



GÖTEBORGS UNIVERSITET

Konstnärliga fakultetsnämnden

DEMCD1, Konstruktionen av barndomen, 30 högskolepoäng

The construction of childhood, 30 Higher Education Credits

Avancerad nivå/Second cycle

1. Fastställande

Kursplanen är fastställd av Konstnärliga fakultetsnämnden, med vidaredelegation till dekanus, 2009-08-28.

Kursplanen ska gälla från och med höstterminen 2009

Utbildningsområde: Design

Ansvarig institution: Högskolan för design och Konsthantverk (HDK)

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.

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 ”konstruktionen av barndomen” och innehåller delmoment som behandlar begreppen barn och barndom i ett historiskt / idéhistoriskt perspektiv. För förståelsen av ”Child Culture” kommer perspektivet mellan barns kultur och barnkultur att problematiseras, i syfte att relatera designarbete till alternativa synsätt på barnkulturbegreppet. Vidare kommer teoribildning om lek och lärande att introduceras, och kopplas till förståelsen om hur vi utvecklas som individer.

Kursen innehåller en genomgång av relevanta metoder för att behärska den egna designprocessen.

Kursen innehåller tre delmoment:

- *Introduktion/Introduction, 12 hp* – Syftet med introduktionen är att ge en praktisk och teoretisk plattform för vidare studier inom utbildningen. Introduktionen innefattar centrala begrepp, lek och lärande, barnkultur och barns kultur. Vidare genomför studenten ett egenformulerat projekt och fördjupar sin metodkunskap genom att delta i seminarier och övningar.

- *Design och samhälle: /Design and society, 9 hp* – Delmomentet syftar till att lägga en kunskapsgrund om forskning och teoribildning om design, dessutom genom övningar skapa förståelse för hur mångvetenskaplig kunskap kan användas i designprojekt. Vidare belyses och problematiseras designerns roll i samhället. I såväl teoretiska och laborativa moment studeras etiska konsekvenser, hållbarhetsperspektiv och genusaspekter.

- *Homo Ludens - Lekens redskap/Tools of play, 9 hp* – Delmomentet erbjuder studenten möjlighet att fördjupa sig inom något av designområdena 2D och 3D med eller utan extern samarbetspartner. Vidare ingår presentation och analys av barnkulturindustrin och barnkulturinstitutionerna, samt fördjupad kunskap och begreppsbildning inom specialistområdet. Studenterna genomför också tillsammans en utställning av sina projekt.

5. Mål

Efter avslutad kurs förväntas studenten kunna:

1. Kunskap och förståelse

- * samla och kritiskt tolka nödvändig information för genomförande av designarbeten
- * visa förmåga att planera, genomföra och utvärdera designprojekt
- * relatera det egna arbetet till olika vetenskapliga och fackmannamässiga metoder inom designområdet
- * relatera den egna designprocessen till kunskap om lekteori och barns utveckling
- * problematisera betydelsen av ”barnkultur” och ”barns kultur”
- * relatera det egna arbetet till teoribildning kring design, samt förhålla sig till ett historiskt/idéhistoriskt perspektiv
- * självständigt kunna resonera och argumentera kritiskt kring design och grundläggande värdefrågor.

2. Färdighet och förmåga

- * visa utvecklad förmåga att gestalta såväl egna idéer som uppdragsbaserade projekt
- * ha förmåga att arbeta självständigt inom givna tidsramar
- * visa förmåga att arbeta självständigt med ett egenformulerat projekt

- * använda sig av skrivande som ett verktyg för såväl kommunikation som reflektion
- * visa förmåga att anta barns perspektiv i en designprocess
- * ha utvecklat sin förmåga att genomföra och visualisera det egna designarbetet, samt reflektera över resultat och process.

3. Värderingsförmåga och förhållningssätt

- * behärska att på ett självständigt sätt, både skriftligt och muntligt, analysera och reflektera över vetenskaplig text och andra relevanta texter.
- * visa en väl utvecklad förmåga att arbeta i team
- * relatera det egna arbetet till teoribildning kring design i allmänhet, och tillämpa detta på det egna specialistområdet
- * kunna förhålla sig självständigt och kritiskt granskande till barns roll i samhället, och självständigt reflektera över hur barns perspektiv kan föras in i samtidsdesign
- * Visa förmåga att identifiera styrkor och svagheter i det egna lärandet

6. Kurslitteratur

Se separat litteraturlista.

7. Former för bedömning

Varje delmoment examineras. Delmoment 1 (Introduktion) och 2 (Design och Samhälle) examineras genom muntlig presentation samt skriftlig inlämning. Delmoment 3 (Homo ludens alt. Självständigt formulerade fördjupningsstudier) examineras genom muntlig presentation. Totalt 3 provtillfällen.

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 (U), Godkänd (G).

För godkänd kurs krävs 80 % närvaro vid obligatoriska moment, såsom föreläsningar, seminarier, workshops och presentationer av de olika delmomenten samt väl genomförda uppgifter och examinationer.

För godkänd på hel kurs krävs 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

Vissa moment kommer att hållas på engelska