete designmetoder til at identificere og bearbejde en problemstilling i en ekstern kontekst

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.



Page 2/2

Undervisningsform

Forelæsninger og oplæg (til øvelser)

Individuelle øvelser

Gruppeøvelser og arbejder med vejledning

Holdundervisning

Titel Datatransformation	Godkendt 05.07.17
Studieretning Kommunikationsdesign, 3. år	Engelsk fagtitel Data Transformation
Kategori Designprojekt	Fagansvarlig Peter Barker
Niveau Bachelor	Sprog Dansk med mulighed for vejledning på engelsk
ECTS 5	Fagnummer BK3DA--KME

Formål

“Informationsdesign” er øvelsen i at præsentere information på en måde som gør det effektivt og nemt at forstå formidlingen. Termen bruges specifikt i forbindelse med grafisk design til at formidle information effektivt i stedet for blot attraktivt eller som et kunstnerisk udtryk ([//en.wikipedia.org/wiki/Information_design](http://en.wikipedia.org/wiki/Information_design)).

”datavisualisering” anses af mange discipliner som en moderne ækvivalent til visuel kommunikation. Den omfatter kreering og studie af den visuelle repræsentation af data, hvilket betyder ”information som er blevet abstraheret i en skematisk form, inklusive egenskaber eller variable indenfor denne enhed af information”.

([//en.wikipedia.org/wiki/Data_visualization](http://en.wikipedia.org/wiki/Data_visualization))

Kurset lægger stor vægt på, at den studerendes arbejde skal være eksperimentalt, idet man ønsker at udfordre det eksisterende paradigme for, hvad datatransformation er og/eller, hvad det kan blive til.

For at kunne formidle intentioner effektivt, må man dog i forvejen have defineret en målgruppe. Ved kommunikation varierer ”kodningen” (af designeren) og ”afkodningen” (af modtageren eller læseren.) Sammenlign f.eks. disse grupper 1. Børn (fra 8-12 år), 2. Millenniumgenerationen (generation Y), og/eller 3. (Sammenslutningen af) pensionerede historikere.

LÆSELIGHED – gør det muligt for et bredere publikum at ”afkode” resultatet af projektet – er meget vigtig, og vil være hovedmålet ved eksamen. Derfor bør studerende dokumentere dette når opgaven præsenteres.

Til dette formål kunne teorien af Stuart Hall omkring ”kodning” og ”afkodning”, som den studerende fornyligt er blevet bekendt med under Kommunikation, være en god hjælp.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende at:

Viden

- Vide hvordan man søger data og undersøger data.
- Vide hvor man finder en specifik målgruppe og bygger en ”karakter”.
- Have en dybdegående viden omkring principperne for ”kodning” (af designeren) og ”afkodning” (af modtageren eller læseren).

Færdigheder

- Kunne anvende et hvilken som helst (programmerings) sprog såsom Processing eller JAVA-script indenfor området informationsdesign.
- Kunne krydse to data-sæt, eller behandle spørgsmål stillet over for data



- Kunne dokumentere læselighed når projektet præsenteres.
- Scanne og/eller fotografere alle analoge læringsresultater og opdatere sine præsentation, sin portefølje (eller Webside) og sit digitale arkiv.

Kompetencer

- At være i stand til at tilbyde et bredt publikum nøglen til at afkode resultatet af projektet og imødegå omvendt læsbarhed fra patronens perspektiv??
- At være i stand til at formidle udbyttet fra studiet gennem en digital, visuel og spændende præsentation, som ikke blot forklarer Hvad?, Hvorfor? og Hvordan?, men også evaluerer fremskridt og forsøger at forudsige udviklingen.

Eksamensbestemmelser

Ekstern censur – 7-trins-skalaen
Mundtlig eksamen af semesteret, hvor den studerende præsenterer processer samt færdige resultater.
Den samlede længde for eksamen på 5. 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

- Præsentation af fagbeskrivelse og brief
- Teoretiske lektioner og / eller introduktioner
- Gruppearbejde
- Udviklingsmøder
- Gruppe evaluering og individuel vejledning
- Afrunding: Præsentation, gennemgang, diskussion og feedback.

Obligatorisk litteratur

- Brain Candy, *Edward Tufte Wants You to See Better*, interview by Flora Lichtman, January 18, 2013 1:00 PM ET. (tilgængelig via BB!)
- Mijksenaar, Paul, *Visual Function: An Introduction to Information Design*, 1997. (tilgængelig via BB!)

Anbefalet litteratur

- https://en.wikipedia.org/wiki/Data_visualization
- <https://www.youtube.com/watch?v=9QkEiYwIDiM>
- <https://www.youtube.com/watch?v=mvrNemNoQ5M>
- Friendly, Michael, *A Brief History of Data Visualization*, in: Handbook of Computational Statistics: Data Visualization. (tilgængelig via BB!)
- Holmes, Nigel, *Two Mindsets*. (Available via BB!)
- Tufte, Edward. *The Visual Display of Quantitative Information*. Cheshire: Graphics Press, 1983.
- —, *Envisioning Information*, 1990. (tilgængelig via BB!)
- —, *Visual Explanations: Images and Quantities, Evidence and Narrative*, 1997.
- —, *Beautiful Evidence*, 2006. (nogle sider tilgængelige via BB!)

Yderligere litteratur

- Bertin, Jacques. *Semiology of Graphics*. Paris: Mouton/Gauthier-Villars, 1967.
- Franchi, Francesco, *About Information Design/Data Visualization*, 2013. (tilgængelig via BB!)
- Fry, Ben. *Visualizing Data*. Sebastopol: O'Reilly Media, 2008.
- Jacobson, Robert & Wurman, Richard. *Information Design*. Cambridge: The MIT Press, 2000.
- Heller, Steven, *Nigel Holmes: On information design*, 2006.



Page 3/3

- Holmes, Nigel, //www.nigelholmes.com/
- David McCandless, *Information is Beautiful*, 2012.
- Lima, Manuel. *Visual Complexity*. Princeton Architectural Press, 2011.
- Yau, Nathan. *Visualize This*. Hoboken: Wiley, 2011.

Supplerende læsning

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

Titel Film 2	Godkendt 05.07.17
Studieretning Kommunikationsdesign, 3. år	Engelsk fagtitel Film 2
Kategori Designprojekt	Fagansvarlig Peter Barker
Niveau Bachelor	Sprog Dansk og engelsk
ECTS 5	Fagnummer BK3F2--KME

Film 2 er en kombination af 2 separate moduler: Film 2 og Intermezzo.

Formålet med modulerne beskrives nedenstående.

Eksamensbestemmelser

Ekstern 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.

Den studerende skal medbringe alle læringsresultater 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
Praktiske opgaver med vejledning
Udviklingsmøder
Afrunding: Præsentation, gennemgang, diskussion og feedback.

Modulbeskrivelse

Film 2

Modulet Film 2 bygger videre på introduktionen af Adobe After Effects fra Film 1 og den studerendes første "tids-baserede" opgaver på 2. År. Her skal den studerende studere en mere korporativ opgave og udvikle et simpelt, effektivt og overraskende koncept (storyboard), - færdiggøres, produceres og udføres uafhængigt – indenfor en given tidsramme.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende at:

Viden

- have forståelse for alle kompetencer, som definerer hans/hendes profil, inklusive det sidst tillærte.
- have forståelse for egne evner og den tid, som er afsat til projektet.
- have forståelse for "fortælling over tid".
- have indhentet viden om principperne "overraskelse" og "suspense".



	<ul style="list-style-type: none">• let og elegant at kunne skrive fra idé til udførelse.
Færdigheder	<ul style="list-style-type: none">• kunne anvende grundlæggende viden om Adobe After Effects, inklusiv illustrationer lavet i Adobe Illustrator og Photoshop. Samtidig udvides den studerendes ekspertise.• være opmærksom på sin planlægning, og følge med, og være i stand til at producere en kort animation indenfor et begrænset tidsrum.• skanne og / eller fotografere alle analoge læringsresultater og opdatere sit digitale arkiv og/eller portefølje hermed.
Kompetencer	<ul style="list-style-type: none">• være i stand til at anvende dramaturgi til opbygning af en spændende og overraskende sekvens over tid.• være i stand til på ethvert tidspunkt at kommunikere fra kundes perspektiv.• være i stand til at publicere sin film via YouTube før deadline.• være i stand til at formidle udbyttet fra studiet gennem en digital, visuel og spændende præsentation, som ikke blot forklarer Hvad? Hvorfor? og Hvordan?, men også evaluerer fremskridt og forsøger at forudsige udviklingen.
Anbefalet litteratur	Fridsma and Gyncild, <i>Adobe After Effects CC Classroom in a Book</i> , 2017 Release. (<i>Køb venligst denne.</i>) Bass, Jennifer, <i>Saul Bass: A Life in Film & Design</i> , 2011.
Supplerende litteratur	Underviser(e) og/eller gæsteunderviser(e) vil sandsynligvis foreslå nogle gode kilder, og/eller udlevere fyldestgørende supplerende materiale når briefet udleveres.

Modul beskrivelse

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).
- At give studerende specifikke og forskellige kompetencer for derved at udvikle sig til specifikke og markante 'profiler'.
- At fokusere på faglighed, samarbejde og udførelse.

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

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



Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende at:

Viden

- 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.
- være opmærksom på alle nyligt tilegnede kompetencer, inklusive de sidst indhentede kompetencer.
- være i stand til hurtigt og effektivt at skifte fra idé til udførelse.

Færdigheder

- kunne scanne og/eller fotografere alle "analoge" læringsresultater og opdatere sit digitale arkiv og/eller portefølje hermed.
- være i stand til at færdiggøre og afrunde sit arbejde, så det kan præsenteres i slutningen af ugen – fredag eftermiddag.

Kompetencer

- være i stand til effektivt at introducere sit læringsresultat gennem en kort digital præsentation, som effektivt forklarer Hvad? Hvorfor? og Hvordan?

Supplerende læsning

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

Titel Interaktionsdesign 5	Godkendt 05.07.17
Studieretning Kommunikationsdesign, 3. År	Engelsk titel Interaction Design 5
Kategori Teknikker og redskaber	Fagansvarlig Peter Barker
Niveau Bachelor	Sprog Dansk/engelsk
ECTS 5	Fagtitel BK3I5--KME

Formål

Interaktionsdesign er defineret som den type design, der skaber kommunikation mellem mennesker, formidlet af produkter, objekter eller servicefunktioner. Interaktionsdesign undersøger derudover forbindelsen mellem menneske og computer og softwareudvikling. Skærmbaseerede Interaktionsdesignere er vigtige medlemmer af ethvert team indenfor alle designfirmaer.

Interaktionsdesign er en vigtig del af Kommunikationsdesign-programmet og præsenteres på alle år af Bacheloruddannelsen. Interaktionsdesign 5 – den sidste ud af 5 – dedikeres til udviklingen af en såkaldt *native app*. Modulet starter med en separat introduktion til databehandling ”en fleksibel software skitsebog og et sprog som kan lære den studerende at kode indenfor konteksten visual arts – visuel kunst”.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende at:

Viden

- have grundlæggende viden om scripting (HTML og CSS).
- have grundlæggende viden om programmering (Databehandling).
- vide hvordan man laver en database, et organiseret og struktureret online opbevaringssted, som tillader, at man lagrer og henter stort set alle former for information
- vide hvordan man laver en Application Programming Interface (API), som muliggør adgang og ændring af data når som helst.
- vide hvordan man implementerer enhedens kompetencer eller den eksterne API's funktioner, for herved at opnå mulighed for at bruge mobile enheders funktioner.
- være i stand til at understrege vigtigheden i, at langt de fleste brugere ikke vil tolerere problematiske mobil apps.
- være klar over, og i stand til, at videregive de særegne kompetencer, som netop definerer din profil som professionel.

Færdigheder

- kunne anvende tværgående platforme til applikations-udviklingsværktøjer til iOS and Android.
- kunne udvikle og producere ”hurtige” prototyper (i en indledende fase.)



	<ul style="list-style-type: none">• kunne teste og godkende produktet blandt en målgruppe.
Kompetencer	<ul style="list-style-type: none">• kunne sætte sig et klart mål, opliste målsætninger og relatere til den målgruppe, der designes til.• kunne præsentere en endelig, fungerende "native app."• under eksamen, at kunne formidle sine seneste studier ved hjælp af en visuel og spændende præsentation, som ikke blot forklarer Hvad?, Hvorfor? og Hvordan? – men samtidigt evaluerer fremskridt og forudsiger udviklingen.
Eksamensbestemmelser	Ekstern 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 Praktik Praktiske opgaver med vejledning Afslutning: Præsentation, gennemgang, diskussion og feed-back
Obligatorisk litteratur	<ul style="list-style-type: none">• McCallister, Jonathan, <i>Mobile Apps Made Simple: The Ultimate Guide to Quickly Creating, Designing and Utilizing Mobile Apps for Your Business</i>, CreateSpace Independent Publishing, 2014.
Anbefalet litteratur	<ul style="list-style-type: none">• Shiffman, Daniel, <i>Learning Processing: A Beginner's Guide to Programming Images, Animation, and Interaction</i>, The Morgan Kaufmann Series in Computer Graphics, 2015. (Tilgængelig via BB!)• Fry and Rea, <i>Processing: A Programming Handbook for Visual Designers and Artists</i>, 2015. (Tilgængelig via BB!)
Yderligere litteratur	Underviser(e) og/eller gæsteunderviser(e) vil sandsynligvis foreslå nogle gode kilder og/eller udlevere fyldestgørende supplerende materiale, når briefet udleveres.

Titel Kommunikation 1, 2 & 3	Godkendt 05.07.17
Studieretning Kommunikationsdesign	Engelsk fagtitel Communication 1, 2 & 3
Kategori Metode og teori	Fagansvarlig Peter Barker
Niveau Bachelor	Sprog Dansk/engelsk
ECTS 0	Fagnummer BK1KO--KMU, BK2K2--KMU og BK3K3--KMU

Formål Modulet Kommunikation er spredt ud over alle Bachelorår.

Læringsmål Den studerende forventes efter kursusafslutning at:

- Viden
- Kende og forstå essensen af kommunikationsteori, kommunikationsstudier og massekommunikation.
 - Kende og være i stand til at formidle de signifikante kompetencer, som kendetegner din profil som professionel.
- Færdigheder
- Kunne sætte den viden, som blev høstet under Kommunikation (1, 2 og 3), i anvendelse i fremtidige designprojekter.
- Kompetencer
- At være i stand til at formidle de 3 års læring fra Kommunikation.

Undervisningsform

- Præsentation af fagbeskrivelse og briefs.
- Teoretiske lektioner og/eller introduktioner
- Læselektioner inklusive spørgsmål og diskussioner.
- Faglige øvelser med vejledning.
- Individuelle præsentationer, evt. som del af en gruppe, diskussion og feedback.

Obligatorisk litteratur

- Eco, Umberto, *The Theory Of Signs*. (tilgængelig via BB!)
- Greengard, Samuel, *The Internet of Things*, MIT Press Essential Knowledge, 2015.
- Hall, Stuart, *Encoding/decoding*. (tilgængelig via BB!)
- McLuhan, Marshall, *The medium is the message. An inventory of effects*, 1967.
- —, *Medium is the Message*, in: *Understanding Media – the Extension of Man*, pp. 7-21. London: Routledge, 1964. (Tilgængelig via BB!)



- [//www.youtube.com/watch?v=etclX0aC-4E](https://www.youtube.com/watch?v=etclX0aC-4E)
- [//www.youtube.com/watch?v=t1axnba_Ueg](https://www.youtube.com/watch?v=t1axnba_Ueg)

Anbefalet litteratur

- [1] [//en.wikipedia.org/wiki/Communication_theory](https://en.wikipedia.org/wiki/Communication_theory)
- [2] [//en.wikipedia.org/wiki/Models_of_communication](https://en.wikipedia.org/wiki/Models_of_communication)
- [3] [//en.wikipedia.org/wiki/Communication_studies](https://en.wikipedia.org/wiki/Communication_studies)
- [4] [//en.wikipedia.org/wiki/Mass_communication](https://en.wikipedia.org/wiki/Mass_communication)
- [5] [//en.wikipedia.org/wiki/Media_studies](https://en.wikipedia.org/wiki/Media_studies)
- [6] [//en.wikipedia.org/wiki/Encoding/decoding_model_of_communication](https://en.wikipedia.org/wiki/Encoding/decoding_model_of_communication)
- [7] [//en.wikipedia.org/wiki/Tetrad_of_media_effects](https://en.wikipedia.org/wiki/Tetrad_of_media_effects)

Yderligere litteratur

- [//en.wikipedia.org/wiki/Régis_Debray](https://en.wikipedia.org/wiki/Régis_Debray)
- [//en.wikipedia.org/wiki/Stuart_Hall_\(cultural_theorist\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Stuart_Hall_(cultural_theorist))
- [//en.wikipedia.org/wiki/Encoding/decoding_model_of_communication](https://en.wikipedia.org/wiki/Encoding/decoding_model_of_communication)
- [//en.wikipedia.org/wiki/Umberto_Eco](https://en.wikipedia.org/wiki/Umberto_Eco)
- [//en.wikipedia.org/wiki/Marshall_McLuhan](https://en.wikipedia.org/wiki/Marshall_McLuhan)
- [//www.marshallmcluhan.com](http://www.marshallmcluhan.com)
- [//www.collectionscanada.gc.ca/innis-mcluhan/030003-2000-e.html](http://www.collectionscanada.gc.ca/innis-mcluhan/030003-2000-e.html)

Supplerende litteratur

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

Titel Service Design DK	Godkendt 30.08.16
Studieretning Kommunikationsdesign, 3. år	Engelsk fagtitel Service Design DK
Kategori Designprojekt	Fagansvarlig Peter Barker
Niveau Bachelor	Sprog Dansk med mulighed for vejledning på engelsk
ECTS 10	Fagnummer BK3SE--KME

Formål

Kortfattet er formålet med modulet følgende:

Tjekke effektiviteten:

1. At anvende og undersøge effektiviteten af alle de kompetencer, som du har fået under dit bachelor studie – især de kompetencer som vedrører Design Metoder og samarbejde – gennem en længere tidsperiode.

Studere Service Design:

2. At studere et relativt nyt modul : Service Design. Med andre ord, at udvikle en brugercentreret service og designe et system til afhjælpning af et specifikt problem og en dertilhørende målgruppe inden for et givent "hverdags-tema" – og baseret på konkrete undersøgelser. Eksempel: Movable (Versatile) 2014, Smart City, Smart Community (2015)

Bemærk: Service Design omhandler udviklingen af systemer og services relateret til slutbrugeren og et givent problem. Designeren må have kendskab til hvorledes brugerens behov kan konverteres om til et konkret designprojekt.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

Viden

- At kende detaljerne i Service Design
- At kunne anvende kortlægningsmetoder, såsom User Journey og Eco Map for bedre udnyttelse af ide-dannelsen. Fremhæv forskellen mellem User Journey og User Scenario.
- At være opmærksom på og i stand til at videregive de specifikke kompetencer, som netop definerer din profil som professionel.

Færdigheder

- At være i stand til at sætte sin professionalisme i spil. Bygge videre på den ekspertise som andre team medlemmer kommer med.
- At skanne og/eller fotografere alle analoge læringsmaterialer og opdatere sit digitale arkiv, sin website eller sin personlige portefølje hermed.

Kompetencer

- Ikke at stille for store krav: Observér og lyt først. Vær først og fremmest em-



patisk.

- At kunne fremhæve sine nyeste studier gennem en digital, visuel og spændende præsentation – hvorunder man ikke blot forklarer Hvad?, Hvorfor? og Hvordan? – men også evaluerer på sine "fremskridt" og forsøger at forudsige sin "udvikling".

Eksamensbestemmelser

Ekstern cencur – 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. Så den studerende forsømmer dette, vil det afspejles i karaktergivningen.

Undervisningsform

Start: Præsentation og gennemlæsning af modulbeskrivelsen og arbejdsopgaverne.

Korte "teoretiske" introduktioner og daglige "udviklingsmøder".

Præsentation af udviklinger – diskussioner og kritik

Indflettede workshops ved behov

"Milepæls-præsentationer" (Hvad?, Hvorfor?, Hvordan?) – diskussioner og kritik.

Nødvendig læsning:

Friis og Gelting: DSKD Method Cards, Designskolen Kolding, 2015

Klaar og Karu: How to Have Your Cake and Eat it too: An Introduction to Service Design, 2015.

Yderligere læsning:

Transformation through Service Design, Touchpoint, The Journal of Service Design, vol. 6, no. 1, April 2014

Foreslået læsning:

Undervisere vil sandsynligvis liste nogle gode kilder og/eller udlevere passende læsestof.

Titel Service design Kina - International	Godkendt 01.09.2016
Studieretning Kommunikationsdesign, 3. år	Engelsk fagtitel Service Design - international
Kategori Designprojekt	Fagansvarlig Peter Barker
Niveau Bachelor	Sprog Dansk med mulighed for vejledning på engelsk
ECTS 10	Fagnummer BX3SEI-KME

Formål

Kortfattet er formålet med modulet følgende:

Tjekke effektiviteten

1. At anvende og undersøge effektiviteten af alle de kompetencer, som du har fået under dit bachelor studie – især de kompetencer som vedrører Design Metoder og samarbejde – gennem en længere tidsperiode.

Studere Service Design

2. At studere et relativt nyt modul : Service Design. Med andre ord, at udvikle en brugercentreret service og designe et system til afhjælpning af et specifikt problem og en dertilhørende målgruppe inden for et givent ”hverdags-tema” – og baseret på konkrete undersøgelser i Shanghai. Eksempel: Movable (Versatile) 2014, Smart City, Smart Community (2015)

Bemærk: Service Design omhandler udviklingen af systemer og services relateret til slutbrugeren og et givent problem. Designeren må have kendskab til hvorledes brugerens behov kan konverteres om til et konkret designprojekt.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

Viden

- At kende detaljerne i Service Design
- At kunne anvende kortlægningsmetoder, såsom User Journey og Eco Map for bedre udnyttelse af ide-dannelsen. Fremhæv forskellen mellem User Journey og User Scenario.
- At være opmærksom på og i stand til at videregive de specifikke kompetencer, som netop definerer din profil som professionel.

Færdigheder

- At være i stand til at sætte sin professionalisme i spil. Bygge videre på den ekspertise som andre team medlemmer kommer med.
- At skanne og/eller fotografere alle analoge læringsmaterialer og opdatere sit digitale arkiv, sin website eller sin personlige portefølje hermed.

Kompetencer

- Ikke at stille for store krav: Observér og lyt først. Vær først og fremmest empatisk.



- At kunne fremhæve sine nyeste studier gennem en digital, visuel og spændende præsentation – hvorunder man ikke blot forklarer Hvad?, Hvorfor? og Hvordan? – men også evaluerer på sine "fremskridt" og forsøger at forudsige sin "udvikling".

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. Så den studerende forsømmer dette, vil det afspejles i karaktergivningen.

Undervisningsform

- Start: Præsentation og gennemlæsning af modulbeskrivelsen og arbejdsopgaverne.
- Korte "teoretiske" introduktioner og daglige "udviklingsmøder".
- Præsentation af udviklinger – diskussioner og kritik
- Indflettede workshops ved behov
- "Milepæls-præsentationer" (Hvad?, Hvorfor?, Hvordan?) – diskussioner og kritik.

Nødvendig læsning:

Friis og Gelting: DSKD Method Cards, Designskolen Kolding, 2015

Klaar og Karu: How to Have Your Cake and Eat it too: An Introduction to Service Design, 2015.

Yderligere læsning:

Transformation through Service Design, Touchpoint, The Journal of Service Design, vol. 6, no. 1, April 2014

Titel Bachelorprojekt - praktisk del	Godkendt 01.10.16
Studieretning Tværfaglig, 3. år	Engelsk fagtitel Bachelor Project, practical component
Kategori Designprojekt	Fagansvarlig Fagledere
Niveau Bachelor	Sprog Dansk med mulighed for individuel vejledning på engelsk
ECTS 10	Fagnummer AC: BA3BA--KME ID: BI3BA--KME KD: BK3BA--KME MT: BM3BA--KME

Formål

Bachelorprojektet (praktisk og skriftlig del tilsammen) skal dokumentere, at den studerende ved at anvende designteori, metoder og færdigheder kan løse grundlæggende designfaglige problemstillinger på et professionelt niveau. I bachelorprojektet kan den studerende sætte hele sin designfaglighed i spil. Viden, færdigheder og kompetencer erhvervet gennem bacheloruddannelsen demonstreres i løsningen af et selvinitieret, veldefineret og afgrænset designfagligt problem i samarbejde med mindst én ekstern samarbejdspartner. Bachelorprojektet er den studerendes ramme for at demonstrere sit designfaglige potentiale i et relevant designprojekt.

Læringsmål

Bachelorprojektets praktiske del skal demonstrere, at den studerende på et grundlæggende niveau:

Viden

- har forståelse for egne designfaglige kompetencer
- har forståelse for organisation og forretning i designfaget
- har en designfaglig digital forståelse

Færdigheder

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

Kompetencer

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

Den studerende forventes at have offentliggjort han/hendes personlige non template baseret website ved afslutningen af 6. semester, med blandt andet fremvisning af deres bachelor projekt.

Eksamensbestemmelser

Ekstern censur – 7-trins-skalaen

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

Den samlede længde for eksamen på 6. semester er af 60 minutters varighed, hvoraf 30 minutter er afsat til den studerendes fremlæggelse.

Procedure:

Kort efter opstart på bachelorprojektet afleveres en praktisk synopsis på både dansk og engelsk. Den praktiske synopsis skal godkendes af faglederen inden aflevering.

2-3 uger før eksamen afleveres en projektbeskrivelse for den praktiske del. Resumé på både dansk og engelsk for den skriftlige opgave vedhæftes desuden.

Konkrete afleveringsdatoer og afleveringssted vil fremgå af Asimut.

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

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

Titel Bachelorprojekt - skriftlig del	Godkendt 27.06.17
Studieretning Tværfaglig, 3. år	Engelsk fagtitel Bachelor Project, written component
Kategori Designprojekt	Fagansvarlig Eva Kappel
Niveau Bachelor	Sprog Dansk med mulighed for individuel vejledning på engelsk
ECTS 5	Fagnummer AC: BA3BA--KSE ID: BI3BA--KSE KD: BK3BA--KSE MT: BM3BA--KSE

Formål

Formålet med den teoretiske del af bachelorprojektet er, at den studerende gennem udvalgte og for designfaget eksemplariske tekster demonstrerer en grundlæggende viden om designfagets teori.

Denne viden skal i samspil med den praktiske del dokumentere, at den studerende ved at anvende designteori, metoder og færdigheder kan løse grundlæggende designfaglige problemstillinger på et professionelt niveau.

I bachelorprojektet kan den studerende sætte hele sin designfaglighed i spil. Viden, færdigheder og kompetencer erhvervet gennem bacheloruddannelsen demonstreres i løsningen af et selvinitieret, veldefineret og afgrænset designfagligt problem i samarbejde med mindst én ekstern samarbejdspartner. Bachelorprojektet er den studerendes ramme for at demonstrere sit designfaglige potentiale i et relevant designprojekt.

Læringsmål

Bachelorprojektets skriftlige del skal demonstrere at den studerende på et grundlæggende niveau:

Viden

- har forståelse for designfagets videnskabelige metoder og teorier

Færdigheder

- kan udarbejde en skriftlig, teoretisk opgave
- kan identificere og motivere en relevant designfaglig udfordring og reflektere over den ved hjælp af faglige nedslag i designteori og/eller videnskabsteori
- kan formidle og diskutere et designprojekt til/med fagfæller
- kan perspektivere det praktiske bachelordesignprojekt med teoretiske overvejelser

Kompetencer

- 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: 10 normalsider



Der skrives en teoretisk synopsis for den skriftlige opgave.
Der skal til udarbejdelsen af den teoretiske synopsis anvendes den af skolen udarbejdede skabelon.
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 Design teori og -strategi	Godkendt 27.06.17
Studieretning Tværfaglig	Engelsk fagtitel Design Theory and Strategy
Kategori Design metode og -teori	Fagansvarlig Eva Kappel
Niveau Bachelor	Sprog Dansk
ECTS 5	Fagnummer BF3DT--BUE

Formål

Formålet med Design teori og -strategi er at styrke og perspektivere den studerendes egen designpraksis. Forløbet er opdelt i to fokusområder. Det ene område præsenterer den studerende for en række karrierefremmende teorier og metoder. Det andet område introducerer de studerende til videnskabsteori, herunder; indsamling af pålideligt data, afprøvning af koncepter samt brug og forståelse af teori. Forløbet afsluttes med en skriftlig refleksion, hvori den studerende beskriver anvendelsen af et antal design teorier til at perspektivere et felt inden for egen designpraksis.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

Viden

- at have viden om karrierefremmende aktiviteter
- at have viden om videnskabsteori

Færdigheder

- at kunne opbygge en ansøgning, cv og portfolio og målrette det til forskellige modtagere
- at kunne reflektere over og diskutere design teori og forskellige videns former

Kompetencer

- at kunne arbejde kvalificeret med egen karriereplanlægning
- at kunne anvende design teori til at perspektivere egen designpraksis

Eksamensbestemmelser

Prøveform: Undervisningsdeltagelse

Bedømmes Bestået / Ikke Bestået.

Undervisningsdeltagelse omfatter aflevering af skriftlig refleksion - omfang: 3 normalsider

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

Forelæsning kombineret med mindre holdøvelser

Selvstudie

Titel Individuelt designprojekt	Godkendt 26.08.16
Studieretning Tværfaglig, 3. år	Engelsk fagtitel Individuel Design Project
Kategori Designprojekt	Fagansvarlig Eva Kappel
Niveau Bachelor	Sprog Dansk med mulighed for vejledning på engelsk
ECTS 5 10 15	Fagnummer BF5ID-AKME BF5ID-BKME BF5ID-CKME

Formål Den studerende anvender og udvikler tidligere lærte færdigheder og kompetencer i et individuelt designprojekt.

Læringsmål Til eksamen forventes den studerende:

Viden

- at kunne inddrage tidligere tilegnet viden indenfor projektets scope

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 Intern 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 faglederen 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.
Den studerende aftaler med fagleder hvem der er vejleder på projektet.

Indhold

- Identificering af faglige mål
- Identificering af relevant projekt
- Projektbeskrivelse med faglig refleksion
- Logbog
- Research
- Analyse
- Designmetode
- Konzeptudvikling
- Designløsning
- Perspektivering
- Præsentation

Litteratur

Litteraturgrundlaget fastlægges ved indgangen til projektet, således at teoretisk viden bringes i spil med den praksisbaserede erfaring, der ønskes oparbejdet gennem arbejdet med det individuelle designprojekt.

Titel Praktik	Godkendt 11.07.17
Studieretning Tværfaglig, 3. år	Engelsk fagtitel Internship
Kategori Praktik	Fagansvarlig Eva Kappel
Niveau Bachelor	Sprog Sproget gives af praktikstedet
ECTS 15	Fagnummer BF3PK--BSE BF3PKI-BSE (international)

Formål Formål fastlægges i samarbejde med praktikstedet, og fremgår af praktikaftalen.

Læringsmål Til eksamen forventes den studerende:

Viden

- at have forretningsforståelse
- at have forståelse for forretningsmodellen Business Model Canvas
- at have viden om egne kompetencer og mulige værdiskabende bidrag for praktikstedet
- at have forståelse for fagspecifik designteori

Færdigheder

- at have praktisk erfaring i at arbejde som designer
- at kunne reflektere over et praktiksteds proces og metoder
- at kunne formidle og diskutere sine observationer og refleksioner over praktik

Kompetencer

- at demonstrere netværkskompetencer
- at kunne sætte sin designfaglige viden, færdigheder og kompetencer i spil med andre faggrupper i faglige og forretningsmæssige sammenhænge
- at kunne perspektivere et praktiksted i forhold til en international kontekst
- at kunne beskrive sine karriereplaner i forhold til specialisering i uddannelsen og fremtidige beskæftigelsesmuligheder

Eksamensbestemmelser

Skriftlig opgave – i form af en logbog med afsæt i ét praktikforløb samt designstrategiske øvelser forud for praktikforløbet. Intern censur, bedømmes Bestået / Ikke Bestået.

Omfang: 7-8 normalsider

Logbogen skal besvare en række spørgsmål stillet af Designskolen.

Ud over Logbogen afleveres et CV, et eksempel på en ansøgning, dokumenteret LinkedIn profil og digitalt portfolio.

Undervisningsform

Praktik med vejledning fra praktiksted og karriereværksted
Logbogsskrivning



design
skolen
kolding

Kursusbeskrivelser: Industrielt Design

Titel Form og Sprog	Godkendt 26.08.16
Studieretning Industrielt design, 1. år	Engelsk fagtitel Form and Language
Kategori Teknikker og redskaber	Fagansvarlig Peter Barker
Niveau Bachelor	Sprog Dansk med mulighed for vejledning på engelsk
ECTS 5	Fagnummer B11FO--KME

Formål I dette forløb introduceres de studerende til betydningen af form og sprog i forhold til udviklingen af design.

Læringsmål Til eksamen forventes den studerende:

- Viden
- at have forståelse for formens og sprogets betydning i forhold til industriel design
- Færdigheder
- at beherske grundlæggende fagsproglige begreber til formidling og diskussion af form og formgivning
 - at kunne analysere egne formøvelser og allerede eksisterende objekter
 - at anvende Rhino på begyndende niveau
- Kompetencer
- at kunne fremføre en mundtlig præsentation og diskussion af form med brug af korrekt fagsprog
 - at kunne anvende Rhino til udvikling af form
 - at have forståelse for at oversætte sproglige fagbegreber til visuel form

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 Holdundervisning med individuelle øvelser og øvelser i grupper med vejledning

Titel Ide- og modeludvikling	Godkendt 01.09.16
Studieretning Industrielt design, 1. år	Engelsk fagtitel Idea- and model Development
Kategori Teknikker og redskaber	Fagansvarlig Peter William Barker
Niveau Bachelor	Sprog Dansk med mulighed for vejledning på engelsk
ECTS 5	Fagnummer B111M--KME

Formål	Formålet med dette modul er at introducere metoder og teknikker til industriel design idéudvikling og realisering af disse idéer som 3D fysiske præsentationer (modeller).
Læringsmål	Til eksamen forventes den studerende:
Viden	<ul style="list-style-type: none"> • At vise kendskab til design-idé-udvikling og realisering af disse som 3D fysiske modeller.
Færdigheder	<ul style="list-style-type: none"> • At kunne udtænke design-idéer og præsentere disse som fysiske 2D og 3D billeder
Kompetencer	<ul style="list-style-type: none"> • At have evner udi tegning, modellering og præsentation.
Eksamensbestemmelser	Intern cencur – 7-trins skalaen Mundtlig eksamen af semesteret, hvor den studerende præsenterer processer samt færdige resultater.
Undervisningsform	Undervisningstimer, seminarer og præsentationer

Titel Materialelære	Godkendt 31.08.16
Studieretning Industrielt Design, 1. år	Engelsk fagtitel Materials Science
Kategori Teknikker og redskaber	Fagansvarlig Peter Barker
Niveau Bachelor	Sprog Dansk med mulighed for vejledning på engelsk
ECTS 5	Fagnummer B11MA--BME

Formål	I dette forløb vil de studerende blive introduceret til forskellige materialer og produktionsteknikker inden for industrielt design.
Læringsmål	Til eksamen forventes den studerende:
Viden	<ul style="list-style-type: none"> • at have forståelse for grundlæggende materialer til industriel produktion • at have forståelse for grundlæggende industrielle produktionsmetoder
Færdigheder	<ul style="list-style-type: none"> • at kunne analysere fremstillingsmetoden i et givent produkt • at kunne udføre en teknisk tegning • at kunne indsamle materialeprøver og vurdere deres alternative anvendelsesmuligheder i produkter
Kompetencer	<ul style="list-style-type: none"> • at forstå betydningen af materialevalg og produktionsform i forhold til et produkts form, funktion, økonomi og miljøbelastning • at kunne lave et re-design på baggrund af form-, funktions- og materiale-analyser
Eksamensbestemmelser	<p>Ekstern censur – Bestået/ikke bestået</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>
Undervisningsform	<p>Holdundervisning</p> <p>Forelæsning</p> <p>Gruppearbejde med vejledning</p>

Titel Wearables	Godkendt 28.08.17
Studieretning Industrielt og Accessory Design, 1. år	Title Wearables
Kategori Designprojekt	Fagansvarlig Josephine Winther
Niveau Bachelor	Sprog Dansk med mulighed for vejledning på engelsk
ECTS 10	Fagnummer AC1WE-KME + BI1WD-KME

Formål

Formålet med modulet er at give den studerende indsigt i *wearable design* for derved at sætte den studerende i stand til at udvikle et koncept for et *wearable design*.
Modulet introducerer den studerende til brugen af 3D computer programmer i design.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

Viden

- At have kendskab til begrebet wearables
- At have forståelse for hvordan et *wearable design* kan anbringes og bæres på kroppen
- At have kendskab til de mest brugte 3D programmer til udvikling og præsentation af industrielt design eller accessory design.
- At kunne bruge en computer til udvikling og præsentation af industrielt design eller accessory design.

Færdigheder

- At have forståelse for skitsering som en kommunikationsmåde i en design-proces.
- At kunne kombinere håndtegning med udvalgte Adobe programmer.
- At have et basis kendskab til 3D tegneprogrammer
- At kunne bruge skitsering/tegning i forbindelse med udviklingen af en 3D form.

Kompetencer

- At kunne udvikle et wearable koncept og virkeliggøre dette i en 1:1 model
- At kunne forvandle 2D tegninger til 3D objekter i Rhino
- At være i stand til at anvende de grundlæggende funktioner i Rhino
- At kunne anvende udvalgte programmer fra Adobe-pakken på et grundlæggende niveau.

Eksamensbestemmelser

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



Page 2/2

Undervisningsform

Forelæsninger

Klasseundervisning

Individuelt arbejde med vejledning

Titel Designproces 1	Godkendt 27.06.17
Studieretning Tværfaglig, 1. år	Engelsk fagtitel Design Process 1
Kategori Designmetode- og teori	Fagansvarlig Eva Kappel
Niveau Bachelor	Sprog Dansk med mulighed for vejledning på engelsk
ECTS 5	Fagnummer BF1DP--KME

Formål Formålet med dette fagelement er, at den studerende får grundlæggende kendskab til designprocessen med tilhørende metoder. Faget har fokus på planlægning af en proces, på eksperimentet samt på kreativitet. Metoder undersøges og anvendes i forbindelse med et individuelt designprojekt.

Læringsmål Til eksamen forventes den studerende:

- Viden**
- at have forståelse for designprocessen i et projekt
 - at have viden om kreativitet, intuition og analyse
 - at have indsigt i egne kompetencer, styrker og udfordringer i et kreativt arbejde
- Færdigheder**
- at kunne udarbejde en projektbeskrivelse med en relevant designfaglig problemstilling
 - at kunne formulere, udføre og evaluere et eksperiment
 - at kunne generere, visualisere, analysere og udvælge idéer
 - at kunne præsentere et designforslag
- Kompetencer**
- at kunne anvende udvalgte teknikker og redskaber i forhold til et personligt designudtryk
 - at kunne reflektere over og beskrive egen designproces

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.



Page 2/2

Undervisningsform

Forelæsninger og oplæg (til øvelser)
Litteraturlæsning
Gruppearbejde
Individuelt arbejde med vejledning
Forelæsning
Projektarbejde med individuel vejledning
Præsentation med kritik

Title: Designteori 1	Godkendt 27.06.17
Studieretning Tværfaglig, 1. år	Engelsk fagtitel Design Theory 1
Kategori Designmetode- og teori	Fagansvarlig Eva Kappel
Niveau Bachelor	Sprog Dansk med mulighed for vejledning på engelsk
ECTS 10	Fagnummer BF1DT--KSE

Formål

Dette forløb giver den studerende indblik i udvalgt teori, som underbygger forståelsen af et designprodukt. Arbejdet involverer læsning af sekundære tekster samt indføring i, hvordan man skriver en akademisk opgave.

Den studerende får lejlighed til at afprøve det akademiske håndværk gennem mindre skriveøvelser. Forløbet afsluttes med en skriftlig opgave, hvori den studerende anvender et antal designteorier til at analysere og perspektivere et designprodukt indenfor den studerendes egen faglighed.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

Viden

- at have viden om udvalgt designteori indenfor form, perception og æstetik

Færdigheder

- at kunne læse og forstå en sekundær tekst
- på grundlæggende niveau at kunne analysere, reflektere over og konkludere på et afgrænset teoretisk materiale

Kompetencer

- at kunne anvende udvalgte teorier til at undersøge og perspektivere et designprodukt

Eksamensbestemmelser

Skriftlig opgave – i form af en opgave inden for fagets pensum.

Ekstern censur, bedømmes efter 7-trinsskalaen.

Omfang: 7 normalsider

Undervisningsform

Forelæsning

Holdundervisning med øvelser

Selvstudie

Titel Farve	Godkendt 27.06.17
Studieretning Tværfaglig, 1. år	Engelsk fagtitel Colour
Kategori Teknikker og redskaber	Fagansvarlig Eva Kappel
Niveau Bachelor	Sprog Dansk med mulighed for vejledning på engelsk
ECTS 5	Fagnummer BF1FA--KME

Formål Formålet med dette fagelement er, at den studerende får kendskab til farvens kompleksitet og helt grundlæggende betydning for et design. Den studerende er på denne baggrund er i stand til at arbejde kvalificeret med farve i designprocesser.

Læringsmål Til eksamen forventes den studerende:

Viden

- at have viden om det subtraktive farvesystem
- at have viden om perception

Færdigheder

- at have færdigheder i at iagttage, registrere og analysere farve
- at beherske grundlæggende fagsproglige begreber til formidling og diskussion af farveforhold
- at kunne anvende og kommunikere farvetrends
- at kunne fremstille en farvepalet både analogt og digitalt

Kompetencer

- at kunne anvende farver i et fagrettet genstandsfelt

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.

Undervisningsform

Holdundervisning

Øvelser med vejledning

Forelæsninger

Titel Komposition	Godkendt 27.06.17
Studieretning Tværgående, 1. år	Engelsk fagtitel Composition
Kategori Teknikker og redskaber	Fagansvarlig Eva Kappel
Niveau Bachelor	Sprog Dansk med mulighed for vejledning på engelsk
ECTS 5	Fagnummer BF1KO--KME

Formål Formålet med dette fagelement er, at den studerende får indsigt i formers kompositoriske forhold samt i kompositionens grundlæggende betydning for et design.

Læringsmål Til eksamen forventes den studerende:

Viden

- at have tilegnet sig viden om komposition herunder grundlæggende principper som tyngde, balance, kontrast, rytme og volumen

Færdigheder

- at kunne analysere form
- at kunne arbejde reflekteret med indbyrdes placering og skalering af geometriske og organiske former
- at kunne anvende komposition til layout af en portfolio
- at beherske grundlæggende fagsproglige begreber til formidling og diskussion af form og komposition

Kompetencer

- at kunne anvende komposition i et fagrettet genstandsfelt

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 Holdundervisning
Fælles gennemgange

Titel Lys	Godkendt 27.06.17
Studieretning Tværfaglig, 1. år	Engelsk fagtitel Light
Kategori Teknikker og redskaber	Fagansvarlig Eva Kappel
Niveau Bachelor	Sprog Dansk med mulighed for vejledning på engelsk.
ECTS 5	Fagnummer BF1LY-KME

Formål Formålet med dette fagelement er, at den studerende får kendskab til det additive farvesystem samt lysets indflydelse på farve, materiale og form.

Læringsmål Til eksamen forventes den studerende:

- Viden
- at have viden om det additive farvesystem, herunder lys og digital farve
 - at have tilegnet sig viden om lysets påvirkning af farver, flader og materialer
 - at have tilegnet sig viden om lokal- og slagskyggers farve og kompositoriske virkemidler
- Færdigheder
- at beherske grundlæggende fagsproglige begreber til formidling og diskussion af lysforhold
- Kompetencer
- at have tilegnet sig kompetencer i at anvende lys og lysets virkemidler i et fagrettet genstandsfelt

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.

Undervisningsform Holdundervisning
Projektarbejde med individuel vejledning

Titel Rumlig skitsering	Godkendt 27.06.17
Studieretning Tværfaglig, 1. år	Engelsk fagtitel Spatial Sketching
Kategori Teknikker og redskaber	Fagansvarlig Eva Kappel
Niveau Bachelor	Sprog Dansk med mulighed for vejledning på engelsk
ECTS 5	Fagnummer BF1RS--KME

Formål Formålet med dette fagelement er, at den studerende får kendskab til rumligt perspektiv samt opnår en begyndende rutine i at kommunikere tredimensionel form med tegning.

Læringsmål Til eksamen forventes den studerende:

- Viden
- at have tilegnet sig viden om konstruktion af grundformer
 - at have forståelse for perspektivtegning
 - at have forståelse for kroppen som rumlig form og kroppens proportioner
- Færdigheder
- at kunne tegne rumlige, geometriske former med frihåndstegning
 - at kunne tegne kroppen i rum
- Kompetencer
- at kunne anvende rumlig skitsering i et fagrettet genstandsfelt

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 Holdundervisning
Fælles gennemgange

Titel Formudvikling og eksperiment	Godkendt 26.08.16
Studieretning Industrielt design, 2. år	Engelsk fagtitel Form Development and Experiment
Kategori Designprojekt	Fagansvarlig Peter Barker
Niveau Bachelor	Sprog Dansk med mulighed for vejledning på engelsk
ECTS 10	Fagnummer BI2FU--KME

Formål

I dette forløb er der fokus på eksperimentet og undersøgelsen. Et kig indenfor i designernes eksperimentarium, hvor materialer og teknikker, former og teknologier, håndværk og sansning udforskes, for på den måde at inspirere og give nye opdagelser og erkendelser til den studerendes vidensbank. Det undersøges, hvordan man kan bruge form og materiale eksperimenter som udgangspunkt for et designprojekt.

Med afsæt i et materiale, en maskine/produktionsmetode eller teknik afsøges nye muligheder for udvikling af produkter. Der er ikke fokus på slutresultatet, men på eksperimenter som potentielt kan føre til et resultat. Undervejs analyseres og evalueres eksperimenterne for at danne basis for nye produkter og videre udvikling.

Færdigheder i at tegne og skitsere er centrale for at kunne forstå et problem og for at kunne visualisere idé og designproces. Tegning løber parallelt med semestrets øvrige arbejder.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

Viden

- at have viden om betydningen af eksperimentet og undersøgelsen i en designproces

Færdigheder

- at kunne eksperimentere med en selvvalgt teknik eller et materiale
- at kunne reflektere over egne eksperimenter og resultater
- at kunne anvende eksperimentet som redskab i en udviklingsproces

Kompetencer

- at have forståelse for brug af eksperimentet som designredskab
- at kunne præsentere sine eksperimenter for andre

Tegning

- at have rutine i at skitsere og tegne
- at have et grundlæggende personligt visuelt sprog

Eksamensbestemmelser

Intern censur – 7-trins-skalaen

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

Den samlede længde for eksamen på 4. 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.

Tegning indgår i eksaminationen af fagelementet Formudvikling og eksperiment

Undervisningsform

Holdundervisning

Oplæg

Individuel vejledning

Titel Identitet	Godkendt 05.07.17
Studieretning Kommunikationsdesign & Industrielt Design, 2. År	Engelsk fagtitel Identity
Kategori Designprojekt	Fagansvarlig Peter Barker
Niveau Bachelor	Sprog Dansk og engelsk
ECTS 5	Fagnummer BK2II--KME

Formål

Identitetsdesign (Bruce Mau Design, Meta Design, Pentagram, Total Identity, et cetera) og/eller Branding (Brand Union, Interbrand, Moving Brands, Landor, Wolf Olins, et cetera) er i kommunikationsbureauer ikke blot hoveddrivkraften for kreativitet og konstant voksende porteføljer, men også for stabilitet, finansiell succes og vækst.

Forskellen mellem Identitetsdesign og Branding er på det sidste blevet temmelig udvasket. Ekspertter taler for eksempel om "Brand Identitet".

Under valgfaget Identitet undersøger vi begge områders "rødder", eller for at sige det kort og præcist:

Identitetsdesign

- Fokus er på identifikation
- At adskille er ikke hovedemnet i Identitetsdesign
- Identitetsdesign ønsker i stedet at være autentisk og relevant, imens der kommunikeres ambition og deles kerneværdier.
- Konsekvens og gennemsigtighed er derfor vigtig.

– Har behov for kontakt og ønsker at forene.

– *Ønsker at være transparent.*

– *Sigter efter relevans: Derfor synes identifikationen (med identiteten) at være mest vigtig.*

Branding

- branding er ikke et design, men et marketings-redskab
- Husk at hovedformålet med branding er at opretholde eller øge omsætningen.
- 'branding' omhandler opfattelsen af et brand (eller dettes selv-billede) – det er her annoncøren eller designeren kommer ind – og ønsker at opnå anerkendelse fra sin målgruppe.
- Kunde-loyalitet synes at være essentielt for at opretholde eller øge omsætningen.
- Derfor er særpræg og fremtoning ikke så vigtigt.

– *ønsker at være speciel.*

– *har behov for at være tilstedeværende*

– *ønsker anerkendelse. Brandets (positive) "selv-billede" er derfor meget vigtigt.*



Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende at:

Viden

- Kende forskellen på Identitetsdesign og Branding.
- Kunne formalisere og beskrive det (identitets) system som han/hun har udviklet, og samtidigt fremsætte et regelsæt, som andre skal anvende for at sikre gennemsigtighed og konsekvens.
- Være opmærksom på alle kompetencer, som definerer egen profil, inklusive de sidst indhentede markante kompetencer.

Færdigheder

- Opdage, undersøge og afsløre kerneværdier, grundlaget ud fra hvilket du skal konstruere en visuel identitet
- Kunne anvende de 5 nøgle-elementer, som enhver visuel identitet består af.
- designe til et publikum (brugere, kunder og/eller en specifik målgruppe

Kompetencer

- Sætte sig et klart mål og opliste målsætninger
- Under eksamen at være i stand til at fremvise individuelle læringsresultater ved hjælp af en digital, visuelt spændende præsentation, som tydeligt forklarer Hvad? Hvorfor? og hvordan?.

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

Individuelle udviklingsmøder

Afslutning: Præsentation, gennemgang, diskussion og feedback

Obligatorisk litteratur

Renaat Van Cauwenberge, Renaat, *10 models for Identity & Branding*, Total Identity, 2015. (tilgængelig via BB!)

—, *Total Identity, From brand proposition to involvement and dialogue*, page 16-21, BIS, 2003. (tilgængelig via BB!)

Anbefalet litteratur

Clifton, Rita, et al, *Brands and Branding*, The Economist, 2003. (tilgængelig via BB!)

Klein, Naomi, *No Logo*, 2000. (tilgængelig via BB!)

Adams & Morioka, *The Logo Design Workbook*, 2004. (tilgængelig via BB!)



Page 3/3

Yderligere litteratur

Olins, Wally, *ON B@ND*, Thames and Hudson, 2003.
—, *The Brand Handbook*, Thames and Hudson, 2008.
—, Wally, *Viewpoints*, 2002. (tilgængelig via BB!)
—, Wolff, *The new guide to identity*, Design Council, 1995.
Wheeler, Alina, *Designing Brand Identity*, 2009. (tilgængelig via BB!)

Supplerende litteratur

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

Titel Interiørdesign	Godkendt 26.08.16
Studieretning Industrielt design, 2. år	Title Interior Design
Kategori Design Projekt	Fagansvarlig Peter Barker
Niveau Bachelor	Sprog Dansk med mulighed for vejledning på engelsk
ECTS 5	Fagnummer BI2IN--KME

Formål Formålet med modulet er at introducere kravene i.f.m. Interiørdesign til erhvervs-mæssig brug.

Læringsmål Til eksamen forventes den studerende:

- Viden
- At kunne arbejde effektivt med design af interiør lokaler til erhvervmæssig brug
- Færdigheder
- At være i stand til at håndtere "space planning", interiørdesign
- Kompetencer
- At have forståelse for virksomheders og menneskelige behov i en forret-ningsmæssig kontekst

Eksamensbestemmelser Intern cencur – 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. pro-jektbeskrivelse. Så den studerende forsømmer dette, vil det afspejles i karakter-givningen.

Undervisningsform Klasseundervisning og individuel undervisning.

Titel Leg	Godkendt 26.08.16
Studieretning Industrielt design, Kommunikati- onsdesign, 2. år	Engelsk fagtitel Play
Kategori Designprojekt	Fagansvarlig Peter Barker
Niveau Bachelor	Sprog Dansk med mulighed for vejledning på engelsk
ECTS 5	Fagnummer BI2LG--KME + BK2LG--KME

Formål	Formålet med faget er at introducere de studerende til LEG som et udviklingsværktøj såvel som et specifikt mål for at opfylde et designmæssigt behov.
Læringsmål	Til eksamen forventes den studerende:
Viden	<ul style="list-style-type: none"> • at have forståelse for forholdet mellem form, funktion og interaktion • at have viden om leg i en specifik kontekst
Færdigheder	<ul style="list-style-type: none"> • at kunne indgå i dialog med udvalgte virksomheder • at kunne identificere og motivere en relevant designudfordring inden for leg • at kunne anvende legende designmetoder gennem en designproces • at kunne udvikle et design, som indeholder en interaktion • at kunne visualisere projektet igennem model samt animation eller video
Kompetencer	<ul style="list-style-type: none"> • at kunne samarbejde med andre faggrupper og sætte sin faglige viden i spil • at kunne bygge fremtidsscenerier • at kunne arbejde med brugerinddragelse både i idéfasen og i projektafprøvningsfasen
Eksamensbestemmelser	<p>Intern 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 4. semester er af 50 minutters varighed, hvoraf 20 minutter er afsat til den studerendes fremlæggelse.</p> <p>Projektbeskrivelse: Det påhviler den studerende at medbringe 1 stk. projektbeskrivelser til den mundtlige eksamen. Såfremt den studerende forsømmer dette, vil det afspejle sig i karaktergivningen</p>
Undervisningsform	<p>Holdundervisning</p> <p>Grupperarbejde med vejledning</p> <p>Forelæsning</p> <p>Præsentation med kritik</p>

Titel Lys	Godkendt 26.08.16
Studieretning Industrielt design, 2. år	Engelsk fagtitel Light
Kategori Designprojekt	Fagansvarlig Peter Barker
Niveau Bachelor	Sprog Dansk med mulighed for vejledning på engelsk
ECTS 10	Fagnummer BI2LY--KME

Formål Formålet med faget er at give de studerende en forståelse for lys og belysning i forhold til design.

Læringsmål Til eksamen forventes den studerende:

Viden

- at have viden om lystekniske grundbegreber
- at have forståelse for fænomenet lys og lysets påvirkning af mennesket
- at have forståelse for lysets indflydelse på rum og oplevelsen af rum
- at have forståelse for en lyskildes betydning for konstruktion/ formgivning af armatur

Færdigheder

- at kunne eksperimentere og analysere eksperimenter med lys, form og rum

Kompetencer

- at kunne udvikle et designkoncept til en given kontekst
- at kunne producere en armaturmodel med fokus på funktion

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

Holdundervisning med individuel vejledning

Titel Velfærdsdesign	Godkendt 26.08.16
Studieretning Industrielt design, 2. år	Engelsk fagtitel Welfare Design
Kategori Designprojekt	Fagansvarlig Peter Barker
Niveau Bachelor	Sprog Dansk med mulighed for vejledning på engelsk
ECTS 10	Fagnummer BI2VF--KME

Formål Hvordan kan designeren med industrielt design være med til at skabe et mere værdifuldt liv for en given bruger? De studerende skal med deres projekt forsøge at svare på dette spørgsmål.

Læringsmål Til eksamen forventes den studerende:

- Viden
- at have forståelse for velfærdsdesign
- Færdigheder
- at kunne lave relevant research og analyser
 - at kunne eksperimentere med form og idéudvikling
 - at kunne præsentere projektet for hold, underviser og ekstern partner
- Kompetencer
- at kunne samarbejde med en ekstern partner omkring en case
 - at kunne analysere og anvende eksperimenter i et designkoncept til velfærdsdesign
 - at kunne udvikle et koncept og produkt til velfærdsdesign

Eksamensbestemmelser Intern censur – 7-trins-skalaen
Mundtlig eksamen af semesteret, hvor den studerende præsenterer processer samt færdige resultater.
Den samlede længde for eksamen på 4. 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
Individuelt projektarbejde med vejledning
Præsentation med kritik

Titel Designteori 2	Godkendt 27.06.17
Studieretning Tværfaglig	Engelsk fagtitel Design Theory 2
Kategori Designmetode og -teori	Fagansvarlig Eva Kappel
Niveau Bachelor	Sprog Dansk
ECTS 5	Fagnummer BF2DT--KSE

Formål

Dette forløb giver den studerende indblik i udvalgt teori, som underbygger forståelsen af designprocessen med tilhørende metoder. De studerende møder gennem forelæsninger og øvelser forskellige perspektiver på designprocessen.

Arbejdet involverer læsning af primære tekster, samt videregående arbejde med at skrive en akademisk opgave. Forløbet afsluttes med en skriftlig opgave, hvori den studerende anvender et antal designteorier til at analysere og perspektivere en af egne designprocesser.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

Viden

- at have viden om udvalgt designteori indenfor designproces og -metoder

Færdigheder

- at kunne læse og forstå en akademisk primær tekst
- på et videregående niveau at kunne analysere, reflektere over og konkludere på et afgrænset teoretisk materiale

Kompetencer

- at kunne anvende udvalgte teorier til at undersøge og perspektivere en designproces

Eksamensbestemmelser

Skriftlig opgave – i form af en opgave inden for fagets pensum.
Ekstern censur, bedømmes efter 7-trinsskalaen.
Omfang: 7 normalsider.

Undervisningsform

Forelæsning
Holdundervisning med øvelser
Selvstudie

Titel Fagrettet farve, lys og komposition	Godkendt 27.06.17
Studieretning Tværfaglig, 2. år	Engelsk fagtitel Subject-specific Colour, Light and Composition
Kategori Teknikker og redskaber	Fagansvarlig Eva Kappel
Niveau Bachelor	Sprog Dansk med mulighed for vejledning på engelsk.
ECTS 5	Fagnummer BF2FLK-BME

Formål Formålet med dette fagelement er, at den studerende får indgående kendskab til lysets indflydelse på farve og komposition samt erfaring med at anvende lys i et fagrettet designprojekt.

Læringsmål Til eksamen forventes den studerende:

- Viden
- at have tilegnet sig viden om lysets påvirkning af farver, flader og materialer
 - at have tilegnet sig viden om refleksionslys
 - at have tilegnet sig viden om lokal- og slagskyggers farve og kompositoriske virkemidler
- Færdigheder
- at have tilegnet sig færdigheder i at beskrive og analysere lys
- Kompetencer
- at have tilegnet sig kompetencer i at anvende lys og lysets virkemidler sammen med farve og komposition i en faglig sammenhæng

Eksamensbestemmelser Intern censur – Bestået/ikke bestået
Mundtlig eksamen af semesteret, hvor den studerende præsenterer processer samt færdige resultater.
Den samlede længde for eksamen på 4. semester er af 50 minutters varighed, hvoraf 20 minutter er afsat til den studerendes fremlæggelse.

Undervisningsform Holdundervisning
Projektarbejde med individuel vejledning

Titel Individuelt designprojekt	Godkendt 26.08.16
Studieretning Tværfaglig, 2. år	Engelsk fagtitel Individuel Design Project
Kategori Designprojekt	Fagansvarlig Eva Kappel
Niveau Bachelor	Sprog Dansk med mulighed for vejledning på engelsk
ECTS 5 10 15	Fagnummer BF4ID-AKME BF4ID-BKME BF4ID-CKME

Formål Den studerende anvender og udvikler tidligere lærte færdigheder og kompetencer i et individuelt designprojekt.

Læringsmål Til eksamen forventes den studerende:

Viden

- at kunne inddrage tidligere tilegnet viden indenfor projektets scope

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 Intern 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 faglederen 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.
Den studerende aftaler med fagleder hvem der er vejleder på projektet.

Indhold

- Identificering af faglige mål
- Identificering af relevant projekt
- Projektbeskrivelse med faglig refleksion
- Logbog
- Research
- Analyse
- Designmetode
- Konzeptudvikling
- Designløsning
- Perspektivering
- Præsentation

Litteratur

Litteraturgrundlaget fastlægges ved indgangen til projektet, således at teoretisk viden bringes i spil med den praksisbaserede erfaring, der ønskes oparbejdet gennem arbejdet med det individuelle designprojekt.

Titel Metode og projekt 2 - International	Godkendt 27.06.17
Studieretning Tværfaglig, 2. år	Engelsk fagtitel Method and Project 2 - International
Kategori Designmetode- og teori	Fagansvarlig Eva Kappel
Niveau Bachelor	Sprog Dansk med mulighed for vejledning på engelsk
ECTS 10	Fagnummer BF2M2I--KME

Formål

Formålet med dette fagelement er, at den studerende får dybdegående kendskab til designprocessen med tilhørende metoder. Faget har fokus på planlægning af en proces, feltstudie som researchmetode, brugerinddragelse, teamwork samt konceptudvikling. Metoder undersøges og anvendes i forbindelse med et designprojekt.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

Viden

- at have viden om en problemorienteret designproces
- at have forståelse for kulturel diversitet og samarbejde i et kreativt team

Færdigheder

- at kunne udarbejde en projektbeskrivelse med en relevant designfaglig problemstilling
- at kunne planlægge, styre og evaluere en problemorienteret designproces
- at kunne udføre feltstudier og inddrage brugere i designprocessen
- at kunne udpege vigtige indsigter, samt at argumentere for valg og fravalg
- at kunne indgå i multikulturelt gruppearbejde og reflektere og egen rolle
- at kunne kommunikere og visualisere et designkoncept

Kompetencer

- at kunne udvælge og anvende konkrete designmetoder til at identificere og bearbejde en problemstilling i en konkret international kontekst

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.



Page 2/2

Undervisningsform

Forelæsninger og oplæg (til øvelser)

Individuelle øvelser

Gruppeøvelser og arbejder med vejledning

Holdundervisning

Dele af undervisningen foregår i udlandet

Titel Metode og projekt 2	Godkendt 27.06.17
Studieretning Tværfaglig, 2. år	Engelsk fagtitel Method and Project 2
Kategori Designmetode- og teori	Fagansvarlig Eva Kappel
Niveau Bachelor	Sprog Dansk med mulighed for vejledning på engelsk
ECTS 10	Fagnummer BF2M2-KME

Formål Formålet med dette fagelement er, at den studerende får dybdegående kendskab til designprocessen med tilhørende metoder. Faget har fokus på planlægning af en proces, feltstudie som researchmetode, brugerinddragelse, teamwork samt konceptudvikling. Metoder undersøges og anvendes i forbindelse med et designprojekt.

Læringsmål Til eksamen forventes den studerende:

- Viden
- at have viden om en problemorienteret designproces
 - at have forståelse for diversitet og samarbejde i et kreativt team
- Færdigheder
- at kunne udarbejde en projektbeskrivelse med en relevant designfaglig problemstilling
 - at kunne planlægge, styre og evaluere en problemorienteret designproces
 - at kunne udføre feltstudier og inddrage brugere i designprocessen
 - at kunne udpege vigtige indsigter, samt at argumentere for valg og fravalg
 - at kunne indgå i gruppearbejde og reflektere og egen rolle
 - at kunne kommunikere og visualisere et designkoncept
- Kompetencer
- at kunne udvælge og anvende konkrete designmetoder til at identificere og bearbejde en problemstilling i en ekstern kontekst

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.



Page 2/2

Undervisningsform

Forelæsninger og oplæg (til øvelser)

Individuelle øvelser

Gruppeøvelser og arbejder med vejledning

Holdundervisning

Titel Design i en kommerciel kontekst	Godkendt 01.09.16
Studieretning Industrielt design, 3. år	Engelsk fagtitel Design for commerce
Kategori Designprojekt	Fagansvarlig Peter William Barker
Niveau Bachelor	Sprog Dansk med mulighed for vejledning på engelsk
ECTS 10	Fagnummer BI3DC--KME

Formål	Formålet med dette modul er at lære den designstuderende at arbejde med/og for kommercielle interesser – og at bruge sine designerfærdigheder til at forbedre kommercielle interaktioner mellem en virksomhed og dens kunder. I forløbet forventes det, at den studerende videreudvikler sine designidéer hen imod en realisering / implementering.
Læringsmål	Til eksamen forventes den studerende:
Viden	<ul style="list-style-type: none"> • At vise kendskab til gældende kommercielle interesser og kommercielle "trykpunkter", og hvordan design kan assistere disse interesser.
Færdigheder	<ul style="list-style-type: none"> • At kunne udtænke, designe og præsentere relevante designidéer.
Kompetencer	<ul style="list-style-type: none"> • At være i stand til at indhente og analysere relevante design-idéer. At kunne præsentere disse idéer på en måde, som er forståelig for folk, der arbejder med og i handel.
Eksamensbestemmelser	<p>Ekstern censur – 7-trins skalaen</p> <p>Mundtlig eksamen af semesteret, hvor den studerende præsenterer processer samt færdige resultater.</p> <p>Projektbeskrivelse:</p> <p>Det påhviler den studerende til den mundtlige eksamen at medbringe 1 stk. projektbeskrivelse. Så den studerende forsømmer dette, vil det afspejles i karaktergivningen.</p>
Undervisningsform	Undervisningstimer, seminarer og præsentationer

Titel Materialeeksperimenter	Godkendt 26.08.16
Studieretning AC & ID, 3. studieår	Engelsk fagtitel Material investigation
Kategori Teknikker og redskaber	Fagansvarlig Josephine Winther
Niveau Bachelor	Sprog Dansk med mulighed for vejledning på engelsk
ECTS 5	Fagnummer BX3MX--KME

Formål	<p>Et forløb med fokus på eksperimentet og undersøgelsen af materialer i relation til kroppen.</p> <p>Det undersøges, hvordan man kan bruge form og materialeeksperimenter som udgangspunkt for et designprojekt. Med afsæt i materialer eller teknikker afsøges nye muligheder. Der er ikke fokus på slutresultatet, men på eksperimenter som potentielt kan føre til et resultat. Undervejs analyseres og evalueres eksperimenterne.</p>
Læringsmål	Til eksamen forventes den studerende:
Viden	<ul style="list-style-type: none"> at have viden om forskellige materialer og deres egenskaber i relation til kroppen.
Færdigheder	<ul style="list-style-type: none"> at kunne eksperimentere med selvvalgte teknikker og materialer i relation til kroppen. at kunne reflektere over egne eksperimenter og resultater at kunne anvende eksperimentet som redskab i en udviklingsproces at kunne præsentere sine eksperimenter for andre
Kompetencer	<ul style="list-style-type: none"> at have forståelse for brug af eksperimentet som designredskab
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 5. semester er af 50 minutters varighed, hvoraf 20 minutter er afsat til den studerendes fremlæggelse.</p>
Undervisningsform	Holdundervisning med individuel vejledning

Titel Service Design - Kina	Godkendt 04.09.17
Studieretning Industrielt design, 3. år	Engelsk fagtitel Service Design - China
Kategori Designprojekt	Fagansvarlig Peter Barker
Niveau Bachelor	Sprog Danisk med mulighed for vejledning på engelsk
ECTS 10	Fagnummer BX3SEI--KME

Formål Designprojektet er baseret på udviklingen af design i en international kontekst, og tager afsæt i brugeren og en given udfordring. Designeren skal kunne omsætte indsigt i brugerens ønsker og behov til konkrete designkoncepter. De studerende samarbejder tværkulturelt. Der udvikles et design baseret på en specific opgave.

Læringsmål Til eksamen forventes den studerende at:

- Viden
- Have forståelse for design i en international og tværkulturel kontekst.
 - Have forståelse for hvordan internationale burgerobservationer omsættes til designkoncepter.
- Færdigheder
- Have erfaring med brugen af udvalgte metoder.
 - Være i stand til at arbejde effektivt og have forståelse for gruppedynamik.
- Kompetencer
- Være i stand til at analysere et problem, en målgruppe og at gennemføre et designprojekt.
 - Være i stand til at muliggøre mødet mellem bruger og design.
 - Være i stand til at arbejde i et team af mennesker med forskellig professionel baggrund i en international kulturel kontekst.
 - Være i stand til at perspektivere et designprojekt.

Eksamensbestemmelser Ekstern censur – 7-trins skalaen
Mundtlig eksamen af semesteret hvor den studerende præsenterer processer samt færdige resultater.
Den samlede længde for eksamen på 5. 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 Sko	Godkendt 26.08.16
Studieretning Mode- og tekstildesign, Industrielt design, Accessory design 3. år	Engelsk fagtitel Shoes
Kategori Designprojekt	Fagansvarlig Helle Graabæk
Niveau Bachelor	Sprog Dansk med mulighed for vejledning på engelsk
ECTS 10	Fagnummer BX3SK--KME

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

Læringsmål Til eksamen forventes den studerende:

- Viden
- at have forståelse for kollektionsbegreber og serieopbygning inden for en produktgruppe
 - at have forståelse for en skos opbygning og funktionalitet
- 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 verbalt
- Kompetencer
- at kunne udvikle et innovativt designkoncept ud fra givne faktorer

Eksamensbestemmelser Ekstern censur – 7-trins-skalaen
Mundtlig eksamen af semesteret, hvor den studerende præsenterer processer samt færdige resultater.
Den samlede længde for eksamen på 5. 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
Individuelt projektarbejde med vejledning
Projektarbejde i grupper med vejledning
Selvstudie

Titel Tasker og bagage	Godkendt 26.08.16
Studieretning Accessory Design, Industrielt design, Mode- og tekstildesign, 3. år	Engelsk fagtitel Bags and Luggage
Kategori Designprojekt	Fagansvarlig Josephine Winther
Niveau Bachelor	Sprog Dansk med mulighed for vejledning på engelsk
ECTS 10	Fagnummer BX3TB--KME

Formål Gennem samarbejde med en virksomhed får den studerende indblik i en virksomheds værdigrundlag, kundegruppe og produktionsfaciliteter.

Læringsmål Til eksamen forventes den studerende:

Viden

- at have forståelse for kollektionsbegreber og serieopbygning inden for en produktgruppe
- at have forståelse for taske/bagages opbygning og funktionalitet

Færdigheder

- at kunne aflæse en virksomheds værdigrundlag og målgruppe
- at kunne kommunikere en arbejdsproces og et resultat visuelt og verbalt

Kompetencer

- at kunne udvikle et innovativt designkoncept ud fra givne faktorer

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

Den samlede længde for eksamen på 5. 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.



Page 2/2

Undervisningsform

Holdundervisning

Individuelt projektarbejde med vejledning

Projektarbejde i grupper med vejledning

Selvstudie

Titel Bachelorprojekt - praktisk del	Godkendt 01.10.16
Studieretning Tværfaglig, 3. år	Engelsk fagtitel Bachelor Project, practical component
Kategori Designprojekt	Fagansvarlig Fagledere
Niveau Bachelor	Sprog Dansk med mulighed for individuel vejledning på engelsk
ECTS 10	Fagnummer AC: BA3BA--KME ID: BI3BA--KME KD: BK3BA--KME MT: BM3BA--KME

Formål

Bachelorprojektet (praktisk og skriftlig del tilsammen) skal dokumentere, at den studerende ved at anvende designteori, metoder og færdigheder kan løse grundlæggende designfaglige problemstillinger på et professionelt niveau. I bachelorprojektet kan den studerende sætte hele sin designfaglighed i spil. Viden, færdigheder og kompetencer erhvervet gennem bacheloruddannelsen demonstreres i løsningen af et selvinitieret, veldefineret og afgrænset designfagligt problem i samarbejde med mindst én ekstern samarbejdspartner. Bachelorprojektet er den studerendes ramme for at demonstrere sit designfaglige potentiale i et relevant designprojekt.

Læringsmål

Bachelorprojektets praktiske del skal demonstrere, at den studerende på et grundlæggende niveau:

Viden

- har forståelse for egne designfaglige kompetencer
- har forståelse for organisation og forretning i designfaget
- har en designfaglig digital forståelse

Færdigheder

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

Kompetencer

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

Den studerende forventes at have offentliggjort han/hendes personlige non template baseret website ved afslutningen af 6. semester, med blandt andet fremvisning af deres bachelor projekt.

Eksamensbestemmelser

Ekstern censur – 7-trins-skalaen

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

Den samlede længde for eksamen på 6. semester er af 60 minutters varighed, hvoraf 30 minutter er afsat til den studerendes fremlæggelse.

Procedure:

Kort efter opstart på bachelorprojektet afleveres en praktisk synopsis på både dansk og engelsk. Den praktiske synopsis skal godkendes af faglederen inden aflevering.

2-3 uger før eksamen afleveres en projektbeskrivelse for den praktiske del. Resumé på både dansk og engelsk for den skriftlige opgave vedhæftes desuden.

Konkrete afleveringsdatoer og afleveringssted vil fremgå af Asimut.

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

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

Titel Bachelorprojekt - skriftlig del	Godkendt 27.06.17
Studieretning Tværfaglig, 3. år	Engelsk fagtitel Bachelor Project, written component
Kategori Designprojekt	Fagansvarlig Eva Kappel
Niveau Bachelor	Sprog Dansk med mulighed for individuel vejledning på engelsk
ECTS 5	Fagnummer AC: BA3BA--KSE ID: BI3BA--KSE KD: BK3BA--KSE MT: BM3BA--KSE

Formål

Formålet med den teoretiske del af bachelorprojektet er, at den studerende gennem udvalgte og for designfaget eksemplariske tekster demonstrerer en grundlæggende viden om designfagets teori.

Denne viden skal i samspil med den praktiske del dokumentere, at den studerende ved at anvende designteori, metoder og færdigheder kan løse grundlæggende designfaglige problemstillinger på et professionelt niveau.

I bachelorprojektet kan den studerende sætte hele sin designfaglighed i spil. Viden, færdigheder og kompetencer erhvervet gennem bacheloruddannelsen demonstreres i løsningen af et selvinitieret, veldefineret og afgrænset designfagligt problem i samarbejde med mindst én ekstern samarbejdspartner. Bachelorprojektet er den studerendes ramme for at demonstrere sit designfaglige potentiale i et relevant designprojekt.

Læringsmål

Bachelorprojektets skriftlige del skal demonstrere at den studerende på et grundlæggende niveau:

Viden

- har forståelse for designfagets videnskabelige metoder og teorier

Færdigheder

- kan udarbejde en skriftlig, teoretisk opgave
- kan identificere og motivere en relevant designfaglig udfordring og reflektere over den ved hjælp af faglige nedslag i designteori og/eller videnskabsteori
- kan formidle og diskutere et designprojekt til/med fagfæller
- kan perspektivere det praktiske bachelordesignprojekt med teoretiske overvejelser

Kompetencer

- 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: 10 normalsider



Der skrives en teoretisk synopsis for den skriftlige opgave.
Der skal til udarbejdelsen af den teoretiske synopsis anvendes den af skolen udarbejdede skabelon.
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 Design teori og -strategi	Godkendt 27.06.17
Studieretning Tværfaglig	Engelsk fagtitel Design Theory and Strategy
Kategori Design metode og -teori	Fagansvarlig Eva Kappel
Niveau Bachelor	Sprog Dansk
ECTS 5	Fagnummer BF3DT--BUE

Formål

Formålet med Design teori og -strategi er at styrke og perspektivere den studerendes egen designpraksis. Forløbet er opdelt i to fokusområder. Det ene område præsenterer den studerende for en række karrierefremmende teorier og metoder. Det andet område introducerer de studerende til videnskabsteori, herunder; indsamling af pålideligt data, afprøvning af koncepter samt brug og forståelse af teori. Forløbet afsluttes med en skriftlig refleksion, hvori den studerende beskriver anvendelsen af et antal design teorier til at perspektivere et felt inden for egen designpraksis.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

Viden

- at have viden om karrierefremmende aktiviteter
- at have viden om videnskabsteori

Færdigheder

- at kunne opbygge en ansøgning, cv og portfolio og målrette det til forskellige modtagere
- at kunne reflektere over og diskutere design teori og forskellige videns former

Kompetencer

- at kunne arbejde kvalificeret med egen karriereplanlægning
- at kunne anvende design teori til at perspektivere egen designpraksis

Eksamensbestemmelser

Prøveform: Undervisningsdeltagelse

Bedømmes Bestået / Ikke Bestået.

Undervisningsdeltagelse omfatter aflevering af skriftlig refleksion - omfang: 3 normalsider

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

Forelæsning kombineret med mindre holdøvelser

Selvstudie

Titel Individuelt designprojekt	Godkendt 26.08.16
Studieretning Tværfaglig, 3. år	Engelsk fagtitel Individuel Design Project
Kategori Designprojekt	Fagansvarlig Eva Kappel
Niveau Bachelor	Sprog Dansk med mulighed for vejledning på engelsk
ECTS 5 10 15	Fagnummer BF5ID-AKME BF5ID-BKME BF5ID-CKME

Formål Den studerende anvender og udvikler tidligere lærte færdigheder og kompetencer i et individuelt designprojekt.

Læringsmål Til eksamen forventes den studerende:

Viden

- at kunne inddrage tidligere tilegnet viden indenfor projektets scope

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 Intern 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 faglederen 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.
Den studerende aftaler med fagleder hvem der er vejleder på projektet.

Indhold

- Identificering af faglige mål
- Identificering af relevant projekt
- Projektbeskrivelse med faglig refleksion
- Logbog
- Research
- Analyse
- Designmetode
- Konzeptudvikling
- Designløsning
- Perspektivering
- Præsentation

Litteratur

Litteraturgrundlaget fastlægges ved indgangen til projektet, således at teoretisk viden bringes i spil med den praksisbaserede erfaring, der ønskes oparbejdet gennem arbejdet med det individuelle designprojekt.

Titel Praktik	Godkendt 11.07.17
Studieretning Tværfaglig, 3. år	Engelsk fagtitel Internship
Kategori Praktik	Fagansvarlig Eva Kappel
Niveau Bachelor	Sprog Sproget gives af praktikstedet
ECTS 15	Fagnummer BF3PK--BSE BF3PKI-BSE (international)

Formål Formål fastlægges i samarbejde med praktikstedet, og fremgår af praktikaftalen.

Læringsmål Til eksamen forventes den studerende:

Viden

- at have forretningsforståelse
- at have forståelse for forretningsmodellen Business Model Canvas
- at have viden om egne kompetencer og mulige værdiskabende bidrag for praktikstedet
- at have forståelse for fagspecifik designteori

Færdigheder

- at have praktisk erfaring i at arbejde som designer
- at kunne reflektere over et praktiksteds proces og metoder
- at kunne formidle og diskutere sine observationer og refleksioner over praktik

Kompetencer

- at demonstrere netværkskompetencer
- at kunne sætte sin designfaglige viden, færdigheder og kompetencer i spil med andre faggrupper i faglige og forretningsmæssige sammenhænge
- at kunne perspektivere et praktiksted i forhold til en international kontekst
- at kunne beskrive sine karriereplaner i forhold til specialisering i uddannelsen og fremtidige beskæftigelsesmuligheder

Eksamensbestemmelser

Skriftlig opgave – i form af en logbog med afsæt i ét praktikforløb samt designstrategiske øvelser forud for praktikforløbet. Intern censur, bedømmes Bestået / Ikke Bestået.

Omfang: 7-8 normalsider

Logbogen skal besvare en række spørgsmål stillet af Designskolen.

Ud over Logbogen afleveres et CV, et eksempel på en ansøgning, dokumenteret LinkedIn profil og digitalt portfolio.

Undervisningsform

Praktik med vejledning fra praktiksted og karriereværksted
Logbogsskrivning



design
skolen
kolding

Kursusbeskrivelser: Mode- og Tekstildesign

Titel Materiale, teknikker og projekt	Godkendt 28.08.17
Studieretning Mode- og tekstildesign, 1. År	Engelsk fagtitel Material, Techniques & Project – Textile
Kategori Designprojekt	Fagansvarlig Helle Graabæk
Niveau Bachelor	Sprog Dansk med mulighed for vejledning på engelsk
ECTS 15	Fagnummer BM1TE--KME

Formål Formålet med kurset er at introducere materialelære, tekstile teknikker og redskaber i anvendelse i et eksperimenterende designprojekt med afsæt i et historisk materiale med fokus på bæredygtighed.

Læringsmål Til eksamen forventes den studerende:

Viden

MATERIALELÆRE

- at have indgående forståelse for tekstile materialers bestanddele, konstruktioner og egenskaber, herunder hvordan forskellige kvaliteter kan anvendes i form/mode
- at have viden om tekstile materialers efterbehandlinger samt indlægsmaterialer til fremstilling af beklædning
- at have grundlæggende viden om industrielle produktionsmetoder inden for mode- og tekstilindustrien
- at have viden om forskellige produktionsmetoders konsekvenser for miljø og marked
- at forstå materialets og produktionsformens indflydelse på et designprodukt

PROJEKT & TEKSTILE TEKNIKKER

- at have viden om, hvordan et historisk materiale kan fungere som inspiration for et nutidigt design
- DFC PAST: At have viden om og indsigt i hvorledes historiske materialer kan fungere som grundlag for bæredygtige mode/tekstilprodukter i fremtiden.
- at have tilegnet sig en begyndende viden om tekstile teknikker i anvendelse i et designprojekt
- at kunne identificere grundbindinger i singlestrik
- at have viden om at strikke i form
- at kunne identificere grundbindingerne i vævede tekstiler
- at have forståelse for trykte tekstilers karakteristika

Færdigheder

- at kunne analysere et tekstil i forhold til materiale, fremstilling og anvendelse
- At have grundlæggende forståelse for vævede, strikkede og trykte tekstilers karakteristika.
- at have grundlæggende færdigheder i at strikke på maskine, farveblanding og rammetryk samt i at væve på computerstyret skaftevæv



Kompetencer	<ul style="list-style-type: none">• DFC PAST: At være i stand til at lave research og analysere udvalgte kulturelt-historiske materialer på baggrund af valgte genstands materiale, konstruktion og brug samt karakteristika - i relation til bæredygtighed• at kunne anvende tekstilfaglige teknikker, redskaber og metoder til at realisere et nutidigt design baseret på historisk inspiration
Eksamensbestemmelser	<p>Ekstern censur – 7-trins-skalaen</p> <p>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.</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>Holdundervisning</p> <p>Individuelt projektarbejde med vejledning</p>

Titel Materiale, teknikker og projekt – mode	Godkendt 05.03.18
Studieretning Mode- og tekstildesign, 1. År	Engelsk fagtitel Material, Techniques and Project - Fashion
Kategori Designprojekt	Fagansvarlig Nadine Möllenkamp
Niveau Bachelor	Sprog Dansk med mulighed for vejledning på engelsk
ECTS 15	Fagnummer BM1MO--KME

Formål

Formålet med forløbet er at introducere materialelære, modeteknikker og -redskaber i anvendelse i et eksperimenterende designprojekt med afsæt i et historisk materiale med fokus på bæredygtighed.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende at:

Viden

- have indgående viden om tekstile materials bestanddele, konstruktioner og egenskaber, herunder hvordan forskellige kvaliteter kan anvendes i relation til funktion, form og kroppen.
- at have grundlæggende viden om industrielle produktionsmetoder for materialer inden for mode- og tekstilindustrien
- have viden om tekstile produktionsmetoder og deres betydning for produkt og miljøet, og hvordan det påvirker markedet
- have viden om betydningen af konstruktion, tilskæring og syteknik i forhold til det endelige udtryk i en modekollektion
- have viden om indlægsmaterialer i forhold til produktion af tøj
- kunne anvende researchmetoder og analysere et udvalgt kulturelt, historisk stykke beklædning i forhold til komposition, farve, volumen, detaljer, materialer og proportioner
- have indsigt i hvordan tidligere produktionsmetoder kan danne grundlag for bæredygtige mode- og tekstilprodukter i fremtiden

Færdigheder

- kunne analysere et stykke tekstil i forhold til produktion, materiale, form og funktion
- have tekniske færdigheder inden for syteknik og finish
- have færdigheder i at skabe form og volumen i forhold til kroppen



- kunne generere idéer ud fra historisk research og derefter anvende det i udviklingen af en modekollektion
- kunne konstruere og realisere en silhouette med fokus på komposition og form

Kompetencer

- kunne kommunikere og dokumentere en arbejdsproces
- kunne skitsere en eksperimenterende og relevant nutidig modekollektion
- kunne reflektere over relevante teknikker, redskaber og metoder for at realisere et nutidigt design
- kunne producere relevant præsentationsmateriale, så som skitsebøger og fotodokumentation

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 fremlægelse.

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

Holdaktiviteter, forelæsninger og individuelt arbejde med vejledning

Titel Ornamentik, Krop & teknikker	Godkendt 28.08.17
Studieretning Mode & Tekstildesign, 1 år	Engelsk fagtitel Ornamentation, Body & Techniques
Kategori Teknikker og redskaber	Fagansvarlig Nadine Möllenkamp, Helle Graabæk
Niveau Bachelor	Sprog Dansk med mulighed for vejledning på engelsk
ECTS 10 ECTS	Fagnummer BM10T--BME

Formål

Som designer er det væsentligt at være forankret i og have indgående kendskab til mode- og tekstilfagets materialer, teknikker og redskaber. Faget giver den studerende grundlæggende mode- og tekstile teknikker og metoder til at kunne arbejde eksperimenterende på et grundlæggende niveau.

Kurset introducerer til tryk, væv og strik teknikker med henblik på at opnå grundlæggende viden om de forskellige teknikkers karakteristika – som et grundlag for egne undersøgelser og eksperimenter som registreres og analyseres.

Kurset introducerer ligeledes til tilskæring og mønsterudvikling med henblik på at forstå samspillet mellem 2D/fladen og 3D/formen. Formålet er en begyndende viden om og erfaring i sammenspillet mellem materiale og formgivning på kroppen

Kurset introducere til relevante MT Adobe programmer og 3D print

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

Viden

- at have forståelse for grundlæggende designbegreber inden for mode - og tekstildesign
- at have grundlæggende viden om ornamentikkens visuelle virkemidler på flade og form
- at have viden om rapportering til udvikling af mønstre til en tekstil flade
- at have grundlæggende viden og forståelse for trykte, vævede og strikkede tekstilers konstruktion og karakteristika samt anvendelsesområder inden for mode design
- at have grundlæggende viden og forståelse for konstruktion, mønsterudvikling samt syteknikkens betydning for en færdig silhuet.
- at have forståelse for materialevalget og trådretnings betydning i samspil med draperingsteknikker og 3D formgivning på gine
- at have grundlæggende forståelse for at arbejde i relevante Adobe programmer
- at have grundlæggende forståelse for 3D print og dets potentiale for MT



Færdigheder	<ul style="list-style-type: none">• at kunne anvende grundlæggende designbegreber inden for mode og tekstil design• at have grundlæggende færdigheder indenfor tryk, væv og strik – og at kunne arbejde eksperimenterende med disse.• at kunne eksperimenterere med form, materiale og udtryk med afsæt i ornamentik• at kunne anvende relevante digitale programmer og redskaber for MT
Kompetencer	<ul style="list-style-type: none">• at kunne frembringe, registrere og analysere egne eksperimenter
Eksamensbestemmelser	<p>Intern censur – Bestået/Ikke bestået.</p> <p>Mundtlig eksamen af semesteret, hvor den studerende præsenterer processer samt færdige resultater.</p> <p>Den samlede længde for eksamen på 1. semester er af 50 minutters varighed, hvoraf 20 minutter er afsat til den studerende fremlæggelse.</p>
Undervisningsform	<p>Holdundervisning med individuelle øvelser og vejledning</p> <p>Gruppearbejde med øvelser og vejledning</p>

Titel Designproces 1	Godkendt 27.06.17
Studieretning Tværfaglig, 1. år	Engelsk fagtitel Design Process 1
Kategori Designmetode- og teori	Fagansvarlig Eva Kappel
Niveau Bachelor	Sprog Dansk med mulighed for vejledning på engelsk
ECTS 5	Fagnummer BF1DP--KME

Formål Formålet med dette fagelement er, at den studerende får grundlæggende kendskab til designprocessen med tilhørende metoder. Faget har fokus på planlægning af en proces, på eksperimentet samt på kreativitet. Metoder undersøges og anvendes i forbindelse med et individuelt designprojekt.

Læringsmål Til eksamen forventes den studerende:

- Viden**
- at have forståelse for designprocessen i et projekt
 - at have viden om kreativitet, intuition og analyse
 - at have indsigt i egne kompetencer, styrker og udfordringer i et kreativt arbejde
- Færdigheder**
- at kunne udarbejde en projektbeskrivelse med en relevant designfaglig problemstilling
 - at kunne formulere, udføre og evaluere et eksperiment
 - at kunne generere, visualisere, analysere og udvælge idéer
 - at kunne præsentere et designforslag
- Kompetencer**
- at kunne anvende udvalgte teknikker og redskaber i forhold til et personligt designudtryk
 - at kunne reflektere over og beskrive egen designproces

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.



Page 2/2

Undervisningsform

Forelæsninger og oplæg (til øvelser)
Litteraturlæsning
Gruppearbejde
Individuelt arbejde med vejledning
Forelæsning
Projektarbejde med individuel vejledning
Præsentation med kritik

Title: Designteori 1	Godkendt 27.06.17
Studieretning Tværfaglig, 1. år	Engelsk fagtitel Design Theory 1
Kategori Designmetode- og teori	Fagansvarlig Eva Kappel
Niveau Bachelor	Sprog Dansk med mulighed for vejledning på engelsk
ECTS 10	Fagnummer BF1DT--KSE

Formål

Dette forløb giver den studerende indblik i udvalgt teori, som underbygger forståelsen af et designprodukt. Arbejdet involverer læsning af sekundære tekster samt indføring i, hvordan man skriver en akademisk opgave.

Den studerende får lejlighed til at afprøve det akademiske håndværk gennem mindre skriveøvelser. Forløbet afsluttes med en skriftlig opgave, hvori den studerende anvender et antal designteorier til at analysere og perspektivere et designprodukt indenfor den studerendes egen faglighed.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

Viden

- at have viden om udvalgt designteori indenfor form, perception og æstetik

Færdigheder

- at kunne læse og forstå en sekundær tekst
- på grundlæggende niveau at kunne analysere, reflektere over og konkludere på et afgrænset teoretisk materiale

Kompetencer

- at kunne anvende udvalgte teorier til at undersøge og perspektivere et designprodukt

Eksamensbestemmelser

Skriftlig opgave – i form af en opgave inden for fagets pensum.

Ekstern censur, bedømmes efter 7-trinsskalaen.

Omfang: 7 normalsider

Undervisningsform

Forelæsning

Holdundervisning med øvelser

Selvstudie

Titel Farve	Godkendt 27.06.17
Studieretning Tværfaglig, 1. år	Engelsk fagtitel Colour
Kategori Teknikker og redskaber	Fagansvarlig Eva Kappel
Niveau Bachelor	Sprog Dansk med mulighed for vejledning på engelsk
ECTS 5	Fagnummer BF1FA--KME

Formål Formålet med dette fagelement er, at den studerende får kendskab til farvens kompleksitet og helt grundlæggende betydning for et design. Den studerende er på denne baggrund er i stand til at arbejde kvalificeret med farve i designprocesser.

Læringsmål Til eksamen forventes den studerende:

Viden

- at have viden om det subtraktive farvesystem
- at have viden om perception

Færdigheder

- at have færdigheder i at iagttage, registrere og analysere farve
- at beherske grundlæggende fagsproglige begreber til formidling og diskussion af farveforhold
- at kunne anvende og kommunikere farvetrends
- at kunne fremstille en farvepalet både analogt og digitalt

Kompetencer

- at kunne anvende farver i et fagrettet genstandsfelt

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.

Undervisningsform

Holdundervisning

Øvelser med vejledning

Forelæsninger

Titel Komposition	Godkendt 27.06.17
Studieretning Tværgående, 1. år	Engelsk fagtitel Composition
Kategori Teknikker og redskaber	Fagansvarlig Eva Kappel
Niveau Bachelor	Sprog Dansk med mulighed for vejledning på engelsk
ECTS 5	Fagnummer BF1KO--KME

Formål Formålet med dette fagelement er, at den studerende får indsigt i formers kompositoriske forhold samt i kompositionens grundlæggende betydning for et design.

Læringsmål Til eksamen forventes den studerende:

Viden

- at have tilegnet sig viden om komposition herunder grundlæggende principper som tyngde, balance, kontrast, rytme og volumen

Færdigheder

- at kunne analysere form
- at kunne arbejde reflekteret med indbyrdes placering og skalering af geometriske og organiske former
- at kunne anvende komposition til layout af en portfolio
- at beherske grundlæggende fagsproglige begreber til formidling og diskussion af form og komposition

Kompetencer

- at kunne anvende komposition i et fagrettet genstandsfelt

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 Holdundervisning
Fælles gennemgange

Titel Lys	Godkendt 27.06.17
Studieretning Tværfaglig, 1. år	Engelsk fagtitel Light
Kategori Teknikker og redskaber	Fagansvarlig Eva Kappel
Niveau Bachelor	Sprog Dansk med mulighed for vejledning på engelsk.
ECTS 5	Fagnummer BF1LY-KME

Formål Formålet med dette fagelement er, at den studerende får kendskab til det additive farvesystem samt lysets indflydelse på farve, materiale og form.

Læringsmål Til eksamen forventes den studerende:

- Viden
- at have viden om det additive farvesystem, herunder lys og digital farve
 - at have tilegnet sig viden om lysets påvirkning af farver, flader og materialer
 - at have tilegnet sig viden om lokal- og slagskyggers farve og kompositoriske virkemidler
- Færdigheder
- at beherske grundlæggende fagsproglige begreber til formidling og diskussion af lysforhold
- Kompetencer
- at have tilegnet sig kompetencer i at anvende lys og lysets virkemidler i et fagrettet genstandsfelt

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.

Undervisningsform Holdundervisning
Projektarbejde med individuel vejledning

Titel Rumlig skitsering	Godkendt 27.06.17
Studieretning Tværfaglig, 1. år	Engelsk fagtitel Spatial Sketching
Kategori Teknikker og redskaber	Fagansvarlig Eva Kappel
Niveau Bachelor	Sprog Dansk med mulighed for vejledning på engelsk
ECTS 5	Fagnummer BF1RS--KME

Formål Formålet med dette fagelement er, at den studerende får kendskab til rumligt perspektiv samt opnår en begyndende rutine i at kommunikere tredimensionel form med tegning.

Læringsmål Til eksamen forventes den studerende:

- Viden
- at have tilegnet sig viden om konstruktion af grundformer
 - at have forståelse for perspektivtegning
 - at have forståelse for kroppen som rumlig form og kroppens proportioner
- Færdigheder
- at kunne tegne rumlige, geometriske former med frihåndstegning
 - at kunne tegne kroppen i rum
- Kompetencer
- at kunne anvende rumlig skitsering i et fagrettet genstandsfelt

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 Holdundervisning
Fælles gennemgange

Titel Farve og visualisering	Godkendt 31.08.16
Studieretning Mode- og tekstildesign, 2. år	Engelsk fagtitel Colour and Visualisation
Kategori Teknikker og redskaber	Fagansvarlig Helle Graabæk
Niveau Bachelor	Sprog Dansk med mulighed for vejledning på engelsk
ECTS 10	Fagnummer BM2FA--KME

Formål

Formålet med dette fagelement er, at du som studerende opnår en indgående forståelse for farvens og farvesætningens betydning inden for mode- og tekstilfaget. Der udvikles komplekse, individuelle farvepaletter som undersøges i forhold til tekstil- og modefaglige kontekster som farvesætning af kollektioner, mønsteropbygning og indfarvning.

Færdigheder i at tegne og skitsere er centrale for at kunne forstå et problem og for at kunne visualisere idé og designproces. Tegning løber parallelt med semestrets øvrige arbejder.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

Viden

- at have viden om og indsigt i farvens og farvesætningens betydning for et designudtryk (silhuet/flade)
- at opnå teoretisk viden om indfarvning af tekstiler

Færdigheder

- at kunne anvende introducerede teknikker til skitsering og visualisering af hhv silhuetter og tekstile flader
- at opnå praktiske færdigheder i indfarvning af tekstiler

Kompetencer

- at have et begyndende visuelt udtryk
- at have forståelse for farvevalg som et centralt element i udvikling af mode- og tekstildesign

Tegning

- at have rutine i at skitsere og tegne
- at have et grundlæggende personligt visuelt sprog

Eksamensbestemmelser

Intern censur – 7-trins-skalaen

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

Den samlede længde for eksamen på 4. semester er af 50 minutters varighed, hvoraf 20 minutter er afsat til den studerendes fremlæggelse.

Tegning indgår i eksaminationen af fagelementet Farve og visualisering



Page 2/2

Undervisningsform

Holdundervisning

Individuelle øvelser og opgaver med vejledning

Projektarbejde med individuel vejledning

Præsentation med kritik

Kollektion - produktion	Godkendt 31.08.16
Studieretning Mode- og tekstildesign, 2. år	Engelsk fagtitel Collection - Production
Kategori Designprojekt	Fagansvarlig Helle Graabæk
Niveau Bachelor	Sprog Dansk med mulighed for vejledning på engelsk
ECTS 15	Fagnummer BM2KK-KME

Formål

Formålet med dette fagelement er, at du som studerende opnår viden om og erfaring med tekstil- og modebranchens arbejde med at designe og udvikle fremtidige kollektioner. Fagelementet tilstræber en så virkelighedsnær kontekst som muligt, og der udvikles en tekstil- eller modekollektion til en specifik målgruppe eller virksomhed. Formålet er samtidig, at du som studerende opnår viden om trend forecastingens betydning for mode- og tekstilbranchen. Der introduceres til teoretiske modeller og praktiske teknikker til at identificere kommende trends, og der udvikles et trendmateriale til andres eller eget brug i et fremtidigt designprojekt.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende at:

Viden

- have viden om hvad en mode- og tekstilkollektion er og hvordan kollektioner udvikles og anvendes i mode- og tekstilbranchen
- at have viden om trend som styreredskab i mode- og tekstilbranchen
- at have viden om DART modellen som system for at vide hvor et trendoplæg er placeret i mode og tekstilbranchen
- at have grundlæggende forståelse for mode – og tekstilfagets produktionsformer- og vilkår

Færdigheder

- at kunne indsamle et aktuelt inspirationsmateriale til videre bearbejdning
- at kunne formidle arbejdsproces og resultat af processen visuelt og verbalt
- kunne udvikle et design med udgangspunkt i et givent materiale og produktionsfaciliteter
- kunne anvende mode og tekstilfaglige redskaber og teknikker i udvikling og klargøring af produktet
- kunne anvende Adobe Illustrator som redskab i formidlingen af sine designs
- kunne formidle en kollektion visuelt og verbalt

Kompetencer

- kunne opbygge en kollektion målrettet en specifik målgruppe på baggrund af eget udviklet idéoplæg
- have erfaring med den arbejdsgang det er almen anvendt i mode - og tekstilindustrien
- kunne kommunikere et design til produktion
- at kunne identificere potentielle aftagere af et trendoplæg



- at kunne analysere et givet trend materiale og oversætte det til personlige oplæg
- at kunne redegøre for forskellen på et trendoplæg og personlig inspirations materiale

Eksamensbestemmelser

Intern censur – 7-trins-skalaen

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

Den samlede længde for eksamen på 4. 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

Projektarbejde med vejledning

Titel Koncept og digitale redskaber	Godkendt 31.08.16
Studieretning Mode- og tekstildesign, 2. år	Engelsk fagtitel Concept and Digital tools
Kategori Teknikker og redskaber	Fagansvarlig Helle Graabæk
Niveau Bachelor	Sprog Dansk med mulighed for vejledning på engelsk
ECTS 10	Fagnummer BM2KT--KME

Formål

Formålet med dette fagelement er, at du som studerende opnår viden om og erfaring i, hvordan man som mode- eller tekstildesigner kan udvikle et ind individuelt konceptoplæg. Dette oplæg anvendes efterfølgende som ramme for ideudvikling i mødet med tekstil- og modefaglige redskaber og teknikker.

Digitale redskaber: tryk, væv og strik

Formålet er at give dig en grundlæggende forståelse for tekstilområdets digitale teknikker og redskaber med afsæt i konceptoplæg og filer udviklet i Photoshop

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

Viden

- at have forståelse for, hvordan man udvikler digitalt tekstildesign og deres forskellige karakteristika
- at have viden om digitalt fremstillede tekstilers betydning for mode- og tekstildesign
- at have forståelse for farvestofgruppernes egenskaber i forhold til digitalt tryk
- at have forståelse for strukturer og bindinger velegnede til digital væv
- at have forståelse for strukturer og mønstre velegnede til digital strik

Færdigheder

- at kunne kommunikere et idéoplæg visuelt og verbalt samt at kunne skrive en projektbeskrivelse
- at kunne udvikle rapporter og mønsterudvikling i Photoshop
- at kunne klargøre filer til digital strik, tryk og væv
- at opnå grundlæggende færdigheder i at arbejde med fagets digital redskaber

Kompetencer

- at kunne udvikle eget idéoplæg som en afsæt for et designprojekt
- at kunne anvende mode og tekstilfaglige teknikker & redskaber i forhold til eget designkoncept
- at have forståelse for samspillet mellem materiale, metode og teknik udvikle og en forståelse for fagets digitale redskaber



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

Holdundervisning. Projektarbejde med individuel vejledning
Præsentation med kritik

Titel Koncept og mønsterudvikling	Godkendt 31.08.16
Studieretning Mode- og tekstil, 2. år	Engelsk fagtitel Concept and pattern development
Kategori Teknikker og redskaber	Fagansvarlig Nadine Möllenkamp
Niveau Bachelor	Sprog Dansk
ECTS 10	Fagnummer BM2KO-KME

Formål

Formålet med faget er at give den studerende viden omkring og erfaring med udvikling af et individuelt konceptforslag inden for mode- eller tekstildesign. Forslaget bruges som udgangspunkt for idéudvikling i sammenhængen mellem tekstil- og mode- værktøjer og teknikker. Formålet er at træne og styrke den studerendes forståelse for et koncept, en designproces, en formudvikling og den færdige kollektion. Der undervises i både analog og digital mønsterudvikling og drapering.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

Viden

- At have forståelse for idéudvikling inden for mode- og tekstildesign
- At have forståelse for drapering, koncept og mønsterudvikling både analogt og digitalt.

Færdigheder

- At være i stand til at fremlægge et idéoplæg visuelt og mundtligt
- At have en styrket praktisk forståelse for koncept, mønsterudvikling og syteknik i forbindelse med den endelige præsentation af en beklædningsgenstand
- At have forståelse for at udvikle former som passer menneskekroppen.

Kompetencer

- At være i stand til at udvikle et individuelt idékoncept som kan bruges som udgangspunkt for et designprojekt.
- At være i stand til at overføre professionelle mode- og tekstilteknikker og værktøjer til arbejdet med egne design projekter.
- At være i stand til at udpege den korrekte målgruppe til design konceptet.
- At have en grundlæggende forståelse for samspillet mellem form, udtryk og tekstilmateriale i forbindelse med udviklingen af former til kroppen.

Eksamensbestemmelser

Intern cencur – 7-trins skalaen

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



Page 2/2

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

Holdundervisning

Projektarbejde med individuel vejledning

Præsentation med kritik.

Titel Materialelære og bæredygtighed	Godkendt 31.08.16
Studieretning Mode- og tekstildesign, 2. år	Engelsk fagtitel Materials Science and Sustainability
Kategori Teknikker og redskaber	Fagansvarlig Naine Möllenkamp/Helle Graabæk
Niveau Bachelor	Sprog Dansk med mulighed for vejledning på engelsk
ECTS 5	Fagnummer BM2MB--BME

Formål Formålet med faget er at introducere den studerende til bæredygtig udvikling inden for mode- og tekstildesign med udgangspunkt i udvikling og/eller anvendelse af materialer.

Læringsmål Til eksamen forventes den studerende:

Viden

- at have viden om forskellige teorier om bæredygtighed herunder CSR
- at have forståelse for produkter og materialers livscyklus

Færdigheder

- at kunne identificere et bæredygtigt problem og anvisе løsningsmuligheder ud fra en designfaglig optik
- at kunne anvende sin viden om materialers bestanddele, frembringelse og videre forarbejdning i forhold til bæredygtighed
- at kunne anvende tekniske færdigheder til at øge den bæredygtige værdi i et produkt
- at have erfaring med at researche på viden om materialer og produkter
- at kunne fremstille præsentationsmateriale

Kompetencer

- at kunne sætte sin fagspecifikke viden i spil i samarbejde med andre faggrupper

Eksamensbestemmelser

Intern censur – Bestået/ikke bestået

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.

Undervisningsform

Holdundervisning

Gruppearbejde med vejledning

Præsentation med kritik

Titel Designteori 2	Godkendt 27.06.17
Studieretning Tværfaglig	Engelsk fagtitel Design Theory 2
Kategori Designmetode og -teori	Fagansvarlig Eva Kappel
Niveau Bachelor	Sprog Dansk
ECTS 5	Fagnummer BF2DT--KSE

Formål

Dette forløb giver den studerende indblik i udvalgt teori, som underbygger forståelsen af designprocessen med tilhørende metoder. De studerende møder gennem forelæsninger og øvelser forskellige perspektiver på designprocessen.

Arbejdet involverer læsning af primære tekster, samt videregående arbejde med at skrive en akademisk opgave. Forløbet afsluttes med en skriftlig opgave, hvori den studerende anvender et antal designteorier til at analysere og perspektivere en af egne designprocesser.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

Viden

- at have viden om udvalgt designteori indenfor designproces og -metoder

Færdigheder

- at kunne læse og forstå en akademisk primær tekst
- på et videregående niveau at kunne analysere, reflektere over og konkludere på et afgrænset teoretisk materiale

Kompetencer

- at kunne anvende udvalgte teorier til at undersøge og perspektivere en designproces

Eksamensbestemmelser

Skriftlig opgave – i form af en opgave inden for fagets pensum.
Ekstern censur, bedømmes efter 7-trinsskalaen.
Omfang: 7 normalsider.

Undervisningsform

Forelæsning
Holdundervisning med øvelser
Selvstudie

Titel Fagrettet farve, lys og komposition	Godkendt 27.06.17
Studieretning Tværfaglig, 2. år	Engelsk fagtitel Subject-specific Colour, Light and Composition
Kategori Teknikker og redskaber	Fagansvarlig Eva Kappel
Niveau Bachelor	Sprog Dansk med mulighed for vejledning på engelsk.
ECTS 5	Fagnummer BF2FLK-BME

Formål Formålet med dette fagelement er, at den studerende får indgående kendskab til lysets indflydelse på farve og komposition samt erfaring med at anvende lys i et fagrettet designprojekt.

Læringsmål Til eksamen forventes den studerende:

- Viden
- at have tilegnet sig viden om lysets påvirkning af farver, flader og materialer
 - at have tilegnet sig viden om refleksionslys
 - at have tilegnet sig viden om lokal- og slagskyggers farve og kompositoriske virkemidler
- Færdigheder
- at have tilegnet sig færdigheder i at beskrive og analysere lys
- Kompetencer
- at have tilegnet sig kompetencer i at anvende lys og lysets virkemidler sammen med farve og komposition i en faglig sammenhæng

Eksamensbestemmelser Intern censur – Bestået/ikke bestået
Mundtlig eksamen af semesteret, hvor den studerende præsenterer processer samt færdige resultater.
Den samlede længde for eksamen på 4. semester er af 50 minutters varighed, hvoraf 20 minutter er afsat til den studerendes fremlæggelse.

Undervisningsform Holdundervisning
Projektarbejde med individuel vejledning

Titel Individuelt designprojekt	Godkendt 26.08.16
Studieretning Tværfaglig, 2. år	Engelsk fagtitel Individuel Design Project
Kategori Designprojekt	Fagansvarlig Eva Kappel
Niveau Bachelor	Sprog Dansk med mulighed for vejledning på engelsk
ECTS 5 10 15	Fagnummer BF4ID-AKME BF4ID-BKME BF4ID-CKME

Formål Den studerende anvender og udvikler tidligere lærte færdigheder og kompetencer i et individuelt designprojekt.

Læringsmål Til eksamen forventes den studerende:

Viden

- at kunne inddrage tidligere tilegnet viden indenfor projektets scope

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 Intern 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 faglederen 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.



Page 2/2

Undervisningsform

Selvstændigt projektarbejde med individuel vejledning.
Den studerende aftaler med fagleder hvem der er vejleder på projektet.

Indhold

- Identificering af faglige mål
- Identificering af relevant projekt
- Projektbeskrivelse med faglig refleksion
- Logbog
- Research
- Analyse
- Designmetode
- Konceptudvikling
- Designløsning
- Perspektivering
- Præsentation

Litteratur

Litteraturgrundlaget fastlægges ved indgangen til projektet, således at teoretisk viden bringes i spil med den praksisbaserede erfaring, der ønskes oparbejdet gennem arbejdet med det individuelle designprojekt.

Titel Metode og projekt 2 - International	Godkendt 27.06.17
Studieretning Tværfaglig, 2. år	Engelsk fagtitel Method and Project 2 - International
Kategori Designmetode- og teori	Fagansvarlig Eva Kappel
Niveau Bachelor	Sprog Dansk med mulighed for vejledning på engelsk
ECTS 10	Fagnummer BF2M2I--KME

Formål

Formålet med dette fagelement er, at den studerende får dybdegående kendskab til designprocessen med tilhørende metoder. Faget har fokus på planlægning af en proces, feltstudie som researchmetode, brugerinddragelse, teamwork samt konceptudvikling. Metoder undersøges og anvendes i forbindelse med et designprojekt.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

Viden

- at have viden om en problemorienteret designproces
- at have forståelse for kulturel diversitet og samarbejde i et kreativt team

Færdigheder

- at kunne udarbejde en projektbeskrivelse med en relevant designfaglig problemstilling
- at kunne planlægge, styre og evaluere en problemorienteret designproces
- at kunne udføre feltstudier og inddrage brugere i designprocessen
- at kunne udpege vigtige indsigter, samt at argumentere for valg og fravalg
- at kunne indgå i multikulturelt gruppearbejde og reflektere og egen rolle
- at kunne kommunikere og visualisere et designkoncept

Kompetencer

- at kunne udvælge og anvende konkrete designmetoder til at identificere og bearbejde en problemstilling i en konkret international kontekst

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.



Page 2/2

Undervisningsform

Forelæsninger og oplæg (til øvelser)

Individuelle øvelser

Gruppeøvelser og arbejder med vejledning

Holdundervisning

Dele af undervisningen foregår i udlandet

Titel Metode og projekt 2	Godkendt 27.06.17
Studieretning Tværfaglig, 2. år	Engelsk fagtitel Method and Project 2
Kategori Designmetode- og teori	Fagansvarlig Eva Kappel
Niveau Bachelor	Sprog Dansk med mulighed for vejledning på engelsk
ECTS 10	Fagnummer BF2M2-KME

Formål

Formålet med dette fagelement er, at den studerende får dybdegående kendskab til designprocessen med tilhørende metoder. Faget har fokus på planlægning af en proces, feltstudie som researchmetode, brugerinddragelse, teamwork samt konceptudvikling. Metoder undersøges og anvendes i forbindelse med et designprojekt.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

- Viden
- at have viden om en problemorienteret designproces
 - at have forståelse for diversitet og samarbejde i et kreativt team
- Færdigheder
- at kunne udarbejde en projektbeskrivelse med en relevant designfaglig problemstilling
 - at kunne planlægge, styre og evaluere en problemorienteret designproces
 - at kunne udføre feltstudier og inddrage brugere i designprocessen
 - at kunne udpege vigtige indsigter, samt at argumentere for valg og fravalg
 - at kunne indgå i gruppearbejde og reflektere og egen rolle
 - at kunne kommunikere og visualisere et designkoncept
- Kompetencer
- at kunne udvælge og anvende konkrete designmetoder til at identificere og bearbejde en problemstilling i en ekstern kontekst

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.



Page 2/2

Undervisningsform

Forelæsninger og oplæg (til øvelser)

Individuelle øvelser

Gruppeøvelser og arbejder med vejledning

Holdundervisning

Titel Design for Change – Past, Future, Present	Godkendt 09.09.2016
Studieretning Mode- og tekstil 3 år	English title Design for Change – Past, Future, Present
Kategori Design Projekt	Fagansvarlig Helle Graabæk and Nadine Möllenkamp
Niveau Bachelor	Sprog English
ECTS 15	Fagnummer BM3DD--KME

Formål

Formålet med faget er at give den studerende viden om og erfaring med en af industriens mest signifikante udfordringer i fremtiden: At designe til en bæredygtig fremtid. De studerende vil blive introduceret for ny forskning og praksis på området.

De studerende skal eksperimentere med og udvikle nye strategier, forretningsmodeller, kollektioner og koncepter som udforsker potentialet og forskellige scenarier i forbindelse med konceptet bæredygtig fremtid.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

Viden

Fortid.

- At have viden omkring og indsigt i hvorledes historiske materialer kan fungere som grundlag for bæredygtige mode/tekstilprodukter i fremtiden.

Fremtid

- At have viden om det nuværende 'fast fashion' system i tekstil industrien.
- At have forståelse for arbejdet med fremtidsscenarier.

Nutid

- At have indsigt i interkontinentale produktionsbetingelser for "fast-fashion" inklusiv sourcing

Se nedenstående beskrivelse af de individuelle fag inden for tekstil og mode.

Færdigheder

Fortid

- At være i stand til at visualisere hvorledes materialet ville kunne fungere i dag inden for mode- og tekstilindustrien.

Fremtid

- At være i stand til at forvandle viden indhentet fra forskning til en bæredygtig mode- eller tekstilkollektion.
- At være i stand til at færdiggøre udvalgte styles / tekstil designs.



Nutid

- At være i stand til at færdiggøre en individuel kollektion af designs eller tekstiler.

Se nedenstående beskrivelse af de individuelle fag indenfor tekstil og mode.

Kompetencer

Fortid

- At være i stand til at lave research og analysere udvalgte kulturelt-historiske materialer indenfor historie, sammenhæng og karakteristika.

Fremtid

- At være i stand til at beskrive og præsentere bæredygtige elementer og visioner i kollektionen.
- At være i stand til at reflektere over potentielle forandringsstrategier som kan fremme 'slow fashion'.

Nutid

- At være i stand til at reflektere over fortidige og fremtidige komponenter og bruge disse tanker og idéer i et internationalt perspektiv.

Se nedenstående beskrivelse af de individuelle fag inden for tekstil og mode.

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

Skriftlig opgave, selvstudie

Holdundervisning

Projektarbejde i grupper med vejledning



Tekstil

Formål

Present – individuel del

Formålet med faget er at give den studerende viden om og erfaring med planlægning, implementering og forberedelse af en mindre tekstil kollektion med fokus på bæredygtighed og den internationale mode- og tekstilindustri baseret på et udvalgt firma/forretning.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende

Viden

- At kunne forstå termen "tekstil-kollektion"
- At forstå den internationale tøj- og tekstilindustri.

Færdigheder

- At være i stand til selv at opbygge en tekstil kollektion baseret på udvalgte professionelle teknikker, og til en specifik målgruppe
- At være i stand til at analysere et firmas synlige profil i sammenhæng med den studerendes eget arbejde med design.
- At kunne kommunikere en arbejdsproces og et resultat visuelt og verbalt.

Kompetencer

- At være i stand til at målrette et design mod et udvalgt kommercielt marked.
- At være i stand til at placere en tekstil kollektion af høj æstetisk værdi i en international sammenhæng.
- At kunne forberede en kollektion til præsentation.



Mode

Formål

Present – individuel del

Formålet med faget er at give den studerende en gennemgribende forståelse for og erfaring med udvikling af kunstneriske stærke koncepter, som kan bruges som fundament for en bæredygtig tidssvarende modekollektion.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende

Viden

- At have indsigt i internationale produktionsvilkår.
- At have viden omkring små lokale tekstil og beklædnings fagfolk samt industriens tilstand i dag.
- At have grundlæggende forståelse for konceptet modekollektion.
- At have grundlæggende teoretisk forståelse for konstruktion og mønster- udvikling.

Færdigheder

- At være i stand til at forvandle undersøgelses-/research resultater til en bæredygtig mode- eller tekstilkollektion.
- At være i stand til at færdiggøre udvalgte designs.
- At være i stand til at designe en kollektion med højt kunstnerisk potentiale

Kompetencer

- At være i stand til at beskrive og præsentere langsigtede elementer og visioner i kollektionen
- At være i stand til at reflektere over potentielle forandringsstrategier som kan fremme "slow-fashion"
- At være i stand til at reflektere over fortidige og fremtidige komponenter og bruge disse tanker og idéer i et nationalt såvel om internationalt perspektiv.

Titel Sko	Godkendt 26.08.16
Studieretning Mode- og tekstildesign, Industrielt design, Accessory design 3. år	Engelsk fagtitel Shoes
Kategori Designprojekt	Fagansvarlig Helle Graabæk
Niveau Bachelor	Sprog Dansk med mulighed for vejledning på engelsk
ECTS 10	Fagnummer BX3SK--KME

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

Læringsmål Til eksamen forventes den studerende:

Viden

- at have forståelse for kollektionsbegreber og serieopbygning inden for en produktgruppe
- at have forståelse for en skos opbygning og funktionalitet

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 verbalt

Kompetencer

- at kunne udvikle et innovativt designkoncept ud fra givne faktorer

Eksamensbestemmelser Ekstern censur – 7-trins-skalaen
Mundtlig eksamen af semesteret, hvor den studerende præsenterer processer samt færdige resultater.
Den samlede længde for eksamen på 5. 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
Individuelt projektarbejde med vejledning
Projektarbejde i grupper med vejledning
Selvstudie

Titel Tasker og bagage	Godkendt 26.08.16
Studieretning Accessory Design, Industrielt design, Mode- og tekstildesign, 3. år	Engelsk fagtitel Bags and Luggage
Kategori Designprojekt	Fagansvarlig Josephine Winther
Niveau Bachelor	Sprog Dansk med mulighed for vejledning på engelsk
ECTS 10	Fagnummer BX3TB--KME

Formål Gennem samarbejde med en virksomhed får den studerende indblik i en virksomheds værdigrundlag, kundegruppe og produktionsfaciliteter.

Læringsmål Til eksamen forventes den studerende:

Viden

- at have forståelse for kollektionsbegreber og serieopbygning inden for en produktgruppe
- at have forståelse for taske/bagages opbygning og funktionalitet

Færdigheder

- at kunne aflæse en virksomheds værdigrundlag og målgruppe
- at kunne kommunikere en arbejdsproces og et resultat visuelt og verbalt

Kompetencer

- at kunne udvikle et innovativt designkoncept ud fra givne faktorer

Eksamensbestemmelser

Ekstern censur – 7-trins-skalaen

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

Den samlede længde for eksamen på 5. 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.



Page 2/2

Undervisningsform

Holdundervisning

Individuelt projektarbejde med vejledning

Projektarbejde i grupper med vejledning

Selvstudie

Titel Bachelorprojekt - praktisk del	Godkendt 01.10.16
Studieretning Tværfaglig, 3. år	Engelsk fagtitel Bachelor Project, practical component
Kategori Designprojekt	Fagansvarlig Fagledere
Niveau Bachelor	Sprog Dansk med mulighed for individuel vejledning på engelsk
ECTS 10	Fagnummer AC: BA3BA--KME ID: BI3BA--KME KD: BK3BA--KME MT: BM3BA--KME

Formål

Bachelorprojektet (praktisk og skriftlig del tilsammen) skal dokumentere, at den studerende ved at anvende designteori, metoder og færdigheder kan løse grundlæggende designfaglige problemstillinger på et professionelt niveau. I bachelorprojektet kan den studerende sætte hele sin designfaglighed i spil. Viden, færdigheder og kompetencer erhvervet gennem bacheloruddannelsen demonstreres i løsningen af et selvinitieret, veldefineret og afgrænset designfagligt problem i samarbejde med mindst én ekstern samarbejdspartner. Bachelorprojektet er den studerendes ramme for at demonstrere sit designfaglige potentiale i et relevant designprojekt.

Læringsmål

Bachelorprojektets praktiske del skal demonstrere, at den studerende på et grundlæggende niveau:

Viden

- har forståelse for egne designfaglige kompetencer
- har forståelse for organisation og forretning i designfaget
- har en designfaglig digital forståelse

Færdigheder

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

Kompetencer

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

Den studerende forventes at have offentliggjort han/hendes personlige non template baseret website ved afslutningen af 6. semester, med blandt andet fremvisning af deres bachelor projekt.

Eksamensbestemmelser

Ekstern censur – 7-trins-skalaen

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

Den samlede længde for eksamen på 6. semester er af 60 minutters varighed, hvoraf 30 minutter er afsat til den studerendes fremlæggelse.

Procedure:

Kort efter opstart på bachelorprojektet afleveres en praktisk synopsis på både dansk og engelsk. Den praktiske synopsis skal godkendes af faglederen inden aflevering.

2-3 uger før eksamen afleveres en projektbeskrivelse for den praktiske del. Resumé på både dansk og engelsk for den skriftlige opgave vedhæftes desuden.

Konkrete afleveringsdatoer og afleveringssted vil fremgå af Asimut.

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

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

Titel Bachelorprojekt - skriftlig del	Godkendt 27.06.17
Studieretning Tværfaglig, 3. år	Engelsk fagtitel Bachelor Project, written component
Kategori Designprojekt	Fagansvarlig Eva Kappel
Niveau Bachelor	Sprog Dansk med mulighed for individuel vejledning på engelsk
ECTS 5	Fagnummer AC: BA3BA--KSE ID: BI3BA--KSE KD: BK3BA--KSE MT: BM3BA--KSE

Formål

Formålet med den teoretiske del af bachelorprojektet er, at den studerende gennem udvalgte og for designfaget eksemplariske tekster demonstrerer en grundlæggende viden om designfagets teori.

Denne viden skal i samspil med den praktiske del dokumentere, at den studerende ved at anvende designteori, metoder og færdigheder kan løse grundlæggende designfaglige problemstillinger på et professionelt niveau.

I bachelorprojektet kan den studerende sætte hele sin designfaglighed i spil. Viden, færdigheder og kompetencer erhvervet gennem bacheloruddannelsen demonstreres i løsningen af et selvinitieret, veldefineret og afgrænset designfagligt problem i samarbejde med mindst én ekstern samarbejdspartner. Bachelorprojektet er den studerendes ramme for at demonstrere sit designfaglige potentiale i et relevant designprojekt.

Læringsmål

Bachelorprojektets skriftlige del skal demonstrere at den studerende på et grundlæggende niveau:

Viden

- har forståelse for designfagets videnskabelige metoder og teorier

Færdigheder

- kan udarbejde en skriftlig, teoretisk opgave
- kan identificere og motivere en relevant designfaglig udfordring og reflektere over den ved hjælp af faglige nedslag i designteori og/eller videnskabsteori
- kan formidle og diskutere et designprojekt til/med fagfæller
- kan perspektivere det praktiske bachelordesignprojekt med teoretiske overvejelser

Kompetencer

- 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: 10 normalsider



Der skrives en teoretisk synopsis for den skriftlige opgave.
Der skal til udarbejdelsen af den teoretiske synopsis anvendes den af skolen udarbejdede skabelon.
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 Design teori og -strategi	Godkendt 27.06.17
Studieretning Tværfaglig	Engelsk fagtitel Design Theory and Strategy
Kategori Design metode og -teori	Fagansvarlig Eva Kappel
Niveau Bachelor	Sprog Dansk
ECTS 5	Fagnummer BF3DT--BUE

Formål

Formålet med Design teori og -strategi er at styrke og perspektivere den studerendes egen designpraksis. Forløbet er opdelt i to fokusområder. Det ene område præsenterer den studerende for en række karrierefremmende teorier og metoder. Det andet område introducerer de studerende til videnskabsteori, herunder; indsamling af pålideligt data, afprøvning af koncepter samt brug og forståelse af teori. Forløbet afsluttes med en skriftlig refleksion, hvori den studerende beskriver anvendelsen af et antal design teorier til at perspektivere et felt inden for egen designpraksis.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

Viden

- at have viden om karrierefremmende aktiviteter
- at have viden om videnskabsteori

Færdigheder

- at kunne opbygge en ansøgning, cv og portfolio og målrette det til forskellige modtagere
- at kunne reflektere over og diskutere design teori og forskellige videns former

Kompetencer

- at kunne arbejde kvalificeret med egen karriereplanlægning
- at kunne anvende design teori til at perspektivere egen designpraksis

Eksamensbestemmelser

Prøveform: Undervisningsdeltagelse

Bedømmes Bestået / Ikke Bestået.

Undervisningsdeltagelse omfatter aflevering af skriftlig refleksion - omfang: 3 normalsider

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

Forelæsning kombineret med mindre holdøvelser

Selvstudie

Titel Individuelt designprojekt	Godkendt 26.08.16
Studieretning Tværfaglig, 3. år	Engelsk fagtitel Individuel Design Project
Kategori Designprojekt	Fagansvarlig Eva Kappel
Niveau Bachelor	Sprog Dansk med mulighed for vejledning på engelsk
ECTS 5 10 15	Fagnummer BF5ID-AKME BF5ID-BKME BF5ID-CKME

Formål Den studerende anvender og udvikler tidligere lærte færdigheder og kompetencer i et individuelt designprojekt.

Læringsmål Til eksamen forventes den studerende:

Viden

- at kunne inddrage tidligere tilegnet viden indenfor projektets scope

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 Intern 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 faglederen 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.
Den studerende aftaler med fagleder hvem der er vejleder på projektet.

Indhold

- Identificering af faglige mål
- Identificering af relevant projekt
- Projektbeskrivelse med faglig refleksion
- Logbog
- Research
- Analyse
- Designmetode
- Konzeptudvikling
- Designløsning
- Perspektivering
- Præsentation

Litteratur

Litteraturgrundlaget fastlægges ved indgangen til projektet, således at teoretisk viden bringes i spil med den praksisbaserede erfaring, der ønskes oparbejdet gennem arbejdet med det individuelle designprojekt.

Titel Praktik	Godkendt 11.07.17
Studieretning Tværfaglig, 3. år	Engelsk fagtitel Internship
Kategori Praktik	Fagansvarlig Eva Kappel
Niveau Bachelor	Sprog Sproget gives af praktikstedet
ECTS 15	Fagnummer BF3PK--BSE BF3PKI-BSE (international)

Formål Formål fastlægges i samarbejde med praktikstedet, og fremgår af praktikaftalen.

Læringsmål Til eksamen forventes den studerende:

Viden

- at have forretningsforståelse
- at have forståelse for forretningsmodellen Business Model Canvas
- at have viden om egne kompetencer og mulige værdiskabende bidrag for praktikstedet
- at have forståelse for fagspecifik designteori

Færdigheder

- at have praktisk erfaring i at arbejde som designer
- at kunne reflektere over et praktiksteds proces og metoder
- at kunne formidle og diskutere sine observationer og refleksioner over praktik

Kompetencer

- at demonstrere netværkskompetencer
- at kunne sætte sin designfaglige viden, færdigheder og kompetencer i spil med andre faggrupper i faglige og forretningsmæssige sammenhænge
- at kunne perspektivere et praktiksted i forhold til en international kontekst
- at kunne beskrive sine karriereplaner i forhold til specialisering i uddannelsen og fremtidige beskæftigelsesmuligheder

Eksamensbestemmelser

Skriftlig opgave – i form af en logbog med afsæt i ét praktikforløb samt designstrategiske øvelser forud for praktikforløbet. Intern censur, bedømmes Bestået / Ikke Bestået.

Omfang: 7-8 normalsider

Logbogen skal besvare en række spørgsmål stillet af Designskolen.

Ud over Logbogen afleveres et CV, et eksempel på en ansøgning, dokumenteret LinkedIn profil og digitalt portfolio.

Undervisningsform

Praktik med vejledning fra praktiksted og karriereværksted
Logbogsskrivning



design
skolen
kolding

Kursusbeskrivelser: Accessory Design

Titel Materialelære 1	Godkendt 09.09.14
Studieretning Accessory Design, 1. år	Engelsk fagtitel Materials Science 1
Kategori Teknikker og redskaber	Fagansvarlig Josephine Winther
Niveau Bachelor	Sprog Dansk med mulighed for vejledning på engelsk
ECTS 5	Fagnummer BA1ML--BME

Formål Formålet med dette forløb er at introducere de studerende til diverse materialer og forarbejdningen af disse. De studerende vil få indblik i værktøj og maskiner på smykkeværkstedet og lære hvordan disse håndteres efter sikkerhedsforskrifterne.

Læringsmål Til eksamen forventes den studerende:

Viden

- at have viden om udvalgte materialer til accessories
- at have viden om metalleres molekylære opbygning og egenskaber
- at have forståelse for accessory værkstedets sikkerhedsregler og første-hjælpsudstyr

Færdigheder

- at kunne omsætte en ide til et 3D objekt
- at kunne bearbejde forskellige materialer til udførelsen af 3D objekter
- at kunne anvende værktøj og arbejdsmetoder i forhold til udvalgte materialer

Kompetencer

- at forstå materiales muligheder og kunne udføre 3D objekter i forskellige materialer.

Eksamensbestemmelser

Intern censur – bestået/ikke bestået.

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 studerende fremlæggelse.

Undervisningsform

Holdundervisning, gruppearbejde og individuelle øvelser.

Titel Materialelære 2	Godkendt 25.11.14
Studieretning Accessory Design, 1. år	Engelsk fagtitel Materials Science 2
Kategori Teknikker og redskaber	Fagansvarlig Josephine Winther
Niveau Bachelor	Sprog Dansk med mulighed for vejledning på engelsk
ECTS 5	Fagnummer BA2ML--BME

Formål Formålet med dette forløb er at introducere de studerende til bl.a. læder og forarbejdningen af dette. Der er fokus på eksperimentet og undersøgelsen, og den studerende kan derved samle erfaringer vedrørende bearbejdning af materialerne.

Læringsmål Til eksamen forventes den studerende:

- Viden
- at have viden om forskellige materialer inden for accessory design
- Færdigheder
- at have overordnet forståelse for læders egenskaber og anvendelse
- Kompetencer
- at kunne fremstille et 3D objekt i læder.
 - at have forståelse for materialers egenskaber gennem eksperimentet og undersøgelsen.

Eksamensbestemmelser Ekstern censur – Bestået/ikke bestået
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.

Undervisningsform Holdundervisning.
Individuelle øvelser og vejledning
forelæsning

Titel Objekt og krop	Godkendt 26.08.2016
Studieretning Accessory Design, 1. år	Engelsk fagtitel Object and Body
Kategori Teknikker og redskaber	Fagansvarlig Josephine Winther
Niveau Bachelor	Sprog Dansk med mulighed for vejledning på engelsk
ECTS 5	Fagnummer BA1OK--KME

Formål Formålet med dette kursus er at give de studerende indblik i objekter og kroppens selvstændige former, og hvad der sker med disse former, når krop og objekt mødes.

Læringsmål Til eksamen forventes den studerende:

- Viden
- at have kendskab til teorien bag aflæsning af objekter
- Færdigheder
- at kunne aflæse objekter
 - at kunne præsentere en idé
 - at kunne anbringe objekter på kroppen
 - at kunne anvende forskellige redskaber til udvikling af idéer
- Kompetencer
- at kunne omsætte ideer til 3D objekter
 - at kunne analysere og udvælge ideer

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 Holdundervisning med individuelle øvelser.

Titel Wearables	Godkendt 28.08.17
Studieretning Industrielt og Accessory Design, 1. år	Title Wearables
Kategori Design Projekt	Fagansvarlig Josephine Winther
Niveau Bachelor	Sprog Dansk med mulighed for vejledning på engelsk
ECTS 10	Fagnummer AC1WE-KME + BI1WD-KME

Formål

Formålet med modulet er at give den studerende indsigt i *wearable design* for derved at sætte den studerende i stand til at udvikle et koncept for et *wearable design*.
Modulet introducerer den studerende til brugen af 3D computer programmer i design.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

Viden

- At have kendskab til begrebet wearables
- At have forståelse for hvordan et *wearable design* kan anbringes og bæres på kroppen
- At have kendskab til de mest brugte 3D programmer til udvikling og præsentation af industrielt design eller accessory design.
- At kunne bruge en computer til udvikling og præsentation af industrielt design eller accessory design.

Færdigheder

- At have forståelse for skitsering som en kommunikationsmåde i en design-proces.
- At kunne kombinere håndtegning med udvalgte Adobe programmer.
- At have et basis kendskab til 3D tegneprogrammer
- At kunne bruge skitsering/tegning i forbindelse med udviklingen af en 3D form.

Kompetencer

- At kunne udvikle et wearable koncept og virkeliggøre dette i en 1:1 model
- At kunne forvandle 2D tegninger til 3D objekter i Rhino
- At være i stand til at anvende de grundlæggende funktioner i Rhino
- At kunne anvende udvalgte programmer fra Adobe-pakken på et grundlæggende niveau.

Eksamensbestemmelser

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



Page 2/2

Undervisningsform

Forelæsninger

Klasseundervisning

Individuelt arbejde med vejledning

Titel Designproces 1	Godkendt 27.06.17
Studieretning Tværfaglig, 1. år	Engelsk fagtitel Design Process 1
Kategori Designmetode- og teori	Fagansvarlig Eva Kappel
Niveau Bachelor	Sprog Dansk med mulighed for vejledning på engelsk
ECTS 5	Fagnummer BF1DP--KME

Formål Formålet med dette fagelement er, at den studerende får grundlæggende kendskab til designprocessen med tilhørende metoder. Faget har fokus på planlægning af en proces, på eksperimentet samt på kreativitet. Metoder undersøges og anvendes i forbindelse med et individuelt designprojekt.

Læringsmål Til eksamen forventes den studerende:

- Viden
- at have forståelse for designprocessen i et projekt
 - at have viden om kreativitet, intuition og analyse
 - at have indsigt i egne kompetencer, styrker og udfordringer i et kreativt arbejde
- Færdigheder
- at kunne udarbejde en projektbeskrivelse med en relevant designfaglig problemstilling
 - at kunne formulere, udføre og evaluere et eksperiment
 - at kunne generere, visualisere, analysere og udvælge idéer
 - at kunne præsentere et designforslag
- Kompetencer
- at kunne anvende udvalgte teknikker og redskaber i forhold til et personligt designudtryk
 - at kunne reflektere over og beskrive egen designproces

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.



Page 2/2

Undervisningsform

Forelæsninger og oplæg (til øvelser)
Litteraturlæsning
Gruppearbejde
Individuelt arbejde med vejledning
Forelæsning
Projektarbejde med individuel vejledning
Præsentation med kritik

Title: Designteori 1	Godkendt 27.06.17
Studieretning Tværfaglig, 1. år	Engelsk fagtitel Design Theory 1
Kategori Designmetode- og teori	Fagansvarlig Eva Kappel
Niveau Bachelor	Sprog Dansk med mulighed for vejledning på engelsk
ECTS 10	Fagnummer BF1DT--KSE

Formål

Dette forløb giver den studerende indblik i udvalgt teori, som underbygger forståelsen af et designprodukt. Arbejdet involverer læsning af sekundære tekster samt indføring i, hvordan man skriver en akademisk opgave.

Den studerende får lejlighed til at afprøve det akademiske håndværk gennem mindre skriveøvelser. Forløbet afsluttes med en skriftlig opgave, hvori den studerende anvender et antal designteorier til at analysere og perspektivere et designprodukt indenfor den studerendes egen faglighed.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

Viden

- at have viden om udvalgt designteori indenfor form, perception og æstetik

Færdigheder

- at kunne læse og forstå en sekundær tekst
- på grundlæggende niveau at kunne analysere, reflektere over og konkludere på et afgrænset teoretisk materiale

Kompetencer

- at kunne anvende udvalgte teorier til at undersøge og perspektivere et designprodukt

Eksamensbestemmelser

Skriftlig opgave – i form af en opgave inden for fagets pensum.

Ekstern censur, bedømmes efter 7-trinsskalaen.

Omfang: 7 normalsider

Undervisningsform

Forelæsning

Holdundervisning med øvelser

Selvstudie

Titel Farve	Godkendt 27.06.17
Studieretning Tværfaglig, 1. år	Engelsk fagtitel Colour
Kategori Teknikker og redskaber	Fagansvarlig Eva Kappel
Niveau Bachelor	Sprog Dansk med mulighed for vejledning på engelsk
ECTS 5	Fagnummer BF1FA--KME

Formål Formålet med dette fagelement er, at den studerende får kendskab til farvens kompleksitet og helt grundlæggende betydning for et design. Den studerende er på denne baggrund er i stand til at arbejde kvalificeret med farve i designprocesser.

Læringsmål Til eksamen forventes den studerende:

Viden

- at have viden om det subtraktive farvesystem
- at have viden om perception

Færdigheder

- at have færdigheder i at iagttage, registrere og analysere farve
- at beherske grundlæggende fagsproglige begreber til formidling og diskussion af farveforhold
- at kunne anvende og kommunikere farvetrends
- at kunne fremstille en farvepalet både analogt og digitalt

Kompetencer

- at kunne anvende farver i et fagrettet genstandsfelt

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.

Undervisningsform

Holdundervisning

Øvelser med vejledning

Forelæsninger

Titel Komposition	Godkendt 27.06.17
Studieretning Tværgående, 1. år	Engelsk fagtitel Composition
Kategori Teknikker og redskaber	Fagansvarlig Eva Kappel
Niveau Bachelor	Sprog Dansk med mulighed for vejledning på engelsk
ECTS 5	Fagnummer BF1KO--KME

Formål Formålet med dette fagelement er, at den studerende får indsigt i formers kompositoriske forhold samt i kompositionens grundlæggende betydning for et design.

Læringsmål Til eksamen forventes den studerende:

Viden

- at have tilegnet sig viden om komposition herunder grundlæggende principper som tyngde, balance, kontrast, rytme og volumen

Færdigheder

- at kunne analysere form
- at kunne arbejde reflekteret med indbyrdes placering og skalering af geometriske og organiske former
- at kunne anvende komposition til layout af en portfolio
- at beherske grundlæggende fagsproglige begreber til formidling og diskussion af form og komposition

Kompetencer

- at kunne anvende komposition i et fagrettet genstandsfelt

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 Holdundervisning
Fælles gennemgange

Titel Lys	Godkendt 27.06.17
Studieretning Tværfaglig, 1. år	Engelsk fagtitel Light
Kategori Teknikker og redskaber	Fagansvarlig Eva Kappel
Niveau Bachelor	Sprog Dansk med mulighed for vejledning på engelsk.
ECTS 5	Fagnummer BF1LY-KME

Formål Formålet med dette fagelement er, at den studerende får kendskab til det additive farvesystem samt lysets indflydelse på farve, materiale og form.

Læringsmål Til eksamen forventes den studerende:

- Viden
- at have viden om det additive farvesystem, herunder lys og digital farve
 - at have tilegnet sig viden om lysets påvirkning af farver, flader og materialer
 - at have tilegnet sig viden om lokal- og slagskyggers farve og kompositoriske virkemidler
- Færdigheder
- at beherske grundlæggende fagsproglige begreber til formidling og diskussion af lysforhold
- Kompetencer
- at have tilegnet sig kompetencer i at anvende lys og lysets virkemidler i et fagrettet genstandsfelt

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.

Undervisningsform Holdundervisning
Projektarbejde med individuel vejledning

Titel Rumlig skitsering	Godkendt 27.06.17
Studieretning Tværfaglig, 1. år	Engelsk fagtitel Spatial Sketching
Kategori Teknikker og redskaber	Fagansvarlig Eva Kappel
Niveau Bachelor	Sprog Dansk med mulighed for vejledning på engelsk
ECTS 5	Fagnummer BF1RS--KME

Formål Formålet med dette fagelement er, at den studerende får kendskab til rumligt perspektiv samt opnår en begyndende rutine i at kommunikere tredimensionel form med tegning.

Læringsmål Til eksamen forventes den studerende:

- Viden
- at have tilegnet sig viden om konstruktion af grundformer
 - at have forståelse for perspektivtegning
 - at have forståelse for kroppen som rumlig form og kroppens proportioner
- Færdigheder
- at kunne tegne rumlige, geometriske former med frihåndstegning
 - at kunne tegne kroppen i rum
- Kompetencer
- at kunne anvende rumlig skitsering i et fagrettet genstandsfelt

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 Holdundervisning
Fælles gennemgange

Titel Digitale redskaber	Godkendt 26.08.16
Studieretning Accessory Design, 2. år	Engelsk fagtitel Digital Tools
Kategori Teknikker og redskaber	Fagansvarlig Josephine Winther
Niveau Bachelor	Sprog Dansk med mulighed for vejledning på engelsk
ECTS 5	Fagnummer BA2DT--BME

Formål Formålet med kurset er, at den studerende får kendskab til, hvordan digitale redskaber kan anvendes i forbindelse med produktion af smykker / accessory

Læringsmål Til eksamen forventes den studerende:

Viden

- at have viden om rapid prototyping
- at have viden om samspil mellem materiale, metode og teknik

Færdigheder

- at kunne udvikle en form i computerprogram
- at kunne klargøre filer til produktion

Kompetencer

- at kunne vælge, hvilken produktionsmetode der bedst kan benyttes til etprodukt efter egen ide og valg.

Eksamensbestemmelser

Intern censur – Bestået / Ikke bestået

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

Den samlede længde for eksamen på 4. semester er af 50 minutters varighed, hvoraf 20 minutter er afsat til den studerendes fremlæggelse.

Undervisningsform

Holdundervisning med individuel vejledning

Titel Koncept, kollektion og produktion	Godkendt 28.08.17
Studieretning Accessory Design, 2. år	Engelsk fagtitel Concept, Collection and Production
Kategori Designprojekt	Fagansvarlig Josephine Winther
Niveau Bachelor	Sprog Dansk med mulighed for vejledning på engelsk
ECTS 20	Fagnummer BA2CP--KME

Formål

Formål med kurset er at lære den studerende at udvikle et koncept for en kollektion og give den studerende indblik i arbejdet med kollektion og produktion i en kommerciel virksomhed. De skal udvikle og færdiggøre modeller til produktion for at få indblik i produktionsmetoder. De studerende skal have indblik i de forhold materialerne er produceret/tilvejebragt under.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

Viden

- at have viden om udvikling af koncepter i virksomheder
- at have viden om kollektionsbegrebet
- at have viden om arbejdsgange i virksomheder

Færdigheder

- at kunne lave et moodboard med aktuelt inspirationsmateriale
- at kunne formidle hvordan en kollektion kan produceres

Kompetencer

- at kunne udvikle et koncept for en smykkekollektion
- at kunne udvikle præsenteringsmateriale og formidle en smykkekollektion visuelt og verbalt

Eksamensbestemmelser

Intern censur – 7-trins-skalaen

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

Den samlede længde for eksamen på 4. semester er af 50 minutters varighed, hvoraf 20 minutter er afsat til den studerendes fremlæggelse.

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 vejledning
Individuelt arbejde med vejledning

Titel Materialelære 3	Godkendt 28.08.17
Studieretning Accessory Design, 2. år	Engelsk fagtitel Material science 3
Kategori Teknikker og redskaber	Fagansvarlig Josephine Winther
Niveau Bachelor	Sprog Dansk med mulighed for vejledning på engelsk
ECTS 5	Fagnummer BA2MA--BME

Formål

Et forløb med fokus på eksperimentet og undersøgelsen.

Det undersøges, hvordan man kan bruge form og materialeeksperimenter som udgangspunkt for et designprojekt. Med afsæt i et materiale, en produktionsmetode eller teknik afsøges nye muligheder. Der er ikke fokus på slutresultatet, men på eksperimenter som potentielt kan føre til et resultat. Undervejs analyseres og evalueres eksperimenterne.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

Viden

- at have viden om forskellige støbematerialer og deres egenskaber

Færdigheder

- at kunne eksperimentere med teknik eller et materiale
- at kunne reflektere over egne eksperimenter og resultater
- at kunne anvende eksperimentet som redskab i en udviklingsproces
- at kunne præsentere sine eksperimenter for andre

Kompetencer

- at have forståelse for brug af eksperimentet som designredskab

Eksamensbestemmelser

Intern censur – Bestået / Ikke bestået

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.

Undervisningsform

Holdundervisning med individuel vejledning

Titel Materiel kultur	Godkendt 28.08.17
Studieretning Accessory Design, 2. år	Engelsk fagtitel Material culture
Kategori Designprojekt	Fagansvarlig Josephine Winther
Niveau Bachelor	Sprog Dansk med mulighed for vejledning på engelsk
ECTS 10	Fagnummer BA2MK--KME

Formål

Indenfor materielle kulturstudier betragtes genstande som markører for kulturelt definerede forskelle, som identitetsmarkører og som stærkt kulturbærende. I dette forløb vil den studerende blive opmærksom på at genstande *betyder noget for nogen* og kan have meget forskellige betydninger for forskellige mennesker. I dette projekt skal genstandes *betydninger for nogen* altså være en drivkraft for den studerende i at skabe inspiration og udvikle et koncept til en accessory. Som en del af forløbet vil den studerende blive introduceret til udvalgt teori om materiel kultur og lave forskellig form for research vedrørende betydning af genstande, som grundlag for konceptudvikling.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

Viden

- at have viden om, forståelse for hvad et koncept er og hvordan man kan udvikle et koncept
- at have viden om og kunne reflektere over relationer mellem menneske og genstande ud fra materiel kulturteori
- at have viden om og forståelse for materiel kultur som et specifikt teoriområde og fagfelt

Færdigheder

- at kunne inddrage materiel kultur som perspektiv, i deres blik på eget fagområde
- at kunne analysere og reflektere over konkrete genstandes betydning og værdi igennem en research og analyseproces
- at kunne anvende den research og analyse som inspiration til at generere et koncept
- at kunne præsentere et gennemarbejdet koncept

Kompetencer

- at have erfaring med at anlægge et materielkulturelt blik på accessory design
- at have erfaring med at udvælge og udvikle ideer til at skabe et koncept indenfor accessory design
- at kunne planlægge en konceptudviklingsproces fra indledende research til præsentation indenfor fagområdet



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.

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

Individuelt projektarbejde med vejledning

Titel Designteori 2	Godkendt 27.06.17
Studieretning Tværfaglig	Engelsk fagtitel Design Theory 2
Kategori Designmetode og -teori	Fagansvarlig Eva Kappel
Niveau Bachelor	Sprog Dansk
ECTS 5	Fagnummer BF2DT--KSE

Formål

Dette forløb giver den studerende indblik i udvalgt teori, som underbygger forståelsen af designprocessen med tilhørende metoder. De studerende møder gennem forelæsninger og øvelser forskellige perspektiver på designprocessen.

Arbejdet involverer læsning af primære tekster, samt videregående arbejde med at skrive en akademisk opgave. Forløbet afsluttes med en skriftlig opgave, hvori den studerende anvender et antal designteorier til at analysere og perspektivere en af egne designprocesser.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

Viden

- at have viden om udvalgt designteori indenfor designproces og -metoder

Færdigheder

- at kunne læse og forstå en akademisk primær tekst
- på et videregående niveau at kunne analysere, reflektere over og konkludere på et afgrænset teoretisk materiale

Kompetencer

- at kunne anvende udvalgte teorier til at undersøge og perspektivere en designproces

Eksamensbestemmelser

Skriftlig opgave – i form af en opgave inden for fagets pensum.
Ekstern censur, bedømmes efter 7-trinsskalaen.
Omfang: 7 normalsider.

Undervisningsform

Forelæsning
Holdundervisning med øvelser
Selvstudie

Titel Fagrettet farve, lys og komposition	Godkendt 27.06.17
Studieretning Tværfaglig, 2. år	Engelsk fagtitel Subject-specific Colour, Light and Composition
Kategori Teknikker og redskaber	Fagansvarlig Eva Kappel
Niveau Bachelor	Sprog Dansk med mulighed for vejledning på engelsk.
ECTS 5	Fagnummer BF2FLK-BME

Formål Formålet med dette fagelement er, at den studerende får indgående kendskab til lysets indflydelse på farve og komposition samt erfaring med at anvende lys i et fagrettet designprojekt.

Læringsmål Til eksamen forventes den studerende:

- Viden
- at have tilegnet sig viden om lysets påvirkning af farver, flader og materialer
 - at have tilegnet sig viden om refleksionslys
 - at have tilegnet sig viden om lokal- og slagskyggers farve og kompositoriske virkemidler
- Færdigheder
- at have tilegnet sig færdigheder i at beskrive og analysere lys
- Kompetencer
- at have tilegnet sig kompetencer i at anvende lys og lysets virkemidler sammen med farve og komposition i en faglig sammenhæng

Eksamensbestemmelser Intern censur – Bestået/ikke bestået
Mundtlig eksamen af semesteret, hvor den studerende præsenterer processer samt færdige resultater.
Den samlede længde for eksamen på 4. semester er af 50 minutters varighed, hvoraf 20 minutter er afsat til den studerendes fremlæggelse.

Undervisningsform Holdundervisning
Projektarbejde med individuel vejledning

Titel Individuelt designprojekt	Godkendt 26.08.16
Studieretning Tværfaglig, 2. år	Engelsk fagtitel Individuel Design Project
Kategori Designprojekt	Fagansvarlig Eva Kappel
Niveau Bachelor	Sprog Dansk med mulighed for vejledning på engelsk
ECTS 5 10 15	Fagnummer BF4ID-AKME BF4ID-BKME BF4ID-CKME

Formål Den studerende anvender og udvikler tidligere lærte færdigheder og kompetencer i et individuelt designprojekt.

Læringsmål Til eksamen forventes den studerende:

Viden

- at kunne inddrage tidligere tilegnet viden indenfor projektets scope

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 Intern 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 faglederen 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.
Den studerende aftaler med fagleder hvem der er vejleder på projektet.

Indhold

- Identificering af faglige mål
- Identificering af relevant projekt
- Projektbeskrivelse med faglig refleksion
- Logbog
- Research
- Analyse
- Designmetode
- Konzeptudvikling
- Designløsning
- Perspektivering
- Præsentation

Litteratur

Litteraturgrundlaget fastlægges ved indgangen til projektet, således at teoretisk viden bringes i spil med den praksisbaserede erfaring, der ønskes oparbejdet gennem arbejdet med det individuelle designprojekt.

Titel Metode og projekt 2 - International	Godkendt 27.06.17
Studieretning Tværfaglig, 2. år	Engelsk fagtitel Method and Project 2 - International
Kategori Designmetode- og teori	Fagansvarlig Eva Kappel
Niveau Bachelor	Sprog Dansk med mulighed for vejledning på engelsk
ECTS 10	Fagnummer BF2M2I--KME

Formål

Formålet med dette fagelement er, at den studerende får dybdegående kendskab til designprocessen med tilhørende metoder. Faget har fokus på planlægning af en proces, feltstudie som researchmetode, brugerinddragelse, teamwork samt konceptudvikling. Metoder undersøges og anvendes i forbindelse med et designprojekt.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

Viden

- at have viden om en problemorienteret designproces
- at have forståelse for kulturel diversitet og samarbejde i et kreativt team

Færdigheder

- at kunne udarbejde en projektbeskrivelse med en relevant designfaglig problemstilling
- at kunne planlægge, styre og evaluere en problemorienteret designproces
- at kunne udføre feltstudier og inddrage brugere i designprocessen
- at kunne udpege vigtige indsigter, samt at argumentere for valg og fravalg
- at kunne indgå i multikulturelt gruppearbejde og reflektere og egen rolle
- at kunne kommunikere og visualisere et designkoncept

Kompetencer

- at kunne udvælge og anvende konkrete designmetoder til at identificere og bearbejde en problemstilling i en konkret international kontekst

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.



Page 2/2

Undervisningsform

Forelæsninger og oplæg (til øvelser)

Individuelle øvelser

Gruppeøvelser og arbejder med vejledning

Holdundervisning

Dele af undervisningen foregår i udlandet

Titel Metode og projekt 2	Godkendt 27.06.17
Studieretning Tværfaglig, 2. år	Engelsk fagtitel Method and Project 2
Kategori Designmetode- og teori	Fagansvarlig Eva Kappel
Niveau Bachelor	Sprog Dansk med mulighed for vejledning på engelsk
ECTS 10	Fagnummer BF2M2-KME

Formål

Formålet med dette fagelement er, at den studerende får dybdegående kendskab til designprocessen med tilhørende metoder. Faget har fokus på planlægning af en proces, feltstudie som researchmetode, brugerinddragelse, teamwork samt konceptudvikling. Metoder undersøges og anvendes i forbindelse med et designprojekt.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

- Viden
- at have viden om en problemorienteret designproces
 - at have forståelse for diversitet og samarbejde i et kreativt team
- Færdigheder
- at kunne udarbejde en projektbeskrivelse med en relevant designfaglig problemstilling
 - at kunne planlægge, styre og evaluere en problemorienteret designproces
 - at kunne udføre feltstudier og inddrage brugere i designprocessen
 - at kunne udpege vigtige indsigter, samt at argumentere for valg og fravalg
 - at kunne indgå i gruppearbejde og reflektere og egen rolle
 - at kunne kommunikere og visualisere et designkoncept
- Kompetencer
- at kunne udvælge og anvende konkrete designmetoder til at identificere og bearbejde en problemstilling i en ekstern kontekst

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.



Page 2/2

Undervisningsform

Forelæsninger og oplæg (til øvelser)

Individuelle øvelser

Gruppeøvelser og arbejder med vejledning

Holdundervisning

Titel Materialeeksperimenter	Godkendt 26.08.16
Studieretning AC & ID, 3. studieår	Engelsk fagtitel Material investigation
Kategori Teknikker og redskaber	Fagansvarlig Josephine Winther
Niveau Bachelor	Sprog Dansk med mulighed for vejledning på engelsk
ECTS 5	Fagnummer BX3MX--KME

Formål	<p>Et forløb med fokus på eksperimentet og undersøgelsen af materialer i relation til kroppen.</p> <p>Det undersøges, hvordan man kan bruge form og materialeeksperimenter som udgangspunkt for et designprojekt. Med afsæt i materialer eller teknikker afsøges nye muligheder. Der er ikke fokus på slutresultatet, men på eksperimenter som potentielt kan føre til et resultat. Undervejs analyseres og evalueres eksperimenterne.</p>
Læringsmål	Til eksamen forventes den studerende:
Viden	<ul style="list-style-type: none"> at have viden om forskellige materialer og deres egenskaber i relation til kroppen.
Færdigheder	<ul style="list-style-type: none"> at kunne eksperimentere med selvvalgte teknikker og materialer i relation til kroppen. at kunne reflektere over egne eksperimenter og resultater at kunne anvende eksperimentet som redskab i en udviklingsproces at kunne præsentere sine eksperimenter for andre
Kompetencer	<ul style="list-style-type: none"> at have forståelse for brug af eksperimentet som designredskab
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 5. semester er af 50 minutters varighed, hvoraf 20 minutter er afsat til den studerendes fremlæggelse.</p>
Undervisningsform	Holdundervisning med individuel vejledning

Titel Positioner og præsentationer	Godkendt 28.08.17
Studieretning Accessory Design, 3. år	Engelsk fagtitel Position and Present
Kategori Designprojekt	Fagansvarlig Josephine Winther
Niveau Bachelor	Sprog Dansk
ECTS 5	Fagnummer BA3PO--KME

Formål

Formålet med dette fag er at den studerende reflekterer over og indkredser egen faglige kerne og værdisæt og søger at kommunikere dette klart men også personligt. I faget tilstræbes der en balancegang mellem en filosofisk og poetisk tilgang og et mere nøgternt udtryk for eget faglige standpunkt. Fokus er på den studerendes egen selvforståelse.

Gennem forskellige skriveøvelser og efterfølgende skriftlig og visuel kommunikation bliver den studerendes faglige holdninger, værdier og kompetencer sat i spil i relation til omverdenen.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

Viden

- at have viden om og forståelse for hvordan skriftlighed kan bruges til refleksion og til formidling
- at have viden om og forståelse for hvordan visuelle og grafiske greb kan påvirke og støtte det man søger at formidle.
- at have viden om og forståelse for grundlæggende grafiske virkemidler i relation til en specifik kontekst

Færdigheder

- at kunne bruge skriftlighed til at reflektere, analysere og beskrive.
- at kunne skrive en kort tekst om et givet emne så det fremstår personligt og klart.
- at kunne udforme et skriftligt og visuelt materiale så det bedst muligt formidler indholdet og afsenderen.

Kompetencer

- At kunne relatere egne kompetencer til behov og forventninger i omverdenen
- At have erfaring med at skrive for at kunne beskrive og formidle egne positioner og holdninger i en faglig kontekst
- At have erfaring med at arbejde med grafisk design og layout i relation til en tekst der skal formidle egen faglighed og i en specifik kontekst.



Eksamensbestemmelser

Ekstern censur – 7-trins-skalaen.

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

Den samlede længde for eksamen på 5. semester er af 50 minutters varighed, hvoraf 20 minutter er afsat til den studerendes fremlæggelse.

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 vejledning.

Titel Sko	Godkendt 26.08.16
Studieretning Mode- og tekstildesign, Industrielt design, Accessory design 3. år	Engelsk fagtitel Shoes
Kategori Designprojekt	Fagansvarlig Helle Graabæk
Niveau Bachelor	Sprog Dansk med mulighed for vejledning på engelsk
ECTS 10	Fagnummer BX3SK--KME

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

Læringsmål Til eksamen forventes den studerende:

Viden

- at have forståelse for kollektionsbegreber og serieopbygning inden for en produktgruppe
- at have forståelse for en skos opbygning og funktionalitet

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 verbalt

Kompetencer

- at kunne udvikle et innovativt designkoncept ud fra givne faktorer

Eksamensbestemmelser Ekstern censur – 7-trins-skalaen
Mundtlig eksamen af semesteret, hvor den studerende præsenterer processer samt færdige resultater.
Den samlede længde for eksamen på 5. 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
Individuelt projektarbejde med vejledning
Projektarbejde i grupper med vejledning
Selvstudie

Titel Tasker og bagage	Godkendt 26.08.16
Studieretning Accessory Design, Industrielt design, Mode- og tekstildesign, 3. år	Engelsk fagtitel Bags and Luggage
Kategori Designprojekt	Fagansvarlig Josephine Winther
Niveau Bachelor	Sprog Dansk med mulighed for vejledning på engelsk
ECTS 10	Fagnummer BX3TB--KME

Formål Gennem samarbejde med en virksomhed får den studerende indblik i en virksomheds værdigrundlag, kundegruppe og produktionsfaciliteter.

Læringsmål Til eksamen forventes den studerende:

Viden

- at have forståelse for kollektionsbegreber og serieopbygning inden for en produktgruppe
- at have forståelse for taske/bagages opbygning og funktionalitet

Færdigheder

- at kunne aflæse en virksomheds værdigrundlag og målgruppe
- at kunne kommunikere en arbejdsproces og et resultat visuelt og verbalt

Kompetencer

- at kunne udvikle et innovativt designkoncept ud fra givne faktorer

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

Den samlede længde for eksamen på 5. 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.



Page 2/2

Undervisningsform

Holdundervisning

Individuelt projektarbejde med vejledning

Projektarbejde i grupper med vejledning

Selvstudie

Titel Velfærdsdesign	Godkendt 28.08.17
Studieretning Accessory design, 3. år	Engelsk fagtitel Welfare Design
Kategori Designprojekt	Fagansvarlig Josephine Winther
Niveau Bachelor	Sprog Dansk med mulighed for vejledning på engelsk
ECTS 5	Fagnummer BA3VF--KME

Formål

I velfærdsdesign møder de studerende et designfelt hvor teknologiske muligheder, æstetik og formgivning, samt menneskelige behov, værdier, holdninger og normer krydses – et felt som kan berøre selve forståelsen af at være menneske. Gennem kendskab til anvendt etisk teori får de studerende redskaber og metoder til at møde andre mennesker og navigere og arbejde meningsfuldt og respektfuldt med velfærdsdesign. Igennem projektet får de studerende også en øget forståelse for og viden om ergonomi, de kognitive og de emotionelle aspekter af relationen mellem menneske og designløsning.

Hvordan kan designeren, med udformningen af accessories som en del af en velfærdsdesignløsning, være med til at skabe et mere værdifuldt liv for en given bruger?

De studerende skal med deres projekt forsøge at svare på dette spørgsmål.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende at:

Viden

- kunne beskrive, forstå, reflektere over velfærdsdesign som et særligt designmæssigt fagområde
- kunne beskrive, forstå de etiske aspekter ved at lave brugerorienteret research og udvikling til velfærdsdesignløsninger
- kunne beskrive, forstå hvordan ergonomi, emotionelle og kognitive forhold gør sig gældende i relationen mellem menneske og en velfærdsdesignløsning.

Færdigheder

- kunne identificere en relevant designfaglig problemstilling på baggrund af gennemført research.
- kunne analysere research, ideudvikle et koncept og anvende formeksperimenter i at udvikle et designkoncept til velfærdsdesign
- kunne præsentere projektet for hold, underviser og ekstern partner
- kunne inddrage etiske overvejelser i arbejdet med at udvikle velfærdsdesignløsninger.
- kunne inddrage ergonomiske, kognitive og emotionelle aspekter i arbejdet med at udvikle velfærdsdesignløsninger.



Kompetencer

- Have opnået erfaring med hvordan man arbejder sammen med en ekstern partner omkring research til og udvikling af et designkoncept.
- Have opnået erfaring med at udvælge ideer til og færdigøre designkoncepter til velfærdsdesign
- Have opnået erfaring med at udvikle koncepter der er ergonomisk, emotionelt og kognitivt brugbart for slutbrugeren i relation til en velfærdsdesignløsning.
- kunne planlægge et komplekst projekt der involverer brugere og en ekstern partner

Eksamensbestemmelser

Ekstern censur – 7-trins-skalaen

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

Den samlede længde for eksamen på 5. 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

Individuelt projektarbejde med vejledning

Præsentation med kritik

Titel Design teori og -strategi	Godkendt 27.06.17
Studieretning Tværfaglig	Engelsk fagtitel Design Theory and Strategy
Kategori Design metode og -teori	Fagansvarlig Eva Kappel
Niveau Bachelor	Sprog Dansk
ECTS 5	Fagnummer BF3DT--BUE

Formål

Formålet med Design teori og -strategi er at styrke og perspektivere den studerendes egen designpraksis. Forløbet er opdelt i to fokusområder. Det ene område præsenterer den studerende for en række karrierefremmende teorier og metoder. Det andet område introducerer de studerende til videnskabsteori, herunder; indsamling af pålideligt data, afprøvning af koncepter samt brug og forståelse af teori. Forløbet afsluttes med en skriftlig refleksion, hvori den studerende beskriver anvendelsen af et antal design teorier til at perspektivere et felt inden for egen designpraksis.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

Viden

- at have viden om karrierefremmende aktiviteter
- at have viden om videnskabsteori

Færdigheder

- at kunne opbygge en ansøgning, cv og portfolio og målrette det til forskellige modtagere
- at kunne reflektere over og diskutere design teori og forskellige videns former

Kompetencer

- at kunne arbejde kvalificeret med egen karriereplanlægning
- at kunne anvende design teori til at perspektivere egen designpraksis

Eksamensbestemmelser

Prøveform: Undervisningsdeltagelse

Bedømmes Bestået / Ikke Bestået.

Undervisningsdeltagelse omfatter aflevering af skriftlig refleksion - omfang: 3 normalsider

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

Forelæsning kombineret med mindre holdøvelser

Selvstudie

Titel Individuelt designprojekt	Godkendt 26.08.16
Studieretning Tværfaglig, 3. år	Engelsk fagtitel Individuel Design Project
Kategori Designprojekt	Fagansvarlig Eva Kappel
Niveau Bachelor	Sprog Dansk med mulighed for vejledning på engelsk
ECTS 5 10 15	Fagnummer BF5ID-AKME BF5ID-BKME BF5ID-CKME

Formål Den studerende anvender og udvikler tidligere lærte færdigheder og kompetencer i et individuelt designprojekt.

Læringsmål Til eksamen forventes den studerende:

Viden

- at kunne inddrage tidligere tilegnet viden indenfor projektets scope

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 Intern 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 faglederen 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.
Den studerende aftaler med fagleder hvem der er vejleder på projektet.

Indhold

- Identificering af faglige mål
- Identificering af relevant projekt
- Projektbeskrivelse med faglig refleksion
- Logbog
- Research
- Analyse
- Designmetode
- Konzeptudvikling
- Designløsning
- Perspektivering
- Præsentation

Litteratur

Litteraturgrundlaget fastlægges ved indgangen til projektet, således at teoretisk viden bringes i spil med den praksisbaserede erfaring, der ønskes oparbejdet gennem arbejdet med det individuelle designprojekt.

Titel Praktik	Godkendt 11.07.17
Studieretning Tværfaglig, 3. år	Engelsk fagtitel Internship
Kategori Praktik	Fagansvarlig Eva Kappel
Niveau Bachelor	Sprog Sproget gives af praktikstedet
ECTS 15	Fagnummer BF3PK--BSE BF3PKI-BSE (international)

Formål Formål fastlægges i samarbejde med praktikstedet, og fremgår af praktikaftalen.

Læringsmål Til eksamen forventes den studerende:

Viden

- at have forretningsforståelse
- at have forståelse for forretningsmodellen Business Model Canvas
- at have viden om egne kompetencer og mulige værdiskabende bidrag for praktikstedet
- at have forståelse for fagspecifik designteori

Færdigheder

- at have praktisk erfaring i at arbejde som designer
- at kunne reflektere over et praktiksteds proces og metoder
- at kunne formidle og diskutere sine observationer og refleksioner over praktik

Kompetencer

- at demonstrere netværkskompetencer
- at kunne sætte sin designfaglige viden, færdigheder og kompetencer i spil med andre faggrupper i faglige og forretningsmæssige sammenhænge
- at kunne perspektivere et praktiksted i forhold til en international kontekst
- at kunne beskrive sine karriereplaner i forhold til specialisering i uddannelsen og fremtidige beskæftigelsesmuligheder

Eksamensbestemmelser

Skriftlig opgave – i form af en logbog med afsæt i ét praktikforløb samt designstrategiske øvelser forud for praktikforløbet. Intern censur, bedømmes Bestået / Ikke Bestået.

Omfang: 7-8 normalsider

Logbogen skal besvare en række spørgsmål stillet af Designskolen.

Ud over Logbogen afleveres et CV, et eksempel på en ansøgning, dokumenteret LinkedIn profil og digitalt portfolio.

Undervisningsform

Praktik med vejledning fra praktiksted og karriereværksted
Logbogsskrivning

Titel Bachelorprojekt - praktisk del	Godkendt 01.10.16
Studieretning Tværfaglig, 3. år	Engelsk fagtitel Bachelor Project, practical component
Kategori Designprojekt	Fagansvarlig Fagledere
Niveau Bachelor	Sprog Dansk med mulighed for individuel vejledning på engelsk
ECTS 10	Fagnummer AC: BA3BA--KME ID: BI3BA--KME KD: BK3BA--KME MT: BM3BA--KME

Formål

Bachelorprojektet (praktisk og skriftlig del tilsammen) skal dokumentere, at den studerende ved at anvende designteori, metoder og færdigheder kan løse grundlæggende designfaglige problemstillinger på et professionelt niveau. I bachelorprojektet kan den studerende sætte hele sin designfaglighed i spil. Viden, færdigheder og kompetencer erhvervet gennem bacheloruddannelsen demonstreres i løsningen af et selvinitieret, veldefineret og afgrænset designfagligt problem i samarbejde med mindst én ekstern samarbejdspartner. Bachelorprojektet er den studerendes ramme for at demonstrere sit designfaglige potentiale i et relevant designprojekt.

Læringsmål

Bachelorprojektets praktiske del skal demonstrere, at den studerende på et grundlæggende niveau:

Viden

- har forståelse for egne designfaglige kompetencer
- har forståelse for organisation og forretning i designfaget
- har en designfaglig digital forståelse

Færdigheder

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

Kompetencer

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

Den studerende forventes at have offentliggjort han/hendes personlige non template baseret website ved afslutningen af 6. semester, med blandt andet fremvisning af deres bachelor projekt.

Eksamensbestemmelser

Ekstern censur – 7-trins-skalaen

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

Den samlede længde for eksamen på 6. semester er af 60 minutters varighed, hvoraf 30 minutter er afsat til den studerendes fremlæggelse.

Procedure:

Kort efter opstart på bachelorprojektet afleveres en praktisk synopsis på både dansk og engelsk. Den praktiske synopsis skal godkendes af faglederen inden aflevering.

2-3 uger før eksamen afleveres en projektbeskrivelse for den praktiske del. Resumé på både dansk og engelsk for den skriftlige opgave vedhæftes desuden.

Konkrete afleveringsdatoer og afleveringssted vil fremgå af Asimut.

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

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

Titel Bachelorprojekt - skriftlig del	Godkendt 27.06.17
Studieretning Tværfaglig, 3. år	Engelsk fagtitel Bachelor Project, written component
Kategori Designprojekt	Fagansvarlig Eva Kappel
Niveau Bachelor	Sprog Dansk med mulighed for individuel vejledning på engelsk
ECTS 5	Fagnummer AC: BA3BA--KSE ID: BI3BA--KSE KD: BK3BA--KSE MT: BM3BA--KSE

Formål

Formålet med den teoretiske del af bachelorprojektet er, at den studerende gennem udvalgte og for designfaget eksemplariske tekster demonstrerer en grundlæggende viden om designfagets teori.

Denne viden skal i samspil med den praktiske del dokumentere, at den studerende ved at anvende designteori, metoder og færdigheder kan løse grundlæggende designfaglige problemstillinger på et professionelt niveau.

I bachelorprojektet kan den studerende sætte hele sin designfaglighed i spil. Viden, færdigheder og kompetencer erhvervet gennem bacheloruddannelsen demonstreres i løsningen af et selvinitieret, veldefineret og afgrænset designfagligt problem i samarbejde med mindst én ekstern samarbejdspartner. Bachelorprojektet er den studerendes ramme for at demonstrere sit designfaglige potentiale i et relevant designprojekt.

Læringsmål

Bachelorprojektets skriftlige del skal demonstrere at den studerende på et grundlæggende niveau:

Viden

- har forståelse for designfagets videnskabelige metoder og teorier

Færdigheder

- kan udarbejde en skriftlig, teoretisk opgave
- kan identificere og motivere en relevant designfaglig udfordring og reflektere over den ved hjælp af faglige nedslag i designteori og/eller videnskabsteori
- kan formidle og diskutere et designprojekt til/med fagfæller
- kan perspektivere det praktiske bachelordesignprojekt med teoretiske overvejelser

Kompetencer

- 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: 10 normalsider



Der skrives en teoretisk synopsis for den skriftlige opgave.
Der skal til udarbejdelsen af den teoretiske synopsis anvendes den af skolen udarbejdede skabelon.
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