



Undervisningsbeskrivelse

Termin	June 2024
Institution	UCRS
Uddannelse	htx
Fag og niveau	Design B
Lærere	Daniel Vognstrup Perez (dp) Henrik Skov Nielsen (hn) Lisa Krag Nygaard (lkn)
Hold	HTX21DesB

Forløbsoversigt (19)

Forløb 1	Titel 1 - Præsentation af faget
Forløb 2	Titel 2 - Tegneøvelser
Forløb 3	Titel 3 - Tegneøvelser
Forløb 4	Titel 4 - Manden i midten
Forløb 5	Titel 5 - Designanalyse - øvelse
Forløb 6	Titel 6 - Cybermissionen (Kommunikation og it) - Design fag fagligt indhold
Forløb 7	Titel 6 - Danish Entrepreneurship Festival 2022 (Teknologi) - Design fag fagligt indhold
Forløb 8	Titel 7 - Sko-design
Forløb 9	Titel 8 - Produktdesign - Fliseprojekt
Forløb 10	Titel 9 - SRC forberedelse (Metoder og teori) + SRC opgaven
Forløb 11	Titel 10 - Grafisk design - Layout til virksomhed
Forløb 12	Titel 11 - Stilhistorie
Forløb 13	Titel 12 - Portfolie oversigt/mappe til design
Forløb 14	Titel 13 - Studietur - byrum og unge
Forløb 15	Titel 14 - Tiny House
Forløb 16	Titel 15 - design byrum til Skjern? Jan Gehl? Kørnæs Kunstkonkurrence?
Forløb 17	Titel 16 - Designproces
Forløb 18	Titel 17 - Frit Designprojekt
Forløb 19	Titel 18 - Eksamensprojekt

Forløb 1: Titel 1 - Præsentation af faget

Forløb 1	Titel 1 - Præsentation af faget
Indhold	<ul style="list-style-type: none">• Gennemgang af bekendtgørelsen• Gennemgang af læreplanen• Gennemgang af prøveformer• Oprette portfolio <p>Kompetencer, læreplanens mål: - At sikre eleven har viden om bekendtgørelsens krav til faget.</p> <p>ca. 1 lektion</p>
Omfang	1 lektion / 1 timer
Særlige fokuspunkter	Fagmål: demonstrere viden om fagets identitet og metoder foretage, dokumentere og begrunde valg i en designproces
Væsentligste arbejdsformer	Individuel

Forløb 2: Titel 2 - Tegneøvelser

Forløb 2	Titel 2 - Tegneøvelser
Indhold	<p>Eleven arbejder via øvelser med skitsering og tegning i målforhold. Desuden arbejdes der med isometri.</p> <p>Faglige mål:</p> <p>Visualiseringsmetoder -</p> <p>skitsering i forskellige faser af en designproces mindst en af følgende typer: tegninger, collage, fotos, 3d-computermodellering målfaste tegninger og/eller målfaste modeller</p> <p>ca 4 lektioner</p>
Omfang	2 lektioner / 1.9166666666667 timer
Særlige fokuspunkter	<p>Fagmål: præsentere et designprojekt visuelt og mundtligt</p> <p>Kernestof: Visualiseringsmetoder: skitsering i forskellige faser af en designproces Visualiseringsmetoder: mindst en af følgende typer: tegninger, collage, fotos, 3d-computermodellering Visualiseringsmetoder: rumlige modeller f.eks. prototyping, mock-ups og lignende Visualiseringsmetoder: målfaste tegninger og/eller målfaste modeller Researchmetoder i sammenhæng med konkrete projekter: undersøgelser baseret på iagttagelse og sammenligning</p>
Væsentligste arbejdsformer	

Forløb 3: Titel 3 - Tegneøvelser

Forløb 3	Titel 3 - Tegneøvelser
Indhold	Eleven arbejder via øvelser med skitsering og tegning i målforhold. Desuden arbejdes der med isometri. samt model ca. 6 lektioner Supplerende stof: Titel 3 -Tegneøvelse 3
Omfang	6 lektioner / 5.83333333333333 timer
Særlige fokuspunkter	Fagmål: præsentere et designprojekt visuelt og mundtligt Kernestof: Visualiseringsmetoder: skitsering i forskellige faser af en designproces Visualiseringsmetoder: mindst en af følgende typer: tegninger, collage, fotos, 3d-computermodellering Visualiseringsmetoder: rumlige modeller f.eks. prototyping, mock-ups og lignende Visualiseringsmetoder: målfaste tegninger og/eller målfaste modeller Researchmetoder i sammenhæng med konkrete projekter: undersøgelser baseret på iagttagelse og sammenligning
Væsentligste arbejdsformer	

Forløb 4: Titel 4 - Manden i midten

Forløb 4	Titel 4 - Manden i midten
Indhold	<p>Manden i midten er en Design tilgang til at danne en forståelse for målgruppen. I dette lille introforløb skal I lære om segmenteringsmodellen Minerva samt manden i midten.</p> <p>I de første lektioner vil vi se på segmenteringsmodellen samt danne en forståelsesramme for hvilke elementer vi skal have i fokus.</p> <p>Efter ovenstående vil vi se på hvem er det vi skal "sælge"/henvende sig til og lave en målgruppe profil over de interessenter vi kommer frem til.</p> <p>ca. 6 lektioner</p>
Omfang	6 lektioner / 5.83333333333333 timer
Særlige fokuspunkter	<p>Fagmål: behandle problemstillinger i samspil med andre fag anvende forskellige strategier til idégenerering og konceptudvikling</p> <p>Kernestof: Researchmetoder i sammenhæng med konkrete projekter: forskellige designetnografiske metoder til undersøgelse af interessenter, herunder brugeren og opdragsgiveren</p>
Væsentligste arbejdsformer	Gruppearbejde

Forløb 5: Titel 5 - Designanalyse - øvelse

Forløb 5	Titel 5 - Designanalyse - øvelse
Indhold	<p>Du skal lave en designanalyse af et valgfrit møbelprodukt af kendt designer.</p> <p>Produktet godkendes inden analysen påbegyndes.</p> <p>Start opgaven med en kort beskrivelse af designerens virke.</p> <p>I jeres opgave skal produktet være tydeligt fremvist i form af billeder.</p> <p>Brug endvidere billeder til argumentation for jeres analyse</p> <p>Grundbog: Designbogen af Rikke Slot Kristensen m.fl. 2. udgave Del 1 Produktdesign (Designanalyse) side 46-54 Opgaven besvares med anvendelse af designanalyseellipsen s. 48-52</p> <p>Individuelt projektarbejde Klasseundervisning</p> <p>ca. 2 lektioner.</p>
Omfang	2 lektioner / 1.91666666666667 timer
Særlige fokuspunkter	<p>Fagmål: analysere og kritisk diskutere design og arkitektur som proces og som resultat vurdere eget og andres design på grundlag af undersøgelser og analyser i forhold til selvvalgt fokus/tema/synsvinkel forholde sig reflekteret og kritisk til den designede omverden ud fra deres erfaringer med designprocesser og som interessenter sætte egne og andres designprocesser og løsninger i et kritisk design- og teknologihistorisk, nutidigt og fremtidigt perspektiv præsentere et designprojekt visuelt og mundtligt</p> <p>Kernestof: Genstandsfelter, der behandles som enkeltområder eller integreret: produktdesign Designteori: designprocessens elementer på et reflekteret niveau Researchmetoder i sammenhæng med konkrete projekter: undersøgelser baseret på iagttagelse og sammenligning Researchmetoder i sammenhæng med konkrete projekter: kildekritisk informationssøgning</p>
Væsentligste arbejdsformer	Klasseundervisning - Individuel

Forløb 6: Titel 6 - Cybermissionen (Kommunikation og it) - Design fag fagligt indhold

Forløb 6	Titel 6 - Cybermissionen (Kommunikation og it) - Design fag fagligt indhold
Indhold	<p>Som en tilføjelse til Kommunikation og it-projektet "Cybermissionen" arbejder vi i Design med følgende:</p> <p>Designovervejelser ifm. Flyer & poster for Kommunikation og it og Cybermissionen. I skal udarbejde af en poster og en flyer som fortæller/beskriver budskabet med jeres Kom/It produkt. Poster og flyer samt dokument med beskrivelse af Kommunikation og it produkt, Design overvejelser over plakat og flyer afleveres på Studie+ i design afleveringsmappen.</p> <p>Vigtigt: Hvem henvender vi os til? (konkurrence afsender og produkt-målgruppen er ikke nødvendigvis de samme) Målgruppe analyser</p> <p>Hvad er Cybermissionen? samt hvilke krav stilles der til jer, og jeres produkter, i jeres mission? Hertil skal I overveje og formulere jeres forhold til formidling(kommunikation) samt jeres analyse og forståelse af afsender-budskab-målgruppe.</p> <p>Teoretisk gennemgang af Layout - Komposition - Farver - Typografi - AIDA</p> <p>Se Designbogen af Rikke Slot Kristensen mfl.</p> <p>Designprocessens i brug side 141 - 153 Kommunikationsmodel - side 103 - 105 Skrifttype - typografi - side 113 - 115 Farveteori - side 115 til 122 Analyseværktøj 137 og 138</p> <p>Arbejdsformer Gruppearbejde Klasseundervisning</p> <p>Noter: Sidst hørte I i "Hvad siger en poster" om: Komposition, layout, farveteori og typografi. I læste "Lidt om typografi" og så videoerne "Typografi TEDx" og "Ittens farvelære" Til denne gang skal I læse "Gode råd om valg af læsetypografi", "Argumentation og appellformerne" og "Afsender _ jakobhorn"</p>
Omfang	9 lektioner / 8.83333333333333 timer

Væsentligste arbejdsformer	
-------------------------------	--

Forløb 7: Titel 6 - Danish Entrepreneurship Festival 2022 (Teknologi) - Design fag fagligt indhold

Forløb 7	Titel 6 - Danish Entrepreneurship Festival 2022 (Teknologi) - Design fag fagligt indhold
-----------------	--

<p>Indhold (1/2)</p>	<p>I Design arbejder vi ud over de fælles ting i projektoplægget med følgende:</p> <p>Designovervejelser i forbindelse med jeres produkt Designovervejelser i forbindelse med messestand Designovervejelser i forbindelse med flyer/reklame former overflader og farver osv.? Altså hvilke ønsker er der til de signaler produktet sender. Indretning af standplads - plakater mv.</p> <p>Design overvejelser og færdige tegninger af stand samt plakater til denne afleveres på Studie+ i design afleveringsmappen.</p> <p>Opbygning af flyer/reklame Design overvejelser og færdig flyer/reklame afleveres på Uddata i design afleveringsmappen.</p> <p>Vigtigt: Hvem henvender vi os til? (produkt og stand er ikke nødvendigvis de samme) Målgruppe analyser Hvilke krav er der til formidlingen af jeres projekt på Award én?</p> <p>Tjek op på Award éns hjemmeside - her finder I bedømmelseskemaer mv. Samlet aflevering af opgaven indeholdende - Delopgaverne inkl. refleksion afleveres samlet på Studie+</p> <p>Teoretisk gennemgang af Layout - Komposition - Farver - Typografi - AIDA</p> <p>Se Designbogen af Rikke Slot Kristensen mfl.</p> <p>Designprocessens i brug side 141 - 153 Kommunikationsmodel - side 103 - 105 Skrifttype - typografi - side 113 - 115 Farveteori - side 115 til 122 Analyseværktøj 137 og 138</p> <p>Arbejdsfoemer Gruppearbejde (Teknologi grupper) Klasseundervisning</p> <p>Evaluerings Danish Entrepreneurship Award 2022 Frederica d. 30. November https://danishentrepreneurshipfestival.ffe-ye.dk/</p>
-----------------------------	---

Indhold (2/2)	samt løbende formativ evaluering. Noter: Sidst hørte I i "Hvad siger en poster" om: Komposition, layout, farvetæori og typografi. I læste "Lidt om typografi" og så videoerne "Typografi TEDx" og "Ittens farvelære" Til denne gang skal I læse "Gode råd om valg af læsetypografi", "Argumentation og appelformer" og "Afsender _ jakobhorn"
Omfang	9 lektioner / 8.833333333333333 timer
Særlige fokuspunkter	Fagmål: behandle problemstillinger i samspil med andre fag identificere et designproblem samt formulere, planlægge og gennemføre et designprojekt, som baseres på et hovedgreb anvende forskellige strategier til idégenerering og konceptudvikling undersøge et designproblem ud fra forskellige parametre og ved hjælp af forskellige metoder, som nævnt i kernestoffet foretage, dokumentere og begrunde valg i en designproces arbejde iterativt præsentere et designprojekt visuelt og mundtligt Kernestof: Genstandsfelter, der behandles som enkeltområder eller integreret: produktdesign Genstandsfelter, der behandles som enkeltområder eller integreret: kommunikationsdesign Visualiseringsmetoder: skitsering i forskellige faser af en designproces Visualiseringsmetoder: mindst en af følgende typer: tegninger, collage, fotos, 3d-computermodellering Visualiseringsmetoder: rumlige modeller f.eks. prototyping, mock-ups og lignende Visualiseringsmetoder: målfaste tegninger og/eller målfaste modeller Researchmetoder i sammenhæng med konkrete projekter: undersøgelser baseret på iagttagelse og sammenligning Researchmetoder i sammenhæng med konkrete projekter: skitserende og eksperimenterende undersøgelser Researchmetoder i sammenhæng med konkrete projekter: aflæsning af designrepræsentationer, herunder analoge og digitale tekniske tegninger
Væsentligste arbejdsformer	Gruppearbejde Klasseundervisning

Forløb 8: Titel 7 - Sko-design

Forløb 8	Titel 7 - Sko-design
Indhold	<p>I skal arbejde med</p> <ul style="list-style-type: none"> - Research på sko, ud fra forskellige parametre - Research et brand og og overføre det visuelle udtryk til et moodboard - Overføre et visuelt udtryk fra brand til en sko <p>Faglige mål:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Etablere og bruge et sprog - Udføre research og analyse - Dokumentere og træffe begrundede valg - Overføre et visuelt udtryk <p>Aflevering indeholdende:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Research på sko inkl. jeres forklaring på skoens placering. - Research på brand inkl. fælles ord på brandets visuelle udtryk - Designproblem - Sko der løser problemet - Konklusion / Forklaring om hvorfor I mener at skoen svarer på problemformuleringen.
Omfang	10 lektioner / 9.75 timer
Særlige fokuspunkter	<p>Fagmål:</p> <p>analysere og kritisk diskutere design og arkitektur som proces og som resultat</p> <p>visuelt og mundtligt formidle og reflektere over en designproces og designløsninger ved hjælp af fagets metoder og terminologi</p> <p>vurdere eget og andres design på grundlag af undersøgelser og analyser i forhold til selvvalgt fokus/tema/synsvinkel</p> <p>reflektere over og formidle kropslige erfaringer med design og arkitektur</p> <p>se sammenhænge mellem forskellige dele af genstandsfeltet</p> <p>kombinere resultaterne af idégenerering, konceptudvikling og forskellige undersøgelser i et konkret designprojekt</p> <p>bevæge sig bevidst mellem praksis og teori, det abstrakte og det konkrete, mellem helhed og detaljer, samt mellem det kendte og det endnu ukendte</p> <p>Kernestof:</p> <p>Visualiseringsmetoder: mindst en af følgende typer: tegninger, collage, fotos, 3d-computermodellering</p> <p>Researchmetoder i sammenhæng med konkrete projekter: skitserende og eksperimenterende undersøgelser</p> <p>Researchmetoder i sammenhæng med konkrete projekter: aflæsning af designrepræsentationer, herunder analoge og digitale tekniske tegninger</p>
Væsentligste arbejdsformer	Gruppe / Gruppe / individuel

Forløb 9: Titel 8 - Produktdesign - Fliseprojekt

Forløb 9	Titel 8 - Produktdesign - Fliseprojekt
Indhold	<p>14 lektioner – Elevtid 4 timer</p> <p>Gennem projektet bliver der gennemgang af anvendelsen af indsnævringsmodellen som styreredskab. Der vil være lærergennemgang og styring af designprocessen. Projektet dele dokumenteres løbende i en projektjournal.</p> <p>Projektet er et individuelt projekt.</p> <p>Der skal designes en betonflise med følgende krav.</p> <ul style="list-style-type: none">- Du skal designe en ny flise. Skal kunne ligges sammen i et større felt, terrasse, sti, indkørsel eller lignende. I projektet skal I anviser hvordan de kan ligge i et felt på mindst 1 x 1 meter.- Må meget gerne passe ind i det eksisterende sortiment.- Tegning: Målforshold 1:10 / 1:5. – Plan, front og side- Ren tegningen skal farvelægges.- Isometrisk tegning i mål og evt. 3D model- Der skal laves en prototype <p>Målet med projektet er</p> <p>Noter: Husk at tage Designbogen med til undervisningen</p>
Omfang	12 lektioner / 11.6666666666667 timer

<p>Særlige fokuspunkter</p>	<p>Fagmål: forholde sig reflekteret og kritisk til den designede omverden ud fra deres erfaringer med designprocesser og som interessenter</p> <p>Kernestof: Genstandsfelter, der behandles som enkeltområder eller integreret: produktdesign Designteori: punktnedslag i designhistorien fra den industrielle revolution til i dag i sammenhæng med konkrete projekter Designteori: designprocessens elementer på et reflekteret niveau Visualiseringsmetoder: skitsering i forskellige faser af en designproces Visualiseringsmetoder: mindst en af følgende typer: tegninger, collage, fotos, 3d-computermodellering Visualiseringsmetoder: rumlige modeller f.eks. prototyping, mock-ups og lignende Visualiseringsmetoder: målfaste tegninger og/eller målfaste modeller Researchmetoder i sammenhæng med konkrete projekter: undersøgelser baseret på iagttagelse og sammenligning Researchmetoder i sammenhæng med konkrete projekter: skitserende og eksperimenterende undersøgelser Researchmetoder i sammenhæng med konkrete projekter: forskellige designetnografiske metoder til undersøgelse af interessenter, herunder brugeren og opdragsgiveren</p>
<p>Væsentligste arbejdsformer</p>	<p>Individuelt projektarbejde Klasseundervisning - Projektet vil i høj grad være lærerstyret.</p>

Forløb 10: Titel 9 - SRC forberedelse (Metoder og teori) + SRC opgaven

Forløb 10	Titel 9 - SRC forberedelse (Metoder og teori) + SRC opgaven
Indhold	<p>Formål med dette emne er at klæde eleverne på til deres SRC - Altså hvordan kan man anvende designteori og metoder i samspil med øvrige fag-</p> <p>6 lektioner + SRC 15 lektioner Designfaglig indhold i SRC</p> <ul style="list-style-type: none"> - Teknologistudieretningen - Kom/IT studieretningen
Omfang	4 lektioner / 2.91666666666667 timer
Særlige fokuspunkter	<p>Fagmål: visuelt og mundtligt formidle og reflektere over en designproces og designløsninger ved hjælp af fagets metoder og terminologi vurdere eget og andres design på grundlag af undersøgelser og analyser i forhold til selvvalgt fokus/tema/synsvinkel sætte egne og andres designprocesser og løsninger i et kritisk design- og teknologihistorisk, nutidigt og fremtidigt perspektiv behandle problemstillinger i samspil med andre fag demonstrere viden om fagets identitet og metoder</p> <p>Kernestof: Designteori: punktnedslag i designhistorien fra den industrielle revolution til i dag i sammenhæng med konkrete projekter Researchmetoder i sammenhæng med konkrete projekter: undersøgelser baseret på iagttagelse og sammenligning Researchmetoder i sammenhæng med konkrete projekter: kildekritisk informationssøgning Researchmetoder i sammenhæng med konkrete projekter: forskellige designtnografiske metoder til undersøgelse af interessenter, herunder brugeren og opdragsgiveren</p>
Væsentligste arbejdsformer	

Forløb 11: Titel 10 - Grafisk design – Layout til virksomhed

Forløb 11	Titel 10 - Grafisk design - Layout til virksomhed
------------------	---

<p>Indhold (1/2)</p>	<p>8 lektioner + elevtid 3 + 2 lektion til fremlæggelse. Udstilling/fremlæggelse</p> <p>Kommunikationsdesign Grafisk design</p> <p>Der arbejdes med</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Teori i forbindelse med grafisk design 2. udarbejdelse af mindre, individuelle projekter 3. Analyse og vurdering af grafisk design <p>Projekt: I skal udfærdige et logo til en virksomhed eller et produkt. Logoet skal kunne figurere digitalt (fx hjemmeside), på print/DTP (fx folder) og på et skilt(udhængsskilt). I skal designe et logo til en selvvalgt (virkelig) virksomhed, som ønsker at lancere eller relancere et produkt fx en SOP guide eller Amazon.</p> <p>I opgaven skal I som designer igennem følgende faser i designprocessen (Husk at beskrive jeres hovedgreb)</p> <ul style="list-style-type: none"> • - <p>Brainstorm (farver, typografi, billeder, ikoner, symboler, tekst, navn mv.)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Research. (Hvilke andre logoer findes der og hvad er hhv. godt og skidt ved dem?) • Skitsering. (Der skitseres med blyant, tusch - ikke pc!) • Rentegning. (først her må du bruge pc - ikke et krav) • Præsentation (Logoet skal vises mindst tre steder ”i brug”.) <p>I opgaven skal der redegøres for og anvendelsen af:</p> <ul style="list-style-type: none"> • kommunikationsmodel. • Skrifttype - typografi • Farveteori <p>Grundbog: Rikke Sloth Kristensen m.fl.: Design B - Del 2 Side 99 til 147</p> <p>Læs evt. mere her Visuel identitet og branding.pdf Kompendium i farvelære.pdf https://www.detbedste.com/2010/02/logoer-igennem-tiden.html https://bureaubiz.dk/klumme/saadan-dine-reklamer-trovaerdige/</p> <p>Fra komplicerede mod enkle logoer</p> <p>Google søgning - se her</p>
-----------------------------	---

Indhold (2/2)	http://webneel.com/company-logo-evolution-history-brand
Omfang	10 lektioner / 8.75 timer
Særlige fokuspunkter	<p>Fagmål: visuelt og mundtligt formidle og reflektere over en designproces og designløsninger ved hjælp af fagets metoder og terminologi sætte egne og andres designprocesser og løsninger i et kritisk design- og teknologihistorisk, nutidigt og fremtidigt perspektiv identificere et designproblem samt formulere, planlægge og gennemføre et designprojekt, som baseres på et hovedgreb</p> <p>Kernestof: Genstandsfelter, der behandles som enkeltområder eller integreret: kommunikationsdesign Designteori: designprocessens elementer på et reflekteret niveau</p>
Væsentligste arbejdsformer	

Forløb 12: Titel 11 - Stilhistorie

Forløb 12	Titel 11 - Stilhistorie
-----------	-------------------------

<p>Indhold (1/2)</p>	<p>Stilhistorisk oversigt Designbogen Del 5 s. 309-411</p> <p>Fokus på:</p> <p>Art and Craft</p> <p>Art nouveau</p> <p>Præmodernisme</p> <p>De Stijl</p> <p>Bauhaus</p> <p>Funktionalisme</p> <p>Art deco og streamline</p> <p>Mordernisme</p> <p>Popart</p> <p>Postmodernisme og hightech</p> <p>Dekonstruktivisme</p> <p>Nymordernisme</p> <p>Der fremstilles en plakat om den tildelte stilperiode. Stilen (stilperioden) skal tydelig fremgå af plakaten udtryk.</p> <p>Krav til plakaten</p> <p>Indledning til stilperioden (lidt om den tidligere periode)</p> <p>Stilperioden - Hvad er karakteristiske for perioden</p> <p>Gruppen skal komme med flere begrundede (og ikke kun dem fra bøgerne) eksempler som er karakteristiske for stilperioden. Disse skal beskrives.</p> <p>Kom med flere (tre eller flere) eksempler på design/arkitektur som I mener kan være inspireret fra perioden? Forklar via designanalyser.</p> <p>Der forberedes en fremlæggelse for klassen.</p> <p>I kan med fordel læse i Designbogen kommunikationsdesign Del 2 s. 99</p> <p>Om brugen af Fonte, farver, komposition, virkemidler mv. (kommunikationsdesign).</p>
-----------------------------	--

Indhold (2/2)	<p>Plakaten skal være 90 x 150 cm (højkant).</p> <p>Fremlæggelse skal forberedes således at den tager ca. 10 min.</p>
Omfang	10 lektioner / 9.58333333333333 timer
Særlige fokuspunkter	<p>Fagmål: analysere og kritisk diskutere design og arkitektur som proces og som resultat visuelt og mundtligt formidle og reflektere over en designproces og designløsninger ved hjælp af fagets metoder og terminologi forholde sig reflekteret og kritisk til den designede omverden ud fra deres erfaringer med designprocesser og som interessenter sætte egne og andres designprocesser og løsninger i et kritisk design- og teknologihistorisk, nutidigt og fremtidigt perspektiv se sammenhænge mellem forskellige dele af genstandsfeltet demonstrere viden om fagets identitet og metoder præsentere et designprojekt visuelt og mundtligt</p> <p>Kernestof: Genstandsfelter, der behandles som enkeltområder eller integreret: kommunikationsdesign Designteori: punktnedslag i designhistorien fra den industrielle revolution til i dag i sammenhæng med konkrete projekter Researchmetoder i sammenhæng med konkrete projekter: undersøgelser baseret på iagttagelse og sammenligning Researchmetoder i sammenhæng med konkrete projekter: kildekritisk informationssøgning</p>
Væsentligste arbejdsformer	<p>Gruppearbejde Art and Craft / Art nouveau</p> <p>Præmodernisme - De Stijl og Bauhaus</p> <p>Funktionalisme</p> <p>Art deco og streamline</p> <p>Mordernisme</p> <p>Postmodernisme og hightech</p> <p>Dekonstruktivisme</p>

Forløb 13: Titel 12 - Portfolie oversigt/mappe til design

Forløb 13	Titel 12 - Portfolie oversigt/mappe til design
Indhold	Portfolie oversigt/mappe til design Husk - forside med Elevnavn, Klasse og Periode - (år dato) - indholdsfortegnelse - et blad til hver titel indeholdende Titel: Projektoplæg Resume/Proces Tegninger / Billeder egne refleksioner Der afleveres en A4 side for hver titel!
Omfang	6 lektioner / 5.75 timer
Væsentligste arbejdsformer	

Førløb 14: Titel 13 - Studietur - byrum og unge

Førløb 14	Titel 13 - Studietur - byrum og unge
Indhold	<p>Studietur - byrum og unge</p> <p>Før I skal på jeres lille "udflugt"; skal vi lige lære lidt om byrum og forståelse af rum samt kropslig erfaring med design og arkitektur. Husk at I skal tage mange billeder - vi kan komme til at bruge dem igen senere! Vi ser på hvor I skal hen og ser på områder samt mulige analyse emner - på studieturen vil I så tage billeder af en plads, et sted eller et andet uderum der er beregnet til mennesker.</p> <p>Varighed ca. 8 lektioner</p> <p>Disse billeder skal anvendes i uge 43 hvor I får en lektion til at samle billeder samt lave en lille præsentation af jeres valgte ude-område ved anvendelse af Jan Gehls analysemetode.</p>
Omfang	8 lektioner / 7.6666666666667 timer
Særlige fokuspunkter	<p>Fagmål: reflektere over og formidle kropslige erfaringer med design og arkitektur forholde sig reflekteret og kritisk til den designede omverden ud fra deres erfaringer med designprocesser og som interessenter sætte egne og andres designprocesser og løsninger i et kritisk design- og teknologihistorisk, nutidigt og fremtidigt perspektiv bevæge sig bevidst mellem praksis og teori, det abstrakte og det konkrete, mellem helhed og detaljer, samt mellem det kendte og det endnu ukendte</p> <p>Kernestof: Genstandsfelter, der behandles som enkeltområder eller integreret: design af fysiske omgivelser Visualiseringsmetoder: rumlige modeller f.eks. prototyping, mock-ups og lignende</p>
Væsentligste arbejdsformer	Klasseundervisning Gruppearbejde

Forløb 15: Titel 14 - Tiny House

Forløb 15	Titel 14 - Tiny House
Indhold	<p>I skal lave en fysisk muck-up model i design-pap. Hertil skal der udarbejdes en planche, som skal fremlægges på klassen. Denne skal illustrere elementer fra designprocessen og skal opstilles med stilhistoriske elementer, fra jeres valgte stilhistoriske periode samt design valg.</p> <p>-</p> <p>Fra research til fysisk muck-up og præsentation af produkt til en fani- cering</p> <p>Opgavekrav: Både form og funktion skal indgå i overvejelserne- :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ved funktion, bygger man "indefra" med bygherrens behov som udgangspunkt, og det er hensigtsmæssigt tidligt i processen at lave mange ideskitser til grundplan med rumfordeling. 2. Ved form, vælger man at bygge "udefra" med krav til stil og æstetisk udtryk som udgangspunkt, hvor det er hensigtsmæssigt tidligt i processen at lave mange ideskitser til facader. Tegninger og model skal laves i fast målestoksforhold (f.eks. 1:20), og pladsbesparende indretningsforslag til fuldtidsbeboelse skal indgå. Faser i designprocessen skal dokumenteres og udvalgte elementer herfra indgå i den afsluttende præsentation. <p>Arbejdsform: Arbejdet organiseres i tegnestuer på 3-4 personer. Hver tegnestue foretager researche på små huse, idé-genererer, laver skitser, detaljerer, rentegner og udarbejder 3D model i program efter eget valg.</p> <p>I fremlæggelsen af projektet skal der relateres til Tiny House bevægelsens krav og værdier, målgruppe/bygherre, bæredygtighed og perspektiveres til et professionelt værk.</p> <p>HUSK: Den enkelte elev skal ifølge læreplanen pkt.3.2. foretage en individuel dokumentation af sit arbejde i sin portfolio.</p> <p>Vi afholder præsentationer de sidste 2 timer i forløbet.</p>
Omfang	16 lektioner / 15.333333333333 timer

<p>Særlige fokuspunkter</p>	<p>Fagmål: visuelt og mundtligt formidle og reflektere over en designproces og designløsninger ved hjælp af fagets metoder og terminologi vurdere eget og andres design på grundlag af undersøgelser og analyser i forhold til selvvalgt fokus/tema/synsvinkel reflektere over og formidle kropslige erfaringer med design og arkitektur se sammenhænge mellem forskellige dele af genstandsfeltet demonstrere viden om fagets identitet og metoder identificere et designproblem samt formulere, planlægge og gennemføre et designprojekt, som baseres på et hovedgreb anvende forskellige strategier til idégenerering og konceptudvikling foretage, dokumentere og begrunde valg i en designproces</p> <p>Kernestof: Genstandsfelter, der behandles som enkeltområder eller integreret: design af fysiske omgivelser Designteori: punktnedslag i designhistorien fra den industrielle revolution til i dag i sammenhæng med konkrete projekter Visualiseringsmetoder: skitsering i forskellige faser af en designproces Visualiseringsmetoder: mindst en af følgende typer: tegninger, collage, fotos, 3d-computermodellering Visualiseringsmetoder: rumlige modeller f.eks. prototyping, mock-ups og lignende Researchmetoder i sammenhæng med konkrete projekter: undersøgelser baseret på iagttagelse og sammenligning</p>
<p>Væsentligste arbejdsformer</p>	<p>Enkelte læreroplæg samt en øvelse i design af fysiske omgivelser og rumforståelse Gruppearbejde</p>

Forløb 16: Titel 15 - design byrum til Skjern? Jan Gehl? Kørners Kunstkonkurrence?

Forløb 16	Titel 15 - design byrum til Skjern? Jan Gehl? Kørners Kunstkonkurrence?
Indhold	måske i samarbejde med Lisa i kom&it? evt. noget med teknologi? s- kal 2. og 3. være sammen om det?
Omfang	12 lektioner / 11.5 timer
Væsentligste arbejdsformer	

Forløb 17: Titel 16 - Designproces

Forløb 17	Titel 16 - Designproces
Indhold	<p>6 lektioner + fremlæggelse</p> <p>Udarbejd en præsentation af en designproces. Til præsentationen SKAL I bruge projekter fra jeres portfolio. Kom ind på / brug mindst 2 af jeres designprojekter.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Præsentationen opbygges efter indsnævringsmodellen. - Hovedgrebets udvikling skal tydeligt fremgå af præsentationen. (herunder en forklaring af hvad et hovedgreb er) <p>Evaluering: Fremlæggelser i lektionerne efter.</p> <p>Først fremlægger en gruppe dernæst hører de næste fremlæggelse. Dvs. hvert par hører først et andet par - dernæst fremlægger de - og efterfølgende hører de et tredje par.</p> <p>Tilhørende er med til at evaluere.</p>
Omfang	8 lektioner / 7.66666666666667 timer
Særlige fokuspunkter	<p>Fagmål:</p> <p>visuelt og mundtligt formidle og reflektere over en designproces og designløsninger ved hjælp af fagets metoder og terminologi reflektere over og formidle kropslige erfaringer med design og arkitektur forholde sig reflekteret og kritisk til den designede omverden ud fra deres erfaringer med designprocesser og som interessenter se sammenhænge mellem forskellige dele af genstandsfeltet demonstrere viden om fagets identitet og metoder identificere et designproblem samt formulere, planlægge og gennemføre et designprojekt, som baseres på et hovedgreb detaljere et designprojekt eller et væsentlig element af et designprojekt præsentere et designprojekt visuelt og mundtligt anvende og forklare formålet med forskellige former for visualisering i forskellige faser af designprocesser</p> <p>Kernestof: Designteori: designprocessens elementer på et reflekteret niveau</p>
Væsentligste arbejdsformer	Projektarbejdsform - Pararbejdet

Forløb 18: Titel 17 - Frit Designprojekt

Forløb 18	Titel 17 - Frit Designprojekt
Indhold	Frit Designprojekt -fra brief til prototype
Omfang	8 lektioner / 7.66666666666667 timer
Væsentligste arbejdsformer	

Forløb 19: Titel 18 - Eksamensprojekt

Forløb 19	Titel 18 - Eksamensprojekt
Indhold	<p>Rammerne: Til dette sidste designprojekt som er dit eksamensprojekt, er der afsat ca. 12 lektioner. Du skal med udgangspunkt i din portfolio forberede en præsentation af besvarelsen af dit selvvalgte emne/opgave.</p> <p>Din præsentation bør udgøre ca. 2/3 (20 min.) af eksaminationstiden (30 min.). Du kan frit vælge præsentationsform.</p> <p>Med udgangspunkt i din portfolie præsenteres en besvarelse af din selvvalgte opgave/emne- evalg hvor du inddrager følgende i opgavens besvarelse:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Egne projekter (portfolie) hvor de tre designdiscipliner er repræsenteret: <ul style="list-style-type: none"> o Produktdesign o Kommunikationsdesign o Design af fysiske omgivelser - Projekter lavet af professionelle designere - To eller flere af følgende designparametre inddrages i besvarelsen: <ul style="list-style-type: none"> o Form, funktion, kommunikation, æstetik, teknologi, rum, æstetik, materiale, konstruktion, kultur, samfund, klima, bæredygtighed, produktion, økonomi, historie og etik. <p>Eksaminationen tager udgangspunkt i eksaminandens præsentation suppleret med et eller flere af eksaminator forberedte og for eksaminanden ukendte spørgsmål.</p> <p>Bedømmelseskriterier: Bedømmelsen er en vurdering af, i hvilken grad eksaminandens præstation opfylder de faglige mål, som de er angivet i pkt. 2.1. i Læreplan Design B - htx 2017</p> <p>http://www.uvm.dk/gymnasiale-uddannelser/fag-og-laereplaner/laereplaner-2017/htx-laereplaner-2017</p> <p>Ved den mundtlige prøve lægges der vægt på:</p> <ul style="list-style-type: none"> - præsentationens strukturering - præsentationens kvalitet i kommunikativ henseende. <p>Der gives én karakter ud fra en helhedsbedømmelse af eksaminandens præstation.</p>
Omfang	12 lektioner / 11.5 timer
Væsentligste arbejdsformer	