



GÖTEBORGS UNIVERSITET
KONSTNÄRLIGA FAKULTETSNÄMNDEN

DEMCD2, Lek, varseblivning och kultur, 30,0 högskolepoäng

Play, Perception and Culture, 30.0 higher education credits

Avancerad nivå/Second Cycle

1. Fastställande

Kursplanen är fastställd av Konstnärliga fakultetsnämnden 2009-12-18 och reviderad 2010-12-17. Den reviderade kursplanen gäller från och med 2010-11-16.

Utbildningsområde: Design 100%

Huvudområde *Fördjupning*

- Avancerad nivå, har kurs/er på avancerad nivå som förkunskapskrav

Ansvarig institution: Högskolan för design och konsthantverk

2. Inplacering

Kursen ges som obligatorisk kurs inom Konstnärligt masterprogram i design vid HDK, inriktning Child Culture Design (CCD).

3. Förkunskapskrav

För tillträde till kursen krävs kunskaper motsvarande antagningskraven till Konstnärligt masterprogram i design vid HDK, inriktning CCD, samt minst 20 högskolepoäng från samma program eller kunskaper som kan bedömas som motsvarande.

4. Innehåll

Kursen består av föreläsningar, seminarier, litteraturstudier,

workshops och praktiskt arbete enskilt eller i grupp. Lärandet har fokus på den enskilde studentens fördjupning.

Kursens övergripande tema är "leken, varseblivningen och kulturen" och innehåller delmoment som belyser nämnda begrepp kopplade till både barns kultur och barnkultur. Kursen fortsätter byggandet av en kunskapsplattform som inleddes under termin 1 via en föreläsningsserie,. Studenterna ges, i delmoment, möjlighet till övning i implementerandet av mångvetenskapliga forskningsresultat i sina designprojekt. Kursen ger vidare möjlighet till att fördjupa den egna kunskapen om designprocessen och genom delmoment av praktisk karaktär möjlighet att utveckla den egna förmågan till gestaltning. Kursen ger också möjlighet till projektarbete tillsammans med extern samarbetspartner.

Kursen fördjupar metodkunskapen och introducerar nya relevanta metoder för att behärska den egna designprocessen.

Programkursen innehåller delkurser. Notera att två av delkurserna (*Bild och berättande; Artefakter och berättande*) är kopplade till en valsituation.

- *Homo Ludens 2: 6hp* - Delkursen erbjuder studenten möjlighet att fördjupa sig inom något av designområdena 2D och 3D. Delkursen är en direkt fortsättning på delkursen *Homo Ludens/Tools of Play, 14 hp* ifrån höstterminen, och fokuserar på gestaltning och utställningskunskap. Delkursen avslutas med genomförandet av en utställning.
- *Mobilitet och lek/Mobility and play, 16 hp* - Delkursen erbjuder studenten möjlighet till fördjupning inom aktiviteten utelek. Via skolgårdar och lekplatser undersöks förutsättningarna kopplat både till platserna och till de redskap som finns tillgängliga. En föreläsningsserie om utelek, fysiologi, lekplatsdesign och skolgårdarnas förutsättningar bildar en kunskapsplattform för de tillämpliga delarna. Tillämpningen spänner från det fysiska rummets utformning, via virtuella plattformar till design av de artefakter som möjliggör aktiviteterna. Studenterna arbetar i grupper. (notera att studenterna endast genomför en av nedanstående delkurser. Valblankett skickas ut senast två veckor före kursstart)

- *Bild och berättande/Images and Storytelling: 8 hp* - Delkursen erbjuder studenten möjlighet att fördjupa sig inom designområdet 2D, kopplat till narrativ design. Kursen fokuserar på visuell kommunikation och framförallt på illustration. Delkursen tar studentens eget bildberättande som utgångspunkt. Via en individuell plan, som tas fram i samarbete mellan handledare och student, genomförs övningar och seminarier.
- *Artefakter och berättande / Artefacts and Storytelling: 8 hp* - Delkursen erbjuder studenten möjlighet att fördjupa sig inom designområdet 3D, kopplat till narrativ design. Kursen fokuserar på det 3-dimensionella objektet och framförallt på kommunikativa aspekter av design. Kursen innehåller föreläsningar, seminarier och olika övningar.

5. Mål

Efter avslutad kurs förväntas studenten kunna:

1. Kunskap och förståelse

- kritiskt tolka och samla in nödvändig information för genomförande av designarbeten
 - visa utvecklad förmåga att planera, genomföra och utvärdera designprojekt
 - relatera den egna designprocessen till kunskap om lekteori, barns utveckling och fysiologi
 - visa utvecklad förmåga att analysera givna förutsättningar och därmed skapa en plattform för sitt eget fortsatta arbete
- ### 2. Färdighet och förmåga
- visa väl utvecklad förmåga att gestalta såväl egna idéer som uppdragsbaserade projekt
 - visa utvecklad förmåga att arbeta självständigt inom givna tidsramar
 - visa utvecklad förmåga att anta barns perspektiv i en designprocess
 - Visa förmåga att självständigt identifiera nya områden/verkningsfält för designarbete kopplat till barnkultur
 - visa utvecklad förmåga att genomföra, visualisera och kommunicera

det egna designarbetet, samt reflektera över resultat och process.

- visa utvecklad förmåga att arbeta i team 3. Värderingsförmåga och förhållningssätt
- kunna förhålla sig kritiskt granskande till barns roll i samhället och identifiera behov hos målgruppen
- visa förmåga att identifiera styrkor och svagheter i det egna lärandet

6. Litteratur

-

7. Former för bedömning

Samtliga delkurser examineras genom muntlig presentation.

Student äger rätt till byte av examinator efter att ha underkänts två gånger på samma examination, om det är praktiskt möjligt. En sådan begäran ställs till institutionen och skall vara skriftlig. Antalet provtillfällen kan, för vissa moment, vara begränsade.

8. Betyg

Betygskalan omfattar betygsgraderna Underkänd, Godkänd.

För betyget godkänd på hel kurs krävs betyget godkänd på samtliga delmoment.

9. Kursvärdering

Kursen värderas muntligt i helklass och skriftligt under kursens sista dag, eller veckan efter. Examinator sammanställer studenternas värderingar och delger studenterna en sammanfattning. Kursen värderas därefter vid kursråd minst en gång per läsår. Kursrådet består av ansvariga lärare, programansvarig samt studentrepresentanter.

10. Övrigt

Undervisningsspråk: engelska.