

Undervisningsbeskrivelse

Stamoplysninger til brug ved prøver til gymnasiale uddannelser

Termin	Juni 2021
Institution	Rybners Tekniske Gymnasium
Uddannelse	Htx
Fag og niveau	Design B
Lærer(e)	Claus Kaas Ishøy
Hold	3. C

Oversigt over gennemførte undervisningsforløb

Titel 1	Designprocessen. Design af et køkkenredskab
Titel 2	Designhistorie
Titel 3	Design din egen t-shirt
Titel 4	Møbeldesign – flerfagligt forløb med Teknologi A
Titel 5	Arkitektur: facaderenovering af familiehus
Titel 6	Designanalyse
Titel 7	Plakatsøjle
Titel 8	Containerbolig
Titel 9	Ur-design eller emballagedesign
Titel 10	”Pause” – et idéudviklingsprojekt
Titel	Grafisk design: Visuel identitet

11	
Titel 12	Frit designprojekt

Titel 1	Designprocessen. Design 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>Grundbog: Rikke Slot Kristensen m.fl.: Design B, s. 13-53</p>
Omfang	<p>20 lektioner = 15 timer</p> <p>Elevtid: 8 lektioner = 6 timer</p>
Særlige fokuspunkter	<p><i>Produktdesign; herunder industrielt design</i></p> <p>Eleverne stifter første gang bekendtskab med de faglige mål for Design B. 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>

Titel 2	Designhistorie m. supplerende stof
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 1800-2015</p> <p>Litteratur: Ida Engholm: Design gennem 200 år s. 8-140</p> <p>Fokus på:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Før-industrielt design - 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 - virtuelt design - m.m.
Omfang	12 lektioner = 9 timer + 5 timers elevtid

Særlige fokuspunkter	Designfagets historiske dimension. Eleverne øves i at: <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	Lærereforedrag Klasseundervisning Gruppearbejde

Titel 3	Design din personlige t-shirt
Indhold	<p>En T-shirt er en meget enkel beklædningsgenstand for både kvinder og mænd, og T-shirtens historie går langt tilbage i tiden: https://www.theadairgroup.com/resources/a-timeline-of-the-t-shirt/</p> <p>En T-shirt kan være ensfarvet, flerfarvet eller med print. Jeres opgave er at designe en flerfarvet T-shirt eller en T-shirt med print.</p> <p>I skal kun designe forsiden på T-shirten I har hele farvepaletten til rådighed – se paletton.com T-shirten skal være designet til dig selv – dvs. det skal være en T-shirt, som du gerne vil ses i T-shirten skal indeholde mindst ét symbol T-shirten skal være narrativ – altså fortælle noget...</p> <p>Krav til designprocessen: I skal tegne mindst 12 idéskitser på de uddelte skabeloner (blyant/markering/farveblyant etc.) I skal formulere et hovedgreb for jeres design I skal foretage research på nettet og/eller i butikker I skal producere en færdigtegning som markertegning eller computertegning</p> <p>Følgende skal afleveres som powerpoint til bedømmelse og gemmes i jeres personlige portfolio:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mindst 12 skitser 2. Hovedgreb 3. Billeder fra research

	<p>4. Færdigtegning med marker eller som computertegning</p> <p>5. 1:1 færdigtegning på stort papir eller hvid T-shirt (håndtegning eller print)</p>
Omfang	12 lektioner = 9 timer
Særlige fokuspunkter	<p>Gennem dette projekt skal eleverne:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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	Individuelt arbejde

Titel 4	Møbeldesign – flerfagligt forløb med Teknologi A SO-forløb
Indhold	<p><i>Produktdesign; herunder industrielt design</i></p> <p>Analyse og vurdering af møbeldesign Fotos Eksempler på møbeldesign Analysemodeller Eleverne øves i analyse og vurdering af eksisterende design.</p> <p>Møbeldesign i praksis: Design et siddemøbel</p> <p>Besøg på Dansk Designcenter, København samt Designmuseum Danmark, København. Udeladt pga. Covid19 pandemi</p> <p>Besøg hos Holger Alexandersen Møbler, Esbjerg for inspiration Udeladt pga. Covid19 pandemi</p> <p>Gennemførelse af designprojektet med alle designprocessens faser – herunder modelbygning</p>

	Grundbog: Rikke Slot Kristensen m.fl.: Design B, s. 66-89
Omfang	20 lektioner = 15 timer + 10 timers elevtid
Særlige fokuspunkter	<p>Analyse og vurdering: Designfagets analytiske dimension introduceres for eleverne. Eleverne øves i at:</p> <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. <p>Design et sidde møbel:</p> <p>Elevernes 3. designprojekt. Kravene skærpes til opfyldelsen af flg. mål:</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 - reflektere over og formidle kropslige erfaringer med design og arkitektur - foretage, dokumentere og begrunde valg i en designproces
Væsentligste arbejdsformer	<p>Projektarbejde Gruppearbejde Individuelt arbejde</p>

[Retur til forside](#)

Titel 5	Arkitektur: facaderenovering af familiehus (Projektet er gennemført som nød-undervisning under coronanedlukning)
Indhold	<p>Design af fysiske omgivelser; herunder arkitektur</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Erik Nygaard: Familiens hus gennem 100 år (udg. Af Bolius/Nybolig) 2. Fotopræsentation af udvalgt enfamiliehus arkitektur 3. Opgave i arkitektur: facadefornyelse af familiehus <ul style="list-style-type: none"> • Gennemgang af "Familiens hus gennem 100 år"

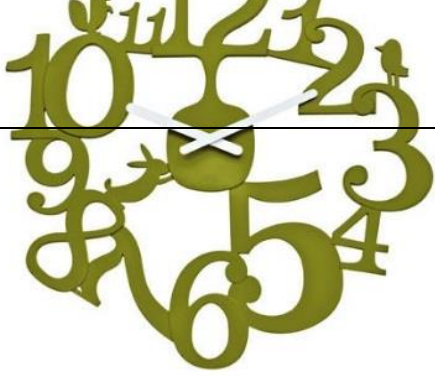
	<ul style="list-style-type: none"> • Case: 3.C mit hus. Elevernes egne huse vises, og typebestemmes ud fra "Familiens hus gennem 100 år" • Individuel opgave i arkitektur: • Vælg et enfamilieshus, som trænger til renovering, og før huset tilbage til den oprindelige stil gennem en facaderenovering. <p>Grundbog: Rikke Slot Kristensen m.fl.: Design B, s. 213-226</p> <p>Erik Nygaard: Familiens hus i 100 år. Bolius/Nybolig</p> <p>https://www.aalborg.dk/media/1140368/Stilblade_enfamiliehuse_alle.pdf</p>
Omfang	32 lektioner = 24 timer Elevtid: 12 lektioner = 9 timer
Særlige fokuspunkter	<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, 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.
Væsentligste arbejdsformer	Gruppearbejde Individuelt arbejde

Titel 6	Designanalyse
Indhold	Ud fra forskellige analysemodeller gøres eleverne fortrolige med designanalysens terminologi og logik. Der arbejdes med i denne fase primært med produktdesign, og fokus er på at beskrive, analysere og vurdere produktdesign.
Omfang	8 lektioner = 6 timer
Særlige fokuspunkter	<ul style="list-style-type: none"> - analysere og diskutere design som proces og som resultat - identificere et designproblem - 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.
Væsentligste arbejdsformer	Kasseundervisning, gruppearbejde

Titel 7	Produktdesign/design af fysiske omgivelser: Design af plakatsøjle til Rybners Tekniske Gymnasium
Indhold	<p>Der skal designes en plakatsøjle med følgende krav til designet:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Plakatsøjlen/-standeren skal kunne anvendes udendørs eller indendørs (vælg selv) - Plakatsøjlen/-standeren skal harmonere med Teknisk Gymnasiums arkitektur og designprofil - Plakatsøjlen/-standeren skal tiltrække opmærksomhed <p>Alle faser i designprocessen skal indgå.</p> <p>Projektet indledes med observationer og fotoregistrering af gymnasiets arkitektur, dette overføres til moodboards, som danner udgangspunkt for idefasen.</p> <p>På denne måde designes der med udgangspunkt i de fysiske omgivelser, som produktet designet er en del af.</p> <p>Grundbog: Rikke Slot Kristensen m.fl.: Design B, s. 179-185</p>
Omfang	<p>20 lektioner = 15 timer Elevtid = 6 lektioner = 4 timer</p>
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 <ul style="list-style-type: none"> - kombinere resultaterne af idégenerering, konceptudvikling og forskellige undersøgelser i et konkret designprojekt - formidle en designproces og designløsninger ved hjælp af fagets metoder og terminologi - foretage, dokumentere og begrunde valg i en designproces
Væsentligste arbejdsformer	<p>Projektarbejde Klasseundervisning Pararbejde</p>

Titel 8	Containerbolig
Indhold	<p>Opgave:</p> <p>Scenariet:</p> <p>Et firma i Esbjerg har fået tilladelse til at placere en "trailer-park" bestående af 50 20-fods containere til studieboliger. Containerne er indkøbt, og firmaet skal nu indrette de 50 containere til beboelse for én person i hver container. Én af containerne skal tillige indrettes med møbler og anvendes til udstilling. Det er denne container, I skal indrette</p> <p>Containerne står tæt op ad hinanden og oven på hinanden således, at kun enderne vil kunne tilbyde lysindfald. Containerne isoleres udefra og beklædes udvendigt med facadebeklædning i kompositmateriale.</p> <p>Opgaven:</p> <p>Med udgangspunkt i ovenstående skal I designe/indrette en studiebolig i en 20 fods container. De indvendige mål er: L/B/H 587x235x237.</p> <p>Supplerende stof:</p> <p>Benspænd 1: I skal undersøge og integrere noget fra bygningsreglementet, f.eks. Vinduesareal, minimumskrav til toilet. Vælg selv. (= supplerende stof)</p> <p>Benspænd 2: Alle indvendige døre skal være skydedøre, hoveddør skal være hængslet i højre side (ude fra) og gå indad.</p> <p>Benspænd 3: I skal finde udsmykning til hele eller dele af væggene og kunne argumentere for jeres valg.</p> <p>Opgaven løses i grupper af 2.</p> <p>Læs side 201 – 237 i Design B-bogen om: rum, form og analyse + arkitektens værktøjskasse.</p> <p>Research: Besøg hos BOXIT Esbjerg for at opleve rummet/volumen i en 20 fods container. Fotodokumentation.</p> <p>Opgaven vurderes ud fra løsningens helhed og rumbehandling i forhold til funktion/emne/stemning og benspænd.</p> <p>I skal forholde jer til nedenstående i jeres løsning.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Indre dimension: funktion, teknik, konstruktion. - Konteksten: målgruppe, stil, omgivelser. - Ydre dimension: form, kommunikation, identitet. - <p>Research: Vurder og vælg hvilke funktioner der som minimum skal være i boligen. Vurder og vælg en bruger af boligen (lav en persona). Vurder og vælg stil, møbler og dekoration, og hvilket tema / stemningen boligen skal rumme.</p>

	<p>Der afleveres skitser og færdigtegning af jeres idé til containerens indretning.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Persona • Skitser • En plantegning af containerens indretning • En snittegning (x-ray) • En opstalt (facadetegning) af containerboligen udefra <p>Dette afleveres i en Powerpoint.</p> <p>Aflevér model:</p> <ul style="list-style-type: none"> • En indrettet model i 1:20 i udleveret acryl-æske <p>https://uniavisen.dk/kommer-container-boligerne/ https://dk.roomioo.com/magazine/139/fremtidens-studiebolig-er-en-container-med-havudsigt/</p> <p>Phylis Richardson: Nano House – innovations for small dwellings s.94-136</p>
Omfang	24 lektioner = 18 timer
Særlige fokuspunkter	<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 -reflektere over og formidle kropslige erfaringer med design og arkitektur - foretage, dokumentere og begrunde valg i en designproces - 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.
Væsentligste arbejdsformer	Klasseundervisning, par-arbejde, modelbygning, mundtlig fremlæggelse

<p>Titel 9</p>	
<p>Indhold</p>	<p>et vægur.</p> <p>med følgende op-</p> <p>ad. Fjern glasset it designe og</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Demontér Staples-uret. 2. Redegør for – med fotodokumentation - hvilke omgivelser dit ur er tiltænkt. Din stue, dit værelse, dit badeværelse, dit værksted, dit køkken eller...? (i portfolio) 3. Foretag en research på nettet eller andre steder for at få inspiration til jeres design (fotos i portfolio) 4. Formulér et hovedgreb for dit ur-projekt. 5. Lad urets placering være udgangspunkt for dit skitsearbejde, sådan at uret kommer til at passe til omgivelserne. (skitser i portfolio) 6. Udvalg den bedste skitse (evt. ppu-skema) til forfinelse (rentegning i portfolio) 7. Fremstil urskiven (eller hvad det nu er) og montér viserne (foto af uret i portfolio) <p>Isæt batteri og afprøv uret. Det skal virke! Husk at viserne skal have plads til at bevæge sig.</p> <p>Emballagedesign</p> <p>I dette projekt skal du designe en emballage til en dagligvare.</p> <p>Dagligvarer er:</p> <ul style="list-style-type: none"> - alle former for mad- og drikkevarer - produkter til personlig hygiejne: sæbe, tandpasta, creme, hygiejnebind osv - rengøringsartikler, vaskemidler, toiletpapir osv. <p>Funktionskrav til emballage:</p> <p>Emballagen skal:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Beskytte produktet (mod nedbrydning, forurening, fordærv) - Gøre produktet håndterbart og opdelt i passende portioner

	<p>(familiepakning, én-persons-pakning mv)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sælge produktet, give produktet identitet - Informere om produktet - Være optimal i forhold til miljøpåvirkning og ressourceforbrug (nedbrydelighed, genbrug osv.)
Omfang	12 lektioner = 9 timer
Særlige fokuspunkter	<p>Gennem dette projekt skal eleverne:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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>Klasseundervisning Gruppearbejde Powerpointstøttet fremlæggelse</p>

Titel 10	<p>“Pause” – et idéudviklingsprojekt (Projektet er gennemført som nød-undervisning under coronanedlukning)</p>
Indhold	<p>IDEUDVIKLINGSPROJEKT “Pause”</p> <p>Alle kan trænge til en pause – indimellem. Vi holder mange pauser – større eller mindre – i vores dagligdag. På arbejdet, derhjemme, i skolen, til fritidsaktiviteter, når køber ind, når vi rejser osv.</p> <p>Når vi holder pauser, kan et design hjælpe os til at få en bedre pause. Det kan være en mere indholdsrig pause, en mere social pause, en mere komfortabel pause, en sjovere pause, en mere aktiv pause osv.</p> <p>Du skal udvikle et design til en pause. Du kan arbejde inden for alle tre genstandsfelter: produktdesign, kommunikationsdesign eller design af fysiske omgivelser/arkitektur, og du må meget gerne kombinere genstandsfelterne i pause-projektet. Tænk stort og tænk småt. Alt hvad der kan give os en bedre pause, kan bruges i pause-projektet.</p> <p>I skal bruge forskellige kreative metoder (mindmap, brainstorm, omvendt brainstorm m.m.), som I kender fra teknologifaget og måske innovation.</p>
Omfang	12 lektioner = 9 timer
Særlige fokuspunkter	Gennem dette projekt skal eleverne:

	<ul style="list-style-type: none"> - identificere et designproblem samt formulere, planlægge og gennemføre et overskueligt designprojekt, som baseres på et hovedgreb - kombinere resultaterne af idégenerering, konceptudvikling og forskellige undersøgelser i et konkret designprojekt - formidle en designproces og designløsninger ved hjælp af fagets metoder og terminologi <ul style="list-style-type: none"> - Arbejde iterativt - foretage, dokumentere og begrunde valg i en designproces
Væsentligste arbejdsformer	<p>Klasseundervisning Individuelt arbejde Gruppearbejde</p>

Titel 11	<p>Visuel identitet</p> <p>Udarbejdelse af markedsføringsmateriale til projektet "Løvens hule" (i samarbejde med Teknologi A) Pga. Covid19 pandemien blev projektet gennemført enkeltfagligt</p>
Indhold	<p>Læreroplæg om, hvordan man som virksomhed udarbejder en vellykket grafisk identitet.</p> <p>Udarbejdelse af visuel identitet til egen virksomhed fra Teknologi A.</p> <p>Udarbejdelse af grafisk materiale:</p> <ul style="list-style-type: none"> - logo - visitkort - plancher - plakater - udkast til webside - <p><i>Henrik Birkvig: Grundbog i grafisk design</i> <i>Grundbog: Rikke Sloth Kristensen m.fl.: Design</i></p>
Omfang	<p>16 lektioner (designdelen) = 12 timer 8 timer elevtid = 6 timer</p>
Særlige fokuspunkter	<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, miljømæssige og etiske kriterier - analysere og vurdere design ud fra rumlige, materialemæs-

	<p>sige, konstruktionsmæssige, teknologiske og æstetiske kriterier</p> <ul style="list-style-type: none"> – perspektivere design ud fra formmæssige, funktionelle og kommunikative kriterier.
Væsentligste arbejdsformer	Projektarbejde i grupper

Titel 12	<p>Frit designprojekt (Projektet er delvist gennemført som nød-undervisning under corona-nedlukning)</p>
Indhold	<p>Det sidste designprojekt, hvor eleverne har mulighed for at demonstrere, i hvilken omfang de lever op til de faglige mål.</p> <p>Opgaven: Gennemfør et designprojekt efter eget valg i alle dets faser inden for ét af de tre hovedområder produktdesign, kommunikationsdesign og design af fysiske omgivelser. Dit selvvalgte, frie designprojekt må ikke ligge tæt op ad nogen af dine tidligere projekter.</p>
Omfang	12 lektioner = 9 timer + 9 timers elevtid
Særlige fokuspunkter	<p>Alle de faglige mål kommer nu i spil:</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, 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. <p>Processen og resultatet heraf evalueres og bedømmes ud fra graden af opfyldelse af de faglige mål.</p>
Væsentligste arbejdsformer	Klasseundervisning, individuelt arbejde, skriftligt arbejde.

