



## Undervisningsbeskrivelse

Termin	June 2024
Institution	College360
Uddannelse	htx
Fag og niveau	Design B
Lærer	Lise Bomberg Thornemann (lbo)
Hold	htx3y23

### Forløbsoversigt (11)

Forløb 1	Ismer
Forløb 2	Logo design del1
Forløb 3	julepynt
Forløb 4	logo del 2
Forløb 5	en emballage
Forløb 6	Hvad er dit hovedgreb - design portfolio samling
Forløb 7	middag for 4
Forløb 8	Intro til faget. Hovedgrebet + opgave (en taske)
Forløb 9	helheder og detaljer
Forløb 10	ekskursion til Kolding
Forløb 11	Tool Toy

## Førløb 1: Ismer

<b>Førløb 1</b>	Ismer
<b>Indhold</b>	Supplerende stof: OPLÆG Designhistorie Ny
<b>Omfang</b>	23 lektioner / 17.25 timer
<b>Særlige fokuspunkter</b>	Fagmål: visuelt og mundtligt formidle og reflektere over en designproces og designløsninger ved hjælp af fagets metoder og terminologi
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	

## Forløb 2: Logo design del 1

<b>Forløb 2</b>	Logo design del 1
<b>Indhold</b>	<p>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.</p> <p>Et par eksempler, som du jo kan prøve at analysere!</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Beskrivelse af firmaet og dets identitet (case)</li> <li>• Redegørelse for motivvalg, farvevalg og typografi</li> <li>• Resultatet</li> </ul> <p>samt et eller flere eksempler på sammenhænge hvori logo/slogan kan indgå (på produkt, i annonce, plakat, brevhoved, visitkort etc.)</p> <p>Du kan prøve at google Stargate Studio og Phonowerk for inspiration</p>
<b>Omfang</b>	14 lektioner / 10.5 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            anvende forskellige strategier til idégenerering og konceptudvikling            arbejde iterativt            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            Visualiseringsmetoder: mindst en af følgende typer: tegninger, collage, fotos, 3d-computermodellering            Visualiseringsmetoder: målfaste tegninger og/eller målfaste modeller</p>
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	individuel

### Forløb 3: julepynt

<b>Forløb 3</b>	julepynt
<b>Indhold</b>	<p>Med udgangspunkt i en bestemt designer eller arkitekt, skal i designe et stykke julepynt.</p> <p>Projektet opdeles i 4 dele.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• I skal undersøge den designer i får tildelt/har valgt. Disse undersøgelser skal munde ud i en planche der fortæller om designere/arkitekten.</li><li>• I skal lave et moodboard over designeren/arkitektens stil i en juleudgave.</li><li>• I skal lave en designproces over hvilken type julepynt i vil lave, først i skitseformat og efterfølgende i mindst 2 andre materialer.</li><li>• I skal realisere jeres ide til et produkt så tæt på det jeres vision viste.</li></ul> <p>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.</p> <p>Mulige designere/arkitekter:</p> <p>J- ørn Utzon Kay Bojesen Louise Campbell Arne Jacobsen Poul Henningsen</p> <p>Na- nna Ditzel Verner Panton Kaare Klint Poul Kjærholm Børge Mogensen</p> <p>H- ans Jørgen Wegner</p> <p>Sidste design lektion før juleferien skal i fremlægge jeres produkt for klassen.</p> <p>Materialer til modeller Ståltråd, Papir, Pap, Skumpap, Ler, Træ, Skum, stof, Lys, staniol og meget mere.</p>
<b>Omfang</b>	12 lektioner / 9 timer

<p><b>Særlige fokuspunkter</b></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  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</p> <p>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</p>
<p><b>Væsentligste arbejdsformer</b></p>	

## Forløb 4: logo del 2

<b>Forløb 4</b>	logo del 2
<b>Indhold</b>	<p>Opgave 2 (teknologiprojektgruppen): I skal designe et firmalogo med tilhørende pay-off (slogan) til jeres teknologiprojekt.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Beskrive jeres firma og dets identitet</li> <li>• Skitser med designprocessen</li> <li>• Redegøre for motiv-, farve- og typografivalg</li> <li>• Vise resultatet og hvor det indgår i flere sammenhænge</li> </ul> <p>Kernestof: Kommunikationsdesign, herunder branding</p> <p>Faglige mål:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifikation af et designproblem.</li> <li>- Planlægge og gennemføre et designprojekt.</li> <li>-</li> </ul> <p>Analysere design ud fra kommunikative og æstetiske kriterier</p> <p>Faglige metoder: Research, analyse, skitse- ring, visualisering, formidling</p> <p>Tid</p> <p>Aflevering del 2 d. 26. januar 2024</p>
<b>Omfang</b>	10 lektioner / 7.5 timer
<b>Særlige fokuspunkter</b>	<p>Fagmål: analysere og kritisk diskutere design og arkitektur som proces og som resultat 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 arbejde iterativt</p> <p>Kernestof: Genstandsfelter, der behandles som enkeltområder eller integreret: kommunikationsdesign Visualiseringsmetoder: skitse- ring i forskellige faser af en designproces Visualiseringsmetoder: mindst en af følgende typer: tegninger, collage, fotos, 3d-computermodellering</p>
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	

## Forløb 5: en emballage

<b>Forløb 5</b>	en emballage
<b>Indhold</b>	<p>Du/I skal i grupper af max 2 personer designe en emballage til enten:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-</li> <li>• et smykke</li> <li>• et produkt til personlig pleje</li> <li>• ”noget spiseligt”</li> </ul> <p>I opgaven skal der være fokus på din designproces - fra den spæde idé til det færdige produkt og dets anvendelse.</p> <p>Med din emballage (gerne nytænkning) som udgangspunkt, skal du derfor arbejde med:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Research</li> <li>- Kr-</li> </ul> <p>avspecifikation (hvad skal emballagen kunne - og hvordan?)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Skitser (designprocessen)</li> <li>- Prototype eller model</li> <li>- Forslag til fremstillingsproces og produktionsmetode af emballagen</li> </ul> <p>Alle faser skal beskrives og dokumenteres</p> <p>Foruden selve emballagen, afleveres en skriftlig redegørelse der indeholder beskrivelse af:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Målgruppen</li> <li>- Hovedgrebet</li> <li>- Grafiske virkemidler (ordlyd, motivvalg, formater, farvevalg, typografi, etc.)</li> <li>- Analyse af emballagen (designanalyseellipsen)</li> <li>- Alt materiale, der dokumenterer designprocessen</li> </ul> <p>Tid: Uge 5 - 12 (begge inklusive)</p> <p>Faglige mål: Identificere et designproblem Formulere, planlægge og gennemføre et designprojekt baseret på et hovedgreb. Fokus: Produktdesign/Kommunikationsdesign</p> <p>Faglige metoder Research. Designanalyse. Designproces. Modelfremstilling</p> <p>Evalueringsmetoder Skriftlig tilbagemelding med karakter Resumé. Selvevaluering</p>
<b>Omfang</b>	22 lektioner / 16.5 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          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          behandle problemstillinger i samspil med andre fag          demonstrere viden om fagets identitet og metoder          anvende forskellige strategier til idégenerering og konceptudvikling          foretage, dokumentere og begrunde valg i en designproces          arbejde iterativt          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          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</p>
<p><b>Væsentligste arbejdsformer</b></p>	



## **Førløb 6: Hvad er dit hovedgreb - design portfolio samling**

<b>Førløb 6</b>	Hvad er dit hovedgreb - design portfolio samling
<b>Indhold</b>	klargøring til eksamen så portfolio er samlet og emne til eksamenen er fundet.
<b>Omfang</b>	20 lektioner / 15 timer
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	

## Forløb 7: middag for 4

<b>Forløb 7</b>	middag for 4
<b>Indhold</b>	<p>I skal hver især vælge en case.</p> <p>Vælg din disciplin (produkt-, kommunikations- fysiske omgivelser) efter hvad, du synes kan opgraderes i din samlede portfolio</p> <p>Der skal lægges vægt på designprocessen</p> <p>Middagen for fire kan omhandle:</p> <p>Forældre + 2 børn  2 par  1 ungt par + svigerforældre  4 samboende studerende  Etc..</p> <p>Middagen for fire kan være:</p> <p>Gæstemiddag  Hverdagsmad  Restaurantmad  Helsekost  Etc.</p> <p>Som produktdesign kan der fokuseres på</p> <p>Service, bestik  Selve bordopdækningen  Bordpynt  Etc.</p> <p>Som kommunikationsdesign kan der fokuseres på:</p> <p>Reklamer  Menukort  Opskrifter i tv program eller trykt medie  Skiltning  Etc.</p> <p>Som design af fysiske omgivelser kan der fokuseres på:</p> <p>Maksimal udnyttelse af knæben plads  Rummets indretning  Facadeskiltning  Etc.</p> <p>Som immaterielt design kan der fokuseres på:</p> <p>Planlægning af en event</p>
<b>Omfang</b>	10 lektioner / 7.5 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</p> <p>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          behandle problemstillinger i samspil med andre fag          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          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          arbejde iterativt          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          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: kildekritisk informationsøgning          Researchmetoder i sammenhæng med konkrete projekter: forskellige designetnografiske metoder til undersøgelse af interessenter, herunder brug-</p>
------------------------------------	--

	eren og opdragsgiveren Researchmetoder i sammenhæng med konkrete projekter: aflæsning af designrepræsentationer, herunder analoge og digitale tekniske tegninger
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	individuelt

## Forløb 8: Intro til faget. Hovedgrebet + opgave (en taske)

<b>Forløb 8</b>	Intro til faget. Hovedgrebet + opgave (en taske)
<b>Indhold</b>	Designbogen kap. 1 s. 13-23 - Designbogen AF RIKKE SLOT KRISTENSEN M.F-L.  Designbrief og Hovedgreb Skitsering og dokumentation af Designprocessen
<b>Omfang</b>	Ingen lektioner
<b>Særlige fokuspunkter</b>	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
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	Klasseundervisning / pararbejde Mellemkritik Mundtlig præsentation Mundtlig og skriftlig tilbagemelding Resumé og selvevaluering

## Forløb 9: helheder og detaljer

<b>Forløb 9</b>	helheder og detaljer
<b>Omfang</b>	Ingen lektioner
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	

## Forløb 10: ekskursion til Kolding

<b>Forløb 10</b>	ekskursion til Kolding
<b>Indhold</b>	vi bliver vist rundt i udstillingen af afgangprojekter fra design skolen i Kolding  opstart i Kolding klokken 11
<b>Omfang</b>	Ingen lektioner
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	

## Forløb 11: Tool Toy

<b>Forløb 11</b>	Tool Toy
<b>Omfang</b>	Ingen lektioner
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	