



Undervisningsbeskrivelse

Termin	June 2025
Institution	College360
Uddannelse	htx
Fag og niveau	Design B
Lærer	Lise Bomberg Thornemann (lbo)
Hold	htx2u24

Forløbsoversigt (11)

Forløb 1	Intro til faget. Hovedgrebet + opgave (en taske)
Forløb 2	helheder og detaljer
Forløb 3	Tool Toy
Forløb 4	julepynt
Forløb 5	ergonomisk produktdesign
Forløb 6	Arkitektur projekt
Forløb 7	organisk og geometrisk form
Forløb 8	Ismer
Forløb 9	Ismer
Forløb 10	Logo design del1
Forløb 11	julepynt

Forløb 1: Intro til faget. Hovedgrebet + opgave (en taske)

Forløb 1	Intro til faget. Hovedgrebet + opgave (en taske)
Indhold	Designbogen kap. 1 s. 13-23 - Designbogen AF RIKKE SLOT KRISTENSEN M.F-L. Designbrief og Hovedgreb Skitsering og dokumentation af Designprocessen
Omfang	10 lektioner / 7.5 timer
Særlige fokuspunkter	Fagmål: se sammenhænge mellem forskellige dele af genstandsfeltet arbejde iterativt Kernestof: Genstandsfelter, der behandles som enkeltområder eller integreret: produktdesign Visualiseringsmetoder: målfaste tegninger og/eller målfaste modeller
Væsentligste arbejdsformer	Klasseundervisning / pararbejde Mellemkritik Mundtlig præsentation Mundtlig og skriftlig tilbagemelding Resumé og selvevaluering

Forløb 2: helheder og detaljer

Forløb 2	helheder og detaljer
Indhold	Noter: vi mødes foran Silkeborg Bad Gjessøvej 40 cirka klokken 9:15 - gerne lidt før
Omfang	16 lektioner / 12 timer
Særlige fokuspunkter	Fagmål: forholde sig reflekteret og kritisk til den designede omverden ud fra deres erfaringer med designprocesser og som interessenter sætte egne og andres designprocesser og løsninger i et kritisk design- og teknologihistorisk, nutidigt og fremtidigt perspektiv se sammenhænge mellem forskellige dele af genstandsfeltet identificere et designproblem samt formulere, planlægge og gennemføre et designprojekt, som baseres på et hovedgreb Kernestof: Genstandsfelter, der behandles som enkeltområder eller integreret: produktdesign Designteori: designprocessens elementer på et reflekteret niveau
Væsentligste arbejdsformer	individuelt arbejde

Førløb 3: Tool Toy

Førløb 3	Tool Toy
Indhold	Supplerende stof: OPLÆG Ergonomisk produktdesign_lb
Omfang	10 lektioner / 7.5 timer
Særlige fokuspunkter	<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 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 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 arbejde iterativt</p> <p>Kernestof: Genstandsfelter, der behandles som enkeltområder eller integreret: produktdesign 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 Researchmetoder i sammenhæng med konkrete projekter: skitserende og eksperimenterende undersøgelser</p>
Væsentligste arbejdsformer	gruppearbejde

Forløb 4: julepynt

Forløb 4	julepynt
Indhold	<p>Med udgangspunkt i en bestemt designer eller arkitekt, skal i designe et stykke julepynt.</p> <p>Projektet opdeles i 4 dele.</p> <ul style="list-style-type: none">• I skal undersøge den designer i får tildelt/har valgt. Disse undersøgelser skal munde ud i en planche der fortæller om designere/arkitekten.• I skal lave et moodboard over designeren/arkitektens stil i en juleudgave.• I skal lave en designproces over hvilken type julepynt i vil lave, først i skitseformat og efterfølgende i mindst 2 andre materialer.• I skal realisere jeres ide til et produkt så tæt på det jeres vision viste. <p>I skal hver i sær lave et stykke pynt, med inspiration af hver jeres designer/arkitekt, men i skal arbejde sammen i det omfang at i skal hjælpe med designprocessen til jeres pynt.</p> <p>Mulige designere/arkitekter:</p> <p>J- ørn Utzon Kay Bojesen Louise Campbell Arne Jacobsen Poul Henningsen</p> <p>Na- nna Ditzel Verner Panton Kaare Klint Poul Kjærholm Børge Mogensen</p> <p>H- ans Jørgen Wegner</p> <p>Sidste design lektion før juleferien skal i fremlægge jeres produkt for klassen.</p> <p>Materialer til modeller Ståltråd, Papir, Pap, Skumpap, Ler, Træ, Skum, stof, Lys, staniol og meget mere.</p>
Omfang	16 lektioner / 12 timer

<p>Særlige fokuspunkter</p>	<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 se sammenhænge mellem forskellige dele af genstandsfeltet 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 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 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</p>
<p>Væsentligste arbejdsformer</p>	

Forløb 5: ergonomisk produktdesign

Forløb 5	ergonomisk produktdesign
Indhold	<p>I dette designprojekt skal I arbejde med ergonomiske produkter.</p> <p>Kort fortalt er ergonomi læren om samspil mellem mennesker og andre elementer i et system – det kan være maskiner, møbler, redskaber og værktøjer. Det handler om at optimere menneskers velfærd og undgå skader. Produkter og systemer tilpasses derfor menneskekroppens proportioner og kroppens funktionsapparat</p> <p>Tidsplan:</p> <p>Uge 2 4 lektioner Oplæg. Start projekt</p> <p>Uge 3 4 lektioner Materialelære forberedelse af elevoplæg for klassen</p> <p>Uge 4 4 lektioner Research, afklaring og hovedgreb + skitsering og mellemkritik</p> <p>Uge 5 4 lektioner Videre skitsering og aflevering</p> <p>Faglige mål:</p> <p>Formulere, planlægge og gennemføre et designprojekt baseret på hovedgreb</p> <p>Reflektere over og formidle kropslige erfaringer med design</p> <p>Form, funktion, konstruktion, kommunikation</p> <p>Materialelære og designfagsprog</p> <p>Designanalyse</p> <p>Faglige metoder:</p> <p>Problemorienteret projektarbejdsform/skriftligt arbejde/eksperimentelt arbejde</p> <p>Formidling: præsentere projektet skriftligt og visuelt</p> <p>Resumé og selvevaluering</p> <p>Inspiration:</p> <p>http://www.designprocessen.dk/idetilbrug/hvad-er-design/ergonomi/</p> <p>http://www.arbejdsmiljoviden.dk</p> <p>https://designtoimprovelife.dk/award/</p>
Omfang	16 lektioner / 12 timer
Væsentligste arbejdsformer	

Forløb 6: Arkitektur projekt

Forløb 6	Arkitektur projekt
Omfang	24 lektioner / 18 timer
Særlige fokuspunkter	<p>Fagmål: analysere og kritisk diskutere design og arkitektur som proces og som resultat forholde sig reflekteret og kritisk til den designede omverden ud fra deres erfaringer med designprocesser og som interesserter foretage, dokumentere og begrunde valg i en designproces detaljere et designprojekt eller et væsentlig element af et designprojekt 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: Designteori: 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 Visualiseringsmetoder: målfaste tegninger og/eller målfaste modeller Researchmetoder i sammenhæng med konkrete projekter: undersøgelser baseret på iagttagelse og sammenligning</p>
Væsentligste arbejdsformer	

Forløb 7: organisk og geometrisk form

Forløb 7	organisk og geometrisk form
Omfang	14 lektioner / 10.5 timer
Væsentligste arbejdsformer	