

## KURSUSBESKRIVELSE

### TEKSTIL PRAKSIS OG METODE

<b>Kurstitel</b> Tekstil praksis og metode	<b>Course title</b> Textile Practice and Method
<b>Kursusnummer</b> BT1PR--KMU	<b>Godkendt</b> 23.08.22
<b>Niveau og semester</b> BA, 1. semester	<b>Studieretning</b> Tekstildesign
<b>ECTS</b> 5	<b>Ansvarlig</b> Helle Graabæk
<b>Prøveform</b> Førsteårsprøven (se Studieplan på Itslearning)	<b>Bedømmelsesform</b> 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.
<b>Censur</b> Intern censur	<b>Eksamensomfang/-varighed</b> Varigheden af førsteårsprøven er 60 minutter, heraf: 20 minutter til den studerendes præsentation 20 minutter til diskussion 20 minutter til votering og annoncering
<b>Gruppearbejde</b> se Studieplan på Itslearning	



## KURSUSBESKRIVELSE

### TEKSTIL PRAKSIS OG METODE

#### Formål

Tekstiler har stor betydning for langt de fleste mennesker i forskelligartede hverdagsituationer, vi undersøger hvilke og hvordan, og får herigennem en grundlæggende forståelse for faktorer der har betydning for tekstildesign målrettet en brugssituation.

Formålet med dette kursus er, at give den studerende en grundlæggende forståelse for tekstildesignerens praksis samt skitseringsmetoder og de faktorer der har indflydelse på et tekstilt design.

På kurset introduceres og afprøves skitseringsmetoder til fremstilling af tekstile konstruktioner i strik og væv, samt til udvikling af ornamentik til trykte tekstiler samt reaktive farvestoffer

#### Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

Viden:

- *at have grundlæggende forståelse for tekstile konstruktioner, deres anvendelse og betydning*
- *at have grundlæggende forståelse for tekstilfaglig praksis og fagets metoder*
- *at have grundlæggende viden om faglige begreber og begyndende forståelse for professionel praksis*

Færdigheder:

- *at kunne skitsere på grundlæggende niveau med ideer til vævede og strikkede konstruktioner*
- *at kunne skitsere og udvikle ornamentik ideer til trykte tekstiler*
- *at kunne udvikle et personligt farvearkiv som redskab for designudvikling/farvesætning*

Kompetencer:

- *at kunne arbejde eksperimentere med tekstile skitseringsmetoder*
- *at kunne reflektere over egne eksperimenter og mulige potentialer*
- *at have grundlæggende forståelse for fagets begreber, betydning og muligheder*

#### 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

<b>Kurstitel</b> Form	<b>Course title</b> Form
<b>Kursusnummer</b> BF1FO--KMU	<b>Godkendt</b> 23.08.22
<b>Niveau og semester</b> BA, 1. semester	<b>Studieretning</b> Tværfaglig
<b>ECTS</b> 10	<b>Ansvarlig</b> Eva Kappel
<b>Prøveform</b> Førsteårsprøven (se Studieplan på Itslearning)	<b>Bedømmelsesform</b> 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.
<b>Censur</b> Intern censur	<b>Eksamensomfang/-varighed</b> Varigheden af førsteårsprøven er 60 minutter, heraf:  20 minutter til den studerendes præsentation 20 minutter til diskussion 20 minutter til votering og annoncering
<b>Gruppearbejde</b> Se Studieplan på Itslearning	<b>Bunden forudsætning</b>  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 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

<b>Kurstitel</b> Visualisering	<b>Course title</b> Visualisation
<b>Kursusnummer</b> BF1VI--KMU	<b>Godkendt</b> 23.08.22
<b>Niveau og semester</b> BA, 1. + 2. semester	<b>Studieretning</b> Tværfaglig
<b>ECTS</b> 5	<b>Ansvarlig</b> Eva Kappel
<b>Prøveform</b> Førsteårsprøven (se Studieplan på Itslearning)	<b>Bedømmelsesform</b> 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.
<b>Censur</b> Intern censur	<b>Eksamensomfang/-varighed</b> Varigheden af førsteårsprøven er 60 minutter, heraf:  20 minutter til den studerendes præsentation 20 minutter til diskussion 20 minutter til votering og annoncering
<b>Gruppearbejde</b> 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

### ORNAMENTIK & RAPPORTERING

<b>Kurstitel</b> Ornamentik og rapportering	<b>Course title</b> Ornamentation and Reporting
<b>Kursusnummer</b> BT1OR--KMU	<b>Godkendt</b> 23.08.22
<b>Niveau og semester</b> BA, 1. semester	<b>Studieretning</b> Tekstildesign
<b>ECTS</b> 10	<b>Ansvarlig</b> Helle Graabæk
<b>Prøveform</b> Førsteårsprøven (se Studieplan på Itslearning)	<b>Bedømmelsesform</b> 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.
<b>Censur</b> Intern censur	<b>Eksamensomfang/-varighed</b> Varigheden af førsteårsprøven er 60 minutter, heraf: 20 minutter til den studerendes præsentation 20 minutter til diskussion 20 minutter til votering og annoncering
<b>Gruppearbejde</b> Se Studieplan på Itslearning	



## KURSUSBESKRIVELSE

### ORNAMENTIK & RAPPORTERING

#### Formål

Som professionel tekstildesigner er det væsentligt at kunne udvikle rapportopbygning til printdesign, og have forståelse for farvesætningens betydning af en tekstil kollektion eller serie.

Formålet med kurset er, at få viden og erfaring med at udvikle mønstre til print på tekstiler: herunder ideudvikling, komposition, rapportering, ornamentik, skalering, farvesætning, visualisering i kontekst, samt formidling af design proces og resultat.

#### Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

Viden:

- *at have viden om at opbygge en rapport til print*
- *at have viden om farvesætningens betydning for et designudtryk på en flade og en serie af mønstre*

Færdigheder:

- *at have opnået og anvendt praktiske færdigheder i at tegne i hånden og digitalt*
- *at have opnået praktiske færdigheder i at udvikle digitalt fremstillede mønstre i rapport*
- *at have afprøvet egne designs på forskellige tekstile kvaliteter med digitalprint*
- *at have opnået erfaring med 3D modulerings-software i at visualisere egne designs på krop og i rum*

Kompetencer:

- *at have opnået rutine i at udvikle rapporterede mønstre*
- *at have forståelse for at udvikle en sammenhængende serie af rapporter til print,*
- *at have forståelse for farvesætningens betydning for et mønsters udtryk*
- *at have opnået erfaring i at visualisere egne mønstre i kontekst*

#### 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

### DESIGN SOM VIRKEFELT

<b>Kurstitel</b> Design som virkefelt	<b>Course title</b> Design as a profession
<b>Kursusnummer</b> BF1DF--BUU	<b>Godkendt</b> 23.08.2022
<b>Niveau og semester</b> BA 1. + 2. semester	<b>Studieretning</b> Tværfagligt
<b>ECTS</b> 5	<b>Ansvarlig</b> Eva Kappel
<b>Bedømmelsesform</b> Bestået/ikke bestået	<b>Prøveform</b> 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).
<b>Gruppearbejde</b> Se Studieplan på Itslearning	<b>Reeksamen:</b> 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

### FARVE

<b>Kurstitel</b> Farve	<b>Course title</b> Colour
<b>Kursusnummer</b> BF1FR--KMU	<b>Godkendt</b> 23.08.22
<b>Niveau og semester</b> BA, 2. semester	<b>Studieretning</b> Tværfaglig
<b>ECTS</b> 10	<b>Ansvarlig</b> Eva Kappel
<b>Prøveform</b> Førsteårsprøven (se Studieplan på Itslearning)	<b>Bedømmelsesform</b> 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.
<b>Censur</b> Intern censur	<b>Eksamensomfang/-varighed</b> Varigheden af førsteårsprøven er 60 minutter, heraf:  20 minutter til den studerendes præsentation 20 minutter til diskussion 20 minutter til votering og annoncering
<b>Gruppearbejde</b> Se Studieplan på Itslearning	<b>Bunden forudsætning</b>  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

### TEKSTILE TEKNIKKER OG REDSKABER

<b>Kurstitel</b> Tekstile teknikker og redskaber	<b>Course title</b> Textile Techniques and Tools
<b>Kursusnummer</b> BT1TR--KMU	<b>Godkendt</b> 23.08.22
<b>Niveau og semester</b> BA, 2. semester	<b>Studieretning</b> Tekstildesign
<b>ECTS</b> 15	<b>Ansvarlig</b> Helle Graabæk
<b>Prøveform</b> Førsteårsprøven (se Studieplan på Itslearning)	<b>Bedømmelsesform</b> 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.
<b>Censur</b> Intern censur	<b>Eksamensomfang/-varighed</b> Varigheden af førsteårsprøven er 60 minutter, heraf: 20 minutter til den studerendes præsentation 20 minutter til diskussion 20 minutter til votering og annoncering
<b>Gruppearbejde</b> Se Studieplan på Itslearning	



## KURSUSBESKRIVELSE

### TEKSTILE TEKNIKKER OG REDSKABER

#### Formål

Kursets formål er, at du som studerende opnår forståelse for og erfaring med tekstile redskaber, og de enkelte tekniks og konstruktions karakteristika.

Som tekstildesigner er det væsentligt at have viden om og indsigt i anvendelsen af forskellige fibre og konstruktionsprincipper karakteristisk for den tekstile faglighed. Herunder garner, deres egenskaber og typiske anvendelsesområder.

På kurset arbejdes der eksperimenterende i tryk-, væv- og strikværkstederne, udvikles og fremstilles en sammenhængende serie tekstiler, på baggrund af et individuelt fremstillet inspirationsmateriale.

#### Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

Viden:

- *at have forståelse for tekstile fibre/materialers bestanddele, konstruktioner og egenskaber, herunder anvendelsesområder for forskellige kvaliteter*
- *at have grundlæggende forståelse for karakteristika ved væv, tryk og strik*
- *at kunne identificere grundbindinger i singlestrikk, og opnå viden om at strikke i form*
- *at kunne identificere grundbindingerne i vævede tekstiler*
- *at have forståelse for trykte tekstilers karakteristika herunder pigment- og reaktive farvestoffer*

Færdigheder:

- *at kunne udvikle et simpelt individuelt designoplæg*
- *at have grundlæggende færdigheder i at strikke på maskine, farveblanding og rammetryk samt i at væve på computerstyret skaftevæv*
- *at kunne reflektere over samt formidle proces og resultat*

Kompetencer:

- *at have viden om og erfaring med at anvende tekstilfaglige teknikker og redskaber med afsæt i et simpelt individuelt designoplæg – og at kunne arbejde eksperimenterende med disse*

#### 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

### DESIGNPROCES OG METODE

<b>Kurstitel</b> Designproces og metode	<b>Course title</b> Design Process & Method
<b>Kursusnummer</b> BF2MP--KSU	<b>Godkendt</b> 21.06.23
<b>Niveau og semester</b> Bachelor, 3. semester	<b>Studieretning</b> Tværfagligt
<b>ECTS</b> 15	<b>Ansvarlig</b> Eva Kappel
<b>Prøveform</b> Skriftlig	<b>Bedømmelsesform</b> 7-trinsskala
<b>Censur</b> Ekstern	<b>Eksamensomfang/-varighed</b> 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.
<b>Gruppeeksamen</b> 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****KONCEPT & DIGITALE REDSKABER - TEKSTIL**

<b>Kurstitel</b> Koncept & digitale redskaber - tekstil	<b>Course title</b> Concept & Digital Tools - Textile
<b>Kursusnummer</b> BT2KI--KMU	<b>Godkendt</b> 06.06.23
<b>Niveau og semester</b> BA, 3. semester	<b>Studieretning</b> Tekstildesign
<b>ECTS</b> 15	<b>Ansvarlig</b> Helle Graabæk
<b>Prøveform</b> Semesterprøve (se Studieplan på Itslearning)  Kombinationsprøve: Mundtlig og produkt	<b>Bedømmelsesform</b> 7-trinsskala  Prøven bedømmes som en helhedsvurdering af det præsenterede designprodukt og det mundtlige forsvar.
<b>Censur</b> Intern	<b>Eksamensomfang/-varighed</b> 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
<b>Gruppearbejde</b> Se Studieplan på Itslearning	<b>Bunden forudsætning</b> For at gå til den samlede semesterprøve skal den studerende aflevere et læringsportfolio inden en frist fastsat af studieadministrationen



## KURSUSBESKRIVELSE

### KONCEPT & DIGITALE REDSKABER - TEKSTIL

#### Formål

Formålet med kurset er at du som studerende opnår viden om og erfaring i at udvikle et designkoncept som afsæt for afprøvning i digitale redskaber i tryk, væv og strik på baggrund af egne fremstillede filer.

Kurset skal give en grundlæggende forståelse for tekstile fibres egenskaber, typiske anvendelsesområder med henblik på at kunne reflektere over materialevalgets betydning for et tekstildesign, herunder den kontekst fladen skal optræde i.

#### Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

Viden:

- at have forståelse for, hvordan man udvikler digitalt tekstildesign og deres forskellige karakteristika
- at have viden om digitalt fremstillede tekstilers betydning for mode- og tekstildesign
- at have forståelse for farvestofgruppernes egenskaber i forhold til digitalt tryk
- at have forståelse for strukturer og bindinger velegnede til digital væv
- at have forståelse for strukturer og mønstre velegnede til digital strik
- at have forståelse for fibertyper, tekstile konstruktioner og klassiske anvendelsesområder
- at have forståelse for og kunne analysere et produkt og et materiales livscyklus

Færdigheder:

- at kunne kommunikere et idéoplæg visuelt og verbalt samt at kunne skrive en projektbeskrivelse
- at kunne udvikle rapporter og mønsterudvikling i Photoshop
- at kunne klargøre filer til digital strik, tryk og væv
- at opnå grundlæggende færdigheder i at arbejde med fagets digitale redskaber
- at kunne anvende sin viden om fibre og tekstile kvaliteter ifht. formgivning
- at have forståelse for bæredygtige udfordringer ved materialevalg
- at have erfaring med at researche på viden om materialer og produkter
- at udvikle og anvende eget arkivmateriale

Kompetencer:

- at kunne udvikle eget idéoplæg som en afsæt for et designprojekt
- at kunne anvende tekstilfaglige teknikker & redskaber i forhold til eget designkoncept
- at kunne formidle sin fagspecifikke viden i dialog med andre faggrupper

#### 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

### TEKSTILER TIL RUM

<b>Kurstitel</b> Tekstiler til Rum	<b>Course title</b> Textiles for Interior Space
<b>Kursusnummer</b> BT2RU--KMU	<b>Godkendt</b> 06.06.23
<b>Niveau og semester</b> BA 4. semester	<b>Studieretning</b> Tekstildesign
<b>ECTS</b> 20	<b>Ansvarlig</b> Helle Graabæk
<b>Prøveform</b> Semesterprøve (se Studieplan på Itslearning)  Kombinationsprøve: Mundtlig og produkt	<b>Bedømmelsesform</b> 7-trinsskala  Prøven bedømmes som en helhedsvurdering af det præsenterede designprodukt og det mundtlige forsvar.
<b>Censur</b> Ekstern	<b>Eksamensomfang/-varighed</b> 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
<b>Gruppearbejde</b> Se Studieplan på Itslearning	<b>Bunden forudsætning</b> 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

### TEKSTILER TIL RUM

#### Formål

En karrierevej og specialisering inden for tekstildesign er at designe tekstiler målrettet en rumlig kontekst. Det kan være tekstiler til polstring, gulvtæpper, lysafskærmning eller udsmykning.

Tekstiler til rum har generelt både funktionelle og æstetiske egenskaber, og kan have stor indflydelse på oplevelsen og trivsel hos dem der anvender rummet eller stedet.

Formålet med dette kursus er, at de studerende opnår indsigt i og erfaring med at udvikle tekstildesigns målrettet en rumlig kontekst. At de studerende får viden om branchen, herunder hvordan professionelle tekstildesignere arbejder. De studerende bliver introduceret til begrebet atmosfære, og får erfaringer med at skabe arkitektoniske modeller som eksperiment- og formidlingsværktøj af deres atmosfæreundersøgelser og endelige designs.

#### Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

Viden:

- *at have en grundlæggende forståelse for tekstilers anvendelser i en rumlig kontekst, herunder for tekstildesignerens forskellige roller indenfor interiørbranchen*
- *at have grundlæggende viden om krav til tekstiler i offentlige rum (herunder brand og slidstyrke)*
- *at have grundlæggende viden om, og forståelse for, hvordan man kan designe atmosfære*
- *at have grundlæggende forståelse for at aflæse arkitektoniske tegninger*

Færdigheder:

- *at kunne analysere et rum eller steds udtryk, materialitet, funktion og brugere*
- *at kunne fremstille en arkitektoniske model i skala*
- *at kunne udvikle et eller flere tekstiler målrettet en udvalgt rumlig kontekst*

Kompetencer:

- *at kunne arbejde eksperimenterende med farve, ornamentik og skala i en arkitektoniske model*
- *at kunne udvikle en serie tekstiler med henblik på at skabe en specifik atmosfære*
- *at kunne redegøre og argumentere for valgte materialer, ornamentik, farveskala i tekstilet, samt hvordan designet har relevans i anvendelse/kontekst*
- *at kunne formidle og argumentere for koncept, model, proces og resultat visuelt og verbalt*

#### 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*

## COURSE DESCRIPTION

### TEXTILES FOR INTERIOR SPACE

<b>Course title</b> Textiles for Interior Space	<b>Kursustitel</b> Tekstiler til rum
<b>Course number</b> BT2RU--KMU	<b>Approved</b> 06.06.23
<b>Level and semester</b> BA, 4th semester	<b>Field of study</b> Textile Design
<b>ECTS</b> 20	<b>Responsible</b> Helle Graabæk
<b>Exam form</b> Semester exam (see Studieplan/Study Plan on Itslearning)  Combination test: Oral defence and design product	<b>Assessment</b> 7-point grading scale  The exam will be an overall evaluation of the presented design product and the oral defence.
<b>Censor</b> External	<b>Extent/duration of exam</b> 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
<b>Group work</b> see Studieplan/Study Plan on Itslearning	<b>Prerequisite</b> 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

### TEXTILES FOR INTERIOR SPACE

#### Course objective

One career path and specialization within textile design is to design textiles targeted to a spatial context. It can be textiles for upholstery, carpets, light shielding or decoration. Textiles for rooms generally have both functional and aesthetic properties, and can have a great influence on the experience and well-being of those who use the room or place.

The purpose of this course is for the students to gain insight into and experience in developing textile designs aimed at a spatial context. That the students gain knowledge about the industry, including how professional textile designers work. The students are introduced to the concept of atmosphere, and will gain experience in creating architectural models as experimental and communication tools for their atmospheric studies and final designs.

#### Learning outcome

At the examination, the student is expected to:

Knowledge:

- *have a basic understanding of the uses of textiles in a spatial context, including the different roles of the textile designer within the interior industry*
- *have basic knowledge about requirements for textiles in public spaces (including fire and abrasion resistance)*
- *have basic knowledge and understanding of how to design atmosphere*
- *have a basic understanding of reading architectural drawings*

Skills:

- *be able to analyse the expression, materiality, function and users of a space or place*
- *be able to produce an architectural model to scale*
- *be able to develop one or more textiles targeted at a selected spatial context*

Competences:

- *be able to work experimentally with colour, ornamentation and scale in an architectural model*
- *be able to develop a series of textiles in order to create a specific atmosphere*
- *be able to explain and argue for chosen materials, ornamentation, colour scale in the textile, as well as how the design is relevant in use/context*
- *be able to convey and argue for concept, model, process and result visually and verbally*

#### 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

### MATERIALESTRATEGI - CMF

<b>Kurstitel</b> Materialestrategi - CMF	<b>Course title</b> Colour, Material & Finish Design
<b>Kursusnummer</b> BT2CF--KMU	<b>Godkendt</b> 02.05.23
<b>Niveau og semester</b> BA 4. semester	<b>Studieretning</b> Tekstildesign
<b>ECTS</b> 5	<b>Ansvarlig</b> Helle Graabæk
<b>Prøveform</b> Semesterprøve (se Studieplan på Itslearning)  Kombinationsprøve: Mundtlig og produkt	<b>Bedømmelsesform</b> 7-trinsskala  Prøven bedømmes som en helhedsvurdering af det præsenterede designprodukt og det mundtlige forsvar.
<b>Censur</b> Ekstern	<b>Eksamensomfang/-varighed</b> <b>Eksamensomfang/-varighed</b> 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
<b>Gruppearbejde</b> Se Studieplan på Itslearning	<b>Bunden forudsætning</b> 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

### MATERIALESTRATEGI - CMF

#### Formål

Colour, Materials, Finish (CMF) fokuserer på farver, materialer og overfladernes karakter og sammenspil med et designet produkt eller interiør.

Rollen som CMF-designer er i dag udbredt i mange dele af den professionelle designbranche: indenfor arkitektur, interiør, transport samt i livsstilsbranchen.

Som professionel tekstildesigner arbejder man ofte med at udvikle produkter til specifikke projektløsninger, som enten skal tilpasses en eksisterende konteksts materialer og overflader, eller man kan designe en materialestrategi målrettet et nyt produkt.

Formålet med kurset er derfor at de studerende får indsigt i og grundlæggende forståelse for rollen som CMF-designer, samt hvor og hvordan CMF/materialestrategi anvendes i designbranchen. De studerende vil få erfaring med at udvikle egne materialestrategier, hvor flere materialer i samspil spiller en rolle for helheden: funktionelt, æstetisk eller værdibaseret

#### Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

Viden:

- *at have viden om CMF-design*
- *at have grundlæggende viden om at kunne researche materialers egenskaber*
- *at have viden om forskellige materialers roller og egenskaber i en designet kontekst*

Færdigheder:

- *at kunne analysere et eksisterende design og/eller kontekst fra et CMF-perspektiv*
- *at kunne skabe egne fysiske designoplæg med grundlæggende æstetiske og funktionelle overvejelser*

Kompetencer:

- *at kunne udvikle og designe en CMF-/materialestrategi målrettet kontekst*
- *at kunne argumentere for og formidle strategien bag en udvalgt samling af materialer*

#### 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

### COLOUR, MATERIAL AND FINISH DESIGN

<b>Course title</b> Colour, Material and Finish Design	<b>Kursustitel</b> Materialestrategi - CMF
<b>Course number</b> BT2CF--KMU	<b>Approved</b> 02.05.23
<b>Level and semester</b> BA, 4th semester	<b>Field of study</b> Textile Design
<b>ECTS</b> 5	<b>Responsible</b> Helle Graabæk
<b>Exam form</b> Semester exam (see Studieplan/Study Plan on Itslearning)  Combination test: Oral defence and design product	<b>Assessment</b> 7-point grading scale  The exam will be an overall evaluation of the presented design product and the oral defence.
<b>Censor</b> External	<b>Extent/duration of exam</b> 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
<b>Group work</b> see Studieplan/Study Plan on Itslearning	<b>Prerequisite</b> 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

### COLOUR, MATERIAL AND FINISH DESIGN

#### Course objective

Colour, Materials, Finish (CMF) focuses on colours, materials and the character of the surfaces and their interplay with a designed product or interior.

The role of CMF designer is today widespread in many parts of the professional design industry: within architecture, interiors, transport and in the lifestyle industry.

As a professional textile designer, you often work to develop products for specific project solutions, which either have to be adapted to the materials and surfaces of an existing context, or you can design a material strategy aimed at a new product.

The purpose of the course is therefore for the students to gain insight into and basic understanding of the role as CMF designer, as well as where and how CMF/material strategy is used in the design industry. The students will gain experience in developing their own material strategies, where several materials in interaction play a role for the whole: functionally, aesthetically or value-based.

#### Learning outcome

At the examination, the student is expected to:

Knowledge:

- *have knowledge about CMF design*
- *have basic knowledge on how to research the properties of materials*
- *have knowledge about the roles and properties of different materials in a designed context*

Skills:

- *be able to analyse an existing design and/or context from a CMF perspective*
- *be able to create your own physical design proposals with basic aesthetic and functional considerations*

Competences:

- *be able to develop and design a CMF/materials strategy targeted to the context*
- *be able to argue for and communicate the strategy behind a selected collection of materials*

#### 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

### SMART TEXTILES

<b>Kurstitel</b> Smart Textiles	<b>Course title</b> Smart Textiles
<b>Kursusnummer</b> BT2ST--KMU	<b>Godkendt</b> 02.05.23
<b>Niveau og semester</b> BA 4. semester	<b>Studieretning</b> Tekstildesign
<b>ECTS</b> 5	<b>Ansvarlig</b> Helle Graabæk
<b>Prøveform</b> Semesterprøve (se Studieplan på Itslearning)  Kombinationsprøve: Mundtlig og produkt	<b>Bedømmelsesform</b> 7-trinsskala  Prøven bedømmes som en helhedsvurdering af det præsenterede designprodukt og det mundtlige forsvar.
<b>Censur</b> Ekstern	<b>Eksamensomfang/-varighed</b> <b>Eksamensomfang/-varighed</b> 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
<b>Gruppearbejde</b> Se Studieplan på Itslearning	<b>Bunden forudsætning</b> 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

### SMART TEXTILES

#### Formål

Smarte tekstiler er i rivende teknologisk udvikling, og dette kursus vil give de studerende en grundlæggende forståelse for feltet. Kurset vil introducere de studerende til forskellige områder, hvor man i dag udvikler og arbejder med intelligente materialer og smart textiles. De studerende vil blive præsenteret for forskellige materialer og teknologier, herunder sensorer, aktuatorer, indlejret elektronik og intelligente fibre. Derudover vil de studerende på kurset skulle eksperimentere med fysisk / digital prototyping eksempelvis gennem 3D-print og kunstig intelligens.

Kurset vil introducere de studerende for tekstiler fra et fremtidsorienteret perspektiv og de vil også lære hvordan designere skaber visionære koncepter og scenarier gennem spekulativt design. Kurset vil give de studerende mulighed for at undersøge og eksperimentere med hvordan de smarte tekstiler og materialer kan forbedre menneskers livskvalitet, sikkerhed og velvære. Vi vil diskutere, hvordan man som tekstildesigner har muligheder for at påvirke feltet i både en æstetisk og human retning.

#### Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

Viden:

- *at have grundlæggende forståelse for hvad smarte tekstiler er*
- *at have forståelse for forskellige anvendelsesområder for smarte tekstiler/materialer*
- *at have grundlæggende forståelse for fremtidsorienteret scenarietænkning*

Færdigheder:

- *at kunne udvikle fungerende prototyper, for en eller flere typer af smarte tekstiler*
- *at kunne udvikle konceptuelle prototyper der afsøger fremtidige potentialer for smarte tekstiler*
- *at kunne udvikle og rammesætte et fremtidsorienteret designkoncept*

Kompetencer:

- *at kunne argumentere for og visuelt/verbalt formidle fremtidsorienteret scenarie*
- *at kunne argumentere for og visuelt/verbalt formidle designeksperimenter*
- *at kunne reflektere over og diskutere begrænsninger/potentialer for designeren inden for smarte tekstiler*

#### 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*

## COURSE DESCRIPTION

### SMART TEXTILES

<b>Course title</b> Smart Textiles	<b>Kursustitel</b> Smart Textiles
<b>Course number</b> BT2ST--KMU	<b>Approved</b> 02.05.23
<b>Level and semester</b> BA, 4th semester	<b>Field of study</b> Textile Design
<b>ECTS</b> 5	<b>Responsible</b> Helle Graabæk
<b>Exam form</b> Semester exam (see Studieplan/Study Plan on Itslearning)  Combination test: Oral defence and design product	<b>Assessment</b> 7-point grading scale  The exam will be an overall evaluation of the presented design product and the oral defence.
<b>Censor</b> External	<b>Extent/duration of exam</b> 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
<b>Group work</b> see Studieplan/Study Plan on Itslearning	<b>Prerequisite</b> 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

### SMART TEXTILES

#### Course objective

Smart textiles are in rapid technological development, and this course will give the students a basic understanding of the field. The course will introduce the students to various areas where intelligent materials and smart textiles are developed and worked with. The students will be introduced to various materials and technologies, including sensors, actuators, embedded electronics and intelligent fibres. In addition, the students will in the course have to experiment with physical / digital prototyping, for example through 3D printing and artificial intelligence.

The course will introduce the students to textiles from a future-oriented perspective and they will also learn how designers create visionary concepts and scenarios through speculative design. The course will give the students the opportunity to investigate and experiment with how the smart textiles and materials can improve people's quality of life, safety and well-being. We will discuss how, as a textile designer, you have opportunities to influence the field in both an aesthetic and humane direction.

#### Learning outcome

At the examination, the student is expected to:

##### Knowledge:

- *have a basic understanding of what smart textiles are*
- *have an understanding of different application areas for smart textiles/materials*
- *have a basic understanding of future-oriented scenario thinking*

##### Skills:

- *be able to develop functioning prototypes for one or more types of smart textiles*
- *be able to develop conceptual prototypes that explore future potentials for smart textiles*
- *be able to develop and frame a future-oriented design concept*

##### Competences:

- *be able to argue for and visually/verbally convey a future-oriented scenario*
- *be able to argue for and visually/verbally communicate design experiments*
- *be able to reflect on and discuss limitations/potentials for the designer within smart textiles*

#### 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 FUTURE

<b>Kurstitel</b> Future	<b>Course title</b> Future
<b>Kursusnummer</b> BA3FU--KMU (Accessory design) BB3FU--KMU (Beklædningsdesign) BT3FU—KMU (Tekstildesign)	<b>Godkendt</b> 23.04.24
<b>Niveau og semester</b> BA, 5. semester	<b>Studieretning</b> Accessory design, Tekstildesign og Beklædningsdesign
<b>ECTS</b> 15	<b>Ansvarlig</b> Liv Johanne Eskholm, Helle Graabæk og Christel Arnevik
<b>Prøveform</b> Semesterprøve (se Studieplan på Itslearning)  Kombinationsprøve: Mundtlig og produkt	<b>Bedømmelsesform</b> 7-trinsskala  Prøven bedømmes som en helhedsvurdering af det præsenterede designprodukt og det mundtlige forsvar.
<b>Censur</b> Intern	<b>Eksamensomfang/-varighed</b> 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
<b>Gruppearbejde</b> Se Studieplan på Itslearning	<b>Bunden forudsætning</b> For at gå til den samlede semesterprøve skal den studerende aflevere et samlet læringsportfolie for hele studieperioden (1.-5. semester) inden en frist fastsat af studieadministrationen



## KURSUSBESKRIVELSE

### FUTURE

#### Formål

Formålet med kurset er at give den studerende viden om og erfaring med at arbejde innovativt med nogle af de mest signifikante udfordringer i fremtiden: Behovet for bæredygtige løsninger, social sammenhængskraft, forståelse af mennesket som en del af naturen, parallelt med teknologiens hastige udvikling og indvirkning på branchen.

Med andre ord, er det som designer essentielt at kunne arbejde aktivt med at bidrage til den positive forandring og fremkalde scenarier, vi i fremtiden, kan se os selv leve i.

Kurset vil introducere forskning og praksis inden for Spekulativt Design og udvikling af scenarier, som greb i at adressere komplekse udfordringer. Desuden vil kurset bringe metoder i spil, der understøtter de studerende i at identificere gruppens handlingsrum, med afsæt i færdigheder på tværs af fagretninger.

I tværfaglige teams udvikles nye scenarier, og koncepter som udforsker potentialet i forbindelse med en bæredygtig fremtid. Scenariet manifesteres ved hjælp af eksperimenter og prototyper, med afsæt i de vurderede relevante digitale redskaber og deres muligheder indenfor det spekulative.

Endelig vil de studerende indgå i diskussioner og reflektere over potentialer og dilemmaer i forhold til den digitale indflydelse på designfaget, bæredygtige perspektiver og menneskets måde at være i verden på.

#### Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

Viden:

- *at kunne redegøre for fremtidsscenarier som et designgreb og deres potentiale for at skabe forandring*
- *at kunne beskrive metode til at kortlægge tværfaglige kompetencer og handlingsrum*

Færdigheder:

- *at kunne identificere gruppens handlingsrum på tværs af tværfaglige kompetencer*
- *at kunne udvikle et fremtidsscenarie der udtrykker en bæredygtig vision*
- *at kunne omsætte gruppens fremtidsscenarie til et visionært koncept*
- *at kunne identificere relevante digitale redskaber og anvende disse i design projektets faser*

Kompetencer:

- *at kunne manifestere et visionært koncept gennem prototyper, der bygger på gruppens individuelle kompetencer*
- *at kunne formidle elementer og visioner i det realiserede designprojekt*
- *at kunne reflektere over potentialer og dilemmaer i forhold til den digitale indflydelse på designfaget, bæredygtige perspektiver og menneskets måde at være i verden på*

#### 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

### MATERIALEDRETVET DESIGN OG FACILITERING

<b>Kurstitel</b> Materialedrevet design og facilitering	<b>Course Title</b> Material-Driven Design and Facilitation
<b>Kursusnummer</b> BT3MF--KME	<b>Godkendt</b> 23.04.24
<b>Niveau og semester</b> BA, 5. semester	<b>Studieretning</b> Tekstildesign
<b>ECTS</b> 5	<b>Ansvarlig</b> Helle Graabæk
<b>Prøveform</b> Semesterprøve (se Studieplan på Itslearning)  Kombinationsprøve: Mundtlig og produkt	<b>Bedømmelsesform</b> 7-trinsskala  Prøven bedømmes som en helhedsvurdering af det præsenterede designprodukt og det mundtlige forsvar.
<b>Censur</b> Intern	<b>Eksamensomfang/-varighed</b> 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
<b>Gruppearbejde</b> Se Studieplan på Itslearning	<b>Bunden forudsætning</b> For at gå til den samlede semesterprøve skal den studerende aflevere et samlet læringsportfolie for hele studieperioden (1.-5. semester) inden en frist fastsat af studieadministrationen



## KURSUSBESKRIVELSE

### MATERIALEDREVET DESIGN OG FACILITERING

#### Formål

Tekstildesigneren er trænet i at udvikle materialer og oplevelser med materialer, som kendetegner sig ved materialers konstruktion og overflade baseret på fagets traditionelle teknikker og redskaber i strik, væv og tryk. En materialedrevet tilgang er dermed en af tekstildesignerens kernekompetencer.

Dette kursus trækker på tekstile designkompetencer for materialedrevet design og kobler dem til at arbejde med bæredygtighed. Et bæredygtigt mindset er i dag et vilkår for fremtidens designere; derfor er det vigtigt at kunne bidrage til en bæredygtig fremtid, med afsæt i de ressourcer, som ofte anskues som affald, og undersøge muligheder for fornyet relevans og anvendelse.

I tekstildesignerens arbejde med at udvikle materialer er en iboende orientering og skærpet fornemmelse for oplevelsen af disse materialer. I dette kursus bygges der videre på denne orientering gennem brugerinddragelse i design, som en tilgang til at skabe indsigter omkring brugere af design og/eller brugsperspektiver. Kurset træner således den studerendes kompetencer og metoder til at generere indsigt, forståelse og erkendelse hos andre mulige involverede stakeholders, for hvem det kunne have relevans, med henblik på at skabe bæredygtig forandring i det omgivende samfund.

Undervisningen i dette kursus omhandler derfor at undersøge, identificere og udforske mulige materielle ressourcer fra et bæredygtigt perspektiv, hvor ressourcernes potentialer undersøges gennem eksperimenter og metoder i en materialedrevet designproces. På kurset introduceres ligeledes til eksempler og metoder til at kunne facilitere og involvere brugere eller andre involverede i design i en undersøgelse eller oplevelse baseret på iscenesættelsen af fysisk materielt afsæt.

#### Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

Viden:

- *at have viden om materialedrevet design (også kaldet MDD)*
- *at have grundlæggende viden om undersøgelser af materialers egenskaber*
- *at have forståelse for facilitering som designmetode til formidling og dialog i en udvalgt kontekst*

Færdigheder:

- *at kunne identificere og anvende en materiel ressource til at udforske dennes potentiale gennem eksperimenter og undersøgelser*
- *at kunne diskutere og reflektere over ressourcers egenskaber og potentialer for at facilitere en materialeundersøgelse eller -oplevelse som involverer andre*
- *at kunne identificere mulige scenarier for at facilitere og iscenesætte en involverende oplevelse for andre i en udvalgt kontekst*

Kompetencer:

- *at kunne analysere og evaluere det valgte materiales bæredygtige potentiale og relevans*
- *at skabe en formidling og dialog omkring materialer, der involverer andre i et designprojekt*
- *at kunne reflektere over et anvendelsespotentiale, som en del af kommunikationen omkring designprojektet*

## **KURSUSBESKRIVELSE**

### **MATERIALEDRETVET DESIGN OG FACILITERING**

#### **Generiske læringsmål**

Udover ovenstående kursus-specifikke læringsmål forventes den studerende også:

- *at kunne præsentere sine undersøgelser 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

<b>Kurstitel</b> Brand, produkt og kommunikation	<b>Course title</b> Brand, Product and Communication
<b>Kursusnummer</b> BF3BK--KMU	<b>Godkendt</b> 23.04.24
<b>Niveau og semester</b> BA, 5. semester	<b>Studieretning</b> Tværgående
<b>ECTS</b> 10	<b>Ansvarlig</b> Eva Kappel
<b>Prøveform</b> Semesterprøve (se Studieplan på Itslearning)  Kombinationsprøve: Mundtlig og produkt	<b>Bedømmelsesform</b> 7-trinsskala  Prøven bedømmes som en helhedsvurdering af det præsenterede designprodukt og det mundtlige forsvar.
<b>Censur</b> Intern	<b>Eksamensomfang/-varighed</b> 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
<b>Gruppearbejde</b> Se Studieplan på Itslearning	<b>Bunden forudsætning</b> For at gå til den samlede semesterprøve skal den studerende aflevere et samlet læringsportfolie for hele studieperioden (1.-5. semester) inden en frist fastsat af studieadministrationen



## 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 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 FAGLIG POSITION

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

<b>Kurstitel</b> Faglig specialisering – One step closer	<b>Course title</b> One Step Closer
<b>Kursusnummer</b> BF3OS--BMU	<b>Godkendt</b> 23.04.24
<b>Niveau og semester</b> BA 6. semester	<b>Studieretning</b> Tværgående
<b>ECTS</b> 10	<b>Ansvarlig</b> Eva Kappel
<b>Prøveform</b> Kombinationsprøve: Mundtlig og produkt	<b>Bedømmelsesform</b> Bestået/ikke bestået  Prøven bedømmes som en helhedsvurdering af det præsenterede designprodukt og det mundtlige forsvar.
<b>Censur</b> Ekstern	<b>Eksamensomfang/-varighed</b> 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
<b>Gruppearbejde</b> Se Studieplan på Itslearning	<b>Bunden forudsætning</b> For at gå til prøven skal den studerende aflevere et præsentationsportfolio inden en frist fastsat af studieadministrationen.



## 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 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

### BACHELORPROJEKT

<b>Kurstitel</b> Bachelorprojekt	<b>Course title</b> Bachelor Project
<b>Kursusnummer</b> BA3BA--KPU (Accessory design) BI3BA--KPU (Industrielt design) BK3BA--KPU (Kommunikationsdesign) BB3BA--KPU (Beklædningsdesign) BT3BA--KPU (Tekstildesign)	<b>Godkendt</b> 06.11.23
<b>Niveau og semester</b> BA 6. semester	<b>Studieretning</b> Tværfagligt
<b>ECTS</b> 15	<b>Ansvarlig</b> Eva Kappel
<b>Prøveform</b> Kombinationsprøve: Skriftlig, mundtlig og produkt	<b>Bedømmelsesform</b> 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.
<b>Censur</b> Ekstern censur	<b>Eksamensomfang/-varighed</b>  <b>Varighed af den mundtlige prøve:</b>  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.



## 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.

For at gå til prøven skal den studerende desuden aflevere et præsentationsportofolio inden en frist fastsat af studieadministrationen.

### **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.



## 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*