



# Linnéuniversitetet

Kalmar Växjö

## Kursplan

Fakultetsnämnden för ekonomi och design  
Institutionen för design

4DI416 Innovation, design och processer, 15 högskolepoäng  
Innovation, design and processes, 15 credits

### Huvudområde

Design

### Ämnesgrupp

Design

### Nivå

Avancerad nivå

### Fördjupning

### Fastställande

Fastställd av institutionsstyrelsen vid Institutionen för design 2010-03-12

Kursplanen gäller från och med höstterminen 2010

### Förkunskaper

Grundläggande behörighet för studier på avancerad nivå samt särskild behörighet:

- 90 hp i huvudområdet design, företagsekonomi, turismvetenskap, kulturgeografi, informatik eller medie- och kommunikationsvetenskap (inklusive ett självständigt arbete omfattande minst 15 hp) eller motsvarande
- Engelska B eller motsvarande.

### Förväntade studieresultat

Efter genomgången kurs förväntas studenten ha utvecklat sådana kunskaper att hon/han kan analysera, formulera och kommunicera relevanta aspekter av befintliga artefakter i sina nuvarande sammanhang. Studenterna förväntas även kunna skapa och kommunicera nya relevanta processer utifrån ett designmässigt förhållningssätt. Dessutom förväntas studenten ha utvecklat sådana kunskaper som krävs för att skapa och värdera kunskap utifrån vetenskapliga och kritiska perspektiv.

### Kunskap och förståelse

Studenten ska:

- kunna redogöra för begrepp, metoder och analytiska verktyg som används för att visa på samspelet mellan artefakt, rum, tid, avsändare och användare,
- kunna reflektera om artefaktens roll i och koppling till sin historiska tid,
- kunna reflektera om hur artefakten uppfattas i samtiden.
- kunna redogöra för begrepp, metoder, ansatser och analytiska verktyg som används för att genomföra innovativa designprocesser,

- kunna genomföra konceptutveckling som avses leda till innovativa förslag genom strategisk användningen av ansatser, metoder, kunskap, material och idéer,
- kunna visa en kompetens att föreslå och initiera komplext designarbete i nya eller okända sammanhang inom bredare (eller mångvetenskapliga) kontexter.

### **Färdighet och förmåga**

Studenten ska:

- kunna redogöra för samspelet mellan artefakt och rum, tolka avsändarens avsikt och användarens upplevelse,
- kunna redovisa reflektioner och förståelse för olika utställningsformer utifrån perspektiven socialt, politiskt och kulturellt,
- kunna välja ansatser, metoder och identifiera intressenter för att förslå en designprocess med syfte att skapa innovativa designförslag.

### **Värderingsförmåga och förhållningssätt**

Studenten ska:

- kritiskt kunna granska och tolka olika utställningars avsikter socialt, politiskt och kulturellt,
- kunna granska, argumentera och bedöma utställningar utifrån ett användarorienterat förhållningssätt,
- kritiskt granska och bedöma idéer till designförslag i relation till tänkta användare och ett flertal andra intressenter,
- kritiskt diskutera olika förslag på artefakter i relation till individer, produktion och samhället i stort och
- visa en avancerad förmåga att reflektera över sitt eget och andras designarbete och lärande.

### **Innehåll**

Kursen är uppbyggd utifrån två olika perspektiv. Delkurs 1 analyserar artefakter och sammanhang 'utifrån' och i delkurs 2 är perspektivet 'inifrån' den skapande processen.

Det är obligatorisk närvaro på schemalagda moment.

#### ***Delkurs 1 Materiell kultur och praktik, design av utställningar 7,5 högskolepoäng***

Studenten lär sig teorier och metoder för att grundligt analysera, konceptualisera och beskriva befintliga utställningar och andra arrangerade sammanhang bestående av artefakter i rum. Under denna delkurs övar studenten sin lyhördhet, skapar kunskap om begrepp och analytiska verktyg för att kritiskt kunna både granska och föreslå relationer mellan föremål och rum på utställningar, museer, etc..

#### ***Delkurs 2 Designtänkande 7,5 högskolepoäng***

I den andra delkursen lär sig studenten teorier, metoder, ansatser och aktuell designdiskurs för att förstå och kunna föreslå relevanta designprocesser för komplexa möjligheter. Aktiviteter som designtänkande och designdriven innovation är centrala delar av kursen liksom prototypdrivna processer för att undersöka designrymden. Studenten genomför även praktiska övningar i syfte att träna och få erfarenhet av dessa ansatser och metoder.

### **Undervisningsformer**

Undervisningen består av seminarier, föreläsningar, övningar, workshops, projektarbete och handledning.

Under delkurs 1 genomförs en studieresa.

Undervisningen bedrivs till vissa delar på svenska och andra delar på engelska.

### **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. I delkurs 1 skrivs även en reflekterande uppsats. Bedömningen utgår från workbookens fem dimensioner; produktion, perception, reflektion, arbetssätt och komplexitet.

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.

### Övrigt

För att underlätta och synliggöra studentens egen utveckling används workbookmetoden som pedagogiskt instrument under kursen. Metoden har fokus på reflektion i läroprocessen vilket innebär att studenten fortlöpande formulerar och genomför sin egen fördjupning och progression med stöd av handledare. Fem olika nyckelaspekter används: produktion, perception, reflektion, arbetssätt och komplexitet.

Studenten bör räkna med en materialkostnad, omkostnader för studieresor och uppehålle i samband med denna och även resor mellan campus.

### Kurslitteratur och övriga läromedel

**Litteraturförteckning Delkurs 1 - Materiell kultur och praktik, design av utställningar 7,5 hp**

#### Obligatorisk litteratur

Bennett, Tony (1995) *The birth of the museum : history, theory, politics*, London: Routledge

Fisher, Philip (1991) *Making and effacing art : modern American art in a culture of museums*, Oxford: Oxford Univ. Press.

Kompendium med artiklar och urdrag.

#### Referenslitteratur

Anker, P. 'The Bauhaus of Nature.' *Modernism/Modernity* 12 :229-51.

Auslander, L. 'Regeneration Through the Everyday? Clothing, Architecture, and Furniture in Revolutionary Paris .' *Art History* 28, no. 2 (2005): 227-247.

Bann, S. 'Historical Text and Historical Object: The Poetics of the Musée De Cluny.' *History and Theory* (1978): 251-266.

Benjamin, W. 'The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction.' *Media and cultural studies: keywords* (2001)

Foucault, M. 'Of Other Spaces.' *Diacritics* (1986): 22-27.

Fraser, A. *Museum Highlights: A Gallery Talk*. October (1991): 105-122.

Kavanagh, G. 'Looking for Ourselves, Inside and Outside Museums.' *Gender & History* 6, no. 3 (1994): 370-375.

Latour, B. 'Where Are the Missing Masses? The Sociology of a Few Mundane Artifacts.' *Shaping technology/building society: Studies in sociotechnical change* (1992): 225-258.

Latour, B, and E Hermant. 'Paris: Invisible City.' 2004. <http://www.bruno-latour.fr/virtual/index.html#>.

Marx, Karl. *On Alienation* (1844).

<http://www.marxists.org/archive/marx/works/1844/manuscripts/labour.htm>.

McClellan, A L. 'The Musée Du Louvre As Revolutionary Metaphor During the Terror.' *Art Bulletin* (1988): 300-313.

Schnapp, J T. 'The Romance of Caffeine and Aluminium.', *Critical Inquiry* 28, no. I

(2001).

Berger, Craig (2009) *Wayfinding – Designing and Implementing Graphic Navigational System*. Rotovision. ISBN 2888930579.

Gibson, David (2009) *Wayfinding Handbook- Information Design for Public Places*. Princeton Architectural Press. ISBN 1568987692.

Golledge, Reginald G. (1998) *Way finding Behavior – Cognitive Mapping and other Spatial Processes*. John Hopkins University Press. ISBN 0801185993X

*Med reservation för ändringar i litteraturförteckningen.*

### **Litteraturförteckning Delkurs 2 - Designtänkande 7,5 hp**

#### **Obligatorisk litteratur**

Cross, Nigel (1982) Designerly ways of knowing. *Design Studies* 3(4), 221–227.

Krippendorff, K. (2006) *The semantic turn: new foundations for design*, Boca Raton, Fla.; London, CRC

Sanders, Liz (2008) An Evolving Map of Design Practice and Design Research in *Interactions* XV, 6, November December 2008. pp 13–17.

Schrage, Michael (1996) Cultures of Prototyping. In Winograd, Terry. (Ed) *Bringing Design to Software*, New York : ACM. pp 191–205.

Verganti, Roberto (2009) *Design-Driven Innovation*, Boston, Ma: Harvard Business Press.

Kompendium med artiklar och urdrag.

#### **Referenslitteratur**

Cross, Nigel (2007) *Designerly Ways of Knowing*. Berlin: Birkhäuser.

Lawson, Bryan (1997) *What designers think: The design process demystified*, current ed. Oxford, UK: Architectural Press.

Schön, Donald (1983) *The Reflective Practitioner: How Professionals Think in Action*. New York: Basic Books.

Westerlund, Bo (2009) *Design Space Exploration*, Doctoral thesis. Stockholm: KTH. 2009. ISBN: 978-91-7415-445-0

*Med reservation för ändringar i litteraturförteckningen.*