



Undervisningsbeskrivelse

Termin	June 2025
Institution	College360
Uddannelse	htx
Fag og niveau	Design B
Lærer	Lise Bomberg Thornemann (lbo)
Hold	htx3y24

Forløbsoversigt (12)

Forløb 1	ergonomi med benspænd
Forløb 2	Smykkestand del 1
Forløb 3	Smykkestand del 2
Forløb 4	Julepynt
Forløb 5	Logo del 1 og 2
Forløb 6	en emballage
Forløb 7	hvad er dit hovedgreb - samle design portfolio
Forløb 8	middag for 4
Forløb 9	emne til eksamenen
Forløb 10	Ismer
Forløb 11	Logo design del1
Forløb 12	julepynt

Forløb 1: ergonomi med benspænd

Forløb 1	ergonomi med benspænd
Indhold	eleverne fik en opgave lagt ud på EMU'en udarbejdet af Ole Nystrøm Aarhus Tech Noter: vi mødes foran banegården (mod Ryesgade/gågade) cirka klokken 9:30 (Anna har tjekket at toget fra Silkeborg lander 9:36 medafgang fra Silkeborg klokken 8:45 ish fra Silkeborg)
Omfang	24 lektioner / 18 timer
Særlige fokuspunkter	Fagmål: analysere og kritisk diskutere design og arkitektur som proces og som resultat reflektere over og formidle kropslige erfaringer med design og arkitektur se sammenhænge mellem forskellige dele af genstandsfeltet 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 præsentere et designprojekt visuelt og mundtligt Kernestof: Genstandsfelter, der behandles som enkeltområder eller integreret: produktdesign Design teori: 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: kildekritisk informationssøgning Researchmetoder i sammenhæng med konkrete projekter: forskellige designetnografiske metoder til undersøgelse af interessenter, herunder brugeren og opdragsgiveren Researchmetoder i sammenhæng med konkrete projekter: aflæsning af designrepræsentationer, herunder analoge og digitale tekniske tegninger
Væsentligste arbejdsformer	gruppearbejde

Forløb 2: Smykkestand del 1

Forløb 2	Smykkestand del 1
Indhold	Del 1 I denne opgave skal i designe en salgstand til en smykkebutik. S- tanden skal være til budget smykker ex Grundled, Pandora, Pilgrim, Pico m.fl. Og er placeret i en guldsmede forretning eller ex Salling. Stan- den skal indeholde placeringen i butikken (i vælger selv butikken) og med begrundelser for placeringen (design i fysiske omgivelser), selve standen, er der specielle holdere, æsker m.m. til smykkerne? (produkt-design) og sidst men ikke mindst skal der også laves noget visuelt for at sælge, det kan være nogle visitkort, poster eller lignende. (kommunikations design). Opgaven kan udarbejdes alene eller i gruppe på max 3 personer.
Omfang	14 lektioner / 10.5 timer
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 se sammenhænge mellem forskellige dele af genstandsfeltet identificere et designproblem samt formulere, planlægge og gennemføre et designprojekt, som baseres på et hovedgreb foretage, dokumentere og begrunde valg i en designproces detaljere et designprojekt eller et væsentlig element af et designprojekt arbejde iterativt Kernestof: Genstandsfelter, der behandles som enkeltområder eller integreret: produkt-design Genstandsfelter, der behandles som enkeltområder eller integreret: design af fysiske omgivelser 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 Researchmetoder i sammenhæng med konkrete projekter: forskellige designetnografiske metoder til undersøgelse af interessenter, herunder brugeren og opdragsgiveren Researchmetoder i sammenhæng med konkrete projekter: aflæsning af designrepræsentationer, herunder analoge og digitale tekniske tegninger
Væsentligste arbejdsformer	gruppearbejde

Forløb 3: Smykkestand del 2

Forløb 3	Smykkestand del 2
Indhold	I skal nu omdanne designet til et high end smykkemærke ex Georg Jensen, Ole Lynggaard, Julie Sandelaug, Rosendahl, og gentage forrige opgave. Dog skal denne opgave også indeholde en salgsposter hvor der er et lille benspænd. Posteren skal designs i 3 versioner. En skal være inspireret af stilarten modernismen, en er inspireret af Art Nouveau og den sidste skal være inspireret af Popart Projektet skal afleveres i delelementer. Dvs. del 1 skal afleveres søndag uge 42. del 2 skal afleveres søndag uge 46.
Omfang	12 lektioner / 9 timer
Særlige fokuspunkter	Fagmål: 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 interessenter undersøge et designproblem ud fra forskellige parametre og ved hjælp af forskellige metoder, som nævnt i kernestoffet 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 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: 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 Researchmetoder i sammenhæng med konkrete projekter: forskellige designetnografiske metoder til undersøgelse af interessenter, herunder brugeren og opdragsgiveren
Væsentligste arbejdsformer	gruppearbejde

Forløb 4: Julepynt

Forløb 4	Julepynt
Indhold	Med udgangspunkt i en bestemt designer eller arkitekt, skal i designe et stykke julepynt. Projektet opdeles i 4 dele. - 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. 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. Mulige designere/arkitekter: J- ørn Utzon Kay Bojesen Louise Campbell Arne Jacobsen Poul Henningsen Na- nna Ditzel Verner Panton Kaare Klint Poul Kjærholm Børge Mogensen H- ans Jørgen Wegner Sidste design lektion før juleferien skal i fremlægge jeres produkt for klassen. Materialer til modeller Ståltråd, Papir, Pap, Skumpap, Ler, Træ, Skum, stof, Lys, staniol og meget mere.
Omfang	10 lektioner / 7.5 timer

Særlige fokuspunkter	Fagmål: 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 undersøge et designproblem ud fra forskellige parametre og ved hjælp af forskellige metoder, som nævnt i kernestoffet Kernestof: Genstandsfelter, der behandles som enkeltområder eller integreret: design af fysiske omgivelser Design teori: designprocessens elementer på et reflekteret niveau Researchmetoder i sammenhæng med konkrete projekter: undersøgelser baseret på iagttagelse og sammenligning 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
Væsentligste arbejdsformer	

Forløb 5: Logo del 1 og 2

Forløb 5	Logo del 1 og 2
----------	-----------------

Indhold (1/2)	Teknisk Gymnasium Silkeborg. Design B. Et firmalogo med pay-off Opgave 1 (individuel): Du kan tage udgangspunkt i et allerede eksisterende firma og dets logo/pay-off og redesigne dette Dit design skal være således, at det er med til at brande firmaet – at designet gør det muligt at identificere og positionere din virksomhed (produkt) i forhold til konkurrerende firmaer. Firmaets vision/mission skal med andre ord afspejles i både logo og pay-off. Et par eksempler, som du jo kan prøve at analysere! Aflevering: • Beskrivelse af firmaet og dets identitet (case) • Redegørelse for motivvalg, farvevalg og typografi • Resultatet samt et eller flere eksempler på sammenhænge hvori logo/slogan kan indgå (på produkt, i annonce, plakat, brevhoved, visitkort etc.) Du kan prøve at google Stargate Studio og Phonowerk for inspiration Opgave 2 (teknologiprojektgruppen): I skal designe et firmalogo med tilhørende pay-off (slogan) til jeres teknologiprojekt. • - Beskrive jeres firma og dets identitet • Skitser med designprocessen • Redegøre for motiv-, farve- og typografivalg • Vise resultatet og hvor det indgår i flere sammenhænge Kernestof: Kommunikationsdesign, herunder branding Faglige mål: - Identifikation af et designproblem. - Planlægge og gennemføre et designprojekt. - Analysere design ud fra kommunikative og æstetiske kriterier Faglige metoder: Research, analyse, skitsering, visualisering, formidling Tid Uge lek-
---------------	--

Indhold (2/2)	tioner opgave 2 2 Intro til opgave og valg af virksomhed 3 2 Begynde intro til Illustrator og InDesign + designproces 4 2 Arbejde videre med individuel opgave 5 4 Aflevering af delopgave 1 Opstart af delopgave 2 Designproces med eget logo 6 4 aflevering af del opgave 2 efter sidste timer på ugen. 7 Vinterferie 8 2 Aflevering del 2 søndag aften- Aflevering af del 1 d. 31. januar 2025 kl. 14 Aflevering del 2 d. 23. februar 2025
Omfang	16 lektioner / 12 timer
Særlige fokuspunkter	Fagmål: 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 Kernestof: Genstandsfelter, der behandles som enkeltområder eller integreret: kommunikationsdesign Visualiseringsmetoder: mindst en af følgende typer: tegninger, collage, fotos, 3d-computermodellering Researchmetoder i sammenhæng med konkrete projekter: skitserende og eksperimenterende undersøgelser Researchmetoder i sammenhæng med konkrete projekter: kildekritisk informationssøgning
Væsentligste arbejdsformer	del 1 er individuel og del 2 er gruppebaseret

Forløb 6: en emballage

Forløb 6	en emballage
Indhold	Du/I skal i grupper af max 2 personer designe en emballage til enten: - et smykke - et produkt til personlig pleje - ”noget spiseligt” I opgaven skal der være fokus på din designproces - fra den spæde idé til det færdige produkt og dets anvendelse. Med din emballage (gerne nytænking) som udgangspunkt, skal du derfor arbejde med: - Research - Kravspecifikation (hvad skal emballagen kunne - og hvordan?) - Skitser (designprocessen) - Prototype eller model - Forslag til fremstillingsproces og produktionsmetode af emballagen Alle faser skal beskrives og dokumenteres Foruden selve emballagen, afleveres en skriftlig redegørelse der indeholder beskrivelse af: - Målgruppen - Hovedgrebet - Grafiske virkemidler (ordlyd, motivvalg, formater, farvevalg, typografi, etc.) - Analyse af emballagen (designanalyseellipsen) - Alt materiale, der dokumenterer designprocessen Tid: Uge 5 - 12 (begge inklusive) Faglige mål: Identificere et designproblem Formulere, planlægge og gennemføre et designprojekt baseret på et hovedgreb. Fokus: Produktdesign/Kommunikationsdesign Faglige metoder Research. Designanalyse. Designproces. Modelfremstilling Evalueringsmetoder Skriftlig tilbagemelding med karakter Resumé. Selvevaluering
Omfang	16 lektioner / 12 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 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 demonstrere viden om fagets identitet og metoder anvende forskellige strategier til idégenerering og konceptudvikling 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 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
Væsentligste arbejdsformer	

Forløb 7: hvad er dit hovedgreb - samle design portfolio

Forløb 7	hvad er dit hovedgreb - samle design portfolio
Indhold	samle alle de mange opgaver sammen, få dem læst og se om du kan spore din egen udvikling gennem de to skole år
Omfang	22 lektioner / 16.5 timer
Væsentligste arbejdsformer	

Forløb 8: middag for 4

Forløb 8	middag for 4
Indhold	I skal hver især vælge en case. Vælg din disciplin (produkt-, kommunikations- fysiske omgivelser) efter hvad, du synes kan opgraderes i din samlede portfolio Der skal lægges vægt på designprocessen Middag- en for fire kan omhandle: Forældre + 2 børn 2 par 1 ungt par + svigerforældre 4 samboende studerende Etc.. Middagen for fire kan være: Gæstemiddag Hverdagsmad Restaurantmad Helsekost Etc. Som produktdesign kan der fokuseres på Service, bestik Selve bordopdækningen Bordpynt Etc. S- om kommunikationsdesign kan der fokuseres på: Reklamer Menukort Opskrifter i tv program eller trykt medie Skiltning Etc. Som design af fysiske omgivelser kan der fokuseres på: Maksimal udnyttelse af knæben plads Rummets indretning Facadeskiltning Etc. Som immaterielt design kan der fokuseres på: Planlægning af en event
Omfang	8 lektioner / 6 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 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 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 behandle problemstillinger i samspil med andre fag 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 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 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 anvende og forklare formålet med forskellige former for visualisering i forskellige faser af designprocesser 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 Design teori: punktnedslag i designhistorien fra den industrielle revolution til i dag i sammenhæng med konkrete projekter Design teori: 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: undersøgelser baseret på iagttagelse og sammenligning Researchmetoder i sammenhæng med konkrete projekter: skitserende og eksperimenterende undersøgelser Researchmetoder i sammenhæng med konkrete projekter: kildekritisk informationssøgning Researchmetoder i sammenhæng med konkrete projekter: forskellige designetnografiske metoder til undersøgelse af interessenter, herunder brug-
------------------------------------	---

	eren og opdragsgiveren Researchmetoder i sammenhæng med konkrete projekter: aflæsning af designrepræsentationer, herunder analoge og digitale tekniske tegninger
Væsentligste arbejdsformer	individuelt

Forløb 9: emne til eksamenen

Forløb 9	emne til eksamenen
Indhold	vælg et emne du kan gå til eksamenen i
Omfang	8 lektioner / 6 timer
Væsentligste arbejdsformer	

Forløb 10: Ismer

Forløb 10	Ismer
Indhold	Supplerende stof: OPLÆG Designhistorie Ny
Omfang	Ingen lektioner
Særlige fokuspunkter	Fagmål: visuelt og mundtligt formidle og reflektere over en designproces og designløsninger ved hjælp af fagets metoder og terminologi
Væsentligste arbejdsformer	

Forløb 11: Logo design del1

Forløb 11	Logo design del1
Indhold	Opgave 1 (individuel): Du kan tage udgangspunkt i et allerede eksisterende firma og dets logo/pay-off og redesigne dette Dit design skal være således, at det er med til at brande firmaet – at designet gør det muligt at identificere og positionere din virksomhed (produkt) i forhold til konkurrerende firmaer. Firmaets vision/mission skal med andre ord afspejles i både logo og pay-off. Et par eksempler, som du jo kan prøve at analysere! • Beskrivelse af firmaet og dets identitet (case) • Redegørelse for motivvalg, farvevalg og typografi • Resultatet samt et eller flere eksempler på sammenhænge hvori logo/slogan kan indgå (på produkt, i annonce, plakat, brevhoved, visitkort etc.) Du kan prøve at google Stargate Studio og Phonowerk for inspiration
Omfang	Ingen lektioner
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 sætte egne og andres designprocesser og løsninger i et kritisk design- og teknologihistorisk, nutidigt og fremtidigt perspektiv anvende forskellige strategier til idégenerering og konceptudvikling 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 Visualiseringsmetoder: målfaste tegninger og/eller målfaste modeller
Væsentligste arbejdsformer	individuel

Forløb 12: julepynt

Forløb 12	julepynt
Indhold	Med udgangspunkt i en bestemt designer eller arkitekt, skal i designe et stykke julepynt. Projektet opdeles i 4 dele. • 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. 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. Mulige designere/arkitekter: J- ørn Utzon Kay Bojesen Louise Campbell Arne Jacobsen Poul Henningsen Na- nna Ditzel Verner Panton Kaare Klint Poul Kjærholm Børge Mogensen H- ans Jørgen Wegner Sidste design lektion før juleferien skal i fremlægge jeres produkt for klassen. Materialer til modeller Ståltråd, Papir, Pap, Skumpap, Ler, Træ, Skum, stof, Lys, staniol og meget mere.
Omfang	Ingen lektioner

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 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 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
Væsentligste arbejdsformer	