

Rammestudieordning .....	s. 2
Kursusbeskrivelser Industrielt Design .....	s. 25
Kursusbeskrivelser Accessory Design .....	s. 54
Kursusbeskrivelser Kommunikationsdesign .....	s. 78
Kursusbeskrivelser Mode- og Tekstildesign .....	s. 108
Eksamensbestemmelser 1. årsprøven .....	s. 143
Eksamensbestemmelser Bachelorprojektet .....	s. 145

# RAMMESTUDIEORDNING

Bachelor, kandidat og erhvervskandidat i design

---



Godkendt af Studienævn: 30. maj 2018

Godkendt af Rektorat: 25. juni 2018

# Rammestudieordning

## Designskolen Kolding

### 1. Indholdsfortegnelse

1.	Indholdsfortegnelse	2
2.	Indledning	4
2.1	Uddannelserne reguleres af følgende love og regler	4
2.2	Uddannelsernes navn og dimittendernes titel	5
3.	Uddannelsens formål	5
4.	Adgangskrav	7
4.1	Retskrav	7
4.2	Udvidet ret	8
5.	Uddannelsens struktur	8
6.	Undervisning	9
6.1	Undervisningsformer	9
6.2	Pensum og værkreferencer	9
7.	Tilmelding til kurser og prøver	10
7.1	Omprøve	10
7.2	Sygeprøve	10
8.	Oversigt over prøver	10
9.	Regler for prøver	11
9.1	Prøveformer	11
9.2	Bedømmelse	11
9.3	Særlige vilkår	11
9.4	Mundtlige prøver	12
9.5	Skriftlige prøver	12
10.	Obligatoriske prøver	12
10.1	Førsteårsprøven	12
10.2	Bachelorprojekt	13
10.3	Kandidatprojekt	13

11.	Merit	14
12.	Praktik	14
13.	Udveksling	14
14.	Orlov	15
15.	Studieretnings- og programskift	15
16.	Dispensation	16
16.1	Kendetegn for usædvanlige forhold	16
16.2	Eksempler på usædvanlige forhold	16
16.3	Eksempler på forhold, der ikke betragtes som usædvanlige	16
17.	Ophavsrettigheder	17
18.	Disciplinære foranstaltninger	17
18.1	Reglernes område	17
18.2	Ordensregler	18
18.3	Eksamenssnyd	18
18.4	Oplysningspligt i forbindelse med ansøgning	19
18.5	Andre overtrædelser	19
18.6	Procedure og kompetence	19
18.7	Sanktioner og konsekvenser	20
	18.7.1 Advarsel	21
	18.7.2 Bortvisning fra eksamen	21
	18.7.3 Bortvisning fra uddannelsesinstitutionen	21
19.	Sagsbehandling	22
20.	Klager	22
21.	Studieaktivitet	22
21.1	Designskolen Koldings studieaktivitetskrav	22
21.2	SU og studieaktivitetskrav	23
22.	Ikrafttrædelse og overgangsbestemmelser	23

## 2. Indledning

Denne rammestudieordning for uddannelserne på Designskolen Kolding er udarbejdet efter retningslinjerne i bekendtgørelse nr. 1410 af 12. december 2014 om uddannelser ved de videregående kunstneriske uddannelsesinstitutioner på Uddannelses- og Forskningsministeriets område. Rammestudieordningens bestemmelser dækker samlet bacheloruddannelsen i design, kandidatuddannelsen i design og erhvervskandidatuddannelsen i design med mindre andet specifikt fremgår.

### Særligt for bacheloruddannelsen

Uddannelsen, der er en fuldtidsuddannelse, er normeret til 3 studenterårsværk. Et studenterårsværk er en fuldtidsstuderendes arbejde i 1 år. Et studenterårsværk svarer til 60 point i European Credit Transfer System (ECTS). Uddannelsen er således normeret til i alt 180 ECTS point.

### Særligt for kandidatuddannelsen

Uddannelsen, der er en fuldtidsuddannelse, er normeret til 2 studenterårsværk. Et studenterårsværk er en fuldtidsstuderendes arbejde i 1 år. Et studenterårsværk svarer til 60 point i European Credit Transfer System (ECTS). Uddannelsen er således normeret til i alt 120 ECTS point.

### Særligt for erhvervskandidatuddannelsen

Uddannelsen, der er en 4-årig deltidsuddannelse, er normeret til 2 studenterårsværk. Et studenterårsværk er en fuldtidsstuderendes arbejde i 1 år. Et studenterårsværk svarer til 60 point i European Credit Transfer System (ECTS). Uddannelsen er således normeret til i alt 120 ECTS point.

## 2.1 Uddannelserne reguleres af følgende love og regler

- Lov nr. 59 af 26. januar 2015 om videregående kunstneriske uddannelsesinstitutioner.
- Lov nr. 583 af 1. juni 2014 om adgangregulering ved videregående uddannelser.
- Bekendtgørelse nr. 1410 af 12. december 2014 om uddannelser ved de videregående kunstneriske uddannelsesinstitutioner på Uddannelses- og Forskningsministeriets område.
- Bekendtgørelse nr. 1526 af 16. december 2013 om eksamen og censur ved de videregående kunstneriske uddannelser under Uddannelses- og Forskningsministeriet.
- Bekendtgørelse nr. 114 af 3. februar 2015 om karakterskala og anden bedømmelse ved uddannelser på Uddannelses- og Forskningsministeriets område (karakterbekendtgørelsen).
- Lov nr. 315 af 5. april 2017 om åben uddannelse (erhvervsrettet voksenuddannelse) m.v.
- Bekendtgørelse nr. 205 af 13. marts 2018 om akkreditering af videregående uddannelsesinstitutioner og godkendelse af videregående uddannelser.

**Særligt for bacheloruddannelsen**

Bekendtgørelse nr. 107 af 12. februar 2018 om adgang til bacheloruddannelser ved de videregående kunstneriske uddannelsesinstitutioner på Uddannelses- og Forskningsministeriets område.

**Særligt for kandidatuddannelsen**

Bekendtgørelse nr. 106 af 12. februar 2018 om adgang til kandidatuddannelser ved de videregående kunstneriske uddannelsesinstitutioner på Uddannelses- og Forskningsministeriets område.

**Særligt for erhvervskandidatuddannelsen**

Bekendtgørelse nr. 1605 af 19. december 2017 om erhvervskandidatuddannelse ved universiteterne og de videregående kunstneriske uddannelser under Uddannelses- og Forskningsministeriet (Erhvervskandidatbekendtgørelsen).

Gældende love og bekendtgørelser er altid tilgængelige på [www.retsinfo.dk](http://www.retsinfo.dk)

## 2.2 Uddannelsernes navn og dimittendernes titel

**Særligt for bacheloruddannelsen**

Uddannelsens navn er bachelor i design med efterfølgende angivelse af fagbetegnelse. Dimittenderne fra uddannelsen har ret til at anvende betegnelsen bachelor (BA). På engelsk er betegnelsen Bachelor of Arts (BA) in Design.

**Særligt for kandidatuddannelsen og erhvervskandidatuddannelsen**

Uddannelsens navn er kandidat i design med efterfølgende angivelse af fagbetegnelse. Dimittenderne fra uddannelsen har ret til at anvende betegnelsen cand.des. (candidatus/candidata designii). På engelsk er betegnelsen Master of Arts (MA) in Design.

## 3. Uddannelsens formål

**Særligt for bacheloruddannelsen**

Formålet med bacheloruddannelsen i design er at

- 1) indføre den studerende i et eller flere fagområders videnskabelige og kunstneriske discipliner, herunder fagområdet eller fagområdernes teori og metode, sådan at den studerende opnår en bred faglig viden og kunnen,
- 2) den studerende opnår den faglige viden og de teoretiske og metodiske kvalifikationer og kompetencer, sådan at den studerende bliver i stand til selvstændigt at identificere, formulere og løse komplekse problemstillinger inden for fagområdet eller fagområdernes relevante bestanddele, og
- 3) den studerende opnår grundlag for udøvelse af erhvervsfunktioner og for at kvalificere sig til optagelse på en kandidatuddannelse.

### Mål for læringsudbytte

Mål for læringsudbyttet omfatter den viden og forståelse, de færdigheder og de kompetencer, som en uddannet bachelor i design skal opnå under uddannelsen.

#### Viden og forståelse

- skal have kunstnerisk baseret viden om praksis og metoder samt forskningsbaseret viden om teori inden for relevante dele af fagområdet
- skal kunne forstå og reflektere over kunstnerisk praksis og metode samt relevant videnskabelig teori

#### Færdigheder

- skal kunne anvende kunstneriske og relevante videnskabelige metoder, redskaber, og udtryksformer samt generelle færdigheder, der knytter sig til beskæftigelse inden for området.
- skal kunne vurdere kunstneriske udfordringer, praktiske og teoretiske problemstillinger samt begrunde og vælge relevante udtryk og løsningsmodeller
- skal kunne formidle kunstneriske udtryk og faglige problemstillinger og løsningsmodeller til fagfæller og ikke-specialister

#### Kompetencer

- skal kunne håndtere komplekse og udviklingsorienterede situationer i studie- eller arbejdssammenhænge
- skal selvstændigt kunne indgå i fagligt og tværfagligt samarbejde med en professionel tilgang
- skal kunne identificere egne læringsbehov og strukturere egen læring i forskellige læringsmiljøer

### Særligt for kandidatuddannelsen og erhvervs kandidatuddannelsen

Formålet med kandidatuddannelsen i design er at

- 1) udbygge den studerendes faglige viden og kunnen og øge de teoretiske og metodiske kvalifikationer og kompetencer samt selvstændigheden i forhold til bachelor niveauet,
- 2) den studerende opnår en faglig fordybelse gennem anvendelse af videregående elementer i fagområdets eller fagområdernes discipliner og metoder, herunder træning i videnskabeligt og kunstnerisk arbejde og metode, der videreudvikler den studerendes kompetence til at bestride mere specialiserede erhvervsfunktioner samt til at deltage i videnskabeligt og kunstnerisk udviklingsarbejde, og
- 3) kvalificere den studerende til videreuddannelse, herunder til ph.d-uddannelse.

### Mål for læringsudbytte

Mål for læringsudbyttet omfatter den viden og forståelse, de færdigheder og de kompetencer, som en uddannet kandidat i design skal opnå under uddannelsen.

#### Viden og forståelse

- skal inden for fagområdet have viden, som på udvalgte områder er baseret på internationalt anerkendt kunstnerisk praksis, kunstnerisk udviklingsvirksomhed og førende forskning inden for relevante fagområder
- skal kunne forstå og reflektere over fagområdets viden samt kunne identificere kunstneriske udfordringer og videnskabelige problemstillinger

### Færdigheder

- skal mestre fagområdets kunstneriske metoder, redskaber og udtryksformer og kunne anvende relevante videnskabelige metoder og redskaber, samt mestre generelle færdigheder, der knytter sig til beskæftigelse inden for fagområdet
- skal kunne vurdere og vælge blandt fagområdets kunstneriske metoder og redskaber og videnskabelige teorier, samt på et kunstnerisk eller videnskabeligt grundlag opstille nye udtryk og løsningsmodeller
- skal kunne varetage kunstnerisk formidlingsvirksomhed og diskutere

professionelle og relevante videnskabelige problemstillinger med både fagfæller og ikke-specialister

### Kompetencer

- skal kunne styre arbejds- og udviklingssituationer, der er komplekse, uforudsigelige og forudsætter nye løsningsmodeller eller udtryk
- skal selvstændigt kunne igangsætte og gennemføre fagligt og tværfagligt samarbejde og påtage sig professionelt ansvar
- skal selvstændigt kunne tage ansvar for egen faglig udvikling og specialisering

## 4. Adgangskrav

Designskolen Kolding informerer om de til enhver tid gældende optagelseskriterier og -krav på <https://www.designskolenkolding.dk/>

### Særligt for bacheloruddannelsen

Adgang til bacheloruddannelsen sker i henhold til bestemmelserne i adgangsbekendtgørelsen for bacheloruddannelser ved de videregående kunstneriske uddannelsesinstitutioner, særligt § 2 og § 23.

### Særligt for kandidatuddannelsen

Adgang til kandidatuddannelsen sker i henhold til bestemmelserne i adgangsbekendtgørelsen for kandidatuddannelser ved de videregående kunstneriske uddannelsesinstitutioner, særligt § 2.

### Særligt for erhvervskandidatuddannelsen

Adgang til erhvervskandidatuddannelsen sker i henhold til bestemmelserne i adgangsbekendtgørelsen for kandidatuddannelser ved de videregående kunstneriske uddannelsesinstitutioner, særligt § 2.

Endvidere skal ansøger opfylde én af de to betingelser jf. erhvervskandidatbekendtgørelsen, § 10.

### 4.1 Retskrav

#### Særligt for kandidatuddannelsen og erhvervskandidatuddannelsen

En bestået bacheloruddannelse giver ret til optagelse på den kandidatuddannelse, der er den naturlige overbygning af bacheloruddannelsens fagområde eller fagområder, ved samme uddannelsesinstitution i direkte forlængelse af den afsluttede bacheloruddannelse, jf. adgangsbekendtgørelsen, § 10.



## 4.2 Udvidet ret

Studerende optaget på bacheloruddannelsen ved Designskolen Kolding i 2015 og 2016 er omfattet af en udvidet 2-årig ret om optagelse på kandidatuddannelsen. Dette betyder, at studerende fra årgang 2015 har ret til optagelse indtil 2020 og studerende fra årgang 2016 har ret indtil 2021.

Studerende optaget på bacheloruddannelsen i 2017 og senere er omfattet af det gældende retskrav beskrevet i afsnit 4.1.

## 5. Uddannelsens struktur

Et studieår består af to semestre; efterårssemestret og forårssemestret. Et semesters fuldtidsstudium er normeret til 30 ECTS-point svarende til en arbejdsbelastning på 825 timer eller 27,5 timer pr. ECTS-point. Et semester udgøres af et antal kurser/uddannelseselementer med et omfang på enten 5, 10, 15, 20, 25 eller 30 ECTS-point. Et modul kan bestå af et uddannelseselement eller en gruppe af uddannelseselementer. Et uddannelseselement skal på Designskolen Kolding forstås som et kursus med egne læringsmål.

### Særligt for bacheloruddannelsen

Bacheloruddannelsen i design er en 3-årig fulltidsuddannelse, der er normeret til 180 ECTS-point. Uddannelsen skal være afsluttet senest 4 år efter studiestart fraregnet eventuelle orlovsperioder. DSKD kan dispensere fra denne regel, hvis der foreligger usædvanlige forhold.

Bachelorprojektet gennemføres på 3. år.

### Særligt for kandidatuddannelsen

Kandidatuddannelsen i design er en 2-årig fulltidsuddannelse, der er normeret til 120 ECTS-point. Uddannelsen skal være afsluttet senest 3 år efter studiestart fraregnet eventuelle orlovsperioder. DSKD kan dispensere fra denne regel, hvis der foreligger usædvanlige forhold.

Kandidatprojektet afslutter uddannelsen og gennemføres på 4. semester.

### Særligt for erhvervskandidatuddannelsen

Erhvervskandidatuddannelsen i design er en 4-årig deltidsuddannelse, der er normeret til 120 ECTS-point. Uddannelsen skal være afsluttet senest 5 år efter studiestart fraregnet eventuelle orlovsperioder. DSKD kan dispensere fra denne regel, hvis der foreligger usædvanlige forhold.

Kandidatprojektet afslutter uddannelsen og gennemføres på 4. år.

## 6. Undervisning

Uddannelsernes undervisningsaktiviteter skal tilrettelægges, så de bedst muligt understøtter kursusbeskrivelsernes læringsmål. Det skal i denne forbindelse sikres, at undervisning og prøver på hvert enkelt kursus varetages af undervisere med de relevante kvalifikationer indenfor forskning, kunstnerisk udviklingsarbejde og praksis, der er nødvendige i forhold til kursets læringsmål.

Undervisningen skal sætte den studerende i stand til ved prøver at demonstrere opnåelse af uddannelsens kvalifikationer med hensyn til viden og forståelse, færdigheder samt kompetencer, jf. afsnit 3.

### Særligt for bacheloruddannelsen

Uddannelsens undervisningsaktiviteter skal understøtte en progression i uddannelsen, så den studerendes kvalifikationer først udvikles separat gennem forskellige undervisningsforløb for gradvist at blive anvendt og integreret inden for rammerne af stadigt mere selvstændige designprojekter med forventning om stigende grad af kompleksitet samt præcision i udførelse og udtryk.

Undervisning og prøver på bacheloruddannelsen foregår som hovedregel på dansk. Enkelte undervisningsaktiviteter kan dog foregå på engelsk lige som der vil forekomme engelsksproget materiale i undervisningen.

På uddannelsens 4. semester foregår undervisning og prøver som hovedregel på engelsk pga. udvekslingsstuderende.

### Særligt for kandidatuddannelsen og erhvervskandidatuddannelsen

Uddannelsens undervisningsaktiviteter skal understøtte en progression i uddannelsen, så den studerendes kvalifikationer udvikles gennem anvendelse og integration inden for rammerne af stadigt mere selvstændige designprojekter med forventning om stigende grad af kompleksitet samt præcision i udførelse og udtryk.

Undervisning og prøver på kandidatuddannelsen foregår som hovedregel på engelsk med tilhørende engelsksproget materiale.

Dansksprogede studerende har krav på, at mundtlige prøver aflægges på dansk og skriftlige opgaver udfærdiges på dansk medmindre man indgår i en gruppe med ikke-dansksprogede studerende.

## 6.1 Undervisningsformer

På DSKD vil den studerende opleve en variation af forskellige undervisningsformer afhængig af bl.a. læringsmål, kursuslængde og underviser. Den studerende vil eksempelvis møde undervisning på store og små hold, gruppearbejde, projektarbejde, værkstedsundervisning og e-læring.

## 6.2 Pensum og værkreferencer

Ved pensum til et kursus forstås kursusrelevant litteratur inden for forskning, kunstnerisk udviklingsvirksomhed og praksis. Ved værkreferencer til et kursus forstås kursus-

relevante design- og kunstværker, som har opnået status af reference for designfaget. Værkreferencer kan være angivet indirekte f.eks. via henvisning til en filmografi, et kunst- eller designhistorisk værk, mv.

## 7. Tilmelding til kurser og prøver

Den studerende er automatisk tilmeldt kurserne på det relevante semester med tilhørende prøver. Tilmelding sker uanset om den studerende mangler at bestå kurser fra foregående semestre, og studerende kan kun frameldes kurser, hvis der foreligger usædvanlige forhold, jf. uddannelsesbekendtgørelsen § 6, stk. 4.

Den studerende har i alt 3 forsøg til at bestå en prøve, jf. eksamensbekendtgørelsen § 6, stk. 3. DSKD kan tillade et yderligere forsøg, hvis der foreligger usædvanlige forhold.

### 7.1 Omprøve

Såfremt en prøve ikke består er den studerende automatisk tilmeldt samme prøve på ny, jf. eksamensbekendtgørelsen § 6, stk. 2. Omprøver for efterårssemestrets kurser ligger i februar, mens omprøver for forårets kurser ligger i august. Består den studerende ikke modulet ved omprøven, er den studerende tilmeldt prøven igen ved næste ordinære prøve.

Der gælder andre regler for bachelorprojekt og kandidatprojekt jf. eksamensbekendtgørelsen § 7 samt afsnit 10.2 og 10.3.

### 7.2 Sygeprøve

Hvis en studerende på grund af sygdom dokumenteret ved lægeerklæring må udeblive fra en prøve eller er forhindret i rettidigt at aflevere projekter, opgaver, mv., bliver den studerende tilmeldt sygeprøve. Sygeprøver for efterårssemestrets kurser ligger i februar, mens sygeprøver for forårets kurser ligger i august. Består den studerende ikke modulet ved sygeprøven, er den studerende tilmeldt prøven igen ved næste ordinære prøve.

Der gælder andre regler for bachelorprojekt og kandidatprojekt jf. eksamensbekendtgørelsen § 7 samt afsnit 10.2 og 10.3.

Lægeerklæring skal fremsendes til DSKD senest 2 hverdage efter sygemelding. Eventuelle udgifter til lægeerklæring afholdes af den studerende.

## 8. Oversigt over prøver

Se bilag 01-13 for en oversigt over prøver og deres placering på uddannelserne – herunder også prøveform og bedømmelse.

## 9. Regler for prøver

### 9.1 Prøveformer

Uddannelsen skal indeholde en variation af prøveformer, der skal afspejle undervisningens indhold og arbejdsformer. Prøveformen skal tilgodese formålet og kan f.eks. være mundtlig, skriftlig, praktisk, projektorienteret eller en kombination af forskellige prøveformer.

Prøver tilrettelægges ud fra faglige hensyn enten som en individuel prøve eller som en gruppeprøve. Grupper kan bestå af hhv. 2-4 studerende ved programkurseksamener på kandidaten og 2-3 studerende ved afgangprojekter (BA- og KA-projekt).

Ved kurser som består ved aktiv undervisningsdeltagelse skal studerende deltage i minimum 75 % af undervisningsaktiviteterne. Der kan desuden være krav om mundtlig fremlæggelse og krav til skriftlige afleveringer. Eventuelle krav er beskrevet i undervisningsplanen.

Uanset prøveform skal eksaminator sørge for, at den studerende ud over meddelelsen om prøvens resultat gives konkret faglig feedback på sin præstation. Feedback skal tage udgangspunkt i de relevante læringsmål og kan gives mundtligt og/eller skriftligt.

Prøveform fremgår af den enkelte kursusbeskrivelse og kan ses i bilag 01-13. Særligt for kurser på kandidatuddannelsens første år henvises der desuden til bilag 14.

### 9.2 Bedømmelse

Formålet med eksamen er at bedømme, i hvilket omfang den studerende opfylder de faglige mål, der er fastsat for uddannelsens uddannelseselementer i studieordningen jf. eksamensbekendtgørelsen § 2.

Prøverne skal tilrettelægges med henblik på at dokumentere graden af målopfyldelse i forhold til væsentlige mål og krav jf. eksamensbekendtgørelsen § 3.

Mindst 1/3 af uddannelsen opgjort i ECTS-point skal bedømmes med ekstern censor efter 7-trinsskalen – herunder altid bachelorprojektet og kandidatprojektet.

Mindst 1/3 af uddannelsen opgjort i ECTS-point skal bedømmes internt efter 7-trinsskalen.

Højest 1/3 af uddannelsen opgjort i ECTS-point må internt bedømmes "Bestået" eller "Ikke bestået".

Ved prøver med ekstern censor foretages bedømmelsen af eksaminator og en beskikket censor fra designuddannelsens censorkorps. Bedømmelser gives efter en drøftelse mellem eksaminator og censor. Er der ikke enighed blandt eksaminator og censor om bedømmelsen, så findes karakteren i henhold til reglerne beskrevet i karakterbekendtgørelsens § 11 og 12.

En prøve er bestået, når karakteren 02 eller derover eller bedømmelsen "bestået" er opnået. En bestået prøve kan ikke tages om.

## 9.3 Særlige vilkår

Designskolen Kolding tilbyder særlige prøvevilkår til studerende med fysisk eller psykisk funktionsnedsættelse, til studerende med tilsvarende vanskeligheder samt til studerende med et andet modersmål end dansk, når det vurderes, at dette er nødvendigt for at ligestille disse studerende med andre i prøvesituationen. Det er en forudsætning, at der med tilbuddet ikke sker en ændring af prøvens niveau jf. eksamensbekendtgørelsens § 18.

Ansøgninger om særlige prøvevilkår afleveres skriftligt til studieadministrationen med tilhørende dokumentation senest 10 hverdage før prøven og behandles af uddannelseschefen i samråd med studiechefen.

## 9.4 Mundtlige prøver

Mundtlige prøver er offentlige. Designskolen Kolding kan imidlertid lukke døren for prøven, hvis der foreligger usædvanlige forhold, herunder hvis hensynet til den studerende taler herfor. Voteringen er lukket jf. eksamensbekendtgørelsen § 13 stk. 5. Der må ikke foretages lyd- eller billedoptagelse. Ved mundtlige prøver skal voteringen foregå straks efter den enkelte studerendes prøve er afsluttet og den studerende meddeles sin karakter straks efter voteringen. Den studerende har ret til at få meddelt sin karakter i enenum.

## 9.5 Skriftlige prøver

Skriftligt arbejde kan bedømmes enten selvstændigt eller som del af et projekt. Det afhænger af prøven og omfanget fremgår af kursusbeskrivelsen.

Omfanget af skriftligt arbejde opgøres altid i normalsider, hvor én normalside defineres som 2.400 anslag inkl. mellemrum. Forside, noter, indholdsfortegnelse, illustrationer, litteraturliste og evt. bilagsmateriale indgår ikke i beregningen af antal normalsider. Indholdet i evt. bilagsmateriale indgår ikke i bedømmelsen.

Ved aflevering af skriftligt arbejde skal antal anslag angives på forsiden.

Ved skriftligt arbejde, der skal bedømmes selvstændigt, skal der ved gruppebesvarelser angives, hvilke dele af besvarelsen det enkelte medlem af gruppen har udarbejdet.

Et gruppefremstillet produkt/løsning/skriftligt arbejde, som danner grundlag for en mundtlig prøve, kan indgå i bedømmelsesgrundlaget uden angivelse af, hvilke elementer den enkelte studerende har udarbejdet, såfremt hver studerende aflægger en individuel mundtlig prøve, jf. eksamensbekendtgørelsen § 12 stk. 4 og § 13 stk. 3.

# 10. Obligatoriske prøver

## 10.1 Førsteårsprøven

### Særligt for bacheloruddannelsen

En bachelorstuderende skal ved afslutningen af 1. studieår opfylde læringsmålene for viden, færdigheder og kompetencer, som fremgår af studieretningens kursusbeskrivelser tilhørende 1. studieår, jf. bilag 01-05.

Vedrørende prøvens grundlag, forløb og form henvises der til førsteårsprøvens eksamensbestemmelser, bilag 17.

Den studerende skal have bestået 1. studieårs kurser senest ved udgangen af 2. studieår for at kunne fortsætte uddannelsen.

## 10.2 Bachelorprojekt

Bachelorprojektet placeres på uddannelsens 3. studieår og skal dokumentere den studerendes forståelse af og evne til at reflektere over uddannelsens hovedområder. Opgaveformuleringen for bacheloropgaven formuleres af DSKD eller den studerende. DSKD godkender opgaveformuleringen og fastsætter samtidig en afleveringsfrist for projektet, jf. uddannelsesbekendtgørelsen § 10, stk. 4.

Ved bedømmelsen af bachelorprojektet skal der ud over det faglige indhold også lægges vægt på den studerendes formulerings- og staveevne. Det faglige indhold vægtes dog tungest, jf. eksamensbekendtgørelsen § 36 stk. 2.

Der gives én samlet karakter efter 7-trinsskalalen, og bedømmelsen er med ekstern censur.

Præcise krav og retningslinjer fremgår af kursusbeskrivelse for bachelorprojektet vedlagt som bilag 01-05 samt eksamensbestemmelsen for bachelorprojektet vedlagt som bilag 15.

## 10.3 Kandidatprojekt

Kandidatprojektet afslutter uddannelsen og skal dokumentere færdigheder i at anvende kunstneriske og/eller videnskabelige teorier og metoder under arbejdet med et fagligt afgrænset emne. DSKD kan dog dispensere fra, at specialet afslutter uddannelsen, når det er begrundet i usædvanlige forhold jf. uddannelsesbekendtgørelsen § 13.

Opgaveformuleringen for kandidatprojektet formuleres af den studerende. Vejlederen godkender opgaveformuleringen for kandidatprojektet og fastsætter samtidig hermed en afleveringsfrist for specialet og en plan for specialevejledning af den studerende jf. uddannelsesbekendtgørelsen § 13, stk. 5.

Hvis den studerende ikke afleverer specialet indenfor den fastsatte frist, godkender DSKD en ændret opgaveformulering, der skal ligge inden for samme emneområde, og fastsætter samtidig en ny afleveringsfrist på 3 måneder. Hvis den studerende ikke afleverer specialet inden for den nye frist, kan den studerende få et tredje forsøg efter samme regler, som

gælder for andet forsøg jf. uddannelsesbekendtgørelsen § 13, stk. 6.

Ved bedømmelsen af kandidatprojektet skal der udover det faglige indhold også lægges vægt på den studerendes formulerings- og staveevne. Det faglige indhold vægtes dog tungest, jf. eksamensbekendtgørelsen § 36, stk. 2. Der gives én samlet karakter efter 7-trinsskalaen, og bedømmelsen er med ekstern censur.

Præcise krav og retningslinjer fremgår af kursusbeskrivelse for kandidatprojektet vedlagt som bilag 06-13.

## 11. Merit

Den studerende skal efter optagelse på uddannelsen søge Studienævnet om meritoverførsel af studieaktiviteter, som den studerende har bestået ved en dansk eller udenlandsk videregående uddannelsesinstitution inden påbegyndelse af uddannelsen jf. bacheloradgangsbekendtgørelsen § 17 og kandidatadgangsbekendtgørelsen § 4.

Studieaktiviteter, som er gennemført mere end 10 år før optagelse, kan ikke meritoverføres.

Ansøgning om forhåndsmerit i forbindelse med udveksling behandles af Studienævnet jf. *Procedure for international mobilitet* tilgængeligt på DSKDs LMS.

### **Særligt for bacheloruddannelsen**

Der kan maksimalt meritoverføres 120 ECTS-point fra en tidligere uddannelse. Bachelorprojekt kan ikke meritoverføres.

### **Særligt for kandidatuddannelsen og erhvervs kandidatuddannelsen**

Der kan maksimalt meritoverføres 60 ECTS-point fra en tidligere uddannelse. Kandidatprojekt kan ikke meritoverføres.

## 12. Praktik

### **Særligt for bacheloruddannelsen**

Den studerende skal gennemføre et relevant praktikophold på fuldtid med en varighed på minimum 9 uger. Praktikopholdet er placeret på uddannelsens 3. år og har et omfang på 15 ECTS-point.

Præcise krav og retningslinjer fremgår af kursusbeskrivelse for praktik vedlagt som bilag 01-05.

Processen er beskrevet i DSKDs *Procedure for praktik* tilgængeligt på DSKDs LMS.

## 13. Udveksling

### Særligt for bacheloruddannelsen

Den studerende kan tage på udvekslingsophold hos en dansk eller udenlandsk uddannelsesinstitution i ét semester. Udveksling kan finde sted på uddannelsens 4. semester og har et omfang på 30 ECTS-point. Udveksling forudsætter, at 1. studieårs kurser er bestået.

Processen er beskrevet i DSKDs *Retningslinjer for udveksling* tilgængelig på DSKDs LMS.

## 14. Orlov

Den studerende har mulighed for at søge om orlov i op til ét år på uddannelsen. Orlov gives kun for et helt år og ikke med tilbagevirkende kraft. Studerende, som er forsinket ét semester i uddannelsen, kan søge om orlov i ét semester, såfremt de ikke tidligere i uddannelsen har fået bevilliget orlov.

Orlov skal bevilges, hvis det er begrundet i barsel, adoption, aftjening af værnepligt eller FN-tjeneste.

Der gives ikke orlov til studier på andre uddannelsesinstitutioner.

Studerende kan i orlovsperioden ikke deltage i undervisning eller i prøver.

Studerende, der vender tilbage til uddannelsen fra orlov, har ikke krav på at gennemføre uddannelsen efter den studieordning, der var gældende, da orloven blev påbegyndt.

### Særligt for bacheloruddannelsen

Studerende, som har bestået de 5 første semestre af uddannelsen, kan søge om orlov i ét semester, såfremt de ikke tidligere i uddannelsen har fået bevilliget orlov.

Orlov kan tidligst søges, når 1. studieårs kurser er bestået (60 ECTS-point).

### Særligt for kandidatuddannelsen

Studerende, som har bestået de 3 første semestre af uddannelsen, kan søge om orlov i ét semester, såfremt de ikke tidligere i uddannelsen har fået bevilliget orlov.

Orlov kan tidligst søges, når 1. semesters kurser er bestået (30 ECTS-point).

### Særligt for erhvervskandidatuddannelsen

Studerende som har bestået de 6 første semestre af uddannelsen kan søge om orlov i ét semester såfremt de ikke tidligere i uddannelsen har fået bevilliget orlov.

Orlov kan tidligst søges, når 1. studieårs kurser er bestået (30 ECTS-point).



## 15. Studieretnings- og programskift

Det er ikke muligt at skifte mellem bacheloruddannelsens studieretninger eller kandidatuddannelsens programmer.

Hvis usædvanlige forhold gør sig gældende, har den studerende mulighed for at søge dispensation. Dispensationsansøgningen skal være fagligt begrundet og indeholde en portfolio. Den studerende skal have bestået 1. studieårs prøver (60 ECTS-point) på bacheloruddannelsen eller 1. semesters prøver på kandidatuddannelsen (30 ECTS-point) for at kunne søge om dispensation.

Fristen for ansøgning til et efterårssemester er d. 15. juni og til et forårssemester d. 15. december. Ethvert skifte sker med virkning fra et semesters begyndelse, og det er en forudsætning, at der er plads på den modtagende bachelorstudieretning eller det modtagende kandidatprogram.

Ansøgning behandles af uddannelseschefen i samråd med de involverede fagledere/programansvarlige.

## 16. Dispensation

DSKD kan, når det er begrundet i usædvanlige forhold, dispensere fra de regler i studieordningen, som alene er fastsat af DSKD, jf. uddannelsesbekendtgørelsen § 15, stk. 5.

Ansøgning om dispensation skal indleveres skriftligt til studieadministrationen på DSKD og behandles af Studienævnet.

### 16.1 Kendetegn for usædvanlige forhold

- forekommer ikke rutinemæssigt
- ligger uden for din egen kontrol

Det må altså ikke være noget, som du kunne have undgået ved almindelig omtanke, som du burde have kunnet forudse eller som på anden måde er "din egen skyld".

### 16.2 Eksempler på usædvanlige forhold

- Sygdom
- Barsel
- Sygdom eller dødsfald i din nærmeste familie
- Funktionsnedsættelse – eksempelvis dysleksi
- Borgerligt ombud som domsmand eller nævning

## 16.3 Eksempler på forhold, der ikke betragtes som usædvanlige

- Du har planlagt ferie den dag, hvor du skal til eksamen
- Du har et job ved siden af studiet og kan derfor ikke følge alle de kurser, som din studieordning foreskriver
- Bussen er forsinket den dag, du skal til eksamen
- Bortvisning fra studiet på grund af eksamenssnyd som et usædvanligt forhold.

## 17. Ophavsrettigheder

DSKD har med respekt for den studerendes ophavsrettigheder ejendomsretten til de resultater eller produkter, der fremkommer i forbindelse med en opgaveløsning, jf. eksamensbekendtgørelsen § 54.

Hvis opgaveforløbet inddrager parter uden for DSKD, herunder virksomheder, institutioner m.v., aftales det forudgående mellem DSKD, den studerende og tredjeparten under respekt af at gældende ophavsretlige regler er berettiget til at anvende de resultater, der fremkommer som led i opgaveforløbet, herunder om eventuelle oplysninger vedrørende tredjepartens forhold, der fremkommer i opgaveløsningerne, må offentliggøres, jf. eksamensbekendtgørelsen § 54, stk. 2.

## 18. Disciplinære foranstaltninger

Nedenstående regulerer disciplinære foranstaltninger vedrørende den adfærd, som studerende ved DSKD udviser jf.

- § 10, stk. 5, i lov nr. 59 af 26. januar 2015 om videregående kunstneriske uddannelsesinstitutioner,
- § 19 i bekendtgørelse nr. 1526 af 16. december 2013 om eksamen og censur ved de videregående kunstneriske uddannelser,
- § 17, stk. 2 i bekendtgørelse nr. 107 af 12. februar 2018 om adgang til bacheloruddannelser ved universiteterne og de videregående kunstneriske uddannelsesinstitutioner samt
- § 4, stk. 2 i bekendtgørelse nr. 106 af 12. februar 2018 om adgang til kandidatuddannelser ved universiteterne og de videregående kunstneriske uddannelsesinstitutioner.

### 18.1 Reglernes område

Nærværende regler om disciplinære foranstaltninger vedrører den adfærd (handling og såvel som undladelser), som studerende udviser

- 1) i Designskolen Koldings regi,
- 2) i situationer, der kan sidestilles hermed, samt
- 3) i tilfælde, hvor den studerende er eller burde være klar over, at adfærden kan få indflydelse på Designskolen Koldings funktion.

Som studerende anses alle personer, som er indskrevet ved en uddannelse eller dele heraf ved Designskolen Kolding, herunder ordinært indskrevne studerende, ph.d.-studerende, gæstestuderende m.v., enkeltfagsstuderende og studerende under deltidsuddannelse i øvrigt. Bestemmelserne i 18.4 og 18.5 gælder endvidere for ansøgere til DSKDs bachelor- og kandidatuddannelser.

## 18.2 Ordensregler

Studerende har pligt til at opføre sig hensynsfuldt og ordentligt over for medstuderende og DSKDs ansatte, således at studerende ikke er til gene for andre eller volder skade på andre eller disses ejendom. Studerende har endvidere pligt til at opføre sig på en sådan måde, at institutionens funktion ikke forstyrres samt tage hensyn til DSKDs ejendom, bygninger og ejendele.

Studerende har pligt til at afholde sig fra at udvise forstyrrende adfærd under en eksamen samt fra at begå handlinger eller undladelser, som udgør eksamenssnyd, eller som medvirker hertil. Ligestillet med en eksamen er i denne forbindelse enhver form for prøve.

Studerende har pligt til at holde sig orienteret om og overholde de regler m.v., der fastsættes af DSKD, eller som gælder for dette eller dets studerende, herunder ordens- og sikkerhedsforskrifter, informationssikkerhedsregler, eksamensregler samt retningslinjer om god skik i akademiske og videnskabsetiske anliggender. Studerende har endvidere pligt til at rette sig efter anvisninger og påbud fra DSKDs ansatte og ledere om overholdelse af sådanne regler m.v.

Den studerende skal på forlangende fremvise studiekort eller andet identifikationsbevis med billede.

## 18.3 Eksamenssnyd

Som eksamenssnyd anses bl.a.:

- 1) Plagiat i forbindelse med prøver eller plagiat vedrørende aktiviteter, der leder frem til en prøve.
- 2) Tilfælde hvor en studerende før eller under en prøve uretmæssigt skaffer sig hjælp til besvarelse af en opgave.
- 3) Forfalskning af data til brug i en prøvesituation.
- 4) Tilfælde hvor en studerende efter en prøve forsøger at påvirke bedømmelsen eller ændre bedømmelsesgrundlaget, herunder ved at fortsætte med sin besvarelse efter at eksamen er slut.
- 5) Ikke-tilladt samarbejde, herunder samarbejde om løsning af individuelle opgaver.

- 6) Brug af ikke tilladte hjælpemidler, herunder også brug af mobiltelefon og internetadgang.
- 7) Tilsidesættelse af retningslinjer for brug af elektroniske foranstaltninger ved prøver, eksempelvis overvågningssystemer.
- 8) Tilfælde, hvor en studerende lader en anden møde op og udgive sig for at have samme identitet som eksaminanden for herved at deltage i den pågældende prøve på den studerendes vegne.

Plagiering omfatter tilfælde, hvor en skriftlig opgavebesvarelse helt eller delvist fremtræder som produceret af eksaminanden eller eksaminanderne selv, selvom opgavebesvarelsen:

- 1) omfatter identisk eller næsten identisk gengivelse af andres formuleringer eller værker, uden at det gengivne er markeret med anførselstegn, kursivering, indrykning eller anden tydelig markering med angivelse af kilden,
- 2) omfatter større passager med et ordvalg, der ligger så tæt på et andet værk eller lignende formuleringer m.v., at man ved sammenligning kan se, at passagerne ikke kunne være skrevet uden anvendelse af det andet værk,
- 3) omfatter brug af andres ord eller idéer, uden at disse andre er krediteret på behørig vis, eller
- 4) genbruger tekst og/eller centrale idéer fra egne tidligere bedømte eller publicerede arbejder uden iagttagelse af bestemmelserne i nr. 1 og 3.

Såfremt en skriftlig opgavebesvarelse afleveres af en gruppe, er hvert enkelt medlem af gruppen ansvarlig for, at opgaven i sin helhed ikke indeholder plagiat.

Det anførte gælder tillige, med de nødvendige ændringer, for andre typer af opgavebesvarelser og andre kilder end henholdsvis skriftlige besvarelser og skriftlige kilder.

## 18.4 Oplysningspligt i forbindelse med ansøgning

Ansøgere til bachelor- og kandidatuddannelser er forpligtede til at oplyse om fagligt relevante forhold til grund for optagelsen, herunder at fremsende dokumentation for beståede uddannelseselementer fra alle tidligere uddannelsesforløb.

## 18.5 Andre overtrædelser

Studerende er forpligtede til at anvende it og tekniske foranstaltninger under hensyntagen til god skik og brug og i henhold til regler for ansvarlig IT-brug. Som brud på god skik og brug betragtes blandt andet misbrug af it, datahackning, uretmæssig brug af dataprogrammer, ulovlig fildeling, brud på IT-sikkerhed eller brug af student-mail til private formål, der kan have betydning for DSKDs omdømme.

## 18.6 Procedure og kompetence

Opstår der formodning om, at en studerende har overtrådt bestemmelserne i afsnit 18.2 – 18.5, anmeldes forholdet til den leder, der er ansvarlig for det pågældende lokale eller den pågældende aktivitet eller uddannelse m.v.

Vedrører forholdet en igangværende eksamen, og er der utvivlsomt tale om eksamenssnyd eller forstyrrende adfærd, kan studielederen, den som studielederen bemyndiger hertil, eller bedømmerne i enighed bortvise den studerende fra eksamen, mens den stadig pågår. I sådanne tilfælde vurderes berettigelsen heraf i forbindelse med den efterfølgende afgørelse.

Vedrører anmeldelsen snyd i en opgavebesvarelse, der skal anvendes under en prøve, kan uddannelseschefen udsætte prøven, hvis det ikke er muligt at afklare forholdet inden den fastsatte prøvedato.

Efter modtagelsen af en anmeldelse indkalder den ansvarlige leder den studerende til en samtale til nærmere belysning af sagsforholdet. Den studerende har ret til at møde med en bisidder. Er det ikke muligt at indkalde den studerende til en personlig samtale, anvendes i stedet skriftlig kommunikation.

Er sagens omstændigheder helt ekstraordinære, kan Rektor eller den person, som Rektor bemyndiger hertil, efter anmodning træffe beslutning om, at behandlingen af sagen helt overgår til Rektor.

Hvis den ansvarlige leder efter belysning af sagsforholdet finder anmeldelsen berettiget, skal forholdet indberettes til Rektor, såfremt der er tale om gentagne eller grove overtrædelser af bestemmelserne i 18.2 – 18.5 eller forsøg herpå, og overtrædelserne derfor findes at burde føre til, at den studerende bortvises fra DSKD.

Indberetning skal ske uden unødigt forsinkelse. Med indberetningen skal følge en skriftlig fremstilling af sagen, der omfatter oplysninger, der entydigt identificerer de indberettede personer, samt en kort redegørelse og den foreliggende dokumentation for forholdet. Ved indberetning af prøvesnyd eller overtrædelse af prøveregler i øvrigt, skal det oplyses hvilken prøve, der er tale om. Er der tale om gentagelsestilfælde for én eller flere af de indberettede personer, skal dette oplyses.

Ved indberetning af plagiering skal de plagierede dele markeres med tydelig henvisning til de kilder, der er plagieret fra. Den plagierede tekst skal ligeledes markeres i kildeteksten.

Rektor træffer afgørelse i sagen efter samråd med den/de ansvarlige leder/ledere. Sagen afgøres under iagttagelse af forvaltningslovens regler om bl.a. partshøring, begrundelse samt klagevejledning. I denne forbindelse skal skrivelser til en indberettet studerende udfærdiges på engelsk, hvis den indberettede ikke er fortrolig med dansk, og uddannelsen udbydes som en engelsksproget uddannelse.

## 18.7 Sanktioner og konsekvenser

Rektor kan på institutionens vegne anmelde kriminelle forhold og kan i forbindelse med afgørelsen af en sag anvende én eller flere af følgende sanktioner i overensstem-

melse med de nærmere bestemmelser herom i afsnit 18.7.1 – 18.7.3:

- 1) Tildeling af en skriftlig eller mundtlig advarsel mod gentagne overtrædelser af reglerne.
- 2) Bortvisning fra en eksamen.
- 3) Helt eller delvist inddragelse af retten til brug af DSKDs IT-systemer i tilfælde af misbrug heraf.

Rektor kan ud over ovennævnte sanktioner bortvise en studerende fra DSKD i overensstemmelse med bestemmelserne herunder.

Konstateres det, at der er foretaget eller forsøgt foretaget plagiering, kan den studerende ikke modtage vejledning i forbindelse med omskrivningen af plagiatet. Uddannelseschefen kan dog dispensere herfra, hvis der foreligger formildende omstændigheder.

Ved overtrædelse af oplysningspligten, jf. afsnit 18.4, har Rektor følgende sanktionsmuligheder:

- 1) Tildeling af advarsel.
- 2) Annullering af karakter for fag, som den studerende uretmæssigt har deltaget i.
- 3) Annullering af optagelse eller indskrivning i hvilken forbindelse Rektor samtidig kan træffe afgørelse om, hvorvidt den pågældende efter en periode på ny vil kunne ansøge om optagelse eller indskrivning på den samme eller på en anden uddannelse ved Designskolen Kolding.

## 18.7.1 Advarsel

Tildeling af en skriftlig eller mundtlig advarsel kan finde sted, hvor der i det konkrete tilfælde konstateres en mildere overtrædelse af reglerne.

## 18.7.2 Bortvisning fra eksamen

Bortvisning fra eksamen kan finde sted i tilfælde, hvor der konstateres eksamenssnyd eller overtrædelse af eksamensregler i øvrigt.

Bortvisning kan ske med fremad- eller bagudrettet virkning og indebærer, at den studerende har brugt et prøveforsøg, men ikke får bedømt sin eksamenspræstation, eller får en allerede givet bedømmelse annulleret.

Ved den efterfølgende prøve i samme aktivitet skal den studerende udarbejde en helt ny besvarelse. Uddannelseschefen kan dispensere herfra.

## 18.7.3 Bortvisning fra uddannelsesinstitutionen

Bortvisning fra institutionen kan finde sted ved grove eller gentagne overtrædelser af reglerne i kapitel 18.2 – 18.5.

Bortvisningen kan være tidsbegrænset eller permanent og kan alt efter forholdets karakter ske med øjeblikkelig virkning.

I bortvisningsperioden er den studerende udelukket fra alle aktiviteter på DSKD, herunder al deltagelse i undervisning og prøver.

En bortvist studerende kan ikke få refunderet eller godskrevet en evt. studieafgift for bortvisningsperioden.

Den studerende kan ikke få forhåndsmerit til eller endelig merit for eventuelle studieaktiviteter, som tænkes gennemført eller er gennemført ved andre uddannelsesinstitutioner i bortvisningsperioden.

Ved afgørelsen af om en given sanktion skal bringes i anvendelse over for en studerende, og i givet fald i hvilket omfang, skal der lægges vægt på overtrædelsens konkrete skadevirkning for DSKD, herunder omverdenens tillid til de eksamener, der aflægges ved DSKD, samt hensynet til bevarelse af respekten for arbejdet på DSKD. Herudover skal der lægges vægt på, om der er givet forudgående advarsler, risikoen for gentagelse samt om DSKDs interesser kan tilgodeses tilstrækkeligt ved en mindre indgribende sanktion.

## 19. Sagsbehandling

Som udgangspunkt behandles ansøgninger om (forhånds)merit og dispensationer i Studienævnet, mens ansøgninger om orlov behandles af uddannelseschef og studiechef.

## 20. Klager

Afgørelser truffet i henhold til regler i denne rammestudieordning kan indbringes for Styrelsen for Forskning og Uddannelse, når klagen vedrører retlige spørgsmål. Klagen indgives til Rektor på [dk@designskolenkolding.dk](mailto:dk@designskolenkolding.dk) senest to uger fra den dag, hvor afgørelsen er meddelt den studerende. Studieadministrationen varetager sagsbehandlingen på vegne af Rektor. Fastholdes afgørelsen, afgiver studieadministrationen på vegne af Rektor en udtalelse, som den studerende får lejlighed til at kommentere indenfor en frist af mindst en uge. Klagen sendes herefter til Styrelsen for Forskning og Uddannelse vedlagt udtalelsen og klagerens eventuelle kommentarer.

## 21. Studieaktivitet

Den studerende skal være opmærksom på, at der findes flere forskellige krav til studieaktivitet, der bestemmes af forskellige regelsæt. Det ene regelsæt er fastsat af Designskolen Kolding og gælder alle studerende indskrevet på enten bachelor- eller kandidatuddannelse. Det andet regelsæt er fastsat af Styrelsen for Institutioner og Uddannelsesstøtte og gælder for studerende, der også modtager SU.

## 21.1 Designskolen Koldings studieaktivitetskrav

Studieaktivitetskravet betyder, at du som minimum skal bestå 30 ECTS af de 60 ECTS, der udgør et helt studieår. Kravet er akkumuleret, hvilket vil sige, at du efter 1. studieår skal have optjent mindst 30 ECTS, efter 2. studieår mindst 60 ECTS osv. Se også afsnit 10.1 om *Førsteårsprøven* på bacheloruddannelsen.

## 21.2 SU og studieaktivitetskrav

Du kan kun få SU, hvis du er studieaktiv. Der er forskellige regler for, hvornår du ikke ses som studieaktiv, alt efter hvornår din uddannelse er begyndt. Er du startet på din uddannelse d. 1. juli 2016 eller senere, er du studieaktiv, så længe du ikke er mere end 6 måneder (svarende til 30 ECTS/et semester) forsinket.

Du kan ikke få SU til selvstudium.

# 22. Ikrafttrædelse og overgangsbestemmelser

Denne rammestudieordning træder i kraft pr. 1. september 2018 og har virkning for alle studerende, som er og senere bliver indskrevet på uddannelserne og for prøver, som påbegyndes den nævnte dato eller senere. Studieordningerne for henholdsvis bachelor- og kandidatuddannelsen med tilhørende bilag fra 1. september 2016 ophæves med virkning fra den 31. august 2018 og erstattes af denne rammestudieordning med tilhørende bilag.

Dog skal prøver og studieretninger, som er påbegyndt mellem d. 1. september 2016 og d. 31. august 2018, gennemføres i henhold til den tidligere studieordning.





design  
skolen  
kolding

# Kursusbeskrivelser: Industrielt Design

<b>Kurstitel</b> Form og Sprog	<b>Course title</b> Form and Language
<b>Studieretning</b> Industrielt design, 1. år	<b>Godkendt</b> 31.08.18
<b>Niveau</b> BA	<b>Ansvarlig</b> Jesper Falck Legaard
<b>ECTS</b> 15	<b>Kursusnummer</b>
<b>Prøveform</b> Mundtlig	<b>Bedømmelsesform</b> Ekstern – 7-trin

### Formål

I dette kursusforløb introduceres de studerende til Industriel Design som fag, og til betydningen af form og sprog i forhold til udviklingen af design.

Første del af forløbet diskuterer industriel design og introducerer grundlæggende begreber indenfor industriel design, herunder designprocessens vekselvirkning mellem eksperiment og analyse, samt formsprog og ideudvikling. Der lægges i denne del også vægt på skitsering som værktøj til ideudvikling og på at træne de studerende i at beskrive og diskutere form gennem sprog.

I anden del af forløbet skal de studerende bygge videre på ovennævnte i udviklingen af et konkret designprojekt specificeret af underviseren. I denne del arbejdes der videre med tegning/skitsering, og der arbejdes derudover i fysisk form i forskellige materialer.

### Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

#### Viden

- At have bevidsthed om sin egen (fremtidige) rolle som designer
- at have forståelse for formens og sprogets betydning i forhold til industriel design
- at have kendskab til idé-udvikling, inspirationskilder og realisering

#### Færdigheder

- at beherske grundlæggende fagsproglige begreber til formidling og diskussion af form og formgivning
- at kunne analysere egne formøvelser og allerede eksisterende objekter
- At kunne udtænke design-idéer og præsentere disse som både 2D skitser og fysiske 3D modeller.

#### Kompetencer

- at kunne fremføre en mundtlig præsentation og diskussion af form med brug af korrekt fagsprog
- at have forståelse for at oversætte sproglige fagbegreber til visuel form
- at kunne bruge skitsering og modellering til at formidle sine ideer

<b>Kurstitel</b> Komposition, konstruktion, form	<b>Course title</b> Composition, Construction and Form
<b>Studieretning</b> Tværgående, 1. år	<b>Godkendt</b> 31.08.18
<b>Niveau</b> BA	<b>Ansvarlig</b> Eva Kappel
<b>ECTS</b> 10	<b>Kursusnummer</b> BF1KF--KME
<b>Prøveform</b> Mundtlig	<b>Bedømmelsesform</b> Ekstern – 7-trin

### Formål

Formålet med dette kurselement er, at den studerende får indsigt i formers kompositoriske forhold samt i kompositionens grundlæggende betydning for et design. Herudover vil den studerende opnå en begyndende rutine i at konstruere og kommunikere tredimensionel form - herunder kroppen - gennem tegning, samt få kendskab til rumligt perspektiv.

### Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

#### Viden

- at have tilegnet sig viden om komposition herunder grundlæggende principper som tyngde, balance, kontrast, rytme og volumen
- at have tilegnet sig viden om konstruktion af grundformer
- at have forståelse for kroppen som rumlig form og kroppens proportioner
- at have forståelse for perspektivtegning

#### Færdigheder

- at kunne analysere komposition og form
- at kunne arbejde reflekteret med komposition, placering og skalering på form og flade
- at beherske grundlæggende fagsproglige begreber til formidling og diskussion af form og komposition
- at kunne konstruere og tegne rumlig form – herunder kroppen - i frihåndstegning

#### Kompetencer

- at kunne anvende komposition i et fagrettet genstandsfelt
- at kunne anvende rumlig skitsering i et fagrettet genstandsfelt

<b>Kurstitel</b> Designteori – objekt og betydning	<b>Course title</b> Design Theory – Object and Meaning
<b>Studieretning</b> Tværfaglig, 1. år	<b>Godkendt</b> 31.08.18
<b>Niveau</b> BA	<b>Ansvarlig</b> Eva Kappel
<b>ECTS</b> 10	<b>Kursusnummer</b> BF1DO--BSU
<b>Prøveform</b> Skriftlig	<b>Bedømmelsesform</b> Intern – be/ib

### Formål

Dette kursus giver den studerende indblik i udvalgt teori, som underbygger forståelsen af et designprodukt. Arbejdet involverer læsning af sekundære tekster og indføring i, hvordan man arbejder og skriver akademisk.

Den studerende får lejlighed til at afprøve det akademiske håndværk gennem mindre skriveøvelser. Forløbet afsluttes med en skriftlig opgave, hvori den studerende anvender et antal designteorier til at analysere og perspektivere et designprodukt inden for den studerendes egen faglighed.

### Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

#### Viden

- at have viden om udvalgt designteori indenfor form, perception og æstetik

#### Færdigheder

- at kunne læse og forstå en sekundær tekst
- på grundlæggende niveau at kunne analysere, reflektere over og konkludere på et afgrænset teoretisk materiale

#### Kompetencer

- at kunne anvende udvalgte teorier til at undersøge og perspektivere et designprodukt

### Eksamensbestemmelser

Skriftlig opgave – i form af en opgave inden for fagets pensum.

Intern censur, bedømmes som bestået/ikke bestået

Omfang: maks. 10 normalsider

<b>Kurstitel</b> Farve og lys	<b>Course title</b> Colour and light
<b>Studieretning</b> Tværfaglig, 1. år	<b>Godkendt</b> 31.08.18
<b>Niveau</b> BA	<b>Ansvarlig</b> Eva Kappel
<b>ECTS</b> 5	<b>Kursusnummer</b> BF1FL--KME
<b>Prøveform</b> Mundtlig	<b>Bedømmelsesform</b> Ekstern – 7-trin

### Formål

Formålet med dette kurselement er, at den studerende får kendskab til farvens kompleksitet og grundlæggende betydning for et design. Den studerende er på denne baggrund i stand til at arbejde kvalificeret med farve i designprocesser. Endvidere vil den studerende få kendskab til det additive farvesystem samt lysets indflydelse på farve, materiale og form.

### Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

#### Viden

- at have viden om det subtraktive farvesystem
- at have viden om det additive farvesystem, herunder lys og digital farve
- at have tilegnet sig viden om lysets påvirkning af farver, flader og materialer
- at have viden om perception i relation til farve og lys

#### Færdigheder

- at beherske grundlæggende fagsproglige begreber til formidling og diskussion af farve- og lysforhold
- at have færdigheder i at iagttage, registrere og analysere farve
- at kunne anvende og kommunikere farvetrends
- at kunne fremstille en farvepalet analogt såvel som digitalt

#### Kompetencer

- at kunne anvende farver i et fagrettet genstandsfelt
- at have tilegnet sig kompetencer i at anvende lys og lysets virkemidler i et fagrettet genstandsfelt

<b>Kurstitel</b> Materialelære	<b>Course title</b> Materials Science
<b>Studieretning</b> Industrielt design, 1. år	<b>Godkendt</b> 31.08.18
<b>Niveau</b> BA	<b>Ansvarlig</b> Jesper Falck Legaard
<b>ECTS</b> 5	<b>Kursusnummer</b>
<b>Prøveform</b> Mundtlig	<b>Bedømmelsesform</b> Ekstern – 7-trin

### Formål

I dette kursusforløb vil de studerende blive introduceret til forskellige materialer og produktionsteknikker inden for industrielt design.

De studerende vil også arbejde med koblingen mellem materialer og teknologi og at tænke fremsigtet i arbejdet med nye designløsninger. I kurset introduceres et CAD program, hvor der også kan laves koblinger mellem reel produktion og konstruktion af digitale 3D-modeller.

### Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

#### Viden

- at have forståelse for grundlæggende materialer til industriel produktion
- at have forståelse for grundlæggende industrielle produktionsmetoder

#### Færdigheder

- at kunne analysere fremstillingsmetoden i et givent produkt
- at kunne udføre en teknisk tegning på helt simpelt niveau ved brug af et CAD program.
- at kunne indsamle materialeprøver og vurdere deres alternative anvendelsesmuligheder i produkter

#### Kompetencer

- at forstå betydningen af materialevalg og produktionsform i forhold til et produkts form, funktion, økonomi og miljøbelastning
- at kunne lave et re-design på baggrund af form-, funktions- og materiale-analyser
- at kunne lave fremtidsscenerier med udgangspunkt i teknologiske tendenser

<b>Kurstitel</b> Wearables	<b>Course title</b> Wearables
<b>Studieretning</b> Industrielt design, 1. år	<b>Godkendt</b> 31.08.18
<b>Niveau</b> BA	<b>Ansvarlig</b> Jesper Falck Legaard
<b>ECTS</b> 5	<b>Kursusnummer</b>
<b>Prøveform</b> Mundtlig	<b>Bedømmelsesform</b> Ekstern – 7-trin

### Formål

Formålet med kursusforløbet er at give den studerende indsigt i forholdet mellem krop og objekt, her betegnet '*wearable design*'. Den studerende sættes i stand til at udvikle et koncept der rent fysisk er kropsnært og forholder sig direkte til kroppen, så der også tages relevante ergonomiske hensyn.

I projektet udvikler den studerende et produkt, der er funktionelt/teknologisk, men hvor fokus er på de førnævnte hensyn til krop og menneske.

### Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

#### Viden

- At have kendskab til begrebet wearables
- At have forståelse for hvordan et *wearable design* kan anbringes og bæres på kroppen og følelsen af at have noget 'på'.

#### Færdigheder

- At have forståelse for skitsering som en kommunikationsmåde i en design-proces.
- At kunne bruge sig selv og sin egen krop til at skabe empatisk forståelse af brugere.
- At kunne koble produkt/teknologi med den kropslige fornemmelse.

#### Kompetencer

- At kunne udvikle et 'wearable' koncept og virkeliggøre dette i en 1:1 model
- At kunne udvikle koncepter der lægger vægt på ergonomiske hensyn

<b>Kurstitel</b> Designprojekt – form og farve	<b>Course title</b> Design Project – Form and Color
<b>Studieretning</b> Tværfaglig, 1. år	<b>Godkendt</b> 31.08.18
<b>Niveau</b> BA	<b>Ansvarlig</b> Eva Kappel
<b>ECTS</b> 10	<b>Kursusnummer</b> BK1FO--KME, BM1FF--KME, BI1FF--KME, BA1FF--KME
<b>Prøveform</b> Mundtlig	<b>Bedømmelsesform</b> Ekstern – 7-trin

**Formål** Formålet med dette kursus er, at den studerende får grundlæggende kendskab til designprocessen med tilhørende metoder. Kurset har fokus på planlægning af en proces, samt på eksperiment og kreativitet.

**Læringsmål** Til eksamen forventes den studerende:

- Viden
- at have forståelse for designprocessen i et projekt
  - at have viden om kreativitet, intuition og analyse
  - at have indsigt i egne kompetencer, styrker og udfordringer i et kreativt arbejde
- Færdigheder
- at kunne udarbejde en projektbeskrivelse med en relevant designfaglig problemstilling
  - at kunne formulere, udføre og evaluere et eksperiment
  - at kunne generere, visualisere, analysere og udvælge idéer
- Kompetencer
- at kunne anvende udvalgte teknikker og redskaber i forhold til et personligt designudtryk
  - at kunne reflektere over og beskrive egen designproces



<b>Kurstitel</b> Designproces 2	<b>Course title</b> Design Process 2
<b>Studieretning</b> Tværfaglig, 2. år	<b>Godkendt</b> 31.08.18
<b>Niveau</b> BA	<b>Ansvarlig</b> Eva Kappel
<b>ECTS</b> 10	<b>Kursusnummer</b> BF2DP--KME
<b>Prøveform</b> Mundtlig	<b>Bedømmelsesform</b> Intern – 7-trin

### Formål

Formålet med dette kursuselement er, at den studerende får dybdegående kendskab til designprocessen med tilhørende metoder. Kurset har fokus på planlægning af en proces, feltstudie som researchmetode, brugerinddragelse, teamwork samt konceptudvikling. Designprocessens metoder undersøges og anvendes i forbindelse med et designprojekt.

### Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

#### Viden

- at have viden om en problemorienteret designproces
- at have forståelse for diversitet og samarbejde i et kreativt team

#### Færdigheder

- at kunne udarbejde en projektbeskrivelse med en relevant designfaglig problemstilling
- at kunne planlægge, styre og evaluere en problemorienteret designproces
- at kunne udføre feltstudier og inddrage brugere i designprocessen
- at kunne udpege vigtige indsigter, samt at argumentere for valg og fravalg
- at kunne indgå i og facilitere et gruppearbejde og reflektere over egen rolle

#### Kompetencer

- at kunne udvælge og anvende konkrete designmetoder til at identificere og bearbejde en problemstilling i en ekstern kontekst

<b>Kurstitel</b> Designproces 2 - International	<b>Course title</b> Design Process 2 - International
<b>Studieretning</b> Tværfaglig, 2. år	<b>Godkendt</b> 31.08.18
<b>Niveau</b> BA	<b>Ansvarlig</b> Eva Kappel
<b>ECTS</b> 10	<b>Kursusnummer</b> BF2DPI-KME
<b>Prøveform</b> Mundtlig	<b>Bedømmelsesform</b> Intern – 7-trin

### Formål

Formålet med dette kursuselement er, at den studerende får dybdegående kendskab til designprocessen med tilhørende metoder. Kurset har fokus på planlægning af en proces, feltstudie som researchmetode, brugerinddragelse, teamwork samt konceptudvikling. Designprocessens metoder undersøges og anvendes i forbindelse med et designprojekt.

### Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

#### Viden

- at have viden om en problemorienteret designproces
- at have forståelse for kulturel diversitet og samarbejde i et kreativt team

#### Færdigheder

- at kunne udarbejde en projektbeskrivelse med en relevant designfaglig problemstilling
- at kunne planlægge, styre og evaluere en problemorienteret designproces
- at kunne udføre feltstudier og inddrage brugere i designprocessen
- at kunne udpege vigtige indsigter, samt at argumentere for valg og fravalg
- at kunne indgå i og facilitere et multikulturelt gruppearbejde og reflektere over egen rolle

#### Kompetencer

- at kunne udvælge og anvende konkrete designmetoder til at identificere og bearbejde en problemstilling i en konkret international kontekst

<b>Kurstitel</b> Lys	<b>Course title</b> Light
<b>Studieretning</b> Industrielt design, 2. år	<b>Godkendt</b> 31.08.18
<b>Niveau</b> BA	<b>Ansvarlig</b> Jesper Falck Legaard
<b>ECTS</b> 10	<b>Kursusnummer</b> BI2LY-KME
<b>Prøveform</b> Mundtlig	<b>Bedømmelsesform</b> Intern – 7-trin

### Formål

Formålet med kurset er at give de studerende en forståelse for lys og belysning i forhold til design. I kurset skal de studerende udvikle et lysarmatur, hvor de arbejder med både formsprog og lys-effekt.

I udviklingen af produktet anvendes et CAD program på mere avanceret niveau til at konstruere en digital model af produktet.

Der arbejdes derudover med både digitale (CAD) og fysiske lys-eksperimenter i udviklingen af produktet.

### Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

#### Viden

- at have viden om lystekniske grundbegreber
- at have forståelse for en lyskildes betydning for konstruktion/ formgivning af armatur

#### Færdigheder

- at kunne eksperimentere og analysere eksperimenter med lys og form
- at kunne anvende et CAD-program både til konstruktion og eksperimenter

#### Kompetencer

- at kunne udvikle et designkoncept til en given kontekst
- at kunne udvikle en armaturmodel med fokus på funktion

<b>Kurstitel</b> Interiørdesign	<b>Course title</b> Interior Design
<b>Studieretning</b> Industrielt design, 2. år	<b>Godkendt</b> 31.08.18
<b>Niveau</b> BA	<b>Ansvarlig</b> Jesper Falck Legaard
<b>ECTS</b> 5	<b>Kursusnummer</b> BI2IN--KME
<b>Prøveform</b> Mundtlig	<b>Bedømmelsesform</b> Intern – 7-trin

### Formål

Formålet med kursusforløbet er at introducere de studerende til interiørdesign i forskellige perspektiver, herunder både møbler og rum. De studerende undersøger forskellige skalaer af et produktdesign og kan vælge at arbejde enten med møbler eller rum/interiør.

### Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

#### Viden

- At have forståelse for industriel design i forskellige skalaer
- At kunne sætte design i en specifik kontekst og til en specifik målgruppe

#### Færdigheder

- At være i stand til at håndtere "space planning" i interiørdesign ELLER særlige brugerhensyn i et møbeldesign
- At kunne forstå og arbejde med koblingen mellem rum, møbel og menneske.

#### Kompetencer

- At have forståelse for virksomheders og menneskelige behov i en forretningsmæssig kontekst
- At kunne illustrere et design koncept gennem skitser, moodboards og 1:1- eller skala-modeller.

<b>Kurstitel</b> Designteori 2	<b>Course title</b> Design Theory 2
<b>Studieretning</b> Tværfaglig, 2 år	<b>Godkendt</b> 31.08.18
<b>Niveau</b> BA	<b>Ansvarlig</b> Eva Kappel
<b>ECTS</b> 5	<b>Kursusnummer</b> BF2DT--KSE
<b>Prøveform</b> Skriftlig	<b>Bedømmelsesform</b> Ekstern – 7-trin

### Formål

Dette kursus giver den studerende indblik i udvalgt teori, som underbygger forståelsen af designprocessen med tilhørende metoder. De studerende møder gennem forelæsninger og øvelser forskellige perspektiver på designprocessen.

Arbejdet involverer læsning af primære tekster, samt videregående arbejde med at skrive en akademisk opgave. Forløbet afsluttes med en skriftlig opgave, hvori den studerende anvender et antal designteorier til at analysere og perspektivere en af egne designprocesser.

### Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

#### Viden

- at have viden om udvalgt designteori indenfor designproces og -metoder

#### Færdigheder

- at kunne læse og forstå en akademisk primær tekst
- på et videregående niveau at kunne analysere, reflektere over og konkludere på et afgrænset teoretisk materiale

#### Kompetencer

- at kunne anvende udvalgte teorier til at undersøge og perspektivere en designproces

### Eksamensbestemmelser

Skriftlig opgave – i form af en opgave inden for fagets pensum.

Ekstern censur, bedømmes efter 7-trinsskalaen

Omfang: maks. 10 normalsider

<b>Kurstitel</b> Velfærdsdesign	<b>Course title</b> Welfare Design
<b>Studieretning</b> Industrielt design, 2. år	<b>Godkendt</b> 31.08.18
<b>Niveau</b> BA	<b>Ansvarlig</b> Jesper Falck Legaard
<b>ECTS</b> 10	<b>Kursusnummer</b> BI2VF--KME
<b>Prøveform</b> Mundtlig	<b>Bedømmelsesform</b> Intern – 7-trin

### Formål

I kurset arbejder den studerende med et projekt der tager udgangspunkt i en brugergruppe der kræver særlige hensyn, og som udvikles i samarbejde med en ekstern partner. Kurset introducerer design-antropologiske metoder samt participatory design. Det forventes at de studerende opsøger og etablerer et nært samarbejde med repræsentanter fra den valgte målgruppe, så der er mulighed for at lave forskellige typer af brugerstudier.

### Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

#### Viden

- at have forståelse for velfærdsdesign generelt
- at have kendskab til designantropologiske metoder samt participatory design
- at have forståelse for etiske aspekter af at foretage brugerstudier

#### Færdigheder

- at kunne lave relevant research og analyser, herunder brugerstudier
- at kunne eksperimentere med form og idéudvikling
- at kunne præsentere projektet for hold, underviser og ekstern partner

#### Kompetencer

- at kunne samarbejde med en ekstern partner omkring en case
- at kunne inddrage brugere i forskellige stadier af designprocessen
- at kunne udvikle et koncept og produkt til velfærdsdesign

<b>Kurstitel</b> Formudvikling og eksperiment	<b>Course title</b> Form Development and Experiment
<b>Studieretning</b> Industrielt design, 2. år	<b>Godkendt</b> 31.08.18
<b>Niveau</b> BA	<b>Ansvarlig</b> Jesper Falck Legaard
<b>ECTS</b> 10	<b>Kursusnummer</b> BI2FU--KME
<b>Prøveform</b> Mundtlig	<b>Bedømmelsesform</b> Intern – 7-trin

### Formål

I dette kursusforløb er der fokus på eksperimentet og undersøgelsen. Et kig indenfor i designernes eksperimentarium, hvor særligt former og teknologier, håndværk og sansning udforskes, for på den måde at inspirere og give nye opdagelser og erkendelser til den studerendes vidensbank.

Det undersøges, hvordan man kan bruge form- og teknik-eksperimenter som udgangspunkt for et designprojekt.

Med afsæt i en maskine/produktionsmetode, teknik eller form/stil afsøges nye muligheder for udvikling af produkter. Undervejs analyseres og evalueres eksperimenterne for at danne basis for nye produkter og videre udvikling.

I kurset lægges der vægt på eksperimenter som metode til at udfordre koncepter, skabe helt nye samt at opnå nye indsigter, men også evnen til at 'lande' et koncept og udvikle det til et holistisk design gennem tegning og model-bygning.

En central del af kurset er at bruge og udvikle den studerendes færdigheder indenfor tegning og model-bygning.

### Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

#### Viden

- at have viden om betydningen af eksperimentet og undersøgelsen i en designproces
- at have kendskab til formbegreber og stilarter

#### Færdigheder

- at kunne eksperimentere med en selvvalgt teknik eller former
- at kunne reflektere over egne eksperimenter og resultater
- at kunne anvende eksperimentet som redskab i en udviklingsproces

#### Kompetencer

- at kunne planlægge og udføre eksperimenter som designredskab
- at kunne præsentere sine eksperimenter for andre
- at kunne bruge tegning og model-bygning til at udvikle og visualisere koncepter og eksperimenter
- at kunne præsentere et design som fysisk model

<b>Kurstitel</b> Bæredygtigt design	<b>Course title</b> Sustainable Design
<b>Studieretning</b> Industrielt design, 2. år	<b>Godkendt</b> 31.08.18
<b>Niveau</b> BA	<b>Ansvarlig</b> Jesper Falck Legaard
<b>ECTS</b> 5	<b>Kursusnummer</b> BI2BD--KME
<b>Prøveform</b> Mundtlig	<b>Bedømmelsesform</b> Intern – 7-trin

### Formål

I kurset introduceres den studerende til metoder og værktøj indenfor design der sætter fokus på bæredygtighed. Gennem analyser af eksisterende produkter og/eller egne (tidligere) design projekter arbejder de studerende med eksempelvis værdikæder, cirkulær økonomi og design for disassembly. I kurset introduceres de studerende også til relevante FN-mål.

### Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

#### Viden

- at have kendskab til relevante FN-mål
- at have kendskab til primære principper og problemstillinger indenfor bæredygtighed

#### Færdigheder

- at kunne anvende metoder til at analysere produkter og forretningsmodeller med fokus på bæredygtighed
- at kunne beskrive bevæggrunde for at arbejde med bæredygtighed

#### Kompetencer

- at kunne analysere og diskutere bæredygtige aspekter af et design
- at kunne indtænke bæredygtige principper i design og produktion



<b>Kurstitel</b> Identitet	<b>Course title</b> Identity
<b>Studieretning</b> Industrielt design, Kommunikationsdesign, 2. år	<b>Godkendt</b> 31.08.18
<b>Niveau</b> BA	<b>Ansvarlige</b> Lars Hoff-Lund og Jesper Falck Legaard
<b>ECTS</b> 5	<b>Kursusnummer</b> BK2II-KME
<b>Prøveform</b> Mundtlig	<b>Bedømmelsesform</b> Intern - 7-trin

### Formål

Kurset skal give de studerende en indføring i begreberne identitet og branding og gøre dem i stand til at arbejde med udvikling af visuel identitet og brands.

### Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende at:

#### Viden

- Kende forskellen på identitetsdesign og branding.
- Kunne formalisere og beskrive det (identitets)system, som han/hun har udviklet, og samtidigt fremsætte et regelsæt, som andre skal anvende for at sikre visuel sammenhæng og konsekvens.

#### Færdigheder

- Opdage, undersøge og afsløre en virksomheds eller organisations kerneværdier, som vil være det grundlag, du skal konstruere en visuel identitet ud fra.
- Kunne anvende de 5 nøgleelementer, som en visuel identitet består af.
- Designe til et publikum (brugere, kunder og/eller en specifik målgruppe).

#### Kompetencer

- Bevæge sig fra abstrakte værdier, visioner og strategier til et visuelt formsprog, der reflekterer denne kerne af identiteten
- Være i stand til at formidle udbyttet fra studiet gennem en digital, visuel og spændende præsentation

<b>Kurstitel</b> Leg	<b>Course title</b> Play
<b>Studieretning</b> Industrielt design, Kommunikationsdesign, 2. år	<b>Godkendt</b> 31.08.18
<b>Niveau</b> BA	<b>Ansvarlig</b> Jesper Falck Legaard
<b>ECTS</b> 5	<b>Kursusnummer</b> BI2LG--KME
<b>Prøveform</b> Mundtlig	<b>Bedømmelsesform</b> Intern – 7-trin

### Formål

Formålet med kurset er at introducere de studerende til LEG som et udviklingsværktøj, såvel som et specifikt mål for at opfylde et designmæssigt behov. Kurset rummer mulighed for at den studerende enten kan lave et designprojekt med leg som slutprodukt (i form af legetøj, spil eller gadgets) hvor legen er den centrale oplevelsesmæssige dimension, eller at bruge elementer fra leg til at udvikle et design der kan påvirke adfærdsændringer (eks. nudging).

I kurset introduceres de studerende til grundlæggende principper indenfor leg. I kurset skal den studerende også forholde sig til forretningsmæssige aspekter enten i form af samarbejde med en virksomhed eller at perspektivere projektet i forhold til iværksætter.

### Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

#### Viden

- at have forståelse for forholdet mellem oplevelse, interaktion og objekt
- at have viden om grundlæggende principper indenfor leg

#### Færdigheder

- at kunne forholde sig til forretningsmæssige aspekter, enten gennem virksomhedssamarbejde eller i relation til iværksætter.
- at kunne identificere og motivere en relevant designudfordring inden for leg
- at kunne anvende legende designmetoder i en designproces

#### Kompetencer

- at kunne samarbejde med andre faggrupper og sætte sin faglige viden i spil
- at kunne udføre 'live'-test af koncepter i forskellige færdighedsgrader og i en virkelig setting
- at kunne udarbejde og formidle designprojekter hvor oplevelsen er i centrum

<b>Kurstitel</b> Individuelt designprojekt	<b>Course title</b> Individual Design Project
<b>Studieretning</b> Tværfaglig, 2. år	<b>Godkendt</b> 31.08.18
<b>Niveau</b> BA	<b>Ansvarlig</b> Eva Kappel
<b>ECTS</b> 5 10 15	<b>Kursusnummer</b> BF4ID-AKME BF4ID-BKME BF4ID-CKME
<b>Prøveform</b> Mundtlig	<b>Bedømmelsesform</b> Intern – 7-trin

**Formål** Den studerende anvender og udvikler tidligere lærte færdigheder og kompetencer i et individuelt designprojekt.

**Læringsmål** Til eksamen forventes den studerende:

Viden

- at kunne inddrage tidligere tilegnet viden i projektet

Færdigheder

- at kunne sætte sig faglige mål
- at kunne identificere en designfaglig udfordring
- at kunne formidle et projekt visuelt og verbalt
- at kunne analysere egne undersøgelser

Kompetencer

- at kunne forstå og reflektere over udvalgte områder inden for sit fag
- at kunne anvende relevante designteorier, metoder og færdigheder
- at kunne reflektere over et projekts proces og identificere styrker og svagheder
- at kunne perspektivere projektet i forhold til en erhvervsmæssig, kunstnerisk eller videnskabelig kontekst

<b>Kurstitel</b> Materialeeksperimenter	<b>Course title</b> Material Investigations
<b>Studieretning</b> Tekstildesign, Industrielt Design, 3. år	<b>Godkendt</b> 31.08.18
<b>Niveau</b> BA	<b>Ansvarlige</b> Helle Graabæk & Jesper Falck Legaard
<b>ECTS</b> 5	<b>Kursusnummer</b> BX3MX--KME
<b>Prøveform</b> Mundtlig	<b>Bedømmelsesform</b> Ekstern – 7-trin

### Formål

Som professionel ID eller tekstildesigner arbejder man ofte med (steds-) specifikke projektløsninger der skal tilpasses en eksisterende materiel kontekst, eller man designer en helt ny materialestrategi.

Derfor er det væsentligt som designer at kunne skabe visionære materialescenarier /storytelling med afsæt i fysisk indsamlede materialer: forstå deres individuelle egenskaber og hvordan flere materialer tilsammen kan skabe helhed målrettet konteksten.

En materialestrategi kan ud over den rent funktionelle optik ligeledes have en værdibaseret optik, fx en bæredygtig strategi. På kurset arbejdes med at skabe og formidle materialeundersøgelser, samlinger og strategier.

### Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

- Viden
  - at have grundlæggende viden om research af materialers egenskaber
  - at kunne analysere eksisterende designs eller en kontekst fra et materialeperspektiv
  - at have viden om forskellige materiale egenskaber og roller i en designet kontekst
  
- Færdigheder
  - at kunne analysere en given kontekst fra et materialeperspektiv
  - at kunne skabe fysiske designoplæg til visionære materialestrategier
  
- Kompetencer
  - at være i stand at researche, analyserer og evaluere materiales relevans
  - at være i stand til at researche og analysere en given kontekst fra et materialeperspektiv, med henblik på at designe til denne
  - at være i stand til at formidle strategien bag en samling af materialer målrettet en design kontekst

<b>Kurstitel</b> Sko	<b>Course title</b> Shoes
<b>Studieretning</b> Mode- og tekstildesign, Industrielt design, Accessory design 3. år	<b>Godkendt</b> 31.08.18
<b>Niveau</b> BA	<b>Ansvarlig</b> Helle Graabæk
<b>ECTS</b> 10	<b>Kursusnummer</b> BX3SK--KME
<b>Prøveform</b> Mundtlig	<b>Bedømmelsesform</b> Ekstern - 7-trin

### Formål

Gennem samarbejde med en virksomhed får den studerende erfaring i at aflæse en virksomheds værdigrundlag, kundegruppe og produktionsfaciliteter og indarbejde disse i nye bud på produkter eller løsninger, som viser nye veje for virksomheden.

### Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

#### Viden

- at have forståelse for kollektionsbegreber og serieopbygning inden for en produktgruppe
- at have forståelse for en skos opbygning og funktionalitet

#### Færdigheder

- at kunne aflæse en virksomheds værdigrundlag og målgruppe
- at kunne analysere en virksomheds produktionsfaciliteter
- at kunne kommunikere en arbejdsproces og et resultat visuelt og verbalt

#### Kompetencer

- at kunne udvikle et innovativt designkoncept ud fra givne faktorer

<b>Kurstitel</b> Design i en kommerciel kontekst	<b>Course title</b> Design for commerce
<b>Studieretning</b> Industrielt design, 3. år	<b>Godkendt</b> 31.08.18
<b>Niveau</b> BA	<b>Ansvarlig</b> Jesper Falck Legaard
<b>ECTS</b> 5	<b>Kursusnummer</b> BI3KK-KME
<b>Prøveform</b> Mundtlig	<b>Bedømmelsesform</b> Ekstern – 7-trin

### Formål

Formålet med dette kursus er at lære den designstuderende, at arbejde med/og for kommercielle interesser og at bruge sine designerfærdigheder til, at forbedre kommercielle interaktioner mellem en virksomhed og dens kunder. I forløbet forventes det, at den studerende videreudvikler sine designidéer hen imod en realisering / implementering.

### Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

#### Viden

- At vise kendskab til gældende kommercielle interesser og kommercielle "trykpunkter", og hvordan design kan assistere disse interesser.

#### Færdigheder

- At kunne udtænke, designe og præsentere relevante designidéer.
- At kunne specificere et designs 'unique selling points'
- At kunne indhente og benytte informationer om en virksomheds opbygning og kundegrupper i udvikling og formidling af et design

#### Kompetencer

- At være i stand til at udvikle og analysere kommercielt relevante designidéer.
- At kunne præsentere disse idéer på en måde som er let forståelig og 'salgbar' i en kommerciel kontekst.

<b>Kurstitel</b> Servicedesign DK	<b>Course title</b> Service Design DK
<b>Studieretning</b> Industrielt design og Kommunikationsdesign, 3. år	<b>Godkendt</b> 31.08.18
<b>Niveau</b> BA	<b>Ansvarlig</b> Jesper Falck Legaard og Lars Hoff-Lund
<b>ECTS</b> 10	<b>Kursusnummer</b> BX3SD--KME
<b>Prøveform</b> Mundtlig	<b>Bedømmelsesform</b> Ekstern – 7-trin

### Formål

Kortfattet er formålet med kurset følgende:

At bruge sin viden og kompetencer inden for design processer i et service design projekt – med andre skal den studerende udvikle en brugercentreret service og designe et system til afhjælpning af et specifikt problem og en dertilhørende målgruppe inden for et givent "hverdags-tema" – og baseret på konkrete undersøgelser. Eksempel: Movable (Versatile) 2014, Smart City, Smart Community (2015)

Bemærk: Service Design omhandler udviklingen af systemer og services relateret til slutbrugeren og et givent problem. Designeren må have kendskab til hvorledes brugerens behov kan konverteres om til et konkret designprojekt.

### Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

#### Viden

- At kende detaljerne i Service Design
- At kunne anvende kortlægningsmetoder, såsom User Journey, User scenario og Eco Map.
- At være opmærksom på og i stand til at repræsentere de specifikke kompetencer, som netop definerer din profil som professionel.

#### Færdigheder

- At være i stand til at sætte sin professionalisme i spil og bygge videre på den ekspertise som andre team medlemmer kommer med.
- At vise empatisk forståelse for en given brugergruppe, og evne at kommunikere en situation visuelt.

#### Kompetencer

- At kunne tage en situation til sig uden forudfattede holdninger (at gøre sig bevidst om egne holdninger og kunne 'parkere' dem så man er åben for at opnå ny forståelse af en situation gennem eksempelvis observationer).
- At kunne præsentere sin research gennem en digital, visuel og spændende præsentation, hvor man ikke blot forklarer 'Hvad? Hvorfor? og Hvordan?' – men også reflekterer over sin proces og pinpointer fremskridt og læring undervejs.

<b>Kurstitel</b> Service design international	<b>Course title</b> Service Design International
<b>Studieretning</b> Industrielt design og Kommunikationsdesign, 3. år	<b>Godkendt</b> 31.08.18
<b>Niveau</b> BA	<b>Ansvarlig</b> Jesper Falck Legaard og Lars Hoff-Lund
<b>ECTS</b> 10	<b>Kursusnummer</b> BX3SEI-KME
<b>Prøveform</b> Mundtlig	<b>Bedømmelsesform</b> Ekstern – 7-trin

### Formål

Designprojektet er baseret på udviklingen af design i en international kontekst, og tager afsæt i brugeren og en given udfordring med et service-design perspektiv. Designeren skal kunne omsætte indsigt i brugerens ønsker og behov til konkrete designkoncepter. De studerende samarbejder tværkulturelt. Der udvikles et design baseret på en specifik opgave.

### Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende at:

#### Viden

- Have forståelse for design i en international og tværkulturel kontekst.
- Have forståelse for hvordan internationale burgerobservationer omsættes til designkoncepter.

#### Færdigheder

- Kunne anvende udvalgte metoder indenfor servicedesign.
- Være i stand til at arbejde effektivt og have forståelse for gruppedynamik.

#### Kompetencer

- Være i stand til at analysere et problem, en målgruppe og at gennemføre et designprojekt.
- Være i stand til at arbejde i et team af mennesker med forskellig professionel baggrund i en international kulturel kontekst.
- Være i stand til at perspektivere et designprojekt.



<b>Kurstitel:</b> Udvidet praktik	<b>Course title</b> Extended Internship
<b>Studieretning</b> Tværfagligt, 3. år	<b>Godkendt</b> 31.08.18
<b>Niveau</b> BA	<b>Ansvarlig</b> Eva Kappel
<b>ECTS</b> 15	<b>Kursusnummer</b> BF3UP--BSE / BF3UI--BSE
<b>Prøveform</b> Skriftlig	<b>Bedømmelsesform</b> Intern – be/ib

**Formål** At arbejde med designopgaver i praksis og være i stand til at dokumentere forbedring af designfaglig kompetencer

**Læringsmål** Den studerende fastsætter og beskriver læringsmål i samarbejde med praktikstedet og indskriver disse i praktikaftalen med specifik henblik på hvilke designfaglige kompetencer den studerende forbedre under forløbet

For at bestå modulet forventes den studerende:

Viden

- at opbygge faglig viden om en designafdelings interne opgaver og ansvar
- at have viden om egne kompetencer og værdiskabende bidrag i en designafdeling
- at tilegne sig viden om hvordan praktikvirksomheden anvender design proces og metoder

Færdigheder

- at have praktisk erfaring i at arbejde som designer
- at udbygge specifikke designfaglige kompetencer
- at kunne reflektere over et praktiksteds proces og metoder
- at kunne formidle og diskutere sine observationer og refleksioner over praktik
- at kunne udarbejde en stillingsbetegnelse for en designposition i praktikvirksomheden

Kompetencer

- at kunne sætte sin designfaglige viden, færdigheder og kompetencer i spil i faglige og forretningsmæssige sammenhænge
- at kunne beskrive sine karriereplaner i forhold til videre specialisering i uddannelsen og fremtidige beskæftigelsesmuligheder

<b>Kurstitel</b> Individuelt designprojekt	<b>Course title</b> Individual Design Project
<b>Studieretning</b> Tværfaglig, 3. år	<b>Godkendt</b> 31.08.18
<b>Niveau</b> BA	<b>Ansvarlig</b> Eva Kappel
<b>ECTS</b> 5 10 15	<b>Kursusnummer</b> BF5ID-AKME BF5ID-BKME BF5ID-CKME
<b>Prøveform</b> Mundtlig	<b>Bedømmelsesform</b> Intern – 7-trin

**Formål** Den studerende anvender og udvikler tidligere lærte færdigheder og kompetencer i et individuelt designprojekt.

**Læringsmål** Til eksamen forventes den studerende:

Viden

- at kunne inddrage tidligere tilegnet viden i projektet

Færdigheder

- at kunne sætte sig faglige mål
- at kunne identificere en designfaglig udfordring
- at kunne formidle et projekt visuelt og verbalt
- at kunne analysere egne undersøgelser

Kompetencer

- at kunne forstå og reflektere over udvalgte områder inden for sit fag
- at kunne anvende relevante designteorier, metoder og færdigheder
- at kunne reflektere over et projekts proces og identificere styrker og svagheder
- at kunne perspektivere projektet i forhold til en erhvervsmæssig, kunstnerisk eller videnskabelig kontekst

<b>Kurstitel:</b> Praktik	<b>Course title</b> Internship
<b>Studieretning</b> Tværfagligt, 3. år	<b>Godkendt</b> 31.08.18
<b>Niveau</b> BA	<b>Ansvarlig</b> Eva Kappel
<b>ECTS</b> 15	<b>Kursusnummer</b> BF3PK--BSE BF3PKI-BSE (international)
<b>Prøveform</b> Skriftlig	<b>Bedømmelsesform</b> Intern – be/ib

**Formål** Afprøve design kompetencer i praksis og at forstå virksomhedens virke samt egen og andres roller i virksomheden.

**Læringsmål** Den studerende fastsætter og beskriver læringsmål i samarbejde med praktikstedet og indskriver disse i praktikaftalen

For at bestå modulet forventes den studerende:

Viden

- at have forretningsforståelse
- at have viden om egne kompetencer og mulige værdiskabende bidrag for praktikstedet
- at have forståelse for fagspecifik designmetoder

Færdigheder

- at have praktisk erfaring i at arbejde som designer
- at kunne reflektere over et praktiksteds proces og metoder
- at kunne formidle og diskutere sine observationer og refleksioner over praktik
- at kunne udarbejde forretningsmodellen Business Model Canvas

Kompetencer

- at kunne sætte sin designfaglige viden, færdigheder og kompetencer i spil med andre faggrupper i faglige og forretningsmæssige sammenhænge
- at kunne beskrive sine karriereplaner i forhold til videre specialisering i uddannelsen og fremtidige beskæftigelsesmuligheder
- at demonstrere netværkskompetencer

<b>Kurstitel</b> Bachelorprojekt	<b>Course title</b> Bachelor Project
<b>Studieretning</b> Tværfaglig, 3. år	<b>Godkendt</b> 19.03.2019
<b>Niveau</b> BA	<b>Ansvarlig</b> Eva Kappel
<b>ECTS</b> 15	<b>Kursusnummer</b> BK3BA--KME BM3BA--KME BI3BA--KME BA3BA--KME
<b>Prøveform</b> Mundtlig	<b>Bedømmelsesform</b> Ekstern – 7-trin

### Formål

Bachelorprojektet skal dokumentere, at den studerende ved at anvende designteori, metoder og færdigheder kan løse grundlæggende designfaglige problemstillinger på et professionelt niveau. I bachelorprojektet kan den studerende sætte hele sin designfaglighed i spil.

Viden, færdigheder og kompetencer erhvervet gennem bacheloruddannelsen demonstreres i løsningen af et selvinitieret, veldefineret og afgrænset designfagligt problem i samarbejde med mindst én ekstern samarbejdspartner. Bachelorprojektet er den studerendes ramme for at demonstrere sit designfaglige potentiale i et relevant designprojekt.

### Læringsmål

Bachelorprojektet skal demonstrere, at den studerende på et grundlæggende niveau:

#### Viden

- har viden om og forståelse for designfaglig praksis og metode
- har viden om og forståelse for relevante dele af designfagets videnskabelige teori
- har viden om og forståelse for værdiskabelse i designfaget

#### Færdigheder

- kan identificere og motivere en relevant designfaglig udfordring
- kan identificere en relevant ekstern samarbejdspartner
- kan identificere og anvende relevante designfaglige teknikker og metoder professionelt – herunder digitale teknikker og redskaber
- kan formidle og diskutere et designprojekt til og med såvel fagfæller som ikke-specialister
- kan perspektivere det praktiske bachelordesignprojekt med teoretiske overvejelser



Kompetencer

- kan planlægge og gennemføre designprocessen fra idéoplæg til udførelse, implementering og præsentation
- kan præstere et nyskabende designprojekt, hvor formsprog og æstetik er på højt kunstnerisk niveau
- kan perspektivere et designprojekt i forhold til en kontekst
- kan løse en relevant udfordring i samarbejde med en eller flere virksomheder/organisationer
- kan formidle designkompetencer målrettet en specifik kontekst
- kan anvende fagets teorier til at behandle og perspektivere en relevant problemstilling

For studerende på kommunikationsdesign

Den studerende forventes at have offentliggjort sin personlige website ved afslutningen af 6. semester, bl.a. indeholdende bachelorprojektet.



design  
skolen  
kolding

# Kursusbeskrivelser: Accessory Design

<b>Kurstitel</b> Materialelære metal og læder	<b>Course title</b> Material Science metal and leather
<b>Studieretning</b> Accessory Design, 1. år	<b>Godkendt</b> 31.08.18
<b>Niveau</b> BA	<b>Ansvarlig</b> Josephine Winther
<b>ECTS</b> 15	<b>Kursusnummer</b> BA1ML-KMU
<b>Prøveform</b> Mundtlig	<b>Bedømmelsesform</b> Ekstern – 7-trin

### Formål

Formålet med dette kursus er at introducere de studerende til diverse accessory materialer og forarbejdningen af disse. De studerende vil få indblik i værktøj og maskiner på værkstederne og lære hvordan disse håndteres efter sikkerhedsforskrifterne og hvordan man passer bedst muligt på værktøjet.

### Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

#### Viden

- at have viden om udvalgte materialer til accessories
- at have viden om udvalgte materials egenskaber
- at have forståelse for brug og bevarelse af værktøj på værkstederne
- at have forståelse for accessory værkstedernes sikkerhedsregler og førstehjælpsudstyr

#### Færdigheder

- at kunne omsætte en ide til et 3D objekt
- at kunne udvælge de rette materialer til et objekt.
- at kunne bearbejde forskellige materialer til udførelsen af 3D objekter
- at kunne anvende værktøj og arbejdsmetoder i forhold til udvalgte materialer

#### Kompetencer

- at forstå materiales muligheder og kunne udføre 3D objekter i forskellige materialer.
- at have forståelse for kvalitet i materialer og forarbejdning.

<b>Kurstitel</b> Komposition, konstruktion, form	<b>Course title</b> Composition, Construction and Form
<b>Studieretning</b> Tværgående, 1. år	<b>Godkendt</b> 31.08.18
<b>Niveau</b> BA	<b>Ansvarlig</b> Eva Kappel
<b>ECTS</b> 10	<b>Kursusnummer</b> BF1KF--KME
<b>Prøveform</b> Mundtlig	<b>Bedømmelsesform</b> Ekstern – 7-trin

### Formål

Formålet med dette kurselement er, at den studerende får indsigt i formers kompositoriske forhold samt i kompositionens grundlæggende betydning for et design. Herudover vil den studerende opnå en begyndende rutine i at konstruere og kommunikere tredimensionel form - herunder kroppen - gennem tegning, samt få kendskab til rumligt perspektiv.

### Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

#### Viden

- at have tilegnet sig viden om komposition herunder grundlæggende principper som tyngde, balance, kontrast, rytme og volumen
- at have tilegnet sig viden om konstruktion af grundformer
- at have forståelse for kroppen som rumlig form og kroppens proportioner
- at have forståelse for perspektivtegning

#### Færdigheder

- at kunne analysere komposition og form
- at kunne arbejde reflekteret med komposition, placering og skalering på form og flade
- at beherske grundlæggende fagsproglige begreber til formidling og diskussion af form og komposition
- at kunne konstruere og tegne rumlig form – herunder kroppen - i frihåndstegning

#### Kompetencer

- at kunne anvende komposition i et fagrettet genstandsfelt
- at kunne anvende rumlig skitsering i et fagrettet genstandsfelt



<b>Kurstitel</b> Designteori – objekt og betydning	<b>Course title</b> Design Theory – Object and Meaning
<b>Studieretning</b> Tværfaglig, 1. år	<b>Godkendt</b> 31.08.18
<b>Niveau</b> BA	<b>Ansvarlig</b> Eva Kappel
<b>ECTS</b> 10	<b>Kursusnummer</b> BF1DO--BSU
<b>Prøveform</b> Skriftlig	<b>Bedømmelsesform</b> Intern – be/ib

### Formål

Dette kursus giver den studerende indblik i udvalgt teori, som underbygger forståelsen af et designprodukt. Arbejdet involverer læsning af sekundære tekster og indføring i, hvordan man arbejder og skriver akademisk.

Den studerende får lejlighed til at afprøve det akademiske håndværk gennem mindre skriveøvelser. Forløbet afsluttes med en skriftlig opgave, hvori den studerende anvender et antal designteorier til at analysere og perspektivere et designprodukt inden for den studerendes egen faglighed.

### Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

#### Viden

- at have viden om udvalgt designteori indenfor form, perception og æstetik

#### Færdigheder

- at kunne læse og forstå en sekundær tekst
- på grundlæggende niveau at kunne analysere, reflektere over og konkludere på et afgrænset teoretisk materiale

#### Kompetencer

- at kunne anvende udvalgte teorier til at undersøge og perspektivere et designprodukt

### Eksamensbestemmelser

Skriftlig opgave – i form af en opgave inden for fagets pensum.

Intern censur, bedømmes som bestået/ikke bestået

Omfang: maks. 10 normalsider

<b>Kurstitel</b> Farve og lys	<b>Course title</b> Colour and light
<b>Studieretning</b> Tværfaglig, 1. år	<b>Godkendt</b> 31.08.18
<b>Niveau</b> BA	<b>Ansvarlig</b> Eva Kappel
<b>ECTS</b> 5	<b>Kursusnummer</b> BF1FL--KME
<b>Prøveform</b> Mundtlig	<b>Bedømmelsesform</b> Ekstern – 7-trin

### Formål

Formålet med dette kurselement er, at den studerende får kendskab til farvens kompleksitet og grundlæggende betydning for et design. Den studerende er på denne baggrund i stand til at arbejde kvalificeret med farve i designprocesser. Endvidere vil den studerende få kendskab til det additive farvesystem samt lysets indflydelse på farve, materiale og form.

### Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

#### Viden

- at have viden om det subtraktive farvesystem
- at have viden om det additive farvesystem, herunder lys og digital farve
- at have tilegnet sig viden om lysets påvirkning af farver, flader og materialer
- at have viden om perception i relation til farve og lys

#### Færdigheder

- at beherske grundlæggende fagsproglige begreber til formidling og diskussion af farve- og lysforhold
- at have færdigheder i at iagttage, registrere og analysere farve
- at kunne anvende og kommunikere farvetrends
- at kunne fremstille en farvepalet analogt såvel som digitalt

#### Kompetencer

- at kunne anvende farver i et fagrettet genstandsfelt
- at have tilegnet sig kompetencer i at anvende lys og lysets virkemidler i et fagrettet genstandsfelt

<b>Kurstitel</b> Objekt og krop	<b>Course title</b> Object and Body
<b>Studieretning</b> Accessory Design, 1. år	<b>Godkendt</b> 31.08.18
<b>Niveau</b> BA	<b>Ansvarlig</b> Josephine Winther
<b>ECTS</b> 10	<b>Kursusnummer</b> BA10K-KMU
<b>Prøveform</b> Mundtlig	<b>Bedømmelsesform</b> Ekstern – 7-trin

### Formål

Formålet med dette kursus er at give de studerende indblik i at se og formelt aflæse objekter og kroppens selvstændige former. De skal iagttage hvad der sker med disse former, når krop og objekt mødes. Mødet kan være af æstetisk, funktionel og/eller konceptuel karakter.

### Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

#### Viden

- at have kendskab til teorien bag aflæsning af objekter

#### Færdigheder

- at kunne aflæse objekter formelt og verbalisere det
- at kunne præsentere en idé
- at kunne anbringe objekter på kroppen og begrunde placering
- at kunne anvende forskellige redskaber til udvikling af idéer

#### Kompetencer

- at kunne omsætte ideer til 3D objekter som kan anbringes på kroppen
- at kunne analysere og udvælge ideer på baggrund af æstetiske og konceptuelle vurderinger

<b>Kurstitel</b> Designprojekt – form og farve	<b>Course title</b> Design Project – Form and Color
<b>Studieretning</b> Tværfaglig, 1. år	<b>Godkendt</b> 31.08.18
<b>Niveau</b> BA	<b>Ansvarlig</b> Eva Kappel
<b>ECTS</b> 10	<b>Kursusnummer</b> BK1FO--KME, BM1FF--KME, BI1FF--KME, BA1FF--KME
<b>Prøveform</b> Mundtlig	<b>Bedømmelsesform</b> Ekstern – 7-trin

**Formål** Formålet med dette kursus er, at den studerende får grundlæggende kendskab til designprocessen med tilhørende metoder. Kurset har fokus på planlægning af en proces, samt på eksperiment og kreativitet.

**Læringsmål** Til eksamen forventes den studerende:

- Viden
- at have forståelse for designprocessen i et projekt
  - at have viden om kreativitet, intuition og analyse
  - at have indsigt i egne kompetencer, styrker og udfordringer i et kreativt arbejde
- Færdigheder
- at kunne udarbejde en projektbeskrivelse med en relevant designfaglig problemstilling
  - at kunne formulere, udføre og evaluere et eksperiment
  - at kunne generere, visualisere, analysere og udvælge idéer
- Kompetencer
- at kunne anvende udvalgte teknikker og redskaber i forhold til et personligt designudtryk
  - at kunne reflektere over og beskrive egen designproces

<b>Kurstitel</b> Designproces 2	<b>Course title</b> Design Process 2
<b>Studieretning</b> Tværfaglig, 2. år	<b>Godkendt</b> 31.08.18
<b>Niveau</b> BA	<b>Ansvarlig</b> Eva Kappel
<b>ECTS</b> 10	<b>Kursusnummer</b> BF2DP--KME
<b>Prøveform</b> Mundtlig	<b>Bedømmelsesform</b> Intern – 7-trin

### Formål

Formålet med dette kursuselement er, at den studerende får dybdegående kendskab til designprocessen med tilhørende metoder. Kurset har fokus på planlægning af en proces, feltstudie som researchmetode, brugerinddragelse, teamwork samt konceptudvikling. Designprocessens metoder undersøges og anvendes i forbindelse med et designprojekt.

### Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

#### Viden

- at have viden om en problemorienteret designproces
- at have forståelse for diversitet og samarbejde i et kreativt team

#### Færdigheder

- at kunne udarbejde en projektbeskrivelse med en relevant designfaglig problemstilling
- at kunne planlægge, styre og evaluere en problemorienteret designproces
- at kunne udføre feltstudier og inddrage brugere i designprocessen
- at kunne udpege vigtige indsigter, samt at argumentere for valg og fravalg
- at kunne indgå i og facilitere et gruppearbejde og reflektere over egen rolle

#### Kompetencer

- at kunne udvælge og anvende konkrete designmetoder til at identificere og bearbejde en problemstilling i en ekstern kontekst

<b>Kurstitel</b> Designproces 2 - International	<b>Course title</b> Design Process 2 - International
<b>Studieretning</b> Tværfaglig, 2. år	<b>Godkendt</b> 31.08.18
<b>Niveau</b> BA	<b>Ansvarlig</b> Eva Kappel
<b>ECTS</b> 10	<b>Kursusnummer</b> BF2DPI-KME
<b>Prøveform</b> Mundtlig	<b>Bedømmelsesform</b> Intern – 7-trin

### Formål

Formålet med dette kursuselement er, at den studerende får dybdegående kendskab til designprocessen med tilhørende metoder. Kurset har fokus på planlægning af en proces, feltstudie som researchmetode, brugerinddragelse, teamwork samt konceptudvikling. Designprocessens metoder undersøges og anvendes i forbindelse med et designprojekt.

### Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

#### Viden

- at have viden om en problemorienteret designproces
- at have forståelse for kulturel diversitet og samarbejde i et kreativt team

#### Færdigheder

- at kunne udarbejde en projektbeskrivelse med en relevant designfaglig problemstilling
- at kunne planlægge, styre og evaluere en problemorienteret designproces
- at kunne udføre feltstudier og inddrage brugere i designprocessen
- at kunne udpege vigtige indsigter, samt at argumentere for valg og fravalg
- at kunne indgå i og facilitere et multikulturelt gruppearbejde og reflektere over egen rolle

#### Kompetencer

- at kunne udvælge og anvende konkrete designmetoder til at identificere og bearbejde en problemstilling i en konkret international kontekst

<b>Kurstitel</b> Digitale redskaber	<b>Course title</b> Digital Tools
<b>Studieretning</b> Accessory Design, 2. år	<b>Godkendt</b> 31.08.18
<b>Niveau</b> BA	<b>Ansvarlig</b> Josephine Winther
<b>ECTS</b> 5	<b>Kursusnummer</b> BA2DT--BME
<b>Prøveform</b> Mundtlig	<b>Bedømmelsesform</b> Intern – 7-trin

### Formål

Formålet med kurset er, at den studerende får kendskab til, hvordan digitale redskaber kan anvendes i forbindelse med produktion af smykker / accessory.

### Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

#### Viden

- at have viden om rapid prototyping og scanning
- at have viden om samspil mellem materiale, metode og teknik

#### Færdigheder

- at kunne udvikle en form i et computerprogram
- at kunne klargøre filer til produktion og redegøre for den valgte procedure
- at have 3 objekter printet og bearbejdet

#### Kompetencer

- at kunne vælge, hvilken produktionsmetode der bedst kan benyttes til et givent produkt efter egen ide og valg.

<b>Kurstitel</b> Materialelære 3	<b>Course title</b> Material science 3
<b>Studieretning</b> Accessory Design, 2. år	<b>Godkendt</b> 31.08.18
<b>Niveau</b> Bachelor	<b>Ansvarlig</b> Josephine Winther
<b>ECTS</b> 10	<b>Kursusnummer</b> BA2M3--BME
<b>Prøveform</b> Mundtlig	<b>Bedømmelsesform</b> Intern – be/ib

### Formål

Et kursus med fokus på eksperimentet og undersøgelsen. Det undersøges, hvordan man kan bruge form og materialeeksperimenter som udgangspunkt for et designprojekt. Med afsæt i et materiale, en produktionsmetode eller teknik afsøges nye muligheder. Der er ikke fokus på slutresultatet, men på eksperimenter som potentielt kan føre til et resultat. Undervejs analyseres og evalueres eksperimenterne.

### Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

#### Viden

- at have viden om forskellige materialer og deres egenskaber

#### Færdigheder

- at kunne eksperimentere med en teknik eller et materiale
- at kunne reflektere over egne eksperimenter og resultater
- at kunne anvende eksperimentet som redskab i en udviklingsproces
- at kunne præsentere sine eksperimenter for andre

#### Kompetencer

- at have forståelse for brug af eksperimentet som designredskab



<b>Kurstitel</b> Designteori 2	<b>Course title</b> Design Theory 2
<b>Studieretning</b> Tværfaglig, 2 år	<b>Godkendt</b> 31.08.18
<b>Niveau</b> BA	<b>Ansvarlig</b> Eva Kappel
<b>ECTS</b> 5	<b>Kursusnummer</b> BF2DT--KSE
<b>Prøveform</b> Skriftlig	<b>Bedømmelsesform</b> Ekstern – 7-trin

### Formål

Dette kursus giver den studerende indblik i udvalgt teori, som underbygger forståelsen af designprocessen med tilhørende metoder. De studerende møder gennem forelæsninger og øvelser forskellige perspektiver på designprocessen.

Arbejdet involverer læsning af primære tekster, samt videregående arbejde med at skrive en akademisk opgave. Forløbet afsluttes med en skriftlig opgave, hvori den studerende anvender et antal designteorier til at analysere og perspektivere en af egne designprocesser.

### Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

#### Viden

- at have viden om udvalgt designteori indenfor designproces og -metoder

#### Færdigheder

- at kunne læse og forstå en akademisk primær tekst
- på et videregående niveau at kunne analysere, reflektere over og konkludere på et afgrænset teoretisk materiale

#### Kompetencer

- at kunne anvende udvalgte teorier til at undersøge og perspektivere en designproces

### Eksamensbestemmelser

Skriftlig opgave – i form af en opgave inden for fagets pensum.

Ekstern censur, bedømmes efter 7-trinsskalaen

Omfang: maks. 10 normalsider

<b>Kurstitel</b> Materiel kultur	<b>Course title</b> Materiel culture
<b>Studieretning</b> Accessory Design, 2. år	<b>Godkendt</b> 31.08.18
<b>Niveau</b> BA	<b>Ansvarlig</b> Josephine Winther
<b>ECTS</b> 10	<b>Kursusnummer</b> BA2MK--KME
<b>Prøveform</b> Mundtlig	<b>Bedømmelsesform</b> Intern – 7-trin

### Formål

Inden for materielle kulturstudier betragtes genstande som markører for kulturelt definerede forskelle, som identitetsmarkører og som stærkt kulturbærende. I dette forløb vil den studerende blive opmærksom på at genstande *betyder noget for nogen* og kan have meget forskellige betydninger for forskellige mennesker. I dette projekt skal genstandes *betydninger for nogen* altså være en drivkraft for den studerende i at skabe inspiration og udvikle et koncept til en accessory. Som en del af forløbet vil den studerende blive introduceret til udvalgt teori om materiel kultur og lave forskellig form for research vedrørende betydning af genstande, som grundlag for konceptudvikling.

### Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

#### Viden

- at have viden om, forståelse for hvad et koncept er og hvordan man kan udvikle et koncept
- at have viden om og kunne reflektere over relationer mellem menneske og genstande ud fra materiel kulturteori
- at have viden om og forståelse for materiel kultur som et specifikt teori-område og fagfelt

#### Færdigheder

- at kunne inddrage materiel kultur som perspektiv, i deres blik på eget fagområde
- at kunne analysere og reflektere over konkrete genstandes betydning og værdi igennem en research og analyseproces
- at kunne anvende den research og analyse som inspiration til at generere et koncept
- at kunne præsentere et gennemarbejdet koncept

#### Kompetencer

- at have erfaring med at anlægge et materielkulturelt blik på accessory design
- at have erfaring med at udvælge og udvikle ideer til at skabe et koncept indenfor accessory design
- at kunne planlægge en konceptudviklingsproces fra indledende research til præsentation indenfor fagområdet

<b>Kurstitel</b> Koncept, kollektion og produktion	<b>Course title</b> Concept, Collection and Production
<b>Studieretning</b> Accessory Design, 2. år	<b>Godkendt</b> 31.08.18
<b>Niveau</b> BA	<b>Ansvarlig</b> Josephine Winther
<b>ECTS</b> 20	<b>Kursusnummer</b> BA2CP--KME
<b>Prøveform</b> Mundtlig	<b>Bedømmelsesform</b> Intern – 7-trin

### Formål

Formål med kurset er at den studerende opnår viden om og erfaring med, at udvikle et koncept for en kollektion samt give den studerende indblik i arbejdet med kollektion og produktion i en kommerciel virksomhed. De skal udvikle og færdiggøre modeller til produktion for at få indblik i produktionsmetoder. De skal have øje for detaljerne i de enkelte dele og den samlede kollektion. De studerende skal søge indblik i de forhold materialerne er produceret/tilvejebragt under. Der introduceres til teoretiske modeller og praktiske teknikker til at identificere tendenser, og der udvikles et trendmateriale til andres eller eget brug i et designprojekt.

### Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

#### Viden

- at have viden om udvikling af koncepter i virksomheder
- at have viden om kollektionsbegrebet i virksomheder
- at have viden om arbejdsgange i virksomheder
- at have viden om DART modellen som system for at vide hvor et trendoplæg er placeret i branchen.

#### Færdigheder

- at kunne indsamle et aktuelt inspirationsmateriale til videre bearbejdning
- at kunne lave et moodboard til brug ved udvikling af kollektion
- at kunne udvikle en kollektion og redegøre for hvordan den kan produceres
- at kunne formidle arbejdsproces og resultat af processen visuelt og verbalt

#### Kompetencer

- at kunne udvikle et koncept for en kollektion med en specifik målgruppe
- have erfaring med de arbejdsgange der skal til at producere en kollektion
- at kunne udvikle præsenteringsmateriale og formidle en kollektion visuelt og verbalt
- at kunne fremlægge en realistisk prissætning for en kollektion

<b>Kurstitel</b> Individuelt designprojekt	<b>Course title</b> Individual Design Project
<b>Studieretning</b> Tværfaglig, 2. år	<b>Godkendt</b> 31.08.18
<b>Niveau</b> BA	<b>Ansvarlig</b> Eva Kappel
<b>ECTS</b> 5 10 15	<b>Kursusnummer</b> BF4ID-AKME BF4ID-BKME BF4ID-CKME
<b>Prøveform</b> Mundtlig	<b>Bedømmelsesform</b> Intern – 7-trin

### Formål

Den studerende anvender og udvikler tidligere lærte færdigheder og kompetencer i et individuelt designprojekt.

### Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

#### Viden

- at kunne inddrage tidligere tilegnet viden i projektet

#### Færdigheder

- at kunne sætte sig faglige mål
- at kunne identificere en designfaglig udfordring
- at kunne formidle et projekt visuelt og verbalt
- at kunne analysere egne undersøgelser

#### Kompetencer

- at kunne forstå og reflektere over udvalgte områder inden for sit fag
- at kunne anvende relevante designteorier, metoder og færdigheder
- at kunne reflektere over et projekts proces og identificere styrker og svagheder
- at kunne perspektivere projektet i forhold til en erhvervsmæssig, kunstnerisk eller videnskabelig kontekst

<b>Kurstitel</b> Position og præsentation	<b>Course title</b> Position and present
<b>Studieretning</b> Accessory Design, 3. år	<b>Godkendt</b> 31.08.18
<b>Niveau</b> BA	<b>Ansvarlig</b> Josephine Winther
<b>ECTS</b> 5	<b>Kursusnummer</b> BA3PO--KME
<b>Prøveform</b> Mundtlig	<b>Bedømmelsesform</b> Ekstern – 7-trin

### Formål

Formålet med dette kursus er at den studerende reflekterer over og indkredser egen faglige kerne og værdisæt og søger at kommunikere dette klart men også personligt. På kurset tilstræbes der en balancegang mellem en filosofisk og poetisk tilgang og et mere nøgternt udtryk for eget faglige standpunkt. Fokus er på den studerendes egen selvforståelse.

Gennem forskellige skriveøvelser og efterfølgende skriftlig og visuel kommunikation bliver den studerendes faglige holdninger, værdier og kompetencer sat i spil i relation til omverdenen.

### Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

#### Viden

- At have viden om og forståelse for hvordan skriftlighed kan bruges til refleksion og til formidling
- At have viden om og forståelse for hvordan visuelle og grafiske greb kan påvirke og støtte det man søger at formidle.
- At have viden om og forståelse for grundlæggende grafiske virkemidler i relation til en specifik kontekst

#### Færdigheder

- At kunne bruge skriftlighed til at reflektere, analysere og beskrive.
- At kunne skrive en kort tekst om et givet emne så det fremstår personligt og klart.
- At kunne udforme et skriftligt og visuelt materiale så det bedst muligt formidler indholdet og afsenderen.

#### Kompetencer

- At kunne relatere egne kompetencer til behov og forventninger i omverdenen
- At have erfaring med at skrive for at kunne beskrive og formidle egne positioner og holdninger i en faglig kontekst
- At have erfaring med at arbejde med grafisk design og layout i relation til en tekst der skal formidle egen faglighed og i en specifik kontekst.

<b>Kurstitel</b> Sko	<b>Course title</b> Shoes
<b>Studieretning</b> Mode- og tekstildesign, Industrielt design, Accessory design 3. år	<b>Godkendt</b> 31.08.18
<b>Niveau</b> BA	<b>Ansvarlig</b> Helle Graabæk
<b>ECTS</b> 10	<b>Kursusnummer</b> BX3SK--KME
<b>Prøveform</b> Mundtlig	<b>Bedømmelsesform</b> Ekstern - 7-trin

### Formål

Gennem samarbejde med en virksomhed får den studerende erfaring i at aflæse en virksomheds værdigrundlag, kundegruppe og produktionsfaciliteter og indarbejde disse i nye bud på produkter eller løsninger, som viser nye veje for virksomheden.

### Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

#### Viden

- at have forståelse for kollektionsbegreber og serieopbygning inden for en produktgruppe
- at have forståelse for en skos opbygning og funktionalitet

#### Færdigheder

- at kunne aflæse en virksomheds værdigrundlag og målgruppe
- at kunne analysere en virksomheds produktionsfaciliteter
- at kunne kommunikere en arbejdsproces og et resultat visuelt og verbalt

#### Kompetencer

- at kunne udvikle et innovativt designkoncept ud fra givne faktorer

<b>Kurstitel</b> Accessory tilgange	<b>Course title</b> Approaching Accessory
<b>Studieretning</b> Accessory Design, 3. år	<b>Godkendt</b> 31.08.18
<b>Niveau</b> BA	<b>Ansvarlig</b> Josephine Winther
<b>ECTS</b> 15	<b>Kursusnummer</b> BA3AT--KME
<b>Prøveform</b> Mundtlig	<b>Bedømmelsesform</b> Ekstern – 7-trin

### Formål

Inden for accessory design står valget mellem det meget udadvendte og kommunikerende – eller det indadvendte, private og stille – begge steder kan de studerende arbejde i et designfelt hvor æstetik og formgivning, samt menneskelige behov, værdier, holdninger og normer mødes – et felt som kan berøre selve forståelsen af at være menneske.

Dette kursus har som formål at gøre accessory studerende mere bevidste om hvad der karakteriserer deres tilgang til accessory design feltet.

Er det æstetisk formgivning af objekter til kroppen, muligheden for at løse menneskelige behov med et kropsbåret objekt, en særlig form eller materialeorienteret interesse, kommunikation eller iscenesættelser der er omdrejningspunktet for arbejdet med accessory design?

Potentialet i arbejdet med accessory design er dels at feltet beskæftiger sig med produkter til og på kroppen på forskellige måder og derfor er det et meget sanseligt og detaljeorienteret designfelt. Koncepter indenfor accessory design skal demonstreres i et færdigbearbejdet produkt hvor formgivning, materiale, små detaljer, funktioner er udformet og afprøvet.

Gennem kendskab til metoder og tilgange vedrørende brugerorienteret research og bruger inddragelse får de studerende redskaber og metoder til at møde andre mennesker og navigere og arbejde meningsfuldt og respektfuldt med design. Igen gennem projektet får de studerende også en øget forståelse for og viden om ergonomi, de kognitive og de emotionelle aspekter af relationen mellem designer, bærer og måske fremstiller/producent af en designløsning.

### Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

#### Viden

- Skal kunne beskrive, forstå, reflektere over hvordan accessory design kan indgå i forskellige designløsninger.
- Skal kunne beskrive, forstå de etiske aspekter af at lave brugerorienteret research og udvikling til designløsninger



- |             |   |
|-------------|---|
|             | <ul style="list-style-type: none"><li>• Skal kunne beskrive, forstå hvordan æstetik, ergonomi, emotionelle og kognitive forhold gør sig gældende i relationen mellem menneske og en designløsning.</li></ul>  |
| Færdigheder | <ul style="list-style-type: none"><li>• Skal kunne identificere en relevant designfaglig problemstilling på baggrund af gennemført research.</li><li>• Skal kunne analysere egen research, idegenerere et koncept og anvende formeksperimenter til at udvikle et koncept til et færdigt design produkt.</li><li>• Skal kunne præsentere projektet for hold, underviser og evt. ekstern partner</li><li>• Skal kunne inddrage etiske overvejelser i arbejdet med at udvikle designløsninger.</li></ul> |
| Kompetencer | <ul style="list-style-type: none"><li>• Får erfaring med at udvælge ideer til og udvikle koncepter til et færdigt produkt.</li><li>• Får erfaring med at udvikle koncepter der er æstetisk, ergonomisk, emotionelt og kognitivt brugbart for slutbrugeren i relation til en designløsning. Planlægge et komplekst projekt der involverer brugere, beskuere.</li></ul>   |



<b>Kurstitel:</b> Udvidet praktik	<b>Course title</b> Extended Internship
<b>Studieretning</b> Tværfagligt, 3. år	<b>Godkendt</b> 31.08.18
<b>Niveau</b> BA	<b>Ansvarlig</b> Eva Kappel
<b>ECTS</b> 15	<b>Kursusnummer</b> BF3UP--BSE / BF3UI--BSE
<b>Prøveform</b> Skriftlig	<b>Bedømmelsesform</b> Intern – be/ib

**Formål** At arbejde med designopgaver i praksis og være i stand til at dokumentere forbedring af designfaglig kompetencer

**Læringsmål** Den studerende fastsætter og beskriver læringsmål i samarbejde med praktikstedet og indskriver disse i praktikaftalen med specifik henblik på hvilke designfaglige kompetencer den studerende forbedre under forløbet

For at bestå modulet forventes den studerende:

Viden

- at opbygge faglig viden om en designafdelings interne opgaver og ansvar
- at have viden om egne kompetencer og værdiskabende bidrag i en designafdeling
- at tilegne sig viden om hvordan praktikvirksomheden anvender design proces og metoder

Færdigheder

- at have praktisk erfaring i at arbejde som designer
- at udbygge specifikke designfaglige kompetencer
- at kunne reflektere over et praktiksteds proces og metoder
- at kunne formidle og diskutere sine observationer og refleksioner over praktik
- at kunne udarbejde en stillingsbetegnelse for en designposition i praktikvirksomheden

Kompetencer

- at kunne sætte sin designfaglige viden, færdigheder og kompetencer i spil i faglige og forretningsmæssige sammenhænge
- at kunne beskrive sine karriereplaner i forhold til videre specialisering i uddannelsen og fremtidige beskæftigelsesmuligheder

<b>Kurstitel</b> Individuelt designprojekt	<b>Course title</b> Individual Design Project
<b>Studieretning</b> Tværfaglig, 3. år	<b>Godkendt</b> 31.08.18
<b>Niveau</b> BA	<b>Ansvarlig</b> Eva Kappel
<b>ECTS</b> 5 10 15	<b>Kursusnummer</b> BF5ID-AKME BF5ID-BKME BF5ID-CKME
<b>Prøveform</b> Mundtlig	<b>Bedømmelsesform</b> Intern – 7-trin

**Formål** Den studerende anvender og udvikler tidligere lærte færdigheder og kompetencer i et individuelt designprojekt.

**Læringsmål** Til eksamen forventes den studerende:

Viden

- at kunne inddrage tidligere tilegnet viden i projektet

Færdigheder

- at kunne sætte sig faglige mål
- at kunne identificere en designfaglig udfordring
- at kunne formidle et projekt visuelt og verbalt
- at kunne analysere egne undersøgelser

Kompetencer

- at kunne forstå og reflektere over udvalgte områder inden for sit fag
- at kunne anvende relevante designteorier, metoder og færdigheder
- at kunne reflektere over et projekts proces og identificere styrker og svagheder
- at kunne perspektivere projektet i forhold til en erhvervsmæssig, kunstnerisk eller videnskabelig kontekst

<b>Kurstitel:</b> Praktik	<b>Course title</b> Internship
<b>Studieretning</b> Tværfagligt, 3. år	<b>Godkendt</b> 31.08.18
<b>Niveau</b> BA	<b>Ansvarlig</b> Eva Kappel
<b>ECTS</b> 15	<b>Kursusnummer</b> BF3PK--BSE BF3PKI-BSE (international)
<b>Prøveform</b> Skriftlig	<b>Bedømmelsesform</b> Intern – be/ib

**Formål** Afprøve design kompetencer i praksis og at forstå virksomhedens virke samt egen og andres roller i virksomheden.

**Læringsmål** Den studerende fastsætter og beskriver læringsmål i samarbejde med praktikstedet og indskriver disse i praktikaftalen

For at bestå modulet forventes den studerende:

- Viden
- at have forretningsforståelse
  - at have viden om egne kompetencer og mulige værdiskabende bidrag for praktikstedet
  - at have forståelse for fagspecifik designmetoder
- Færdigheder
- at have praktisk erfaring i at arbejde som designer
  - at kunne reflektere over et praktiksteds proces og metoder
  - at kunne formidle og diskutere sine observationer og refleksioner over praktik
  - at kunne udarbejde forretningsmodellen Business Model Canvas
- Kompetencer
- at kunne sætte sin designfaglige viden, færdigheder og kompetencer i spil med andre faggrupper i faglige og forretningsmæssige sammenhænge
  - at kunne beskrive sine karriereplaner i forhold til videre specialisering i uddannelsen og fremtidige beskæftigelsesmuligheder
  - at demonstrere netværkskompetencer

<b>Kurstitel</b> Bachelorprojekt	<b>Course title</b> Bachelor Project
<b>Studieretning</b> Tværfaglig, 3. år	<b>Godkendt</b> 19.03.2019
<b>Niveau</b> BA	<b>Ansvarlig</b> Eva Kappel
<b>ECTS</b> 15	<b>Kursusnummer</b> BK3BA--KME BM3BA--KME BI3BA--KME BA3BA--KME
<b>Prøveform</b> Mundtlig	<b>Bedømmelsesform</b> Ekstern – 7-trin

### Formål

Bachelorprojektet skal dokumentere, at den studerende ved at anvende designteori, metoder og færdigheder kan løse grundlæggende designfaglige problemstillinger på et professionelt niveau. I bachelorprojektet kan den studerende sætte hele sin designfaglighed i spil.

Viden, færdigheder og kompetencer erhvervet gennem bacheloruddannelsen demonstreres i løsningen af et selvinitieret, veldefineret og afgrænset designfagligt problem i samarbejde med mindst én ekstern samarbejdspartner. Bachelorprojektet er den studerendes ramme for at demonstrere sit designfaglige potentiale i et relevant designprojekt.

### Læringsmål

Bachelorprojektet skal demonstrere, at den studerende på et grundlæggende niveau:

#### Viden

- har viden om og forståelse for designfaglig praksis og metode
- har viden om og forståelse for relevante dele af designfagets videnskabelige teori
- har viden om og forståelse for værdiskabelse i designfaget

#### Færdigheder

- kan identificere og motivere en relevant designfaglig udfordring
- kan identificere en relevant ekstern samarbejdspartner
- kan identificere og anvende relevante designfaglige teknikker og metoder professionelt – herunder digitale teknikker og redskaber
- kan formidle og diskutere et designprojekt til og med såvel fagfæller som ikke-specialister
- kan perspektivere det praktiske bachelordesignprojekt med teoretiske overvejelser



Kompetencer

- kan planlægge og gennemføre designprocessen fra idéoplæg til udførelse, implementering og præsentation
- kan præstere et nyskabende designprojekt, hvor formsprog og æstetik er på højt kunstnerisk niveau
- kan perspektivere et designprojekt i forhold til en kontekst
- kan løse en relevant udfordring i samarbejde med en eller flere virksomheder/organisationer
- kan formidle designkompetencer målrettet en specifik kontekst
- kan anvende fagets teorier til at behandle og perspektivere en relevant problemstilling

For studerende på kommunikationsdesign

Den studerende forventes at have offentliggjort sin personlige website ved afslutningen af 6. semester, bl.a. indeholdende bachelorprojektet.



design  
skolen  
kolding

# Kursusbeskrivelser: Kommunikationsdesign

<b>Kurstitel</b> Visualisation & Imagination	<b>Course title</b> Visualisation & Imagination
<b>Studieretning</b> Kommunikationsdesign, 1. år	<b>Godkendt</b> 31.08.18
<b>Niveau</b> BA	<b>Ansvarlig</b> Lars Hoff-Lund
<b>ECTS</b> 15	<b>Kursusnummer</b> BK1IM--KMU
<b>Prøveform</b> Mundtlig	<b>Bedømmelsesform</b> Ekstern - 7-trin

### Formål

Kurset Visualisation & imagination har til formål at dygtiggøre de studerende i at generere og skitsere ideer anskuet fra flere forskellige perspektiver. Under kurset vil den studerende eksperimentere med ideudvikling, det at udvikle 'læsbare' prototyper og validere resultaterne gennem interviews og præsentationer.

Design consists of generating ideas and adapting them to users. [ . . . ] Sketches are cognitive tools; they have many uses, among them: to promote inferences and new ideas; to organize and convey information. [ . . . ] Cognitive science has provided two messages for designers:.. Sketches benefit design. Design benefits sketches." (Tversky, et al, *Sketches for Design and Design of Sketches.*)

Designere er visuelle mennesker. Det at skitsere på forskellig vis forbedrer ideudviklingen og vil være gunstigt under visualisering og udvikling. Designere skitserer og visualiserer for eksempel for at forstærke forestillingsevnen og afhjælpe en begrænset hukommelse. Eller for at højne kvaliteten af ideudvikling i co-creation fx ved hjælp af (hurtige) prototyper, hvor det at interagere med brugere på denne måde kan validere eller forbedre designkoncepter.

### Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende at:

#### Viden

- være opmærksom på hvad skitsering kan benyttes til og hvordan forskellige skitseringsmetoder påvirker den endelige designløsning
- kende til begreber og formater inden for digital visualisering på et grundlæggende niveau (fx bitmap vs vector-baseret image, output formater og kvalitet; jpg, pdf, tiff osv)

#### Færdigheder

- være i stand til at skitsere og visualisere på flere forskellige måder og niveauer; herunder analogt og digitalt såvel som 2D og 3D, samt i forskellig detaljeringsgrad (fra hurtige prototyper relateret til ideudvikling til færdig visualisering)
- kunne skifte hurtigt og effektivt fra idefase til udførelse - og tilbage om nødvendigt



Page 2/2

#### Kompetencer

- kunne observere folk (brugere) i kontekst og skitsere dem
- være i stand til at tænke konceptuelt og kommunikere betydningen af objekter i 2D eller 3D



<b>Kurstitel</b> Komposition, konstruktion, form	<b>Course title</b> Composition, Construction and Form
<b>Studieretning</b> Tværgående, 1. år	<b>Godkendt</b> 31.08.18
<b>Niveau</b> BA	<b>Ansvarlig</b> Eva Kappel
<b>ECTS</b> 10	<b>Kursusnummer</b> BF1KF--KME
<b>Prøveform</b> Mundtlig	<b>Bedømmelsesform</b> Ekstern – 7-trin

### Formål

Formålet med dette kurselement er, at den studerende får indsigt i formers kompositoriske forhold samt i kompositionens grundlæggende betydning for et design. Herudover vil den studerende opnå en begyndende rutine i at konstruere og kommunikere tredimensionel form - herunder kroppen - gennem tegning, samt få kendskab til rumligt perspektiv.

### Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

#### Viden

- at have tilegnet sig viden om komposition herunder grundlæggende principper som tyngde, balance, kontrast, rytme og volumen
- at have tilegnet sig viden om konstruktion af grundformer
- at have forståelse for kroppen som rumlig form og kroppens proportioner
- at have forståelse for perspektivtegning

#### Færdigheder

- at kunne analysere komposition og form
- at kunne arbejde reflekteret med komposition, placering og skalering på form og flade
- at beherske grundlæggende fagsproglige begreber til formidling og diskussion af form og komposition
- at kunne konstruere og tegne rumlig form – herunder kroppen - i frihåndstegning

#### Kompetencer

- at kunne anvende komposition i et fagrettet genstandsfelt
- at kunne anvende rumlig skitsering i et fagrettet genstandsfelt

<b>Kurstitel</b> Designteori – objekt og betydning	<b>Course title</b> Design Theory – Object and Meaning
<b>Studieretning</b> Tværfaglig, 1. år	<b>Godkendt</b> 31.08.18
<b>Niveau</b> BA	<b>Ansvarlig</b> Eva Kappel
<b>ECTS</b> 10	<b>Kursusnummer</b> BF1DO--BSU
<b>Prøveform</b> Skriftlig	<b>Bedømmelsesform</b> Intern – be/ib

### Formål

Dette kursus giver den studerende indblik i udvalgt teori, som underbygger forståelsen af et designprodukt. Arbejdet involverer læsning af sekundære tekster og indføring i, hvordan man arbejder og skriver akademisk.

Den studerende får lejlighed til at afprøve det akademiske håndværk gennem mindre skriveøvelser. Forløbet afsluttes med en skriftlig opgave, hvori den studerende anvender et antal designteorier til at analysere og perspektivere et designprodukt inden for den studerendes egen faglighed.

### Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

#### Viden

- at have viden om udvalgt designteori indenfor form, perception og æstetik

#### Færdigheder

- at kunne læse og forstå en sekundær tekst
- på grundlæggende niveau at kunne analysere, reflektere over og konkludere på et afgrænset teoretisk materiale

#### Kompetencer

- at kunne anvende udvalgte teorier til at undersøge og perspektivere et designprodukt

### Eksamensbestemmelser

Skriftlig opgave – i form af en opgave inden for fagets pensum.

Intern censur, bedømmes som bestået/ikke bestået

Omfang: maks. 10 normalsider

<b>Kurstitel</b> Farve og lys	<b>Course title</b> Colour and light
<b>Studieretning</b> Tværfaglig, 1. år	<b>Godkendt</b> 31.08.18
<b>Niveau</b> BA	<b>Ansvarlig</b> Eva Kappel
<b>ECTS</b> 5	<b>Kursusnummer</b> BF1FL--KME
<b>Prøveform</b> Mundtlig	<b>Bedømmelsesform</b> Ekstern – 7-trin

### Formål

Formålet med dette kurselement er, at den studerende får kendskab til farvens kompleksitet og grundlæggende betydning for et design. Den studerende er på denne baggrund i stand til at arbejde kvalificeret med farve i designprocesser. Endvidere vil den studerende få kendskab til det additive farvesystem samt lysets indflydelse på farve, materiale og form.

### Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

#### Viden

- at have viden om det subtraktive farvesystem
- at have viden om det additive farvesystem, herunder lys og digital farve
- at have tilegnet sig viden om lysets påvirkning af farver, flader og materialer
- at have viden om perception i relation til farve og lys

#### Færdigheder

- at beherske grundlæggende fagsproglige begreber til formidling og diskussion af farve- og lysforhold
- at have færdigheder i at iagttage, registrere og analysere farve
- at kunne anvende og kommunikere farvetrends
- at kunne fremstille en farvepalet analogt såvel som digitalt

#### Kompetencer

- at kunne anvende farver i et fagrettet genstandsfelt
- at have tilegnet sig kompetencer i at anvende lys og lysets virkemidler i et fagrettet genstandsfelt

<b>Kurstitel</b> Grafisk design	<b>Course title</b> Graphic design
<b>Studieretning</b> Kommunikationsdesign, 1. år	<b>Godkendt</b> 31.08.18
<b>Niveau</b> BA	<b>Ansvarlig</b> Lars Hoff-Lund
<b>ECTS</b> 10	<b>Kursusnummer</b> BK1GF--KMU
<b>Prøveform</b> Mundtlig	<b>Bedømmelsesform</b> Ekstern – 7-trin

### Formål

Kurset har til formål at åbne de studerendes øjne for den sorte kunst, typografien, og give dem de grundlæggende færdigheder i at arbejde med skrift som grafisk udtryksform og som praktisk kommunikationsform.

### Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

#### Viden

- at kende og sikkert anvende den typografiske terminologi
- at kunne forklare de typografiske principper
- at have indsigt i skriftklassificering
- at kende grundreglerne for læsbarhed

#### Færdigheder

- at kunne skelne og beskrive forskellene mellem forskellige skrifttyper, samt kunne søge, udvælge og begrunde valget af skrifttyper til forskellige formål
- at kunne håndtere detaljerne i de typografiske indstillinger i InDesign
- at kunne foretage en tekstoplysning i InDesign efter typografiske principper
- at kunne anvende typografi som grafisk og kunstnerisk element
- at kunne skitsere en skrift ud fra et forbillede og med blik for deres særlige kendetegn
- at på elementært niveau kunne arbejde med skriftdesign

#### Kompetencer

- at kunne krydse tidligere undervisning i form, komposition og kontraster med den nye viden om typografi
- at selvstændigt kunne undersøge, eksperimentere med og udvikle sine færdigheder i skrift og typografi
- at kunne formidle egne læringsresultater effektivt gennem en kort, digital præsentation

<b>Kurstitel</b> Designprojekt – form og farve	<b>Course title</b> Design Project – Form and Color
<b>Studieretning</b> Tværfaglig, 1. år	<b>Godkendt</b> 31.08.18
<b>Niveau</b> BA	<b>Ansvarlig</b> Eva Kappel
<b>ECTS</b> 10	<b>Kursusnummer</b> BK1FO--KME, BM1FF--KME, BI1FF--KME, BA1FF--KME
<b>Prøveform</b> Mundtlig	<b>Bedømmelsesform</b> Ekstern – 7-trin

**Formål** Formålet med dette kursus er, at den studerende får grundlæggende kendskab til designprocessen med tilhørende metoder. Kurset har fokus på planlægning af en proces, samt på eksperiment og kreativitet.

**Læringsmål** Til eksamen forventes den studerende:

- Viden
- at have forståelse for designprocessen i et projekt
  - at have viden om kreativitet, intuition og analyse
  - at have indsigt i egne kompetencer, styrker og udfordringer i et kreativt arbejde
- Færdigheder
- at kunne udarbejde en projektbeskrivelse med en relevant designfaglig problemstilling
  - at kunne formulere, udføre og evaluere et eksperiment
  - at kunne generere, visualisere, analysere og udvælge idéer
- Kompetencer
- at kunne anvende udvalgte teknikker og redskaber i forhold til et personligt designudtryk
  - at kunne reflektere over og beskrive egen designproces

<b>Kurstitel</b> Designproces 2	<b>Course title</b> Design Process 2
<b>Studieretning</b> Tværfaglig, 2. år	<b>Godkendt</b> 31.08.18
<b>Niveau</b> BA	<b>Ansvarlig</b> Eva Kappel
<b>ECTS</b> 10	<b>Kursusnummer</b> BF2DP--KME
<b>Prøveform</b> Mundtlig	<b>Bedømmelsesform</b> Intern – 7-trin

### Formål

Formålet med dette kursuselement er, at den studerende får dybdegående kendskab til designprocessen med tilhørende metoder. Kurset har fokus på planlægning af en proces, feltstudie som researchmetode, brugerinddragelse, teamwork samt konceptudvikling. Designprocessens metoder undersøges og anvendes i forbindelse med et designprojekt.

### Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

#### Viden

- at have viden om en problemorienteret designproces
- at have forståelse for diversitet og samarbejde i et kreativt team

#### Færdigheder

- at kunne udarbejde en projektbeskrivelse med en relevant designfaglig problemstilling
- at kunne planlægge, styre og evaluere en problemorienteret designproces
- at kunne udføre feltstudier og inddrage brugere i designprocessen
- at kunne udpege vigtige indsigter, samt at argumentere for valg og fravalg
- at kunne indgå i og facilitere et gruppearbejde og reflektere over egen rolle

#### Kompetencer

- at kunne udvælge og anvende konkrete designmetoder til at identificere og bearbejde en problemstilling i en ekstern kontekst

<b>Kurstitel</b> Designproces 2 - International	<b>Course title</b> Design Process 2 - International
<b>Studieretning</b> Tværfaglig, 2. år	<b>Godkendt</b> 31.08.18
<b>Niveau</b> BA	<b>Ansvarlig</b> Eva Kappel
<b>ECTS</b> 10	<b>Kursusnummer</b> BF2DPI-KME
<b>Prøveform</b> Mundtlig	<b>Bedømmelsesform</b> Intern – 7-trin

### Formål

Formålet med dette kursuselement er, at den studerende får dybdegående kendskab til designprocessen med tilhørende metoder. Kurset har fokus på planlægning af en proces, feltstudie som researchmetode, brugerinddragelse, teamwork samt konceptudvikling. Designprocessens metoder undersøges og anvendes i forbindelse med et designprojekt.

### Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

#### Viden

- at have viden om en problemorienteret designproces
- at have forståelse for kulturel diversitet og samarbejde i et kreativt team

#### Færdigheder

- at kunne udarbejde en projektbeskrivelse med en relevant designfaglig problemstilling
- at kunne planlægge, styre og evaluere en problemorienteret designproces
- at kunne udføre feltstudier og inddrage brugere i designprocessen
- at kunne udpege vigtige indsigter, samt at argumentere for valg og fravalg
- at kunne indgå i og facilitere et multikulturelt gruppearbejde og reflektere over egen rolle

#### Kompetencer

- at kunne udvælge og anvende konkrete designmetoder til at identificere og bearbejde en problemstilling i en konkret international kontekst

<b>Kurstitel</b> Grafisk design 2	<b>Course title</b> Graphic design 2
<b>Studieretning</b> Kommunikationsdesign, 2. år	<b>Godkendt</b> 31.08.18
<b>Niveau</b> BA	<b>Ansvarlig</b> Lars Hoff-Lund
<b>ECTS</b> 5	<b>Kursusnummer</b> BK2G2--KME
<b>Prøveform</b> Mundtlig	<b>Bedømmelsesform</b> Intern - 7-trin

### Formål

Kurset har til formål at dygtiggøre den studerende i design og layout af forskellige typer af medier – trykte såvel som digitale – samt at kunne skabe en visuel sammenhæng på tværs medier. På kurset skal den studerende anvende og forene en række af de færdigheder, han/hun har opnået på tidligere kurser i bl.a. typografi, lys og farve, form og komposition samt illustration.

### Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende at:

#### Viden

- Den studerende har kendskab til de tekniske krav til filer, der skal publiceres som henholdsvis trykt og digitalt materiale.
- Den studerende kender de forskellige farverum.
- Den studerende kender Illustrators, Photoshops og InDesigns respektive styrker.

#### Færdigheder

- Den studerende kan anvende Illustrator, Photoshop og InDesign i et konstruktivt samspil.
- Den studerende kan strukturere og opbygge dokumenter i InDesign, så de på samme tid er effektive at arbejde i og giver rum for kreativiteten.
- Den studerende er i stand til at vurdere den tekniske kvalitet af hver enkelt fil, der indgår i designet, og i stand til at organisere og håndtere filerne logisk og fejlfrit.
- Kunne skabe et design og folde det ud på tværs af medier med visuel sammenhæng og forståelse for det enkelte medies præmisser.
- Den studerende kan fremstille færdigt, tryklært materiale.

#### Kompetencer

- Den studerende kan håndtere den samlede opgave at forholde sig til såvel enkeltelementer og detaljer som helheder og sammenhæng i det visuelle udtryk.
- Kunne argumentere for sine designvalg og demonstrere forståelse for de tekniske aspekter (fx farverum og filopløsning) knyttet til de forskellige medier.



<b>Kurstitel</b> World Building	<b>Course title</b> World Building
<b>Studieretning</b> Kommunikationsdesign, 2. år	<b>Godkendt</b> 31.08.18
<b>Niveau</b> BA	<b>Ansvarlig</b> Lars Hoff-Lund
<b>ECTS</b> 5	<b>Kursusnummer</b> BK2WB--KME
<b>Prøveform</b> Mundtlig	<b>Bedømmelsesform</b> Intern - 7-trin

### Formål

Formålet med kurset World Building er, at gøre de studerende i stand til at præsentere et helt nyt univers inklusiv alle karakterer og disses indbyrdes relationer. Det kræver først og fremmest forestillingsevne og forståelse af fortællekunst.

### Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende at:

#### Viden

- kende til elementære greb i historiefortælling
- vide hvornår det er tid til at begrave sine "kæpheste" ("kill your darlings")
- kende fordelene ved en såkaldt holistisk tilgang i forbindelse med konstruktion eller design

#### Færdigheder

- være i stand til rettidigt at skifte fra research til idé-fase
- være i stand til rettidigt at skifte fra idé-fase til udførelse

#### Kompetencer

- være i stand til at være fantasifuld og praktisk på samme tid
- være i stand til at præsentere et gennemført konstrueret fiktionsunivers – samt være opmærksom på, at det ikke er størrelsen af den fantasiverden, som konstrueres, der er vigtig. Det er vigtigt hvor gennemført og detaljeret den er.

<b>Kurstitel</b> Interaktionsdesign 2: Webdesign 1	<b>Course title</b> Interaction design 2: Web design 1
<b>Studieretning</b> Kommunikationsdesign, 2. år	<b>Godkendt</b> 31.08.18
<b>Niveau</b> BA	<b>Ansvarlig</b> Lars Hoff-Lund
<b>ECTS</b> 5	<b>Kursusnummer</b> BK2IN2--KME
<b>Prøveform</b> Mundtlig	<b>Bedømmelsesform</b> Intern - 7-trin

### Formål

Interaktionsdesign er defineret som den type design, der skaber kommunikation mellem mennesker, formidlet af produkter, objekter eller servicefunktioner. Interaktionsdesign undersøger derudover forbindelsen mellem menneske og computer og softwareudvikling. Skærmbaserede Interaktionsdesignere er vigtige medlemmer af ethvert team indenfor alle designfirmaer. Formålet med kurset er at introducere til webdesign og etablere en basal viden om emnet hos de studerende.

### Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende at:

#### Viden

- kunne skelne mellem "front end" og "back end"
- forstå konceptet og have grundlæggende viden om scripting
- kunne justere sine ambitioner når dette kræves, f.eks. pga. teknologiske begrænsninger og/eller egen formåen
- være opmærksom på forskellen mellem statisk og dynamisk

#### Færdigheder

- vise en basisforståelse for HTML og CSS
- vise forbedrede brugerfærdigheder udi navigation og interaktion
- udvikle og præsentere et flowchart (diagram)
- være i stand til at validere mulige løsninger
- justere sit design efter at have observeret brugere

#### Kompetencer

- være opmærksom på vigtigheden af realisering og vedligeholdelse. Her, at være i stand til at nedkoge relevante specifikationer til brug i forbindelse med udarbejdelsen af sin egen professionelle webside.
- være i stand til at formidle udbyttet fra studiet gennem en digital, visuel og spændende præsentation

<b>Kurstitel</b> Designteori 2	<b>Course title</b> Design Theory 2
<b>Studieretning</b> Tværfaglig, 2 år	<b>Godkendt</b> 31.08.18
<b>Niveau</b> BA	<b>Ansvarlig</b> Eva Kappel
<b>ECTS</b> 5	<b>Kursusnummer</b> BF2DT--KSE
<b>Prøveform</b> Skriftlig	<b>Bedømmelsesform</b> Ekstern – 7-trin

### Formål

Dette kursus giver den studerende indblik i udvalgt teori, som underbygger forståelsen af designprocessen med tilhørende metoder. De studerende møder gennem forelæsninger og øvelser forskellige perspektiver på designprocessen.

Arbejdet involverer læsning af primære tekster, samt videregående arbejde med at skrive en akademisk opgave. Forløbet afsluttes med en skriftlig opgave, hvori den studerende anvender et antal designteorier til at analysere og perspektivere en af egne designprocesser.

### Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

#### Viden

- at have viden om udvalgt designteori indenfor designproces og -metoder

#### Færdigheder

- at kunne læse og forstå en akademisk primær tekst
- på et videregående niveau at kunne analysere, reflektere over og konkludere på et afgrænset teoretisk materiale

#### Kompetencer

- at kunne anvende udvalgte teorier til at undersøge og perspektivere en designproces

### Eksamensbestemmelser

Skriftlig opgave – i form af en opgave inden for fagets pensum.

Ekstern censur, bedømmes efter 7-trinsskalaen

Omfang: maks. 10 normalsider

<b>Kurstitel</b> Film	<b>Course title</b> Film
<b>Studieretning</b> Kommunikationsdesign, 2. år	<b>Godkendt</b> 31.08.18
<b>Niveau</b> BA	<b>Ansvarlig</b> Lars Hoff-Lund
<b>ECTS</b> 10	<b>Kursusnummer</b> BK2FL--KME
<b>Prøveform</b> Mundtlig	<b>Bedømmelsesform</b> Intern - 7-trin

### Formål

Kurset skal give de studerende en indføring i, hvordan man arbejder med motion graphics og tænker i tidsbaserede fortællinger.

### Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende at:

#### Viden

- have viden om at arbejde med motion graphics
- forstå sammenhængen mellem billede (sekvens), lyd og tid
- forstå vigtigheden af at markere start og slut i en tidsbaseret sekvens

#### Færdigheder

- kunne producere et simpelt koncept og storyboard
- kunne arbejde i Adobe After Effects
- kunne arbejde med overraskelse og suspense i animationen

#### Kompetencer

- kunne planlægge og disponere sin tid, så produktionen kan gennemføres
- forholde sig kritisk til eget produkt og justere undervejs for at forbedre resultatet
- være i stand til at formidle udbyttet fra studiet gennem en digital, visuel og spændende præsentation

<b>Kurstitel</b> Interaktionsdesign 3: Webdesign 2	<b>Course title</b> Interaction design 3: Web design 2
<b>Studieretning</b> Kommunikationsdesign, 2. år	<b>Godkendt</b> 31.08.18
<b>Niveau</b> BA	<b>Ansvarlig</b> Lars Hoff-Lund
<b>ECTS</b> 5	<b>Kursusnummer</b> BK2N3--KME
<b>Prøveform</b> Mundtlig	<b>Bedømmelsesform</b> Intern - 7-trin

### Formål

Interaktionsdesign er defineret som den type design, der skaber kommunikation mellem mennesker, formidlet af produkter, objekter eller servicefunktioner. Interaktionsdesign undersøger derudover forbindelsen mellem menneske og computer og softwareudvikling. Skærmbaserede interaktionsdesignere er vigtige medlemmer af ethvert team inden for alle designfirmaer.

Formålet med kurset er at bygge videre på de studerendes tidligere opnåede færdigheder i webdesign og gøre dem i stand til at varetage en større del af arbejdet omkring websites.

### Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende at:

#### Viden

- være i stand til at fremhæve den indsigt, at langt de fleste brugere ikke vil tolerere problematiske og dårlige websider
- være opmærksom på sammenhængen mellem højere brugerefaring, bruger tilfredshed og brugerengagement

#### Færdigheder

- kunne designe og opbygge en webside fra en skitse
- kunne integrere interaktive elementer, som beriger websiden
- kunne lancere websiden via en reserveret online-server inden for den givne tidsramme

#### Kompetencer

- være opmærksom på vigtigheden af realisering og vedligeholdelse. Her, at være i stand til at nedkoge relevante specifikationer til brug i forbindelse med udarbejdelsen af sin egen professionelle webside.
- være i stand til selvstændigt at undersøge og finde ud af den præsenterede software
- være i stand til at formidle udbyttet fra studiet gennem en digital, visuel og spændende præsentation

<b>Kurstitel</b> Interaktionsdesign 4: Gamedesign	<b>Course title</b> Interaction design 4: Game design
<b>Studieretning</b> Kommunikationsdesign, 2. år	<b>Godkendt</b> 31.08.18
<b>Niveau</b> BA	<b>Ansvarlig</b> Lars Hoff-Lund
<b>ECTS</b> 10	<b>Kursusnummer</b> BK2N4--KME
<b>Prøveform</b> Mundtlig	<b>Bedømmelsesform</b> Intern - 7-trin

### Formål

Interaktionsdesign er defineret som den type design, der skaber kommunikation mellem mennesker, formidlet af produkter, objekter eller servicefunktioner. Interaktionsdesign undersøger derudover forbindelsen mellem menneske og computer og softwareudvikling. Skærmbaserede interaktionsdesignere er vigtige medlemmer af ethvert team inden for alle designfirmaer.

Formålet med kurset er at introducere de studerende for teori og praksis omkring spildesign og gøre dem i stand til selv at skabe et spil fra etablering af regelsæt til udvikling af en spilleklar prototype af et spil.

### Læringsmål

#### Viden

Til eksamen forventes den studerende at:

- vide hvordan kognitiv teori og spildesign er forbundet (som illustreret i Ralph Koster in *Theory of Fun for Game Design* (side 21-22))
- kunne se tingene fra spillerens perspektiv (at spille et målorienteret spil indbefatter at kunne genkende en bestemt type mønster)
- vide hvordan man søger en specifik målgruppe og bygger en "persona"

#### Færdigheder

- kunne initialisere underholdende og/eller spændende spil
- fremstille og præsentere et sæt brugbare regler
- anvende et sæt grundlæggende kodningsfærdigheder
- kunne udvikle en spilleklar prototype (af et spil) fremstillet til en specifik målgruppe
- efterfølgende at kunne køre tests til godkendelse af designs

#### Kompetencer

- have kendskab til sammenhængen mellem det at spille, og det at have det sjovt, og bruge denne indsigt
- vide at de fleste spil har et mål. At kunne identificere en relevant udfordring i et spil

<b>Kurstitel</b> Leg	<b>Course title</b> Play
<b>Studieretning</b> Kommunikationsdesign, Industrielt design, 2. år	<b>Godkendt</b> 31.08.18
<b>Niveau</b> BA	<b>Ansvarlige</b> Lars Hoff-Lund og Jesper Falck Legaard
<b>ECTS</b> 5	<b>Kursusnummer</b> BK2LG--KME
<b>Prøveform</b> Mundtlig	<b>Bedømmelsesform</b> Intern - 7-trin

### Formål

Formålet med faget er at introducere de studerende til LEG som et udviklingsværktøj såvel som et specifikt mål for at opfylde et designmæssigt behov.

### Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende at:

#### Viden

- at have forståelse for forholdet mellem form, funktion og interaktion
- at have viden om leg i en specifik kontekst

#### Færdigheder

- at kunne indgå i dialog med udvalgte virksomheder
- at kunne identificere og motivere en relevant designudfordring inden for leg
- at kunne anvende legende designmetoder gennem en designproces
- at kunne udvikle et design, som indeholder en interaktion
- at kunne visualisere projektet igennem model samt animation eller video

#### Kompetencer

- at kunne samarbejde med andre faggrupper og sætte sin faglige viden i spil
- at kunne bygge fremtidsscenarier
- at kunne arbejde med brugerinddragelse både i idéfasen og i projektafprøvningsfasen

<b>Kurstitel</b> Identitet	<b>Course title</b> Identity
<b>Studieretning</b> Kommunikationsdesign, Industrielt design, 2. år	<b>Godkendt</b> 31.08.18
<b>Niveau</b> BA	<b>Ansvarlige</b> Lars Hoff-Lund og Jesper Falck Legaard
<b>ECTS</b> 5	<b>Kursusnummer</b> BK2II-KME
<b>Prøveform</b> Mundtlig	<b>Bedømmelsesform</b> Intern - 7-trin

### Formål

Kurset skal give de studerende en indføring i begreberne identitet og branding og gøre dem i stand til at arbejde med udvikling af visuel identitet og brands.

### Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende at:

#### Viden

- Kende forskellen på identitetsdesign og branding.
- Kunne formalisere og beskrive det (identitets)system, som han/hun har udviklet, og samtidigt fremsætte et regelsæt, som andre skal anvende for at sikre visuel sammenhæng og konsekvens.

#### Færdigheder

- Opdage, undersøge og afsløre en virksomheds eller organisations kerneværdier, som vil være det grundlag, du skal konstruere en visuel identitet ud fra.
- Kunne anvende de 5 nøgleelementer, som en visuel identitet består af.
- Designe til et publikum (brugere, kunder og/eller en specifik målgruppe).

#### Kompetencer

- Bevæge sig fra abstrakte værdier, visioner og strategier til et visuelt formsprog, der reflekterer denne kerne af identiteten
- Være i stand til at formidle udbyttet fra studiet gennem en digital, visuel og spændende præsentation



<b>Kurstitel</b> Individuelt designprojekt	<b>Course title</b> Individual Design Project
<b>Studieretning</b> Tværfaglig, 2. år	<b>Godkendt</b> 31.08.18
<b>Niveau</b> BA	<b>Ansvarlig</b> Eva Kappel
<b>ECTS</b> 5 10 15	<b>Kursusnummer</b> BF4ID-AKME BF4ID-BKME BF4ID-CKME
<b>Prøveform</b> Mundtlig	<b>Bedømmelsesform</b> Intern – 7-trin

**Formål** Den studerende anvender og udvikler tidligere lærte færdigheder og kompetencer i et individuelt designprojekt.

**Læringsmål** Til eksamen forventes den studerende:

Viden

- at kunne inddrage tidligere tilegnet viden i projektet

Færdigheder

- at kunne sætte sig faglige mål
- at kunne identificere en designfaglig udfordring
- at kunne formidle et projekt visuelt og verbalt
- at kunne analysere egne undersøgelser

Kompetencer

- at kunne forstå og reflektere over udvalgte områder inden for sit fag
- at kunne anvende relevante designteorier, metoder og færdigheder
- at kunne reflektere over et projekts proces og identificere styrker og svagheder
- at kunne perspektivere projektet i forhold til en erhvervsmæssig, kunstnerisk eller videnskabelig kontekst

<b>Kurstitel</b> Datatransformation	<b>Course title</b> Data Transformation
<b>Studieretning</b> Kommunikationsdesign, 3. år	<b>Godkendt</b> 31.08.18
<b>Niveau</b> BA	<b>Ansvarlig</b> Lars Hoff-Lund
<b>ECTS</b> 10	<b>Kursusnummer</b> BK3DD--KME
<b>Prøveform</b> Mundtlig	<b>Bedømmelsesform</b> Ekstern - 7-trin

### Formål

I en verden med overflod af data er der brug for aktører, der kan filtrere og finde mønstre i datasættet og bruge denne forståelse til at formidle pointerne. Formålet med kurset er at gøre de studerende i stand til at forstå og arbejde med datasæt og omsætte det til forståelig og visuelt interessant kommunikationsdesign.

### Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende at:

#### Viden

- vide hvordan man søger data og undersøger data
- kunne forstå og håndtere datasæt
- vide hvor man finder en specifik målgruppe og bygger en "karakter"
- have en dybdegående viden omkring principperne for "kodning" (af designeren) og "afkodning" (af modtageren eller læseren)

#### Færdigheder

- kunne krydse to data-sæt, eller behandle spørgsmål stillet over for data
- kunne dokumentere læselighed, når projektet præsenteres
- kunne formidle data visuelt, så det både er tilgængeligt, forståeligt og interessant at se på

#### Kompetencer

- være i stand til at tilbyde et bredt publikum nøglen til at afkode resultatet af projektet og imødegå omvendt læsbarhed fra patronens perspektiv??
- være i stand til at formidle udbyttet fra studiet gennem en digital, visuel og spændende præsentation

<b>Kurstitel</b> Film 2	<b>Course title</b> Film 2
<b>Studieretning</b> Kommunikationsdesign, 3. år	<b>Godkendt</b> 31.08.18
<b>Niveau</b> BA	<b>Ansvarlig</b> Lars Hoff-Lund
<b>ECTS</b> 5	<b>Kursusnummer</b> BK3F2--KME
<b>Prøveform</b> Mundtlig	<b>Bedømmelsesform</b> Ekstern - 7-trin

### Formål

På Film 2 er fokus på grundideen, indholdet og dramaturgien i en film, og formålet er at give de studerende forudsætningerne for at bidrage på højt niveau i udviklingen af konceptet for en film. På Film 2 skal den studerende udvikle et simpelt, men effektivt og overraskende koncept, narrativ og storyboard, der færdiggøres, produceres og udføres inden for en given tidsramme.

### Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende at:

#### Viden

- have indblik i dramaturgi
- have indblik i rollerne på et filmset
- have viden om billede, lys og lyd i en filmsammenhæng
- have forståelse for fortælling over tid
- have indhentet viden om principperne "overraskelse" og "suspense"
- kunne redegøre for udgangspunktet, grundideen, konceptet og dramaturgien i en film

#### Færdigheder

- kunne skabe en film fra A-Z baseret på dramaturgi og storyboard
- kunne skabe den bærende idé for en film og omsætte den til et koncept
- kunne skabe dramaturgien og storyboardet
- kunne optage, klippe og færdiggøre en film
- kunne planlægge og producere en kort film indenfor et begrænset tidsrum

#### Kompetencer

- være i stand til at anvende dramaturgi til opbygning af en spændende og overraskende sekvens over tid
- være i stand til at kommunikere fra en kundes perspektiv
- være i stand til at formidle udbyttet fra studiet gennem en digital, visuel og spændende præsentation

<b>Kurstitel</b> Interaktionsdesign 5: App-design	<b>Course title</b> Interaction design 5: App design
<b>Studieretning</b> Kommunikationsdesign, 2. år	<b>Godkendt</b> 31.08.18
<b>Niveau</b> BA	<b>Ansvarlig</b> Lars Hoff-Lund
<b>ECTS</b> 5	<b>Kursusnummer</b> BK315--KME
<b>Prøveform</b> Mundtlig	<b>Bedømmelsesform</b> Ekstern - 7-trin

### Formål

Interaktionsdesign er defineret som den type design, der skaber kommunikation mellem mennesker, formidlet af produkter, objekter eller servicefunktioner. Interaktionsdesign undersøger derudover forbindelsen mellem menneske og computer og softwareudvikling. Skærmbaserede interaktionsdesignere er vigtige medlemmer af ethvert team inden for alle designfirmaer. Formålet med kurset er at introducere de studerende for teori og praksis omkring app-design og gøre dem i stand til selv at skabe en app.

### Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende at:

#### Viden

- have grundlæggende viden om scripting
- have grundlæggende viden om programmering (databehandling)
- vide hvordan man laver en database, et organiseret og struktureret online opbevaringssted, som tillader, at man lagrer og henter stort set alle former for information
- vide hvordan man laver en Application Programming Interface (API), som muliggør adgang og ændring af data når som helst
- vide hvordan man implementerer enhedens kompetencer eller den eksterne API's funktioner for herved at opnå mulighed for at bruge mobile enheders funktioner

#### Færdigheder

- kunne anvende tværgående platforme til applikations-udviklingsværktøjer til iOS and Android
- kunne udvikle og producere hurtige prototyper (i en indledende fase)
- kunne teste og godkende produktet blandt en målgruppe

#### Kompetencer

- kunne sætte sig et klart mål, opliste målsætninger og relatere til den målgruppe, der designes til.
- kunne præsentere en endelig, fungerende app

<b>Kurstitel</b> Servicedesign DK	<b>Course title</b> Service Design DK
<b>Studieretning</b> Industrielt design, Kommunikationsdesign, 3. år	<b>Godkendt</b> 31.08.18
<b>Niveau</b> BA	<b>Ansvarlige</b> Jesper Falck Legaard og Lars Hoff-Lund
<b>ECTS</b> 10	<b>Kursusnummer</b> BX3SD--KME
<b>Prøveform</b> Mundtlig	<b>Bedømmelsesform</b> Ekstern – 7-trin

### Formål

Formålet med modulet er todelt. Dels er det at anvende og undersøge brugbarheden af de kompetencer, som du har fået undervejs i dit bachelorstudie – især de kompetencer som vedrører designmetoder og samarbejde – gennem et længere forløb i en international kontekst.

Dels er det at udvikle et design med afsæt i brugeren og en given udfordring med et service-design perspektiv. Designeren skal kunne omsætte indsigt i brugerens ønsker og behov til konkrete designkoncepter.

Eksempel: Movable (Versatile) 2014, Smart City, Smart Community (2015)

Bemærk: Servicedesign omhandler udviklingen af systemer og services relateret til slutbrugeren og et givent problem. Designeren må have kendskab til, hvorledes brugerens behov kan konverteres til et konkret designprojekt.

### Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

#### Viden

- kende til definitioner af Servicedesign og forskellige tilgange til inddragelse af 'brugere'
- have forståelse for hvordan brugerobservationer omsættes til designkoncepter.
- kunne redegøre for styrker og svagheder ved at anvende forskellige tilgange og kortlægningsmetoder i forskellige situationer

#### Færdigheder

- kunne anvende udvalgte metoder inden for servicedesign.
- kunne definere en brugergruppe, og kortlægge deres behov på empatisk vis, samt kommunikere disse visuelt.
- være i stand til at arbejde konstruktivt i grupper med forståelse for gruppedynamik.



Page 2/2

#### Kompetencer

- være i stand til at analysere et problem, en målgruppe og at gennemføre et designprojekt med fokus på brugere.
- være i stand til at arbejde i et team af mennesker med forskellig professionel ekspertise
- kunne fremhæve sine undersøgelser og design gennem en digital, visuel og spændende præsentation, hvor der reflekteres over proces, tilgange og metoder, samt vigtige frem- eller tilbageskridt undervejs

<b>Kurstitel:</b> Udvidet praktik	<b>Course title</b> Extended Internship
<b>Studieretning</b> Tværfagligt, 3. år	<b>Godkendt</b> 31.08.18
<b>Niveau</b> BA	<b>Ansvarlig</b> Eva Kappel
<b>ECTS</b> 15	<b>Kursusnummer</b> BF3UP--BSE / BF3UI--BSE
<b>Prøveform</b> Skriftlig	<b>Bedømmelsesform</b> Intern – be/ib

**Formål** At arbejde med designopgaver i praksis og være i stand til at dokumentere forbedring af designfaglig kompetencer

**Læringsmål** Den studerende fastsætter og beskriver læringsmål i samarbejde med praktikstedet og indskrives disse i praktikaftalen med specifik henblik på hvilke designfaglige kompetencer den studerende forbedre under forløbet

For at bestå modulet forventes den studerende:

Viden

- at opbygge faglig viden om en designafdelings interne opgaver og ansvar
- at have viden om egne kompetencer og værdiskabende bidrag i en designafdeling
- at tilegne sig viden om hvordan praktikvirksomheden anvender design proces og metoder

Færdigheder

- at have praktisk erfaring i at arbejde som designer
- at udbygge specifikke designfaglige kompetencer
- at kunne reflektere over et praktiksteds proces og metoder
- at kunne formidle og diskutere sine observationer og refleksioner over praktik
- at kunne udarbejde en stillingsbetegnelse for en designposition i praktikvirksomheden

Kompetencer

- at kunne sætte sin designfaglige viden, færdigheder og kompetencer i spil i faglige og forretningsmæssige sammenhænge
- at kunne beskrive sine karriereplaner i forhold til videre specialisering i uddannelsen og fremtidige beskæftigelsesmuligheder

<b>Kurstitel</b> Individuelt designprojekt	<b>Course title</b> Individual Design Project
<b>Studieretning</b> Tværfaglig, 3. år	<b>Godkendt</b> 31.08.18
<b>Niveau</b> BA	<b>Ansvarlig</b> Eva Kappel
<b>ECTS</b> 5 10 15	<b>Kursusnummer</b> BF5ID-AKME BF5ID-BKME BF5ID-CKME
<b>Prøveform</b> Mundtlig	<b>Bedømmelsesform</b> Intern – 7-trin

### Formål

Den studerende anvender og udvikler tidligere lærte færdigheder og kompetencer i et individuelt designprojekt.

### Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

#### Viden

- at kunne inddrage tidligere tilegnet viden i projektet

#### Færdigheder

- at kunne sætte sig faglige mål
- at kunne identificere en designfaglig udfordring
- at kunne formidle et projekt visuelt og verbalt
- at kunne analysere egne undersøgelser

#### Kompetencer

- at kunne forstå og reflektere over udvalgte områder inden for sit fag
- at kunne anvende relevante designteorier, metoder og færdigheder
- at kunne reflektere over et projekts proces og identificere styrker og svagheder
- at kunne perspektivere projektet i forhold til en erhvervsmæssig, kunstnerisk eller videnskabelig kontekst



<b>Kurstitel:</b> Praktik	<b>Course title</b> Internship
<b>Studieretning</b> Tværfagligt, 3. år	<b>Godkendt</b> 31.08.18
<b>Niveau</b> BA	<b>Ansvarlig</b> Eva Kappel
<b>ECTS</b> 15	<b>Kursusnummer</b> BF3PK--BSE BF3PKI-BSE (international)
<b>Prøveform</b> Skriftlig	<b>Bedømmelsesform</b> Intern – be/ib

**Formål** Afprøve design kompetencer i praksis og at forstå virksomhedens virke samt egen og andres roller i virksomheden.

**Læringsmål** Den studerende fastsætter og beskriver læringsmål i samarbejde med praktikstedet og indskriver disse i praktikaftalen

For at bestå modulet forventes den studerende:

- Viden
- at have forretningsforståelse
  - at have viden om egne kompetencer og mulige værdiskabende bidrag for praktikstedet
  - at have forståelse for fagspecifik designmetoder
- Færdigheder
- at have praktisk erfaring i at arbejde som designer
  - at kunne reflektere over et praktiksteds proces og metoder
  - at kunne formidle og diskutere sine observationer og refleksioner over praktik
  - at kunne udarbejde forretningsmodellen Business Model Canvas
- Kompetencer
- at kunne sætte sin designfaglige viden, færdigheder og kompetencer i spil med andre faggrupper i faglige og forretningsmæssige sammenhænge
  - at kunne beskrive sine karriereplaner i forhold til videre specialisering i uddannelsen og fremtidige beskæftigelsesmuligheder
  - at demonstrere netværkskompetencer

<b>Kurstitel</b> Bachelorprojekt	<b>Course title</b> Bachelor Project
<b>Studieretning</b> Tværfaglig, 3. år	<b>Godkendt</b> 19.03.2019
<b>Niveau</b> BA	<b>Ansvarlig</b> Eva Kappel
<b>ECTS</b> 15	<b>Kursusnummer</b> BK3BA--KME BM3BA--KME BI3BA--KME BA3BA--KME
<b>Prøveform</b> Mundtlig	<b>Bedømmelsesform</b> Ekstern – 7-trin

### Formål

Bachelorprojektet skal dokumentere, at den studerende ved at anvende designteori, metoder og færdigheder kan løse grundlæggende designfaglige problemstillinger på et professionelt niveau. I bachelorprojektet kan den studerende sætte hele sin designfaglighed i spil.

Viden, færdigheder og kompetencer erhvervet gennem bacheloruddannelsen demonstreres i løsningen af et selvinitieret, veldefineret og afgrænset designfagligt problem i samarbejde med mindst én ekstern samarbejdspartner. Bachelorprojektet er den studerendes ramme for at demonstrere sit designfaglige potentiale i et relevant designprojekt.

### Læringsmål

Bachelorprojektet skal demonstrere, at den studerende på et grundlæggende niveau:

#### Viden

- har viden om og forståelse for designfaglig praksis og metode
- har viden om og forståelse for relevante dele af designfagets videnskabelige teori
- har viden om og forståelse for værdiskabelse i designfaget

#### Færdigheder

- kan identificere og motivere en relevant designfaglig udfordring
- kan identificere en relevant ekstern samarbejdspartner
- kan identificere og anvende relevante designfaglige teknikker og metoder professionelt – herunder digitale teknikker og redskaber
- kan formidle og diskutere et designprojekt til og med såvel fagfæller som ikke-specialister
- kan perspektivere det praktiske bachelordesignprojekt med teoretiske overvejelser



Kompetencer

- kan planlægge og gennemføre designprocessen fra idéoplæg til udførelse, implementering og præsentation
- kan præstere et nyskabende designprojekt, hvor formsprog og æstetik er på højt kunstnerisk niveau
- kan perspektivere et designprojekt i forhold til en kontekst
- kan løse en relevant udfordring i samarbejde med en eller flere virksomheder/organisationer
- kan formidle designkompetencer målrettet en specifik kontekst
- kan anvende fagets teorier til at behandle og perspektivere en relevant problemstilling

For studerende på kommunikationsdesign

Den studerende forventes at have offentliggjort sin personlige website ved afslutningen af 6. semester, bl.a. indeholdende bachelorprojektet.



design  
skolen  
kolding

# Kursusbeskrivelser: Mode- og Tekstildesign

<b>Kurstitel</b> Ornamentik og form	<b>Course title</b> Ornament and Shape
<b>Studieretning</b> Modedesign, Tekstildesign, 1. år	<b>Godkendt</b> 31.08.18
<b>Niveau</b> BA	<b>Ansvarlig</b> Nadine Möllenkamp & Helle Graabæk
<b>ECTS</b> 5	<b>Kursusnummer</b> BM1OF--KMU
<b>Prøveform</b> Mundtlig	<b>Bedømmelsesform</b> Ekstern – 7-trin

### Formål

En af grunddisciplinerne indenfor mode og tekstildesign er viden og erfaring med at anvende materiale og ornamentik i forhold til en given kontekst, som her er kroppen.

Derfor er væsentligt at have forståelse for materialets virkemidler og samspillet mellem ornamentik og formgivning, skabt i en undersøgende og eksperimenterende tilgang.

På dette kursus arbejdes og eksperimenteres der med at udvikle ornamentik på en 2D flade, som undersøges gennem formgivning på en krop i 3D. Undersøgelserne fotoregistreres og analyseres i en individuel logbog

### Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

#### Viden

- at have forståelse for grundlæggende designbegreber inden for mode - og tekstildesign
- at have grundlæggende viden om og forståelse for at udvikle 2D ornamentik på en flade
- at have grundlæggende viden og forståelse for 3D formgivning på en krop
- at have grundlæggende viden om samspillet mellem ornamentik og form på en krop

#### Færdigheder

- at kunne anvende grundlæggende designbegreber inden for mode og tekstil design
- at kunne eksperimentere med ornamentik, form, materiale med henblik på et at opnå/skabe et udtryk
- at kunne analysere egne undersøgelser på grundlæggende niveau

#### Kompetencer

- at kunne arbejde eksperimenterende og undersøgende i 2D & 3D
- at kunne registrere og analysere egne eksperimenter i et logbog format

<b>Kurstitel</b> Komposition, konstruktion, form	<b>Course title</b> Composition, Construction and Form
<b>Studieretning</b> Tværgående, 1. år	<b>Godkendt</b> 31.08.18
<b>Niveau</b> BA	<b>Ansvarlig</b> Eva Kappel
<b>ECTS</b> 10	<b>Kursusnummer</b> BF1KF--KME
<b>Prøveform</b> Mundtlig	<b>Bedømmelsesform</b> Ekstern – 7-trin

### Formål

Formålet med dette kurselement er, at den studerende får indsigt i formers kompositoriske forhold samt i kompositionens grundlæggende betydning for et design. Herudover vil den studerende opnå en begyndende rutine i at konstruere og kommunikere tredimensionel form - herunder kroppen - gennem tegning, samt få kendskab til rumligt perspektiv.

### Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

#### Viden

- at have tilegnet sig viden om komposition herunder grundlæggende principper som tyngde, balance, kontrast, rytme og volumen
- at have tilegnet sig viden om konstruktion af grundformer
- at have forståelse for kroppen som rumlig form og kroppens proportioner
- at have forståelse for perspektivtegning

#### Færdigheder

- at kunne analysere komposition og form
- at kunne arbejde reflekteret med komposition, placering og skalering på form og flade
- at beherske grundlæggende fagsproglige begreber til formidling og diskussion af form og komposition
- at kunne konstruere og tegne rumlig form – herunder kroppen - i frihåndstegning

#### Kompetencer

- at kunne anvende komposition i et fagrettet genstandsfelt
- at kunne anvende rumlig skitsering i et fagrettet genstandsfelt

<b>Kurstitel</b> Konstruktion og modeteknikker	<b>Course title</b> Construction and Fashion Techniques
<b>Studieretning</b> Modedesign, 1. år	<b>Godkendt</b> 31.08.18
<b>Niveau</b> BA	<b>Ansvarlig</b> Nadine Möllenkamp
<b>ECTS</b> 10	<b>Kursusnummer</b> BM1KM--KMU
<b>Eksamensform</b> Mundtlig	<b>Bedømmelsesform</b> Ekstern, 7-trins skala

### Formål

Formålet med kursets er at introducere modeteknikker, som fx. syteknikker, mønsterkonstruktion samt formudviklingsmetoder og –værktøjer, som anvendes i et eksperimentelt designprojekt med fokus på komposition og form i forhold til kroppen.

De studerende vil undersøge, hvordan materialer kan informere funktion og form i forhold til kroppen, efterfulgt af et form og mønsterudviklingskomponent, hvor slutresultatet er en eksperimentel udvikling af beklædningsgenstande.

Et tegningskursus løber parallelt med dette kursus med fokus på, hvordan eksperimenter kan fungere som inspiration for en tegnet moderne modekollektion baseret på resultatet af formeksperimenterne.

### Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende at:

#### Viden

- have en fundamental viden om tekstile materialekomponenter, konstruktioner og egenskaber, bl.a. hvorledes forskellige kvaliteter kan bruges i relation til funktion, form og kroppen
- have viden om betydningen af konstruktion, drapering, tilskæring og syteknikker i forbindelse med det færdige udtryk i en modekollektion
- have viden om stofindlæg og polstringsmaterialer for funktionen af tøjproduktion
- kunne anvende designforskningsmetoder og analysere en beklædningsgenstand i forhold til komposition, volumen, detaljer, materialer og proportion.

#### Færdigheder

- kunne eksperimentere med komposition, volumen og form på et højt kunstnerisk niveau
- kunne analysere og anvende et tekstil i forhold til materiale, form og funktion
- have tekniske færdigheder inden for syteknik og finish
- være i stand til at skabe form og volumen i forhold til kroppen
- kunne konstruere og realisere en færdig beklædningsgenstand med fo-



Page 2/2

kus på komposition og form

- være i stand til at skabe ideer ud fra formeksperimenter og anvende dem til at udvikle en moderne modekollektion

Kompetencer

- kunne kommunikere og dokumentere en kreativ arbejdsproces
- kunne skitsere en eksperimentel og relevant modern modekollektion
- kunne reflektere over relevante teknikker, redskaber og metoder til at realisere et moderne design
- kunne fremstille relevant præsentationsmateriale, som fx skitsebøger og fotodokumentation



<b>Kurstitel</b> Konstruktion og tekstile teknikker	<b>Course title</b> Construction & Textile Techniques
<b>Studieretning</b> Tekstildesign, 1.år	<b>Godkendt</b> 31.08.18
<b>Niveau</b> BA	<b>Ansvarlig</b> Helle Graabæk
<b>ECTS</b> 10	<b>Kursusnummer</b> BM1KT--KMU
<b>Prøveform</b> Mundtlig	<b>Bedømmelsesform</b> Ekstern, 7-trin

### Formål

Som tekstildesigner er det væsentligt at have viden om og indsigt i anvendelsen af forskellige materialer, fibertyper og deres karakteristika, som et fundament for at kunne skabe relevante tekstile konstruktioner til en given kontekst.

Dette kursus introducerer til grundlæggende materialelære samt til tryk, væv og strik teknikker & redskaber, med henblik på at få viden om, og erfaring i, at anvende tekstilfagets forskellige metoder.

Formålet er at opnå forståelse for og erfaring med den enkelte teknik og konstruktions karakteristika – for hermed at kunne generere egne undersøgelser og eksperimenter med afsæt i et individuelt design oplæg.

### Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

#### Viden

#### MATERIALELÆRE

- at have forståelse for tekstile fibre/materialers bestanddele, konstruktioner og egenskaber, herunder anvendelsesområder for forskellige kvaliteter
- at have grundlæggende viden om industrielle produktionsmetoder inden for tekstilindustrien

#### TEKSTILE REDSKABER & TEKNIKKER:

- at have grundlæggende forståelse for vævede, strikkede og trykte tekstilers karakteristika.

#### STRIK:

- at kunne identificere grundbindinger i singlestrik
- at have viden om at strikke i form

#### VÆV

- at kunne identificere grundbindingerne i vævede tekstiler



#### TRYK

- at have forståelse for trykte tekstilers karakteristika herunder pigment- og reaktive farvestoffer
- Færdigheder
  - at kunne udvikle et simpelt individuelt designoplæg
  - at have grundlæggende færdigheder i at strikke på maskine, farveblanding og rammetryk samt i at væve på computerstyret skaftevæv
- Kompetencer
  - at have viden om og erfaring med, at anvende tekstilfaglige teknikker og redskaber med afsæt i et simpelt individuelt designoplæg – og at kunne arbejde eksperimenterende med disse.

<b>Kurstitel</b> Designteori – objekt og betydning	<b>Course title</b> Design Theory – Object and Meaning
<b>Studieretning</b> Tværfaglig, 1. år	<b>Godkendt</b> 31.08.18
<b>Niveau</b> BA	<b>Ansvarlig</b> Eva Kappel
<b>ECTS</b> 10	<b>Kursusnummer</b> BF1DO--BSU
<b>Prøveform</b> Skriftlig	<b>Bedømmelsesform</b> Intern – be/ib

### Formål

Dette kursus giver den studerende indblik i udvalgt teori, som underbygger forståelsen af et designprodukt. Arbejdet involverer læsning af sekundære tekster og indføring i, hvordan man arbejder og skriver akademisk.

Den studerende får lejlighed til at afprøve det akademiske håndværk gennem mindre skriveøvelser. Forløbet afsluttes med en skriftlig opgave, hvori den studerende anvender et antal designteorier til at analysere og perspektivere et designprodukt inden for den studerendes egen faglighed.

### Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

#### Viden

- at have viden om udvalgt designteori indenfor form, perception og æstetik

#### Færdigheder

- at kunne læse og forstå en sekundær tekst
- på grundlæggende niveau at kunne analysere, reflektere over og konkludere på et afgrænset teoretisk materiale

#### Kompetencer

- at kunne anvende udvalgte teorier til at undersøge og perspektivere et designprodukt

### Eksamensbestemmelser

Skriftlig opgave – i form af en opgave inden for fagets pensum.

Intern censur, bedømmes som bestået/ikke bestået

Omfang: maks. 10 normalsider

<b>Kurstitel</b> Farve og lys	<b>Course title</b> Colour and light
<b>Studieretning</b> Tværfaglig, 1. år	<b>Godkendt</b> 31.08.18
<b>Niveau</b> BA	<b>Ansvarlig</b> Eva Kappel
<b>ECTS</b> 5	<b>Kursusnummer</b> BF1FL--KME
<b>Prøveform</b> Mundtlig	<b>Bedømmelsesform</b> Ekstern – 7-trin

### Formål

Formålet med dette kurselement er, at den studerende får kendskab til farvens kompleksitet og grundlæggende betydning for et design. Den studerende er på denne baggrund i stand til at arbejde kvalificeret med farve i designprocesser. Endvidere vil den studerende få kendskab til det additive farvesystem samt lysets indflydelse på farve, materiale og form.

### Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

#### Viden

- at have viden om det subtraktive farvesystem
- at have viden om det additive farvesystem, herunder lys og digital farve
- at have tilegnet sig viden om lysets påvirkning af farver, flader og materialer
- at have viden om perception i relation til farve og lys

#### Færdigheder

- at beherske grundlæggende fagsproglige begreber til formidling og diskussion af farve- og lysforhold
- at have færdigheder i at iagttage, registrere og analysere farve
- at kunne anvende og kommunikere farvetrends
- at kunne fremstille en farvepalet analogt såvel som digitalt

#### Kompetencer

- at kunne anvende farver i et fagrettet genstandsfelt
- at have tilegnet sig kompetencer i at anvende lys og lysets virkemidler i et fagrettet genstandsfelt

<b>Kurstitel</b> Farve og visualisering	<b>Course title</b> Colour and Visualisation
<b>Studieretning</b> Modedesign, 1. år	<b>Godkendt</b> 31.08.18
<b>Niveau</b> BA	<b>Ansvarlig</b> Nadine Möllenkamp
<b>ECTS</b> 10	<b>Kursusnummer</b> BM1FV--KMU
<b>Prøveform</b> Mundtlig	<b>Bedømmelsesform</b> Ekstern – 7-trin

### Formål

Formålet med dette kursuselement er, at du som studerende opnår en indgående forståelse for farvens og farvesætningens betydning inden for modefaget.

Der udvikles komplekse, individuelle farvepaletter som undersøges i forhold til modefaglige kontekster som opbygning og farvesætning af silhuetter og kollektioner.

Færdigheder i at tegne og skitsere er centrale for at kunne visualisere idéer, silhuet, kollektion og i det hele taget som et greb undervejs i designprocessen.

### Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

#### Viden

- at have viden om og indsigt i farvens og farvesætningens betydning for et designudtryk (silhuet/flade)

#### Færdigheder

- at kunne anvende introducerede teknikker til skitsering og visualisering af hhv silhuetter og tekstile flader
- at have rutine i at skitsere og tegne
- at have et grundlæggende personligt visuelt sprog

#### Kompetencer

- at have et begyndende visuelt udtryk
- at have forståelse for farvevalg som et centralt element i udvikling af modedesign

<b>Kurstitel</b> Designproces 2	<b>Course title</b> Design Process 2
<b>Studieretning</b> Tværfaglig, 2. år	<b>Godkendt</b> 31.08.18
<b>Niveau</b> BA	<b>Ansvarlig</b> Eva Kappel
<b>ECTS</b> 10	<b>Kursusnummer</b> BF2DP--KME
<b>Prøveform</b> Mundtlig	<b>Bedømmelsesform</b> Intern – 7-trin

### Formål

Formålet med dette kursuslement er, at den studerende får dybdegående kendskab til designprocessen med tilhørende metoder. Kurset har fokus på planlægning af en proces, feltstudie som researchmetode, brugerinddragelse, teamwork samt konceptudvikling. Designprocessens metoder undersøges og anvendes i forbindelse med et designprojekt.

### Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

#### Viden

- at have viden om en problemorienteret designproces
- at have forståelse for diversitet og samarbejde i et kreativt team

#### Færdigheder

- at kunne udarbejde en projektbeskrivelse med en relevant designfaglig problemstilling
- at kunne planlægge, styre og evaluere en problemorienteret designproces
- at kunne udføre feltstudier og inddrage brugere i designprocessen
- at kunne udpege vigtige indsigter, samt at argumentere for valg og fravalg
- at kunne indgå i og facilitere et gruppearbejde og reflektere over egen rolle

#### Kompetencer

- at kunne udvælge og anvende konkrete designmetoder til at identificere og bearbejde en problemstilling i en ekstern kontekst

<b>Kurstitel</b> Designproces 2 - International	<b>Course title</b> Design Process 2 - International
<b>Studieretning</b> Tværfaglig, 2. år	<b>Godkendt</b> 31.08.18
<b>Niveau</b> BA	<b>Ansvarlig</b> Eva Kappel
<b>ECTS</b> 10	<b>Kursusnummer</b> BF2DPI-KME
<b>Prøveform</b> Mundtlig	<b>Bedømmelsesform</b> Intern – 7-trin

### Formål

Formålet med dette kursuselement er, at den studerende får dybdegående kendskab til designprocessen med tilhørende metoder. Kurset har fokus på planlægning af en proces, feltstudie som researchmetode, brugerinddragelse, teamwork samt konceptudvikling. Designprocessens metoder undersøges og anvendes i forbindelse med et designprojekt.

### Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

#### Viden

- at have viden om en problemorienteret designproces
- at have forståelse for kulturel diversitet og samarbejde i et kreativt team

#### Færdigheder

- at kunne udarbejde en projektbeskrivelse med en relevant designfaglig problemstilling
- at kunne planlægge, styre og evaluere en problemorienteret designproces
- at kunne udføre feltstudier og inddrage brugere i designprocessen
- at kunne udpege vigtige indsigter, samt at argumentere for valg og fravalg
- at kunne indgå i og facilitere et multikulturelt gruppearbejde og reflektere over egen rolle

#### Kompetencer

- at kunne udvælge og anvende konkrete designmetoder til at identificere og bearbejde en problemstilling i en konkret international kontekst

<b>Kurstitel</b> Designprojekt – form og farve	<b>Course title</b> Design Project – Form and Color
<b>Studieretning</b> Tværfaglig, 1. år	<b>Godkendt</b> 31.08.18
<b>Niveau</b> BA	<b>Ansvarlig</b> Eva Kappel
<b>ECTS</b> 10	<b>Kursusnummer</b> BK1FO--KME, BM1FF--KME, BI1FF--KME, BA1FF--KME
<b>Prøveform</b> Mundtlig	<b>Bedømmelsesform</b> Ekstern – 7-trin

**Formål** Formålet med dette kursus er, at den studerende får grundlæggende kendskab til designprocessen med tilhørende metoder. Kurset har fokus på planlægning af en proces, samt på eksperiment og kreativitet.

**Læringsmål** Til eksamen forventes den studerende:

- Viden
- at have forståelse for designprocessen i et projekt
  - at have viden om kreativitet, intuition og analyse
  - at have indsigt i egne kompetencer, styrker og udfordringer i et kreativt arbejde
- Færdigheder
- at kunne udarbejde en projektbeskrivelse med en relevant designfaglig problemstilling
  - at kunne formulere, udføre og evaluere et eksperiment
  - at kunne generere, visualisere, analysere og udvælge idéer
- Kompetencer
- at kunne anvende udvalgte teknikker og redskaber i forhold til et personligt designudtryk
  - at kunne reflektere over og beskrive egen designproces



<b>Kurstitel</b> Farve og visualisering	<b>Course title</b> Colour and Visualisation
<b>Studieretning</b> Modedesign, 2. år	<b>Godkendt</b> 31.08.18
<b>Niveau</b> BA	<b>Ansvarlig</b> Nadine Möllenkamp
<b>ECTS</b> 10	<b>Kursusnummer</b> BM2FA--KME
<b>Prøveform</b> Mundtlig	<b>Bedømmelsesform</b> Intern – 7-trin

### Formål

Formålet med dette kursuselement er, at du som studerende opnår en indgående forståelse for farvens og farvesætningens betydning inden for modefaget. Der udvikles komplekse, individuelle farvepaletter som undersøges i forhold til modefaglige kontekster som opbygning og farvesætning af silhuetter og kollektioner.

Færdigheder i at tegne og skitsere er centrale for at kunne visualisere idéer, silhuet, kollektion og i det hele taget som et greb undervejs i designprocessen.

### Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

#### Viden

- at have viden om og indsigt i farvens og farvesætningens betydning for et designudtryk (silhuet/flade)

#### Færdigheder

- at kunne anvende introducerede teknikker til skitsering og visualisering af hhv silhuetter og tekstile flader
- at have rutine i at skitsere og tegne

#### Kompetencer

- at have et begyndende personligt, visuelt udtryk
- at have forståelse for farvevalg som et centralt element i udvikling af modedesign

<b>Kurstitel</b> Farve & visualisering	<b>Course title</b> Colour & Visualization
<b>Studieretning</b> Tekstildesign, 1 år	<b>Godkendt</b> 31.08.18
<b>Niveau</b> BA	<b>Ansvarlig</b> Helle Graabæk
<b>ECTS</b> 10	<b>Kursusnummer</b> BT1FV--KMU
<b>Prøveform</b> Mundtlig	<b>Bedømmelsesform</b> Ekstern - 7-trin

### Formål

Formålet med dette kurselement er, at den studerende opnår indgående forståelse for farve og farvesætningens betydning for design af mønstre til tekstiler

Der udvikles komplekse, individuelle farvepaletter som undersøges i forhold til tekstilfaglige kontekster som farvesætning af en kollektion, rapportopbygning og indfarvning af tekstiler.

Færdigheder i at tegne og skitsere i hånden og digitalt, er centrale tekstilfaglige greb: undersøgelse af skalering, komposition og rapportering, samt for at kunne visualisere og formidle idé, designproces og resultat.

### Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

#### Viden

- at opnå viden om at opbygge en farveskala
- at have viden om og indsigt i farvens og farvesætningens betydning for et designudtryk på en flade og i en serie af mønstre
- at opnå teoretisk viden om indfarvning af tekstiler
- at opnå viden om at Adobe Photoshop som redskab for rapportering og farvesætning

#### Færdigheder

- at opnå praktiske færdigheder i at udvikle en kompleks farveskala
- at opnå praktiske færdigheder i indfarvning af tekstiler
- at opnå praktiske færdigheder i rapportering af mønstre
- at kunne anvende introducerede analoge og digitale teknikker til skitsering og visualisering af tekstile mønstre

#### Kompetencer

- at have forståelse for at udvikle en farveskala
- at have en forståelse for indfarvning, herunder forskellige fibre
- at have forståelse for farvevalg som et centralt element i udvikling af et tekstil design og en serie af mønstre
- at have rutine i rapportering af mønstre
- at have rutine i at skitsere og tegne analogt og digitalt

<b>Kurstitel</b> Materialelære og bæredygtighed	<b>Course title</b> Material Science and Sustainability
<b>Studieretning</b> Modedesign, Tekstildesign, 2. år	<b>Godkendt</b> 31.08.18
<b>Niveau</b> BA	<b>Ansvarlig</b> Naine Möllenkamp/Helle Graabæk
<b>ECTS</b> 5	<b>Kursusnummer</b> BM2MB--BME
<b>Prøveform</b> Mundtlig	<b>Bedømmelsesform</b> Intern – be/ib

### Formål

Formålet med kurset er at introducere den studerende til bæredygtig udvikling inden for mode- og tekstildesign med udgangspunkt i udvikling og/eller anvendelse af materialer.

### Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

#### Viden

- at have viden om forskellige teorier om bæredygtighed herunder CSR
- at have forståelse for produkter og materialers livscyklus

#### Færdigheder

- at kunne identificere et bæredygtigt problem og anvise løsningsmuligheder ud fra en designfaglig optik
- at kunne anvende sin viden om materialers bestanddele, frembringelse og videre forarbejdning i forhold til bæredygtighed
- at kunne anvende tekniske færdighed til at øge den bæredygtige værdi i et produkt
- at have erfaring med at researche på viden om materialer og produkter
- at kunne fremstille præsentationsmateriale

#### Kompetencer

- at kunne sætte sin fagspecifikke viden i spil i samarbejde med andre faggrupper

<b>Kurstitel</b> Designteori 2	<b>Course title</b> Design Theory 2
<b>Studieretning</b> Tværfaglig, 2 år	<b>Godkendt</b> 31.08.18
<b>Niveau</b> BA	<b>Ansvarlig</b> Eva Kappel
<b>ECTS</b> 5	<b>Kursusnummer</b> BF2DT--KSE
<b>Prøveform</b> Skriftlig	<b>Bedømmelsesform</b> Ekstern – 7-trin

### Formål

Dette kursus giver den studerende indblik i udvalgt teori, som underbygger forståelsen af designprocessen med tilhørende metoder. De studerende møder gennem forelæsninger og øvelser forskellige perspektiver på designprocessen.

Arbejdet involverer læsning af primære tekster, samt videregående arbejde med at skrive en akademisk opgave. Forløbet afsluttes med en skriftlig opgave, hvori den studerende anvender et antal designteorier til at analysere og perspektivere en af egne designprocesser.

### Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

#### Viden

- at have viden om udvalgt designteori indenfor designproces og -metoder

#### Færdigheder

- at kunne læse og forstå en akademisk primær tekst
- på et videregående niveau at kunne analysere, reflektere over og konkludere på et afgrænset teoretisk materiale

#### Kompetencer

- at kunne anvende udvalgte teorier til at undersøge og perspektivere en designproces

### Eksamensbestemmelser

Skriftlig opgave – i form af en opgave inden for fagets pensum.  
Ekstern censur, bedømmes efter 7-trinsskalaen  
Omfang: maks. 10 normalsider

<b>Kurstitel</b> Koncept og mønsterudvikling	<b>Course title</b> Concept and Pattern Development
<b>Studieretning</b> Modedesign, 2. år	<b>Godkendt</b> 31.08.18
<b>Niveau</b> Bachelor	<b>Ansvarlig</b> Nadine Möllenkamp
<b>ECTS</b> 15	<b>Kursusnummer</b> BM2MU-KME
<b>Prøveform</b> Mundtlig	<b>Bedømmelsesform</b> Intern – 7-trin

### Formål

Formålet med kurset er at give den studerende viden omkring og erfaring med udvikling af et individuelt konceptforslag inden for mode- eller tekstildesign. Forslaget bruges som udgangspunkt for idéudvikling i sammenhængen mellem tekstil- og mode- værktøjer og teknikker. Formålet er at træne og styrke den studerendes forståelse for et koncept, en designproces, en formudvikling og den færdige kollektion. Der undervises i både analog og digital mønsterudvikling og drapering.

### Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

#### Viden

- At have forståelse for idéudvikling inden for mode- og tekstildesign
- At have forståelse for drapering, koncept og mønsterudvikling både analogt og digitalt.

#### Færdigheder

- At være i stand til at fremlægge et idéoplæg visuelt og mundtligt
- At have en styrket praktisk forståelse for koncept, mønsterudvikling og synteknik i forbindelse med den endelige præsentation af en beklædningsgenstand
- At have forståelse for at udvikle former som passer menneskekroppen.

#### Kompetencer

- At være i stand til at udvikle et individuelt idékoncept som kan bruges som udgangspunkt for et designprojekt.
- At være i stand til at overføre professionelle mode- og tekstilteknikker og værktøjer til arbejdet med egne design projekter.
- At være i stand til at udpege den korrekte målgruppe til design konceptet.
- At have en grundlæggende forståelse for samspillet mellem form, udtryk og tekstilmateriale i forbindelse med udviklingen af former til kroppen.

<b>Kurstitel</b> Koncept og digitale redskaber	<b>Course title</b> Concept and Digital tools
<b>Studieretning</b> Tekstildesign, 2. år	<b>Godkendt</b> 31.08.18
<b>Niveau</b> BA	<b>Ansvarlig</b> Helle Graabæk
<b>ECTS</b> 15	<b>Kursusnummer</b> BT2DR--KME
<b>Prøveform</b> Mundtlig	<b>Bedømmelsesform</b> Intern, 7-trin

### Formål

Formålet med dette fagelement er, at du som studerende opnår viden om og erfaring i, hvordan man som mode- eller tekstildesigner kan udvikle et individuelt konceptoplæg. Dette oplæg anvendes efterfølgende som ramme for ideudvikling i mødet med tekstil- og modefaglige redskaber og teknikker. Formålet er at give dig en grundlæggende forståelse for tekstilområdets digitale teknikker og redskaber med afsæt i konceptoplæg og filer udviklet i Photoshop

### Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

#### Viden

- at have forståelse for, hvordan man udvikler digitalt tekstildesign og deres forskellige karakteristika
- at have viden om digitalt fremstillede tekstilers betydning for mode- og tekstildesign
- at have forståelse for farvestofgruppernes egenskaber i forhold til digitalt tryk
- at have forståelse for strukturer og bindinger velegnede til digital væv
- at have forståelse for strukturer og mønstre velegnede til digital strik

#### Færdigheder

- at kunne kommunikere et idéoplæg visuelt og verbalt samt at kunne skrive en projektbeskrivelse
- at kunne udvikle rapporter og mønsterudvikling i Photoshop
- at kunne klargøre filer til digital strik, tryk og væv
- at opnå grundlæggende færdigheder i at arbejde med fagets digitale redskaber

#### Kompetencer

- at kunne udvikle eget idéoplæg som en afsæt for et designprojekt
- at kunne anvende mode og tekstilfaglige teknikker & redskaber i forhold til eget designkoncept
- at have forståelse for samspillet mellem materiale, metode og teknik og udvikle en forståelse for fagets digitale redskaber

<b>Kurstitel</b> Kollektion og produktion	<b>Course title</b> Collection and Production
<b>Studieretning</b> Modedesign, 2. år	<b>Godkendt</b> 31.08.18
<b>Niveau</b> Bachelor	<b>Ansvarlig</b> Nadine Möllenkamp
<b>ECTS</b> 15	<b>Kursusnummer</b> BM2KK-KME
<b>Prøveform</b> Mundtlig	<b>Bedømmelsesform</b> Intern – 7-trin

### Formål

Formålet med dette kursuselement er, at du som studerende opnår viden om og erfaring med tekstil- og modebranchens arbejde med at designe og udvikle fremtidige kollektioner. Kursuselementet tilstræber en så virkelighedsnær kontekst som muligt, og der udvikles en tekstil- eller modekollektion til en specifik målgruppe eller virksomhed.

Formålet er samtidig, at du som studerende opnår viden om trend forecastingens betydning for mode- og tekstilbranchen. Der introduceres til teoretiske modeller og praktiske teknikker til at identificere kommende trends, og der udvikles et trendmateriale til andres eller eget brug i et fremtidigt designprojekt.

### Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende at:

#### Viden

- have viden om hvad en mode- og tekstilkollektion er og hvordan kollektioner udvikles og anvendes i mode- og tekstilbranchen
- at have viden om trend som styreledelse i mode- og tekstilbranchen
- at have viden om DART modellen som system for at vide hvor et trendoplæg er placeret i mode og tekstilbranchen
- at have grundlæggende forståelse for mode – og tekstilfagets produktionsformer- og vilkår

#### Færdigheder

- at kunne indsamle et aktuelt inspirationsmateriale til videre bearbejdning
- at kunne formidle arbejdsproces og resultat af processen visuelt og verbalt
- kunne udvikle et design med udgangspunkt i et givent materiale og produktionsfaciliteter
- kunne anvende mode og tekstilfaglige redskaber og teknikker i udvikling og klargøring af produktet
- kunne anvende Adobe Illustrator som redskab i formidlingen af sine designs
- kunne formidle en kollektion visuelt og verbalt

#### Kompetencer

- kunne opbygge en kollektion målrettet en specifik målgruppe på baggrund af eget udviklet idéoplæg
- have erfaring med den arbejdsgang det er almen anvendt i mode - og tekstilindustrien
- kunne kommunikere et design til produktion



Page 2/2

- at kunne identificere potentielle aftagere af et trendoplæg
- at kunne analysere et givet trend materiale og oversætte det til personlige oplæg
- at kunne redegøre for forskellen på et trendoplæg og personlig inspirations materiale



<b>Kurstitel</b> Kollektion og produktion	<b>Course title</b> Collection and Production
<b>Studieretning</b> Tekstildesign, 2. år	<b>Godkendt</b> 31.08.18
<b>Niveau</b> BA	<b>Ansvarlig</b> Helle Graabæk
<b>ECTS</b> 15	<b>Kursusnummer</b> BT2KK--KME
<b>Prøveform</b> Mundtlig	<b>Bedømmelsesform</b> Intern, 7-trin

### Formål

Formålet med dette fagelement er, at du som studerende opnår viden om og erfaring med tekstilbranchens arbejde med at designe og udvikle fremtidige kollektioner. Fagelementet tilstræber en så virkelighedsnær kontekst som muligt, og der udvikles en tekstilkollektion til en specifik målgruppe eller virksomhed. Formålet er samtidig, at du som studerende opnår viden om trend forecastingens betydning for mode- og tekstilbranchen. Der introduceres til teoretiske modeller og praktiske teknikker til at identificere kommende trends, og der udvikles et trendmateriale til andres eller eget brug i et fremtidigt designprojekt.

### Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende at:

#### Viden

- have viden om hvad en tekstilkollektion er og hvordan kollektioner udvikles og anvendes i mode- og tekstilbranchen
- at have viden om trend som styreledelse i mode- og tekstilbranchen
- at have viden om DART modellen som system for at vide hvor et trendoplæg er placeret i mode- og tekstilbranchen
- at have grundlæggende forståelse for tekstilfagets produktionsformer og -vilkår

#### Færdigheder

- at kunne indsamle et aktuelt inspirationsmateriale til videre bearbejdning
- at kunne formidle arbejdsproces og resultat af processen visuelt og verbalt
- kunne udvikle et design med udgangspunkt i et givent materiale og produktionsfaciliteter
- kunne anvende tekstilfaglige redskaber og teknikker i udvikling og klargøring af produktet
- kunne anvende Adobe Illustrator som redskab i formidlingen af sine designs
- kunne formidle en kollektion visuelt og verbalt



Page 2/2

#### Kompetencer

- kunne opbygge en kollektion målrettet en specifik målgruppe på baggrund af eget udviklet idéoplæg
- have erfaring med den arbejdsgang det er almen anvendt i mode - og tekstil-industrien
- kunne kommunikere et design til produktion
- at kunne identificere potentielle aftagere af et trendoplæg
- at kunne analysere et givet trend materiale og oversætte det til personlige oplæg
- at kunne redegøre for forskellen på et trendoplæg og personlig inspirations materiale

<b>Kurstitel</b> Individuelt designprojekt	<b>Course title</b> Individual Design Project
<b>Studieretning</b> Tværfaglig, 2. år	<b>Godkendt</b> 31.08.18
<b>Niveau</b> BA	<b>Ansvarlig</b> Eva Kappel
<b>ECTS</b> 5 10 15	<b>Kursusnummer</b> BF4ID-AKME BF4ID-BKME BF4ID-CKME
<b>Prøveform</b> Mundtlig	<b>Bedømmelsesform</b> Intern – 7-trin

**Formål** Den studerende anvender og udvikler tidligere lærte færdigheder og kompetencer i et individuelt designprojekt.

**Læringsmål** Til eksamen forventes den studerende:

Viden

- at kunne inddrage tidligere tilegnet viden i projektet

Færdigheder

- at kunne sætte sig faglige mål
- at kunne identificere en designfaglig udfordring
- at kunne formidle et projekt visuelt og verbalt
- at kunne analysere egne undersøgelser

Kompetencer

- at kunne forstå og reflektere over udvalgte områder inden for sit fag
- at kunne anvende relevante designteorier, metoder og færdigheder
- at kunne reflektere over et projekts proces og identificere styrker og svagheder
- at kunne perspektivere projektet i forhold til en erhvervsmæssig, kunstnerisk eller videnskabelig kontekst

<b>Kurstitel</b> Overøj	<b>Course title</b> Outerwear
<b>Studieretning</b> Modedesign, 3. år	<b>Godkendt</b> 31.08.18
<b>Niveau</b> BA	<b>Ansvarlig</b> Nadine Möllenkamp
<b>ECTS</b> 5	<b>Kursusnummer</b> BM3OT--KME
<b>Eksamensform</b> Mundtlig	<b>Eksamen</b> Ekstern, 7-trins skala

### Formål

Kurset er en introduktion til mønsterudvikling og omforandring i overtøj. Kurset er en forberedelse til den studerendes bachelorprojekt og vil fokusere dels på tekniske aspekter og dels på designudvikling.

I den tekniske del bliver de studerende introduceret til materialer, mellemfor, teknikker og finisher, mens man realiserer en klassisk blazer. Derudover introduceres de studerende til teknikker til dekonstruktion og up-cycling af udvalgte vintage beklædningsgenstande samt til anvendelse af disse teknikker i et outfit og en tegnet kollektion.

### Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende at:

#### Viden

- have viden om vintage materialer som inspiration for moderne design
  - have erhvervet en grundlæggende viden om anvendelsen af modefagsteknikker i et designprojekt
- have en forståelse for konstruktion og tilskæring samt betydningen af syteknikken for det færdige udtryk af en blazer.

#### Færdigheder

- kunne udforske og analysere et udvalgt stykke vintage i forhold til fx komposition, konstruktion, volumen, detaljer, materialer og målestok
- have en øget praktisk forståelse for konstruktion og mønsterudvikling
- kunne tegne en kollektion
- kunne færdiggøre en beklædningsgenstand med fokus på undersøgelse af komposition og volumen, som formidler artefaktets potentiale i en moderne modesammenhæng

#### Kompetencer

- kunne forstå betydningen for kollektionen af konstruktion, tilskæring og syteknikker
  - kunne anvende de nævnte modefagsteknikker, værktøjer og metoder til færdiggørelse af et moderne design
- kunne kommunikere en arbejdsproces og et resultat visuelt og verbalt

<b>Kurstitel</b> Materialeeksperimenter	<b>Course title</b> Material Investigations
<b>Studieretning</b> Tekstildesign, Industrielt Design, 3. år	<b>Godkendt</b> 31.08.18
<b>Niveau</b> BA	<b>Ansvarlige</b> Helle Graabæk & Jesper Falck Legaard
<b>ECTS</b> 5	<b>Kursusnummer</b> BX3MX--KME
<b>Prøveform</b> Mundtlig	<b>Bedømmelsesform</b> Ekstern – 7-trin

### Formål

Som professionel ID eller tekstildesigner arbejder man ofte med (steds-) specifikke projektløsninger der skal tilpasses en eksisterende materiel kontekst, eller man designer en helt ny materialestrategi.

Derfor er det væsentligt som designer at kunne skabe visionære materialescenarier /storytelling med afsæt i fysisk indsamlede materialer: forstå deres individuelle egenskaber og hvordan flere materialer tilsammen kan skabe helhed målrettet konteksten.

En materialestrategi kan ud over den rent funktionelle optik ligeledes have en værdibaseret optik, fx en bæredygtig strategi. På kurset arbejdes med at skabe og formidle materialeundersøgelser, samlinger og strategier.

### Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

- Viden
  - at have grundlæggende viden om research af materialers egenskaber
  - at kunne analysere eksisterende designs eller en kontekst fra et materialeperspektiv
  - at have viden om forskellige materiale egenskaber og roller i en designet kontekst
  
- Færdigheder
  - at kunne analysere en given kontekst fra et materialeperspektiv
  - at kunne skabe fysiske designoplæg til visionære materialestrategier
  
- Kompetencer
  - at være i stand at researche, analyserer og evaluere materiales relevans
  - at være i stand til at researche og analysere en given kontekst fra et materialeperspektiv, med henblik på at designe til denne
  - at være i stand til at formidle strategien bag en samling af materialer målrettet en design kontekst

<b>Kurstitel</b> Sko	<b>Course title</b> Shoes
<b>Studieretning</b> Modedesign, Industrielt design, Tekstildesign, Accessory design, 3. år	<b>Godkendt</b> 31.08.18
<b>Niveau</b> BA	<b>Ansvarlig</b> Helle Graabæk
<b>ECTS</b> 10	<b>Kursusnummer</b> BX3SK--KME
<b>Prøveform</b> Mundtlig	<b>Bedømmelsesform</b> Ekstern - 7-trin

### Formål

Gennem samarbejde med en virksomhed får den studerende erfaring i at aflæse en virksomheds værdigrundlag, kundegruppe og produktionsfaciliteter og indarbejde disse i nye bud på produkter eller løsninger, som viser nye veje for virksomheden.

### Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

#### Viden

- at have forståelse for kollektionsbegreber og serieopbygning inden for en produktgruppe
- at have forståelse for en skos opbygning og funktionalitet

#### Færdigheder

- at kunne aflæse en virksomheds værdigrundlag og målgruppe
- at kunne analysere en virksomheds produktionsfaciliteter
- at kunne kommunikere en arbejdsproces og et resultat visuelt og verbalt

#### Kompetencer

- at kunne udvikle et innovativt designkoncept ud fra givne faktorer

<b>Kurstitel</b> Design for Change – Past, Future and Present	<b>Course title</b> Design for Change – Past, Future and Present
<b>Studieretning</b> Mode- og tekstil, 3. år	<b>Godkendt</b> 31.08.18
<b>Niveau</b> Bachelor	<b>Ansvarlig</b> Helle Graabæk og Nadine Möllenkamp
<b>ECTS</b> 15	<b>Kursusnummer</b> BM3DD--KME
<b>Prøveform</b> Mundtlig	<b>Bedømmelsesform</b> Ekstern – 7-trin

### Formål

Formålet med faget er at give den studerende viden om og erfaring med en af industriens mest signifikante udfordringer i fremtiden: At designe til en bæredygtig fremtid. De studerende vil blive introduceret for ny forskning og praksis på området herunder CSR og cirkulære forretningsmodeller.

De studerende skal eksperimentere med og udvikle nye strategier, forretningsmodeller, kollektioner og koncepter som udforsker potentialet og forskellige scenarier i forbindelse med konceptet bæredygtig fremtid.

### Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende:

#### Viden

##### Fremtid

- At have viden om det nuværende 'fast fashion' og slowfashion system i tekstil- og modeindustrien.
- At have forståelse for arbejdet med fremtidsscenarier.

##### Nutid

- At have indsigt i globale produktionsbetingelser for tekstil og mode inklusiv sourcing

*Se nedenstående beskrivelse af de individuelle fag inden for tekstil og mode.*

#### Færdigheder

##### Fremtid

- At være i stand til at forvandle viden indhentet fra forskning og praksis til en bæredygtig mode- eller tekstilkollektion.
- At være i stand til at færdiggøre udvalgte styles / tekstil designs som prototyper.

##### Nutid

- At være i stand til at færdiggøre en individuel mode eller tekstil kollektion på skitseplan, i udvalgte styles og i materialeprøver



*Se nedenstående beskrivelse af de individuelle fag indenfor tekstil og mode.*

## Kompetencer

### Fremtid

- At være i stand til at beskrive og præsentere bæredygtige elementer og visioner i kollektionen.
- At være i stand til at reflektere over potentielle forandringsstrategier som kan fremme bæredygtighed i fremtiden i mode og tekstilproduktion.

### Nutid

- At være i stand til at reflektere over bæredygtige aspekter og bruge disse analyser i et designmæssigt internationalt perspektiv.

*Se nedenstående beskrivelse af de individuelle fag inden for tekstil og mode.*

## Mode & Tekstil

Future – projekt: gruppe arbejde

### Tekstil

Present – individuel del

#### Formål

Formålet med faget er at give den studerende viden om og erfaring med planlægning, implementering og forberedelse af en mindre tekstil kollektion med fokus på bæredygtighed og den internationale mode- og tekstilindustri baseret på et udvalgt firma/forretning.

#### Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende

#### Viden

- At kunne forstå termen "tekstil-kollektion"
- At forstå den internationale tøj- og tekstilindustri.

#### Færdigheder

- At være i stand til selv at opbygge en tekstil kollektion baseret på udvalgte professionelle teknikker, og til en specifik målgruppe
- At være i stand til at analysere et firmas synlige profil i sammenhæng med den studerendes eget arbejde med design.
- At kunne kommunikere en arbejdsproces og et resultat visuelt og verbalt.

#### Kompetencer

- At være i stand til at målrette et design mod et udvalgt kommercielt marked.
- At være i stand til at placere en tekstil kollektion af høj æstetisk værdi i en international sammenhæng.
- At kunne forberede en kollektion til præsentation.





**Mode**

Present – individuel del

Formål

Formålet med faget er at give den studerende en gennemgribende forståelse for og erfaring med udvikling af kunstneriske stærke koncepter, som kan bruges som fundament for en bæredygtig tidssvarende modekollektion.

Læringsmål

Til eksamen forventes den studerende

Viden

- At have indsigt i internationale produktionsvilkår.
- At have viden om små lokale tekstil og beklædningsfagfolk samt industriens tilstand i dag.
- At have udvidet forståelse for konceptet modekollektion.
- At have en udvidet teoretisk forståelse for konstruktion og mønsterudvikling.

Færdigheder

- At være i stand til at forvandle undersøgelser og research til en bæredygtig mode- eller tekstilkollektion.
- At være i stand til at færdiggøre udvalgte designs.
- At være i stand til at designe en kollektion med højt kunstnerisk potentiale

Kompetencer

- At være i stand til at beskrive og præsentere langsigtede elementer og visioner i kollektionen
- At være i stand til at reflektere over potentielle forandringsstrategier som kan fremme bæredygtig mode
- At være i stand til at reflektere over fortidige og fremtidige komponenter og bruge disse tanker og idéer i et nationalt såvel om internationalt perspektiv.

<b>Kurstitel:</b> Udvidet praktik	<b>Course title</b> Extended Internship
<b>Studieretning</b> Tværfagligt, 3. år	<b>Godkendt</b> 31.08.18
<b>Niveau</b> BA	<b>Ansvarlig</b> Eva Kappel
<b>ECTS</b> 15	<b>Kursusnummer</b> BF3UP--BSE / BF3UI--BSE
<b>Prøveform</b> Skriftlig	<b>Bedømmelsesform</b> Intern – be/ib

**Formål** At arbejde med designopgaver i praksis og være i stand til at dokumentere forbedring af designfaglig kompetencer

**Læringsmål** Den studerende fastsætter og beskriver læringsmål i samarbejde med praktikstedet og indskriver disse i praktikaftalen med specifik henblik på hvilke designfaglige kompetencer den studerende forbedre under forløbet

For at bestå modulet forventes den studerende:

Viden

- at opbygge faglig viden om en designafdelings interne opgaver og ansvar
- at have viden om egne kompetencer og værdiskabende bidrag i en designafdeling
- at tilegne sig viden om hvordan praktikvirksomheden anvender design proces og metoder

Færdigheder

- at have praktisk erfaring i at arbejde som designer
- at udbygge specifikke designfaglige kompetencer
- at kunne reflektere over et praktiksteds proces og metoder
- at kunne formidle og diskutere sine observationer og refleksioner over praktik
- at kunne udarbejde en stillingsbetegnelse for en designposition i praktikvirksomheden

Kompetencer

- at kunne sætte sin designfaglige viden, færdigheder og kompetencer i spil i faglige og forretningsmæssige sammenhænge
- at kunne beskrive sine karriereplaner i forhold til videre specialisering i uddannelsen og fremtidige beskæftigelsesmuligheder

<b>Kurstitel</b> Individuelt designprojekt	<b>Course title</b> Individual Design Project
<b>Studieretning</b> Tværfaglig, 3. år	<b>Godkendt</b> 31.08.18
<b>Niveau</b> BA	<b>Ansvarlig</b> Eva Kappel
<b>ECTS</b> 5 10 15	<b>Kursusnummer</b> BF5ID-AKME BF5ID-BKME BF5ID-CKME
<b>Prøveform</b> Mundtlig	<b>Bedømmelsesform</b> Intern – 7-trin

**Formål** Den studerende anvender og udvikler tidligere lærte færdigheder og kompetencer i et individuelt designprojekt.

**Læringsmål** Til eksamen forventes den studerende:

Viden

- at kunne inddrage tidligere tilegnet viden i projektet

Færdigheder

- at kunne sætte sig faglige mål
- at kunne identificere en designfaglig udfordring
- at kunne formidle et projekt visuelt og verbalt
- at kunne analysere egne undersøgelser

Kompetencer

- at kunne forstå og reflektere over udvalgte områder inden for sit fag
- at kunne anvende relevante designteorier, metoder og færdigheder
- at kunne reflektere over et projekts proces og identificere styrker og svagheder
- at kunne perspektivere projektet i forhold til en erhvervsmæssig, kunstnerisk eller videnskabelig kontekst

<b>Kurstitel:</b> Praktik	<b>Course title</b> Internship
<b>Studieretning</b> Tværfagligt, 3. år	<b>Godkendt</b> 31.08.18
<b>Niveau</b> BA	<b>Ansvarlig</b> Eva Kappel
<b>ECTS</b> 15	<b>Kursusnummer</b> BF3PK--BSE BF3PKI-BSE (international)
<b>Prøveform</b> Skriftlig	<b>Bedømmelsesform</b> Intern – be/ib

**Formål** Afprøve design kompetencer i praksis og at forstå virksomhedens virke samt egen og andres roller i virksomheden.

**Læringsmål** Den studerende fastsætter og beskriver læringsmål i samarbejde med praktikstedet og indskriver disse i praktikaftalen

For at bestå modulet forventes den studerende:

- Viden
- at have forretningsforståelse
  - at have viden om egne kompetencer og mulige værdiskabende bidrag for praktikstedet
  - at have forståelse for fagspecifik designmetoder
- Færdigheder
- at have praktisk erfaring i at arbejde som designer
  - at kunne reflektere over et praktiksteds proces og metoder
  - at kunne formidle og diskutere sine observationer og refleksioner over praktik
  - at kunne udarbejde forretningsmodellen Business Model Canvas
- Kompetencer
- at kunne sætte sin designfaglige viden, færdigheder og kompetencer i spil med andre faggrupper i faglige og forretningsmæssige sammenhænge
  - at kunne beskrive sine karriereplaner i forhold til videre specialisering i uddannelsen og fremtidige beskæftigelsesmuligheder
  - at demonstrere netværkskompetencer

<b>Kurstitel</b> Bachelorprojekt	<b>Course title</b> Bachelor Project
<b>Studieretning</b> Tværfaglig, 3. år	<b>Godkendt</b> 19.03.2019
<b>Niveau</b> BA	<b>Ansvarlig</b> Eva Kappel
<b>ECTS</b> 15	<b>Kursusnummer</b> BK3BA--KME BM3BA--KME BI3BA--KME BA3BA--KME
<b>Prøveform</b> Mundtlig	<b>Bedømmelsesform</b> Ekstern – 7-trin

### Formål

Bachelorprojektet skal dokumentere, at den studerende ved at anvende designteori, metoder og færdigheder kan løse grundlæggende designfaglige problemstillinger på et professionelt niveau. I bachelorprojektet kan den studerende sætte hele sin designfaglighed i spil.

Viden, færdigheder og kompetencer erhvervet gennem bacheloruddannelsen demonstreres i løsningen af et selvinitieret, veldefineret og afgrænset designfagligt problem i samarbejde med mindst én ekstern samarbejdspartner. Bachelorprojektet er den studerendes ramme for at demonstrere sit designfaglige potentiale i et relevant designprojekt.

### Læringsmål

Bachelorprojektet skal demonstrere, at den studerende på et grundlæggende niveau:

#### Viden

- har viden om og forståelse for designfaglig praksis og metode
- har viden om og forståelse for relevante dele af designfagets videnskabelige teori
- har viden om og forståelse for værdiskabelse i designfaget

#### Færdigheder

- kan identificere og motivere en relevant designfaglig udfordring
- kan identificere en relevant ekstern samarbejdspartner
- kan identificere og anvende relevante designfaglige teknikker og metoder professionelt – herunder digitale teknikker og redskaber
- kan formidle og diskutere et designprojekt til og med såvel fagfæller som ikke-specialister
- kan perspektivere det praktiske bachelordesignprojekt med teoretiske overvejelser



Kompetencer

- kan planlægge og gennemføre designprocessen fra idéoplæg til udførelse, implementering og præsentation
- kan præstere et nyskabende designprojekt, hvor formsprog og æstetik er på højt kunstnerisk niveau
- kan perspektivere et designprojekt i forhold til en kontekst
- kan løse en relevant udfordring i samarbejde med en eller flere virksomheder/organisationer
- kan formidle designkompetencer målrettet en specifik kontekst
- kan anvende fagets teorier til at behandle og perspektivere en relevant problemstilling

For studerende på kommunikationsdesign

Den studerende forventes at have offentliggjort sin personlige website ved afslutningen af 6. semester, bl.a. indeholdende bachelorprojektet.

## 1. Formål og læringsudbytte

Formålet med førsteårsprøven er, at den studerende gives mulighed for at demonstrere sit designfaglige potentiale i et relevant designprojekt.

Den studerende skal gennem anvendelsen af sin tilegnede viden, færdigheder og kompetencer fra det første studieår vise, at vedkommende forstår og kan reflektere over designfaglig praksis og metoder samt relevant teori bragt i anvendelse i projektet.

Det betyder, at den studerende skal sætte hele sin designfaglighed i spil; sammentænkning af erfaringer fra alle førsteårs kursusmoduler - herunder tværgående og fagrettede teknik- og redskabskurser, tværgående metode- og teorikurser samt fagrettede projektfag kan sættes i spil og demonstreres gennem arbejdet med et veldefineret og afgrænset designfagligt undersøgelsesfelt.

## 2. Ramme

Førsteårsprøven udløser 50 ECTS-point, svarende til fem sjettedele af den studerendes arbejdstid på et år eller 1375 times arbejdsbelastning. Til selve eksamensperioden, hvor den praktiske del udfoldes gives minimum 6 uger inkl. forberedelse og afsluttende mundtlig eksamen.

Førsteårsprøven består af en praktisk del, hvor et designprojekt foldes ud. Til denne del hører en projektbeskrivelse, der reflekterende beskriver designprojektets undersøgelsesfelt herunder formål, motivation og problemformulering. Udover den praktiske del indgår der i førsteårsprøven også en digital portfolio, der beskriver den studerendes erhvervede viden, færdigheder og kompetencer gennem første studieår.

Det er ikke muligt at gennemføre førsteårsprøven som gruppeeksamen.

## 3. Krav til designprojektet

Den studerende skal som en del af førsteårsprøven udføre et designprojekt på baggrund af en valgt problemformulering. Problemformuleringen indgår i den obligatoriske projektbeskrivelse, der beskriver den studerendes intentioner med projektet og indikerer hovedpunkter, der skal berøres fx formål, motivation og problemformulering. På ItsLearning forefindes en skabelon, der skal benyttes.

Designprojektet skal demonstrere, at den studerende kan anvende designfagets grundlæggende teknikker, redskaber og metoder og præstere et designprojekt, hvor formsprog og æstetik er på et begyndende kunstnerisk niveau.

Det forventes at den studerende kan arbejde både kreativt og systematisk og med et specifikt formål inden for et undersøgelsesfelt. Viden og praksis skal kombineres i eksamensprojektet for at undersøge grundlæggende designfaglige områder med en reflekterende tilgang.

Den studerende skal kunne formidle sit projekt og sine erfaringer med en begyndende fagterminologi.

## 4. Krav til portfolio

Formålet med den digitale portfolio er at give uindviede personer - censor og (til dels) eksaminator – indblik i og forståelse af hvilken læring, den studerende har opnået på første studieår. Det forventes, at den studerende er i stand til at redegøre for, hvorledes denne læring har haft indflydelse på eksamensprojektets resultat, hvis der spørges til dette.

Portfolioen skal indeholde dokumentation af proces og produkt fra alle første års kursusmoduler med undtagelse af kurserne Designteori – Objekt og Betydning, samt Designproces.

Den studerende har frie rammer til at udforme den digitale portfolio visuelt. Der er eksempelvis ikke krav til brug af bestemte typer software, fx er også affotograferinger af analoge opsætninger muligt.



Der er heller ikke krav til bestemt sideantal, tekstmængde etc. Layoutmæssigt anbefales det dog at arbejde i 'liggende' A3 pga. det digitale format. Der må ikke lægges film direkte i portfolioen, men der kan linkes til film, der er uploadet på www (fx youtube, vimeo etc).

I det hele taget skal tilrettelæggelse og udformning af portfolioen og det at finde en balance mellem proces og produkt anses som en del af den stillede opgave. I denne proces kan den studerende henvende sig til undervisere og faglederne og få vejledning.

Til eksamen vurderes portfolioet i forhold til dels den studerendes læring i løbet af første studieår og dels formidling af denne.

### **5. Aflevering**

Portfolioen afleveres digitalt i sammenhængende pdf-format på ItsLearning i det dertil oprettede rum senest på den udmeldte dag (to uger inden eksamensperioden) klokken 12.00. Selve designprojektet afleveres ikke, men medbringes til eksamen sammen med to udprintede eksemplarer af projektbeskrivelsen.

Da portfolioen er en del af en helhedsvurdering, er afleveringen af denne en forudsætning for at kunne gå til eksamen. Hvis portfolioen ikke afleveres indenfor den fastsatte frist, har den studerende brugt et eksamensforsøg.

### **6. Bedømmelse**

Ved den mundtlige eksamen fremlægger den studerende designprojektet for vejlederen og en ekstern censor. Vejleder og censor har forud for eksaminationen modtaget den studerendes digitale portfolio. Den mundtlige prøve varer 60 minutter inklusive votering og annoncering.

Her er de første 20 minutter beregnet til den studerendes fremlæggelse af projektet, herunder perspektivering af både dette og den studerendes faglige potentiale. Denne perspektivering kan tage udgangspunkt i viden og erfaringer fra tidligere kursusforløb, og dermed inddrage portfolioen.

Derefter er der 20 minutters diskussion af undersøgelsesfelt, resultat(er) og konklusion på baggrund af den mundtlige formidling, designprojektet og portfolioen. Eksamenen sluttes af med 20 minutters votering og annoncering.

Bedømmelsen sker på grundlag af en helhedsvurdering af designprojektet, portfolioen og den mundtlige fremlæggelse – og ud fra de beskrevne læringsmål for første studieår.

Der gives én samlet karakter, og vurderingen sker efter 7-trinsskalaen.



<b>Kursus titel</b> BA-projekt	
<b>Line of study</b> AC, ID, KD, MO og TE	<b>Approved</b> 18.12.18
<b>Level</b> BA	<b>Responsible</b> Eva Kappel
<b>ECTS</b> 15 ECTS	

### Formål:

Bachelorprojektet er den studerendes ramme for at demonstrere sit designfaglige potentiale i et relevant designprojekt.

Den studerende skal gennem anvendelsen af viden fra designpraksis og af forskningsbaseret teori inden for relevante dele af fagområdet vise at vedkommende forstår og kan reflektere over designfaglig praksis og metoder samt relevant teori sat i anvendelse i projektet

Herudover skal den studerende kunne anvende designfaglige færdigheder og relevant videnskabelige metode, redskaber og udtryksformer, der knytter sig til det designfaglige område. Den studerende skal også kunne arbejde både kreativt og systematisk og med et specifikt formål inden for et undersøgelsesfelt, og med en reflekterende, kritisk og diskuterende tilgang. Viden og praksis skal kombineres i eksamensprojektet for at løse grundlæggende designfaglige problemstillinger på et professionelt niveau. Den studerende skal kunne formidle disse problemstillinger til fagfæller såvel som ikke-fagfæller.

I bachelorprojektet kan den designstuderende sætte hele sin designfaglighed i spil; sammentænkning af erfaringer fra alle uddannelsens kursusmoduler kan sættes i spil, herunder tværgående og fagrettede teknik- og redskabskurser, tværgående metode- og teorikurser, fagrettede projektfag og praktik. Dette demonstreres gennem arbejdet med et selvinitieret, veldefineret og afgrænset designfagligt undersøgelsesfelt i samarbejde med mindst én ekstern samarbejdspartner.

### Omfang og krav:

Bachelorprojektet udgør 15 ECTS point, svarende til det kvarte af den studerendes arbejdstid på et år eller 412,5 times arbejdsbelastning inkl forberedelse og afsluttende mundtlig eksamen.

Projektet er placeret således, at den studerende gives min. 12 uger til udarbejdelsen af projektets praktiske og skriftlige del, inkl forberedelse og afsluttende mundtlig eksamen.



Projektet består af en praktisk del, hvor et designprojekt foldes ud og en skriftlig rapport, der reflekterende og kritisk beskriver designprojektets undersøgelsesfelt herunder formål, motivation, problemformulering og værdiskabelse, dokumenterer proces og uddrager viden.

#### **Krav til designprojektet:**

Den studerende skal som en del af bachelorprojektet udføre et designprojekt på baggrund af den valgte problemformulering. Projektet skal udføres i samarbejde med en ekstern partner.

Projektet skal demonstrere, at den studerende kan anvende designfagets kunstneriske teknikker og metoder med en professionel tilgang og præstere et designprojekt, hvor formsprog og æstetik er på højt kunstnerisk niveau. Herudover skal designprojektet skabe værdi for den valgte samarbejdspartner.

#### **Krav til skriftlig del:**

Der forefindes en skabelon, der skal benyttes til udviklingen af den skriftlige rapport. Denne indikerer hovedpunkter, der skal berøres i rapporten fx formål, motivation, problemformulering, redegørelse for værdiskabelse, procesdokumentation og –refleksion, opsamling af viden og konklusion.

Der afleveres maksimalt 15 normalsider ekskl forside, indholdsfortegnelse, litteraturliste og evt. bilag.

Ved bedømmelsen betragtes evt. bilag som dokumentation for indhold i rapporten og indgår ikke i bedømmelsen.

#### **Krav til mundtlig del:**

Den mundtlige eksamination varer 45 minutter.

Heraf er 15 minutter beregnet til den studerendes fremlæggelse af bachelorprojektet, herunder uddybelse og perspektivering af dette.

Derefter 15 minutters diskussion af undersøgelsesfelt, resultat(er) og konklusion på baggrund af den mundtlige formidling, designprojekt og den skriftlige rapport.

Samlet 15 minutters votering og annoncering.

#### **Bedømmelse:**

Bedømmelsen sker på en grundlag af en helhedsvurdering af designprojektet, den skriftlige rapport og den mundtlige eksamen – og ud fra de beskrevne læringsmål for bachelorprojektet.

Vurdering sker efter 7-trinsskalaen.