



Linnéuniversitetet

Kalmar Växjö

Kursplan

Fakultetsnämnden för ekonomi och design
Institutionen för design

4DI408 Gestaltning, fördjupning II, 7,5 högskolepoäng
Design, Advanced Study II, 7.5 credits

Huvudområde

Design

Ämnesgrupp

Design

Nivå

Avancerad nivå

Fördjupning

A1N

Fastställande

Fastställd av Organisationskommittén 2009-11-19

Kursplanen gäller från och med vårterminen 2010

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.

Förväntade studieresultat

Efter genomgången kurs förväntas studenten ha kunskap om och erfarenhet av en repertoar av ansatser, metoder och tekniker för att självständigt kunna genomföra kreativa designprocesser, i komplexa, öppna och mycket lite begränsade sammanhang, som resulterar i artikulerade förslag vilka upplevs som helheter.

Kunskap och förståelse

Studenten ska:

- kunna välja och genomföra ansatser och metoder som är relevanta för angivna komplexa, öppna och lite begränsade sammanhang.
- kunna balansera arbetet mellan aspekter och mellan metoder för att skapa väl artikulerade designförslag som är helheter.
- kunna förstå användares och andra intressenters möjliga aktiviteter och relationer till de föreslagna artefakterna.

Färdighet och förmåga

Studenten ska:

- kunna skapa designförslag vilka är relevanta i de angivna komplexa och lite begränsade sammanhangen.
- kunna använda olika ansatser och metoder för att skapa artikulerade designförslag för angivna komplexa, öppna och lite begränsade sammanhang.
- kunna visa en väl utvecklad förmåga att självständigt genomföra kreativa designprocesser utifrån ofullständig information.
- tydligt kunna kommunicera sina slutsatser, den underliggande kunskapen och grunden för specialister och personer inte insatta i designfältet.
- kunna studera på ett självständigt sätt.

Värderingsförmåga och förhållningssätt

Studenten ska:

- kritiskt kunna granska och bedöma designförslag i relation till tänkta användare och andra intressenter.
- kritiskt kunna diskutera olika artefakter i relation till individer och samhället i stort.
- kunna visa en avancerad förmåga att reflektera över sitt eget designarbete.

Innehåll

Studenten genomför två projektarbeten utifrån givna förutsättningar. Arbetena utförs med två ansatser som är distinkt olika varandra. Båda uppgifterna är relativt öppna. Syftet med kursen är att studenten ska få erfarenhet av att utföra designarbete med mycket små begränsningar. Därmed skapar sig studenterna en repertoar av några möjliga ansatser, metoder och förslag.

Kursen är ett komplement till och stöds av kursen *Human Centered Design, processer, metodologi*.

Undervisningsformer

Undervisningen består av projektarbete, seminarier, föreläsningar 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 av artefakter och redovisning i seminarier. Bedömningen utgår från workbookens fem dimensioner; Produktion, Perception, Reflektion, Arbetssätt och Komplexitet. Vid betygssättningen används betygen Väl godkänd, Godkänd, eller Underkänd. Kursen bedöms också enligt den 7-gradiga ECTS-betygsskalan (European Credit Transfer System).

Omexamination erbjuds inom sex veckor inom ramen för ordinarie tentamenstider. 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

Attfield, Judy (2000) *Wild Things, The Material Culture of Everyday Life*, Oxford: Berg.

Dunne, Anthony (2006/2008) *Hertzian Tales, Electronic Products, Aesthetic*

Experience, and Critical Design, MIT Press.

Dunne, A. and Raby, F (2001) *Design noir : the secret life of electronic objects*, Birkhäuser

Kompendium med artiklar, papers och utdrag.

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 litteraturförteckningen.