

Undervisningsbeskrivelse

Stamoplysninger til brug ved prøver til gymnasiale uddannelser

Termin	Aug/Dec 2024
Institution	Kolding Hf & VUC
Uddannelse	Hf
Fag og niveau	Design og arkitektur C
Lærer(e)	Sine Kilde Søderberg Hansen
Hold	Dec12408 valgfag

Oversigt over gennemførte undervisningsforløb

Titel 1	Grundlæggende farvelære & intro til faget
Titel 2	Kommunikationsdesign – re-design af supermarkedetsprodukt
Titel 3	Produktdesign – Lampe
Titel 4	Designhistorie
Titel 5	Arkitektur- Design af fysiske omgivelser – Fritidshus

Titel 3	Produktdesign – Lampe
Indhold	<p>Designbrief: I er lampedesignere og I skal designe en ny pendellampe til et virkeligt sted. I må selv bestemme hvor lampen skal designes til, men det må ikke være til jer selv eller jeres venner. I skal arbejde med at afskærme og fordele lyset. I må selv bestemme, hvordan lampen skal se ud, og hvilke materialer den skal laves af. Der er dog en række funktionelle krav, som lampen skal leve op til.</p> <p>Krav:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lampen skal være en pendellampe dvs. én pære i én ledning • Lampen skal give direkte lys ned og indirekte lys ud i rummet • Lampen skal give et blødt varmt lys • Lampens pære må ikke være helt blottet - man må ikke se lyskilden • Lampens design skal passe til et virkeligt sted <p>Arbejdsform:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valgfri – dog maks. 3 personer i hver gruppe <p>Produktkrav:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Én lampe i størrelsesforhold 1.1 <p>Teori:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Undersøgelse af målgruppen ud fra kvalitativ metode: interview, observationer af målgruppen, analyse af SoMe og persona-beskrivelse. - Introduktion til designparametrene form, funktion og målgruppe - Kreativt og teoretisk arbejde med PH's skærmsystem, samt gennemgang af Louis Poulsens lysfordelingskurve. - Katrine C Busk og Charlotte Yde: Design og arkitekturbogen: "Lysmageren" og "Poul Henningsens skærmsystem" 2:2, Forlaget Columbus 2023 - DR-dokumentaren: "Danmarks næste klassiker" sæson 1 afsnit 3 om lamper: https://www.dr.dk/drtv/se/danmarks-naeste-klassiker_90580
Omfang	12 moduler af 1,5 time
Særlige fokuspunkter	Gennemføre en designproces: Selvstændigt at formulere designproblemer, Research, idégenereringen, moodboard, skitsering, 3D-model, designhistorie, produktanalyse.
Væsentligste arbejdsformer	Projektarbejdsform/læreroplæg/kreativt arbejde/skriftligt arbejde/fremlæggelse

Titel 4	Design af fysiske omgivelser – Fritidshus
Indhold	<p>Design brief: I er arkitekter, der er hyret til at bygge et fritidshus. I skal beskrive en fiktiv person(er), som huset skal bygges til. I skal også selv vælge en realistisk placering til huset, så man kan komme til huset med normale transportmidler. Huset skal være et locus-hus dvs. et hus, der er bygget til én bestemt lokation, og det er ikke flytbart. I skal selv formulere en liste med designproblemer og løsninger for jeres hus særlige placering.</p> <p>Funktionelle krav til huset:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Huset skal være mellem 50 og 100 kvm² • I skal tilpasse huset til den geografiske placering (klima, natur, kultur, infrastruktur) • I skal designe en facade, der funktionelt passer ind i omgivelserne (materialer, former, farver, vinduesstørrelse) <p>Formmæssige krav til huset:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Huset skal have æstetiske kvaliteter tilpasset beboerens målgruppe • I skal designe en facade, der æstetisk passer ind i omgivelserne (materialer, former, farver) <p>Konstruktionsmæssige krav til huset:</p> <ul style="list-style-type: none"> • I skal tage hensyn til fundamentet når I designer huset • I skal skabe en bærende konstruktion til huset <p>Arbejdsform:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valgfri (max 3 i hver gruppe) <p>Produktkrav:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Én 3D-model af fritidshuset i målestoksforhold 1:20 (dvs. 1 cm på tegningen lig 20 cm i virkeligheden) i hvid pap. • Visualisering/moodboard, som viser/beskriver de materialer I arbejder med. <p>Teori: Øvelse i at arbejde med klimabestemte designproblemer til hhv.: Tokyo, regnskov, ørken, klippevæg, Grønland.</p> <p>BBC dokumentaren "The Worlds most Extraordinary Homes" afsnit om Norge: Vega Cottage: A Serene Scandinavian Retreat The World's Most Extraordinary Homes S02E07 (Norway-1) og Summer House Storfjord: A Window to Nature The World's Most Extraordinary Homes S02E07 (Norway-2)</p> <p>Arkitektur øvelse: LYSKASSE. Fladen og åbningen_Indtryk og udtryk I skal undersøge forskellige arkitektoniske bearbejdnings af fladen og åbningen (i model) Vi arbejder med flade, rum og lys i skala 1:20. dvs. 1cm på papiret er 20 cm i virkeligheden. Reflekter, hvilke af de enkelte iterationer (modelforsøg) der har potentiale til at forandre rummet positivt. Noter jeres refleksioner. Hver modelskitse affotograferes indefra og udefra (interiørt og eksteriørt) for at registrere ændringer i indtryk og udtryk.</p>

	<p>Forventet Produktion: Fotodokumentation af samtlige modellers 'indtryk og udtryk'</p> <p>Ekskursion: Trapholt Museum: Guidet tur i af Arne Jacobsens sommerhus '''Kubeflex'''- foci på skala og modulbyggeri. Modernisme.</p>
Omfang	11 moduler af 1,5 time
Særlige fokuspunkter	<p>Evalueringskriterier:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jeres evne til at beskrive en målgruppe og tilpasse boligen til den • Jeres evne til at opfylde de funktionelle, formmæssige og konstruktionsmæssige krav til huset • Jeres evne til at udpege og løse designproblemer • Jeres evne til at lave skitser OG til at udvælge gode/dårlige skitser • Jeres evne til visuelt og mundtligt at formidle en designproces
Væsentligste arbejdsformer	Gennemføre en designproces: Selvstændigt formulere designproblemer, undersøge målgruppen, research, idégenereringen, skitsering, 3D-model, arkitekturanalyse. Klasseundervisning / gruppe- og individuelt arbejde /kreativt arbejde/skriftligt arbejde /fremlæggelse

Titel 2	Kommunikationsdesign – re-design af supermarkedsprodukt
Indhold	<p>Designbrief: I er grafiske designere, der har fået til opgave at re-designe det grafiske udseende til et eksisterende produkt. Det er vigtigt, at det nye grafiske udseende appellerer til målgruppen, samt at det grafiske design både fungerer som blikfang, når produktet står på hylden i butikken, og at designet kommunikerer hvad emballagen indeholder. I må ikke lave navnet og produktet om, og I må ikke ændre på den fysiske indpakning – kun det grafiske.</p> <p>Krav til jeres grafiske designs:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Der skal indgå skrift (font) • Der skal indgå en illustration/ikon • Det grafiske design skal appellere til målgruppen (Minervamodellen) • Valg af font skal harmonere med produktet og målgruppe • I skal anvende de 3 kontraster (størrelseskontrast, formkontrast og farvekontrast) • I skal arbejde med mindst ét af kompositionsprincipperne • I skal formulere minimum 2 designproblemer <p>Arbejdsform:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valgfri (max 3 i hver gruppe) <p>Produktkrav:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Et grafisk design printet i farve i korrekte mål påklippet originalproduktet <p>Teori: Design B. Rikke Slot Kristensen, Erhvervsskolernes Forlag. Minervamodellen: ”Målgruppe” s. 38-43. ”Signalværdi” s 46-47. Lærerproduceret teori om: font, typografi og de tre kontraster (formkontrast, størrelseskontrast, farvekontrast), gestaltlovene og forskellige kompositionsprincipper. Læreproduceret teori om: Betydningen af kontekst og lokationen : Tid, sted, kultur og samfund</p> <p>Tegneøvelser: Tegn supermarkedsprodukt ét til mænd, ét til kvinder eller et til kønsneutralt. Fokus på komposition, symmetri/asymmetri, dynamik/stilstand, organisk/geometrisk og farver</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tegn filmplakat: Fokus på grafisk forenkling og komposition i forhold til hvordan man kommunikerer filmens genre
Omfang	11 moduler af 1,5 time
Særlige fokuspunkter	Gennemføre en designproces: selvstændigt formulere designproblemer, målgruppeanalyse ud fra Minervamodellen, research på inspiration, mindmap, designanalyse, skitsering, fremlæggelse.
Væsentligste arbejdsformer	Klasseundervisning/gruppearbejde/projektarbejdsform/kreativt arbejde/ skriftligt arbejde

Titel 4	Designhistorie
Indhold	<p>Kernestof:</p> <p>Kreativt og teoretisk arbejde med designhistorien</p> <p>Teori:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lærerproduceret undervisningsfilm om designhistorie: fokus på grafisk design med nedslag i: Art Nouveau, Funktionalisme (herunder Bauhaus), Art Deco og dekonstruktivisme. - Dorthe Vesterholm Klausen, Mette Korsholm Koch & Rikke Slot Kristensen, Designbogen: "Målgruppe" s. 39-45 og s. 143, "Popart" s. 368-377, "Dekonstruktivisme" s. 384-389, Nyt Teknisk Forlag, 2017 <p>Kreative øvelser:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Design en lampe i en selvvalgt stilperiode: fokus på særlige karakteristika fra den valgte designperiode <p>Ekskursion til Trapholt : Øvelse: analyse af designstole. Guidet tur i Arne Jacobsens sommerhus, KUBEFLEX - modernistiske stilart</p>
Omfang	6 moduler af 1,5 time
Særlige fokuspunkter	<p>Research på inspiration, mindmap, designanalyse, skitsering, fremlæggelse.</p> <p>Evnen til at identificere karakteristika for forskellige designretninger/ stilperiode</p> <p>Evnen til at omsætte teorien til praksis</p> <p>Evnen til at foretage materiale- og farvevalg i henhold til et givent oplæg /stilperiode</p> <p>Evnen til at genkende og anvende et givent formsprog i opgaveløsningen.</p>
Væsentligste arbejdsformer	Klasseundervisning / undervisningsfilm / ekskursion/ kreativt arbejde / elevoplæg

Titel 1	Grundlæggende farvelære & intro til faget
Indhold	Introduktion til faget. Farvelære, skala og tekstur, blindetegning ”pop corn croquis” Eksamensoplæg
Omfang	5 moduler af 1.5 timer
Særlige fokuspunkter	Registering, tekstur, skala, komposition, farvelære
Væsentligste arbejdsformer	læreroplæg individuelt arbejde/skitsering/kreativt arbejde/fremlæggelse