

Holdet A 2z De - Undervisningsbeskrivelse

Udskrevet fra Lectio: 8/5-2017 15:12

 Vis samlet undervisningsbeskrivelse samt elevtilknytning til forløb

Undervisningsbeskrivelse

Stamoplysninger til brug ved prøver til gymnasiale uddannelser

| | |
|---------------|----------------------|
| Termin(er) | 2015/16 |
| Institution | EUC Syd - htx |
| Fag og niveau | Designfag B |
| Lærer(e) | Maiken Vivian Jensen |
| Hold | A2014 z De (A 2z De) |

Oversigt over gennemførte undervisningsforløb

| | |
|---------|------------------|
| Titel 1 | Form og historie |
| Titel 2 | Sommerhus |
| Titel 3 | Mærkeseddel |
| Titel 4 | multimøbel |

Beskrivelse af de enkelte undervisningsforløb (1 skema for hvert forløb)

| Titel 1 | <p>Form og historie</p> <p>Eleverne får indsigt i og erfaring med selvstændig formnings- og tegningsarbejde.</p> <p>Perspektiv, arbejdestegninger, isometri Form modeller Designhistorie</p> <p>Afsluttende opgave, hvor eleverne skal designe en morter i ler, med udgangspunkt i en specifik periode eller designer</p> | | | | | | |
|----------------------------|--|-------|-----------------|----------------|------------|--------|------------|
| Indhold | <p><i>Kernestof:</i></p> <p>Test: Klassisk morter knuser konkurrenterne læs "Test: Klassisk morter knuser konkurrenterne " Y-stolens historie Hust at færdiggør inspirationsplanche og persona. De skal medbringes udprintet til timens start</p> <p><i>Skriftligt arbejde:</i></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Titel</th> <th>Afleveringsdato</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>designhistorie</td> <td>25-08-2015</td> </tr> <tr> <td>morter</td> <td>20-10-2015</td> </tr> </tbody> </table> | Titel | Afleveringsdato | designhistorie | 25-08-2015 | morter | 20-10-2015 |
| Titel | Afleveringsdato | | | | | | |
| designhistorie | 25-08-2015 | | | | | | |
| morter | 20-10-2015 | | | | | | |
| Omfang | <p>Estimeret: Ikke angivet Dækker over: 14 moduler</p> | | | | | | |
| Særlige fokuspunkter | <p>Faglige - Faglige mål - at blive fortrolig med flg: - abstrakt idégenerering – perspektivtegning – 3D frihåndstegning Almene mål - at fremstille et uidentificerbar forme – begyndende analyse Progression - at få skabt en konkret form ud fra en abstrakt idégenerering, samt en konkret funktion til denne form.</p> <p>Lytte - at lade sig påvirke af udfrakommende signaler Formidling - tegneteknisk - arbejdestegning, isomertri, perspektiv Almene (tværfaglige) Analytiske evner - at kunne finde de karakteristiske træk i en periode Personlige Kreativitet - at tænke nyt Sociale Åbenhed og omgængelighed - at kunne lade sig påvirke af historien</p> | | | | | | |
| Væsentligste arbejdsformer | <p>Eksperimentelt arbejde Individuelt arbejde Lærerstyret undervisning</p> | | | | | | |

| Titel 2 | <p>Sommerhus</p> <p>Design af et sommerhus med udgangspunkt i en defineret bygherre -Komposition -Overflader -Moderne arkitekturhistorie -Volumenmodeller</p> | | | | | | |
|-----------------------------------|--|-------|-----------------|---------------------------|------------|-----------------------------|------------|
| Indhold | <p><i>Kernestof:</i> Design B; sider: 199-227, 229-241, 243-249</p> <p><i>Supplerende stof:</i> Danskernes bolig 4 6 TV DR Bjarke Ingels: 3 warp-speed architecture tales</p> <p><i>Skriftligt arbejde:</i></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Titel</th> <th>Afleveringsdato</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>teksturer</td> <td>08-11-2015</td> </tr> <tr> <td>Sommerhus</td> <td>15-12-2015</td> </tr> </tbody> </table> | Titel | Afleveringsdato | teksturer | 08-11-2015 | Sommerhus | 15-12-2015 |
| Titel | Afleveringsdato | | | | | | |
| teksturer | 08-11-2015 | | | | | | |
| Sommerhus | 15-12-2015 | | | | | | |
| Omfang | Estimeret: Ikke angivet Dækker over: 17 moduler | | | | | | |
| Særlige fokuspunkter | <p>Faglige - Analytiske evner - – form, produkt- og procesanalyse Kommunikative færdigheder - visuelt og mundtligt formidle og reflektere over en designproces og designløsninger ved hjælp af fagets metoder og terminologi.</p> <p>Personlige Kreativitet - 2D- og 3D-skitsering, herunder skitsering i målestoksforhold – modelbygning</p> | | | | | | |
| Væsentligste arbejdsformer | <p>Eksperimentelt arbejde</p> <p>Individuelt arbejde</p> <p>Projektarbejde</p> | | | | | | |
| Titel 3 | <p>Mærkeseddel</p> <p>Design af en mærkeseddel /et hangtag til et givent segment Udvikling af font, samt plakat til formidling af skrift-teori Udvikling af grafiskprint - logo</p> | | | | | | |
| Indhold | <p><i>Kernestof:</i> GGD s 16-23 proces.pdf GGD s. 18-19,40-49,68-71,74-77.pdf GGD s. 40-49 symboler og tegning.pdf Design B; sider: 111-120, 133-137 GGD s. 28-39.pdf</p> <p><i>Skriftligt arbejde:</i></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Titel</th> <th>Afleveringsdato</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>typografi</td> <td>01-02-2016</td> </tr> <tr> <td>mærkeseddel</td> <td>07-03-2016</td> </tr> </tbody> </table> | Titel | Afleveringsdato | typografi | 01-02-2016 | mærkeseddel | 07-03-2016 |
| Titel | Afleveringsdato | | | | | | |
| typografi | 01-02-2016 | | | | | | |
| mærkeseddel | 07-03-2016 | | | | | | |
| Omfang | Estimeret: Ikke angivet Dækker over: 9 moduler | | | | | | |
| Særlige fokuspunkter | <p>Faglige - Æstetiske overvejelser teoretisk forståelse (farveteori, det gyldne snit, skriftteori) Søge information - Moodboard Formidling - af lært teori, samt mundtlig præsentation af font og tatovering Selvrefleksion - sybolikken i en tatovering</p> <p>Almene (tværfaglige) Kommunikative færdigheder Overskue og strukturere - selvstændigt styret projekt</p> <p>Personlige Ansvarlighed IT - fontudviklings software Illustrater</p> | | | | | | |

| Væsentligste arbejdsformer | <p>Eksperimentelt arbejde Gruppearbejde Lærerstyret undervisning Projektarbejde</p> | | | | | | | | | | |
|---|---|-------|-----------------|---|------------|--|------------|-------------------------------------|------------|---------------------------|------------|
| Titel 4 | <p>multimøbel</p> <p>Projektet omhandler identificering af et designproblem med udgangspunkt i optimering af boligen. hvorved der skal designes et multifunktionelt møbel til et kollegium. Inspirationen tages i historiske industrielle designere.</p> | | | | | | | | | | |
| Indhold | <p><i>Kernestof:</i></p> <p>Perspective Room Illustration Illustrator Tutorial - Draw Vector Furniture 3d bord.ai Rund stol i 3d.ai Stol i 3d.ai photoshop-tips-og-tricks.pdf illustrator-tips-og-tricks.pdf How to Make a Pecha Kucha</p> <p><i>Skriftligt arbejde:</i></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Titel</th> <th>Afleveringsdato</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>planche industrielle designer</td> <td>15-03-2016</td> </tr> <tr> <td>planche inspiration møbler</td> <td>11-04-2016</td> </tr> <tr> <td>produktdesign multi</td> <td>17-05-2016</td> </tr> <tr> <td>portfolio</td> <td>19-05-2016</td> </tr> </tbody> </table> | Titel | Afleveringsdato | planche industrielle designer | 15-03-2016 | planche inspiration møbler | 11-04-2016 | produktdesign multi | 17-05-2016 | portfolio | 19-05-2016 |
| Titel | Afleveringsdato | | | | | | | | | | |
| planche industrielle designer | 15-03-2016 | | | | | | | | | | |
| planche inspiration møbler | 11-04-2016 | | | | | | | | | | |
| produktdesign multi | 17-05-2016 | | | | | | | | | | |
| portfolio | 19-05-2016 | | | | | | | | | | |
| Omfang | <p>Estimeret: Ikke angivet Dækker over: 11 moduler</p> | | | | | | | | | | |
| Særlige fokuspunkter | <p>Faglige - Ideudviklingsfasen modelarbejdsfase, hvor der vises eksempler på form- og materialeeksperimenter, Projektarbejde - Selvstyrende projekt, igennem alle faser Almene (tværfaglige) Kommunikative færdigheder Personlige Selvstændighed - selvstyrende projekt IT Præsentationsgrafik - Produkt; mundtlig præsentation filmet</p> | | | | | | | | | | |
| Væsentligste arbejdsformer | <p>Gruppearbejde Lærerstyret undervisning Projektarbejde</p> | | | | | | | | | | |



Undervisningsbeskrivelse

Design B ved mvj

| | |
|---------------|----------------------------|
| Termin | Juni 117 |
| Institution | EUC Syd |
| Uddannelse | htx |
| Fag og niveau | Design B |
| Lærer | Maiken Vivian Jensen (mvj) |
| Hold | a16hx3z a htx 3z |

Forløbsoversigt (4)

| | |
|----------|---|
| Forløb 1 | Lampe |
| Forløb 2 | Kommunikationsdesign - Young Entreprise |
| Forløb 3 | Fysiske omgivelser |
| Forløb 4 | Benspænd |

Førløb 1: Lampe

| | |
|-----------------------------------|---|
| Førløb 1 | Lampe |
| Indhold | <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.</p> <p>Noter:</p> <p>Opgaver: Projekt Lampe</p> |
| Omfang | 20 lektioner |
| Særlige fokuspunkter | <p>Fagmål: analysere og diskutere design som proces og som resultat. detaljere et designprojekt eller et væsentlig element af et designprojekt. Designproces: 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: produktdesign, herunder industrielt design. designhistorie med fokus på design fremstillet i perioden fra modernismen til i dag. form, produkt- og procesanalyse.</p> |
| Væsentligste arbejdsformer | Selvstændigt projektarbejde |

Forløb 2: Kommunikationsdesign - Young Entreprise

| | |
|-----------------------------------|--|
| Forløb 2 | Kommunikationsdesign - Young Entreprise |
| Indhold | <p>Selvvalgt hovedgreb, hvor genstandsfeltet er kommunikationsdesign) som er relevant for i gangværende projektet i teknologi A</p> <p>Eleverne skal lave en messestand til Young entreprise konkurrencen, med tilhørende markedføringsmateriale.</p> <p>Der skal afleveres et logo og to plancher med tilhørende designmanual, der ud over skal der for hver ekstra elev i gruppen, laves flyers, hjemmeside, visitkort o.l..</p> <p>Øvelser omkring komposition og skrift teori, inddrages.</p> <p>Filmen "lyset, mørket og farverne" ses.</p> <p>Noter:</p> <p>Grundbog i grafisk design s. 68-71, 16-23</p> <p>Grundbog i grafisk design s. 40-49</p> <p>Grundbog i grafisk design s 74-77</p> <p>Grundbog i grafisk design s. 28-39 samt s. 111-132 i design B</p> <p>Grundbog i grafisk design s. 78-79, 84-85</p> <p>Opgaver:</p> <p>genaflevering af plancher</p> <p>kommunikationsdesign - YE</p> |
| Omfang | 21 lektioner |
| Særlige fokuspunkter | <p>Fagmål:</p> <p>Designproces: identificere et designproblem samt formulere, planlægge og gennemføre et overskueligt designprojekt, som baseres på et hovedgreb.</p> <p>kombinere resultaterne af idégenerering, konceptudvikling og forskellige undersøgelser i et konkret designprojekt.</p> <p>Kernestof:</p> <p>kommunikationsdesign.</p> <p>2D- og 3D-skitsering, herunder skitsering i målestoksforhold.</p> <p>desktoppublishing og fotobehandling.</p> <p>skitserende undersøgelser.</p> |
| Væsentligste arbejdsformer | Gruppearbejde Projektarbejde |

Forløb 3: Fysiske omgivelser

| | |
|-----------------------------------|---|
| Forløb 3 | Fysiske omgivelser |
| Indhold | <p>Design af en plads eller en Pavilion på eksisterende p-plads som kommunen til tænker til et nyt formål. Som udgangspunkt for opgaven udføres en byrumanalyse af området og research omkring kommunens udviklingsplaner. filmen "livet mellem husene" ses på klassen</p> <p>Noter: http://fremtidensaabenraa.dk/omraadefornyelse-syd/maden-syd/</p> <p>Design B s. 179-198</p> <p>Opgaver: Maden Syd</p> |
| Omfang | 9 lektioner |
| Særlige fokuspunkter | <p>Fagmål: Generelt: analysere og diskutere design som proces og som resultat. foretage, dokumentere og begrunde valg i en designproces. Designproces: detaljere et designprojekt eller et væsentlig element af et designprojekt.</p> <p>Kernestof: Genstandsfelt: design af fysiske omgivelser, herunder arkitektur. modelbygning. Visualiseringsmetoder: desktoppublishing og fotobehandling. Researchmetoder: forskellige metoder (observation, spørgeundersøgelse, interview eller lignende) til undersøgelse af forskellige interesser, herunder brugeren og opdragsgiveren.</p> |
| Væsentligste arbejdsformer | Projektarbejde modelarbejde |

Forløb 4: Benspænd

| | |
|-----------------------------------|---|
| Forløb 4 | Benspænd |
| Indhold | <p>I dette projekt er genstandsfeltet frit, eleven skal selv identificere et designproblem og styrer en veldokumenteret designproces.</p> <p>Undervejs gives benspænd af vejlederen eller klassen.</p> <p>Opgaver: Benspænd</p> |
| Omfang | 11 lektioner |
| Særlige fokuspunkter | <p>Fagmål: Generelt: visuelt og mundtligt formidle og reflektere over en designproces og designløsninger ved hjælp af fagets metoder og terminologi. Designproces: undersøge et designproblem ud fra forskellige parametre og ved hjælp af forskellige metoder, som nævnt i kernestoffet. Designproces: vælge midlertidige løsninger og senere åbne op for nye løsninger i et designprojekt. vælge midlertidige løsninger og senere åbne op for nye løsninger i et designprojekt.</p> <p>Kernestof: Genstandsfelt: produktdesign, herunder industrielt design. Genstandsfelt: kommunikationsdesign. design af fysiske omgivelser, herunder arkitektur. designprocessens elementer på et reflekteret niveau. Designparametre: parametrene form, funktion, æstetik og kommunikation. Disse er overordnede og ses i sammenhæng med hinanden og med de parametre, som er nævnt under designparametre b.</p> |
| Væsentligste arbejdsformer | Individuel projekarbejde |