



Linnéuniversitetet

Kalmar Växjö

Kursplan

Fakultetsnämnden för ekonomi och design

Institutionen för design

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

4DI402 Philosophy of Science with emphasis on Design, 7.5 credits

Huvudområde

Design

Ämnesgrupp

Design

Nivå

Avancerad nivå

Fördjupning

A1N

Fastställande

Fastställd 2009-06-24

Senast reviderad 2012-12-12 av Institutionen för design. Revidering av mål, innehåll, populärbeskrivning, examinationsformer, övrigt samt litteraturlistan.

Kursplanen gäller från och med höstterminen 2013

Förkunskaper

Grundläggande behörighet för studier på avancerad nivå samt särskild behörighet:

- 90 hp i huvudområdet design (inklusive ett självständigt arbete omfattande minst 15 hp) eller motsvarande
- Engelska B eller motsvarande.

Mål

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.
- 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.
- 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.
- välja mellan och argumentera för olika val av ansats och arbetssätt.

Innehåll

Kursen utgör tillsammans med kurs 4DI408 programdelen SAMVERKAN med fokus på externt samarbete i form av grupparbete. Möjliga samarbetspartners är företag eller organisationer samt andra universitet.

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.

Undervisningsformer

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

Examination

Kursen bedöms med betygen Underkänd, Godkänd eller Väl godkänd.

För betyget godkänd ska de förväntade studieresultaten vara uppnådda.

Examinationen sker genom presentation av artefakter och redovisning i seminarier.

Omexamination erbjuds inom sex veckor inom ramen för ordinarie terminstider. Antalet examinationstillfällen som erbjuds är minst fem tillfällen.

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.

Övrigt

Studiebesök kan ingå i kursen.

Studenten bör räkna med materialkostnader, omkostnader för studiebesök och eventuellt uppehälle i samband med dessa studiebesök, samt resor mellan campus.

Kurslitteratur och övriga läromedel

Obligatorisk litteratur

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

Likvärdig bok på engelska

Kompendium med artiklar, papers och utdrag.

Referenslitteratur

Aagaard 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.

Med reservation för ändringar i litteraturförteckningen.