

Undervisningsbeskrivelse

Stamoplysninger til brug ved prøver til gymnasiale uddannelser

Termin	Juni 2021
Institution	Rybners Tekniske Gymnasium
Uddannelse	Htx og hf
Fag og niveau	Design og arkitektur C
Lærer(e)	Claus Kaas Ishøy
Hold	Design og arkitektur C – valghold htx og hf

Oversigt over gennemførte undervisningsforløb

Titel 1	Designprocessen. Design af salt- og pebersæt
Titel 2	Designhistorie
Titel 3	Grafisk design: Design af logo
Titel 4	Design af fysiske omgivelser: Arkitektur
Titel 5	Design en caféstol
Titel 6	Designanalyse

Titel 1	Designprocessen. Design af et køkkenredskab
Indhold	<p>Introduktion til arbejdet med designprocessen fra research over idé, skitsering, rentegning til præsentation.</p> <p>Arbejde med moodboards og formulering af hovedgreb.</p> <p>Projekt: Design et salt- og pebersæt</p> <p>Grundbog: Rikke Slot Kristensen m.fl.: Design B, s. 13-53</p>
Omfang	12 lektioner = 9 timer
Særlige fokuspunkter	<p><i>Produktdesign; herunder industrielt design</i></p> <p>Eleverne stifter første gang bekendtskab med de faglige mål for Design C. Projektet øver eleverne i at:</p> <ul style="list-style-type: none"> – analysere og diskutere design som proces og som resultat – identificere et designproblem samt formulere, planlægge og gennemføre et overskueligt designprojekt, som baseres på et hovedgreb – formidle en designproces og designløsninger ved hjælp af fagets metoder og terminologi – foretage, dokumentere og begrunde valg i en designproces
Væsentligste arbejdsformer	<p>Gruppearbejde</p> <p>Klasseundervisning</p> <p>Individuelt arbejde</p>

[Retur til forside](#)

Titel 2	Designhistorie
Indhold	<p><i>Før-industrielt design (supplerende stof)</i></p> <p><i>Historisk fokus på design fremstillet i perioden fra modernismen til i dag.</i></p> <p>Designhistorie 1800-2008</p> <p>Litteratur: Ida Engholm: Design gennem 200 år s. 8-140</p> <p>Fokus på:</p> <ul style="list-style-type: none"> - den industrielle revolution - historicisme og rationalisering - kunst og industri - modernismens start - funktionalisme og avantgarde - håndværk og industri - streamline og art deco - international modernisme - dansk modernisme - tysk og italiensk modernisme - pop- og antidesign - postmodernisme <p>Herefter fremstilles en powerpoint om en stilperiode eller en designer. Fremlæggelse for klassen.</p>
Omfang	9 lektioner = 6 timer
Særlige fokuspunkter	<p>Designfagets historiske dimension. Eleverne skal:</p> <ul style="list-style-type: none"> - analysere og diskutere design som proces og som resultat - analysere design ud fra produktionsmæssige, samfundsmæssige, økonomiske, historiske, kulturelle, miljømæssige og etiske kriterier
Væsentligste arbejdsformer	<p>Lærerforedrag Klasseundervisning Gruppearbejde</p>

Titel 3	Grafisk design: Design af logo
Indhold	<p><i>Kommunikationsdesign</i></p> <p>Grafisk design</p> <p>Der arbejdes med</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Teori i forbindelse med grafisk design 2. udarbejdelse af mindre, individuelle projekter <p>Analyse og vurdering af grafisk design</p> <p>Projekt: Vælg én af flg. 3 opgaver:</p> <p><i>Opgave 1</i> Logo for bilmærke</p> <ul style="list-style-type: none"> • Du skal designe et nyt logo til eksisterende bilmærke med udgangspunkt i mærkets identitet. • Logoet skal erstatte et eksisterende logo, som du mener, trænger til fornyelse <p><i>Opgave 2</i> Logo for <i>Isvaflen</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Du skal designe et logo for den eksklusive isbutik "Isvaflen" i Kongens(gå)gade i Esbjerg (imaginært firma) • Der er ikke tale om en butikskæde – endnu. Blot en enkeltstående butik med høje priser <p><i>Opgave 3</i> Logo for nyt pengeinstitut</p> <ul style="list-style-type: none"> • Du skal designe et logo for den nye netbaserede bank Logic Bank (imaginært firma) • Banken henvender sig kun til privatkunder som klarer alle bankforretningen over nettet <p>Grundbog: Rikke Sloth Kristensen m.fl.: Design B, s. 99-137</p>
Omfang	9 lektioner = 6 timer
Særlige fokuspunkter	<p>Gennem dette projekt skal eleverne:</p> <ul style="list-style-type: none"> – identificere et designproblem samt formulere,

	<p>planlægge og gennemføre et overskueligt designprojekt, som baseres på et hovedgreb</p> <ul style="list-style-type: none">– formidle en designproces og designløsninger ved hjælp af fagets metoder og terminologi– foretage, dokumentere og begrunde valg i en designproces
Væsentligste arbejdsformer	Klasseundervisning Individuelt arbejde

Titel 4	Design af fysiske omgivelser: Arkitektur (Projektet er gennemført som nød-undervisning under coronanedlukning)
Indhold	<p><i>Design af fysiske omgivelser; herunder arkitektur</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Familiens hus gennem 100 år (udg. Af Boli- us/Nybolig) 2. Fotopræsentation af udvalgt enfamiliehus arkitek- tur 3. Opgave i arkitektur: facadefornyelse <ul style="list-style-type: none"> • Gennemgang af "Familiens hus gennem 100 år" • Individuelle opgaver i arkitektur: • Vælg et enfamilieshus, som trænger til renovering, og før huset tilbage til den oprindelige stil gennem en facaderenovering eller <p>Grundbog: Rikke Slot Kristensen m.fl.: Design B, 211-226</p> <p>Bolius/Nybolig: "Familiens hus gennem 100 år"</p> <p>https://www.aalborg.dk/media/1140368/Stilblade_enfamiliehuse_alle.pdf</p>
Omfang	18 lektioner = 14 timer
Særlige fokus- punkter	<p>I dette projekt kommer samtlige læreplanens mål i spil, nemlig at kunne:</p> <ul style="list-style-type: none"> – analysere og diskutere design som proces og som resultat – identificere et designproblem samt formulere, planlægge og gennemføre et overskueligt designprojekt, som baseres på et hovedgreb – formidle en designproces og designløsninger ved hjælp af fagets metoder og terminologi – foretage, dokumentere og begrunde valg i en designproces – analysere design ud fra produktionsmæssige, samfundsmæssige, økonomiske, historiske, kulturelle, mil-

	<p>jømæssige og etiske kriterier</p> <ul style="list-style-type: none"> – analysere og vurdere design ud fra rumlige, materialemæssige, konstruktionsmæssige, teknologiske og æstetiske kriterier – perspektivere design ud fra formmæssige, funktionelle og kommunikative kriterier.
Væsentligste arbejdsformer	<p>Gruppearbejde Individuelt arbejde</p>

[Retur til forside](#)

Titel 5	<p>Design en caféstol (Projektet er gennemført som nød-undervisning under coronanedlukning)</p>
Indhold	<p>Opgaven:</p> <p>”En stol er en maskine til at sidde på” – ligesom et hus er en bo-maskine, som de tidlige funktionalister formulerede det. Men man sidder på mange forskellige måder – alt afhængig af situationen, og en stol skal kunne noget – både funktionsmæssigt og æstetisk. I skal designe en stol til en bestemt siddesituation, nemlig til situationen, hvor man sidder i et begrænset tidsrum på en café. I skal selvfølgelig medtænke både form (stil og æstetik) og funktion i jeres designeksperimenter. I må gerne designe til én bestemt café. Ellers bare til en til tilfældig café. Stikord til designprocessens faser er denne gang:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. research – inspiration (se på caféindretning, se på andre caféstole på markedet osv.) 2. hovedgreb 3. målgruppe – signalværdi – marked 4. ergonomiske undersøgelser (Mr. Average – mål) 5. materialeundersøgelser (de mulige og de bedste materialer)

	<p>6. moodboards (style, lifestyle, usage, mood)</p> <p>7. idégenerering – skitsering (med blyant – skitseudvælgelse – DPU)</p> <p>8. specificering – detaljering – rentegning (blyant – marker – 3D-computertegning)</p> <p>9. mockup (i størrelsesforhold 1:4) <i>Udeladt pga. nødundervisning i forbindelse med Covid19-pandemi.</i></p> <p>10. præsentation (Powerpoint-støttet fremlæggelse)</p>
Omfang	15 lektioner = 12 timer
Særlige fokuspunkter	<ul style="list-style-type: none"> – analysere design ud fra produktionsmæssige, samfundsmæssige, økonomiske, historiske, kulturelle, miljømæssige og etiske kriterier – analysere og vurdere design ud fra rumlige, materialemæssige, konstruktionsmæssige, teknologiske og æstetiske kriterier – perspektivere design ud fra formmæssige, funktionelle og kommunikative kriterier. – analysere og diskutere design som proces og som resultat – identificere et designproblem samt formulere, planlægge og gennemføre et overskueligt designprojekt, som baseres på et hovedgreb – formidle en designproces og designløsninger ved hjælp af fagets metoder og terminologi – foretage, dokumentere og begrunde valg i en designproces
Væsentligste arbejdsformer	Klasseundervisning Individuelt arbejde

Titel 6	Designanalyse
Indhold	<p>Øvelse i designanalyse</p> <ul style="list-style-type: none"> - opdelt på de tre designkategorier: produktdesign, grafisk design og arkitektur. <p>Eleverne øves i at beskrive, analysere og vurdere design på baggrund af analysemodeller.</p>

Omfang	6 lektioner = 4 timer
Særlige fokuspunkter	<ul style="list-style-type: none">- analysere og diskutere design som proces og som resultat- analysere design ud fra produktionsmæssige, samfundsmæssige, økonomiske, historiske, kulturelle, miljømæssige og etiske kriterier
Væsentligste arbejdsformer	Klasseundervisning Gruppearbejde

[Retur til forside](#)

