



## Program: Produkt+

## Titel på modul: Identitet og interaktion

<b>Semester:</b> 4 <b>ECTS-point:</b> 10	<b>Periode:</b> 17. marts – 27. juni 2025
<b>Indholdsbeskrivelse:</b> Med udgangspunkt i materiale-eksperimenter udarbejdes et undersøgelsesfelt eller 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 bæredygtighed i relation til skabelse af 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. <b>Specifikt for Beklædningsdesign og tekstil:</b> Med udgangspunkt i et designmanifest, 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 kompetencer og etiske holdning til beklædnings- og tekstildesign. Designløsningen skal reflektere den studerendes kritiske stillingtagen til designerens rolle og indflydelse på mode- og tekstilbranchen.	<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 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><li>• kunne udvikle, præcisere, kommunikere og visualisere ideer gennem skitser og skitsebøger på udvidet niveau</li></ul> <b>Kompetencer:</b> Den studerende skal <ul style="list-style-type: none"><li>• kunne håndtere komplekse og udviklingsorienterede situationer i løsning af et designprojekt</li><li>• kunne anvende faglige begreber på et kunstnerisk og teoretisk grundlag i udformningen af visionære designforslag</li><li>• have evne til at reflektere over egen designpraksis og kunne kommunikere denne viden i form af portfolio, på skrift og i tale</li></ul>



## 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 design 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.

IT-undervisning: Rhino 4

Tegning: Developed surface drawing, samt beboet tegning.

## Undervisningsformer:

Modulet består af en række forelæsninger, workshops, individuel opgavevejledning, studiekredse og vejledning i grupper.

## Undervisningsformer:

Workshops, feltarbejde, forelæsninger, læsegrupper, undervisning i program-skrivning, individuel vejledning, vejledning i fælles forum og fælles feedback gennemgange. Der afholdes semestersamtaler og sikres upload til digital portfolio.

- kunne give og modtage faglig kritik i et fælles designfagligt forum på et øvet niveau

## 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
- have viden om forskellige virksomheders strategier for produktion af modeprodukter

### Færdigheder:

Den studerende skal

- kunne skitsere og løse dele af designopgaven i Adobe programmerne: Illustrator og Photoshop (se semesterplan)
- gennem skitser kunne kommunikere form- og materialeundersøgelser
- have færdigheder til at håndtere et designforslag fra ide til produktudvikling og præsentation i forhold til valgt problemstilling

### Kompetencer:

Den studerende skal kunne

- udvikle form- og materialeundersøgelser på et begyndende kunstnerisk niveau
- formulere, analysere og vurdere beklædnings- og tekstildesignfaglige problemstillinger i et designprojekt
- identificere designetiske problemstillinger i forhold til produktion af beklædning og tekstiler
- selvstændigt udvikle, formgive og visualisere et designforslag med anvendelse af relevante materialer og teknologier

## Specifikt for Møbeldesign, rum og materiale:

**Viden:**

Den studerende skal have

- indgående viden om registrering og analyse af rum / møbler og forholdet imellem arbejdsfunktioner, objekter/møbler, rum og mennesker
- grundlæggende viden om principper for "spaceplanning", ergonomi og konstruktion
- videregående viden om hvordan man visualiserer møbler, rum og mennesker i rumlige sammenhænge ved brug af analoge og digitale redskaber
- viden om lysets betydning i forhold til display i rummet
- grundlæggende forståelse for relationer mellem menneske, rum, lys og objekter

**Færdigheder:**

Den studerende skal kunne

- arbejde metodisk og kritisk reflekterende med 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



# Det Kongelige Akademi

Arkitektur  
Design  
Konservering

<b>Krav til tilstedeværelse:</b> Studerende forventes at deltage aktivt i alle undervisningsaktiviteter	<b>Krav til afleveringer:</b> Fuldt udfoldet designprojekt, som indeholder: skitsebog, prototyper, procesmateriale og designløsning samt 3-4 portfolioopslag.
<b>Pensum:</b> 150 sider fagspecifik litteratur inden for perception, semiotik og fænomenologi	<b>Prøveform:</b> Mundtlig prøve på 30 minutter <b>Bedømmelse:</b> Karakter efter 7-trinsskalan <b>Reksamen/sygeeksamen:</b> Som ordinær <b>Censur:</b> Intern