



Linnéuniversitetet

Kalmar Växjö

Kursplan

Fakultetsnämnden för ekonomi och design

Institutionen för design

4DI416 Innovation, design och processer, 15 högskolepoäng

4DI416 Innovation, design and processes, 15 credits

Huvudområde

Design

Ämnesgrupp

Design

Nivå

Avancerad nivå

Fördjupning

A1N

Fastställande

Fastställd 2010-03-12

Senast reviderad 2012-06-25 av Institutionen för design. Ändringar i litteraturlistan.

Förändringar i provmoment och mål.

Kursplanen gäller från och med höstterminen 2012

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.

Mål

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 användning 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 välja ansatser, metoder och identifiera intressenter för att förslå en designprocess med syfte att skapa innovativa designförslag.

Värderingsförmåga och förhållningssätt

Studenten ska:

- 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, analys av artefakter och sammanhang 'utifrån' och 'inifrån' den skapande processen.

Det är obligatorisk närvaro på schemalagda moment.

Undervisningsformer

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

Under kursen genomförs ett antal studiebesök.

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

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. I kursen 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 terminsstider.

Antalet examinationstillfällen är begränsat till minst 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 lärprocessen 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

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.

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

Referenslitteratur

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

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 litteraturlistan.