



## Kursplan

Fakulteten för konst och humaniora

Institutionen för design

1DI370 Designpraktiker, 30 högskolepoäng

Design Practices, 30 credits

### Huvudområde

Design

### Ämnesgrupp

Design

### Nivå

Grundnivå

### Fördjupning

G1F

### Fastställande

Fastställd av Fakulteten för konst och humaniora 2016-06-09

Kursplanen gäller från och med höstterminen 2016

### Förkunskaper

Grundläggande behörighet samt Engelska B (Områdesbehörighet 2/A2). Minst 30 hp i design eller motsvarande.

### Mål

Efter avslutad kurs förväntas studenten kunna:

- självständigt och genomgripande demonstrera en förståelse för hur konstnärlig gestaltning, designkunskaper och designverktyg kan appliceras på produkt- och systemnivå,
- självständigt skapa, förverkliga och uttrycka egna idéer, identifiera, formulera och lösa konstnärliga och gestaltningsmässiga problem samt genomföra konstnärliga uppgifter inom givna tidsramar,
- redogöra för och hantera system, förändringsteorier och processer, samt reflektera kring designs roll som förändringsagent.

### Innehåll

*Delkurs 1 Designpraktik 1 – Framtider, teknik och energi 7,5 högskolepoäng*

#### Mål

Efter avslutad delkurs förväntas studenten kunna:

- redogöra för designfälten kritisk design, spekulativ design och designfiktion, samt tillämpa ett urval av dess praktiska metoder i ett designprojekt,
- redogöra för, samt praktiskt gestalta nyckelperspektiv i energifrågan och teknologins roll ur ett hållbarhetsperspektiv,

- på ett adekvat sätt använda konstnärliga designmetoder, som exempelvis experience prototyping, physical computing,
- praktiskt använda sig av framtidsscenarioer och fiktioner för att kritiskt utforska och gestalta, samt stimulera diskussion kring kontroversiella samtidsfrågor.

### **Innehåll**

Kursen genomförs i projektförform där studenten utvecklar designscenarier för att kritiskt och kreativt utforska och gestalta, samt stimulera diskussion kring kontroversiella samtidsfrågor – energi och teknologi. Kursen omfattar en orientering i de samtida designfälten kritisk design, spekulativ design och designfiktion, samt introduktion till och praktiskt experimenterande med metoder inom dessa. Kursen omfattar också en grundläggande orientering i energifrågan ur ett hållbarhetsperspektiv, samt diskussioner och gestaltningar kring teknologins roll i ohållbara/hållbara samhällen.

### ***Delkurs 2 Designpraktik 2 – Genus och normer 7,5 högskolepoäng***

#### **Mål**

Efter avslutad delkurs förväntas studenten kunna:

- redogöra för designfältet design för social innovation, samt tillämpa ett urval av dess praktiska metoder i ett designprojekt,
- redogöra för, samt konstnärligt gestalta nyckelbegrepp inom normkritik/kreativitet och intersektionalitet i en större hållbarhetskontext,
- reflektera och redogöra kring designens roll i skapandet samt upprätthållandet av normer och maktförhållanden,
- praktiskt använda sig av adekvat design och process för social innovation med syfte att förändra normer.

### **Innehåll**

Kursen genomförs i projektförform där studenten utvecklar ett förslag på design för social innovation, med syfte att förändra normer, förankrat i den lokala kontexten, och i samspel med relevanta externa intressenter. Kursen omfattar en orientering i designfältet design för social innovation, samt introduktion till och praktiskt experimenterande med metoder inom detta (som participatory design och co-design). Kursen omfattar också orientering i intersektionalitet, queerteori och normkritik samt gestaltungsmetoder för att kritiskt granska samhälleliga maktstrukturer.

### ***Delkurs 3 Designpraktik 3 – Liv och död 7,5 högskolepoäng***

#### **Mål**

Efter avslutad delkurs förväntas studenten kunna:

- redogöra för designfälten systemdesign och servicedesign, samt tillämpa ett urval av dess praktiska metoder i ett designprojekt,
- redogöra för, samt gestalta nyckelbegrepp inom systemteori samt livscykel tänkande,
- redogöra för samt på ett adekvat sätt gestalta skeenden och ritualer i människolivets olika skeden, i olika kulturer, utifrån ett design- och hållbarhetsperspektiv,
- självständigt utforska och tillämpa komplexa konstnärliga metoder inom visualisering och visuell kommunikation,
- på ett ändamålsenligt sätt praktiskt tillämpa service/systemdesign för att berika en milstolpe eller ett skeende i det mänskliga livet.

## **Innehåll**

Kursen genomförs i projektform där studenten utvecklar service/systemdesign för att kritiskt och kreativt utforska skeden och riter i det mänskliga livet, förankrat i en lokal och global kontext, och i samspel med relevanta externa intressenter. Kursen omfattar en orientering i de samtida fälten system- och servicedesign, samt introduktion till och praktiskt experimenterande med metoder inom dessa fält. Syftet är att utveckla studentens kunskap, förståelse och gestaltande förmåga kring skiftet från design på produktnivå till design på systemnivå. I kursen introduceras också relevant teori kring samhällsliga institutioner, ritualer och etiska frågeställningar.

## ***Delkurs 4 Designpraktik 4 - Design och pedagogik 7,5 högskolepoäng***

### **Mål**

Efter avslutad delkurs förväntas studenten kunna:

- tillämpa och adekvat demonstrera olika pedagogiska redskap och processer i ett designprojekt,
- planera och tillämpa adekvata konstruktiva och kreativa metoder för att samarbeta i grupper inom och över ämnesgränser, samt med det omgivande med det omgivande samhället i iscensättandet av en inlärningsupplevelse som stödjer hållbara framtider,
- reflektera kring och tillämpa empati för en specifik användargrups behov i en inlärningsituation, samt att facilitera samarbeten,
- redogöra för nyckelbegrepp samt processer/redskap inom radikal pedagogik,
- reflektera kring designerns roll som pedagog och förändringsagent för att skapa hållbara framtider,
- konstnärligt utforska dramaturgi och berättande,

## **Innehåll**

Kursen genomförs i projektform där studenten utvecklar en inlärningsupplevelse för en viss målgrupp för att stödja hållbara framtider. Kursen omfattar en orientering i fältet radikal pedagogik, samt introduktion till och praktiskt experimenterande med metoder inom dessa. I kursen tränas designerns roll som facilitator och utforskas kopplingen mellan designpraktik, pedagogik och förändring.

Examinerande moment är obligatoriska och framgår av kursens studiehandledning.

## **Undervisningsformer**

Undervisningen sker genom övningar, workshops, seminarier, fältarbeten, handledning och föreläsningar.

## **Examination**

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

Delkurs 1: Studenten examineras utifrån ett annoterat scenario och prototyp.

Delkurs 2: Studenten examineras utifrån en presentation av designprocess inom service/systemdesign, samt en skriftlig inlämningsuppgift.

Delkurs 3: Studenten examineras utifrån en presentation och reflektion i seminarieform samt en skriftlig inlämningsuppgift.

Delkurs 4: Studenten examineras utifrån pedagogisk iscensättning.

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.

## 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 - Designpraktik 1 – Framtider, teknik och energi 7,5 hp**

#### **Obligatorisk litteratur**

Dunne, A. (2008) *Hertzian Tales*. MIT Press. ISBN 9780262541992. 140 sidor.

Dunne, A. & Raby, F. (2013) *Speculative Everything*. MIT Press. ISBN 9780262019842. 220 sidor.

*Kompendier med relevanta utdrag ur litteratur och artiklar som tillhandahålls av institutionen, ca 150 sidor.*

### **Litteraturförteckning Delkurs 2 - Designpraktik 2 – Genus och normer 7,5 hp**

#### **Obligatorisk litteratur**

Ehn, P (et. al). (2014) *Making Futures*. MIT Press. ISBN 9780262027939. 300 sidor.

*Kompendier med relevanta utdrag ur litteratur och artiklar som tillhandahålls av institutionen, ca 150 sidor.*

### **Litteraturförteckning Delkurs 3 - Designpraktik 3 – Liv och död 7,5 hp**

#### **Obligatorisk litteratur**

Thackara, J. (2006) *In the Bubble: Designing in a Complex World*. MIT Press. ISBN 9780262701150. 310 sidor.

*Kompendier med relevanta utdrag ur litteratur och artiklar som tillhandahålls av institutionen, ca 150 sidor.*

### **Litteraturförteckning Delkurs 4 - Designpraktik 4 - Design och pedagogik 7,5 hp**

#### **Obligatorisk litteratur**

Dirksen, J. (2015) *Design for How People Learn*. New Riders Publishing. ISBN 9780134211282. 250 sidor.

*Kompendier med relevanta utdrag ur litteratur och artiklar som tillhandahålls av institutionen, ca 150 sidor.*