



Undervisningsbeskrivelse

Termin	June 2025
Institution	College360
Uddannelse	htx
Fag og niveau	Design B
Lærer	Lise Bomberg Thornemann (lbo)
Hold	htx2u24

Forløbsoversigt (11)

Forløb 1	Intro til faget. Hovedgrebet + opgave (en taske)
Forløb 2	helheder og detaljer
Forløb 3	Tool Toy
Forløb 4	julepynt
Forløb 5	ergonomisk produktdesign
Forløb 6	Arkitektur projekt
Forløb 7	organisk og geometrisk form
Forløb 8	Ismer
Forløb 9	Ismer
Forløb 10	Logo design del1
Forløb 11	julepynt

Forløb 1: Intro til faget. Hovedgrebet + opgave (en taske)

Forløb 1	Intro til faget. Hovedgrebet + opgave (en taske)
Indhold	Designbogen kap. 1 s. 13-23 - Designbogen AF RIKKE SLOT KRISTENSEN M.F-L. Designbrief og Hovedgreb Skitsering og dokumentation af Designprocessen
Omfang	10 lektioner / 7.5 timer
Særlige fokuspunkter	Fagmål: se sammenhænge mellem forskellige dele af genstandsfeltet arbejde iterativt Kernestof: Genstandsfelter, der behandles som enkeltområder eller integreret: produktdesign Visualiseringsmetoder: målfaste tegninger og/eller målfaste modeller
Væsentligste arbejdsformer	Klasseundervisning / pararbejde Mellemkritik Mundtlig præsentation Mundtlig og skriftlig tilbagemelding Resumé og selvevaluering

Forløb 2: helheder og detaljer

Forløb 2	helheder og detaljer
Indhold	Noter: vi mødes foran Silkeborg Bad Gjesløvej 40 cirka klokken 9:15 - gerne lidt før
Omfang	16 lektioner / 12 timer
Væsentligste arbejdsformer	

Forløb 3: Tool Toy

Forløb 3	Tool Toy
Omfang	10 lektioner / 7.5 timer
Væsentligste arbejdsformer	

Forløb 4: julepynt

Forløb 4	julepynt
Indhold	Med udgangspunkt i en bestemt designer eller arkitekt, skal i designe et stykke julepynt. Projektet opdeles i 4 dele. • I skal undersøge den designer i får tildelt/har valgt. Disse undersøgelser skal munde ud i en planche der fortæller om designere/arkitekten. • I skal lave et moodboard over designeren/arkitektens stil i en juleudgave. • I skal lave en designproces over hvilken type julepynt i vil lave, først i skitseformat og efterfølgende i mindst 2 andre materialer. • I skal realisere jeres ide til et produkt så tæt på det jeres vision viste. I skal hver i sær lave et stykke pynt, med inspiration af hver jeres designer/arkitekt, men i skal arbejde sammen i det omfang at i skal hjælpe med designprocessen til jeres pynt. Mulige designere/arkitekter: J- ørn Utzon Kay Bojesen Louise Campbell Arne Jacobsen Poul Henningsen Na- nna Ditzel Verner Panton Kaare Klint Poul Kjærholm Børge Mogensen H- ans Jørgen Wegner Sidste design lektion før juleferien skal i fremlægge jeres produkt for klassen. Materialer til modeller Ståltråd, Papir, Pap, Skumpap, Ler, Træ, Skum, stof, Lys, staniol og meget mere.
Omfang	16 lektioner / 12 timer

Særlige fokuspunkter	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 se sammenhænge mellem forskellige dele af genstandsfeltet demonstrere viden om fagets identitet og metoder 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 arbejde iterativt præsentere et designprojekt visuelt og mundtligt anvende og forklare formålet med forskellige former for visualisering i forskellige faser af designprocesser Kernestof: Genstandsfelter, der behandles som enkeltområder eller integreret: produktdesign 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
Væsentligste arbejdsformer	

Forløb 5: ergonomisk produktdesign

Forløb 5	ergonomisk produktdesign												
Indhold	I dette designprojekt skal I arbejde med ergonomiske produkter. Kort fortalt er ergonomi læren om samspil mellem mennesker og andre elementer i et system – det kan være maskiner, møbler, redskaber og værktøjer. Det handler om at optimere menneskers velfærd og undgå skader. Produkter og systemer tilpasses derfor menneskekroppens proportioner og kroppens funktionsapparat Tidsplan: <table><tr><td>Uge 2</td><td>4 lektioner</td><td>Oplæg. Start projekt</td></tr><tr><td>Uge 3</td><td>4 lektioner</td><td>Materialelære forberedelse af elevoplæg for klassen</td></tr><tr><td>Uge 4</td><td>4 lektioner</td><td>Research, afklaring og hovedgreb + skitsering og mellemkritik</td></tr><tr><td>Uge 5</td><td>4 lektioner</td><td>Videre skitsering og aflevering</td></tr></table> Faglige mål: Formulere, planlægge og gennemføre et designprojekt baseret på hovedgreb Reflektere over og formidle kropslige erfaringer med design Form, funktion, konstruktion, kommunikation Materialelære og designfagsprog Designanalyse Faglige metoder: Problemorienteret projektarbejdsform/skriftligt arbejde/eksperimentelt arbejde Formidling: præsentere projektet skriftligt og visuelt Resumé og selvevaluering Inspiration: http://www.designprocessen.dk/identilbrug/hvad-er-design/ergonomi/ http://www.arbejdsmiljoviden.dk https://designtoimprovelife.dk/award/	Uge 2	4 lektioner	Oplæg. Start projekt	Uge 3	4 lektioner	Materialelære forberedelse af elevoplæg for klassen	Uge 4	4 lektioner	Research, afklaring og hovedgreb + skitsering og mellemkritik	Uge 5	4 lektioner	Videre skitsering og aflevering
Uge 2	4 lektioner	Oplæg. Start projekt											
Uge 3	4 lektioner	Materialelære forberedelse af elevoplæg for klassen											
Uge 4	4 lektioner	Research, afklaring og hovedgreb + skitsering og mellemkritik											
Uge 5	4 lektioner	Videre skitsering og aflevering											
Omfang	16 lektioner / 12 timer												
Væsentligste arbejdsformer													

Forløb 6: Arkitektur projekt

Forløb 6	Arkitektur projekt
Omfang	24 lektioner / 18 timer
Særlige fokuspunkter	Fagmål: analysere og kritisk diskutere design og arkitektur som proces og som resultat forholde sig reflekteret og kritisk til den designede omverden ud fra deres erfaringer med designprocesser og som interessenter foretage, dokumentere og begrunde valg i en designproces detaljere et designprojekt eller et væsentlig element af et designprojekt 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 Kernestof: Design teori: punktnedslag i designhistorien fra den industrielle revolution til i dag i sammenhæng med konkrete projekter Visualiseringsmetoder: mindst en af følgende typer: tegninger, collage, fotos, 3d-computermodellering Visualiseringsmetoder: målfaste tegninger og/eller målfaste modeller Researchmetoder i sammenhæng med konkrete projekter: undersøgelser baseret på iagttagelse og sammenligning
Væsentligste arbejdsformer	

Forløb 7: organisk og geometrisk form

Forløb 7	organisk og geometrisk form
Omfang	14 lektioner / 10.5 timer
Væsentligste arbejdsformer	

Forløb 8: Ismer

Forløb 8	Ismer
Indhold	Supplerende stof: OPLÆG Designhistorie Ny
Omfang	Ingen lektioner
Særlige fokuspunkter	Fagmål: visuelt og mundtligt formidle og reflektere over en designproces og designløsninger ved hjælp af fagets metoder og terminologi
Væsentligste arbejdsformer	

Forløb 9: Ismer

Forløb 9	Ismer
Indhold	Supplerende stof: OPLÆG Designhistorie Ny
Omfang	Ingen lektioner
Særlige fokuspunkter	Fagmål: visuelt og mundtligt formidle og reflektere over en designproces og designløsninger ved hjælp af fagets metoder og terminologi
Væsentligste arbejdsformer	

Forløb 10: Logo design del1

Forløb 10	Logo design del1
Indhold	Opgave 1 (individuel): Du kan tage udgangspunkt i et allerede eksisterende firma og dets logo/pay-off og redesigne dette Dit design skal være således, at det er med til at brande firmaet – at designet gør det muligt at identificere og positionere din virksomhed (produkt) i forhold til konkurrerende firmaer. Firmaets vision/mission skal med andre ord afspejles i både logo og pay-off. Et par eksempler, som du jo kan prøve at analysere! • Beskrivelse af firmaet og dets identitet (case) • Redegørelse for motivvalg, farvevalg og typografi • Resultatet samt et eller flere eksempler på sammenhænge hvori logo/slogan kan indgå (på produkt, i annonce, plakat, brevhoved, visitkort etc.) Du kan prøve at google Stargate Studio og Phonowerk for inspiration
Omfang	Ingen lektioner
Særlige fokuspunkter	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 anvende forskellige strategier til idégenerering og konceptudvikling arbejde iterativt præsentere et designprojekt visuelt og mundtligt Kernestof: 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: målfaste tegninger og/eller målfaste modeller
Væsentligste arbejdsformer	individuel

Forløb 11: julepynt

Forløb 11	julepynt
Indhold	Med udgangspunkt i en bestemt designer eller arkitekt, skal i designe et stykke julepynt. Projektet opdeles i 4 dele. • I skal undersøge den designer i får tildelt/har valgt. Disse undersøgelser skal munde ud i en planche der fortæller om designere/arkitekten. • I skal lave et moodboard over designeren/arkitektens stil i en juleudgave. • I skal lave en designproces over hvilken type julepynt i vil lave, først i skitseformat og efterfølgende i mindst 2 andre materialer. • I skal realisere jeres ide til et produkt så tæt på det jeres vision viste. I skal hver i sær lave et stykke pynt, med inspiration af hver jeres designer/arkitekt, men i skal arbejde sammen i det omfang at i skal hjælpe med designprocessen til jeres pynt. Mulige designere/arkitekter: J- ørn Utzon Kay Bojesen Louise Campbell Arne Jacobsen Poul Henningsen Na- nna Ditzel Verner Panton Kaare Klint Poul Kjærholm Børge Mogensen H- ans Jørgen Wegner Sidste design lektion før juleferien skal i fremlægge jeres produkt for klassen. Materialer til modeller Ståltråd, Papir, Pap, Skumpap, Ler, Træ, Skum, stof, Lys, staniol og meget mere.
Omfang	Ingen lektioner

Særlige fokuspunkter	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 se sammenhænge mellem forskellige dele af genstandsfeltet demonstrere viden om fagets identitet og metoder 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 arbejde iterativt præsentere et designprojekt visuelt og mundtligt anvende og forklare formålet med forskellige former for visualisering i forskellige faser af designprocesser Kernestof: Genstandsfelter, der behandles som enkeltområder eller integreret: produktdesign 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
Væsentligste arbejdsformer	