



# A42P1B Gestaltningprocess - Studio 4:1 12,0 hp

Design Process - Studio 4:1

När kurs inte längre ges har student möjlighet att examineras under ytterligare två läsår.

## Fastställande

Kursplan för A42P1B gäller från och med HT08

## Betygsskala

P, F

## Utbildningsnivå

Avancerad nivå

## Huvudområden

Arkitektur

## Särskild behörighet

Kandidatexamen inom området arkitektur, eller motsvarande utbildningsnivå.

## Undervisningsspråk

Undervisningsspråk anges i kurstillfällesinformationen i kurs- och programkatalogen.

# Lärandemål

## Production of Architecture: Unreal

### Allmänna mål

1. Projektet ingår i studion Gestaltungsprocessen. The course is part of the Design Process Studio which aim is to develop new tools and methods for architectural design, and to create new forms of space.
2. Projektet syftar till ökad kunskap inom detta område och till fördjupad kunskap/färdighet inom arkitekturämnet som helhet. Projektet riktar sig till studenter som kan ha kommit olika långt i denna fördjupning och som därför även efter projektets slut kommer att ligga på olika nivåer.
3. Den enskilde studenten skall efter projektet ha redovisat en individuell utveckling av sina kunskaper och färdigheter inom studioinriktningens program och inom arkitekturämnet som helhet.

### Kursmål - Course goals

1. The course aim to increase knowledge about how methods and tools to represent architecture also inform and influence the production of architecture and the understanding of space.
2. At the completion of the course, each student should be able to demonstrate developed practical skills and an extended knowledge in relation to the studio program and towards the practise of architecture as a whole.

## Kursinnehåll

When faced with the discussion about “real” and “virtual” architecture one encounters many different traces. One is leading towards a way of addressing architecture as a result from various “forces” or “powers”, where the constructed space is understood as something that manifests the predominating one. As a consequence, architects and theorists have been using the idea of the virtual and the network as a tool to resist powers or at least make the powers in question visible; to the beholder, but also to the producing architects. Terms like “open source” and “share ware”, borrowed from computer science, has been popular in the field of visual arts as well as in architecture. Production, collaboration, community, peer-to-peer, have been buzzwords in recent theory and practice. Traditionally, projects at school usually mimic the way work is being done in architectural offices. What is being judged is how we imagine the finished result: Is the spatial organization interesting? Will the construction work? And so on. In this course we will try and push the projects to include the whole procedure of architectural production, from concept all the way to realisation, both on- and offline. This might sound like a minor questions but it actually proposes new modes of production.

## Kursupplägg

The course will have a practical and a theoretical part. Practically there will be lectures and workshops, weekly tutorials, mid-review and a final review where each student individually, or in small groups, develop and present a project. In collaboration with the History of Art department at Södertörns Högskola there will be a series of lectures, seminars where specific architectural problems will be illuminated and related to theoretical discourses in art, literature and film. Basic architectural categories such as representation and construction will

be discussed in relation to modern media theory, semiotics and psycho analyses. Another theme is architecture as aesthetic paradigm within philosophy and other artistic fields. A running theme is the ambition to try to connect theory to the everyday.

## Kurslitteratur

(höstprojekten)

Space Time Play – Computer games, Architecture and Urbanism: The Next Level  
Friedrich von Borries, Steffen P. Waltz, Matthias Böttger

## Utrustning

Lap-top

## Examination

- PRO1 - Projektdel 1, 9,0 hp, betygsskala: P, F
- PRO2 - Projektdel 2, 3,0 hp, betygsskala: P, F

Examinator beslutar, baserat på rekommendation från KTH:s handläggare av stöd till studenter med funktionsnedsättning, om eventuell anpassad examination för studenter med dokumenterad, varaktig funktionsnedsättning.

Examinator får medge annan examinationsform vid omexamination av enstaka studenter.

Projektet innehåller två delmoment: genomfört och inlämnat projektarbete (9hp) respektive godkänd slutkritik etc (3hp). I det första delmomentet ingår det en eller flera delinlämningar under projekttiden.

## Övriga krav för slutbetyg

### a) Presentationskrav

Presentation requirements will be handed out at the start of the course.

### b) Examination

80% närvaro. Studenten ska aktivt ha deltagit i ritsalsundervisningen och vid föreläsningar och seminarier etc., samt ha godkända deluppgifter och slutpresentation. Deltagande vid kritikgenomgångar är obligatoriskt.

Kompletteringskrav: Arbetet skall utföras, och i förekommande fall kompletteras, inom given tidsram. Se generella anvisningar.

(Grundprincip: Höstterminsprojekt skall ha blivit godkänt senast vid påföljande vårtermins slut; vårterminsprojekt senast före påföljande hösttermins start. Materialet skall lämnas in minst en vecka dessförinnan.)

Projektet ska dokumenteras i en portfölj. Ritningar och samtliga analyser och modeller ska finnas med i dokumentationen. Processen ska redovisas.

## Etiskt förhållningssätt

- Vid grupparbete har alla i gruppen ansvar för gruppens arbete.
- Vid examination ska varje student ärligt redovisa hjälp som erhållits och källor som använts.
- Vid muntlig examination ska varje student kunna redogöra för hela uppgiften och hela lösningen.