



Identitet og Interaktion

Semester: 4 Block: 2	Period: 18. Marts – 28. Juni 2024 ECTS-point: 15
Indholdsbeskrivelse: Produkt+ 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 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. Undervisningsformer: Modulet består af en række forelæsninger, workshops og projektundervisning samt individuel vejledning og vejledning i grupper. I modulet indgår desuden en studietur til Milano. Møbeldesign, rum og materiale: Med udgangspunkt i et overordnet tema arbejdes der med research, registrering og analyse af eksisterende rum og møbler. Studerende kan enten vælge et projekt rettet mod et rum display eller et møbel. I	Læringsudbytte Produkt+ 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. 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 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. 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 rummelige sammenhænge ved brug af analoge og digitale redskaber (se semesterplan). • 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 reflekterende med avanceret



arbejdet med udvikling af display i en rumlig kontekst, kan der enten arbejdes med retail design eller med udstillingsdesign. I denne opgave fokuseres på kommunikation og/eller branding 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 rumdesign. I udviklingen af møblet er der fokus på komfort, ergonomi og industriel produktion. Møblet er ikke stedspecifikt, men skal kunne indgå i et utal af indretningssammenhænge og fungere solitært samt i store antal. Projektet skal inddrage den studerendes personlige, faglige og kunstneriske kompetencer og etiske holdning til møbelbranchen. Beklædning og tekstil: 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 kompetencer og etiske holdning til beklædnings- og tekstildesign. Designløsningen skal reflektere den studerendes kritiske stillingtagen til designerens rolle og indflydelse på mode- og tekstilbranchen

research, idegenerering og omsætning af ideer til rumlige koncepter. • 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. 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 valgte 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.



Det Kongelige Akademi

Arkitektur
Design
Konservering

Pensum

150 sider bunden fagspecifik litteratur inden for perception, semiotik og fænomenologi.

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 designløsning. 3-4 portfolioopslag.

ECTS

15.0

Prøveform

Mundtlig prøve på 30 minutter

Bedømmelsesform

Karakter efter 7-trinsskalaen