

AD1RD1: Kurs PM

Lärandemål

Kursens mål är att ge studenterna grundläggande kunskaper i designprocessen. Efter genomgången kurs skall deltagarna självständigt kunna formulera frågeställningar samt undersöka olika metoder och verktyg för att lösa problem kring designprocesser.

Efter avslutad kurs ska studenten kunna:

- Utforska begreppen abstraktion och mutation
- Presentera idéer och visioner i olika media
- Analysera och utveckla sina projekt utifrån en designprocess

Kursens huvudsakliga innehåll

Kursen ges i projektform där studenterna arbetar med ett projekt gruppvis under handledning. Lärandet sker i görandet, vilket sätter produktion av material i fokus.

Kursen består av två delar, PRO1, 4,5 hp, och PRO2, 3 hp.

- PRO1 (Projekt del 1) handlar om att utveckla en kreativ process och tänja en idé så långt som möjligt för att landa i ett innovativt projekt som ska kommuniceras på ett relevant sätt.
- PRO2 (Projekt del 2) går ut på att fördjupa och verklighetsförankra sin projektidé så pass att en dialog kan föras med potentiell investerare eller samarbetspartner.

Projektet avslutas med en reflektion över designprocessen.

Handledning

Undervisningen är handledningsbaserad, vilket innebär att ni kommer att ha samtal med era handledare en gång i veckan. Vid varje handledningstillfälle får gruppen en möjlighet att presentera sin process och genom vägledning utveckla sitt projekt. Detta moment är därför av yttersta vikt.

Generellt ska allt material som behövs som underlag för diskussion vid handledning finnas tillgängligt

.

Detaljerade handledningstider samt info om var dessa äger rum får ni av era lärare då ni delats in i grupper. **Om ni inte kan närvara under handledningstillfällena måste ni meddela era handledare i förväg.**

Krav för slutbetyg

För godkänt på hela kursen krävs godkända projektinlämningar samt aktiv närvaro på 80% av all handledd undervisning, genomgångar, kritikstillfällen, föreläsningar och studiobesök.

PRO1 - Projekt del 1, 4,5 hp, betygsskala: P, F

- Inlämning PRO1:1 - 27/3 (digital)
- Inlämning PRO1:2 - 13/4 (fysisk)
- Inlämning PRO1:3 - 23/4 (digital)

PRO2 - Projekt 2, 3,0 hp, betygsskala: P, F

- Inlämning PRO2:1 - 19/5 (digital)
- Inlämning PRO2:2 - 29/5 (digital)

Sista datum för inlämning av kompletteringar är den 5/6.

Obligatorisk kurslitteratur

Vid kursstart ska studenterna skaffa sig boken "Att skapa effektiva team" av Susan A Wheelan eller annan likvärdig bok som handlar om att arbeta i grupp.

Vidare valbar litteratur bestäms under kursens gång i samråd med handledaren.

Genomgång och examination

Kritikstillfällena är till för att öva sig på olika typer av presentationstekniker, varför upplägget vid de olika kritik- och eximinationstillfällena kommer att anta olika former. Vid dessa tillfällen får man möjlighet att testa sin idé och sin presentationsform för att utvärdera om dessa håller.

- Genomgång PRO1:2 - 13/4
- Genomgång PRO1:3 - 27/4
- Genomgång PRO2:1 - 21/5
- Genomgång PRO2:2 - 22/5

Frånvaro på genomgång innebär alltid komplettering.

Viktigt att tänka på

Vi kommer under projektets gång att arbeta med flera olika kreativa metoder. Då vi har ett begränsat tidsspann kommer upplägget att te sig linjärt. **Dock är det viktigt att påpeka att den kreativa processen sällan är linjär eller går att tidsplanera. Med detta i bakhuvudet, se till att alltid ha anteckningsmöjligheter.**

Misströsta inte heller om ni under projektets gång ser att ni måste backa flera steg eller "börja om". Ibland händer det också att man först hamnar i slutet för att sedan behöva nysta upp och se var början ligger.

Ert materialet ska fortlöpande struktureras och formatteras, parallellt med projektutvecklingsarbetet, så att det är förståeligt och går att presentera för en utomstående person. Alla tankar och allt arbete måste på något sätt översättas till kommunikerbart material, det kan vara objekt/modeller, text, bilder, diagram, etc.

Då examinationen baseras på designprocessen ska allt arbete sparas och dokumenteras. Sista inlämningsuppgiften baseras på allt skissarbete - se Reflektion i slutet av detta dokument.

Lycka till!

AD1RD1: Kurstidplan översikt

Vecka 13	Vecka 14	Vecka 15	Vecka 16	Vecka 17	Vecka 18
Gruppkontrakt Tidplan Datainsamling 1:1	Analys Koncept	Tentavecka	1:2 PRO1:2 Koncept Design	Koncept Design 1:3	PRO1:3 Koncept Design Verk. filter

Projekt del 1: 4,5 poäng innehåller följande delmoment:

- PRO1:1
- PRO1:2
- PRO1:3

Vecka 19	Vecka 20	Vecka 21	Vecka 22	Vecka 23
Design Verk. filter	Design Verk. filter	Verk. filter Reflektion 2:1 PRO2:1 PRO2:2	Reflektion 2:2	Komplettering K

Projekt del 2: 3,0 poäng innehåller följande delmoment:

- PRO2:1
- PRO2:2

Frånvaro på genomgång innebär alltid komplettering (K).
Sista datum för inlämning av kompletteringar är den 5/6.

- Genomgång
- Dead-line inlämning

Intro: Tema VT15

Introduktion

Vad är kultur? Hur uppstår en kultur - hur fortlever en kultur - varför dör en kultur ut? Hur avgränsar man en kultur? Hur möts olika kulturer? Finns det sätt, metoder, tjänster, produkter som främjar mötet mellan olika kulturer? Finns det situationer eller platser där det är av yttersta vikt att detta möte fungerar?

Genom en rad övningsuppgifter sträcker vi på begreppen kultur, möte och relationer; vi ifrågasätter rådande normer, värderingar och attityder.

I kursen positionerar vi våra projekt genom att analysera och definiera målgrupp och kontext. Vi konceptualiserar ideer, utvecklar designförslag och filtrerar dessa igenom verklighetens krav.

Nedan Wikipedias introduktion till begreppet:

*Kultur kommer från latinets cultura som betyder ungefär 'bearbetning', 'odling' och 'bildning' och i sin tur härstammar från colo 'odla'.^[1] Begreppet har fått en väldigt vid betydelse och avser i vid bemärkelse all mänsklig aktivitet. Kultur har dock främst två betydelser: **andlig (konstnärlig) odling** eller **socialt överförda levnadsmönster**; i vardagligt tal är den första betydelsen den vanligare[källa behövs]. Inom kulturgeografi används den bredare betydelsen som all mänsklig aktivitet. Den ursprungliga betydelsen 'odling' förekommer i till exempel bakteriekultur.*

Kultur kan definieras som livsmönster, till exempel språk, konst, värderingar och institutioner hos en population som överförs socialt från generation till generation. Kultur har kallats "levnadssättet hos ett helt samhälle". Som sådant inkluderar det beteendemönster, seder, klädsel, religion, ritualer, lekar, normer för lagar och moraliska system, liksom trossystem och konstarterna. Kultur refererar ofta till en universell mänsklig kapacitet för att klassificera och kommunicera erfarenheter materiellt och symboliskt. Den höga kulturella förmågan har länge betraktats som en definierande egenskap hos människan.

Ert uppdrag är att identifiera ett förbättringsområde i mötet mellan olika kulturer. Utveckla därefter en tjänst eller en produkt som främjar det mötet.

Lectures and work-shops

Lectures

All lectures are held in auditorium A5 or A2 on the entrance level in the school of Architecture, KTH.

2015-03-23 09:00 Course intro-lecture held by Jelena Mijanovic, lecturer and course leader AD1RD1, Alessandra di Pisa, teacher and artist, Max Valentin, teacher and CEO Fabel

2015-04-20 09:00 Identity and graphic design held by Helena Leach, founder of the kitchen, <http://www.the-kitchen.se>

2015-05-04 09:00 Those in-between spaces held by CoRS: Sara Deurell, Robert Ek, Ying Sun, Gabriel Stuart and Emma Svanberg, <http://codesign.se/codesign-research-studio/>

2015-05-04 10:00 Hållbar utveckling held by Jon-Erik Dahlin, teacher at KTH and author of the new book on Sustainable development, <https://www.studentlitteratur.se/#9789144092669/Hållbar+utveckling>

Work-shops

All work-shops will be held in Övre Ateljen, 5th floor, at the School of Architecture, KTH.

2015-03-23 13:00 Workshop no. 1: Team-work will be held by Johanna Olsson, strategist, process designer & facilitator, <https://www.hyperisland.com/community/people/johanna-olsson>

2015-03-30 13:00 Workshop no. 2: Brainstorming will be held by Jelena Mijanovic, lecturer and course leader AD1RD1

2015-04-30 09:00 Workshop no. 3: Story telling will be held by Max Valentin, CEO Fabel, <http://www.fabel.se/sv/users/max-valentin>