



Undervisningsbeskrivelse

| | |
|----------------------|---|
| Termin | June 2023 |
| Institution | EUC Syd |
| Uddannelse | htx |
| Fag og niveau | Design B |
| Lærere | Camilla Arp (caa) Maiken Vivian Jensen (mvj) |
| Hold | s22hx2u |

Forløbsoversigt (6)

| | |
|-----------------|----------------------------|
| Forløb 1 | Trapholt |
| Forløb 2 | Produktanalyse |
| Forløb 3 | Produktdesign - Siddemøbel |
| Forløb 4 | Arkitektur - Microbolig |
| Forløb 5 | Forside |
| Forløb 6 | Grafisk kommunikation |

Førløb 1: Trapholt

| | |
|---------------------------------------|--|
| Førløb 1 | Trapholt |
| Indhold | Udflugt til Trapholt og udstillingen om Verner Panton fokus på dansk møbeldesign og farver. |
| Omfang | 3 lektioner / 3 timer |
| Særlige fokuspunkter | 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 |
| Væsentligste arbejdsformer | udflugt |

Forløb 2: Produktanalyse

| | |
|-----------------------------------|--|
| Forløb 2 | Produktanalyse |
| Indhold | introduktion til ellipseanalyse-modellen, samt analyse af selvvalgt produkt Supplerende stof: Ellipsemodellen til word Noter: Produktanalyse |
| Omfang | 8 lektioner / 8 timer |
| Særlige fokuspunkter | Fagmål: analysere og kritisk diskutere design og arkitektur som proces og som resultat reflektere over og formidle kropslige erfaringer med design og arkitektur Kernestof: Genstandsfelter, der behandles som enkeltområder eller integreret: produktdesign Researchmetoder i sammenhæng med konkrete projekter: undersøgelser baseret på iagttagelse og sammenligning |
| Væsentligste arbejdsformer | individuelt arbejde, mundtlig præsentation |

Forløb 3: Produktdesign - Siddemøbel

| | |
|-----------------------------------|---|
| Forløb 3 | Produktdesign - Siddemøbel |
| Indhold | <p>Eleverne trækker tilfældigt et materiale, en form og et udtryk, som er udgangspunktet for designet af et siddemøbel.</p> <p>Forløbet indledes med stilhistorie, hvor hver elev for en stilperiode, som de skal undersøge og visuelt præsentere på klassen.</p> <p>Afsnittet om skamlen fra "Danmarks næste klassiker" se på klassen, hvorefter designernes arbejdsproces bliver diskuteret. Efter fælles brainstorm materiale, form og udtryk, arbejder eleverne visuelt med deres benspænd. Skitseprocessen indledes med undersøgelse af siddemøbler rundt om på skolen, og undervejs introduceres why-modellen som udgangspunkt for definitionen af eleverne koncepter. Til sidst visualiseres det endelige koncept i 3d (Fusion 360).</p> <p>Fokus på inspiration i professionelt design, skitseprocessen, 3D visualisering.</p> <p>Supplerende stof: Danmarks næste klassiker sæson 3 afsnit 2 How great leaders inspire action - Simon Sineks why-model</p> <p>Noter: stilperiode til tidslinje Indsæt billeder til definition af udtryk, form og materiale</p> |
| Omfang | 18 lektioner / 18 timer |
| Særlige fokuspunkter | <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 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 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</p> <p>Kernestof: Genstandsfelter, der behandles som enkeltområder eller integreret: produktdesign Designteori: designprocessens elementer på et reflekteret niveau Visualiseringsmetoder: mindst en af følgende typer: tegninger, collage, fotos, 3d-computermodellering Researchmetoder i sammenhæng med konkrete projekter: undersøgelser baseret på iagttagelse og sammenligning</p> |
| Væsentligste arbejdsformer | individuelt arbejde, |

Forløb 4: Arkitektur - Microbolig

| | |
|-----------------------------------|--|
| Forløb 4 | Arkitektur - Microbolig |
| Indhold | <p>Design af en mikrobolig med et volumen på maksimalt 75 kubikmeter. Fokus på komposition, overflader og funktion</p> <p>I forløbet arbejdes der med moderne arkitekturhistorie, komparativ arkitekturanalyse, volumenmodeller, perspektivtegning og mockup. Afleveringen er en præsentationsmappe, samt en videopræsentation af processen ud fra C4-modellen.</p> <p>Supplerende stof: NEVER TOO SMALL 40sqm Tiny Cabin - Gawthorne&#39;s Hut Urban Rigger</p> |
| Omfang | 24 lektioner / 24 timer |
| Særlige fokuspunkter | <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 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: design af fysiske omgivelser Design teori: punktnedslag i designhistorien fra den industrielle revolution til i dag i sammenhæng med konkrete projekter Visualiseringsmetoder: rumlige modeller f.eks. prototyping, mock-ups og lignende Visualiseringsmetoder: målfaste tegninger og/eller målfaste modeller Researchmetoder i sammenhæng med konkrete projekter: skitserende og eksperimenterende undersøgelser</p> |
| Væsentligste arbejdsformer | individuelt arbejde, projektarbejde |

Forløb 5: Forside

| | |
|-----------------------------------|--|
| Forløb 5 | Forside |
| Indhold | <p>Lav en forside til H.C. Andersens eventyr med udgangspunkt i forskellige stilarter. Læs s.88-101.</p> <p>Supplerende stof: Historie opgave forside 2021</p> <p>Noter: I skal finde et eventyr af HC Andersen som I godt kan lide.</p> |
| Omfang | 6 lektioner / 6 timer |
| Særlige fokuspunkter | <p>Fagmål: visuelt og mundtligt formidle og reflektere over en designproces og designløsninger ved hjælp af fagets metoder og terminologi foretage, dokumentere og begrunde valg i en designproces anvende og forklare formålet med forskellige former for visualisering i forskellige faser af designprocesser</p> <p>Kernestof: Genstandsfelter, der behandles som enkeltområder eller integreret: kommunikationsdesign Visualiseringsmetoder: skitsering i forskellige faser af en designproces Researchmetoder i sammenhæng med konkrete projekter: skitserende og eksperimenterende undersøgelser</p> |
| Væsentligste arbejdsformer | |

Forløb 6: Grafisk kommunikation

| | |
|-----------------------------------|---|
| Forløb 6 | Grafisk kommunikation |
| Indhold | <p>Med udgangspunkt i de 4 faser skal i arbejde med grafisk design.</p> <p>Mål - herunder målgruppe Medieudformning - tekstforfatter, grafisk designer, webdesigner osv Produktion - tryk eller skærm Publicering/distribution</p> <p>I skal lave deres nye Skrifttype Navn og logo Slogan Grafiske udtryk - brochure, flyers, hjemmeside, katalog eller blog Publicer det for jeres klassekammerater</p> <p>Supplerende stof: Undervisningsmateriale til læsning og opslag 2023 Kommunikationsdesign 2023 De 4 faser Grafisk design 2023</p> <p>Noter: Læs teksten</p> |
| Omfang | 11 lektioner / 11 timer |
| Særlige fokuspunkter | <p>Fagmål: 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</p> <p>Kernestof: Genstandsfelter, der behandles som enkeltområder eller integreret: kommunikationsdesign Designteori: designprocessens elementer på et reflekteret niveau Visualiseringsmetoder: skitsering i forskellige faser af en designproces</p> |
| Væsentligste arbejdsformer | |