

KURSUSBESKRIVELSE

MODEL OG MATERIALE

Kurstitel Model og materiale	Course title Model and Material
Kursusnummer BX1MO--KMU	Godkendt 23.04.24
Niveau og semester BA, 1. semester	Studieretning Industrielt design og Accessory
ECTS 5	Ansvarlig Liv Johanne Eskholm & Per Voss Nielsen
Prøveform Førsteårsprøven (se Studieplan på Itslearning)	Bedømmelsesform 7-trinsskala Førsteårsprøven bedømmes som en helhedsvurdering af portfolio, designprodukt og mundtlige forsvar. Portfolio, designprodukt og mundtligt forsvar vægtes ligeligt i bedømmelsen. Kursets læringsmål skal dokumenteres i portfoliet og kan indgå i det mundtlige forsvar ved førsteårsprøven.
Censur Intern censur	Eksamensomfang/-varighed Varigheden af førsteårsprøven er 60 minutter, heraf: 20 minutter til den studerendes præsentation 20 minutter til diskussion 20 minutter til votering og annoncering
Gruppearbejde Se Studieplan på Itslearning	



Danish University
of Design

KURSUSBESKRIVELSE MODEL OG MATERIALE

Formål

Formålet med dette kursus er at give den studerende en grundlæggende introduktion til udvalgte fagrelevante modelteknikker, særligt med fokus på samspillet mellem form, materiale og bearbejdning i praksis.

De introducerede teknikker anvendes med fokus på at skabe forskellige formforløb. De studerende vil desuden lære at beskrive intention og reflektere over udfald, samt indvirkning fra materialet og modelteknik. Herigennem opnår den studerende begyndende erfaring med bearbejdning af materiale og form, og et begyndende ordforråd til verbalisering omkring dette.

De studerende vil gennem kurset introduceres til udvalgte fagrelevante værksteder og maskiner, samt krav og retningslinjer for brug af værksteder.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

Viden:

- *at kunne beskrive udvalgte modeltyper og deres anvendelse i en formgivningsproces*
- *at kunne beskrive anvendte håndværksteknikker og formmæssige virkemidler ved brug af begyndende formelt fagsprog*

Færdigheder:

- *at kunne anvende værktøj og arbejdsmetoder i forhold til udvalgte materialer*
- *at kunne bearbejde forskellige materialer til fysisk form ud fra tilsigtede formmæssige virkemidler*

Kompetencer:

- *at kunne reflektere over egen oversættelse af sproglige begreber til visuel form*
- *at kunne reflektere over udvalgte materialer og deres kvaliteter i relation til formgivning*

Generiske læringsmål

Udover ovenstående kursusspecifikke læringsmål forventes den studerende også:

- *at kunne præsentere sin research og sit projekt gennem en mundtlig og visuel præsentation, der både forklarer hvad, hvorfor og hvordan og rummer en refleksion over processen og den konkrete læring undervejs*
- *at kunne omsætte designeksperimenter - uanset udfald - til læring og udvikling af egen designpraksis*

KURSUSBESKRIVELSE FORM

Kurstitel Form	Course title Form
Kursusnummer BF1FO--KMU	Godkendt 23.08.22
Niveau og semester BA, 1. semester	Studieretning Tværfaglig
ECTS 10	Ansvarlig Eva Kappel
Prøveform Førsteårsprøven (se Studieplan på Itslearning)	Bedømmelsesform 7-trinsskala Førsteårsprøven bedømmes som en helhedsvurdering af portfolio, designprodukt og mundtlige forsvar. Portfolio, designprodukt og mundtligt forsvar vægtes ligeligt i bedømmelsen. Kursets læringsmål skal dokumenteres i portofoliet og kan indgå i det mundtlige forsvar ved førsteårsprøven.
Censur Intern censur	Eksamensomfang/-varighed Varigheden af førsteårsprøven er 60 minutter, heraf: 20 minutter til den studerendes præsentation 20 minutter til diskussion 20 minutter til votering og annoncering
Gruppearbejde Se Studieplan på Itslearning	Bunden forudsætning Bunden forudsætning for deltagelse i førsteårsprøven: en godkendt skriftlig opgave inden for kursets ramme. Opgaven indgår ikke i bedømmelsen ved førsteårsprøven. Omfang: 7200-12000 anslag inkl. mellemrum (se mere om skriftlige opgaver pkt. 6.3.2 i studieordningen).



Danish University
of Design

KURSUSBESKRIVELSE

FORM

Formål

Formålet med dette kursus er, at den studerende opnår forståelse for to- og tredimensionel form, herunder perception, formanalyse og formudviklingsmetoder. I kurset arbejdes med to- og tredimensionel form, formers indbyrdes kompositoriske forhold samt kompositionens grundlæggende betydning for et design. Herudover vil den studerende opnå en begyndende rutine i at kommunikere to- og tredimensionel form gennem tegning.

Kurset indeholder en skriftlig opgave, hvori den studerende anvender form- og perceptionsteorier til at analysere og perspektivere form.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

Viden:

- *at have viden om perception i relation til form, flade og komposition, herunder forståelse af grundlæggende principper som tyngde, balance, kontrast, rytme, skala og volumen*
- *at have forståelse for visuel kommunikation af form*
- *at have viden om og forståelse for formudvikling to- og tredimensionelt*

Færdigheder:

- *at kunne analysere og reflektere over komposition og form, herunder bagvedliggende strategier og stilmæssige greb, samt beherske grundlæggende fagsproglige begreber til formidling og diskussion af disse verbalt og skriftligt*
- *at have en begyndende rutine i at kommunikere form visuelt gennem tegning og skitsemodeller*
- *at kunne udvikle og eksperimentere med form to- og tredimensionelt*
- *på grundlæggende niveau at kunne analysere, reflektere over og konkludere på et afgrænset teoretisk materiale inden for feltet form og komposition*

Kompetencer:

- *at kunne anvende forståelsen af og redskaberne til formudvikling i et reflekteret arbejde med form og komposition i et fagrettet genstandsfelt*
- *at kunne anvende udvalgte teorier til at undersøge og perspektivere form*

Generiske læringsmål

Udover ovenstående kursusspecifikke læringsmål forventes den studerende også:

- *at kunne præsentere sin research og sit projekt gennem en mundtlig og visuel præsentation, der både forklarer hvad, hvorfor og hvordan og rummer en refleksion over processen og den konkrete læring undervejs*
- *at kunne omsætte designeksperimenter - uanset udfald - til læring og udvikling af egen designpraksis*

KURSUSBESKRIVELSE

VISUALISERING

Kurstitel Visualisering	Course title Visualisation
Kursusnummer BF1VI--KMU	Godkendt 23.08.22
Niveau og semester BA, 1. + 2. semester	Studieretning Tværfaglig
ECTS 5	Ansvarlig Eva Kappel
Prøveform Førsteårsprøven (se Studieplan på Itslearning)	Bedømmelsesform 7-trinsskala Førsteårsprøven bedømmes som en helhedsvurdering af portfolio, designprodukt og mundtlige forsvar. Portfolio, designprodukt og mundtligt forsvar vægtes ligeligt i bedømmelsen. Kursets læringsmål skal dokumenteres i portofoliet og kan indgå i det mundtlige forsvar ved førsteårsprøven.
Censur Intern censur	Eksamensomfang/-varighed Varigheden af førsteårsprøven er 60 minutter, heraf: 20 minutter til den studerendes præsentation 20 minutter til diskussion 20 minutter til votering og annoncering
Gruppearbejde Se Studieplan på Itslearning	



Danish University
of Design

KURSUSBESKRIVELSE

VISUALISERING

Formål

Formålet med kurset er at give den studerende kendskab til visualiseringsmetoder, samt at give den studerende mulighed for at oparbejde en dyb fortrolighed med at tegne og udtrykke sig ved hjælp af forskelligartede visualiseringsværktøjer.

Færdigheder i at kunne tegne og skitsere er centrale for at kunne forstå formgivning (materiel såvel som immateriel) og kunne visualisere idé- og produktudvikling. At tegne er designerens sprog og mulighed for at kommunikere idéer og informere både sig selv og andre.

Kurset introducerer en række skitseringsteknikker, der alle har fokus på iagttagelsestegning - fra kontur over flade til rumlighed.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

Viden:

- *at have basal viden om brugen af tegning som skitseringsværktøj*
- *at have en forståelse for tegning og visualisering med udgangspunkt i konturer, flader og rumlighed*

Færdigheder:

- *at have en begyndende daglig rutine i at skitsere og tegne*

Kompetencer:

- *på et grundlæggende niveau at kunne anvende de introducerede teknikker i en selvvalgt og fagrettet opgave*

Generiske læringsmål

Udover ovenstående kursusspecifikke læringsmål forventes den studerende også:

- *at kunne præsentere sin research og sit projekt gennem en mundtlig og visuel præsentation, der både forklarer hvad, hvorfor og hvordan og rummer en refleksion over processen og den konkrete læring undervejs*
- *at kunne omsætte designeksperimenter - uanset udfald - til læring og udvikling af egen designpraksis*

KURSUSBESKRIVELSE

KONCEPT OG FORMUDVIKLING

Kurstitel Koncept og formudvikling	Course title Concept and Form Development
Kursusnummer BX1KF--KMU	Godkendt 23.04.24
Niveau og semester BA, 1. semester	Studieretning Industrielt design og Accessory
ECTS 10	Ansvarlig Liv Johanne Eskholm & Per Voss Nielsen
Prøveform Førsteårsprøven (se Studieplan på Itslearning)	Bedømmelsesform 7-trinsskala Førsteårsprøven bedømmes som en helhedsvurdering af portfolio, designprodukt og mundtlige forsvar. Portfolio, designprodukt og mundtligt forsvar vægtes ligeligt i bedømmelsen. Kursets læringsmål skal dokumenteres i portfoliet og kan indgå i det mundtlige forsvar ved førsteårsprøven.
Censur Intern censur	Eksamensomfang/-varighed Varigheden af førsteårsprøven er 60 minutter, heraf: 20 minutter til den studerendes præsentation 20 minutter til diskussion 20 minutter til votering og annoncering
Gruppearbejde Se Studieplan på Itslearning	



Danish University
of Design

KURSUSBESKRIVELSE KONCEPT OG FORMUDVIKLING

Formål

Formålet med dette kursus er at introducere de studerende til designprocessen med vægt på koncept og formgivning af et produkt. Der er fokus på formsprog og at bruge forskellige skitserings- og modelteknikker til at udvikle form, funktion og udtryk.

I kobling med konceptudvikling vil de studerende introduceres til metodiske tilgange i CMF (*color, material, finish*) med fokus på farver, materiale og tekstur. Desuden vil de studerende introduceres til at anvende skitsetegning, materialeeksperimenter og fysiske modeller sammen i formgivningen af et produktdesign. De vil blive introduceret til udvalgte værkstedsteknikker af relevans for produktområdet, for her at lave eksperimenter med specifikt fokus på materialer, formudvikling og færdiggørelse af prototype (skuemodel). Endelig vil de studerende blive introduceret til teori og grundlæggende begreber indenfor idé- og konceptudvikling – og vigtigheden af visualisering og prototyping - for at modne observans og sproglighed.

Gennem kurset vil de studerende erfare den iterative vekselvirkning mellem skitsering, materiale- og formeeksperimenter, med fokus på løbende afvejning af forbedringsområder, på baggrund af vurderinger om samspillet mellem materiale, teknik, form, volumen, funktion, sansning med videre.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

Viden:

- at have basal viden om designprocessens faser og grundlæggende metode
- at have kendskab til metodiske tilgange i CMF (*color, material, finish*)
- at have kendskab til teorier og begreber vedr. formforståelse og produktoplevelse

Færdigheder:

- at kunne udforme konceptoplæg til produktformgivning
- at kunne formudvikle et design gennem skitsering, materialeundersøgelser og fysiske modeller
- at kunne anvende grundlæggende fagsproglige begreber til formidling af form, formgivning og sansning

Kompetencer:

- at kunne identificere mulige forbedringer, med henblik på tekniske, funktionelle og sanselige vurderinger i en iterativ proces
- at kunne præsentere og diskutere koncept og formudvikling af et design ved brug af fagsprog
- at kunne reflektere over hvilken viden der udvikles gennem skitsering, materialeeksperimenter og modeller

Generiske læringsmål

Udover ovenstående kursuspecifikke læringsmål forventes den studerende også:

- at kunne præsentere sin research og sit projekt gennem en mundtlig og visuel præsentation, der både forklarer hvad, hvorfor og hvordan og rummer en refleksion over processen og den konkrete læring undervejs
- at kunne omsætte designeksperimenter - uanset udfald - til læring og udvikling af egen designpraksis

KURSUSBESKRIVELSE

DESIGN SOM VIRKEFELT

Kurstitel Design som virkefelt	Course title Design as a profession
Kursusnummer BF1DF--BUU	Godkendt 23.08.2022
Niveau og semester BA 1. + 2. semester	Studieretning Tværfagligt
ECTS 5	Ansvarlig Eva Kappel
Bedømmelsesform Bestået/ikke bestået	Prøveform Undervisningsdeltagelse (se punkt 6.3.4 i studieordningen) Som en del af undervisningsdeltagelsen indgår aflevering af en skriftlig opgave med et omfang på 7.200-12.000 anslag inkl. mellemrum (se mere om skriftlige opgaver pkt. 6.3.2 i studieordningen).
Gruppearbejde Se Studieplan på Itslearning	Reeksamen: Aflevering af en skriftlig opgave på 16.800-24.000 anslag inkl. mellemrum (se mere om skriftlige opgaver pkt. 6.3.2 i studieordningen).



Danish University
of Design

KURSUSBESKRIVELSE DESIGN SOM VIRKEFELT

Formål

Kursets formål er at give den studerende en grundlæggende indsigt i fagets facetter og dermed få en begyndende faglig selvforståelse som designer. Under kurset vil den studerende arbejde med indkredsning af egne faglige holdninger, værdier og præferencer i relation til sit fagfelt.

Endvidere vil kurset introducere til designprocessen og stadier i den kreative proces, herunder refleksion over egen praksis og refleksion i praksis.

Endeligt vil kurset have fokus på formidlingen af den studerendes faglige ståsted verbalt, skriftligt og visuelt.

Kurset indeholder en skriftlig opgave, hvori den studerende anvender teori om kreativitet og kreative processer til at analysere og perspektivere sit eget faglige virkefelt.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

Viden:

- *at have grundlæggende indsigt i fagets facetter og på begyndende niveau at kunne reflektere over eget faglige ståsted og potentiale*
- *at have viden om udvalgt designteori inden for kreativitet og kreative processer*

Færdigheder:

- *at formulere en begyndende faglig retning som designer verbalt og skriftligt, samt have grundlæggende færdigheder i visuel formidling af egen faglighed*
- *på grundlæggende niveau at kunne analysere, reflektere over og konkludere på et afgrænset teoretisk materiale inden for kreativitet og kreative processer*

Kompetencer:

- *at kunne relatere egne kompetencer til behov i og forventninger fra omverden*
- *at kunne anvende udvalgte teorier til at undersøge og perspektivere eget faglige ståsted*

KURSUSBESKRIVELSE

FARVE

Kurstitel Farve	Course title Colour
Kursusnummer BF1FR--KMU	Godkendt 23.08.22
Niveau og semester BA, 2. semester	Studieretning Tværfaglig
ECTS 10	Ansvarlig Eva Kappel
Prøveform Førsteårsprøven (se Studieplan på Itslearning)	Bedømmelsesform 7-trinsskala Førsteårsprøven bedømmes som en helhedsvurdering af portfolio, designprodukt og mundtlige forsvar. Portfolio, designprodukt og mundtligt forsvar vægtes ligeligt i bedømmelsen. Kursets læringsmål skal dokumenteres i portfolioet og kan indgå i det mundtlige forsvar ved førsteårsprøven.
Censur Intern censur	Eksamensomfang/-varighed Varigheden af førsteårsprøven er 60 minutter, heraf: 20 minutter til den studerendes præsentation 20 minutter til diskussion 20 minutter til votering og annoncering
Gruppearbejde Se Studieplan på Itslearning	Bunden forudsætning Bunden forudsætning for deltagelse i førsteårsprøven: En godkendt skriftlig opgave inden for kursets ramme. Opgaven indgår ikke i bedømmelsen ved førsteårsprøven. Omfang: 7200-12000 anslag inkl. mellemrum (se mere om skriftlige opgaver pkt. 6.3.2 i studieordningen).



Danish University
of Design

KURSUSBESKRIVELSE

FARVE

Formål

Formålet med dette kursus er, at den studerende får kendskab til farvens kompleksitet og grundlæggende betydning for et design. Den studerende er på denne baggrund i stand til at arbejde kvalificeret med farve i designprocesser. Den studerende vil opnå færdigheder i at arbejde analogt såvel som digitalt med farve samt opnå kendskab til lysets indflydelse på farve, materiale og form.

Kurset indeholder en skriftlig opgave, hvori den studerende anvender farve-, æstetik- og perceptionsteorier til at analysere og perspektivere farve.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

Viden:

- *at have viden om det subtraktive og det additive farvesystem inklusiv digital farve*
- *at have viden om forholdet mellem farve, materiale og lys*
- *at have viden om udvalgt designteori inden for farve og atmosfære*

Færdigheder:

- *at have færdigheder i at iagttage, registrere og analysere farve*
- *at kunne fremstille en farvepalet analogt såvel som digitalt*
- *at beherske grundlæggende fagsproglige begreber til formidling og diskussion af farveforhold*
- *på grundlæggende niveau at kunne analysere, reflektere over og konkludere på et afgrænset teoretisk materiale inden for feltet farve*

Kompetencer:

- *at kunne anvende fagets metoder til at designe farvepaletter og atmosfære*
- *at kunne anvende udvalgte teorier til at undersøge og perspektivere farve*

Generiske læringsmål

Udover ovenstående kursusspecifikke læringsmål forventes den studerende også:

- *at kunne præsentere sin research og sit projekt gennem en mundtlig og visuel præsentation, der både forklarer hvad, hvorfor og hvordan og rummer en refleksion over processen og den konkrete læring undervejs*
- *at kunne omsætte designeksperimenter - uanset udfald - til læring og udvikling af egen designpraksis*

KURSUSBESKRIVELSE

LEGETØJ

Kurstitel Legetøj	Course title Toys
Kursusnummer BI1LT--KMU	Godkendt 23.08.22
Niveau og semester BA, 2. semester	Studieretning Industrielt Design
ECTS 5	Ansvarlig Per Voss Nielsen
Prøveform Førsteårsprøven (se Studieplan på Itslearning)	Bedømmelsesform 7-trinsskala Førsteårsprøven bedømmes som en helhedsvurdering af portfolio, designprodukt og mundtlige forsvar. Portfolio, designprodukt og mundtligt forsvar vægtes ligeligt i bedømmelsen. Kursets læringsmål skal dokumenteres i portfolioet og kan indgå i det mundtlige forsvar ved førsteårsprøven.
Censur Intern censur	Eksamensomfang/-varighed Varigheden af førsteårsprøven er 60 minutter, heraf: 20 minutter til den studerendes præsentation 20 minutter til diskussion 20 minutter til votering og annoncering
Gruppearbejde Se Studieplan på Itslearning	



Danish University
of Design

KURSUSBESKRIVELSE

LEGETØJ

Formål

Formålet med dette kursus er at introducere de studerende til oplevelsesbaseret design, med fokus på at designe for legeoplevelser. I kurset introduceres de studerende til tilgange til designprocessen der tager udgangspunkt i at forstå – og designe for – legende oplevelser, for herved at give de studerende en forståelse af hvordan de objekter de designer påvirker den menneskelige oplevelse.

De studerende introduceres til forskellige legeformer, og skal gennem kurset udvikle et objekt der kan understøtte en bestemt legeoplevelse.

Som specifikt bæredygtighedsperspektiv i dette kursus, vil de studerende blive introduceret til principper for design der kan blive 'Flat packed', og reflektere over hvad det betyder for bæredygtigheden. I deres projekter skal de studerende tage udgangspunkt i pap og lignende materialetyper for at udforske anvendeligheden af den type materialer i reelle produkter, samt evaluere på bæredygtigheden i forhold til produktets levetid.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

Viden:

- *at have kendskab til hvordan objekter indvirker på menneskers oplevelser*
- *at have kendskab til forskellige former for leg og forskellige design-principper for legetøj*
- *at have kendskab til pap som materiale, herunder også materialets miljøpåvirkning*

Færdigheder:

- *at kunne anvende metoder fra oplevelses-baseret design til at få en forståelse for den oplevelse der skal designes til*
- *at kunne redegøre for koblingen mellem objekt, interaktion og oplevelse*
- *at kunne designe et produkt med fokus på at blive 'Flat packed'*

Kompetencer:

- *at kunne udvikle et design til en bestemt form for leg*
- *at kunne formidle [oplevelsen af] sit design gennem skitser, fysiske mock-up modeller, samt oplevelses-kortlægning*

Generiske læringsmål

Udover ovenstående kursusspecifikke læringsmål forventes den studerende også:

- *at kunne præsentere sin research og sit projekt gennem en mundtlig og visuel præsentation, der både forklarer hvad, hvorfor og hvordan og rummer en refleksion over processen og den konkrete læring undervejs*
- *at kunne omsætte designeksperimenter - uanset udfald - til læring og udvikling af egen designpraksis*

KURSUSBESKRIVELSE

VÆRKTØJ

Kurstitel Værktøj	Course title Tools
Kursusnummer BI1VK--KMU	Godkendt 23.08.22
Niveau og semester BA, 2. semester	Studieretning Industrielt Design
ECTS 5	Ansvarlig Per Voss Nielsen
Prøveform Førsteårsprøven (se Studieplan på Itslearning)	Bedømmelsesform 7-trinsskala Førsteårsprøven bedømmes som en helhedsvurdering af portfolio, designprodukt og mundtlige forsvar. Portfolio, designprodukt og mundtligt forsvar vægtes ligeligt i bedømmelsen. Kursets læringsmål skal dokumenteres i portfolioet og kan indgå i det mundtlige forsvar ved førsteårsprøven.
Censur Intern censur	Eksamensomfang/-varighed Varigheden af førsteårsprøven er 60 minutter, heraf: 20 minutter til den studerendes præsentation 20 minutter til diskussion 20 minutter til votering og annoncering
Gruppearbejde Se Studieplan på Itslearning	



Danish University
of Design

KURSUSBESKRIVELSE

VÆRKTØJ

Formål

Formålet med dette kursus er at introducere de studerende til overvejelser omkring funktion og praktisk anvendelse af et produkt. De studerende skal udvikle et design af et værktøj/redskab, hvor både den fysiske brug af produktet og afkodning af produktets udtryk er væsentlige elementer. I denne forbindelse vil de studerende blive introduceret til teorier og metoder i relation til ergonomi, og blive introduceret til principper fra produktsemantik, for at skabe et formsprog der afspejler både funktion og anvendelse.

I kurset lægges der op til at der arbejdes med plast som materiale, og introduktion til forarbejdningsprocesser og generel materialeforståelse med fokus på plast vil derfor også indgå i kurset.

Som specifikt bæredygtighedsperspektiv i dette kursus, skal de studerende reflektere over fossile plastmaterialers bæredygtighed i relation til anvendelsen af nye former for lignende materialer, eks. bioplast og bionedbrydelig plast. Som udgangspunkt for dette introduceres de studerende til en metode for analyse af materialets miljøpåvirkning, eksempelvis livscyklus-analyse (LCA) eller Cradle-to-Cradle.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

Viden:

- *at have kendskab til teorier og metoder indenfor ergonomi*
- *at have grundlæggende kendskab til produktsemantik*
- *at have kendskab til modulær opbygning af et objekt*
-

Færdigheder:

- *at kunne arbejde med æstetisk formudtryk der understøtter forståelsen af produktets funktion*
- *at kunne inddrage ergonomiske overvejelser og metoder i sin proces*

Kompetencer:

- *at kunne udvikle et design der teknisk og funktionelt fordrer en bestemt anvendelse*
- *at kunne specificere materialevalg og fremstillingsmetode med henblik på industriel produktion*
- *at kunne reflektere over materialevalg i relation til bæredygtighed gennem analyse af materialers miljøpåvirkning, særligt med fokus på fossil plast og alternativer til dette*

Generiske læringsmål

Udover ovenstående kursuspecifikke læringsmål forventes den studerende også:

- *at kunne præsentere sin research og sit projekt gennem en mundtlig og visuel præsentation, der både forklarer hvad, hvorfor og hvordan og rummer en refleksion over processen og den konkrete læring undervejs*
- *at kunne omsætte designeksperimenter - uanset udfald - til læring og udvikling af egen designpraksis*

KURSUSBESKRIVELSE

DESIGNPROCES OG METODE

Kurstitel Designproces og metode	Course title Design Process & Method
Kursusnummer BF2MP--KSU	Godkendt 21.06.23
Niveau og semester Bachelor, 3. semester	Studieretning Tværfagligt
ECTS 15	Ansvarlig Eva Kappel
Prøveform Skriftlig	Bedømmelsesform 7-trinsskala
Censur Ekstern	Eksamensomfang/-varighed Prøven aflægges individuelt eller i en gruppe af maksimalt tre studerende. Omfang: 16.800-24.000 anslag inkl. mellemrum ved én studerende 24.000-36.000 anslag inkl. mellemrum ved to studerende 33.600-48.000 anslag inkl. mellemrum ved tre studerende Forside, noter, indholdsfortegnelse, illustrationer, litteraturliste og evt. bilagsmateriale indgår ikke i beregningen af anslag. Indholdet i evt. bilagsmateriale indgår ikke i bedømmelsen. Se mere om skriftlige prøver pkt. 6.3.2 i studieordningen.
Gruppeeksamen Prøven aflægges individuelt eller i en gruppe af maksimalt tre studerende.	



Danish University
of Design

KURSUSBESKRIVELSE DESIGNPROCES OG METODE

Formål

Formålet med dette projektbaserede kursus er, at den studerende får dybdegående kendskab til designprocessen med tilhørende metoder, indblik i udvalgt teori, som underbygger forståelsen af designprocessen og kan relatere praksis og teori med hinanden i en skriftlig projektrapport. Rapporten skal indeholde en beskrivelse af projektet, herunder metoder og proces. Desuden skal rapporten bringe relevant teori i spil til at analysere og reflektere over egen designproces og brug af metoder. På kurset vil de studerende dels blive præsenteret for forskellige perspektiver på designprocessen gennem forelæsninger og øvelser og dels vil designprocessens metoder undersøges og anvendes i forbindelse med et designprojekt. Fokus vil være på planlægning og refleksion over egen proces, herunder feltstudie som researchmetode, brugerinddragelse, eksperimenter, prototype samt konceptudvikling i grupper.

Arbejdet med kurset vil bestå af projektarbejde i mindre grupper. Gruppearbejdet bliver understøttet af brugen af designmetoder til samarbejde og udvalgt teori omkring kreative teams. Kursusforløbet afsluttes med aflevering af en skriftlig projektrapport, hvori den studerende beskriver rammesætningen, arbejdet med projektet og anvender et udvalgt antal designteorier fra pensum til at analysere, reflektere og perspektivere over egen designproces og designprojektets metode anvendelse.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

Viden:

- *at have viden om en problemorienteret designproces, herunder at have viden om udvalgt designteori inden for designproces og -metoder*
- *at have viden om brugerorienteret research og ideudvikling*
- *at have viden om hvordan man bygger en skriftlig projektrapport op*

Færdigheder:

- *at kunne planlægge, styre og evaluere en problemorienteret designproces, herunder udpege vigtige indsigter, lave eksperimenter og prototyper, samt at argumentere for valg og fravalg i en designproces*
- *at kunne udføre feltstudier og inddrage brugere i designprocessen*
- *at kunne udarbejde en projektrapport med inddragelse af akademisk primær tekst*

Kompetencer:

- *at kunne udvælge og anvende konkrete designmetoder til at identificere og bearbejde en problemstilling i en ekstern kontekst*
- *at kunne anvende udvalgte teorier til at undersøge og perspektivere en specifik designproces*
- *at kunne skrive en projektrapport der beskriver, reflekterer over og perspektiverer eget projektarbejde*

KURSUSBESKRIVELSE

3D

Kurstitel 3D	Course title 3D
Kursusnummer BI2CD--KMU	Godkendt 06.06.23
Niveau og semester Bachelor, 3. semester	Studieretning Industrielt design
ECTS 5	Ansvarlig Per Voss Nielsen
Prøveform Semesterprøve (se Studieplan på Itslearning) Kombinationsprøve: Mundtlig og produkt	Bedømmelsesform 7-trinsskala Prøven bedømmes som en helhedsvurdering af det præsenterede designprodukt og det mundtlige forsvar.
Censur Intern	Eksamensomfang/-varighed Varigheden af den samlede semesterprøve er 40 minutter, heraf: 15 minutter til den studerendes præsentation 10 minutter til diskussion 15 minutter til votering og annoncering
Gruppearbejde Se Studieplan på Itslearning	Bunden forudsætning For at gå til den samlede semesterprøve skal den studerende aflevere et læringsportfolio inden en frist fastsat af studieadministrationen



Danish University
of Design

KURSUSBESKRIVELSE

3D

Formål

Formålet med dette kursus er at optræne de studerendes færdigheder i 3D-tegning og 3D-print.

I kurset skal de studerende bygge oven på deres kompetencer i skitsering og modeller, og introduceres til relevante CAD-programmer, som kan være med til at understøtte deres proces og visualisere deres produkt. Gennem kurset skal de studerende opbygge en 3D-model af et udvalgt emne. Denne model skal under og/eller efter omsættes til en fysisk model ved brug af 3D-print.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

Viden:

- *at have en grundlæggende forståelse for, hvordan et CAD-program kan hjælpe til at visualisere (dele af) konceptet*
- *at have en grundlæggende forståelse for, hvordan 3D-print kan understøtte et formudviklingsprojekt*

Færdigheder:

- *at kunne arbejde med koblingen mellem digitale og fysiske modeller, eksempelvis kunne 3D-printe som model-metode.*
- *at have forståelse for hvordan vekselvirkning mellem digital form og fysisk form har understøttet formgivningen*
- *at kunne lave en digital model af et givent objekt og visualisere dette gennem renderinger*

Kompetencer:

- *at kunne indsætte renderinger i en relevant kontekst, med særligt fokus på lyssætning, materialeleging og perspektiv*
- *at kunne reflektere over fremtidig udvikling af form*
- *at kunne kommunikere og visualisere en iterativ digital formgivningsproces, gennem skærbilleder, simple renderinger og 3D-prints*

Generiske læringsmål

Udover ovenstående kursusspecifikke læringsmål forventes den studerende også:

- *at kunne præsentere sin research og sit projekt gennem en mundtlig og visuel præsentation, der både forklarer hvad, hvorfor og hvordan og rummer en refleksion over processen og den konkrete læring undervejs*
- *at kunne omsætte designeksperimenter - uanset udfald - til læring og udvikling af egen designpraksis*

KURSUSBESKRIVELSE

STRATEGISK DESIGN

Kurstitel Strategisk design	Course title Strategic Design
Kursusnummer BI2SD--KMU	Godkendt 23.04.24
Niveau og semester BA, 3. semester	Studieretning Industrielt Design
ECTS 10	Ansvarlig Per Voss Nielsen
Prøveform Semesterprøve (se Studieplan på Itslearning) Kombinationsprøve: Mundtlig og produkt	Bedømmelsesform 7-trinsskala Prøven bedømmes som en helhedsvurdering af det præsenterede designprodukt og det mundtlige forsvar.
Censur Intern	Eksamensomfang/-varighed Varigheden af den samlede semesterprøve er 40 minutter, heraf: 15 minutter til den studerendes præsentation 10 minutter til diskussion 15 minutter til votering og annoncering
Gruppearbejde se Studieplan på Itslearning	Bunden forudsætning For at gå til den samlede semesterprøve skal den studerende aflevere et læringsportfolio inden en frist fastsat af studieadministrationen



Danish University
of Design

KURSUSBESKRIVELSE STRATEGISK DESIGN

Formål.

Formålet med dette kursus er at give de studerende indsigt i, hvordan man arbejder med design og produktudvikling ud fra strategiske overvejelser med ønsket om at skabe innovation på et område.

I dette kursus arbejder de studerende med strategisk design og innovation som begreb samt de faktorer, der har indflydelse herpå, såsom marked, brugere og kreativitet. De studerende introduceres til kortlægning af udefrakommende trends og tendenser, såsom FN's verdensmål og udviklinger i teknologier og brugerbehov.

De studerende skal arbejde med en overordnet case eller produktområde defineret af underviseren og eventuelt sammen med en ekstern samarbejdspartner. På baggrund af den foruddefinerede case og tidlige undersøgelser skal de studerende identificere, udvælge og udforske et relevant mulighedsområde.

De studerende udfordres til at tænke ud af boksen, og kaste al deres kreativitet ind i at designe et produkt, der forholder sig til det identificerede mulighedsområde. De studerende introduceres til principper fra designsprint som metode til at udvikle og teste koncepter.

Som del af forløbet introduceres de studerende også til udvalgte metaller, eksempelvis aluminium og rustfrit stål, med fokus på både anvendelighed og bæredygtighed af denne type materialer.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

Viden:

- *at kunne definere og udfolde begrebet 'innovation'*
- *at have kendskab til principperne i designsprint*
- *at have kendskab til metalliske materialer*

Færdigheder:

- *at kunne identificere og undersøge tendenser i industri og samfund*
- *at kunne identificere og udfolde et relevant mulighedsområde*
- *at kunne anvende principper fra designsprints med fokus på udvikling og test*

Kompetencer:

- *at kunne arbejde strategisk i en design-/udviklingsproces i et foruddefineret område*
- *at kunne udvikle tidlige koncepter, og gennem udvikling og undersøgelser at kunne argumentere for det endelige koncept*
- *at kunne formidle projektets strategi, mulighedsområde og koncepter gennem en slideshow-præsentation og tilhørende materiale*

Generiske læringsmål

Udover ovenstående kursusspecifikke læringsmål forventes den studerende også:

- *at kunne præsentere sin research og sit projekt gennem en mundtlig og visuel præsentation, der både forklarer hvad, hvorfor og hvordan og rummer en refleksion over processen og den konkrete læring undervejs*
- *at kunne omsætte designeksperimenter - uanset udfald - til læring og udvikling af egen designpraksis*

KURSUSBESKRIVELSE

UNIVERSELT DESIGN

Kurstitel Universelt design	Course title Universal Design
Kursusnummer BI2UD--KMU	Godkendt 21.06.23
Niveau og semester BA, 4. semester	Studieretning Industrielt Design
ECTS 5	Ansvarlig Per Voss Nielsen
Prøveform Semesterprøve (se Studieplan på Itslearning) Kombinationsprøve: Mundtlig og produkt	Bedømmelsesform 7-trinsskala Prøven bedømmes som en helhedsvurdering af det præsenterede designprodukt og det mundtlige forsvar.
Censur Ekstern	Eksamensomfang/-varighed Varigheden af den samlede semesterprøve er 60 minutter, heraf: 20 minutter til den studerendes præsentation 20 minutter til diskussion 20 minutter til votering og annoncering
Gruppearbejde Se Studieplan på Itslearning	Bunden forudsætning For at gå til den samlede semesterprøve skal den studerende aflevere et læringsportfolio inden en frist fastsat af studieadministrationen. Gæstestuderende er undtaget, og behøver ikke aflevere et læringsportfolio for at gå til den samlede semesterprøve.



Danish University
of Design

KURSUSBESKRIVELSE

UNIVERSELT DESIGN

Formål

Dette kursus sætter særligt fokus på brugerdiversitet og har til formål at give den studerende indsigt i begrebet Universelt Design og tilhørende teorier og metoder.

Universelt Design er et begreb der dækker over design af produkter og tjenester, med en bred tilgængelighed og som kan benyttes af så mange mennesker som muligt uden et behov for særlig tilpasning eller specialiseret design. Dette område er vigtigt at være bekendt med når man beskæftiger sig med udviklingen af produkter og tjenester, for at sikre en bevisthed om fremtidige valg i design- og udviklingsprocesser og deres bidrag til henholdsvis inklusion eller eksklusion af brugere.

I kurset arbejder de studerende med en problemstilling som enten er stillet af en ekstern part (eksempelvis en virksomhed som de studerende samarbejder med gennem forløbet) eller er stillet af underviseren. På baggrund af den problemstilling skal de studerende udarbejde et designprojekt der illustrerer de introducerede aspekter af universal design.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

Viden:

- *at kunne definere og udfolde begrebet 'universelt design'*
- *at have kendskab til universelt design-metoder og -principper*
- *at forstå grundlæggende ergonomiske begreber og hvordan man får adgang til information om dem*

Færdigheder:

- *at kunne bearbejde en problemstilling med udgangspunkt i universelt design-principper*
- *at kunne arbejde med designparametre og kompromiser inden for æstetisk og funktionel inklusion*

Kompetencer:

- *at kunne udarbejde et specifikt design til en universel målgruppe*
- *at kunne designe med en bevidsthed om hvem der inkluderes og eventuelt ekskluderes som følge af valg i designprocessen*

Generiske læringsmål

Udover ovenstående kursusspecifikke læringsmål forventes den studerende også:

- *at kunne præsentere sin research og sit projekt gennem en mundtlig og visuel præsentation, der både forklarer hvad, hvorfor og hvordan og rummer en refleksion over processen og den konkrete læring undervejs*
- *at kunne omsætte designeksperimenter - uanset udfald - til læring og udvikling af egen designpraksis*

COURSE DESCRIPTION

UNIVERSAL DESIGN

Course title Universal Design	Kursustitel Universelt design
Course number BI2UD--KMU	Approved 21.06.23
Level and semester BA, 4th semester	Field of study Industrial Design
ECTS 5	Responsible Per Voss Nielsen
Exam form Semester exam (see Studieplan/Study Plan on Itslearning) Combination test: Oral defence and design product	Assessment 7-point grading scale The exam will be an overall evaluation of the presented design product and the oral defence.
Censor External	Extent/duration of exam The duration of the total semester exam is 60 minutes, of which: 20 minutes are for the student's presentation 20 minutes are for discussion 20 minutes are for voting and assessment
Group work see Studieplan/Study Plan on Itslearning	Prerequisite As a mandatory prerequisite for participation in the exam, the stu- dent must deliver a learning portfolio before a deadline set by the study administration. Exchange students are exempt, and do not need to hand in a learn- ing portfolio to participate in the exam.

COURSE DESCRIPTION

UNIVERSAL DESIGN

Course objective

This course places particular focus on user diversity and aims to give the student insight into the concept Universal Design and related theories and methods. Universal Design is a term that covers the design of products and services with broad accessibility and which can be used by as many people as possible without the need for special adaptation or specialized design. This area is important to be familiar with when dealing with the development of products and services, to ensure awareness of future choices in design and development processes and their contribution to the inclusion or exclusion of users.

In the course, the students work with a problem that is either posed by an external party (for example, a company that the students collaborate with during the course) or is posed by the lecturer. Based on that problem, the students must prepare a design project that illustrates the introduced aspects of universal design.

Learning outcome

At the examination, the student is expected to:

Knowledge:

- *be able to define and unfold the concept of 'universal design'*
- *have knowledge about universal design methods and principles*
- *to understand basic ergonomic concepts and how to access information about them*

Skills:

- *be able to process a problem based on universal design principles*
- *be able to work with design parameters and compromises within aesthetic and functional inclusion*

Competences:

- *be able to create a specific design for a universal target audience*
- *be able to design with an awareness of who is included and possibly excluded as a result of choices in the design process*

Generic learning outcome

In addition to the above-mentioned course-specific learning outcomes, the student is also expected to:

- *be able to present own research and project through an oral and visual presentation, that both explains what, why and how, and contains a reflection on the process and the concrete learning along the way*
- *be able to translate design experiments – regardless of the outcome – into learning and development of their own design practice*

KURSUSBESKRIVELSE PROFESSIONEL

Kurstitel Professionel	Course title Professional
Kursusnummer BI2RO--KMU	Godkendt 06.06.23
Niveau og semester BA, 4. semester	Studieretning Industrielt design
ECTS 15	Ansvarlig Per Voss Nielsen
Prøveform Semesterprøve (se Studieplan på Itslearning) Kombinationsprøve: Mundtlig og produkt	Bedømmelsesform 7-trinsskala Prøven bedømmes som en helhedsvurdering af det præsenterede designprodukt og det mundtlige forsvar.
Censur Ekstern	Eksamensomfang/-varighed Varigheden af den samlede semesterprøve er 60 minutter, heraf: 20 minutter til den studerendes præsentation 20 minutter til diskussion 20 minutter til votering og annoncering
Gruppearbejde Se Studieplan på Itslearning	Bunden forudsætning For at gå til den samlede semesterprøve skal den studerende aflevere et læringsportfolio inden en frist fastsat af studieadministrationen. Gæstestuderende er undtaget, og behøver ikke aflevere et læringsportfolio for at gå til den samlede semesterprøve.



Danish University
of Design

KURSUSBESKRIVELSE PROFESSIONEL

Formål

Dette kursus afdækker to områder i relation til begrebet professionel. De studerende skal forholde sig til og designe til en professionel aftagende brugergruppe samt kunne etablere og indgå i et professionelt samarbejde med en virksomhed.

De studerende vil indledningsvis blive trænet i at identificere relevante professionelle målgrupper (eksempelvis sygeplejersker, håndværkere m.m.) og finde koblinger til relevante samarbejdspartnere. De studerende vil i den forbindelse selv etablere samarbejder på en professionel måde, med både professionelle brugere og samarbejdsvirksomheden.

Gennem kurset vil de studerende få en generel forståelse af forretningsmæssige perspektiver (nutid og fremtid) og vil blive introduceret til værktøjer for forretningsmodeller og strategiske forretningsovervejelser.

Derudover vil de blive introduceret til antropologiske designmetoder og participatory design som grundlag for at analysere kontekst og brugerbehov, samt decideret co-creation med relevante brugere fra den valgte professionelle målgruppe.

I det udviklede koncept skal der også tages stilling til materialer, teknologi og produktionsteknologi i relation til virksomhedens kommercielle vilkår (for eksempel høje styktal, krav til pakning ved distribution m.m.).

I kurset skal de studerende arbejde med fremtidige forretningsmodeller med et bæredygtigt perspektiv, eksempelvis cirkulære forretningsmodeller.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

Viden:

- at have indsigt i hvordan man professionelt etablerer et samarbejde med en ekstern samarbejdspartner
- at have viden om forretningsværktøjer såsom Business Model Canvas og Ansoff's matrice
- at have forståelse for antropologiske metoder inden for design
- at have forståelse for de etiske aspekter ved at foretage brugerstudier

Færdigheder:

- at kunne analysere og sammenligne virksomhedens behov og menneskelige behov i en (fremtidig) forretningsmæssig sammenhæng
- at kunne bruge Business Model Canvas som et værktøj til at analysere og udvikle forretningsmæssige aspekter af en virksomhed, særligt med fokus på bæredygtige forretningsmodeller
- at være i stand til at specificere et designs "Unique Selling Points"
- at involvere professionelle brugere direkte i participatory design-processer
- at samarbejde med andre professioner og at gøre brug af deres professionelle viden

Kompetencer:

- at kunne sætte rammen for samarbejde med en professionel samarbejdspartner, herunder at følge samarbejdspartnerens adfærdskodeks
- at kunne udvikle og analysere kommercielle designideer
- at være i stand til at identificere og begrunde en relevant designudfordring baseret på indsigten fra brugerinvolvering og kontekstanalyse
- at være i stand til at udvikle et designkoncept til en specifik kontekst og professionel målgruppe



Danish University
of Design

KURSUSBESKRIVELSE PROFESSIONEL

Generiske læringsmål

Udover ovenstående kursusspecifikke læringsmål forventes den studerende også:

- *at kunne præsentere sin research og sit projekt gennem en mundtlig og visuel præsentation, der både forklarer hvad, hvorfor og hvordan og rummer en refleksion over processen og den konkrete læring undervejs*
- *at kunne omsætte designeksperimenter - uanset udfald - til læring og udvikling af egen designpraksis*

COURSE DESCRIPTION PROFESSIONAL

Course title Professional	Kurstitel Professionel
Course number BI2RO--KMU	Approved 06.06.23
Level and semester BA, 4th semester	Field of study Industrial Design
ECTS 15	Responsible Per Voss Nielsen
Exam form Semester exam (see Studieplan/Study Plan on Itslearning) Combination test: Oral defence and design product	Assessment 7-point grading scale The exam will be an overall evaluation of the presented design product and the oral defence.
Censor External	Extent/duration of exam The duration of the total semester exam is 60 minutes, of which: 20 minutes are for the student's presentation 20 minutes are for discussion 20 minutes are for voting and assessment
Group work see Studieplan/Study Plan on Itslearning	Prerequisite As a mandatory prerequisite for participation in the exam, the stu- dent must deliver a learning portfolio before a deadline set by the study administration. Exchange students are exempt, and do not need to hand in a learn- ing portfolio to participate in the exam.

COURSE DESCRIPTION

PROFESSIONAL

Course objective

This course covers two areas in relation to the concept professional. The students must deal with and design for a professional user group and be able to establish and enter into a professional collaboration with a company. The students will initially be trained in identifying relevant professional target groups (for example, nurses, craftsmen, etc.) and finding links to relevant collaboration partners. In this connection, the students themselves will establish collaborations in a professional manner, with both professional users and the collaborating company. Through the course, students will gain a general understanding of business perspectives (present and future) and will be introduced to tools for business models and strategic business considerations. In addition, they will be introduced to anthropological design methods and participatory design as a basis for analysing context and user needs, as well as co-creation with relevant users from the chosen professional target group. In the developed concept, the students must also consider materials, technology and production technology in relation to the company's commercial conditions (for example, high number of pieces, requirements for packaging during distribution, etc.). In the course, the students must work with future business models with a sustainable perspective, e.g. circular business models.

Learning outcome

At the examination, the student is expected to:

Knowledge:

- *have insight into how to professionally establish a collaboration with an external business partner*
- *have knowledge about business tools such as Business Model Canvas and Ansoff matrix*
- *have an understanding of anthropological methods within design*
- *have an understanding of the ethical aspects of conducting user studies*

Skills:

- *be able to analyse and compare the company's needs and human needs in a (future) business context*
- *be able to use the Business Model Canvas as a tool to analyse and develop business aspects of a company, particularly with a focus on sustainable business models*
- *be able to specify a design's "Unique Selling Points"*
- *to involve professional users directly in participatory design processes*
- *to collaborate with other professions and to make use of their professional knowledge*

Competences:

- *be able to set the framework for cooperation with a professional business partner, including following the business partner's code of conduct*
- *be able to develop and analyse commercial design ideas*
- *be able to identify and justify a relevant design challenge based on the insights from user involvement and context analysis*
- *be able to develop a design concept for a specific context and professional target group*

COURSE DESCRIPTION PROFESSIONAL

Generic learning outcome

In addition to the above-mentioned course-specific learning outcomes, the student is also expected to:

- *be able to present own research and project through an oral and visual presentation, that both explains what, why and how, and contains a reflection on the process and the concrete learning along the way*
- *be able to translate design experiments – regardless of the outcome – into learning and development of their own design practice*

KURSUSBESKRIVELSE PRIVAT

Kurstitel Privat	Course title Private
Kursusnummer BI2PZ--KMU	Godkendt 06.06.23
Niveau og semester BA, 4. semester	Studieretning Industrielt Design
ECTS 10	Ansvarlig Jesper Falck Legaard
Prøveform Semesterprøve (se Studieplan på Itslearning) Kombinationsprøve: Mundtlig og produkt	Bedømmelsesform 7-trinsskala Prøven bedømmes som en helhedsvurdering af det præsenterede designprodukt og det mundtlige forsvar.
Censur Ekstern	Eksamensomfang/-varighed Varigheden af den samlede semesterprøve er 60 minutter, heraf: 20 minutter til den studerendes præsentation 20 minutter til diskussion 20 minutter til votering og annoncering
Gruppearbejde Se Studieplan på Itslearning	Bunden forudsætning For at gå til den samlede semesterprøve skal den studerende aflevere et læringsportfolio inden en frist fastsat af studieadministrationen. Gæstestuderende er undtaget, og behøver ikke aflevere et læringsportfolio for at gå til den samlede semesterprøve.



Danish University
of Design

KURSUSBESKRIVELSE

PRIVAT

Formål

Formålet med dette kursus er at de studerende opnår forståelse for det 'private/hjemlige' som kontekst, og hvad det hjemlige som kontekstuel rammesætning betyder for et design. De studerende introduceres til elementære principper indenfor statik og konstruktionsmæssige strukturer, for at opnå en basal forståelse af hvordan en konstruktion kan dimensioneres med henblik på stabilitet og holdbarhed.

De studerende skal udvikle et produkt til hjemmet, med fokus på samspillet mellem form, materialer, statik og produktionsmetoder, herunder også anvendelse af CAD-programmer i produktionsøjemed (eks. arbejdstegninger).

Projektet skal formidles i et format tilpasset deltagelse i en relevant designkonkurrence (eksempelvis BRAUN Prize eller FSC Design Award).

I kurset er der fokus på træ- og kompositmaterialer, og det forventes at de studerende tager udgangspunkt i disse materialetyper i deres projekter.

Som specifikt bæredygtighedsperspektiv i dette kursus, vil de studerende blive introduceret til teorier og principper i relation til 'design for disassembly', samt overvejelser omkring sourcing og bortskaffelse af specifikke materialer.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

Viden:

- at have kendskab til 'design for disassembly' principper i relation til bæredygtighed.
- at have kendskab til betydningen af materialevalg og produktionsmetoder i forhold til form, funktion og miljøpåvirkning.
- At have kendskab til basale principper for statik og stabilitet i et produkt.

Færdigheder:

- at kunne bruge specifikke metoder til at designe produkter med fokus på bæredygtighed.
- at kunne præsentere sit design i et konkurrence-tilpasset format.
- at kunne sætte sig ind i en specifik kontekst som udgangspunkt for sit design (i dette tilfælde hjemmet).
- At kunne reflektere over 'design for disassembly' principper og værdien af denne tilgang.

Kompetencer:

- at udvikle et 'design for disassembly'-baseret produkt.
- at kunne bruge et CAD-program til at lave arbejdstegninger til industriel produktion

Generiske læringsmål

Udover ovenstående kursusspecifikke læringsmål forventes den studerende også:

- at kunne præsentere sin research og sit projekt gennem en mundtlig og visuel præsentation, der både forklarer hvad, hvorfor og hvordan og rummer en refleksion over processen og den konkrete læring undervejs
- at kunne omsætte designeksperimenter - uanset udfald - til læring og udvikling af egen designpraksis

COURSE DESCRIPTION

PRIVATE

Course title Private	Kurstitel Privat
Course number BI2PZ--KMU	Approved 06.06.23
Level and semester BA, 4th semester	Field of study Industrial Design
ECTS 10	Responsible Per Voss Nielsen
Exam form Semester exam (see Studieplan/Studyplan on Itslearning) Combination test: Oral defence and design product	Assessment 7-point grading scale The exam will be an overall evaluation of the presented design product and the oral defence.
Censor External	Extent/duration of exam The duration of the total semester exam is 60 minutes, of which: 20 minutes are for the student's presentation 20 minutes are for discussion 20 minutes are for voting and assessment
Group work see Studieplan/Studyplan on Itslearn- ing	Prerequisite As a mandatory prerequisite for participation in the exam, the stu- dent must deliver a learning portfolio before a deadline set by the study administration. Exchange students are exempt, and do not need to hand in a learn- ing portfolio to participate in the exam.

COURSE DESCRIPTION

PRIVATE

Course objective

The course objective is for the students to gain an understanding of the private/domestic as a context, and what this contextual framework means for a design. The students are introduced to basic principles within statics and construction structures to gain a basic understanding of how a construction can be dimensioned in order to be stable and durable.

The students must develop a product for the home where focus is on the interplay between form, materials, statics and production methods, including the use of CAD-programmes for production purposes (e.g. working drawings).

The project must be presented in a format adapted to participation in a relevant design competition (for example BRAUN Prize or FSC Design Award).

In the course, there is focus on wood and composite materials, and the students are expected to base their projects on these types of materials.

As a specific sustainability perspective in this course, the students will be introduced to theories and principles in relation to 'design for disassembly' as well as considerations in relation to sourcing and disposal of specific materials.

Learning outcome

At the examination, the student is expected to:

Knowledge:

- *have knowledge about 'design for disassembly' principles in relation to sustainability*
- *have knowledge about the importance of choice of materials and production methods in relation to form, function, and environmental impact of a product*
- *have knowledge about basic principles for statics and stability in a product*

Skills:

- *be able to use specific methods to design products with a focus on sustainability*
- *be able to present own design in a format adapted for competition*
- *be able to familiarize himself/herself with a specific context as the starting point for his/her design (in this case the domestic)*
- *be able to reflect on 'design for disassembly' principles and the value of this approach*

Competences:

- *be able to develop a design for disassembly'-based product*
- *be able to use a CAD-programme to make working drawings for industrial production*

Generic learning outcome

In addition to the above-mentioned course-specific learning outcomes, the student is also expected to:

- *be able to present own research and project through an oral and visual presentation, that both explains what, why and how, and contains a reflection on the process and the concrete learning along the way*
- *be able to translate design experiments – regardless of the outcome – into learning and development of their own design practice*

KURSUSBESKRIVELSE

SERVICEDESIGN OG PRODUKT

Kurstitel Servicedesign og produkt	Course title Service Design and Product
Kursusnummer BI3SP--KMU	Godkendt 23.04.24
Niveau og semester BA, 5. semester	Studieretning Industrielt design
ECTS 15	Ansvarlig Per Voss Nielsen
Prøveform Semesterprøve (se Studieplan på Itslearning) Kombinationsprøve: Mundtlig og produkt	Bedømmelsesform 7-trinsskala Prøven bedømmes som en helhedsvurdering af det præsenterede designprodukt og det mundtlige forsvar.
Censur Ekstern	Eksamensomfang/-varighed Varigheden af den samlede semesterprøve* er 45 minutter, heraf: 15 minutter til den studerendes præsentation 15 minutter til diskussion 15 minutter til votering og annoncering * Eksamen i kurset Brand, produkt og kommunikation afholdes separat og indgår ikke i semesterprøven
Gruppearbejde Se Studieplan på Itslearning	Bunden forudsætning For at gå til den samlede semesterprøve skal den studerende aflevere et læringsportfolie inden en frist fastsat af studieadministrationen.



Danish University
of Design

KURSUSBESKRIVELSE SERVICEDESIGN OG PRODUKT

Formål

Service design handler om at analysere, udvikle og designe touchpoints, struktur og handlinger, der tilsammen udgør en service mellem en udbyder og en bruger. Målet er at gøre brugeroplevelsen så god som mulig og dermed udbyttet og relationen tilsvarende stærk.

Formålet med kurset er, at de studerende får kendskab til og prøver kræfter med, hvordan brugerens behov kan konverteres til et konkret designprojekt. Baseret på undersøgelser skal den studerende derfor udvikle en brugercentreret service for en veldefineret målgruppe og designe et system og objekt til afhjælpning af et specifikt problem eller opfyldelse af et konkret behov.

Formålet med kurset er dermed også at lære servicedesign at kende som et redskab til at udvikle og styrke en virksomhed eller organisation.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

Viden:

- *at forstå principperne i servicedesign*
- *at forstå servicedesignmetoder og servicedesignbegreber såsom; user journey, service blueprint, touchpoints, backend, frontend, line of visibility, line of interaction*
- *at kunne redegøre for relevansen af brugen af servicedesigntilgange og valgte servicedesignmetoder i forhold til en case og en designproces*

Færdigheder:

- *at kunne anvende kortlægningsmetoder såsom user journey og service blueprint*
- *at kunne vise empatisk forståelse for en given brugergruppe og tilsidesætte egne holdninger og præferencer for at kunne opnå en ny forståelse af en situation*
- *at kunne kommunikere (evt. udvalgte dele af) en user journey og et service blueprint visuelt og systemisk*
- *at kunne identificere og kommunikere utilstrækkeligheder og/eller potentialer i en service*
- *at kunne designe og/eller re-designe en service eller dele af en service og et hertil relateret produkt*

Kompetencer:

- *at kunne bringe sin viden og sine kompetencer inden for designprocesser i spil i et servicedesignprojekt*
- *at kunne bringe sine kompetencer inden for industrielt design i spil for at designe og/eller re-designe en service eller dele af en service og et relaterende produkt*

Generiske læringsmål

Udover ovenstående kursus-specifikke læringsmål forventes den studerende også:

- *at kunne præsentere sin research og sit projekt gennem en mundtlig og visuel præsentation, der både forklarer hvad, hvorfor og hvordan og rummer en refleksion over processen og den konkrete læring undervejs*
- *at kunne omsætte designeksperimenter - uanset udfald - til læring og udvikling af egen designpraksis*

KURSUSBESKRIVELSE

MATERIALESTRATEGI

Kurstitel Materialestrategi	Course title Material Strategy
Kursusnummer BI3MS--KMU (Industrielt design) BA3MS--KMU (Accessory design)	Godkendt 23.04.24
Niveau og semester BA, 5. semester	Studieretning Accessory design og Industrielt design
ECTS 5	Ansvarlig Per Voss Nielsen & Liv Eskholm
Prøveform Semesterprøve (se Studieplan på Itslearning) Kombinationsprøve: Mundtlig og produkt	Bedømmelsesform 7-trinsskala Prøven bedømmes som en helhedsvurdering af det præsenterede designprodukt og det mundtlige forsvar.
Censur Intern	Eksamensomfang/-varighed Varigheden af den samlede semesterprøve* er 45 minutter, heraf: 15 minutter til den studerendes præsentation 15 minutter til diskussion 15 minutter til votering og annoncering * Eksamen i kurset Brand, produkt og kommunikation afholdes separat og indgår ikke i semesterprøven
Gruppearbejde Se Studieplan på Itslearning	Bunden forudsætning For at gå til den samlede semesterprøve skal den studerende aflevere et læringsportfolio inden en frist fastsat af studieadministrationen.



Danish University
of Design

KURSUSBESKRIVELSE

MATERIALESTRATEGI

Formål

Som professionel designer arbejder man ofte med specifikke projektløsninger, der skal tilpasses en eksisterende materiel kontekst, eller man designer en helt ny materialestrategi.

Formålet med kurset er derfor at klæde de studerende på til at kunne designe visionære materialestrategier, herunder at forstå materialets egenskaber og hvordan flere materialer tilsammen kan skabe en helhed, der er målrettet konteksten. En materialestrategi forholder sig til både funktionelle, æstetiske og værdibaserede aspekter. På kurset arbejder de studerende med at skabe og formidle materialeundersøgelser, -samlinger og -strategier.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

Viden:

- *at have viden om material driven design*
- *at have viden om CMF (colour material, finish)*
- *at have grundlæggende viden om research af materialers egenskaber*
- *at have viden om forskellige materialeegenskaber og roller i en designet kontekst*

Færdigheder:

- *at kunne analysere eksisterende designs eller en kontekst fra et materialeperspektiv*
- *at kunne skabe fysiske designoplæg til materialestrategier*

Kompetencer:

- *at være i stand til at researche, analysere og evaluere materialers relevans*
- *at være i stand til at designe en materialestrategi til en specifik kontekst*
- *at være i stand til at formidle strategien bag en samling af materialer målrettet en designkontekst*

Generiske læringsmål

Udover ovenstående kursusspecifikke læringsmål forventes den studerende også:

- *at kunne præsentere sin research og sit projekt gennem en mundtlig og visuel præsentation, der både forklarer hvad, hvorfor og hvordan og rummer en refleksion over processen og den konkrete læring undervejs*
- *at kunne omsætte designeksperimenter - uanset udfald - til læring og udvikling af egen designpraksis*

KURSUSBESKRIVELSE

BRAND, PRODUKT OG KOMMUNIKATION

Kurstitel Brand, produkt og kommunikation	Course title Brand, Product and Communication
Kursusnummer BF3BK--BMU	Godkendt 02.12.24
Niveau og semester BA, 5. semester	Studieretning Tværgående
ECTS 10	Ansvarlig Eva Kappel
Prøveform Kombinationsprøve: Mundtlig og produkt	Bedømmelsesform Bestået/ikke bestået Prøven bedømmes som en helhedsvurdering af det præsenterede designprodukt og det mundtlige forsvar.
Censur Intern	Eksamensomfang/-varighed 10 minutter til den studerendes præsentation 10 minutter til diskussion 10 minutter til votering og annoncering Eksamensomfang/-varighed ved gruppeeksamen: 2 studerende: 45 minutter i alt 3 studerende: 60 minutter i alt 4 studerende: 75 minutter i alt 5 studerende: 90 minutter i alt 6 studerende: 105 minutter i alt
Gruppeeksamen Det er muligt at gå til eksamen i grup- per á max. 6 studerende	Bunden forudsætning Aflevering af læringsportefolie for 5. semester inden en frist fastsat af studieadministrationen



Danish University
of Design

KURSUSBESKRIVELSE

BRAND, PRODUKT OG KOMMUNIKATION

Formål

Målet med kurset er, at de studerende får indsigt og opnår kompetencer i udvikling af produkt- og kommunikationsløsninger, der udgør en samlet og troværdig kernefortælling. Med kernefortælling menes de værdier, kulturer og budskaber, der er centrale for identiteten i en virksomhed/organisation.

I kurset vil være rammesat et brandsamarbejde, som de studerende skal arbejde inden for. De studerende vil arbejde med at aflæse brandets nuværende kernefortælling, som den ses gennem brug af virkemidler og værdier indlejret i de samlede designløsninger. Derudover vil de studerende udpege nye mulige retninger for brandet (fx. udvikling af sub-brand, collab med en anden ekstern samarbejdspartner etc.).

På grundlag af den samlede brandanalyse vil de studerende, på tværs af discipliner og individuelle kompetencer, udvikle visionære koncepter, samt prototyper inden for produkt- og kommunikationsdesign, der samlet udgør overbevisende og helstøbte designforslag, der understøtter kernefortællingen for de(t) pågældende brand(s).

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

Viden:

- *at kunne forklare begrebet "kernefortælling" og de delelementer, der indgår i et brands kernefortælling*
- *at kunne redegøre for sammenhænge mellem et brands kernefortælling, dets produkter og formidlingen heraf*
- *at kunne forklare den brandmæssige værdiforøgelse, der kan ligge til grund for udformning af eventuelle collabs og sub-brands*
- *at kunne redegøre for de indsigter, der ligger til grund for brandanalysen*

Færdigheder:

- *at kunne kortlægge virksomheders brand-identitet og identificere potentielle udviklingsområder*
- *at kunne videreudvikle og målrette et brands kernefortælling*
- *at kunne udvikle et visionært koncept med afsæt i kernefortællingen*
- *at kunne realisere prototyper på designforslag, der er målrettet kernefortællingen*

Kompetencer:

- *at kunne reflektere over styrken af den udviklede kernefortælling*
- *at kunne perspektivere designforslagets kvalitet og mulige forbedringsområder i forhold til kernefortællingen*

Generiske læringsmål

Udover ovenstående kursusspecifikke læringsmål forventes den studerende også:

- *at kunne præsentere sin research og sit projekt gennem en mundtlig og visuel præsentation, der både forklarer hvad, hvorfor og hvordan og rummer en refleksion over processen og den konkrete læring undervejs*
- *at kunne omsætte designeksperimenter - uanset udfald - til læring og udvikling af egen designpraksis*

KURSUSBESKRIVELSE

FAGLIG POSITION

Kurstitel Faglig position	Course title Professional Standpoint
Kursusnummer BF3PO--BUU	Godkendt 23.04.24
Niveau og semester BA 6. semester	Studieretning Tværgående
ECTS 5	Ansvarlig Eva Kappel
Prøveform Undervisningsdeltagelse (se punkt 6.3.4 i studieordningen)	Bedømmelsesform Bestået/ikke bestået
Censur Intern	Reeksamen Aflevering af en skriftlig opgave på 16.800-24.000 anslag inkl. mellemrum (se mere om skriftlige opgaver i punkt 6.3.2. i studieordningen)



Danish University
of Design

KURSUSBESKRIVELSE

FAGLIG POSITION

Formål

Design kan skabe værdi på utallige måder, og et arbejdsliv som designer kan være mangefacetteret. Det er derfor afgørende, at man som designstuderende reflekterer over, hvilke faglige kvalifikationer og personlige præferencer, man har. Det er samtidigt vigtigt, at man har kendskab til arbejdsfeltet inden for design, så man kan orientere sig mod det, man ønsker at dygtiggøre sig i.

På den baggrund vil der på kurset blive introduceret øvelser og metoder, som giver den studerende redskaber til at identificere sin egen professionelle vej, for eksempel kortlægning af motivationsfaktorer, faglige kompetencer og ønsket fokus. På kurset vil der desuden blive præsenteret forskellige profiler fra branchen, hvis erfaringer kan danne grundlag for den studerendes refleksion og rammesætning for egen videre udvikling og retning.

Endelig vil den studerende introduceres til elementære greb i digitalt at formidle egne faglige kompetencer og mål om værdiskabelse i designfeltet.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

Viden:

- *at have grundlæggende forståelse for positioner og professioner inden for designfeltet*
- *at have viden om, hvordan design kan være værdiskabende*
- *at have viden om hvordan man formidler egen faglige position*

Færdigheder:

- *at kunne kortlægge og kommunikere faglige og personlige kompetencer og sætte dem ind i en relevant designfaglighed*
- *at kunne identificere fokusområder for egen videre faglige specialisering/professionalisering*

Kompetencer:

- *at kunne reflektere, formidle og argumentere for egen faglige værdiskabelse i udvalgte dele af designbranchen på baggrund af egen motivation og faglige kompetenceprofil*
- *at kunne identificere relevante samarbejdspartnere, særlige brugergrupper, netværk eller eksperter på områder, man ønsker at virke inden for*
- *at kunne udforme visuelt kommunikationsmateriale omkring faglig profil gennem digitalt medie med tanke for kontekst*

KURSUSBESKRIVELSE

FAGLIG SPECIALISERING – ONE STEP CLOSER

Kurstitel Faglig specialisering – One step closer	Course title One Step Closer
Kursusnummer BF3OS--BMU	Godkendt 23.04.24
Niveau og semester BA 6. semester	Studieretning Tværgående
ECTS 10	Ansvarlig Eva Kappel
Prøveform Kombinationsprøve: Mundtlig og produkt	Bedømmelsesform Bestået/ikke bestået Prøven bedømmes som en helhedsvurdering af det præsenterede designprodukt og det mundtlige forsvar.
Censur Ekstern	Eksamensomfang/-varighed Varigheden af den samlede prøve for Faglig specialisering og Bachelorprojektet er 60 minutter, heraf: 20 minutter til den studerendes præsentation 20 minutter til diskussion 20 minutter til votering og annoncering Ved gruppeprøve i BA-projektet går de studerende i gruppen til individuel prøve i Faglig specialisering, hvortil der gives: 10 minutter til den studerendes præsentation 5 minutter til diskussion 5 minutter til votering og annoncering
Gruppearbejde Se Studieplan på Itslearning	



Danish University
of Design

KURSUSBESKRIVELSE

FAGLIG SPECIALISERING – ONE STEP CLOSER

Formål

Intentionen med dette kursus er at styrke den studerendes individuelle viden, færdigheder og kompetencer ved gennemførelse af et selvformuleret, fagligt specialiseringsprojekt.

Den enkelte studerende rammesætter et undersøgelsesfelt på baggrund af indsigter om sit faglige ståsted og de kompetencer den studerende ønsker at specialisere sig indenfor. Specialiseringen kan danne afsæt for bachelorprojektet og/eller være med henblik på et fremtidigt professionelt virke.

Herefter planlægger og udfører den studerende et afgrænset projekt, der matcher rammesætningen.

Under projektet identificerer og kontakter den studerende desuden relevante, professionelle udøvere, der kan bidrage med indsigter og viden.

Disse personer kan eventuelt senere fungere som samarbejdspartnere i bachelorprojektet.

Projektet rammesættes og gennemføres med individuel vejledning.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

Viden:

- *at kunne reflektere over sin egen ambition om faglig specialisering*
- *at kunne identificere og anvende relevante teorier, der kan understøtte det selvformulerede projekt*

Færdigheder:

- *at kunne identificere og anvende relevante metoder, der kan understøtte det selvformulerede projekt*
- *at kunne sætte et fagligt ambitiøst mål med bidrag fra relevante professionelle faglige udøvere/virksomheder*
- *at kunne rammesætte et undersøgelsesfelt samt tidsstyre et projekt med et højt fagligt udbytte*

Kompetencer:

- *at kunne identificere, beskrive og udføre et selvformuleret projekt, med hensigt om en skærpet individuel faglig specialisering*
- *at kunne identificere relevante professionelle faglige udøvere/virksomheder, der kan bidrage til og udvide ambitionen om faglig specialisering*
- *at kunne reflektere over hvordan projektet har bidraget til den studerendes faglige specialisering, og hvordan den opnåede viden/kompetencer vil kunne anvendes fremadrettet i bachelorprojektet og i forhold til en samarbejdspartner*

Generiske læringsmål

Udover ovenstående kursuspecifikke læringsmål forventes den studerende også:

- *at kunne præsentere sin research og sit projekt gennem en mundtlig og visuel præsentation, der både forklarer hvad, hvorfor og hvordan og rummer en refleksion over processen og den konkrete læring undervejs*
- *at kunne omsætte designeksperimenter - uanset udfald - til læring og udvikling af egen designpraksis*

KURSUSBESKRIVELSE BACHELORPROJEKT

Kurstitel

Bachelorprojekt

Course title

Bachelor Project

Kursusnummer

BA3BA--KPU (Accessory design)
BI3BA--KPU (Industrielt design)
BK3BA--KPU (Kommunikationsdesign)
BB3BA--KPU (Beklædningsdesign)
BT3BA--KPU (Tekstildesign)

Godkendt

06.11.23

Niveau og semester

BA 6. semester

Studieretning

Tværgående

ECTS

15

Ansvarlig

Eva Kappel

Prøveform

Kombinationsprøve:
Skriftlig, mundtlig og produkt

Bedømmelsesform

7-trinsskala

Bachelorprojektet bedømmes som en helhedsvurdering af den skriftlige opgave, det præsenterede designprodukt og det mundtlige forvar. De tre elementer vægtes ligeligt i bedømmelsen.

Ved bedømmelsen af bachelorprojektet skal der ud over det faglige indhold også lægges vægt på den studerendes formulerings- og staveevne. Det faglige indhold vægtes dog tungest, jf. eksamensbekendtgørelsen.

Censur

Ekstern censur

Eksamensomfang/-varighed**Varighed af den mundtlige prøve:**

Varigheden af den samlede mundtlige prøve for Faglig specialisering og Bachelorprojektet er 60 minutter, heraf:

20 minutter til den studerendes præsentation

20 minutter til diskussion

20 minutter til votering og annoncering

Ved gruppeprøve i BA-projektet går de studerende i gruppen til individuel prøve i Faglig specialisering.



Danish University
of Design

KURSUSBESKRIVELSE BACHELORPROJEKT

Til den mundtlige gruppeprøve i Bachelorprojektet er varigheden:

Ved 2 studerende:

20 minutter til den studerendes præsentation

25 minutter til diskussion

20 minutter til votering og annoncering

Ved 3 studerende:

30 minutter til den studerendes præsentation

30 minutter til diskussion

30 minutter til votering og annoncering

Omfang af den skriftlige opgave:

1 studerende: 24.000-36.000 anslag inkl. mellemrum

2 studerende: 36.000-54.000 anslag inkl. mellemrum

3 studerende: 48.000-72.000 anslag inkl. mellemrum

Forside, noter, indholdsfortegnelse, illustrationer, litteraturliste og evt. bilagsmateriale indgår ikke i beregningen af anslag. Indholdet i evt. bilagsmateriale indgår ikke i bedømmelsen.

Se mere om skriftlige opgaver i punkt 6.3.2. i studieordningen.

Bunden forudsætning

Det er en forudsætning for deltagelse i den mundtlige del af eksamen, at den skriftlige opgave er afleveret rettidigt.

Gruppeprøve

Bachelorprojektet kan udformes individuelt eller i en gruppe på op til tre studerende. Grupper kan dannes inden for den samme studieretning eller på tværs.

Hvis designproduktet/-produkterne er udformet i en gruppe kan den skriftlige rapport udarbejdes i gruppen eller individuelt. Hvis den skriftlige rapport er udformet i en gruppe kan det mundtlige forsvar foregå individuelt eller i gruppen.



Danish University
of Design

KURSUSBESKRIVELSE BACHELORPROJEKT

Formål

Bachelorprojektet 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

Til eksamen forventes den studerende at:

Viden:

- *have viden om og forståelse for designfaglig praksis og metode*
- *have viden om og forståelse for relevante dele af designfagets videnskabelige teori*
- *have viden om og forståelse for værdiskabelse i designfaget*

Færdigheder:

- *kunne identificere og motivere en relevant designfaglig udfordring*
- *kunne identificere en relevant ekstern samarbejdspartner*
- *kunne identificere og anvende relevante designfaglige teknikker og metoder professionelt – herunder digitale teknikker og redskaber*
- *kunne formidle og diskutere et designprojekt til og med såvel fagfæller som ikke-specialister*
- *kunne perspektivere det praktiske bachelordesignprojekt med teoretiske overvejelser*

Kompetencer:

- *kunne planlægge og gennemføre designprocessen fra idéoplæg til udførelse, implementering og præsentation*
- *kunne præstere et nyskabende designprojekt, hvor formsprog og æstetik er på højt kunstnerisk niveau*
- *kunne perspektivere et designprojekt i forhold til en kontekst*
- *kunne løse en relevant udfordring i samarbejde med en eller flere virksomheder/organisationer*
- *kunne formidle designkompetencer målrettet en specifik kontekst*
- *kunne anvende fagets teorier til at behandle og perspektivere en relevant problemstilling*

Generiske læringsmål

Udover ovenstående kursusspecifikke læringsmål forventes den studerende også:

- *at kunne præsentere sin research og sit projekt gennem en mundtlig og visuel præsentation, der både forklarer hvad, hvorfor og hvordan og rummer en refleksion over processen og den konkrete læring undervejs*
- *at kunne omsætte designeksperimenter - uanset udfald - til læring og udvikling af egen designpraksis*