



Undervisningsbeskrivelse

Termin	Termin hvori undervisning afsluttes: Sommer 2025
Institution	Kolding HF & VUC
Uddannelse	HF
Fag og niveau	Design og arkitektur C
Lærer	Nina Udby Granlie
Hold	deC22501

Oversigt over gennemførte undervisningsforløb

Titel 1	Introduktion og logo design
Titel 2	Accessory design
Titel 3	Logo og plakat til skolens læsehjørne
Titel 4	Logo og 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	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. Kernestof: - Designprocessens elementer på et beskrivende niveau, - Skitserende og eksperimenterende undersøgelser (analog, digital, lego) - Designparametrene form, funktion og kommunikation - Kommunikationsdesign. 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) Opgaver: Intro – hvad er design - 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? Designprocesøvelse: typografi: - 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 lektion á 90min
Særlige fokuspunkter	Faglige mål: - Analysere og diskutere design som proces og resultat, - Demonstrere viden om fagets identitet og metoder, - Generere design-idéer, - Arbejde iterativt.
Væsentligste arbejdsformer	- 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	I dette forløb introduceres til feltet produktdesign hvor eleverne gennem 6C metoden skal designe accessories til en valgfri musiker. Kernestof: - Designproces-metoden 6C, - produktdesign,

	- punktnedslag i designhistorien med fokus på accessory design, - 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. 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) - 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 Sekundært materiale: - Vores smykker (kunst.dk) (anvendt til inspiration og designhistoriske eksempler fra samtiden) - Danmarks næste tøjdesigner: Sæson 2 – De største talenter DRTV Opgaver: Design brief: Accessory design til valgfri musiker Opgaven skal indeholde følgende: - 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 uddannelsestid: 8 moduler á 90min
Særlige fokuspunkter	Faglige mål: - 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	Logo og plakat til skolens læsehjørne
Indhold	Kernestof: - Designproces-metoden 6C, - kommunikationsdesign, - designparametre form, funktion og kommunikation set i et kulturelt, historisk perspektiv - punktnedslag i designhistorien med fokus på kommunikationsdesign fra 1750 til i dag - visualiseringsmetoder i form af moodboards, analog og digital tegning og/eller collage - researchmetoder: - undersøgelse baseret på iagttagelse og sammenligning - skitserende og eksperimenterende undersøgelser - informationssøgning Materiale: - Katrine Charlotte Busk og Janne Yde, Design og arkitekturbogen, Systime, Forlaget Columbus: Forside Design og arkitekturbogen (forlagetcolumbus.dk): - Kapitel 3 Metode – form, funktion og kommunikation - Kapitel 3.1 Grafiske virkemidler - Kapitel 3.3 Branding - Underviser pp: Stilhistoriske punktnedslag i kommunikationsdesign Opgaver: Design Brief: Design et logo og en plakat til skolens læsehjørne Opgaven skal indeholde følgende: - Fotodokumentation af læsehjørnets placering - Moodboard med logoinspiration - Idéudvikling - minimum 3 forskellige idéer/justeringer til hhv. logo og plakat - Færdig prototype: Plakat med logo - Analyse af eget kommunikationsdesign med udgangspunkt i designparametrene form, funktion og kommunikation samt grafiske virkemidler. - Perspektivering til professionelt kommunikationsdesign.
Omfang	Anvendt uddannelsestid: 9 moduler á 90min
Særlige fokuspunkter	Faglige mål: - Analysere og diskutere design som proces og som resultat - 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	- digitalt arbejde, - eksperimenterende arbejde, - skriftligt arbejde, - visuel præsentation.

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

Titel 4	Logo og hjemmeside til accessory design
Indhold	I dette forløb skabes sammenhæng med produktdesignforløbet. Eleverne skal designe et logo og en hjemmeside, der kan brande deres accessory design. Kernestof: - 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 - 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 Materiale: - 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 Sekundært materiale: - LearnFree: Beginning Graphic Design: Branding and Identity: Bing Videoer

	Opgaver: Design Brief: Design et logo og hjemmeside til dit accessory design Opgaven skal indeholde følgende: - Persona- og segmentbeskrivelse af målgruppen - Brand values i 'Abot' tekst til hjemmesiden - Moodboard med inspiration til 1) hjemmesider og logo, 2) farver, 3) typografi - Digital idéudvikling af logo og hjemmeside - Gruppefeedback på idéer (Edward de Bonos tænkehatte) - Færdig prototype: Hjemmeside med logo - Analyse af eget kommunikationsdesign med udgangspunkt i designparametrene form, funktion og kommunikation samt grafiske virkemidler.
Omfang	Anvendt uddannelsestid: 7 moduler á 90min
Særlige fokuspunkter	Faglige mål: - 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	- digitalt arbejde, - skriftligt arbejde, - visuel præsentation.

Titel 5	Tiny House studiebolig
Indhold	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. Forløbet er inspireret af et forløb fra emu, men tilpasset kontekst i Haderslev: https://emu.dk/sites/default/files/2019-02/Tiny%20House.pdf Kernestof: - 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. Materiale: - <i>Tiny House Nation: Tiny Houses Builders Can't Jump</i> - Maja Mackintosh: <i>Livet bliver større på 40 kvadratmeter</i>, Information, 28. august 2014, https://www.information.dk/kultur/2014/08/livet-stoerre-paa-40-kvadratmeter - Dansk Byplan: Stedets karakter – at opfange Genius Loci, Metode pjece stedets karakter 150903.pdf (byplanlab.dk) (Bykaraktermetodens 5 temaer har eleverne anvendt i felten til at undersøge deres placerings karakter) - 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) Opgaver: Design Brief: Tiny House studiebolig Krav til opgaven: - Størrelse: 20m² - Fuldtidsbeboelse - Målgruppe: Unge studerende - Placering: Kolding fjord - Derudover skal I forholde jer til: - Designparametrene form, funktion og bæredygtighed - Samspillet mellem menneske, bygning og omgivelser (genius loci) Designprocessen: - Research: Hvad karakteriserer Tiny Houses bevægelsen? - Arkitekturhistorisk inspiration til Tiny Houses og designparametrene form og funktion - Inspirationssøgning: 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 målfast grundplanstegning og 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	Faglige mål: - 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, - 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, - feltarbejde - undersøgelse af genius loci - eksperimentelt arbejde.

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

Titel 6	Eksamen
Indhold	Formålet med forløbet er at opsummere fagets mål og kernestof, samt vejlede eleverne i deres individuelle arbejde med eksamenspræsentation. Materiale: - elevernes selvvalgte materiale fra forløbet - power point om eksamen, eksamensemne og eksamenspræsentation samt afrunding af fagets læringsmål. Opgaver: - eksamenspræsentation med minimum to ud af de tre genstandsfelter med afsæt i et selvvalgt eksamensemne.
Omfang	Anvendt uddannelsestid 6 moduler á 90min
Særlige fokuspunkter	Faglige mål: - 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	- digitalt arbejde - visuel og mundtlig præsentation.