

# Undervisningsbeskrivelse

<b>Termin</b>	maj-juni, 2026
<b>Institution</b>	280951
<b>Uddannelse</b>	HTX
<b>Fag og niveau</b>	05736 B Design B
<b>Lærer(e)</b>	Lise Bomberg Thornemann
<b>Hold</b>	htx3u25

## Oversigt over gennemførte undervisningsforløb i faget

<b>Forløb 1</b>	Organisk Geometrisk Design produkt
<b>Forløb 2</b>	Spilbrikker og Karakterer
<b>Forløb 3</b>	smykkestand budget mærke
<b>Forløb 4</b>	smykkestand del 2
<b>Forløb 5</b>	julepynt
<b>Forløb 6</b>	Logo del 1 + 2
<b>Forløb 7</b>	emballage
<b>Forløb 8</b>	Hvad er dit hovedgreb - samle portfolio

## Beskrivelse af det enkelte undervisningsforløb

<b>Forløb 1</b>	Organisk Geometrisk Design produkt
<b>Forløbets indhold og fokus</b>	i skal fremstille de to modeller af jeres organiske og geometriske produkt
<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>• 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>• Undersøge et designproblem ud fra forskellige parametre og ved hjælp af forskellige metoder, som nævnt i kernestoffet</li> <li>• Foretage, dokumentere og begrunde valg i en designproces</li> <li>• Arbejde iterativt</li> <li>• Præsentere et designprojekt visuelt og mundtligt</li> </ul>
<b>Kernestof</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Produktdesign</li> <li>• Designteori</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>• Mindst en af følgende typer: tegninger, collage, fotos, 3d-computermodellering</li> <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> </ul>
<b>Anvendt materiale.</b>	designbogen
<b>Arbejdsformer</b>	Elevfremlæggelser, Emne- og projektarbejde, Individuelt arbejde, Klassedialog, Værkstedsarbejde

<b>Forløb 2</b>	Spilbrikker og Karakterer
<b>Forløbets indhold og fokus</b>	
<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>• Se sammenhænge mellem forskellige dele af genstandsfeltet</li> <li>• Identificere et designproblem samt formulere, planlægge og gennemføre et designprojekt, som baseres på et hovedgreb</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> </ul>
<b>Kernestof</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Produktdesign</li> <li>• Skitsering i forskellige faser af en designproces</li> <li>• Researchmetoder i sammenhæng med konkrete projekter</li> <li>• Undersøgelser baseret på iagttagelse og sammenligning</li> <li>• Designparametre</li> </ul>
<b>Anvendt materiale.</b>	
<b>Arbejdsformer</b>	Gruppearbejde, Individuelt arbejde

<b>Forløb 3</b>	smykkestand budget mærke
<b>Forløbets indhold og fokus</b>	designe en smykkestand til et budget smykkemærke
<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>• Behandle problemstillinger i samspil med andre fag</li> <li>• Demonstrere viden om fagets identitet og metoder</li> <li>• I en designproces skal eleverne kunne:</li> <li>• Kombinere resultaterne af idégenerering, konceptudvikling og forskellige undersøgelser i et konkret designprojekt</li> <li>• Detaljere et designprojekt eller et væsentlig element af et designprojekt</li> <li>• Anvende og forklare formålet med forskellige former for visualisering i forskellige faser af designprocesser.</li> </ul>
<b>Kernestof</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kommunikationsdesign</li> <li>• Design af fysiske omgivelser</li> <li>• Visualiseringsmetoder</li> <li>• Aflæsning af designrepræsentationer, herunder analoge og digitale tekniske tegninger</li> </ul>
<b>Anvendt materiale.</b>	
<b>Arbejdsformer</b>	Gruppearbejde

<b>Forløb 4</b>	smykkestand del 2
<b>Forløbets indhold og fokus</b>	designe til et highend mærke incl. 3 posters
<b>Faglige mål</b>	
<b>Kernestof</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kildekritisk informationssøgning</li> </ul>
<b>Anvendt materiale.</b>	
<b>Arbejdsformer</b>	Gruppearbejde

<b>Forløb 5</b>	julepynt
<b>Forløbets indhold og fokus</b>	designe julepynt
<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>• Sætte egne og andres designprocesser og løsninger i et kritisk design- og teknologihistorisk, nutidigt og fremtidigt perspektiv</li> <li>• Demonstrere viden om fagets identitet og metoder</li> <li>• Identificere et designproblem samt formulere, planlægge og gennemføre et designprojekt, som baseres på et hovedgreb</li> <li>• Anvende forskellige strategier til idégenerering og konceptudvikling</li> <li>• Præsentere et designprojekt visuelt og mundtligt</li> </ul>
<b>Kernestof</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Produktdesign</li> <li>• Designprocessens elementer på et reflekteret niveau</li> <li>• Visualiseringsmetoder</li> <li>• Skitsering i forskellige faser af en designproces</li> <li>• Mindst en af følgende typer: tegninger, collage, fotos, 3d-computermodellering</li> <li>• Rumlige modeller f.eks. prototyping, mock-ups og lignende</li> <li>• Researchmetoder i sammenhæng med konkrete projekter</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> </ul>
<b>Anvendt materiale.</b>	
<b>Arbejdsformer</b>	Gruppearbejde

<b>Forløb 6</b>	Logo del 1 + 2
<b>Forløbets indhold og fokus</b>	2 delt opgave hvor der redesignes et logo og efterfølgende laver sit eget
<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>• Forholde sig reflekteret og kritisk til den designede omverden ud fra deres erfaringer med designprocesser og som interessenter</li><li>• Se sammenhænge mellem forskellige dele af genstandsfeltet</li><li>• Arbejde iterativt</li></ul>
<b>Kernestof</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Kommunikationsdesign</li><li>• Designteori</li><li>• Visualiseringsmetoder</li><li>• Mindst en af følgende typer: tegninger, collage, fotos, 3d-computermodellering</li><li>• Undersøgelser baseret på iagttagelse og sammenligning</li><li>• Skitserende og eksperimenterende undersøgelser</li></ul>
<b>Anvendt materiale.</b>	
<b>Arbejdsformer</b>	

<b>Forløb 7</b>	emballage
<b>Forløbets indhold og fokus</b>	
<b>Faglige mål</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Generelt og i sammenhæng med konkrete projekter skal eleverne kunne:</li> <li>• Vurdere eget og andres design på grundlag af undersøgelser og analyser i forhold til selvvalgt fokus/tema/synsvinkel</li> <li>• Reflektere over og formidle kropslige erfaringer med design og arkitektur</li> <li>• Behandle problemstillinger i samspil med andre fag</li> <li>• I en designproces skal eleverne kunne:</li> <li>• Foretage, dokumentere og begrunde valg i en designproces</li> <li>• Arbejde iterativt</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> </ul>
<b>Kernestof</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Produktdesign</li> <li>• Kommunikationsdesign</li> <li>• Kildekritisk informationssøgning</li> <li>• Forskellige designetnografiske metoder til undersøgelse af interessenter, herunder brugeren og opdragsgiveren</li> <li>• Designparametre</li> </ul>
<b>Anvendt materiale.</b>	
<b>Arbejdsformer</b>	

<b>Forløb 8</b>	Hvad er dit hovedgreb - samle portfolio
<b>Forløbets indhold og fokus</b>	
<b>Faglige mål</b>	<ul style="list-style-type: none"> <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>• Produktdesign</li> <li>• Kommunikationsdesign</li> <li>• Design af fysiske omgivelser</li> <li>• Designteori</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>• Visualiseringsmetoder</li> <li>• Skitsering i forskellige faser af en designproces</li> <li>• Mindst en af følgende typer: tegninger, collage, fotos, 3d-computermodellering</li> <li>• Rumlige modeller f.eks. prototyping, mock-ups og lignende</li> <li>• Målfaste tegninger og/eller målfaste modeller</li> <li>• Researchmetoder i sammenhæng med konkrete projekter</li> </ul>
<b>Anvendt materiale.</b>	
<b>Arbejdsformer</b>	Individuelt arbejde