



Program: Produkt+

Titel på modul: Etik og bæredygtighed

Semester: 3 Blok: 2	Periode: 23. oktober 2023 – 26. januar 2024 ECTS-point: 20
Indholdsbeskrivelse: <p>Overordnet handler semesteret om at designe sammen i en etisk – bæredygtig kontekst. Gennem gruppearbejde udarbejdes bæredygtige strategier, der kan danne rammen om et individuelt eller gruppebaseret designprojekt. Derved lægger modulet sig i naturlig forlængelse 3. semester blok 1; ”Metode og samarbejde”.</p> <p>Fælles kurser, introduktioner, forelæsninger og gruppearbejder er planlagt til at styrke nye temaer i studiet og styrke elevernes kompetencer i samarbejde.</p> <p>Bæredygtig transformation: Formålet med kurset er at give BA-studerende på tværs af programmer og studieretninger indblik i hvordan man kan begynde at forstå og arbejde med bæredygtighed i en designkontekst. Der arbejdes både med teoretisk refleksion og individuelle eksperimenter.</p> <p>Kurset introducerer væsentlige tilgange til at ’designe for bæredygtighed’/’Design for Sustainability’, således at den enkelte studerende får indsigt i forskellige måder og niveauer at arbejde med bæredygtighed på, i en designkontekst, der kan guide deres designforslag både på kurset og fremadrettet.</p> Studieretning Beklædningsdesign og tekstil: Med udgangspunkt i FN’s 17 verdensmål for bæredygtighed arbejdes der med nye strategier for bæredygtighed eks. genanvendelse, produkters livscyklus og resurser. Semesterets teoretiske del med forelæsninger og studiekreds, danner rammen for projekter i grupper. <p>Der introduceres til ”Cradle to Cradle”, tekstilers livscyklus, genanvendelse af beklædning og tekstiler og ressourcer til produktion af tekstil og beklædning. Parallelt med projektet introduceres farve i relation til krop, form og materiale samt</p>	Viden: Den studerende skal have viden om <ul style="list-style-type: none">• designetiske problemstillinger og bæredygtighedsproblematikker. Færdigheder: Den studerende skal <ul style="list-style-type: none">• kunne anvende bæredygtige strategier i eget designarbejde.• have færdigheder til at gennemføre kritisk analyse, argumentation, produktudvikling og præsentation af idé/produkt i forhold til en bæredygtig problemstilling. Kompetencer: <ul style="list-style-type: none">• Den studerende skal have kompetencer til at indgå i samarbejder.• Den studerende skal kunne argumentere for bæredygtighed med afsæt i designfaglighed. Særligt for studieretning Beklædningsdesign og tekstil Viden: Den studerende skal have viden om <ul style="list-style-type: none">• miljømæssige og sociale konsekvenser i forhold til design og produktion af beklædning og tekstiler til beklædning og mode.• bæredygtige strategier for produktion af modeprodukter.• hvordan man kan visualisere mønstre og materialer på kroppen med analoge og digitale medier.• placering af materialer/tekstiler i forhold til kroppen i fuld skala.



analoge/digitale tekstile teknikker. En eller flere af de introducerede teknikker skal integreres i projektet. Der arbejdes med form og konstruktion på et udvidet niveau. Projektet er tænkt som en eksperimenterende og undersøgende proces, hvor idé, skitsering og produktudvikling er tæt forbundet. I redskabsforløbet introduceres farver og perception, farver på krop og farvesystemer.

Studieretning Møbeldesign, rum og materiale: Tema: Tekstile flader (Det Bløde)

Projektets indledende fase samler de studerende omkring iagttagelse og analyse af en aktuell tendens der berammer den måde vi opholder os på.

Igennem registrering og analyse af idéfelt identificeres et grundlag for viden og en forståelse for de behov og virkemidler der kan fremme oplevelsen af rummet og rummets inventar såvel som fremstillingen af samme.

Der er fokus på en kunstnerisk, eksperimenterende praktisk og teoretisk tilgang til projektet.

Projektet tager udgangspunkt i et "gesamtkunstwerk", som udarbejdes i teams af studerende, i spændet: møbel og rum. Projektforslaget skal indeholde en flade i rummet; ex. tapet, draperi, gardin, tæppe, teltdug, gobelin – samt et møbel (el. objekt) ex. polstret stol, tæppe, madras. Projektet illustreres i forhold til kontekst.

Parallelt med projektet vil der være redskabskurser i bløde taktile konstruktionsteknikker. Kurserne har det formål, at der dyrkes og samles forskellige faglige kompetencer, som bidrager igennem projektsamarbejde til et dybere og mere udfoldet resultat i den færdige designløsning. Fælles for alle studerende er en videregående farveindlæring, som skal afspejle sig i en refleksiv og bevidst argumentation for farvevalg i projektet.

I udviklingen af designforslaget er der fokus på en bæredygtig systemisk tankegang i forhold til produkt/produktion.

Færdigheder:

Den studerende skal

- kunne arbejde metodisk ud fra grundlæggende principper i opbygning af mønstre, farver, materialer.
- kunne forarbejde, eksperimentere og udvikle konstruktioner i fleksible materialer i forhold til kroppen.
- selvstændigt udvikle, formgive og visualisere et designforslag med anvendelse af relevante materialer og teknologiske færdigheder.
- have metodiske færdigheder til at indsamle og bearbejde relevant materiale for designopgaven.

Kompetencer:

Den studerende skal kunne

- identificere designetiske og bæredygtige problemstillinger i forhold til produktion af beklædning og tekstiler.
- gennem materialeeksperimenter og materialenær ideudvikling oparbejde viden om materialer, farver og overfladekarakterer, som kan danne grundlag for at træffe kvalificerede valg gennem hele designprocessen.
- beherske og håndtere begyndende komplekse designfaglige problemstillinger på et erkendende kunstnerisk niveau i forhold til koncept, form, materialer og udtryk samt færdig designløsning.

Særligt for studieretning Møbel, Rum og Materiale

Viden:

Den studerende skal have

- grundlæggende viden indenfor formgivnings- og konstruktions principper, tekstile overflader og inventar indenfor møbel, rum og materialer
- grundlæggende viden om bæredygtighed indenfor møbel, rum og materialer.
- viden omkring analoge og digitale visualiseringsteknikker.
- grundlæggende forståelse for systemisk bæredygtighed og kulturel forståelse af materialer i



<p>Projektet skal inddrage den studerendes personlige, faglige og kunstneriske kompetencer og etiske holdning til designbranchen.</p> <p>IT-undervisning: Rhino 3 og digitale visualiseringer ved hjælp af rendering i V-RAY for Rhino, med henblik på, at projektet formidles bl.a. igennem rumlig kontekst visualiseringer. Rendering – texturemapping, lys, visualisering + fokus på Grasshopper.</p> <p>Tegning: Arbejde med perspektivisk tegning. Rum perception gennem tegning. Illustration af lys/mørke forhold i rum.</p>	<p>relationer mellem menneske, rum, lys og objekter.</p> <p>Færdigheder: Den studerende skal</p> <ul style="list-style-type: none">• kunne arbejde metodisk i opbygning af det valgte rum inventar og siddemøbler til rummets brugere.• kunne argumentere for valg af konstruktion, materialer og farver med fokus på etik og bæredygtighed.• kunne arbejde med flow, bevægelse og interaktion i kontekst.• have metodiske færdigheder til at indsamle og bearbejde relevante materialer i en given designkontekst.• kunne anvende digitale redskaber i designprocessen og i visualisering af præsentationsmaterialet.• kunne kommunikere etiske og bæredygtige designidéer og strategier igennem tegning og skitsering.• kunne lave præcise målfaste tegninger relevant for projektet. <p>Kompetencer: Den studerende skal</p> <ul style="list-style-type: none">• selvstændigt kunne udvikle, formgive og visualisere et designforslag med overvejelser vedr. etik og bæredygtighed i anvendelse af materialer og teknologier.• kunne reflektere ud fra etiske, bæredygtige, kunstneriske og teoretiske begreber.• igennem eksperimenterende og materialenær ideudvikling kunne oparbejde viden om materialer, farver og overfladekarakterer med fokus på etiske og bæredygtige problematikker.• kunne beherske og håndtere begyndende komplekse designfaglige problemstillinger forhold til et etisk, bæredygtigt koncept, med kunstnerisk og teoretisk argument.
<p>Undervisningsformer:</p> <p>Modulet består af en række forelæsninger, workshops og projektundervisning samt individuel vejledning og vejledning i grupper.</p>	
<p>Krav til tilstedeværelse</p> <p>Studerende forventes at deltage aktivt i alle undervisningsaktiviteter.</p>	<p>Krav til afleveringer:</p> <p>Løbende afleveringer og godkendelse af delopgaver.</p> <p>Fuldt udfoldet designprojekt, som indeholder: skitsebog, prototyper, procesmateriale og designløsning.</p>

