



## Undervisningsbeskrivelse

Termin	Juni 122
Institution	College360
Uddannelse	htx
Fag og niveau	Design B
Lærer	Jeppé Schmücker Skovmose (jss)
Hold	htx2y21

### Forløbsoversigt (10)

Forløb 1	Intro øvelser - design en terning
Forløb 2	Design en taske
Forløb 3	Helheder og detaljer
Forløb 4	Design Øvelse - Tool Toy
Forløb 5	Logo-design
Forløb 6	Stilhistorisk oversigt
Forløb 7	Kommunikationsdesign Øvelse - Frimærke, kuvert og stempel
Forløb 8	Design af fysiske omgivelser - hus, rum, møbel
Forløb 9	Arkitekturanalyse af selvvalgt &quot;oplevelse&quot; fra studieturen til Island
Forløb 10	Design Et træ møbel

## Førløb 1: Intro øvelser - design en terning

<b>Førløb 1</b>	Intro øvelser - design en terning
<b>Indhold</b>	.."gode" eksempler på dårlig design + "salgs" beskrivelse heraf Herefter blev der designet en terning
<b>Omfang</b>	8 lektioner / 6 timer
<b>Særlige fokuspunkter</b>	Fagmål: identificere et designproblem samt formulere, planlægge og gennemføre et designprojekt, som baseres på et hovedgreb præsentere et designprojekt visuelt og mundtligt  Kernestof: Genstandsfelter, der behandles som enkeltområder eller integreret: produktdesign Visualiseringsmetoder: skitsering i forskellige faser af en designproces
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	

## Førløb 2: Design en taske

<b>Førløb 2</b>	Design en taske
<b>Indhold</b>	Design og fremlæggelse/præsentation af taske, herunder både det "færdige" produkt og processen/vejen hertil..!
<b>Omfang</b>	10 lektioner / 7.5 timer
<b>Særlige fokuspunkter</b>	<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 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 præsentere et designprojekt visuelt og mundtligt</p> <p>Kernestof: Genstandsfelter, der behandles som enkeltområder eller integreret: produktdesign Visualiseringsmetoder: skitsering i forskellige faser af en designproces</p>
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	

### Forløb 3: Helheder og detaljer

<b>Forløb 3</b>	Helheder og detaljer
<b>Indhold</b>	Med udgangspunkt i kapitel "6. Detaljering" og særligt afsnittene "detaljering" og "at optegne målfast" (fra systimes "Design - Proces og Metode"); arbejdes der med detaljer og hvorfor det er vigtigt at tegne målfast.
<b>Omfang</b>	12 lektioner / 9 timer
<b>Særlige fokuspunkter</b>	Fagmål: forholde sig reflekteret og kritisk til den designede omverden ud fra deres erfaringer med designprocesser og som interessenter  Kernestof: Genstandsfelter, der behandles som enkeltområder eller integreret: produktdesign Genstandsfelter, der behandles som enkeltområder eller integreret: design af fysiske omgivelser Visualiseringsmetoder: målfaste tegninger og/eller målfaste modeller Researchmetoder i sammenhæng med konkrete projekter: aflæsning af designrepræsentationer, herunder analoge og digitale tekniske tegninger
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	

## Forløb 4: Design Øvelse - Tool Toy

<b>Forløb 4</b>	Design Øvelse - Tool Toy
<b>Indhold</b>	<p>I Design-bogen læses: s. 58-63 om forskellige metoder til "Idegenerering" og s. 46-58 om forskellige "Designanalyse"-modeller, bl.a. som "værktøj" til at hente inspiration.</p> <p>Herudfra findes ideer til problemer som der skal arbejdes med at løse ved at designe/skabe et ToolToy..!</p>
<b>Omfang</b>	28 lektioner / 21 timer
<b>Særlige fokuspunkter</b>	<p>Fagmål: 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 identificere et designproblem samt formulere, planlægge og gennemføre et designprojekt, som baseres på et hovedgreb anvende forskellige strategier til idégenerering og konceptudvikling kombinere resultaterne af idégenerering, konceptudvikling og forskellige undersøgelser i et konkret designprojekt foretage, dokumentere og begrunde valg i en designproces præsentere et designprojekt visuelt og mundtligt</p> <p>Kernestof: Genstandsfelter, der behandles som enkeltområder eller integreret: produktdesign Designteori: designprocessens elementer på et reflekteret niveau Visualiseringsmetoder: skitsering i forskellige faser af en designproces 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</p>
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	

## Forløb 5: Logo-design

<b>Forløb 5</b>	Logo-design
<b>Indhold</b>	"Om at designe - Design af en bordskner" som et eksemplet på hvad en præsentation skal/bør indeholde..
<b>Omfang</b>	6 lektioner / 4.5 timer
<b>Særlige fokuspunkter</b>	<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 præsentere et designprojekt visuelt og mundtligt</p> <p>Kernestof: Genstandsfelter, der behandles som enkeltområder eller integreret: kommunikationsdesign Visualiseringsmetoder: skitsering i forskellige faser af en designproces</p>
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	

## Forløb 6: Stilhistorisk oversigt

<b>Forløb 6</b>	Stilhistorisk oversigt
<b>Indhold</b>	"Del 5 - Stilhistorisk oversigt" (s. 309-411 i "Designbogen")  De enkelte perioder deles ud mellem eleverne, som forbereder en præsentation heraf. Nogle af eleverne fik tildelt designere, arkitekter og grafikere; hvor de skulle finde eksempler på disses "hovedværker" for at skabe holdets egen version af spillet "Timeline"
<b>Omfang</b>	8 lektioner / 6 timer
<b>Særlige fokuspunkter</b>	Fagmål: sætte egne og andres designprocesser og løsninger i et kritisk design- og teknologihistorisk, nutidigt og fremtidigt perspektiv  Kernestof: Designteori: punktnedslag i designhistorien fra den industrielle revolution til i dag i sammenhæng med konkrete projekter
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	

## Forløb 7: Kommunikationsdesign Øvelse - Frimærke, kuvert og stempel

<b>Forløb 7</b>	Kommunikationsdesign Øvelse - Frimærke, kuvert og stempel
<b>Indhold</b>	..afsnittet "Opmærksomhedspunkter i kommunikationsdesign" (Designbogen, s. 113-136), som oplæg til arbejdet med stilhistoriske jubilæumskuværter..
<b>Omfang</b>	6 lektioner / 4.5 timer
<b>Særlige fokuspunkter</b>	<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  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  kombinere resultaterne af idégenerering, konceptudvikling og forskellige undersøgelser i et konkret designprojekt  foretage, dokumentere og begrunde valg i en designproces  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  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</p>
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	



## Forløb 8: Design af fysiske omgivelser - hus, rum, møbel

<b>Forløb 8</b>	Design af fysiske omgivelser - hus, rum, møbel
<b>Indhold</b>	<p>..opstart på arbejdet med arkitektur; bl.a. via "Typiske hustyper" (fra <a href="http://www.bolius.dk">www.bolius.dk</a>) og Ejendomsmæglernes salgssider (f.eks. <a href="http://bol-igsiden.dk">bol-igsiden.dk</a>).</p> <p>Med udgangspunkt i følgende sider fra Design bogen: Analytiske vinkler på arkitektur (s. 266 - 274) og Analyseværktøjer - Arkitektur (s. 275 - 280) , arbejdes der med analyse af egne ideer til huse/bygninger (to forskellige)..</p> <p>Som baggrundsviden læses: Intro - Arkitektur (s. 237 - 243) og Kapitel 1 - Processen (s.245 - 256)</p>
<b>Omfang</b>	18 lektioner / 13.5 timer

<p><b>Særlige fokuspunkter</b></p>	<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          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          forholde sig reflekteret og kritisk til den designede omverden ud fra deres erfaringer med designprocesser og som interessenter          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          kombinere resultaterne af idégenerering, konceptudvikling og forskellige undersøgelser i et konkret designprojekt          foretage, dokumentere og begrunde valg i en designproces          detaljere et designprojekt eller et væsentlig element af et designprojekt          præsentere et designprojekt visuelt og mundtligt          bevæge sig bevidst mellem praksis og teori, det abstrakte og det konkrete, mellem helhed og detaljer, samt mellem det kendte og det endnu ukendte          anvende og forklare formålet med forskellige former for visualisering i forskellige faser af designprocesser</p> <p>Kernestof:          Genstandsfelter, der behandles som enkeltområder eller integreret: produktdesign          Genstandsfelter, der behandles som enkeltområder eller integreret: kommunikationsdesign          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: skitserende og eksperimenterende undersøgelser</p>
<p><b>Væsentligste arbejdsformer</b></p>	

## Førløb 9: Arkitekturanalyse af selvvalgt "oplevelse" fra studieturen til Island

<b>Førløb 9</b>	Arkitekturanalyse af selvvalgt "oplevelse" fra studieturen til Island
<b>Omfang</b>	4 lektioner / 3 timer
<b>Særlige fokuspunkter</b>	Fagmål: analysere og kritisk diskutere design og arkitektur som proces og som resultat  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
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	

## Forløb 10: Design Et træ møbel

<b>Forløb 10</b>	Design Et træ møbel
<b>Indhold</b>	<p>..som opstart på gruppearbejdet laves et individuelt Moodboard der beskriver/viser lidt om hvad et (godt) træ møbel er for hver enkel..?!</p> <p>Som afslutning, inden fremlæggelse, laves der en 1:1 mockup nede i træværkstedet..</p>
<b>Omfang</b>	12 lektioner / 9 timer
<b>Særlige fokuspunkter</b>	<p>Fagmål:  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  identificere et designproblem samt formulere, planlægge og gennemføre et designprojekt, som baseres på et hovedgreb  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  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:  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</p>
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	