



Undervisningsbeskrivelse

Termin	June 2025
Institution	EUC Syd
Uddannelse	htx
Fag og niveau	Design B
Lærer	Camilla Arp (caa)
Hold	a24hx3z

Forløbsoversigt (7)

Forløb 1	Mini-eksamen
Forløb 2	Grafisk kommunikation
Forløb 3	Forside
Forløb 4	Produktdesign lampe
Forløb 5	Dekonstruktivisme
Forløb 6	Design med sjæl
Forløb 7	Eksamensforberedelse

Forløb 1: Mini-eksamen

Forløb 1	Mini-eksamen
Indhold	Eleverne skal udvælge sig et emne som kan dække over 2 kategorier indenfor design. De skal ved hjælp af visualiseringsmetoder, vise klassen hvor deres interesse er, samt de metoder og teorier der er anvendt for at skabe et design. Fremlægges Mandag d.26.8. Supplerende stof: Ny brochure rettet
Omfang	9 lektioner / 9 timer
Særlige fokuspunkter	Fagmål: 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 demonstrere viden om fagets identitet og metoder præsentere et designprojekt visuelt og mundtligt Kernestof: Designteori: designprocessens elementer på et reflekteret niveau
Væsentligste arbejdsformer	

Forløb 2: Grafisk kommunikation

Forløb 2	Grafisk kommunikation
Indhold	Med udgangspunkt i de 4 faser skal i arbejde med grafisk design. Mål - herunder målgruppe Medieudformning – tekstforfatter, grafisk designer, webdesigner osv Produktion – tryk eller skærm Publicering/distribution I skal lave deres nye Skrifttype Navn og logo Slogan Grafiske udtryk – brochure, flyers, hjemmeside, katalog eller blog Publicer det for jeres klassekammerater Supplerende stof: Grafisk design 2024 Aabenraa Undervisningsmateriale til læsning og opslag 2023 Kommunikationsdesign 2024 A24hx3z Kommunikationsdesign fra Designbogen De 4 faser Noter: Læs alle siderne i det vedhæftede dokument. Vi vil gennemgå de forskellige fagbegreber. I skal have færdiggjort jeres skitse til forside. Vi skal lave HC Andersens forside færdig. I skal have lavet inspirationsboard moodboard farver og fundet tanker og idéer til jeres font.
Omfang	33 lektioner / 33 timer

Særlige fokuspunkter	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 Kernestof: Genstandsfelter, der behandles som enkeltområder eller integreret: kommunikationsdesign Design teori: designprocessens elementer på et reflekteret niveau Visualiseringsmetoder: skitsering i forskellige faser af en designproces
Væsentligste arbejdsformer	

Forløb 3: Forside

Forløb 3	Forside
Indhold	I dette projekt vil der være 2 fokusområder: Illustratorundervisning, for bedre at kunne illustrere jeres produkter både i grafiskdesign, men også visuelt indenfor produktdesign mm. Vi vil arbejde på skolens computere og få basal undervisning af de forskellige værktøjer. - Grafisk opgave med at designe en ny forside til et selvvalgt H.C. Andersens eventyr med udgangspunkt i forskellige stilarter, som I har trukket lod om. I skal lave en grundig designanalyse af jeres grafiske design, herunder ser på: hvad skal forsiden signalere fra eventyret, stilar, fonte, farver, komposition, virkemidler og visuel identitet. Tjek Design B bogen s.113-137, og se desuden i den grafiske bog s.88-101.(udleveret som PDF) Supplerende stof: Samlet materiale fra GGD GGD s Historie opgave forside 2024 Noter: Læs alle siderne i det vedhæftede dokument. Vi vil gennemgå de forskellige fagbegreber. I skal have færdiggjort jeres skitse til forside. Vi skal lave HC Andersens forside færdig.
Omfang	15 lektioner / 15 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 foretage, dokumentere og begrunde valg i en designproces 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: kommunikationsdesign Designteori: punktnedslag i designhistorien fra den industrielle revolution til i dag i sammenhæng med konkrete projekter Visualiseringsmetoder: skitsering i forskellige faser af en designproces Visualiseringsmetoder: mindst en af følgende typer: tegninger, collage, fotos, 3d-computermodellering Researchmetoder i sammenhæng med konkrete projekter: skitserende og eksperimenterende undersøgelser
Væsentligste arbejdsformer	

Forløb 4: Produktdesign lampe

Forløb 4	Produktdesign lampe
Indhold	Lampeprojekt: I skal ud fra en stilperiode forholde jer til 2 materialer i har trukket lod om. Derefter skal I bruge de 2 materialer til en skitsegenerering samt skabe plancher om stilart og materialer. Som afslutning på designprocessen skal der modeleres en mock-up af den endelige lampe. Supplerende stof: PRODUKTDISEIGN_Lampe 24z Noter: I skal lave A3 plancher med jeres stilperiode og jeres materiale. Det er meget vigtigt at vise produktdesign fra den rigtige stilperiode og materialets egenskaber (så ingen lamper i materialet). Jeg forventer et kort oplæg om jeres materials egenskaber og muligheder og at I viser mig den første skitsefase. Medbring alle skitser, så vi kan komme i gang med at udtænke mock-ups.
Omfang	28 lektioner / 28 timer
Særlige fokuspunkter	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 demonstrere viden om fagets identitet og metoder identificere et designproblem samt formulere, planlægge og gennemføre et designprojekt, som baseres på et hovedgreb Kernestof: Genstandsfelter, der behandles som enkeltområder eller integreret: produktdesign 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 Researchmetoder i sammenhæng med konkrete projekter: undersøgelser baseret på iagttagelse og sammenligning
Væsentligste arbejdsformer	

Forløb 5: Dekonstruktivisme

Forløb 5	Dekonstruktivisme
Indhold	Vi skal arbejde med dekonstruktivisme i et arkitektur projekt. I skal inddele jer i grupper af 2 eller 3 personer. Lav grupperne. Læs teksten her: https://whoyouwe.wordpress.com/2011/12/13/arkitektonisk-dekonstruktivisme-et-1980er-faenomen/ Lav en flot sammenhængende PP, hvor I finder 3 bygninger i dekonstruktivistisk stil, viser bygningerne både indefra og udefra, finder ud af hvem arkitekten er, og de tanker der ligger bag bygningerne. Vælg ikke det jødiske museum i Berlin, men andre spændende bygninger. Sæt noter ind ligesom den vedhæftede PP, så I kan fremlægge den næste gang. I den sidste og 3. lektion skal I på klassen se den fine udsendelse om Tom Raffield og hans dampbøjede hus, som også har mange dekonstruktivistiske tanker: https://www.tomraffield.com/pages/grand-designs?srltid=AfmBOoqZayQYZc7kLCU0aKcKpffDgpMOC0za4GJlfWg3tMKoCzNYtdyn Til næste gang d. 18.2. skal I desuden læse i designbogen om arkitektur s. 237-243. Se næste lektie. Supplerende stof: Tilbygning 2024 arkitektur_form og facade teori_18 (2) Daniel Liebeskind a Noter: Se denne udsendelse: https://www.dailymotion.com/video/x4yhsau Se: https://www.dr.dk/drtv/se/danmarks-naeste-klassiker_-ud-i-virkeligheden_504472 Prøv at få færdiggjort så meget som muligt på Sketch-up og floorplaner. Arbejde på procestapet.
Omfang	26 lektioner / 26 timer

Særlige fokuspunkter	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 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 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 bevæge sig bevidst mellem praksis og teori, det abstrakte og det konkrete, mellem helhed og detaljer, samt mellem det kendte og det endnu ukendte Kernestof: Genstandsfelter, der behandles som enkeltområder eller integreret: design af fysiske omgivelser Designteori: designprocessens elementer på et reflekteret niveau 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 6: Design med sjæl

Forløb 6	Design med sjæl
Indhold	I dette projekt skal I skabe et design med sjæl indenfor produkt-design, grafiskdesign eller arkitekturdesign herunder byrum. I skal demonstrere, hvordan I bruger fagets forskellige metoder til at producere et produkt. Dokumenter den iterative proces og samt de forskellige metoder I benytter til at komme frem til et design. Husk at foretage flere forskellige idégenereringer, samt dokumenter og begrund dine valg både i processen og produktet. I kan arbejde videre på et eksisterende produkt, eller også opstarte et mindre projekt. I kan arbejde både solo og i grupper. Hvordan I formidler produktet, er op til jer. Supplerende stof: Design med sjæl Design med sjæl Noter: I SKAL HAVE LAVET PORTFOLIO OVER ARKITEKTURPROJEKTET FÆRDIGT. I skal brainstorme på "Design med sjæl" Læs artiklen med Amanda Lilholdt. I skal arbejde selvstændigt med jeres sidste projekt. Husk at få de forskellige designfaser tydeligt defineret.
Omfang	12 lektioner / 12 timer
Særlige fokuspunkter	Fagmål: visuelt og mundtligt formidle og reflektere over en designproces og designløsninger ved hjælp af fagets metoder og terminologi se sammenhænge mellem forskellige dele af genstandsfeltet demonstrere viden om fagets identitet og metoder anvende forskellige strategier til idégenerering og konceptudvikling detaljere et designprojekt eller et væsentlig element af et designprojekt arbejde iterativt præsentere et designprojekt visuelt og mundtligt Kernestof: Visualiseringsmetoder: skitsering i forskellige faser af en designproces Researchmetoder i sammenhæng med konkrete projekter: undersøgelser baseret på iagttagelse og sammenligning Researchmetoder i sammenhæng med konkrete projekter: kildekritisk informationssøgning Researchmetoder i sammenhæng med konkrete projekter: forskellige designetnografiske metoder til undersøgelse af interesser, herunder brugeren og opdragsgiveren
Væsentligste arbejdsformer	Solo eller i gruppe

Forløb 7: Eksamensforberedelse

Forløb 7	Eksamensforberedelse
Indhold	Forberedelse til eksamen, udarbejdelse af problemformulering og fremlæggelse i matrixgrupper. Noter: I skal tjekke op på jeres emne og så lave en problemformulering der passer til. I skal desuden finde en professionel designer I vil perspektivere til.
Omfang	4 lektioner / 4 timer
Særlige fokuspunkter	Fagmål: se sammenhænge mellem forskellige dele af genstandsfeltet demonstrere viden om fagets identitet og metoder Kernestof: Designteori: designprocessens elementer på et reflekteret niveau
Væsentligste arbejdsformer	Solo