



## Program: Produkt+

## Titel på modul: Identitet og interaktion

<b>Semester:</b> 4 <b>Blok:</b> 2	<b>Periode:</b> 20. marts – 30. juni 2023 <b>ECTS-point:</b> 15
<b>Indholdsbeskrivelse:</b>  Med udgangspunkt i designstrategier fra Blok 1 modulet "Strategisk design og virksomhedssamarbejde" udarbejdes et designmanifest som ramme for et selvformuleret designprojekt. Designprojektet skal afspejle den studerendes kritiske stillingtagen til designerens rolle og indflydelse i forhold til enten designbranchen i et bredt perspektiv, eller i forhold til en specifik designfaglighed valgt af den studerende. I projektet diskuteres hvordan vi opretholder menneskehedens- og samtidig et rimeligt niveau af naturens eksistens, mens vi skaber nye objekter. Opgaven kan løses som et Gesamtkunstwerk mellem teknologi, håndværk og brugsværdi. I projektdelen lægges vægt på idegenerering, visionære problemstillinger og realisering af koncepter i materialer og modeller i enten 1:1 eller i skalaforhold. I løsningen lægges vægt på argumentation i forhold til designstrategiske perspektiver og fremtidsvisioner, der understøtter de enkelte undersøgelser og designforslag. Sideløbende med projektet udbydes et fagspecifikt teorimodul (beskrevet separat i modulkataloget). Studerende skal bringe viden fra teorimodulet ind i projektløsningen og kunne dokumentere dette.  <b>Specifikt for Beklædning og tekstil:</b> Med udgangspunkt i et overordnet tema arbejdes der med udviklingen af en kollektion eller en serie tekstiler i et opgaveprojekt. I modulet indgår specifik læring i kollektionsopbygning og klargørelse til produktion. Projektet skal inddrage den studerendes personlige, faglige og kunstneriske	<b>Læringsudbytte opdelt i viden, færdigheder og kompetencer:</b>  <b>Viden:</b>  Den studerende skal have grundlæggende viden om: <ul style="list-style-type: none"><li>• metoder og koncepter inden for produktdesign.</li><li>• analoge og digitale reproduktionsteknikker der knytter sig til den specifikke studieretning.</li><li>• viden om de ressourceforbrug i udarbejdelse af en prototype/objekt.</li></ul> <b>Færdigheder:</b>  Den studerende skal: <ul style="list-style-type: none"><li>• fyldestgørende kunne redegøre for valg af form/materialer og anvendte digitale- og analoge teknologier i udviklingen af det endelige designforslag.</li></ul>



kompetencer og etiske holdning til beklædning- og tekstildesign. Designløsningen skal reflektere den studerendes kritiske stillingtagen til designerens rolle og indflydelse på mode- og tekstilbranchen.

### **Specifikt for Møbeldesign, rum og materiale:**

Med udgangspunkt i et overordnet tema arbejdes der med research, registrering og analyse af eksisterende rum og interiørdele. Studerende arbejder med display i skalaen møbel og rum. I denne opgave fokuseres på kommunikation i relation til et rumligt koncept. Projektet udvikles til udvalgt site i København. Projektet skal inddrage den studerendes personlige, faglige og kunstneriske kompetencer og etiske holdning til design udviklingen. I designforslaget er der fokus på produktionen af dette. Hermed kommunikeres produktion i forhold til materiale i anvendelse, forarbejdning, produktion og implementering, samt evt. afmontering og evt. potentiale for genanvendelse.

Kurset danner teoretisk fundament for semesterprojektets analyser af rum og rumlige sammenhænge samt kritisk refleksion knyttet til projektarbejdet. Der introduceres til væsentlige teoridannelser, som er fundamentalt integreret i produktdesignerens genstandsfelter i spændvidden krop-objekt-rum. Forløbet fokuserer i denne periode særligt på et fænomenologisk blik på rumperception med udgangspunkt i den kropslige tilstedeværelse i rummet samt en designsemiotisk læsning af rum og steder i relation til identitet, overflader, taktilitet og lys. Den studerende vælger en case, som danner udgangspunkt for en designanalytisk opgave.

IT-undervisning: Rhino 4

Tegning: Developed surface drawing, samt beboet tegning.

• kunne udvikle, præcisere, kommunikere og visualisere ideer gennem skitser og skitsebøger på et udvidet niveau.

### **Kompetencer:**

Den studerende skal:

- kunne håndtere komplekse og udviklingsorienterede situationer i løsning af et designprojekt.
- kunne anvende faglige begreber på et kunstnerisk og teoretisk grundlag i udformningen af visionære designforslag.
- have evne til at reflektere over egen designpraksis og kunne kommunikere denne viden i form af portofolio og på skrift og tale.
- kunne give og modtage faglig kritik i et fælles designfagligt forum.

### **Specifikt for Beklædning og tekstil:**

#### **Viden:**

Den studerende skal:

- kunne forstå og reflektere over modulets teorier og metoder, alment og i forhold til specialiseret designpraksis.
- have viden om miljømæssige og sociale konsekvenser i forhold til design og produktion af beklædning og tekstiler på et udvidet niveau.



	<ul style="list-style-type: none"><li>• have viden om forskellige virksomheders strategier for produktion af modeprodukter.</li></ul> <p><b>Færdigheder:</b> Den studerende skal:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• kunne skitsere og løse dele af designopgaven i Adobe programmerne: Illustrator og Photoshop (se semesterplan).</li><li>• gennem skitser kunne kommunikere form- og materialeundersøgelser.</li><li>• have færdigheder til at håndtere et designforslag fra ide til produktudvikling og præsentation i forhold til valgt problemstilling.</li></ul>
<p><b>Undervisningsformer:</b> Modulet består af en række forelæsninger, workshops, individuel opgavevejledning, studiekredse og vejledning i grupper. I semesterplanen er der afsat dage til opgaveskrivning.</p>	<p><b>Kompetencer:</b> Den studerende skal kunne:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• udvikle form- og materialeundersøgelser på et begyndende kunstnerisk niveau.</li><li>• formulere, analysere og vurdere beklædnings- og tekstildesignfaglige problemstillinger i et designprojekt.</li><li>• identificere designetiske problemstillinger i forhold til produktion af beklædning og tekstiler.</li><li>• selvstændigt udvikle, formgive og visualisere et designforslag med anvendelse af relevante materialer og teknologier.</li></ul> <p><b>Specifikt for Møbeldesign, rum og materiale:</b> <b>Viden:</b> Den studerende skal have</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• indgående viden om registrering og analyse af rum / møbler og forholdet imellem arbejdsfunktioner, objekter/møbler, rum og mennesker.</li><li>• grundlæggende viden om principper for "spaceplanning", ergonomi og konstruktion.</li><li>• videregående viden om hvordan man visualiserer møbler, rum og mennesker i rumlige sammenhænge ved brug af analoge og digitale redskaber (se semesterplan).</li><li>• viden om lysets betydning i forhold til display i rummet.</li><li>• grundlæggende forståelse for relationer mellem menneske, rum, lys og objekter.</li></ul>

**Færdigheder:**

Den studerende skal kunne

- arbejde metodisk og reflekterende med avanceret research, idegenerering og omsætning af ideer til rumlige koncepter og objekter.
- formidle og visualisere research og formgivning af materialer frem mod konkrete løsningsforslag i form af tekst, visualiseringer, skalamodel, prototyper og materialer i 1:1
- redegøre kritisk for valg af materialer og anvendte teknologier.
- skitsere og løse delopgaver i computerprogrammet Rhino (Rhino 4).
- anvende viden metodisk i udviklingen af komplekse møbler i rumlige sammenhænge.
- arbejde eksperimenterende og udvikle relevante designkoncepter i forhold til opgavens kontekst.

**Kompetencer:**

Den studerende skal kunne:

- håndtere komplekse og udviklingsorienterede situationer i løsningen af et designprojekt.
- anvende faglige begreber på et kunstnerisk og teoretisk grundlag i udformningen af visionære designforslag.
- Skitsere, realisere og kommunikere designforslag i Rhino.
- Skabe designløsning på det eksisterende rums præmis.

**Krav til tilstedeværelse:**

Studerende forventes at deltage aktivt i alle undervisningsaktiviteter.

**Krav til afleveringer:**

Projektrapport på 5 sider af 2400 anslag inkl. mellemrum.

Fuldt udfoldet designprojekt, som indeholder: skitsebog, prototyper, procesmateriale og



# Det Kongelige Akademi

Arkitektur  
Design  
Konservering

	designløsning. 3-4 portfolioopslag.
<b>Pensum:</b> 150 sider 150 sider bunden fagspecifik litteratur inden for perception, semiotik og fænomenologi.	<b>Prøveform:</b> Mundtlig prøve på 45 minutter <b>Bedømmelse:</b> Karakter efter 7-trinsskalaen <b>Censur:</b> Ekstern