

Undervisningsbeskrivelse

Stamoplysninger til brug ved prøver til gymnasiale uddannelser

Termin	Dec 2020
Institution	Kolding Hf & VUC
Uddannelse	Hf
Fag og niveau	Design og arkitektur C
Lærer(e)	Mette Maria Gye Lenchler
Hold	DeC12008

Oversigt over gennemførte undervisningsforløb

Titel 1	Introforløb: design et våben til kvinder - intro til parametrene form og funktion
Titel 2	Design af fysiske omgivelser – Fritidshus
Titel 3	Produktdesign – Møbel til fritidshuset
Titel 4	Kommunikationsdesign – re-design af supermarkedsprodukt

Titel 1	Introforløb: design et våben til kvinder - intro til parametrene form og funktion
Indhold	<p>Kernestof:</p> <p>Introducerende arbejde med parametrene form og funktion gennem kreativt arbejde, analysearbejde og gruppering af fotos efter vægtningen af form og funktion.</p> <p>Kreativ opgave:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Design et våben til kvinder – intro til parametrene form, funktion og målgruppe <p>Fotoopgave:</p> <ul style="list-style-type: none"> - find tre designs hvor parametrene form og funktion vægtes forskelligt. <p>Tegneøvelser:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Vælg tre parametre fra læreplanen og tegn en stol ud fra dem
Omfang	2 dobbelttimer
Særlige fokuspunkter	<p>Introduktion til design som fag. Intro til læreplanens parametre, med fokus på form og funktion. - generere designidéer</p> <p>Sociale mål: Ryste klassen sammen, lærer kursisterne at kende.</p>
Væsentligste arbejdsformer	Klasseundervisning / gruppearbejde / kreativt arbejde / CL / elevoplæg

[Retur til forside](#)

Titel 2	Design af fysiske omgivelser – Fritidshus
Indhold	<p>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. Huset skal være et locus-hus dvs. et hus, der er bygget til én bestemt lokation, som ikke kan flyttes. 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 smag • 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 <p>Arbejdsform:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grupper med maks. 3 i hver <p>Teori:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Designhistorie med fokus på art nouveau, funktionalisme og dekonstruktivisme - Powerpoint om bærende konstruktioner i træ, beton og stål - Le Corbusiers fem principper for moderne arkitektur fra ”Grundbog i kunst og arkitektur” af Jørgen Holdt Eriksen, Sophie Holm Strøm og Henrik Oxvig. Systime 2013 <p>BBC dokumentaren "The Worlds most Extraordinary Homes" afsnit om Norge Film om "Falling Water" (5 minutter) fra: Fallingwater - Mill Run, Pennsylvania</p>
Omfang	15 dobbelttimer
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/gruppearbejde / individuelt arbejde /kreativt arbejde/skriftligt arbejde /fremlæggelse

Titel 3	Produktdesign – Møbel til fritidshuset
Indhold	<p>Brief: I har alle bygget et fritidshus til én bestemt lokation, og til én fiktiv person(er). I dette eksamensprojekt skal I design ét møbel til huset. I må selv bestemme hvilket møbel, men det skal harmonere med husets udseende og passe til husets ejer. I skal selv formulere en liste med designproblemer og løsninger på dem. Der er dog en række funktionelle- og formmæssige krav, som møblet skal leve op til.</p> <p>Funktionelle krav:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Møblet skal fungere • I skal selv formulere minimum 3 designproblemer <p>Formmæssige krav:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Møblet skal harmonere med huset i forhold til: <ul style="list-style-type: none"> ○ Materialer ○ Farver ○ Formsprog ○ Æstetiske udtryk (råt/feminint/naturligt/industrielt...) • Møblet skal passer til ejerens stil • I skal arbejde med sanserne (syn, høre, føle, lugte) • I skal selv formulere minimum 1 designproblem <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 model af møblet <p>Teori:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kreativt og teoretisk arbejde med PH's skærmsystem, samt gennemgang af Louis Poulsens lysfordelingskurve. <p>DR-dokumentaren "Danmarks næste klassiker": https://www.dr.dk/drtv/episode/danmarks-naeste-klasseker -lampen 206863</p>
Omfang	7 dobbelttimer
Særlige fokus-punkter	<p>Gennemføre en designproces: Selvstændigt formulere designproblemer, Research, idégenereringen, skitsering, 3D-model, produktanalyse.</p> <p>Evalueringskriterier:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jeres evne til at designe et møbel der fungerer • Jeres evne til at designe et møbel der harmonerer med fritidshuset • Jeres evne til at designe et møbel der passer til ejerens stil • Jeres evne til at arbejde med sanserne • Jeres evne til at formulere og løse designproblemer • Jeres evne til at lave skitser OG til at udvælge gode/dårlige skitser
Væsentligste arbejdsformer	Klasseundervisning/gruppearbejde/projektarbejdsform/kreativt arbejde/skriftligt arbejde/fremlægning / CL.

Titel 4	Kommunikationsdesign – re-design af supermarkedsprodukt
Indhold	<p>Brief: 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 4 kontraster (størrelseskontrast, styrkekontrast, 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.</p> <p>Powerpoint:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Designhistorie: fokus på grafisk design med nedslag i: Art Nouveau, Funktionalisme (herunder Bauhaus), Art Deco og dekonstruktivisme. - Teori: font, typografi og de fire kontraster (formkontrast, styrkekontrast, størrelseskontrast, farvekontrast), gestaltlovene og forskellige kompositionsprincipper.
Omfang	13 dobbelttimer
Særlige fokuspunkter	<p>Gennemføre en designproces: selvstændigt formulere designproblemer, målgruppeanalyse ud fra Minervamodellen, research på inspiration, mindmap, designanalyse, skitsering, fremlæggelse.</p> <p>Evalueringskriterier:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jeres evne til at appellere til målgruppen • Jeres arbejde med parametrene form, funktion og kommunikation – i forhold til: <ul style="list-style-type: none"> ○ Font ○ Illustration geometrisk eller organisk formsprog ○ Farvevalg ○ De 4 kontraster ○ Komposition • Jeres evne til at lave skitser OG til at udvælge gode/dårlige skitser • Jeres evne til visuelt og mundtligt at formidle en designproces • Kvaliteten af det færdige design
Væsentligste arbejdsformer	Klasseundervisning/gruppearbejde/projektarbejdsform/kreativt arbejde/ skriftligt arbejde