

# Undervisningsbeskrivelse



BØRNE- OG  
UNDERVISNINGSMINISTERIET  
STYRELSEN FOR  
UNDERVISNING OG KVALITET

<b>Termin</b>	Maj/juni 23
<b>Institution</b>	College360
<b>Uddannelse</b>	htx
<b>Fag og niveau</b>	Design B
<b>Lærer(e)</b>	Charlotte Laursen Rommers (clo)
<b>Hold</b>	Htx3y22

## Oversigt over gennemførte undervisningsforløb i faget

<b>Forløb 1</b>	Museum eller streetfood ( design af fysiske omgivelser)
<b>Forløb 2</b>	Ekskursion Kolding Design Skole (produktdesign)
<b>Forløb 3</b>	Organisk/ geometrisk form – Art Nouveau/ Bauhaus (produktdesign/ designhistorie)
<b>Forløb 4</b>	Form, rytme og æstetik ( Designparametre)
<b>Forløb 5</b>	Farvelære, tegnekursus, besøg på AROS og Aarhus arkitektskole (visualisering, arkitektur)
<b>Forløb 6</b>	En emballage (produktdesign)
<b>Forløb 7</b>	Et firmalogo (kommunikationsdesign)
<b>Forløb 8</b>	Hvad var dit hovedgreb ?
<b>Forløb 9</b>	Udarbejdelse af præsentationsmapper + suppleringsopgave

## Beskrivelse af det enkelte undervisningsforløb

<b>Forløb 1</b>	<b>Museum eller streetfood (design af fysiske omgivelser)</b>
<b>Forløbets indhold og fokus</b>	Byvandring med registrering af udvalgte områder ved Silkeborg Langsø. Udarbejdelse af rumprogram med hovedgreb. Tegning og model af det endelige forslag og fremlæggelse af proces.
<b>Faglige mål</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- identificere et designproblem samt formulere, planlægge og gennemføre et designprojekt, som baseres på et hovedgreb</li> <li>- visuelt og mundtligt formidle og reflektere over en designproces og designløsninger ved hjælp af fagets metoder og terminologi</li> <li>- reflektere over og formidle kropslige erfaringer med design og arkitektur</li> <li>- præsentere et designprojekt visuelt og mundtligt</li> </ul>
<b>Kernestof</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-design af fysiske omgivelser</li> <li>-rumlige modeller f.eks. prototyping, mock-ups og lignende</li> <li>- aflæsning af designrepræsentationer, herunder analoge og digitale tekniske tegninger</li> <li>- forskellige designetnografiske metoder til undersøgelse af interessenter, herunder brugeren og opdragsgiveren</li> </ul>
<b>Anvendt materiale.</b>	<p>Undervisningstid: 24 lektioner / 18 timer</p> <p>Fordybelsestid: 5 timer</p> <p>Litteratur:</p> <p>Kernestof:</p> <p>Rikke Slot m.fl.: Designbogen Del 3 Kontekstanalyse: s.194 – 211</p> <p>Supplerende stof:</p> <p>Jan Gehl: Livet mellem husene (bogen kan anvendes i klassen)</p> <p>Jan Gehl og Gitte Svarre: Bylivsstudier (bogen kan anvendes i klassen)</p> <p>Maarten Hajer og Arnold Gejndorp: IN SEARCH OF NEW PUBLIC DOMAIN ((bogen kan anvendes i klassen)</p>
<b>Arbejdsformer</b>	<p>Gruppearbejde</p> <p>Projektarbejdsform</p> <p>Klasseundervisning</p>

<b>Forløb 2</b>	<b>Ekskursion Kolding Design Skole (produktdesign)</b>
<b>Forløbets indhold og fokus</b>	Ekskursion til Kolding og se afgangsudstillingen fra årets afgangselever fra Designskolen i Kolding. Selveudstillingen var på Museum Kolding Besøg på Koldinghus og se arkitekturen.
<b>Faglige mål</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- vurdere eget og andres design på grundlag af undersøgelser og analyser i forhold til selvvalgt fokus/tema/synsvinkel</li> <li>- forholde sig reflekteret og kritisk til den designede omverden ud fra deres erfaringer med designprocesser og som interessenter</li> <li>- sætte egne og andres designprocesser og løsninger i et kritisk design- og teknologihistorisk, nutidigt og fremtidigt perspektiv</li> </ul>
<b>Kernestof</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Produktdesign</li> <li>- designprocessens elementer på et reflekteret niveau</li> <li>- undersøgelser baseret på iagttagelse og sammenligning</li> </ul>
<b>Anvendt materiale.</b>	Undervisningstid: 6 lektioner / 4,5 timer Fordybelsestid: Litteratur: <a href="https://museumkolding.dk/arrangementer/designskolens-afgangsudstilling/">https://museumkolding.dk/arrangementer/designskolens-afgangsudstilling/</a>
<b>Arbejdsformer</b>	Klasseundervisning Individuelt

<b>Forløb 3</b>	<b>Organisk/ geometrisk form – Art Nouveau/ Bauhaus (produktdesign/ designhistorie)</b>
<b>Forløbets indhold og fokus</b>	Arbejde med organiske og geometriske former i enten et stole eller lampedesign. Designe to udgaver en lampe eller stol med tydelig inspiration fra Bauhaus og Art Nouveau. Lave designanalyse af et produkt fra Bauhaus og Art Nouveau perioden. Inddraget indsnæringsmodellen i designprocessen.
<b>Faglige mål</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- visuelt og mundtligt formidle og reflektere over en designproces og designløsninger ved hjælp af fagets metoder og terminologi</li> <li>- vurdere eget og andres design på grundlag af undersøgelser og analyser i forhold til selvvalgt fokus/tema/synsvinkel</li> <li>- forholde sig reflekteret og kritisk til den designede omverden ud fra deres erfaringer med designprocesser og som interessenter</li> <li>- kombinere resultaterne af idégenerering, konceptudvikling og forskellige undersøgelser i et konkret designprojekt</li> </ul>
<b>Kernestof</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- produktdesign</li> <li>- punktnedslag i designhistorien fra den industrielle revolution til i dag i sammenhæng med konkrete projekter</li> <li>- designprocessens elementer på et reflekteret niveau</li> <li>- kildekritisk informationssøgning</li> <li>- undersøgelser baseret på iagttagelse og sammenligning</li> </ul>
<b>Anvendt materiale.</b>	Undervisningstid: 14 lektioner / 10,5 timer Fordybelsestid: 3 timer Litteratur: Kernestof: Rikke Slot m.fl.: Designbogen, Designprocessen s13-39 og s.56-69 , Designanalysen s. 46-54 Art nouveau og præmodernismen ( Destifl og Bauhaus) s.322-341 Supplerende stof: Danmarks næste klassiker – sæson 3 episode 4 : Livets lys - lamper <a href="https://www.dr.dk/drtv/se/danmarks-naeste-klassiker -livets-lys 290332">https://www.dr.dk/drtv/se/danmarks-naeste-klassiker -livets-lys 290332</a>
<b>Arbejdsformer</b>	Projektarbejdsform Klasseundervisning skriftligt arbejde

<b>Forløb 4</b>	<b>Form, rytme og æstetik (Designparametre)</b>
<b>Forløbets indhold og fokus</b>	Med inspiration i en udstilling af kunstneren Katrine Nyholm – arbejdes der med at skabe et modul i ler ud fra geometriske grundformer. Modulet undersøges i forhold til gentagelser, rytme, mønstre, Forløbet afsluttes med en fernisering – med udstilling og præsentation.
<b>Faglige mål</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- se sammenhænge mellem forskellige dele af genstandsfeltet</li> <li>- anvende forskellige strategier til idégenerering og konceptudvikling</li> <li>- bevæge sig bevidst mellem praksis og teori, det abstrakte og det konkrete, mellem helhed og detaljer, samt mellem det kendte og det endnu ukendte</li> <li>-</li> </ul>
<b>Kernestof</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- rumlige modeller f.eks. prototyping, mock-ups og lignende</li> <li>- målfaste tegninger og/eller målfaste modeller</li> <li>- skitserende og eksperimenterende undersøgelser</li> <li>- Form, funktion, kommunikation, æstetik og teknologi er fagets overordnede centrale parametre. De ses i sammenhæng og med følgende parametre, som indgår på et beskrivende niveau: rum, æstetik, materiale, konstruktion, kultur, samfund, klima, bæredygtighed, produktion, økonomi, historie og etik.</li> <li>-</li> </ul>
<b>Anvendt materiale.</b>	<p>Undervisningstid: 9 lektioner / 6,75 timer  Fordybelsestid: 2 timer  Litteratur:  Kernestof:  Hvad er æstetik:  <a href="https://kommunikationogdigitalkultur.ibog.gyldendal.dk/?id=239">https://kommunikationogdigitalkultur.ibog.gyldendal.dk/?id=239</a>  Den æstetiske læreproces  <a href="https://kommunikationogdigitalkultur.ibog.gyldendal.dk/?id=240">https://kommunikationogdigitalkultur.ibog.gyldendal.dk/?id=240</a></p> <p>Supplerende stof:  <a href="https://katrinenyholm.dk/sculptural-modules/">https://katrinenyholm.dk/sculptural-modules/</a>  Det gyldne snit:  Find selv litteratur om det Det gyldne snit.</p>
<b>Arbejdsformer</b>	Kursusforløb Individuelt Besøg på udstilling

<b>Forløb 5</b>	<b>Tegnekursus, farvelære, besøg på AROS og Arkitektskolen i Aarhus</b>
<b>Forløbets indhold og fokus</b>	Tegnekursus: kanter, rum, lys, skygge, perspektivtegning – indvendig skitse fra AROS Farvelære: Ittens farvecirkel og Goethes farvelære – besøg på AROS og rainbow cirkel. Arkitekturanalyse af AROS – med vægt på den indvendige hall. Besøge udstillingen med rumgehør og Invisible Line – sanselse og mærke på kroppen Rundvisning på Arkitektskolen i Aarhus – få indblik i arkitektens arbejde og studie
<b>Faglige mål</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- analysere og kritisk diskutere design og arkitektur som proces og som resultat</li> <li>- reflektere over og formidle kropslige erfaringer med design og arkitektur</li> <li>- demonstrere viden om fagets identitet og metoder</li> <li>-</li> </ul>
<b>Kernestof</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- mindst en af følgende typer: tegninger, collage, fotos, 3d-computermodellering</li> <li>- kildekritisk informationssøgning</li> <li>- undersøgelser baseret på iagttagelse og sammenligning</li> <li>- skitserende og eksperimenterende undersøgelser</li> <li>- Form, funktion, kommunikation, æstetik og teknologi er fagets overordnede centrale parametre. De ses i sammenhæng og med følgende parametre, som indgår på et beskrivende niveau: rum, æstetik, materiale, konstruktion, kultur, samfund, klima, bæredygtighed, produktion, økonomi, historie og etik</li> <li>-</li> </ul>
<b>Anvendt materiale.</b>	<p>Undervisningstid: 10 lektioner / 7,5 timer          Fordybelsestid: 1 timer          Litteratur:          Kernestof:          Rikke Slot m.fl.: Designbogen: farvelære s. 116 – 120          Arkitekturanalyse s. 266-280</p> <p>Supplerende stof:          Betty Edwards: At tegne er at se -uddrag fra bogen          Aros udstillinger:          Læs: <a href="https://www.aros.dk/da/kunst/artist-in-residence/">https://www.aros.dk/da/kunst/artist-in-residence/</a>          Læs mere om Rumgehør: <a href="https://www.rumgehoer.dk/">https://www.rumgehoer.dk/</a>          Chiharu Shiota – Invisible Line niveau 1  <a href="https://www.aros.dk/da/kunst/aktuelle-udstillinger/chiharu-shiota-invisible-line/">https://www.aros.dk/da/kunst/aktuelle-udstillinger/chiharu-shiota-invisible-line/</a>          Folder om Olafur Eliasson og Your Rainbow panorama          Info om arkitektskolen i Aarhus</p>
<b>Arbejdsformer</b>	Kursusforløb Individuelt Besøg på udstilling og uddannelsesinstitution

<b>Forløb 6</b>	<b>En emballage (produktdesign)</b>
<b>Forløbets indhold og fokus</b>	Design af en detailemballage til et smykke, et produkt til personlig pleje eller noget spiseligt. Fokus på designprocessen – gennem indsnævringsmodellen
<b>Faglige mål</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- identificere et designproblem samt formulere, planlægge og gennemføre et designprojekt, som baseres på et hovedgreb</li> <li>- visuelt og mundtligt formidle og reflektere over en designproces og designløsninger ved hjælp af fagets metoder og terminologi</li> <li>- vurdere eget og andres design på grundlag af undersøgelser og analyser i forhold til selvvalgt fokus/tema/synsvinkel</li> <li>- foretage, dokumentere og begrunde valg i en designproces</li> <li>- anvende og forklare formålet med forskellige former for visualisering i forskellige faser af designprocesser.</li> <li>-</li> </ul>
<b>Kernestof</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Produktdesign</li> <li>- rumlige modeller f.eks. prototyping, mock-ups og lignende</li> <li>- designprocessens elementer på et reflekteret niveau</li> <li>- mindst en af følgende typer: tegninger, collage, fotos, 3d-computermodellering</li> <li>-</li> </ul>
<b>Anvendt materiale.</b>	<p>Undervisningstid: 12 lektioner / 9 timer  Fordybelsestid: 3,5 timer  Litteratur:  Kernestof:  Rikke Slot m.fl.: Designbogen: farvelære s. 8-83</p> <p>Supplerende stof:  Kirsten Frandsen, Birte Ravn Østergaard: Heureka! Erhvervsskolernes Forlag s. 106- 108</p>
<b>Arbejdsformer</b>	Projektarbejde individuelt eller i grupper

<b>Forløb 7</b>	<b>Et firmalogo med pay-off</b>
<b>Forløbets indhold og fokus</b>	Redesign af logo eller designe nyt logo.
<b>Faglige mål</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- sætte egne og andres designprocesser og løsninger i et kritisk design- og teknologihistorisk, nutidigt og fremtidigt perspektiv</li> <li>- visuelt og mundtligt formidle og reflektere over en designproces og designløsninger ved hjælp af fagets metoder og terminologi</li> <li>- detaljere et designprojekt eller et væsentlig element af et designprojekt</li> <li>- arbejde iterativt</li> <li>- præsentere et designprojekt visuelt og mundtligt</li> <li>-</li> </ul>
<b>Kernestof</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kommunikationsdesign</li> <li>- skitsering i forskellige faser af en designproces</li> <li>- forskellige designetnografiske metoder til undersøgelse af interessenter, herunder brugeren og opdragsgiveren</li> <li>- skitserende og eksperimenterende undersøgelser</li> <li>-</li> </ul>
<b>Anvendt materiale.</b>	<p>Undervisningstid: 10 lektioner / 7,5 timer</p> <p>Fordybelsestid: 3 timer</p> <p>Litteratur:</p> <p>Kernestof:</p> <p>Rikke Slot m.fl.: Designbogen del 2: s.101-174</p> <p>Supplerende stof:</p> <p>Grafisk litteratur 2005: Om Logoer s. 13 – 21</p> <p>Michael Porter: "The traditional value chain" Jesper Kunde: "The brand value chain" : Lidt om branding og værdipositionering</p>
<b>Arbejdsformer</b>	Projektarbejde individuelt eller i grupper



<b>Forløb 8</b>	Hvad var dit hovedgreb ?
<b>Forløbets indhold og fokus</b>	Designportfolioen Progression Refleksion over udførte projekter og egne opgaver
<b>Faglige mål</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- visuelt og mundtligt formidle og reflektere over en designproces og designløsninger ved hjælp af fagets metoder og terminologi</li> <li>- demonstrere viden om fagets identitet og metoder</li> <li>-</li> </ul>
<b>Kernestof</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- designprocessens elementer på et reflekteret niveau</li> <li>-</li> </ul>
<b>Anvendt materiale.</b>	Undervisningstid: 2 lektioner / 1,5 timer
<b>Arbejdsformer</b>	Individuel

<b>Forløb 9</b>	<b>Udarbejdelse af præsentationsmapper + suppleringsopgave</b>
<b>Forløbets indhold og fokus</b>	Designportfolioen + en opsamlings opgave til supplering af materialet i portfolioen Progression Refleksion over udførte projekter og egne opgaver
<b>Faglige mål</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- visuelt og mundtligt formidle og reflektere over en designproces og designløsninger ved hjælp af fagets metoder og terminologi</li> <li>- demonstrere viden om fagets identitet og metoder</li> <li>- sætte egne og andres designprocesser og løsninger i et kritisk design- og teknologihistorisk, nutidigt og fremtidigt perspektiv</li> <li>- identificere et designproblem samt formulere, planlægge og gennemføre et designprojekt, som baseres på et hovedgreb</li> <li>-</li> </ul>
<b>Kernestof</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- designprocessens elementer på et reflekteret niveau</li> <li>-</li> </ul>
<b>Anvendt materiale.</b>	Undervisningstid: 10 lektioner / 7,5 timer
<b>Arbejdsformer</b>	Klasseundervisning Individuel



## Undervisningsbeskrivelse

Termin	Juni 122
Institution	College360
Uddannelse	htx
Fag og niveau	Design B
Lærer	Jeppe Schmücker Skovmose (jss)
Hold	htx2y21

### Forløbsoversigt (10)

Forløb 1	Intro øvelser - design en terning
Forløb 2	Design en taske
Forløb 3	Helheder og detaljer
Forløb 4	Design Øvelse - Tool Toy
Forløb 5	Logo-design
Forløb 6	Stilhistorisk oversigt
Forløb 7	Kommunikationsdesign Øvelse - Frimærke, kuvert og stempel
Forløb 8	Design af fysiske omgivelser - hus, rum, møbel
Forløb 9	Arkitekturanalyse af selvvalgt "oplevelse" fra studieturen til Island
Forløb 10	Design Et træ møbel

## Forløb 1: Intro øvelser - design en terning

Forløb 1	Intro øvelser - design en terning
Indhold	.."gode" eksempler på dårlig design + "salgs" beskrivelse heraf Herefter blev der designet en terning
Omfang	8 lektioner / 6 timer
Særlige fokuspunkter	Fagmål: identificere et designproblem samt formulere, planlægge og gennemføre et designprojekt, som baseres på et hovedgreb præsentere et designprojekt visuelt og mundtligt  Kernestof: Genstandsfelter, der behandles som enkeltområder eller integreret: produktdesign Visualiseringsmetoder: skitsering i forskellige faser af en designproces
Væsentligste arbejdsformer	

## Forløb 2: Design en taske

<b>Forløb 2</b>	Design en taske
<b>Indhold</b>	Design og fremlæggelse/præsentation af taske, herunder både det "færdige" produkt og processen/vejen hertil..!
<b>Omfang</b>	10 lektioner / 7.5 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 vurdere eget og andres design på grundlag af undersøgelser og analyser i forhold til selvvalgt fokus/tema/synsvinkel 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 præsentere et designprojekt visuelt og mundtligt</p> <p>Kernestof: Genstandsfelter, der behandles som enkeltområder eller integreret: produktdesign Visualiseringsmetoder: skitsering i forskellige faser af en designproces</p>
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	

### Forløb 3: Helheder og detaljer

<b>Forløb 3</b>	Helheder og detaljer
<b>Indhold</b>	Med udgangspunkt i kapitel "6. Detaljering" og særligt afsnittene "detaljering" og "at optegne målfast" (fra systimes "Design - Proces og Metode"); arbejdes der med detaljer og hvorfor det er vigtigt at tegne målfast.
<b>Omfang</b>	12 lektioner / 9 timer
<b>Særlige fokuspunkter</b>	Fagmål: forholde sig reflekteret og kritisk til den designede omverden ud fra deres erfaringer med designprocesser og som interessenter  Kernestof: Genstandsfelter, der behandles som enkeltområder eller integreret: produktdesign Genstandsfelter, der behandles som enkeltområder eller integreret: design af fysiske omgivelser Visualiseringsmetoder: målfaste tegninger og/eller målfaste modeller Researchmetoder i sammenhæng med konkrete projekter: aflæsning af designrepræsentationer, herunder analoge og digitale tekniske tegninger
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	

## Forløb 4: Design Øvelse - Tool Toy

<b>Forløb 4</b>	Design Øvelse - Tool Toy
<b>Indhold</b>	<p>I Design-bogen læses: s. 58-63 om forskellige metoder til "Idegenerering" og s. 46-58 om forskellige "Designanalyse"-modeller, bl.a. som "værktøj" til at hente inspiration.</p> <p>Herudfra findes ideer til problemer som der skal arbejdes med at løse ved at designe/skabe et ToolToy..!</p>
<b>Omfang</b>	28 lektioner / 21 timer
<b>Særlige fokuspunkter</b>	<p><b>Fagmål:</b> 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 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 præsentere et designprojekt visuelt og mundtligt</p> <p><b>Kernestof:</b> 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: skitserende og eksperimenterende undersøgelser</p>
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	

## Forløb 5: Logo-design

<b>Forløb 5</b>	Logo-design
<b>Indhold</b>	"Om at designe - Design af en bordskner" som et eksempel på hvad en præsentation skal/bør indeholde..
<b>Omfang</b>	6 lektioner / 4.5 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 vurdere eget og andres design på grundlag af undersøgelser og analyser i forhold til selvvalgt fokus/tema/synsvinkel præsentere et designprojekt visuelt og mundtligt</p> <p>Kernestof: Genstandsfelter, der behandles som enkeltområder eller integreret: kommunikationsdesign Visualiseringsmetoder: skitsering i forskellige faser af en designproces</p>
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	



## Forløb 6: Stilhistorisk oversigt

<b>Forløb 6</b>	Stilhistorisk oversigt
<b>Indhold</b>	"Del 5 - Stilhistorisk oversigt" (s. 309-411 i "Designbogen")  De enkelte perioder deles ud mellem eleverne, som forbereder en præsentation heraf. Nogle af eleverne fik tildelt designere, arkitekter og grafikere; hvor de skulle finde eksempler på disses "hovedværker" for at skabe holdets egen version af spillet "Timeline"
<b>Omfang</b>	8 lektioner / 6 timer
<b>Særlige fokuspunkter</b>	Fagmål: sætte egne og andres designprocesser og løsninger i et kritisk design- og teknologihistorisk, nutidigt og fremtidigt perspektiv  Kernestof: Design teori: punktnedslag i designhistorien fra den industrielle revolution til i dag i sammenhæng med konkrete projekter
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	

## Forløb 7: Kommunikationsdesign Øvelse - Frimærke, kuvert og stempel

Forløb 7	Kommunikationsdesign Øvelse - Frimærke, kuvert og stempel
Indhold	..afsnittet "Opmærksomhedspunkter i kommunikationsdesign" (Designbogen, s. 113-136), som oplæg til arbejdet med stilhistoriske jubilæumskværtter..
Omfang	6 lektioner / 4.5 timer
Særlige fokuspunkter	<p>Fagmål:</p> <p>visuelt og mundtligt formidle og reflektere over en designproces og designløsninger ved hjælp af fagets metoder og terminologi</p> <p>vurdere eget og andres design på grundlag af undersøgelser og analyser i forhold til selvvalgt fokus/tema/synsvinkel</p> <p>sætte egne og andres designprocesser og løsninger i et kritisk design- og teknologihistorisk, nutidigt og fremtidigt perspektiv</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>kombinere resultaterne af idégenerering, konceptudvikling og forskellige undersøgelser i et konkret designprojekt</p> <p>foretage, dokumentere og begrunde valg i en designproces</p> <p>præsentere et designprojekt visuelt og mundtligt</p> <p>Kernestof:</p> <p>Genstandsfelter, der behandles som enkeltområder eller integreret: kommunikationsdesign</p> <p>Design teori: punktnedslag i designhistorien fra den industrielle revolution til i dag i sammenhæng med konkrete projekter</p> <p>Design teori: designprocessens elementer på et reflekteret niveau</p> <p>Visualiseringsmetoder: skitsering i forskellige faser af en designproces</p> <p>Visualiseringsmetoder: mindst en af følgende typer: tegninger, collage, fotos, 3d-computermodellering</p>
Væsentligste arbejdsformer	

## Forløb 8: Design af fysiske omgivelser - hus, rum, møbel

<b>Forløb 8</b>	Design af fysiske omgivelser - hus, rum, møbel
<b>Indhold</b>	<p>..opstart på arbejdet med arkitektur; bl.a. via "Typiske hustyper" (fra <a href="http://www.bolius.dk">www.bolius.dk</a>) og Ejendomsmæglerens salgssider (f.eks. <a href="http://bol-igsiden.dk">bol-igsiden.dk</a>).</p> <p>Med udgangspunkt i følgende sider fra Design bogen: Analytiske vinkler på arkitektur (s. 266 - 274) og Analyseværktøjer - Arkitektur (s. 275 - 280), arbejdes der med analyse af egne ideer til huse/bygninger (to forskellige)..</p> <p>Som baggrundsviden læses: Intro - Arkitektur (s. 237 - 243) og Kapitel 1 - Processen (s.245 - 256)</p>
<b>Omfang</b>	18 lektioner / 13.5 timer

<p>Særlige fokuspunkter</p>	<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          reflektere over og formidle kropslige erfaringer med design og arkitektur          forholde sig reflekteret og kritisk til den designede omverden ud fra deres erfaringer med designprocesser og som interesser          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          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          anvende og forklare formålet med forskellige former for visualisering i forskellige faser af designprocesser</p> <p>Kernestof:          Genstandsfelter, der behandles som enkeltområder eller integreret: produktdesign          Genstandsfelter, der behandles som enkeltområder eller integreret: kommunikationsdesign          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          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          Researchmetoder i sammenhæng med konkrete projekter: skitserende og eksperimenterende undersøgelser</p>
<p>Væsentligste arbejdsformer</p>	

## Forløb 9: Arkitekturanalyse af selvvalgt "oplevelse" fra studieturen til Island

Forløb 9	Arkitekturanalyse af selvvalgt "oplevelse" fra studieturen til Island
Omfang	4 lektioner / 3 timer
Særlige fokuspunkter	Fagmål: analysere og kritisk diskutere design og arkitektur som proces og som resultat  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
Væsentligste arbejdsformer	

## Forløb 10: Design Et træ møbel

<b>Forløb 10</b>	Design Et træ møbel
<b>Indhold</b>	<p>..som opstart på gruppearbejdet laves et individuelt Moodboard der beskriver/viser lidt om hvad et (godt) træ møbel er for hver enkel..?!</p> <p>Som afslutning, inden fremlæggelse, laves der en 1:1 mockup nede i træværkstedet..</p>
<b>Omfang</b>	12 lektioner / 9 timer
<b>Særlige fokuspunkter</b>	<p><b>Fagmål:</b>  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  identificere et designproblem samt formulere, planlægge og gennemføre et designprojekt, som baseres på et hovedgreb  undersøge et designproblem ud fra forskellige parametre og ved hjælp af forskellige metoder, som nævnt i kernestoffet  foretage, dokumentere og begrunde valg i en designproces  detaljere et designprojekt eller et væsentlig element af et designprojekt  præsentere et designprojekt visuelt og mundtligt  anvende og forklare formålet med forskellige former for visualisering i forskellige faser af designprocesser</p> <p><b>Kernestof:</b>  Genstandsfelter, der behandles som enkeltområder eller integreret: produktdesign  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  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</p>
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	