



## Kursplan

Fakulteten för konst och humaniora

Institutionen för design

1DI280 Digitala verktyg & processer, 30 högskolepoäng

Digital tools & processes, 30 credits

### Huvudområde

Design

### Ämnesgrupp

Design

### Nivå

Grundnivå

### Fördjupning

G1N

### Fastställande

Fastställd 2015-05-04

Senast reviderad 2017-11-09 av Fakulteten för konst och humaniora. Mindre ändringar av undervisningsform, lärandemål, innehåll, examination och litteratur.

Kursplanen gäller från och med vårterminen 2018

### Förkunskaper

Grundläggande behörighet samt Engelska B (Områdesbehörighet 2/A2).

### Mål

Efter avslutad kurs ska den studerande kunna:

- praktiskt tillämpa gestaltungsmetoder och designledda metoder i designprocesser, enskilt och i samarbete
- muntligt redogöra för, och visualisera de komplexa samspelen hur man kommunicerar kring olika begrepp, med hjälp av illustration, typografi, rörlig bild och interaktionsdesign
- beskriva, analysera och kritiskt utvärdera form och innehåll som del av designerns roll
- kritiskt och kontextuellt gestalta begrepp och problemfrågeställningar för hållbara framtider
- praktiskt tillämpa olika metoder för konceptutveckling inom användarupplevelser

### *Delkurs 1 – Digital Colours – Designstafett 7,5 hp*

Efter avslutad kurs ska den studerande kunna:

- praktiskt tillämpa designprocesser som förändringsagent utifrån egna och andras idéer i relation till begreppet färg,
- genomföra en serie designprocesser enskilt och i grupp med fokus på färg,
- genomgestaltning utforska färg

- reflektera i text kring begreppet färg utifrån ett hållbarhetsperspektiv.

### ***Delkurs 2 – Typografi och illustration II – Tid 7,5 hp***

Efter avslutad kurs ska den studerande kunna:

- praktiskt tillämpa visuell kommunikation som förändringsagent i relation till begreppet "tid",
- genomföra ett projekt inom visuell kommunikation med fokus på begreppet "tid" som kommuniceras med typografi och illustration,
- genom gestaltning utforska begreppet "tid",
- reflektera i text kring begreppet "tid" utifrån ett hållbarhetsperspektiv.

### ***Delkurs 3 – Motion design – Mänskliga behov vs lyx 7,5 hp***

Efter avslutad kurs ska den studerande kunna:

- praktiskt tillämpa visuell kommunikation som förändringsagent i relation till begreppen konsumtion, mänskliga behov och lyx,
- genomföra ett projekt inom visuell kommunikation kring konsumtion och mänskliga behov i relation till lyx i form av en kraftfull berättelse med hjälp av rörlig bild,
- genom gestaltning utforska konsumtion och mänskliga behov i relation till lyx,
- reflektera i text kring tematiken konsumtion och mänskliga behov i relation till lyx utifrån ett hållbarhetsperspektiv.

### ***Delkurs 4 – Interaktionsdesign I – Resiliens 7,5 hp***

Efter avslutad kurs ska den studerande kunna:

- praktiskt tillämpa visuell kommunikation som förändringsagent i relation till begreppet resiliens,
- genomföra ett projekt i interaktionsdesign med fokus på begreppet "resiliens",
- genom gestaltning utforska resiliensens förutsättningar,
- reflektera i text kring resiliens och den visuella kommunikationens möjligheter utifrån ett hållbarhetsperspektiv.

## Innehåll

Examinerande moment är obligatoriska och framgår av kursens studiehandledning.

### ***Delkurs 1 Digital Colours 7,5 högskolepoäng***

Genom gestaltningsövningar och samarbetsövningar samt i seminarier och workshops utforskar studenten designprocesser och metoder med fokus på färg, hållbarhet och design som förändringsagent.

### ***Delkurs 2 Typografi och illustration II 7,5 högskolepoäng***

Genom gestaltningsövningar samt i seminarier och workshops utforskar och kartlägger studenten begreppet "tid" utifrån ett hållbarhetsperspektiv. Med stöd i form av handledning och gruppdiskussioner genomför studenten även ett designprojekt kring begreppet "tid" med fokus på typografi och illustration.

### ***Delkurs 3 Motion Design 7,5 högskolepoäng***

Genom gestaltningsövningar samt i seminarier och workshops utforskar och kartlägger studenten mänskliga behov och konsumtion i relation till lyx utifrån ett hållbarhetsperspektiv. Med stöd i form av handledning och gruppdiskussioner genomför studenten även ett designprojekt inom området med fokus rörlig bild och kraftfullt konstnärligt berättande.

### ***Delkurs 4 Interaktionsdesign I 7,5 högskolepoäng***

Genom gestaltningsövningar samt i seminarier och workshops utforskar och kartlägger studenten begreppet "resiliens". Med stöd i form av handledning och gruppdiskussioner genomför studenten även ett projekt inom interaktionsdesign med fokus på rörlig bild.

## Undervisningsformer

Undervisningen består av föreläsningar, workshops, laborationer, handledning, seminarier, fältarbete, studiebesök, självstudier samt tvärvetenskaplig samverkan.

## Examination

Kursen bedöms med betygen A, B, C, D, E, Fx eller F.

Studenten bedöms per delkurs utifrån realiserandet av ett projekt, reflektion kring designprocess, praktiska uppgifter samt en skriftlig inlämningsuppgift.

Betyget A utgör det högsta betygssteget, resterande betyg följer i fallande ordning där betyget E utgör det lägsta betygssteget för att vara godkänd. Betyget F innebär att studentens prestationer bedömts som underkända.

Studerande som ej godkänts vid ordinarie examinationstillfälle ges möjlighet till omexamination i enlighet med universitetets lokala regler. Omexamination på vissa moment kan endast erbjudas i samband med att kursen ges.

## Kursvärdering

Under kursens genomförande eller i nära anslutning till kursen genomförs en kursvärdering. Resultat och analys av kursvärderingen ska återkopplas till de studenter som genomfört kursen och de studenter som deltar vid nästa kurstillfälle. Kursvärderingen genomförs anonymt. Kursvärderingen arkiveras enligt institutionens bestämmelser.

## Övrigt

Betygskriterier för A-F-skalan kommuniceras till studenten via särskilt dokument. Studenten informeras om kursens betygskriterier senast i samband med kursstart. Tillkommande kostnader för material och utskrifter bekostas av studenten.

## Kurslitteratur och övriga läromedel

### ***Litteraturförteckning Delkurs 1 - Digital Colours 7,5 hp***

#### **Obligatorisk litteratur**

Ambrose G., Harris P. (senaste upplaga) *Basics Design 08: Design Thinking*. Fairchild Books AVA. 60 sidor

Arnkil, H. (2013) *Colours in the visual world*. TAGO-Atlantic Förlag. ISBN 9789526052465. 150 sidor.

*Kursansvarig väljer relevant litteratur som omfattar ytterligare ca 150 sidor.*

**Litteraturförteckning Delkurs 2 - Typografi och illustration II 7,5 hp**

**Obligatorisk litteratur**

Faud-Luke, A. (2009) *Slow design principles*. online resource.

[http://www.slowlab.net/CtC\\_SlowDesignPrinciples.pdf](http://www.slowlab.net/CtC_SlowDesignPrinciples.pdf)

Lupton, Ellen (2010) *Thinking with Type*. Princeton Architectural Press. ISBN 9781568989693. 60 sidor

Wigan, Mark (2008) *Basics Illustration 03: Text and Image*. AVA Publishing SA. ISBN 9782940373505. 75 sidor

*Kursansvarig väljer relevant litteratur som omfattar ytterligare ca 220 sidor.*

**Litteraturförteckning Delkurs 3 - Motion Design 7,5 hp**

**Obligatorisk litteratur**

Elsaesser, Thomas (2010) *Film theory: an introduction through the senses*.

Routledge. ISBN 9780415801010. 100 sidor

Thompson, Kristin & Bordwell, David (2009) *Film history: an introduction, 3rd. ed.* McGraw-Hill Higher Education. ISBN 9780071267946. 100 sidor

*Kursansvarig väljer relevant litteratur som omfattar ytterligare ca 150 sidor.*

**Litteraturförteckning Delkurs 4 - Interaktionsdesign I 7,5 hp**

**Obligatorisk litteratur**

Stockholm resilience center. *What is resilience?*. online resource

[www.stockholmresilience.org/21/research/what-is-resilience.html](http://www.stockholmresilience.org/21/research/what-is-resilience.html)

*Kursansvarig väljer relevant litteratur som omfattar ytterligare ca 300 sidor.*