

Information til virksomheder om praktik på
Sustainable Fashion Tech - Design & Business

Om uddannelsen

Bacheloruddannelsen i Design & Business er en overbygningsuddannelse, som tager 1½ år, hvilket svarer til 90 ECTS.

De studerende har tidligere gennemført Designteknologuddannelsen eller en anden relevant erhvervsakademiuddannelse.

Der er tre studieretninger:

- Sustainable Fashion Tech
- Fashion Management
- Creative Branding

På Sustainable Fashion Tech lærer de studerende at arbejde eksperimenterende og nyskabende i spændet mellem tradition og innovation i modebranchen. Der inddrages håndværksteknikker, nye teknologier og digitale 3D værktøjer, som alle åbner for en re-tænkning af produktionsformer og som definerer fremtidige designløsninger og -processer.

De studerende undervises i:

- Fashion Design & bæredygtighed
- Teknologi & innovation
- Kommunikation og materialeforståelse.

Om praktikken

På det afsluttende semester skal de studerende i 10 ugers ulønnet fuldtidspraktik, hvor de har en fysisk arbejdsplads i virksomheden og indgår i virksomhedens dagligdag. De har tidligere prøvet at være i praktik på deres adgangsgivende uddannelse.

Arbejdsopgaverne aftales mellem den studerende og virksomheden, og de skal efterfølgende godkendes af underviseren, som er praktikvejleder.

Der skal være mindst én fuldtidsbeskæftiget i virksomheden, som har en relevant faglig baggrund og tid til at sætte den studerende ind i arbejdsopgaverne og løbende give faglig sparring.

Der er praktikstart én gang årligt (medio august).

Eksempler på relevante arbejdsopgaver

Design:

Arbejder selvstændigt med:

- Designproces
- Idé- og konceptudvikling
- Bæredygtige designtilgange; cirkularitet, upcycling etc.
- Trendresearch og –forecasting
- Dataindsamling vha. kvalitative og kvantitative metoder (feks. Ift. Målgruppe)
- Æstetisk research
- Materialeresearch – og strategi
- Designeksperimenter
- Moodboard & tactileboard
- Kollektionsopbygning
- Håndtering af prototypingproces
- Opsyning af prototyper

Har viden indenfor materialer og produktion i modebranchen herunder:

- Cirkulære materialer og naturindfarvnings muligheder
- Virgin og recyclede fibres muligheder og anvendelse

Teknologi:

Arbejder selvstændigt med:

- Konstruktion og tilretning analogt og i CLO3D
- Prototyping i CLO3D
- Visualisering og iscenesættelse i CLO3D
- Delogue
- Illustrator
- Photoshop
- InDesign
- Higg index – MSI
- Digitalisering af fysiske materialer ved brug af XTEX Vizoo materialescanner
- Personliggjorte avatars ved brug af Size stream scanner (bodyscanner)

Har viden indenfor ny teknologisk udvikling i modebranchen herunder:

- Muligheder for brug af Virtuel Reality som præsentationsværktøj
- Muligheder inden for brug af AI (Artificial Intelligence) i en designproces
- Muligheder for brug af animation skabt ved brug af Mixamo (adobe) og CLO3D

Kommunikation:

Arbejder selvstændigt med:

- Produktionsdokumentation (Techpack)
- Opmåling og kommentering af prototyper
- Arbejdstegetninger
- Storytelling og visuel kommunikation
- Klargøring af lookbook

Kontakt

På [vores hjemmeside](#) finder du krav til praktikken, tips til planlægningen af et praktikforløb og jobportalen, hvor I kan indrykke praktikopslag til de studerende.

I er også altid velkomne til at kontakte praktikkoordinator Asger Halberg Hansen på 2498 3688 eller ahh@ek.dk