



Program: Produkt+

Titel på modul: Identitet og interaktion

Semester: 4 ECTS-point: 10	Periode: Forårssemesteret 2027
Indholdsbeskrivelse: 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. Specifikt for Beklædningsdesign og tekstil: 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.	Læringsudbytte opdelt i viden, færdigheder og kompetencer: Viden: Den studerende skal have grundlæggende viden om • metoder og koncepter inden for produktdesign • analoge og digitale reproduktionsteknikker der knytter sig til den specifikke studieretning • viden om ressourceforbrug i udarbejdelse af en prototype/objekt Færdigheder: Den studerende skal • fyldestgørende kunne redegøre for valg af form/materialer og anvendte digitale- og analoge teknologier i udviklingen af det endelige designforslag • kunne udvikle, præcisere, kommunikere og visualisere ideer gennem skitser og skitsebøger på 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 portfolio, på skrift og i tale



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

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