

Onderwijsaanbod

Het onderwijsaanbod is de *briefing* aan het projectteam voor het schrijven van het lesaanbod. Dit onderwijsaanbod staat op MyWdKA.

Product Design // Major 1.1: Identity



Vakcode:

Studiepunten: 18
Studielast: (18 x 28 =) 504 uur

Jaar: 2018 / 2019

Periode: 1

Laatste bewerking 4 juni 2018

Dit **onderwijsaanbod** is door de vakstudie 'Product Design' vastgesteld. Op basis van dit document ontwikkelt het projectteam van dit project een gezamenlijk **lesaanbod**. In het lesaanbod wordt per week beschreven wie welke lesinhoud behandelt en wanneer getoetst en herkanst wordt. Elk project start met een *kick-off* en eindigt met eindpresentaties.

Inleiding

Major 1.1 laat het blikveld van studenten verruimen, door o.a. tentoonstellingsbezoek (zoals de Dutch Designweek, Boymans van Beuningen), kennismaking met productontwerpers en visies in de beroepscontext. In de vorm van korte introducerende workshops ontdekken studenten wat de studie inhoudt, het vakgebied, het toekomstige beroep en vooral wat een ontwerp tot een goed ontwerp maakt.

Na deze introductie leren de studenten aan de hand van de beschreven opdracht hoe ze moeten (onder)zoeken en antwoorden/ richting vinden om te gebruiken in de ontwikkeling van hun ideeën. Ze leren ontwerp vragen te formuleren en deze uit te werken met basis ontwerpvaardigheden: brainstorm, ideevorming, conclusies en conceptvorming, divergeren – convergeren en prototyping. Ze ervaren de basis van het ontwerpen in de cyclus: idee-maken-testen-aanpassen-testen-aanpassen etc. Het begint met het onderzoeken van een brede context (zoals bijvoorbeeld de positie en transitie van de haven van Rotterdam) en eindigt met het maken van een collectie producten 'met een verhaal/betekenis' voor een doelgroep.

Studenten verdiepen zich in:

- **Praktijkonderzoek:** door het maken van prototypes in de *stations* van de academie onderzoeken ze materialen en technieken: 'makend onderzoeken'.
- **Context:** vertalen van thema's en mogelijkheden die specifiek zijn voor plaats en tijd naar een aansprekend ontwerp
- **Concept:** betekenis geven aan een ontwerp van een serie producten voor een specifieke doelgroep
- **Doelgroepen:** de doelgroep voor de productserie bepalen, het herkennen van mogelijkheden en maken van relevante keuzes voor deze specifieke doelgroep. De ontwerpbeslissingen terugkoppelen naar waarom juist deze doelgroep geïnteresseerd is in de producten.
- **Productserie:** inzicht krijgen in wat een collectie is door bestaande productgroepen te onderzoeken en te kijken naar de keuzes die productontwerpers maken bij het vormen van een collectie. Vervolgens een collectie van producten ontwerpen, die ieder op zich uniek zijn, maar onderling verbonden zijn, waarbij één plus één drie is.
- **Experimenteren en produceren:** experimenteren met vorm, kleur en materiaal en combinaties hiervan. Vormen van reproductie verkennen voor het ontwikkelen en realiseren van de collectie.
- **Communicatie/ storytelling:** verdiepen in mogelijke manieren van het vertellen van een verhaal aan de hand van een product en onderzoeken waarom een product hierdoor meer waarde krijgt. Presenteren en visualiseren van een ontwerp waarin het achterliggende verhaal en concept voor een doelgroep duidelijk is.

De opdracht aan studenten is:

Ontwerp een familie van objecten waarin je het verhaal van Rotterdam vastlegt. Deze objecten kunnen dienen als souvenir voor bezoekers aan de stad. Ontwerp een minimum van drie van deze souvenirs waarbij familievorming belangrijk is: cohesie in een collectie verschillende producten. Elk product in de familie is anders maar gezamenlijk vormen ze door cohesie een geheel. De producten vullen elkaar aan, maar moeten ook zelfstandig kunnen functioneren.

Doelstelling

Studenten maken zich een onderzoekende en (zelf) kritische attitude eigen om te leren definiëren wat Product Design is en hoe ze zich daar in kunnen ontwikkelen. Ze leren de mogelijkheden van de academie kennen en in te zetten. Studente leren in een brede context onderzoek te doen naar plaats en doelgroep en dat te vertalen in een productserie. Het gaat om objecten die 'een verhaal vertellen' en een bepaalde betekenis hebben voor gebruikers en hun herinneringen: *story-telling*. Studente experimenteren op een hands-on manier en maken tevens kennis met het voorbereiden van de productie (voornamelijk digitaal). Ze leren hoe ze moeten onderzoeken, analyseren, kaders stellen, keuzes maken en oplossingen bedenken en dit presenteren. Ze maken kennis met het reflecteren op het eigen ontwerpproces. Studente ontwikkelen vanuit een wellicht vooropgesteld beeld over Product Design een nieuw, breed en divers beeld van het vakgebied.

Position quarter

MAJOR 1.1: Intro in Product Design: hands-on workshops connected to stations

// broader context: family of products as a Rotterdam souvenir: Storytelling, collection, production, connection user.

MAJOR 1.3: Broadening: connection between producer and business – HEMA

MAJOR 2.1: How it's made? Deepening: crafts/producer/industry – (re-)producing a series of products

MAJOR 2.2: Design for the Masses – Critical point of view on the market: producer/mass production, international trends

MAJOR 3.1: Brands <-> Authorship – Professionalization in context of a business and self reflection for positioning as a designer

Herkansing:

Bij dit project komen meerdere vormen van kennis attitudes aan de orde. Als een student op een of meerdere gebieden deficiënties toont, dan levert die deficiëntie de definitie voor de herkansingsopdracht.

Toetsing

Creërend vermogen

De student kan authentiek beeldend werk maken, dat voortkomt uit onderzoek en waarin de artistieke visie zichtbaar wordt. Het beeldend werk creëert betekenis en vloeit voort uit de persoonlijke ambitie van de ontwerper.

Leerdoelen

De student leert veilig werken met materialen en gereedschappen in de *stations*.

De student leert basis tekenvaardigheden en kan die gebruiken om tot ideeën te komen.

De student kan conclusies uit onderzoek te vertalen in een concept en productfamilie, specifiek voor plaats en tijd, met betekenis voor een doelgroep.

De student kan door **experimenteren** het concept uitwerken in prototypes van een product, met gebruikmaking van geëigende materialen en (digitale) productietechnieken.

Beoordelingscriteria

De student heeft basisinstructies van de stations gevolgd en toegepast bij het experimenteren en maken van prototypes.

De student heeft tekenvaardigheden verworven en kan ideeën in de basis visualiseren.

De student toont aan (gedocumenteerd) hoe de conclusies uit onderzoek zijn verwerkt in het concept, en de productfamilie, zodanig dat dit een nieuwe waarde en betekenis heeft voor de doelgroep.

De student heeft voldoende geëxperimenteerd met vorm en materiaal bij het maken van prototypes en kan aantonen hoe het product uiteindelijk geproduceerd kan worden.

Vermogen tot kritische reflectie

De student kan eigen werk en werkwijze en dat van anderen onderzoeken door het te beschouwen, te analyseren, te problematiseren, te positioneren en beoordelen.

Leerdoelen

De student leert dat reflectie op eigen werk en feedback van anderen belangrijk is.

De student kan de eigen resultaten en verzamelde informatie kritisch benoemen en presenteren.

Beoordelingscriteria

De student heeft gereflecteerd op het eigen werk aan de hand van feedback en heeft dit toegelicht in de presentaties.

De student heeft het eigen proces en resultaat inzichtelijk gedocumenteerd in een procesboek/dummy.

Vermogen tot groei en vernieuwing

De student kan eigen werk en werkwijze blijvend ontwikkelen en verdiepen en levert hierdoor een bijdrage aan de ontwikkeling van de professie, het vakgebied, de cultuur en de maatschappij.

Leerdoelen

De student leert experimenteren met vorm/beeld en materiaal en combinaties hiervan.

De student leert in verschillende stations de beginselen van presentatietechnieken (business), een visuele onderbouwing (i.c. fotografie) (image&sound) van 'het verhaal'.

Beoordelingscriteria

De student toont welke experimenten met combinaties van vorm/beeld en materiaal hij/ zij heeft gedaan en wat dit heeft opgeleverd.

De student heeft het verhaal/ het concept van het ontwerp kunnen toelichten in een 'publicatie' (boekje), ondersteund door fotografie.

Omgevingsgerichtheid

De student kan zich actief en kritisch opstellen in de context van het werk.

Leerdoelen

De student doet verkennend onderzoek naar wat *product design* is (via o.a. tentoonstellingsbezoek en studie naar visies in het vakgebied), een aantal hedendaagse productontwerpers en hanteert op basisniveau de terminologie van het vakgebied.

Beoordelingscriteria

De student heeft een inzichtelijk digitaal verslag gemaakt van het onderzoek naar het vakgebied.

Beroeps gerelateerde kennis en vaardigheden (BoKS)

Kennis	Vaardigheden	Attitudes
<p>Basis ontwerpproces: idee en conceptvorming, ontwerp en <i>prototyping</i>. Basis onderzoeksvaardigheden: informatie zoeken, selecteren, analyseren, interpreteren en verwerken. Technieken en materialen die de WdKA te bieden heeft, deze kunnen toepassen. Vakgebied: visies en hedendaagse productontwerpers.</p> <p>Kennis van een specifieke context (zoals de haven van Rotterdam in transitie). Kennis van het begrip 'collectie' en 'familie' Kennis van ideeontwikkeling en het begrip 'concept'. Kennis van (digitale) reproductie: maken van 'massaproductie' Kennis - op verkennend niveau - van de eigenschappen en mogelijkheden van de</p>	<p>Onderzoek naar een doelgroep door interview, observatie, testen en aanpassen van prototypes. Maken van schetsmodellen / prototypes. Experimenteren met materialen en technieken in relatie tot de functie, vorm en de gebruiker. Veilig werken in de <i>stations</i>. Basisvaardigheden digitale verslaglegging. Idee noterend tekenen (dummy). Presenteren in woord en beeld.</p> <p>Met fotografisch onderzoek (van een specifieke locatie) tot een concept kunnen komen. In staat zijn om onder begeleiding een idee/concept voor een collectie van producten te ontwerpen. Het documenteren van het proces op een inzichtelijke manier.</p>	<p>Onderzoekend Open en nieuwsgierig Kritisch Leergierig en actief</p> <p>Buiten bestaande kaders denken, experimenteren. Onderzoekend Zich kunnen verplaatsen in de doelgroep Communicatief</p>

<p>meest gebruikte soorten materialen (hout, metaal, kunststof). Kennis van de doelgroep en de betekenis van een doelgroep (voor wie kun je ontwerpen).</p>	<p>Het kunnen experimenten aan de hand van materiaalproeven met (combinaties van) materialen. Het kunnen kiezen van de juiste materialen in relatie tot het concept en het verwerken hiervan. Kennismaken met het voorbereiden van producten voor (re)productie waarbij gebruik wordt gemaakt van digitale vaardigheden en geaccepteerde industrie-standaarden. (<i>Illustrator</i>) Presenteren van het product met fotografie in een 'tastbare publicatie (boekje).</p>	
<p>Referenties en vakliteratuur (algemeen): Tijdschriften: Frame Nieuwsportal: Dutch Design Daily Blogs: Dezeen.com Core77.com TheCoolhunter.net Sites: Dutch Design Week, ddw.nl droog.com moooi.nl galerievivid.com Musea: Boijmans van Beuningen, Stedelijk Museum Amsterdam Documentaire: VPRO Tegenlicht: De Nieuwe Makers, 14 september 2014 Boeken:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Betsky, Aaron, Adam Eeuwens. Design NL. De kracht van Dutch Design. Unieboek. 2008 – Junte, Jeroen. Hands On. Dutch Design in de 21e eeuw. Wbooks. 2011 – Junte, Jeroen. Dit is Design? 20 objecten die je moet begrijpen. Terra. 2013 – Martin, Bella, Bruce Hanington. Universele ontwerpmethoden. BIS Publishers. 2008 – Thieman, Robert (ed.). Think Dutch, Conceptual Architecture and Design in the Netherlands. Frame Magazine, 2013 – Barthes, Ronald. The New Citroën, in Mythologies, Palladin, 1957/1972 – Beumer, Guus. De Taal van Mode. In de bundel Kunst in Crisis (R. Wolfson), Prometheus, 2003 – Guixé, Marti. Ex-Vormgever. In: Bright Minds, Beautiful Ideas (ed. Ed Annink, Ineke Schwartz). BIS Publishers, 2004. – Miller, Daniel. The Comfort of things, prologue. Polity Press, 2008. – Vree, Frank van. De sensatie van het beeld: over de visualisering van de historische cultuur. In: Frits Gierstberg en Warna Oosterbaan, De plaatjesmaatschappij. Essays over beeldcultuur (Rotterdam 2002) 60–71. 		

Stations:

Material station: instructies hout, metaal, keramiek

Fabric station: instructies + introductie

Drawing station: 1. Ideenotierend tekenen

2. Adobe pakket: Illustrator + Photoshop (Indesign intro)

Research station: introductie / research collectioneren en structureren/ introductie 'mediatheek' oefenen met zoeken

Publication station: introductie + publicatie (boekje)