



## 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 2016-06-09

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 höstterminen 2018

### Förkunskaper

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

### Mål

Efter avslutad kurs ska den studerande 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,
- genom kreativt och kritiskt skrivande artikulera och argumentera kring samtida designpraktiker i relation till hållbarhet och förändringsagens.

### *Delkurs 1 Designpraktik 1 (Spekulativ design, kritisk design), Framtider, teknologi och energi, 7,5 hp*

- praktiskt tillämpa spekulativa designfiktioner och framtidsscenario som förändringsagent i förhållande till teknologi,
- genomföra ett designprojekt med hög komplexitet inom spekulativ design med fokus på teknologi

- genom gestaltning utforska spekulativa framtidsscenario och designfiktioner,
- genom kreativt och performativt skrivande och annat berättande utveckla kritiska, spekulativa framtidsscenario och fiktioner med fokus på teknologi utifrån ett hållbarhetsperspektiv.

***Delkurs 2 Designpraktik 2 (Social innovation), Genus och normer, 7,5 hp***

- praktiskt tillämpa social design eller innovation som förändringsagent i relation till normer, normkritik, normkreativitet och intersektionalitet,
- genomföra ett designprojekt inom social design eller innovation med fokus på normer, normkritik, normkreativitet och intersektionalitet,
- genom gestaltning utforska normer, normkritik, normkreativitet och intersektionalitet,
- genom kreativt och performativt skrivande och annat berättande väcka frågor kring normer, normkritik, normkreativitet och intersektionalitet utifrån ett hållbarhetsperspektiv.

***Delkurs 3 Designpraktik 3 (System-, servicedesign), Liv och död, 7,5 hp***

- praktiskt tillämpa system- eller servicedesign som förändringsagent i relation till "liv och död",
- genomföra ett projekt inom system- eller servicedesign kring temat "liv och död",
- genom gestaltning utforska temat "liv och död",
- genom kreativt och performativt skrivande och annat berättande väcka frågor kring temat "liv och död" utifrån ett hållbarhetsperspektiv.

***Delkurs 4 Design och pedagogik 1, 7,5 hp***

- praktiskt tillämpa design av inlärningsupplevelser som förändringsagent,
- genomföra ett designprojekt med fokus på att utveckla ett koncept och ramverk för en inlärningsupplevelse,
- genom gestaltning utforska lärande utifrån ett designperspektiv,
- kritiskt föra en argumentation kring olika pedagogiska modeller.

## Innehåll

Examinerande moment är obligatoriska och framgår av kursens studiehandledning.

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

Kursen genomförs i projektform samt genom gestaltungsövningar, seminarier och workshops i vilka studenten utvecklar designscenarier för att kritiskt och kreativt utforska, gestalta, samt stimulera diskussion kring kontroversiella samtidsfrågor. Kursen omfattar en orientering i de samtida designfälten kritisk design, spekulativ design och designfiktion, samt introduktion till och praktiskt experimenterande med metoder inom dessa. Studenten tränas även i att väcka frågor genom olika former av visuell gestaltning såväl som genom kritiskt, performativt skrivande. Kursen omfattar också diskussioner och gestaltungsövningar kring teknologins roll i ohållbara/hållbara samhällen.

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

Kursen genomförs i projektform där studenten utvecklar ett förslag på design för social design eller innovation, med syfte att förändra normer, förankrat i den lokala kontexten, och i samspel med relevanta externa intressenter. Kursen omfattar en orientering i social design och design for social innovation, samt introduktion till och praktiskt experimenterande med metoder inom detta (som participatory design och co-design). Studenten tränas även i att väcka frågor genom olika former av visuell gestaltning såväl som genom kritiskt, performativt skrivande. Kursen omfattar också orientering i normkritik och intersektionalitet samt gestaltungsmetoder för att kritiskt granska samhällsliga maktstrukturer.

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

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. Studenten tränas även i att väcka frågor genom olika former av visuell gestaltning såväl som genom kritiskt, performativt skrivande. I kursen introduceras också relevant teori kring samhällsliga institutioner, ritualer och etiska frågeställningar.

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

Kursen genomförs i projektform där studenten utvecklar ett koncept för 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 detta. Studenten tränas även i att driva ett kritiskt argument i tal och skrift. I kursen tränas designerns roll som facilitator och utforskas kopplingen mellan designpraktik, pedagogik och förändring.

## 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, en reflektion kring designprocessen, 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 - Designpraktik 1 – Framtider, teknik och energi 7,5 hp***

##### **Obligatorisk litteratur**

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

*Kursansvarig väljer relevant litteratur som omfattar ytterligare ca 180 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. 200 sidor.

*Kursansvarig väljer relevant litteratur som omfattar ytterligare ca 200 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. 200 sidor.

*Kursansvarig väljer relevant litteratur som omfattar ytterligare ca 200 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.

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