



Undervisningsbeskrivelse

Termin	Termin hvori undervisning afsluttes: Vinter 2026
Institution	Kolding HF & VUC
Uddannelse	HF
Fag og niveau	Design og arkitektur C
Lærer	Nina Udby Granlie
Hold	deC12608

Oversigt over gennemførte undervisningsforløb

Titel 1	Introduktion og logo design
Titel 2	Parasit arkitektur
Titel 4	Accessory design
Titel 5	Plakater til Kolding Kulturnat 2026
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) - 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: - 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	Faglige mål: - Analysere og diskutere design som proces og resultat, - Demonstrere viden om fagets identitet og metoder, - Generere design-ideer, - Arbejde iterativt.
Væsentligste arbejdsformer	- Eksperimentelt arbejde med skitsering (analog og digital) - Klassediskussion

Titel 2	Parasit arkitektur
	Forløbet sætter fokus på parasit arkitektur som en måde at arbejde med holistisk bæredygtighed på. Eleverne vælger selv en eksisterende bygning, som de vil designe en parasit til og herunder hvilken funktion den skal have samt hvorvidt den skal tilpasse/adskille sig fra genius loci. Kernestof: - Arkitektur, - Designparametre form, funktion, bæredygtighed, omgivelser, - Skitserende og eksperimenterende undersøgelser, - Analog/digital skitsering og rumlig modellering i forskellige faser af en designproces,

	- Undersøgelser af arkitektur baseret på iagttagelse og sammenligning, - Informationssøgning, - Personabeskrivelse som metode til undersøgelse af målgruppen, - Visualisering gennem rumlig model, - Punktnedslag i arkitekturhistorien med fokus på perioden fra 1900 til i dag, - Arkitektur set som kulturarv. Materiale: - Dansk arkitektur center: Hvad er bæredygtighed?: https://dac.dk/wp-content/uploads/2019/02/F%C3%98R_materiale_Hvad-er-b%C3%A6redygtighed.pdf - Katrine Charlotte Busk og Janne Yde, Design og arkitekturbogen, Systime, Forlaget Columbus: Forside Design og arkitekturbogen (forlagetcolumbus.dk): <i>Kap.4 a: Form, b: Funktion, c: Kommunikation</i> Sekundært materiale: Opgaver: Design Brief: Design en parasit studiebolig til en eksisterende bygning Krav: I skal forholde jer til følgende: - Designparametrene form, funktion & kommunikation - Bæredygtighedstrekantens 3 parametre (I må gerne vægte et parameter mere end andet) - Genius Loci - Stilhistorisk arkitektur med fokus på organiske eller geometriske former Opgaven skal indeholde følgende: - Hurtige skitser/modelleringer af organiske/geometriske former - Moodboard med inspiration af arkitektur med organiske/geometriske former - Fotos af valgte bygning til parasit - Idéudvikling - tegninger analog og/eller digitalt - Model af parasit - Målgruppebeskrivelse (persona + segmentering) - Analyse af egen parasit - Perspektiverende analyse af valgfrit stilhistorisk eksempel
Omfang	Anvendt uddannelsestid: 8 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, - 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, - eksperimentelt arbejde.

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

Titel 3	Plakat til Kolding Kulturnat 2026
Indhold	I dette forløb designs plakater til Kolding Kulturnat 2026, der i anledning af 30-års jubilæum har temaet "Perlebryllup". 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): - <i>Kapitel 3 Metode – form, funktion og kommunikation</i> - <i>Kapitel 3.1 Grafiske virkemidler</i> - Underviser pp: Stilhistoriske punktnedslag i kommunikationsdesign Opgaver: Design Brief: Plakat til Kolding Kulturnat 2026 Krav: I skal forholde jer til følgende: - Tema 2026: Sammen designer vi livet - Overskrift Kolding Kulturnat 2026, dato samt Kolding Kommunes logo Opgaven skal indeholde følgende: - Beskrivelse af Kolding Kulturnat - Beskrivelse af Kolding som designby - Inspirationsmoodboard med plakatdesign - Idéudvikling analog/digital minimum 3 forskellige - Prototypeøvelser i valgt udtryksform (maleri/collage/foto)

	- Procesfotos af opsætning - Analyse af færdig plakat - Stilhistorisk perspektivering til kommunikationsdesign
Omfang	Anvendt uddannelsestid: 7 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, - skriftligt arbejde, - visuel præsentation.

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

Titel 4	Accessory design
Indhold	I dette forløb introduceres til feltet produktdesign hvor eleverne gennem 6C metoden skal designe accessory til en valgfri musiker. Kernestof: - Designproces-metoden 6C, - produktdesign, - punktnedslag i designhistorien med fokus på accessory design og stilarterne art nouveau, funktionalisme, dekonstruktivisme, - 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 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 - Digital visualisering af accessory på musiker - Stilhistorisk perspektivering til professionelt accessory design, som har ligheder med dit design i fx form, funktion, kommunikation.
Omfang	Anvendt uddannelsestid: 11 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 5	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.