

KONSTFACK

Institutionen för design, inredningsarkitektur och visuell kommunikation



KURSPLAN

Grafisk formgivning och illustration 4: Visuella världar

30,0 Högskolepoäng

Kod: GIK212

Fastställd av: 2024-04-30, Prefekt

Giltig från och med: Vårtermin 2025 (2025-01-20)

Nivå inom studieordning: Grundnivå

Ämnesgrupp: DE1 Design

Utbildningsområde: DE Designområdet 100%

Betygsskala: UG Tvågradig skala

Kursens indelning i delar

Modul 1. Mitt rum: Arkivet 2, 2,5 Högskolepoäng

Modul 2. Teckning 2: Teckna i arkivet, 1,5 Högskolepoäng

Modul 3. Valbara kurser, 4,5 Högskolepoäng

Modul 4. Publikation och Publicering 3: Rumsligt, 5,0 Högskolepoäng

Modul 5. Spela!, 4,5 Högskolepoäng

Modul 6. Yrkeslivet 1, 7,5 Högskolepoäng

Modul 7. Mitt Rum: Reflektion och Presentation 2, 1,5 Högskolepoäng

Modul 8. Mitt rum: Studion 2, 3,0 Högskolepoäng

Kursens huvudsakliga innehåll

Modul 1. Mitt rum: Arkivet 2

Studenten fördjupar sina kunskaper i att arbeta med och kritiskt förhålla sig till referensmaterial, och introduceras till metoder för att arbeta konstnärligt med arkiv. Studenten introduceras till aktuella teoretiska begrepp centrala för visuell kommunikation. I modulen ingår praktiska introduktioner till och studiebesök på arkiv och bibliotek samt även analyser av hur ämnesspecifika och idéhistoriska riktningar inom fälten aktiverar studentens egna konstnärliga processer.

Modul 2. Teckning 2: Teckna i arkivet

Studenten introduceras till teckning som ett registrerande, observerande och tolkande verktyg i ett visst sammanhang.

Modul 3. Valbara kurser

Individuellt arbete inom ett specifikt område.

Modul 4. Publikation och Publicering 3: Rumsligt

Studenten introduceras till visuell kommunikation i rumsliga miljöer, till exempel i utställningar, scenografi, arkitektur, skyltsystem, supergraphics. Studenten introduceras till hur grafisk formgivning och illustration kan användas i kombination med t.ex. ljus och/eller ljud för att skapa rumslig dramaturgi. Studenten undersöker hur färg, form, material, komposition, interaktivitet förhåller sig till t.ex. tid, rum, rörelse, objekt, instruktioner, eller byggda konstruktioner. Studenten introduceras till tekniker och metoder för att arbeta i stor skala, t.ex. skissarbete genom prototyper och modellbygge.

Modul 5. Spela!

Studenten introduceras till formgivning och illustration inom digitala spel, och de narrativa förutsättningar och begränsningar som är specifika för digitala spel. Studenten får inblick i den professionella spelbranschen genom t.ex. studiebesök eller gästföreläsare. Studenten arbetar med koncept, narrativ och grafik för digitala spel och utforskar navigation och användarupplevelse inom en digital spelvärld.

Modul 6. Yrkeslivet 1

Studenten samarbetar med professionella formgivare/illustratörer eller andra relevanta yrkesgrupper och får inblick i professionella arbetsmetoder och sammanhang genom en praktikperiod utanför skolan.

Modul 7. Mitt Rum: Reflektion och Presentation 2

Studenten deltar vid examenspresentationer på kandidatprogrammet Grafisk formgivning och illustration och masterprogrammet Visuell kommunikation. Studenten fördjupar sin förmåga att visuellt och muntligt beskriva och tolka andras presentationer, sina kunskaper om olika presentationsformer samt sina färdigheter i att bidra till ett konstruktivt och kritiskt samtal.

Modul 8. Mitt Rum: Studion 2

Studenten fördjupar sina praktiska kunskaper i att driva professionell verksamhet inom illustration och grafisk formgivning, och introduceras till ekonomisk, social och ekologisk hållbarhet. Studenten introduceras till relevanta resurser, och ekonomiska och juridiska begrepp. Studenten reflekterar över sina erfarenheter och insikter från praktikperioden i en visuell och muntlig presentation.

Lärandemål

Studenten ska efter avslutad modul kunna:

Modul 1. Mitt rum: Arkivet 2

- orientera sig i digitala och fysiska arkiv, bibliotek och samlingar utanför skolan
- redogöra för och diskutera visuella, konstnärliga inspirationskällor, referenser och centrala teoretiska begrepp, utifrån det egna och andras arbete
- redogöra för konstnärliga metoder för att arbeta med material från arkiv, bibliotek och samlingar
- visa förståelse för hur ämnesspecifika och idéhistoriska riktningar inom fälten verkar i den egna konstnärliga processen

Modul 2. Teckning 2: Teckna i arkivet

- självständigt och med ett konstnärligt förhållningssätt tolka befintligt material
- diskutera relationen mellan källmaterial och konstnärlig gestaltning
- använda teckning som ett registrerande, observerande och tolkande verktyg

Modul 3. Valbara kurser

- självständigt skapa, uttrycka och presentera egna idéer
- kritiskt reflektera över sitt eget och andras konstnärliga arbeten
- lösa konstnärliga problem med hjälp av de tekniker och/eller metoder som tas upp i kursen

Modul 4. Publikation och Publicering 3: Rumsligt

- formulera och lösa kommunikativa problem genom rumslig visuell kommunikation
- redogöra för och diskutera exempel på rumslig visuell kommunikation
- tillämpa tekniker, metoder och principer för rumslig visuell kommunikation
- analysera och omsätta målgruppens behov i gestaltungsprocessen
- resonera kring hur det egna arbetet förhåller sig till samhälleliga och etiska frågor
- redogöra för process, metoder och slutresultat

Modul 5. Spela!

- praktiskt undersöka narrativa möjligheter inom digitala spel
- skapa egna prototyper för digitala spel
- förstå tekniska möjligheter och begränsningar inom spelgrafik och formge spelvärldar utifrån dessa begränsningar
- orientera sig inom användarvänlig design för webb/digitala miljöer

Modul 6. Yrkeslivet 1

- samarbeta med professionella formgivare/illustratörer
- skriftligt utvärdera erfarenheter på praktikplatsen och reflektera över hur strukturer, rutiner och arbetsmetoder påverkar det kreativa arbetet inom professionell verksamhet
- redogöra för exempel på praktiska färdigheter som behövs för att verka i arbetslivet

Modul 7. Mitt Rum: Reflektion och Presentation 2

- ge muntlig konstruktiv återkoppling på andras gestaltande arbeten
- använda tecknande som ett verktyg för att beskriva och tolka andras arbeten

Modul 8. Mitt Rum: Studion 2

- muntligt och visuellt reflektera över erfarenheter och lärdomar från praktikplatsen, och redogöra för professionella möjligheter inom fältet
- reflektera över hur ekonomisk, social och ekologisk hållbarhet relaterar till professionell verksamhet inom visuell kommunikation
- orientera sig i möjligheterna att söka bidrag och stipendiemedel från stiftelser, fonder och andra relevanta finansiärer inom området konstnärlig verksamhet
- identifiera och formulera sitt behov av ytterligare kunskap och beskriva metoder för att utveckla sin kompetens

Förkunskapskrav

Grundläggande behörighet. Dessutom krävs godkänt betyg i kurser motsvarande 45 hp från årskurs 1 inom kandidatprogrammet Grafisk formgivning och illustration.

Former för examination

Muntliga, visuella och skriftliga presentationer samt redovisningar. Aktivt deltagande i handledning, presentationer och gemensamma diskussioner.

Examinator ansvarar för att ta fram betygskriterier för examinationen och för att dessa publiceras på intranätet.

Studerande som fått betyget underkänt på ett prov har rätt att genomgå fem ytterligare prov så länge kursen ges för att uppnå betyget godkänt. Studerande som fått betyget underkänt på ett prov två gånger av en examiner har rätt att begära att en annan examiner utses för att bestämma betyg på provet. Framställan görs till prefekt.

Kurslitteratur och övriga läromedel

Kurslitteratur anges i respektive modulbeskrivning.

Övrigt

Institutionen ansvarar för att andra väsentliga uppgifter såsom detaljerade undervisningsformer och betygskriterier finns tillgängliga för studenter innan kursstart.

Kursen kan inte tillgodoräknas i examen samtidigt med genomgången och godkänd kurs, vars innehåll helt eller delvis överensstämmer med innehållet i kursen.

Studerande kan begära att examination enligt denna kursplan genomförs högst två gånger under en tvåårsperiod efter att den upphört gälla.

Kursen ingår i huvudområdet visuell kommunikation.

Kursen ingår i kandidatprogrammet Grafisk formgivning och illustration. Kursen är obligatorisk inom kandidatprogrammet Grafisk formgivning och illustration.

Undervisningen sker i huvudsak på svenska, men undervisning på engelska kan förekomma.

Kursen ersätter kursplan GIK210.