



Undervisningsbeskrivelse

Termin	June 2025
Institution	EUC Syd
Uddannelse	htx
Fag og niveau	Design B
Lærer	Camilla Arp (caa)
Hold	a24hx2z

Forløbsoversigt (8)

Forløb 1	Intro til faget
Forløb 2	Grillprojekt
Forløb 3	Forside
Forløb 4	Kommunikationsdesign
Forløb 5	Dekonstruktivisme
Forløb 6	Bænkedesign
Forløb 7	Mini-eksamen
Forløb 8	Arkitekturhistorie

Forløb 1: Intro til faget

Forløb 1	Intro til faget
Indhold	I dag skal vi høre lidt om jeres interesse for design. Vi skal arbejde med produktdesign og analyse af et produkt. I skal downloade Design B bogen på praxisonline. Vi skal dykke ned i, hvad en designanalyse er, og hvorfor man laver den. Vi skal i fællesskab lære at analysere en stol. Noter: Vi skal dykke ned i hvad en designanalyse er, og hvorfor man laver den. Til det skal I have læst side 48-54 i Designbogen, så vi i fællesskab kan lære at analysere en stol. Find et billede af et produktdesign I kan lide, find ud af hvem designeren er og lidt om hvordan, hvornår og med hvilket formål den er designet. Må meget gerne være en stol eller en lampe. Læs side s. 11-23 i designbogen. Vi vil gennemgå de forskellige fagbegreber.
Omfang	4 lektioner / 4 timer
Særlige fokuspunkter	Fagmål: analysere og kritisk diskutere design og arkitektur som proces og som resultat se sammenhænge mellem forskellige dele af genstandsfeltet Kernestof: Genstandsfelter, der behandles som enkeltområder eller integreret: produktdesign
Væsentligste arbejdsformer	

Forløb 2: Grillprojekt

Forløb 2	Grillprojekt
Indhold	I skal lave et alternativ til engangsgrillen, da disse ikke er særlig gode for miljøet. Grillen skal være nem at transportere med sig, når man ikke er i bil og fx skal grille i parken eller på stranden. I skal arbejde sammen i grupper. I skal have fokus på hele designprocessen, og hvordan det harmonerer med slutresultatet. I skal vælge en virksomhed/et mærke, som laver grill, I tager udgangspunkt i. I skal lave en miljøvenlig grill, som erstatter engangsgrillen, og som er nem at transportere. I skal arbejde med hele designprocessen: Designanalyse af eksisterende produkt –& kendetegn for virksomhed Målgruppe Moodboard Idegenerering Konceptplancher Mock-up Præsentation Hele projektet skal afleveres å 2 konceptplancher. Supplerende stof: Idemodning opskrift 1 Idemodning tomt ark Noter: • I skal arbejde sammen 2 og 3. • I skal have fokus på hele designprocessen, og hvordan det harmonerer med slutresultatet I skal brainstorme på hvad en grill er for jer Hvad kendetegner en grill? Hvilke typer findes der? • I skal vælge en virksomhed/et mærke, som laver grill, I tager udgangspunkt i. • I skal lave en miljøvenlig grill som erstatter engangsgrillen, og som er nem at transportere. Lave et moodboard over jeres målgruppe. Find også ord, der beskriver jeres målgruppe. • Køn • Alder • Indkomst • Uddannelse/Erhverv • Familieforhold • Geografi • Livsstil • Værdier • Holdninger • Vaner • Interesser • Købsadfærd • Personlig stil ...sport m.m. Færdig med alle skitser til grill projektet
Omfang	23 lektioner / 23 timer

Særlige fokuspunkter	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 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 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 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 Visualiseringsmetoder: målfaste tegninger og/eller målfaste modeller Researchmetoder i sammenhæng med konkrete projekter: forskellige designetnografiske metoder til undersøgelse af interessenter, herunder brugeren og opdragsgiveren
Væsentligste arbejdsformer	

Forløb 3: Forside

Forløb 3	Forside
Indhold	Lav en forside til H.C. Andersens eventyr med udgangspunkt i forskellige stilarter. Læs s.88-101. Supplerende stof: Historie opgave forside 2021
Omfang	11 lektioner / 11 timer
Særlige fokuspunkter	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 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
Væsentligste arbejdsformer	

Forløb 4: Kommunikationsdesign

Forløb 4	Kommunikationsdesign
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 i grupper af 2-3 arbejde med at udforme det nye grafiske udtryk for følgende firmaer: Datingsite for gymnasieelever Økologisk helseprodukt sæbe/shampoo serie til børnefamilier fri for parabener Nye bæredygtige kornprodukter til moderne madlavning En ny sønderjysk øl med smag af hyldeblomst Farverige nye fyldte chokolade delikatesser Ny økologisk isbutik som er inspireret af urban pop-art Nyt luksus mærke, hvor kvalitet og æstetik går hånd i hånd Nyt bæredygtigt trælegetøj til småbørnsfamilier Supplerende stof: De 4 faser Typografi Grafisk design 2024 Aabenraa Hvorfor er din font vigtig Noter: I skal i dag færdiggøre jeres Illustrator tegning af HC Andersen forsiden. HC Andersen forsiden skal fremlægges i denne time. Se i jeres opgaver, den opgave I skal aflevere i dag til kl. 15.20 I skal være færdig med skitsefasen til jeres bogstaver, så de er klar til rentegning. Begynd at omsæt hele jeres proces til en PP eller PDF, så vi kan samle hele jeres proces. Imens der arbejdes vil jeg tage karkersamtaler, for dem der må ønske. Første oplæg på PDF, som er en gennemgang af jeres arbejdsproces, med fokus på jeres emne samt de grafiske elementer. Lav oplægget som PP på mellem 8-15 slides som max. Fremlæggelser skal være klar til i dag, så vi kan få dem samlet.
Omfang	28 lektioner / 28 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 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 identificere et designproblem samt formulere, planlægge og gennemføre et designprojekt, som baseres på et hovedgreb anvende forskellige strategier til idégenerering og konceptudvikling 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 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 Researchmetoder i sammenhæng med konkrete projekter: undersøgelser baseret på iagttagelse og sammenligning Researchmetoder i sammenhæng med konkrete projekter: skitserende og eksperimenterende undersøgelser
Væsentligste arbejdsformer	I skal arbejde sammen med programmeringseleverne og fælles finde frem til målgruppe og designudtryk. I skal som designere udvikle og færdiggøre designet digitalt.

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: arkitektur_form og facade teori_18 (2) Daniel Liebeskind a Tilbygning 2025 Aabenraa 2z Noter: Læs side 237-243 i Designbogen. I skal til gengæld have set denne til i dag: https://www.dr.dk/drtv/se-/danmarks-naeste-klassiker_-ud-i-virkeligheden_504472 I skal have dannet jer et overblik over, hvor jeres bygning skal placeres og hvad den skal bruges til. Et af gruppemedlemmerne skal begynde at tegne jeres bygning op i Sketch-up. Arbejde på jeres floorplanner og sketch-up tegninger.
Omfang	18 lektioner / 18 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: Bænkedesign

Forløb 6	Bænkedesign
Indhold	I skal designe en bæk, hvori I f.eks. forholder jer til: innovation, bæredygtighed, ergonomi, klassisk design eller skulpturelt design. Ligeledes skal du udarbejde et visuelt gennemarbejdet præsentationsmateriale på PC, hvori man forholder sig til følgende faser i designprocessen: researchfase, designanalyse, idéudviklingsfase, idémodning eller P/V-skema, dokumentation af skitse/modelarbejdsfase, med form- og materialeeksperimenter samt materialeprøver/ eller billeder af materialeprøver. I denne fase skal I tage højde for flg. overvejelser: A: Konstruktion: B. Produktion: C. Funktion/ brug: D. Konteksten: Læsestof: of: "Design B" s. 16-23, 27-38 Supplerende stof: Indsnævringsmodellen tom Ellipsemodellen samlet analyse Artikel om form før funktion PRODUKTDESIGN_bænk_a2024z Opstart af bæk Noter: Få set alle udsendelserne: "Danmarks næste klassiker" frem til d. 18.3 med. https://www.dr.dk/drtv/saeson/danmarks-naeste-klassiker_504467 Læs artiklen med Amanda Lilholt, om form før funktion. I skal følge bogens modeller nøje: "Design B" s. 16-23, 27-38, så læs op på de forskellige faser.
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 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 anvende forskellige strategier til idégenerering og konceptudvikling 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 anvende og forklare formålet med forskellige former for visualisering i forskellige faser af designprocesser 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: 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: kildekritisk informationssøgning
Væsentligste arbejdsformer	I arbejder individuelt

Forløb 7: Mini-eksamen

Forløb 7	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 torsdag d.17.8.
Omfang	Ingen lektioner
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 8: Arkitekturhistorie

Forløb 8	Arkitekturhistorie
Indhold	Som starten på dette forløb skal I arbejde med en periodes væsentligste karistika - (form/funktion - stil), personer, værker og begivenheder medtages Opgaven har til formål at bevidstgøre jer om arkitekturhistorien, samt at I skal kunne genkende og benytte de karakteristiske træk i et nyt design. Som afleveringskriteriet er en planche - udformet i templatens og en kort præsentation for klassen (max. 3 min.) - Husk at det er jeres ansvar at klassen kan genkende jeres periode. Supplerende stof: Opgave i arkitekturhistorie S23hx3u
Omfang	Ingen lektioner
Særlige fokuspunkter	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 Kernestof: Genstandsfelter, der behandles som enkeltområder eller integreret: design af fysiske omgivelser
Væsentligste arbejdsformer	