



## Undervisningsbeskrivelse

<b>Termin</b>	Juni 122
<b>Institution</b>	EUC Syd
<b>Uddannelse</b>	htx
<b>Fag og niveau</b>	Design B
<b>Lærer</b>	Maiken Vivian Jensen (mvj)
<b>Hold</b>	a21hx2z

### Forløbsoversigt (5)

<b>Forløb 1</b>	Kommunikationsdesign - Monogram
<b>Forløb 2</b>	Kommunikationsdesign - grafisk identitet projekt æblemost
<b>Forløb 3</b>	Produktdesign - Bænk
<b>Forløb 4</b>	Arkitektur - Microbolig
<b>Forløb 5</b>	Portfolio

## Førløb 1: Kommunikationsdesign - Monogram

<b>Førløb 1</b>	Kommunikationsdesign - Monogram
<b>Indhold</b>	<p>Design af eget monogram Introduktion til persona, inspirations søgning, typografi og inkscape.</p> <p>Supplerende stof: skriftdesign s9- få historien bag den nye FCK font</p> <p>Noter: I skal have valgt et endelig design til jeres monogram Rentegnet og færdig monogram</p>
<b>Omfang</b>	12 lektioner / 12 timer
<b>Særlige fokuspunkter</b>	<p>Fagmål: anvende forskellige strategier til idégenerering og konceptudvikling undersøge et designproblem ud fra forskellige parametre og ved hjælp af forskellige metoder, som nævnt i kernestoffet detaljere et designprojekt eller et væsentlig element af et designprojekt præsentere et designprojekt visuelt og mundtligt</p> <p>Kernestof: Genstandsfelter, der behandles som enkeltområder eller integreret: kommunikationsdesign Visualiseringsmetoder: mindst en af følgende typer: tegninger, collage, fotos, 3d-computermodellering Researchmetoder i sammenhæng med konkrete projekter: forskellige designetnografiske metoder til undersøgelse af interessenter, herunder brugeren og opdragsgiveren</p>
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	Individuelt

## Førløb 2: Kommunikationsdesign - grafisk identitet projekt æblemost

<b>Førløb 2</b>	Kommunikationsdesign - grafisk identitet projekt æblemost
<b>Indhold</b>	<p>Introduktion til livsfaser som målgruppeanalyse, moodboard, inspirations søgning på emballage og konkurrentanalyse og farveteori.          Udarbejde-          lse af logo og grafisk emballage til æblemost, i forbindelse med et SO-projekt (indgående fra design, teknologi og kemi)</p> <p>Supplerende stof:          Film - Designkontoret - æsken          GGD s          Artikel: kender du (skrift)typen?          The History of Typography          Undervisningsmateriale til læsning og opslag          10 Famous Logos From Memory          Fase 7-9 (Teens, Identitet og etablering)          Fase 13-14 (Selvrealisering og ny senior)          Oplæg- Fra vugge til krukke          Fase 10-12 (Familie)</p> <p>Noter:          Se interviewet <a href="https://www.youtube.com/watch?v=5_oSDKnTjxk">https://www.youtube.com/watch?v=5_oSDKnTjxk</a></p>
<b>Omfang</b>	11 lektioner / 11 timer
<b>Særlige fokuspunkter</b>	<p>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          kombinere resultaterne af idégenerering, konceptudvikling og forskellige undersøgelser i et konkret designprojekt          detaljere et designprojekt eller et væsentlig element af et designprojekt</p> <p>Kernestof:          Genstandsfelter, der behandles som enkeltområder eller integreret: kommunikationsdesign          Visualiseringsmetoder: mindst en af følgende typer: tegninger, collage, fotos, 3d-computermodellering          Researchmetoder i sammenhæng med konkrete projekter: undersøgelser baseret på iagttagelse og sammenligning          Researchmetoder i sammenhæng med konkrete projekter: forskellige designetnografiske metoder til undersøgelse af interessenter, herunder brugeren og opdragsgiveren</p>
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	projektarbejde SO

### Forløb 3: Produktdesign - Bænk

<b>Forløb 3</b>	Produktdesign - Bænk
<b>Indhold</b>	Design af bænk med fokus på form, materiale og udtryk. Fokus på inspiration i professionelt design, idegenereringstemoder  Supplerende stof: DR Danmarks næste klassiker 2020 sofa artikel - er dansk design en gammel stol
<b>Omfang</b>	15 lektioner / 15 timer
<b>Særlige fokuspunkter</b>	Fagmål: 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 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  Kernestof: Genstandsfelter, der behandles som enkeltområder eller integreret: produktdesign 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: forskellige designetnografiske metoder til undersøgelse af interessenter, herunder brugeren og opdragsgiveren
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	individuelt arbejde,

## Forløb 4: Arkitektur - Microbolig

<b>Forløb 4</b>	Arkitektur - Microbolig
<b>Indhold</b>	Design af en microbolig -Komposition -Overflader -Moderne arkitektur-historie -Volumenmodeller  Supplerende stof: perspektiv perspektiv frihånd perspektiv Cabins in the Wild S1:E1
<b>Omfang</b>	27 lektioner / 27 timer
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	individuelt arbejde , projektarbejde

## Forløb 5: Portfolio

<b>Forløb 5</b>	Portfolio
<b>Indhold</b>	Evaluering af egen portfolio og mini-eksamen ud fra 2 valgte projekter
<b>Omfang</b>	12 lektioner / 12 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 demonstrere viden om fagets identitet og metoder præsentere et designprojekt visuelt og mundtligt</p> <p>Kernestof: Designteori: designprocessens elementer på et reflekteret niveau</p>
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	



## Undervisningsbeskrivelse

<b>Termin</b>	June 2023
<b>Institution</b>	EUC Syd
<b>Uddannelse</b>	htx
<b>Fag og niveau</b>	Design B
<b>Lærer</b>	Maiken Vivian Jensen (mvj)
<b>Hold</b>	a22hx3z

### Forløbsoversigt (6)

<b>Forløb 1</b>	Trapholt
<b>Forløb 2</b>	Produktdesign - Lampe
<b>Forløb 3</b>	Byplanlægning - Dimen
<b>Forløb 4</b>	Kommunikationsdesign - egen virksomhed
<b>Forløb 5</b>	Arkitektur - Infill
<b>Forløb 6</b>	Eksamensforberedelse

## Forløb 1: Trapholt

<b>Forløb 1</b>	Trapholt
<b>Indhold</b>	Udflugt til Trapholt og udstillingen om Verner Panton fokus på dansk møbeldesign og farver, samt det skønne i det grimme  Noter: <a href="https://www.kristeligt-dagblad.dk/kultur/verner-pantons-farvestraalende-moebler-var-et-opgoer-med-skandinavisk-enkelhed">https://www.kristeligt-dagblad.dk/kultur/verner-pantons-farvestraalende-moebler-var-et-opgoer-med-skandinavisk-enkelhed</a>
<b>Omfang</b>	2 lektioner / 2 timer
<b>Særlige fokuspunkter</b>	Fagmål: analysere og kritisk diskutere design og arkitektur som proces og som resultat reflektere over og formidle kropslige erfaringer med design og arkitektur 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 2: Produktdesign - Lampe

<b>Forløb 2</b>	Produktdesign - Lampe
<b>Indhold</b>	<p>Individuel opgave hvor hver elev trækker en stilperiode og et materiale. Eleven skal sætte sig ind i den enkelte periode og designe en lampe til marked i dag, men tager udgangspunkt i de karakteristiske træk fra perioden. materialet skal ligeledes indtænkes med dets særlige egenskaber. Undervejs gives et bånd - et materiale mere som skal indtænkes. Udgangspunktet er at skabe en iterativ designproces.</p> <p>Aflø- veringen er 3 plancher, en for materialet, en for stilperioden og en præsentationsplancher. Ud fra dette præsenteres projektet.</p> <p>Supplerende stof: Danmarks næste klassiker 2021: Lampen</p>
<b>Omfang</b>	16 lektioner / 16 timer
<b>Særlige fokuspunkter</b>	<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 sætte egne og andres designprocesser og løsninger i et kritisk design- og teknologihistorisk, nutidigt og fremtidigt perspektiv arbejde iterativt 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: produktdesign Designteori: 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</p>
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	Individuelt projektarbejde

### Forløb 3: Byplanlægning - Dimen

<b>Forløb 3</b>	Byplanlægning - Dimen
<b>Indhold</b>	<p>Byplanlægningsprojekt på koncept niveau.          Udgangspunkt i den historiske-udvikling af byplanlægning og hvad der skal til at skabe det gode byrum.          Med udgangspunkt i historien og teorien skal eleverne komme med deres koncept til en ny byplan i området ved Dimen          Undervejs skal eleverne i forbindelse med fotokonkurrencen #minstedsans, sanse eksisterende boligkvarterer, diskutere kvaliteterne ved bydelen Nye ved Aarhus, samt sætte sig ind i den nuværende lokalplan for området.          Filmen livet mellem husene; ses på klassen          Processen fremlægges på klassen.</p> <p>Supplerende stof:          Film - Livet mellem husene          artikel JV 26          Afsnit #96 fra byrådsmøde d          Lokalplan 140 - boligområde ved Dimen          Nye Aarhus N          Arkitektforeningen, Se filmene om de tre nominerede projekter til Byplanprisen 2022, Stationsnær bær</p> <p>Noter:          billede af parcelhuskvarter</p>
<b>Omfang</b>	14 lektioner / 14 timer
<b>Særlige fokuspunkter</b>	<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          forholde sig reflekteret og kritisk til den designede omverden ud fra deres erfaringer med designprocesser og som interessenter          kombinere resultaterne af idégenerering, konceptudvikling og forskellige undersøgelser i et konkret designprojekt</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          Researchmetoder i sammenhæng med konkrete projekter: undersøgelser baseret på iagttagelse og sammenligning          Researchmetoder i sammenhæng med konkrete projekter: aflæsning af designrepræsentationer, herunder analoge og digitale tekniske tegninger</p>
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	Gruppearbejde, Projektarbejde

## Forløb 4: Kommunikationsdesign - egen virksomhed

<b>Forløb 4</b>	Kommunikationsdesign - egen virksomhed
<b>Indhold</b>	<p>Selvvalgt hovedgreb, hvor genstandsfeltet er kommunikationsdesign) som er relevant for tværfagligt projektet mellem design B og teknologi A.</p> <p>Eleverne skal lave en messestand til Company Program konkurrencen, med tilhørende markedsføringsmateriale.</p> <p>Afleveringskravet er et logo og to plancher med tilhørende designmanual, der ud over skal der for hver ekstra elev i gruppen, laves flyers, hjemmeside, visitkort.</p> <p>Forløbet afsluttes med en fremlæggelse.</p> <p>Filmen lyset, mørket og farverne ses på klassen.</p> <p>Supplerende stof:  s74-77 i Grundbog for grafisk design - komposition  s40-49 i Grundbog for grafisk design - symboler og tegning  s68-71 i Grundbog for grafisk design - farve  Gestalt Psychology and Why It&amp;#39;s Essential for Good Design  Kommunikationsforum  film - lyset mørket og farverne  Interaction design and Gestalt Principles  Tavle om designmanual</p> <p>Noter:  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=sByzHoiYFX0&amp;list=PLpQQipWcxwt8vVzFpoJS-5TtCh8Ktke9TH&amp;index=1">https://www.youtube.com/watch?v=sByzHoiYFX0&amp;list=PLpQQipWcxwt8vVzFpoJS-5TtCh8Ktke9TH&amp;index=1</a>  Udvælg enten en trykt reklame eller en hjemmeside/app som skal analyseres</p>
<b>Omfang</b>	17 lektioner / 17 timer
<b>Særlige fokuspunkter</b>	<p>Fagmål:  se sammenhænge mellem forskellige dele af genstandsfeltet  behandle problemstillinger i samspil med andre fag  identificere et designproblem samt formulere, planlægge og gennemføre et designprojekt, som baseres på et hovedgreb  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</p> <p>Kernestof:  Genstandsfelter, der behandles som enkeltområder eller integreret: kommunikationsdesign  Designteori: designprocessens elementer på et reflekteret niveau  Visualiseringsmetoder: mindst en af følgende typer: tegninger, collage, fotos, 3d-computermodellering  Researchmetoder i sammenhæng med konkrete projekter: forskellige designetnografiske metoder til undersøgelse af interessenter, herunder brugeren og opdragsgiveren</p>
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	projektarbejde

## Forløb 5: Arkitektur - Infill

<b>Forløb 5</b>	Arkitektur - Infill
<b>Indhold</b>	<p>Eleverne arbejde med arkitekturen i en kontekst. opgaven er at lave en infillbygning i den gamle del af Aabenraa.</p> <p>Forløbet indeholder observationer i konteksten, lokalplaner, samt fysiske modeller.</p> <p>Fokus er at arbejde med form og materialer, samt det at skabe rum.</p> <p>Afleveringen er en inspirationsplanche og en præsentationsplanche (et ord og 6 billeder), samt en fysisk model. Til præsentationen med eleven ikke sige noget, klassen giver feedback udelukkende på de to plancher - formålet er at vise vigtigheden i at vælge sine visualiseringer.</p> <p>Supplerende stof: Lokalplan M1 Aabenraa</p>
<b>Omfang</b>	9 lektioner / 9 timer
<b>Særlige fokuspunkter</b>	<p>Fagmål: reflektere over og formidle kropslige erfaringer med design og arkitektur</p> <p>identificere et designproblem samt formulere, planlægge og gennemføre et designprojekt, som baseres på et hovedgreb</p> <p>anvende forskellige strategier til idégenerering og konceptudvikling</p> <p>undersøge et designproblem ud fra forskellige parametre og ved hjælp af forskellige metoder, som nævnt i kernestoffet</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: Genstandsfelter, der behandles som enkeltområder eller integreret: design af fysiske omgivelser</p> <p>Visualiseringsmetoder: rumlige modeller f.eks. prototyping, mock-ups og lignende</p> <p>Researchmetoder i sammenhæng med konkrete projekter: skitserende og eksperimenterende undersøgelser</p>
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	undersøgelser, samt par- og individuelt arbejde

## Forløb 6: Eksamensforberedelse

<b>Forløb 6</b>	Eksamensforberedelse
<b>Indhold</b>	Forberedelse til eksamen, udarbejdelse af problemformulering og fremlæggelse i matrixgrupper
<b>Omfang</b>	Ingen lektioner
<b>Særlige fokuspunkter</b>	Fagmål: se sammenhænge mellem forskellige dele af genstandsfeltet demonstrere viden om fagets identitet og metoder  Kernestof: Designteori: designprocessens elementer på et reflekteret niveau
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	