A52P2B Gestaltningsprocess - Studio 5:2 12,0 hp

Design Process - Studio 5:2

Fastställande

Kursplan för A52P2B gäller från och med HT12

Betygsskala

P, F

Utbildningsnivå

Avancerad nivå

Huvudområden

Arkitektur

Särskild behörighet

Ett års fullt godkända arkitekturstudier i arkitektur på avancerad nivå, kurser och projekt.

Undervisningsspråk

Undervisningsspråk anges i kurstillfällesinformationen i kurs- och programkatalogen.

Lärandemål

*__PLAY vs GAME, del 2 (Game)__***, åk 5
**

Inledning (del 1+2)
Today we have gradually come to understand that architecture is not only governed by processes but is itself a process. Buildings and cities evolve in time through interaction with actions taking place outside or within themselves. This gives the term context a new meaning not only signify the immediate surroundings but the whole contemporary situation.
These interaction take more or less formal form, they can be formal, ritualised or mere haphazardly random. Often these interactions, be it social or formal are describe by the notions of play and game.
Play and game is essential in society, were play is a non-purposive endlessly interpretative process whereas game is purposeful, focused and driven towards an objective. Play in this sense is a creative tool (finding not searching) and game is a generative tool. A game is a specific way of problemsolving, play is more open. A game has a predictable resolution, play may not. It allows for emergence, novelty, surprise.
The course PLAY vs GAME take these two concepts as a starting point for the contemporary design process and its relation to architecture and urban design problems.

Allmänna mål
1. Projektet ingår i studion Gestaltningsprocessen. 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 (del 1+2)
1. The aim of the course is to expound the knowledge of the design process and develop the students design capacity and foster greater awareness how to handle design problems.
2. The student are expected to show a progress in their individual knowledge and skills related to the programme.

Kursinnehåll

The course PLAY vs GAME is divided into two parts PLAY and GAME.
The first part focusing on the concept PLAY and consists of the design of a small/medium building with an specific yet open programme in the form of a Kindergarten/pre-school.
The second part GAME the design task will be a larger urban area.
Contemporary theory of play and game, such as game theory will be mixed with an overview of play and game in the architectural and urban history from Froebel and Durand through Lefvebre, van Eyk and Niewenhuis up to recent discussions as Christoffer Alexander, Will Wright and David Harvey.
Great emphasis will placed on the social interplay with the production of architectural and urban space.

Kursupplägg

The course GAME vs PLAY is based upon individually guided design work with supported by common lectures, seminars and pin-ups.

Kurslitteratur

A detailed list of course literature will be presented at the beginning of the course

Examination

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

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

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
The students are requested to deliver for the second part GAME a digital urban plan, showing the urban area developing over space and time
Projektet ingår i examensportföljen och skall dokumenteras på ett lämpligt och kvalificerat sätt.

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 fore påföljande höstermins 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.