



Undervisningsbeskrivelse

Termin	June 2024
Institution	College360
Uddannelse	htx
Fag og niveau	Design B
Lærer	Lise Bomberg Thornemann (lbo)
Hold	htx2y23

Forløbsoversigt (10)

Forløb 1	Intro til faget. Hovedgrebet + opgave (en taske)
Forløb 2	Helheder og detaljer
Forløb 3	Tool Toy
Forløb 4	Ergonomisk produktdesign
Forløb 5	organisk og geometrisk form
Forløb 6	Arkitektur projekt
Forløb 7	Ismer
Forløb 8	Intro til faget. Hovedgrebet + opgave (en taske)
Forløb 9	helheder og detaljer
Forløb 10	ekskursion til Kolding

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	8 lektioner / 6 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

Førløb 2: Helheder og detaljer

Førløb 2	Helheder og detaljer
Indhold	Supplerende stof: OPLÆG Helheder og detaljer 2023 Detaljer (Mette Volf)
Omfang	10 lektioner / 7.5 timer
Særlige fokuspunkter	<p>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 detaljere et designprojekt eller et væsentlig element af et designprojekt</p> <p>Kernestof: Genstandsfelter, der behandles som enkeltområder eller integreret: produktdesign Visualiseringsmetoder: skitsering i forskellige faser af en designproces Researchmetoder i sammenhæng med konkrete projekter: skitserende og eksperimenterende undersøgelser</p>
Væsentligste arbejdsformer	

Forløb 3: Tool Toy

Forløb 3	Tool Toy
Indhold	<p>Tool Toys kan defineres som produkter (redskaber) med et element af leg. De er typiske ved at have stor funktionel og emotionel appel. Med andre ord er Tool Toys både praktiske og velfungerende, samtidig med, at de taler til følelser og sanser.</p> <p>Nogle definitioner og ord, der kendetegner henholdsvis "Tool" og "Toy": I et Tool Toy design er redskabets og legetøjets egenskaber samlet i ét og samme produkt. Følgende udsagn kendetegner et "ægte" Tool Toy:</p> <ul style="list-style-type: none"> o Minder om legetøj. Gen tager barndomslegetøjets enkle former og stærke farver o Fungerer optimalt o Har visuel tiltrækningskraft o Indbyder til berøring (handler om de taktile egenskaber) o Inviterer til afprøvning. Håndtag, knapper, kontakter er selvforklarende o Brugeren er "i dialog" med produktet o Høj kvalitet. Kan repareres o Tilfredsstillende et menneskeligt, psykologisk "behov" for ligevægt mellem fornuft og lidenskab. <p>Opgaver:</p> <p>Faglige mål:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Designe/formgive et produkt med funktionel og emotionel appel (= et Tool Toy), baseret på et hovedgreb <p>Faglige metoder:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dokumentation af designproces - Skriftlig og visuel formidling af en design idé - Designanalyse <p>Tidsplan for forløbet: I arbejder 10 lektioner på projektet - individuelt eller i tomandsgrupper Fordybelsestid 4 timer</p>
Omfang	18 lektioner / 13.5 timer

Særlige fokuspunkter	<p>Fagmål: visuelt og mundtligt formidle og reflektere over en designproces og designløsninger ved hjælp af fagets metoder og terminologi detaljere et designprojekt eller et væsentlig element af et designprojekt arbejde iterativt præsentere et designprojekt visuelt og mundtligt</p> <p>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</p>
Væsentligste arbejdsformer	

Forløb 4: Ergonomisk produktdesign

Forløb 4	Ergonomisk produktdesign
Omfang	18 lektioner / 13.5 timer
Særlige fokuspunkter	<p>Fagmål: analysere og kritisk diskutere design og arkitektur som proces og som resultat 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 behandle problemstillinger i samspil med andre fag identificere et designproblem samt formulere, planlægge og gennemføre et designprojekt, som baseres på et hovedgreb kombinere resultaterne af idégenerering, konceptudvikling og forskellige undersøgelser i et konkret designprojekt præsentere et designprojekt visuelt og mundtligt</p> <p>Kernestof: Genstandsfelter, der behandles som enkeltområder eller integreret: design af fysiske omgivelser Visualiseringsmetoder: skitsering i forskellige faser af en designproces Researchmetoder i sammenhæng med konkrete projekter: skitserende og eksperimenterende undersøgelser Researchmetoder i sammenhæng med konkrete projekter: forskellige designetnografiske metoder til undersøgelse af interessenter, herunder brugeren og opdragsgiveren</p>
Væsentligste arbejdsformer	

Førløb 5: organisk og geometrisk form

Førløb 5	organisk og geometrisk form
Indhold	<p>På baggrund af en gennemgang af stilarten ART NOUVEAU samt BAUHAUS SKO-LEN skal I arbejde med organisk og geometrisk form.</p> <p>Idéen er, at det ”grundsubstansen” skal være den samme enten type lampe eller type stol, som du skal give to forskellige udtryk - et organisk og et geometrisk</p> <ul style="list-style-type: none">- altså, du vælger lampen og designer den med A) inspiration fra Art Nouveau + B) med inspiration fra Bauhaus skolen (NB: hvis du vælger at designe en standerlampe, skal begge være en standerlampe)- eller, du vælger stolen og designer den med A) inspiration fra Art Nouveau + B) med inspiration fra Bauhaus skolen (NB: hvis du vælger en lænestol, skal begge være en lænestol) <p>Faglige mål: Demonstrere viden om fagets identitet og metoder</p> <p>Foretage, dokumentere og begrunde valg præsentere et designprojekt visuelt og mundtligt</p> <p>Fagligt indhold: Designproces. Designanalyse. Visualiseringsmetoder i form af skitser samt arbejdstegninger og model i skala</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 interesser 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: Ismer

Forløb 7	Ismer
----------	-------

<p>Indhold (1/2)</p>	<p>Nogle af bevægelserne, strømningerne og ismer i moderne design: Arts and Craft, Art Nouveau, Wiener Secessionen, Deutsche Werkbund, De Stijl, Bauhaus, Art Deco, Streamline, Funktionalisme, Modernisme, Pop art, Postmodernisme, Dekonstruktivisme - vores tid med blandt andet fokus på Bæredygtigt Design, Minimalisme, Ny Funktionalisme, Ny Modernisme, Retro, Nordisk og ... (Husk, at der er overlap, gentagelser og sammenfald i kronologien)</p> <p>Opgave: I finder selv en stil, dog er det vigtigt at der ikke er to grupper med det samme emne så i slutningen af timen skal alle grupper have fundet en stilperiode. Vi laver en fælles mappe på studie+. I skal arbejde sammen parvis (2 personer)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Fortæl kort om jeres designer og den isme, der repræsenteres (præsentation) 2. Vælg et af designerens designs og lav en designanalyse af det valgte design 3. I skal også lave et nyt design af eller til "design lokalet" i samme "stil" som den, I har undersøgt og arbejdet med. I kan enten designe et helt lokale eller en genstand til lokalet (møbel, plakat, lampe, osv) Her skal vises designproces og laves en designanalyse med forklaringer til, hvorfor og hvordan jeres design er i netop den pågældende "stil". (præsentation) <p>MINIMALISME Mies van der Rohe ("Less is more") Jacob Jensen Poul Kjærholm</p> <p>POP: Andy Warhol (grafisk design) Verner Panton (flower power) Eero Aarnio (plastik, "bobler")</p> <p>POSTMODERNISME: Philippe Starck</p>
-----------------------------	--

Indhold (2/2)	<p>Robert Venturi designs</p> <p>BÆREDYGTIGT DESIGN Glenn Murcutt</p> <p>DEKONSTRUKTIVISME: Frank O Gehry designs Daniel Liebeskind design</p> <p>TIDLIG MODERNISME Adolf loos (Ornament and crime) Louis Sullivan Frank Lloyd Wright</p> <p>FUTURISME OG KONSTRUKTIVISME Antonio Sant'Elia Konstantin Melnikov</p> <p>JAPANSK MOD- ERNISME Kenzo Tange Tadao Ando</p> <p>Der er mange flere og i vælger selv.</p> <p>Supplerende stof: OPLÆG Designhistorie Ny</p> <p>Noter: samtale omkring SRC</p>
Omfang	22 lektioner / 16.5 timer
Særlige fokuspunkter	Fagmål: visuelt og mundtligt formidle og reflektere over en designproces og designløsninger ved hjælp af fagets metoder og terminologi
Væsentligste arbejdsformer	

Forløb 8: Intro til faget. Hovedgrebet + opgave (en taske)

Forløb 8	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	Ingen lektioner
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 9: helheder og detaljer

Forløb 9	helheder og detaljer
Omfang	Ingen lektioner
Væsentligste arbejdsformer	

Forløb 10: ekskursion til Kolding

Forløb 10	ekskursion til Kolding
Indhold	vi bliver vist rundt i udstillingen af afgangprojekter fra design skolen i Kolding opstart i Kolding klokken 11
Omfang	Ingen lektioner
Væsentligste arbejdsformer	