



# Linnéuniversitetet

Kalmar Växjö

## Kursplan

Fakultetsnämnden för ekonomi och design

Institutionen för design

4DI402 Vetenskapsfilosofi, inriktning mot design, 7,5 högskolepoäng

Philosophy of Science with emphasis on Design, 7.5 credits

### Huvudområde

Design

### Ämnesgrupp

Design

### Nivå

Avancerad nivå

### Fördjupning

A1N

### Fastställande

Fastställd av institutionsstyrelsen vid Institutionen för design 2009-06-24

Senast reviderad 2011-06-14. Info om ECTS borttaget.

Kursplanen gäller från och med höstterminen 2011

### Förkunskaper

Konstnärlig kandidatexamen eller filosofie kandidatexamen i design eller motsvarande

## Förväntade studieresultat

### Kunskap och förståelse

Studenten ska kunna:

- redogöra för och använda sig av filosofiska och vetenskapsteoretiska inklusive samhälls- och humanvetenskapliga begrepp och metoder, samt begrepp inom fälten konstnärlig forskning och designforskning,
- redogöra för teorier, traditioner och metoder inom olika designpraktiker,
- översiktligt redogöra för teorier, traditioner och metoder inom designforskning,
- diskutera och reflektera över förhållanden ur olika ståndpunkter och perspektiv och
- visa fördjupad kunskap avseende aktuellt forsknings- och utvecklingsarbete inom designområden.

### Färdighet och förmåga

Studenten ska kunna:

- använda begrepp och teorier för att kunna skapa sig förståelse för ett sammanhang, i första hand med designmässiga angreppssätt och metoder,
- redogöra för hur olika aspekter hos skisser och prototyper gör dem användbara

- som instrument för diskussion och lärande under designprocesser och
- skriva en reflekterande text över ett designrelaterat ämne

### **Värderingsförmåga och förhållningssätt**

Studenten ska kunna:

- visa förmåga att göra bedömningar inom designområdet med hänsyn till relevanta konstnärliga, samhälleliga och etiska aspekter,
- reflektera över hur olika ansatser och kunskapssyn kan ge olika förståelse,
- kritiskt granska olika typer av texter och
- välja mellan och argumentera för olika val av ansats och arbetssätt.

### **Innehåll**

Kursen innehåller en fördjupning av designteori relevant för olika typer av designpraktiker. Den innehåller även en introduktion till designforskning och konstnärlig forskning i allmänhet. Denna forskning är ofta materiell och performativ med syfte att kritiskt granska och presentera alternativa förslag. För att ge perspektiv på de designmässiga förhållningssätten inom praktik och forskning innehåller kursen en allmän kunskapsteoretisk översikt där även bl.a. samhällsvetenskapliga begrepp, teorier, förhållningssätt och forskningsansatser ingår.

Tyngdpunkten under kursen ligger på en fördjupad förståelse av det specifika med det typiskt designmässiga i relation till andra discipliner.

Några av de begrepp som behandlas under kursen är objekt, mening, förändring performativ, kommunikation, abduktion och affordance.

### **Undervisningsformer**

Undervisningen består av workshops, seminarier, föreläsningar, övningar och handledning. Det är obligatorisk närvaro på schemalagda moment.

### **Examinationsformer**

Kursen bedöms med betygen Underkänd, Godkänd eller Väl godkänd. För betyget godkänd ska de förväntade studieresultaten vara uppnådda.

Examinationen sker genom presentation och redovisning i seminarier.

Omexamination erbjuds inom sex veckor inom ramen för ordinarie terminstider. Antalet examinationstillfällen är begränsat till fem gånger.

### **Kursvärdering**

I slutet av kursen genomförs en kursvärdering enligt Linnéuniversitetets riktlinjer. Utvärderingsresultatet sammanställs i en kursrapport vilken arkiveras hos institutionens administratör samt tas upp i programrådet. Resultatet av utvärderingen och eventuellt vidtagna åtgärder kommuniceras med kursansvarig och presenteras för studenterna vid nästa kurstillfälle.

### **Kurslitteratur och övriga läromedel**

#### **Obligatorisk litteratur**

Molander, Bengt (1988) *Vetenskapsfilosofi*, Thales (Swedish)

Likvärdig bok på engelska

Ett kompendium med texter ur den litteratur som listas som referenslitteratur nedan och även aktuella artiklar.

#### **Referenslitteratur**

Agaard Nielsen, Kurt and Lennart Svensson (eds.) (2006) *Action Research and Interactive Research: Beyond practice and theory*. Maastricht: Shaker Publishing.

Ashworth, William J. *Memory, Efficiency and Symbolic Analysis*

Attfield, J. (2000) *Wild Things, the material culture of everyday life*, Berg.

- Benton, Ted & Craib, Ian (2001) *Philosophy of Social Science*. Palgrave MacMillan.
- Carr, Nicolas *Is Google Making Us Stupid?*
- Cross, N. (2006) *Designerly ways of knowing*, New York, Springer.
- Dunne, Anthony (2006/2008) *Hertzian Tales, Electronic Products, Aesthetic Experience, and Critical Design*, MIT Press.
- Dewey, J. (1934). *Art as Experience*. New York. Penguin Group Inc.
- Foucault, Michel, *The Politics of Health in the Eighteenth Century*
- Foucault, Michel, *What is Enlightenment*
- Gedenryd, H. (1998) *How Designers Work. Making Sense of Authentic Cognitive Activities*. Lund University Cognitive Studies [No.] 75. Lund
- Gell, A (1998) *Art and Agency*, Oxford University Press
- Gibson, James (1979) *The Ecological Approach to Visual Perception*, Boston: Houghton Mifflin..
- Gustavsson, Berndt. *Kunskapsfilosofi* (Swedish)
- Krippendorff, K. (2005) *The semantic turn: new foundations for design*, Boca Raton, Fla.; London, CRC
- Lawson, B (2006) *How designers think : the design process demystified* 4th ed, Oxford, Architectural Press.
- Lawson, B. (2004) *What designers know*, Oxford, Architectural Press.
- Molander, Bengt (2004) *Kunskap i Handling* 2a upplagan (Swedish)
- Molander, J., *Vetenskapens grunder* (Swedish)
- Nelson, H & Stolterman, E. (2003) *The Design Way: intentional change in an unpredictable world*, Educational Technology Publications, New Jersey
- Rittel, H. & M. Webber (1973) Dilemmas in a General Theory of Planning. *Public Sciences* 4, 155–169. (Amsterdam: Elsevier).
- Runciman, David ( ) *Like Boiling a Frog*.
- Schivelbush, Wolfgang *The Railway Journey*
- Schön, Donald (1983) *The Reflective Practitioner*, Basic Books.
- Schön, Donald (1987) *Educating the Reflective Practitioner*, San Francisco: Jossey-Bass
- Simon, H. (1969). *The science of the artificial*. Cambridge. MA: MIT Press.
- Verbeek, Peter-Paul (2005) *What Things Do, Philosophical Reflections on Technology, Agency, and Design*, PSU Press
- Verganti, Roberto (2009) *Design driven innovation : changing the rules of competition by radically innovating what things mean*, Boston : Harvard Business Press
- Sanders, Liz (2008) An Evolving Map of Design Practice and Design Research, *interactions* November + December 2008, ACM. pp13–17.

### **Övriga läromedel**

Inom design är litteratur en av de viktiga källorna att ta del av kunskap och erfarenhet inom fältet. En annan mycket viktig källa är att få erfara en stor del av de artefakter som anses stilbildande, banbrytande, vardagliga, undermåliga, etc. i en mängd olika avseenden. Därför ingår en mängd olika studiebesök, m.m. under utbildningen i stort.

*Med reservation för ändringar i litteratförteckningen.*