

KURSUSBESKRIVELSE

DESIGN SOM VIRKEFELT

Kurstitel Design som virkefelt	Course title
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).



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 MODEL OG MATERIALE

Kurstitel Model og materiale	Course title Model and Material
Kursusnummer BX1MM--KMU	Godkendt 23.08.22
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 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	



KURSUSBESKRIVELSE

MODEL OG MATERIALE

Formål

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

De introducerede teknikker anvendes i udviklingen af udvalgte model-typer. Herigennem opnår den studerende erfaring med bearbejdning af materiale og form. Desuden vil de studerende opnå erfaring med at bruge deres modeller som beslutningsgrundlag for at identificere mulige forbedringer i produktet og opnå indsigt i hvordan modeller bruges i en iterativ proces, på baggrund af vurderinger om samspillet mellem materiale, teknik, form, volumen, funktion, sansning med videre.

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 have viden om udvalgte modeltyper og deres anvendelse*

Færdigheder:

- *at kunne anvende værktøj og arbejdsmetoder i forhold til udvalgte materialer*
- *at kunne bearbejde forskellige materialer til fysisk model*
- *at kunne beskrive anvendte teknikker ved brug af formelt fagsprog*

Kompetencer:

- *at kunne identificere mulige forbedringer i forhold til en viderebearbejdning af modellen i en iterativ proces med henblik på tekniske, funktionelle og sanselige vurderinger*
- *at kunne vurdere hvornår det giver mening at anvende udvalgte modeltyper*

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

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).



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 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

IDÉ, EKSPERIMENT OG ANALYSE

Kurstitel Idé, eksperiment og analyse	Course title Idea, Experiment and Analysis
Kursusnummer BX1IE--KMU	Godkendt 23.08.22
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 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	



KURSUSBESKRIVELSE

IDÉ, EKSPERIMENT OG ANALYSE

Formål

Som designer står inspiration og eksperiment som kerneelementer i udvikling og formgivning af et design. Sideløbende spiller forståelsen for forholdet mellem krop og objekt en central rolle, særligt for Accessory designere, men i høj grad også for Industriel designere.

Formålet med dette kursus er derfor at give den studerende indsigt i de grundlæggende metoder i den kreative del af en designproces; særligt med fokus på designprocessens vekselvirkning mellem idé, eksperiment og analyse. Sideløbende giver kurset den studerende en ramme for at eksperimentere med forholdet mellem krop og objekt, gennem udvikling af et koncept og et kropsnært design af funktionel og/eller konceptuel karakter.

Gennem kurset introduceres grundlæggende begreber og teorier indenfor idéudvikling, sansning og formforståelse. I kobling med idéudviklingen vil de studerende udforme moodboards, samt anvende skitsering, materiale- og formeksperimenter og udvikle fysiske modeller, som metode til at udbrede en idé's formmæssige løsningsfelt.

Som en del af kurset identificeres og analyseres eksisterende produkter med relation til de udviklede ideer, hvilket skaber basis for at forstå og anvende faglige begreber og sprog. Der er fokus på formsprog og at bruge skitseringsprocesser til at udvikle form og udtryk. Desuden vurderes koblingen mellem funktion, form, volumen, materiale, placering og kontekst.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

Viden:

- *at have viden om grundlæggende procesfaser og metoder i den kreative del af en designproces*
- *at have viden om eksperimentet som metode i en designproces*

Færdigheder:

- *at kunne udforme inspirationsoplæg gennem moodboards*
- *at kunne anvende formeksperimenter i forhold til et design til kroppen*
- *at kunne udvikle og visualisere et designkoncept gennem skitsering, eksperimenter, modeller og materialeundersøgelser*
- *at kunne anvende grundlæggende fagsproglige begreber til formidling af form, formgivning og sansning*

Kompetencer:

- *at kunne præsentere en designproces og argumentere for designvalg på baggrund af funktionelle, sanselige og konceptuelle vurderinger*
- *at kunne reflektere over hvorledes vekselvirkningen mellem idé, eksperiment og analyse har informeret det endelige designforslag*

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 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	



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

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).



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 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

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 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	



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 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

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 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	



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 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

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



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, materialegengivelse 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 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

TEKNOLOGI OG INNOVATION

Kurstitel Teknologi og innovation	Course title Technology and Innovation
Kursusnummer BI2TK--KMU	Godkendt 02.05.23
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



KURSUSBESKRIVELSE

TEKNOLOGI OG INNOVATION

Formål.

Formålet med dette kursus er at give de studerende indsigt i, hvordan man arbejder med innovative projekter, samt at de opnår forståelse for, hvordan FN's verdensmål kan adresseres ud fra et designperspektiv.

I dette kursus arbejder de studerende med innovation som begreb samt de faktorer, der har indflydelse på et innovationsprojekt, såsom marked, brugere og kreativitet. De studerende introduceres til FN's verdensmål, og skal på baggrund heraf identificere og udforske en relevant problemstilling.

De studerende udfordres til at tænke ud af boksen, og kaste al deres kreativitet ind i at designe et produkt, der kan forbedre den identificerede problemstilling. Som udgangspunkt for deres ideudvikling udvikler de studerende fremtidsscenarier. De studerende introduceres til design sprint som metode til at udvikle nye koncepter.

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

De studerende introduceres til bæredygtig teknologi som metode til at vurdere bæredygtigheden af et teknologisk designprojekt.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

Viden:

- *at have kendskab til FN's 17 verdensmål*
- *at kunne definere og udfolde begrebet 'innovation'*
- *at have forståelse for teknologiske tendenser*
- *at have kendskab til metalliske materialer*

Færdigheder:

- *at kunne identificere og undersøge en relevant problemstilling*
- *at kunne udføre og facilitere design sprints med fokus på innovation*
- *at være i stand til at formidle udbyttet fra kurset gennem en slideshow-præsentation*
- *at kunne udvælge relevante teknologier, der understøtter konceptet*

Kompetencer:

- *at kunne vurdere bæredygtigheden af sit projekt gennem principper fra 'bæredygtig teknologi'.*
- *At kunne lave fremtidsscenarier baseret på identificerede tendenser, og bruge disse til at udvikle nye ideer*

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 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 Se mere om skriftlige prøver pkt. 6.3.2 i studieordningen.
Gruppeeksamen Prøven aflægges individuelt eller i en gruppe af maksimalt tre studerende.	



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 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.



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 bevidsthed 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 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 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.



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*

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.



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 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

PRAKTIK

Kurstitel Praktik	Course title Internship
Kursusnummer BF3PP--BSU (dansk praktik) BF3PI--BSU (international praktik)	Godkendt 04.02.2020
Niveau og semester BA, 5. semester	Studieretning Tværgående
ECTS 30	Ansvarlig Eva Kappel
Prøveform Skriftlig	Bedømmelsesform Bestået/Ikke bestået
Censur Intern	Eksamensomfang/-varighed Eksamen aflægges som en individuel logbog. Omfang: 8-12 normalsider. En normalside svarer til 2400 tegn inkl. mellemrum (se mere om skriftlige prøver pkt. 6.2.2 i studieordningen).



KURSUSBESKRIVELSE

PRAKTIK

Formål

Kursets formål er at give den studerende mulighed for at afprøve sine hidtidigt opnåede designkompetencer i praksis, samt udvide og fundere dem gennem det daglige arbejde i praktikvirksomheden. Kurset/praktikopholdet skal specifikt træne den studerendes evne til at se sit eget design og sin egen rolle i sammenhæng med de øvrige interessenter i designproces og -produktion. Den studerende skal opnå en grundlæggende indsigt i og forståelse for forretningsmodellen i den praktikvirksomhed, vedkommende arbejder for - både internt og eksternt.

Internt skal den studerende øve sig i at designe i overensstemmelse med praktikstedets identitet og dens unikke værditilbud til kunderne. Samtidig skal den studerende opnå en forståelse af, hvilke ressourcer praktikstedet har til rådighed i forhold til at kunne levere det unikke værditilbud. Det indebærer for eksempel - men ikke kun - forståelse af omkostninger i relation til de produkter eller services, man designer samt indsigt i praktikstedets (produktionsmæssige) muligheder.

I forhold til det eksterne skal den studerende opnå en forståelse af praktikstedets position i markedet/omverdenen og forstå de behov, den dækker. Den studerende skal desuden have indsigt i, hvem der er praktikstedets centrale (for)brugere, målgrupper og partnere. Formålet med at have disse indsigter er, at den studerende bliver i stand til at designe relevante produkter og services, der understøtter, bidrager og forstærker praktikstedets position.

Læringsmål

Udover nedenstående læringsmål skal den studerende fastsætte og beskrive yderligere to (og gerne flere) selvformulerede læringsmål, der relaterer sig til det specifikke praktiksted. Disse indskrives i praktikaftalen.

Til eksamen forventes den studerende:

Viden:

- *at have en basal forståelse af forretningsmodeller og værdikæder*
- *at kunne forklare arbejdsprocesserne på praktikstedet*
- *at kunne beskrive praktikstedets identitet og branding*
- *at kunne identificere praktikstedets forretningsgrundlag, fx positionering i markedet, målgruppe og kunne kortlægge dens forretningsmodel*
- *at kunne forstå prissætningens betydning for designprocessen.*

Færdigheder:

- *at kunne formidle og diskutere sine observationer og refleksioner over praktik*
- *at kunne sætte sin designfaglige viden, færdigheder og kompetencer i spil med – og respekt for - andre faggrupper og dermed bidrage til et praktiksteds arbejdsprocesser*
- *at kunne designe i overensstemmelse med praktikstedets identitet og inden for de givne arbejdsvilkår (tidsstyring, økonomi etc.)*

Kompetencer:

- *at kunne bruge sin viden om praktikstedets forretningsgrundlag til at skitsere værdiskabende udviklingsmuligheder*
- *at kunne bedømme og argumentere for sine karriereplaner i forhold til videre specialisering i uddannelsen og fremtidige beskæftigelsesmuligheder - på baggrund af sine erfaringer med praktikken*

KURSUSBESKRIVELSE MATERIALESTRATEGI

Kurstitel Materialestrategi	Course title Material Strategy
Kursusnummer BX3MS--KMU	Godkendt 18.09.20
Niveau og semester BA, 6. semester	Studieretning Accessory Design, Industrielt Design og Tekstildesign
ECTS 5	Ansvarlig Helle Graabæk, Jesper Falck Legaard & 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 30 minutter, heraf: 10 minutter til den studerendes præsentation 5 minutter til diskussion 15 minutter til votering og annoncering
Gruppearbejde Se Studieplan på Itslearning	Bunden forudsætning Bunden forudsætning for deltagelse i prøven: en projektbeskrivelse inden for kursets ramme.



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 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

FAGLIG POSITION

Kurstitel Faglig position	Course title Professional Standpoint
Kursusnummer BX3FP--BUE	Godkendt 17.01.23
Niveau og semester BA, 6. semester	Studieretning Accessory Design, Industrielt Design, Modedesign og Tekstildesign
ECTS 5	Ansvarlig Liv Eskholm, Per Voss Nielsen, Christel Arnevik og Helle Graabæk
Bedømmelsesform Bestået/ikke bestået	Prøveform Undervisningsdeltagelse (se punkt 6.2.3 i studieordningen)
Censur Intern	Reeksamen: Afløsning af en skriftlig opgave på 16.800-24.000 anslag inkl. mellemrum (se mere om skriftlige opgaver pkt. 6.2.2 i studieordningen).



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 samler op på, hvilket faglige kvalifikationer og personlige præferencer, man allerede har. Det er samtidigt vigtigt, at man har et kendskab til arbejdsfeltet indenfor design, så man kan sætte retning på, hvad man ønsker at dygtiggøre sig videre indenfor, for at passe ind i de sammenhænge, hvor design finder sted.

På den baggrund vil kurset introducere øvelser og metoder, som kan hjælpe den studerende til at identificere sin egen professionelle vej. Det vil ske gennem en kortlægning af motivationsfaktorer, faglige kompetencer og ønsket fokus. Kurset vil desuden præsentere forskellige profiler fra branchen, hvis erfaringer kan danne grundlag for den studerendes egen refleksion og rammesætning for egen videre udvikling og retning

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

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende at:

Viden:

- *Have grundlæggende forståelse for positionerne og professioner indenfor designfeltet*
- *Have viden om hvordan design kan være værdiskabende*
- *Have viden om hvordan man formidler egen faglige position*

Færdigheder:

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

Kompetencer:

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

KURSUSBESKRIVELSE BACHELORPROJEKT

Kurstitel Bachelorprojekt	Course title Bachelor Project
Kursusnummer BA3BC--KPU (AC) BI3BC--KPU (ID) BK3BC--KPU (KD) BM3BC--KPU (MT)	Godkendt 22.11.22
Niveau og semester BA 6. semester	Studieretning Tværfagligt
ECTS 20	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 forsvar. 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 § 36 stk. 2.
Censur Ekstern censur	Eksamensomfang/-varighed Varighed af den mundtlige prøve: Ved 1 studerende: 15 minutter til den studerendes præsentation 15 minutter til diskussion 15 minutter til votering og annoncering 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



KURSUSBESKRIVELSE BACHELORPROJEKT

Omfang af den skriftlige opgave:

- 1 studerende: 10-15 normalsider
- 2 studerende: 15-22,5 normalsider
- 3 studerende: 20-30 normalsider

Én normalside defineres som 2.400 anslag inkl. mellemrum. For-side, noter, indholdsfortegnelse, illustrationer, litteraturliste og evt. bilagsmateriale indgår ikke i beregningen af anslag. Indholdet i evt. bilagsmateriale indgår ikke i bedømmelsen.

Bunden forudsætning

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

Gruppeeksamen

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.



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