



GÖTEBORGS UNIVERSITET

Konstnärliga fakultetsnämnden

KVT666, Verkstadsterminen, 30 högskolepoäng

Project term, 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) i samverkan med Handelshögskolan vid Göteborgs universitet.

2. Inplacering

Kursen ingår i Masterprogrammet Business & Design som obligatorisk kurs tredje terminen.

3. Förkunskapskrav

För tillträde till kursen krävs kunskaper motsvarande antagningskraven till Masterprogrammet i Business & Design, samt minst 50 högskolepoäng godkända från samma program. Studenter som redan är antagna till programmet äger företräde till kursen.

4. Innehåll

Kursen består av föreläsningar, seminarier, litteraturstudier, och praktiskt arbete i grupp. Kursen avser att praktiskt implementera den kunskap studenterna tillförskaffat sig tidigare i programmet i reella designprojekt och därigenom skapa förståelse för och kunskap kring företag och organisationers verklighet i en utvecklingsprocess på strategisk nivå. Kursen ska ge insikter och praktisk träning i hur ett designperspektiv (=designtänkande och designmetoder) kan användas i strategiska processer av såväl

designers som icke designers, samt hur designprocesser kan hanteras i strategiska sammanhang i företag och organisationer. Studenterna arbetar i tvärdisciplinära grupper som handleds vid schemalagda seminarietillfällen.

Kursen erbjuder studenter och externa samarbetspartners att inom ramen för tematiska frågeställningar arbeta med fria projekt för att i nära samarbete med företag och samhällsorganisationer lösa gemensamt identifierade problem. Inom kursens ram skapas konstellationer av såväl designers som andra kompetenser som gemensamt ska formulera och utforska problem som berör gränssnittet mellan design, varumärke, marknadskommunikation och strategisk förändring/innovation. Projekten ska bedrivas som reella konsultarbeten som samtidigt ska tangera gränserna för och problematisera begreppet "reellt"

Verkstadsterminen består av ett antal tematiska projekt där studenterna ansöker om deltagande i specifikt projekt genom en intresseanmälan. Samtliga studenter tilldelas plats i ett projekt.

Perspektivet skall vara ett användarfokus och en hållbar utveckling skall vara en given förutsättning för arbetet. Analys, idéer och förslag skall utgå från ett helhetsperspektiv och vara behovsbaserat. Förslag skall utgå ifrån och beakta sammanhang och samtid/framtid.

Redovisning av projekten sker med kursansvarig/ handledare och extern samarbetspartner. Antalet redovisningar är relaterade till projektform men följer designprocessens faser:

projektformulering > research > förslag > genomgång, justeringar och beslut om fortsättning > implementering

Projektet skall dokumenteras under arbetet och presenteras med reflektioner ur såväl management-, marknads- och designperspektiv.

Projektet avslutas med en slutredovisning av respektive studentgrupp

5. Mål

Efter avslutad kurs förväntas studenten kunna:

1. Kunskap och förståelse

- * ha utvecklat god förståelse för och kunskap om företag och organisationers verklighet på strategisk nivå
- * ha utvecklat god förståelse för hur designtänkande och designmetoder kan användas i strategiska processer.

2. Färdighet och förmåga

- * ha utvecklat förmågan att arbeta i tvärdisciplinära grupper
- * kunna tillämpa under utbildningen tidigare erhållna kunskaper i ett sammanhållet praktiskt reellt projekt
- * kunna reflektera över sitt arbete och sina erfarenheter
- * kunna identifiera sin kompetens i en projektgrupp och där igenom tryggt kunna utvecklas yrkesmässigt.

3. Värderingsförmåga och förhållningssätt

- * kunna anlägga ett helhetsperspektiv i sitt arbete med användarfokus och hållbar utveckling som värdegrund.

6. Kurslitteratur

Studenten utformar sin egen kurslitteratur men en referenslista kommer att bifogas separat. På grund av kursens pragmatiska karaktär skall studenten för övrigt söka relevant information från dags- och fackpress, ekonomiska rapporter och annan företagsinformation, marknads- och brukarstudier, omvärldsanalyser, trend & tendens institut, samt tankesätt och idébas för hållbar utveckling, och kunna referera till källan.

7. Former för bedömning

Genomfört arbete bedöms både av representanter från design och företagsekonomi samt eventuell partner. I bedömningen inkluderas förmågan att överbrygga mellan teori och praktik, dra slutsatser och omvandla till underlag för design, förslagets koppling mellan affärsstrategi och designutveckling, förmågan att presentera och argumentera samt samarbetsförmåga. Respektive representants omdömen sammanställs av examinator vid examination.

Examination sker genom valfritt presentationssätt samt dokumentation i bild och text. För att bli godkänd skall studenten ha dokumenterad delaktighet i projektet under hela kurs tiden samt närvara vid avstämningsmöten och examination.

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

8. Betyg

Betygskalan omfattar betygsgraderna Underkänd (U), Godkänd (G).

9. Kursvärdering

Kursen utvärderas muntligt i grupp tillsammans med kursansvarig lärare samt individuellt och skriftligt efter avslutad kurs.