



Undervisningsbeskrivelse

Termin	Termin hvori undervisning afsluttes: Vinter 2025
Institution	Kolding HF & VUC
Uddannelse	HF
Fag og niveau	Design og arkitektur C
Lærer	Nina Udby Granlie
Hold	deC12508

Oversigt over gennemførte undervisningsforløb

Titel 1	Introduktion og logo design
Titel 2	Accessory design
Titel 4	Hjemmeside til accessory design
Titel 5	Tiny Houses
Titel 6	Eksamensforberedelse

Beskrivelse af det enkelte undervisningsforløb (1 skema for hvert forløb)

Titel 1	Introduktion
----------------	---------------------

Indhold	<p>I dette forløb er eleverne blevet introduceret til fagets 3 genstandsfelter samt til design som proces og resultat. Gennem et kort og eksperimenterende forløb har eleverne fået introduceret 6C designproces metoden og afprøvet den i praksis ved at designe typografi og logo til dem selv.</p> <p>Kernestof:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Designprocessens elementer på et beskrivende niveau, - Skitserende og eksperimenterende undersøgelser (analog, digital, lego) - Designparametrene form, funktion og kommunikation - Kommunikationsdesign. <p>Materiale: Katrine Charlotte Busk og Janne yde: <i>Kapitel 1 Designprocessen, Metode</i>, i Design og arkitekturbogen, Systime: 1.d: 6c-modellen Design og arkitekturbogen (forlagetcolumbus.dk)</p> <p>Opgaver: Intro – hvad er design</p> <ul style="list-style-type: none"> - Øvelse: hvad er godt og dårligt design? Diskussion af konkrete eksempler– hvilke designparametre har været vigtige i designet og hvilke fordele/ulemper giver det genstanden? <p>Designprocesøvelse: typografi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Intro til typografi, logodesign (bomærke, navnetræk, slogan) - Design et logo til dit eget navn/initialer: - Skriv dine initialer med Lego - Afskriv Lego-logo til skrift på papir - Tegn forskellige frie ideer til logo i hånden, minimum 3 - Vælg 1 og gør det til et færdigt resultat - Lav et eller flere logoer digitalt i onlinelogomaker
Omfang	Anvendt uddannelsestid: 1 modul á 90min
Særlige fokuspunkter	<p>Faglige mål:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Analysere og diskutere design som proces og resultat, - Demonstrere viden om fagets identitet og metoder, - Generere design-ideer, - Arbejde iterativt.
Væsentligste arbejdsformer	<ul style="list-style-type: none"> - Eksperimentelt arbejde med skitsering (analog og digital) og 3d modellering i Lego - Klassediskussion

Beskrivelse af det enkelte undervisningsforløb (1 skema for hvert forløb)

Titel 2	Accessory design
Indhold	<p>I dette forløb introduceres til feltet produktdesign hvor eleverne gennem 6C metoden skal designe accessories til en valgfri musiker.</p> <p>Kernestof:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Designproces-metoden 6C, - produktdesign, - punktnedslag i designhistorien med fokus på accessory design og stilarterne art nouveau, funktionalisme, dekonstruktivisme,

	<ul style="list-style-type: none"> - designparametre form, funktion og kommunikation i kulturelt historisk perspektiv, - visualisering i form af skitsering, prototype model, - research gennem: inspirationssøgning, undersøgelse af målgruppen gennem persona samt eksperimenterende materiale undersøgelser i rumlige modeller. <p>Materiale:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Katrine Charlotte Busk og Janne yde: <i>Kapitel 1 Designprocessen, Metode</i>, i Design og arkitekturbogen, Systime: 1.d: 6c-modellen Design og arkitekturbogen (forlagetcolumbus.dk) - Katrine Charlotte Busk og Janne yde: <i>Kapitel 2 Produktdesign – Metode - Form, funktion og kommunikation</i>, i Design og arkitekturbogen, Systime: Metode Design og arkitekturbogen (forlagetcolumbus.dk) - Underviser pp: Stilhistoriske punktnedslag i accessory design - Birte Ravn Østergaard et. al: <i>Kap.11 Segmentering, målgruppevalg og positionering</i>, i: Gallup Kompas Marketing – en grundbog i afsætning - Gallup Kompas test <p>Sekundært materiale:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Vores smykker (kunst.dk) (anvendt til inspiration og designhistoriske eksempler fra samtiden) - Danmarks næste tøjdesigner: Sæson 2 – De største talenter DRTV <p>Opgaver: Design brief: Accessory design til valgfri musiker Opgaven skal indeholde følgende:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Persona- og segmentbeskrivelse af målgruppe - Inspirations moodboard - Idéudvikling – minimum 3 forskellige idéer - Færdig prototype model - Analyse af eget design - Stilhistorisk perspektivering til professionelt accessory design, som har ligheder med dit design i fx form, funktion, kommunikation.
Omfang	Anvendt uddannelsesetid: 8 moduler á 90min
Særlige fokuspunkter	<p>Faglige mål:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Analysere og diskutere produktdesign som proces og som resultat - Demonstrere viden om fagets identitet og 6C designproces-metode - Identificere et designproblem og gennemføre en designproces, genere designidéer. - Undersøge et designproblem og designløsninger ud fra forskellige parametre ved hjælp af metoder som nævnt i kernestoffet, - Kombinere resultaterne af idégenerering og nogle undersøgelser i et konkret designprojekt, - Foretage, dokumentere og begrunde valg i en designproces, - Detaljere nogle få aspekter af et designprojekt eller et element af et designprojekt, - Arbejde iterativt, - Formidle designprocesser, designløsninger og designanalyser visuelt og mundtligt, - Bevæge sig mellem praksis og teori, det abstrakte og det konkrete, mellem helhed og detaljer, samt mellem det kendte og endnu ukendte,

	- Beskrive formålet med visualiseringer.
Væsentligste arbejdsformer	- Digitalt arbejde, - Skriftligt arbejde, - Eksperimentelt arbejde. - Visuel og mundtlig formidling.

Beskrivelse af det enkelte undervisningsforløb (1 skema for hvert forløb)

Titel 3	Hjemmeside til accessory design
Indhold	<p>I dette forløb skabes sammenhæng med produktdesignforløbet. Eleverne skal designe en hjemmeside, der kan brande deres accessory design.</p> <p>Kernestof:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Designproces-metoden 6C, - kommunikationsdesign, - designparametre form, funktion og kommunikation set i et kulturelt, historisk perspektiv - punktnedslag i designhistorien med fokus på tiden fra 1750 til i dag med fokus på stilarterne art nouveau, funktionalisme, dekonstruktivisme, - visualiseringsmetoder i form af moodboards, digital prototype - researchmetoder: - undersøgelse baseret på iagttagelse og sammenligning - skitserende og eksperimenterende undersøgelser - informationssøgning - Persona- og segmentbeskrivelse til undersøgelse af brugeren <p>Materiale:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Katrine Charlotte Busk og Janne Yde, Design og arkitekturbogen, Systime, Forlaget Columbus: Forside Design og arkitekturbogen (forlagetcolumbus.dk): <i>Kapitel 3 Metode – form, funktion og kommunikation</i> <i>Kapitel 3.1 Grafiske virkemidler</i> - Underviser pp: Stilhistoriske punktnedslag i kommunikationsdesign <p>Sekundært materiale:</p> <ul style="list-style-type: none"> - LearnFree: Beginning Graphic Design: Branding and Identity: Bing Videoer <p>Opgaver: Design Brief: Design en hjemmeside til dit accessory design Opgaven skal indeholde følgende:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Persona- og segmentbeskrivelse af målgruppen - Brand values i 'Abot' tekst til hjemmesiden - Moodboard med inspiration til 1) hjemmesider, 2) farver, 3) typografi - Digital idéudvikling af hjemmeside - Gruppefeedback på idéer (Edward de Bonos tænkehatte) - Færdig prototype: Hjemmeside i canva - Analyse af eget kommunikationsdesign med udgangspunkt i designparametrene form, funktion og kommunikation samt grafiske virkemidler. - Stilhistorisk perspektivering.

Omfang	Anvendt uddannelsestid: 7 moduler á 90min
Særlige fokuspunkter	<p>Faglige mål:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Analysere og diskutere design som proces og som resultat - se sammenhænge mellem kommunikationsdesign og produktdesign - demonstrere viden om fagets identitet og 6C designproces-metode - identificere et designproblem og gennemføre en designproces - generere design-idéer - undersøge et designproblem og designløsninger ud fra parametrene form, funktion og kommunikation - kombinere resultaterne af idégenerering og nogle undersøgelser i et konkret designprojekt - foretage, dokumentere og begrunde valg i en designproces - detaljere nogle få aspekter af et designprojekt eller et element af et designprojekt - arbejde iterativt - formidle designprocesser, designløsninger og designanalyser visuelt og mundtligt - være i stand til at bevæge sig mellem praksis og teori, det abstrakte og det konkrete, mellem helhed og detaljer, samt mellem det kendte og det endnu ukendte. - beskrive formålet med visualiseringer.
Væsentligste arbejdsformer	<ul style="list-style-type: none"> - digitalt arbejde, - skriftligt arbejde, - visuel præsentation.

Titel 4	Tiny House studiebolig
Indhold	<p>Eleverne skal designe Tiny Houses studieboliger ved Kolding fjord. Forløbet sætter særligt fokus på samspillet mellem arkitektur, omgivelser (genius loci) og mennesker samt designparametrene form og funktion.</p> <p>Forløbet er inspireret af et forløb fra emu, men tilpasset kontekst i Haderslev: https://emu.dk/sites/default/files/2019-02/Tiny%20House.pdf</p> <p>Kernestof:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Designproces-metoden 6C, - arkitektur, - Designparametre form, funktion, bæredygtighed, omgivelser, - Skitserende og eksperimenterende undersøgelser, - Analog skitsering og rumlig modellering i forskellige faser af en designproces, - Undersøgelser af arkitektur baseret på iagttagelse og sammenligning, - Informationssøgning, - Persona- og segmentbeskrivelse som metode til undersøgelse af målgruppen, - Visualisering gennem målfaste tegninger og 3D rumlig digital eller analog model, - Punktnedslag i arkitekturhistorien med fokus på perioden fra 1900 til i dag - Arkitektur set som kulturarv. <p>Materiale:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Maja Mackintosh: <i>Livet bliver større på 40 kvadratmeter</i>, Information, 28. august 2014,

	<p>https://www.information.dk/kultur/2014/08/livet-stoerre-paa-40-kvadratmeter</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dansk Byplan: Stedets karakter – at opfange Genius Loci, Metode pjece stedets karakter 150903.pdf (byplanlab.dk) - Om downsizing: 27-årig har alle sine ejendele i en rygsæk - TV 2 - Gallup Kompas: Gallup Kompas Marketing – en grundbog i afsætning (systime.dk) - Underviser pp: Inspiration i stilhistorisk arkitektur - Katrine Charlotte Busk og Janne Yde, Design og arkitekturbogen, Systime, Forlaget Columbus: Metode Design og arkitekturbogen (forlagetcolumbus.dk) <p>Opgaver: Design Brief: Tiny House studiebolig Krav til opgaven:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Størrelse: 20m² - Fuldtidsbeboelse - Målgruppe: Unge studerende - Placering: Kolding fjord - Derudover skal I forholde jer til: - Designparametrene form, funktion og bæredygtighed - Samspelet mellem menneske, bygning og omgivelser (genius loci) <p>Designprocessen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Research: Hvad karakteriserer Tiny Houses bevægelsen? - Arkitekturhistorisk inspiration til Tiny Houses og designparametrene form og funktion - Inspirationsøgning: Tiny Houses form og funktion - Feltundersøgelse af stedets karakter (genius loci) - Segment- og personabeskrivelse af målgruppen - Idéudvikling hurtige skitser - Gruppefeedback på idéer (Edward de Bonos tænkehatte) - Visualisering i form af målfaste tegninger (snit, opstalt, grundplan, perspektivtegning), rumlig model ELLER 3d computervisualisering - Analyse af eget Tiny House og perspektiverende analyse til professionel arkitektur.
Omfang	Anvendt uddannelsestid: 11 moduler á 90min
Særlige fokuspunkter	<p>Faglige mål:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Analysere og diskutere arkitektur som proces og resultat, - sammenholde arkitektureksempler fra forskellige perioder, - sætte ord på kropslige erfaringer med arkitektur, - demonstrere viden om fagets identitet og metoder, - se sammenhænge mellem forskellige dele af genstandsfelterne, - identificere et designproblem og gennemføre en designproces, genere designidéer. - undersøge et designproblem og designløsninger ud fra forskellige parametre ved hjælp af metoder som nævnt i kernestoffet, - kombinere resultaterne af idégenerering og nogle undersøgelser i et konkret designprojekt, - foretage, dokumentere og begrunde valg i en designproces, - detaljere nogle få aspekter af et designprojekt eller et element af et designprojekt, - arbejde iterativt, - formidle designprocesser, designløsninger og designanalyser visuelt og mundtligt,

	<ul style="list-style-type: none"> - bevæge sig mellem praksis og teori, det abstrakte og det konkrete, mellem helhed og detaljer, samt mellem det kendte og endnu ukendte, - beskrive formålet med visualiseringer.
Væsentligste arbejdsformer	<ul style="list-style-type: none"> - digitalt arbejde, - feltarbejde - undersøgelse af genius loci - eksperimentelt arbejde.

Beskrivelse af det enkelte undervisningsforløb (1 skema for hvert forløb)

Titel 5	Eksamen
Indhold	<p>Formålet med forløbet er at opsummere fagets mål og kernestof, samt vejlede eleverne i deres individuelle arbejde med eksamenspræsentation.</p> <p>Materiale:</p> <ul style="list-style-type: none"> - elevernes selvvalgte materiale fra forløbet - power point om eksamen, eksamensemne og eksamenspræsentation samt afrunding af fagets læringsmål. <p>Opgaver:</p> <ul style="list-style-type: none"> - eksamenspræsentation med minimum to ud af de tre genstandsfelter med afsæt i et selvvalgt eksamensemne.
Omfang	Anvendt uddannelsestid 6 moduler á 90min
Særlige fokuspunkter	<p>Faglige mål:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Analysere og diskutere design og arkitektur som proces og resultat, - sammenholde arkitektureksempler fra forskellige perioder, - sætte ord på kropslige erfaringer med arkitektur, - demonstrere viden om fagets identitet og metoder, - se sammenhænge mellem forskellige dele af genstandsfelterne, - identificere et designproblem og gennemføre en designproces, - genere designidéer. - undersøge et designproblem og designløsninger ud fra forskellige parametre ved hjælp af metoder som nævnt i kernestoffet, - kombinere resultaterne af idégenerering og nogle undersøgelser i et konkret designprojekt, - foretage, dokumentere og begrunde valg i en designproces, - detaljere nogle få aspekter af et designprojekt eller et element af et designprojekt, - arbejde iterativt, - formidle designprocesser, designløsninger og designanalyser visuelt og mundtligt, - bevæge sig mellem praksis og teori, det abstrakte og det konkrete, mellem helhed og detaljer, samt mellem det kendte og endnu ukendte, - beskrive formålet med visualiseringer.
Væsentligste arbejdsformer	<ul style="list-style-type: none"> - digitalt arbejde - visuel og mundtlig præsentation.

