

KONSTFACK

Institutionen för design, inredningsarkitektur och visuell kommunikation



KURSPLAN

Grafisk formgivning och illustration 4: Visuella världar

30,0 Högskolepoäng

Kod: GIK213

Fastställd av: 2026-04-28, Prefekt

Giltig från och med: Hösttermin 2026 (2026-08-31)

Nivå inom studieordning: Grundnivå

Ämnesgrupp: DE1 Design

Utbildningsområde: DE Designområdet 100%

Betygsskala: UG Tvågradig skala

Kursens indelning i delar	Modul 1. Teckna i Arkivet, 3,0 Högskolepoäng
	Modul 2. Valbara kurser, 4,5 Högskolepoäng
	Modul 3. Publikation och Publicering 3: Rumsligt, 6,0 Högskolepoäng
	Modul 4. Spela!, 4,5 Högskolepoäng
	Modul 5. Yrkeslivet 1, 7,5 Högskolepoäng
	Modul 6. Mitt Rum: Reflektion och Presentation 2, 1,5 Högskolepoäng
	Modul 7. Mitt Rum: Studion 2, 3,0 Högskolepoäng

Kursens huvudsakliga innehåll

Modul 1. Teckna i Arkivet

Studenten fördjupar sina kunskaper i att arbeta med och kritiskt förhålla sig till referensmaterial, och introduceras till metoder för att arbeta konstnärligt med arkiv, med fokus på teckning som ett registrerande, observerande och tolkande verktyg.

Studenten introduceras till aktuella teoretiska begrepp centrala för visuell kommunikation. I modulen ingår praktiska introduktioner till och studiebesök på arkiv och bibliotek samt analyser av hur ämnesspecifika och idéhistoriska riktningar inom fälten aktiverar studentens egna konstnärliga processer.

Modul 2. Valbara kurser

Individuellt arbete inom ett specifikt område.

Modul 3. 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 4. 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 5. 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 6. 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 7. 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 introduceras till frågor om hållbarhet, upphovsrätt, licensiering och etik vid användning av AI i visuell kommunikation, och till processerna bakom AI's funktioner. Studenten reflekterar över sina erfarenheter och insikter från praktikperioden i en visuell och muntlig presentation.

Lärandemål

Modul 1. Teckna i Arkivet

Studenten ska efter avslutad modul kunna:

- orientera sig i digitala och fysiska arkiv, bibliotek och samlingar utanför skolan
- redogöra för och diskutera visuella och konstnärliga inspirationskällor, samt arbetsrelationen till källmaterial, utifrån det egna och andras arbete
- redogöra för konstnärliga metoder för att arbeta med material från arkiv, bibliotek och samlingar
- använda teckning som ett registrerande, observerande och tolkande verktyg

Modul 2. Valbara kurser

Studenten ska efter avslutad modul kunna:

- 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 3. Publikation och Publicering 3: Rumsligt

Studenten ska efter avslutad modul kunna:

- 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 gestalningsprocessen
- resonera kring hur det egna arbetet förhåller sig till samhälleliga och etiska frågor
- redogöra för process, metoder och slutresultat

Modul 4. Spela!

Studenten ska efter avslutad modul kunna:

- 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 5. Yrkeslivet 1

Studenten ska efter avslutad modul kunna:

- 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 6. Mitt Rum: Reflektion och Presentation 2

Studenten ska efter avslutad modul kunna:

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

Modul 7. Mitt Rum: Studion 2

Studenten ska efter avslutad modul kunna:

- 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
- visa förståelse för hållbarhet, upphovsrätt, licensiering och etik i relation till AI inom visuell kommunikation
- visa grundläggande kunskap om mekanismerna bakom generativ AI
- artikulera en utövares bidrag, kunskap och perspektiv i ett producerat arbete
- orientera sig i möjligheterna att söka bidrag och stipendiemedel från stiftelser, fonder och andra relevanta finansiärer inom området konstnärlig verksamhet

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 betygsriterier för examinationen och för att dessa ingår i kursbeskrivningen som publiceras i Canvas.

En student som fått betyget underkänt har rätt till fem omexaminationer per enskild examination, så länge kursen ges, för att nå betyget godkänt. En student, som utan godkänt resultat har genomgått två examinationer på kurs eller del av kurs, har rätt att få en annan examinator utsedd, om inte särskilda skäl talar mot det. Begäran lämnas till prefekt.

Om det föreligger särskilda skäl, eller behov av anpassning för student med beviljat särskilt pedagogiskt stöd, får examinator fatta beslut om att frångå kursplanens föreskrifter om examinationsform. Till exempel vad gäller alternativ som ersättningsuppgifter eller undantag från obligatoriska utbildningsmoment. Innehåll och lärandemål, förväntade färdigheter, kunskaper och förmågor får inte justeras.

Kurslitteratur och övriga läromedel

Kurslitteratur anges i respektive modulbeskrivning.

Övrigt

Institutionen ansvarar för att andra väsentliga uppgifter såsom detaljerade undervisningsformer och betygsriterier 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.

Denna kursplan ersätter kursplanen för GIK212.