

Titel 1	Produktdesign: Sko
Indhold	<p>Designbrief: I dette eksamensprojekt skal I design ét par sko. I må selv bestemme hvilken slags sko og til hvilket formål, men de skal fungere (ikke fantasisko). Det kan f.eks. være stiletter, der ikke smadrer ens fødder, en basketstøvle i 80'ers retro-stil, en vandrestøvle tilpasset klima og fodtemperatur eller noget helt andet. Det er vigtigt I arbejder både med funktion (herunder ergonomi), form og kommunikation.</p> <p>Funktionelle krav:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hvad skal jeres sko kunne? I skal selv formulere jeres funktionelle krav • For at leve op til jeres funktionelle krav skal I selv formulere designproblemer: <p>Formmæssige krav:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hvordan skal jeres sko se ud (materialer, farver, former)? I skal selv formulere jeres formmæssige krav • For at leve op til jeres formmæssige krav skal I selv formulere designproblemer <p>Kommunikation</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hvad ønsker I at jeres sko skal kommunikere? <p>Målgruppe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hvem er jeres målgruppe? I skal lave en persona-beskrivelse og undersøge jeres målgruppe <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 skoen i størrelsesforhold 1:1 <p>Teori: Font, typografi, de 4 kontraster, kompositionsprincipperne. PP om design fra perioderne: art nouveau, funktionalisme, grunge typografi, dekonstruktivisme. Minerva-modellen Dokumentaren: "Abstract - the art of design" afsnit: "Tinker Hatfields: Footwear Design"</p>
Omfang	Ca. 40% af undervisningstiden
Særlige fokuspunkter	<p>Gennemføre en designproces: Undersøge målgruppen, research, arbejde med designproblemer, idégenereringen, mindmap, skitsering, 3D-model, produktanalyse.</p> <p>Evalueringskriterier:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jeres evne til at opfylde kravene • Jeres evne til at analysere en målgruppe og skabe et design der appellerer til dem • Generere designidéer • foretage, dokumentere og begrunde valg i en designproces • Jeres evne til at undersøge et designproblem og designløsninger ud fra forskellige parametre, og ved hjælp af forskellige metoder • Præsentere et designprojekt
Væsentligste arbejdsformer	<p>Klasseundervisning/ individuelt arbejde/projektarbejdsform/kreativt arbejde/skriftligt arbejde /fremlæggelse</p> <p>Covid 19 virtuelundervisning</p>

Titel 2	Grafiskdesign – Re-design eksisterende produkt til stilperiode
Indhold	<p>Designbrief: I skal re-designe det grafiske udtryk til et eksisterende produkt. Jeres re-design skal stilmæssigt tilhøre en af de gennemgåede stilperioder: art nouveau, art deco, funktionalisme eller dekonstruktivisme.</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 • Jeres re-design skal låne formsprog fra én af de fire designperioder • I skal anvende de 4 kontraster (størrelseskontrast, styrkekontrast, formkontrast og farvekontrast) • I skal formulere minimum 2 designproblemer <p>Arbejdsform:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valgfri <p>Produktkrav:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ét re-designe i farve <p>Mindre øvelse: design filmplakat</p> <ul style="list-style-type: none"> • Filmplakaten skal passe til filmgenren (gyser/action/romantik/børnefilm) • I skal arbejde bevist med at skabe en statisk/dynamisk komposition • I skal arbejde med at skabe dybde <p>Teori: Font, typografi, de 4 kontraster, farver, kompositionsprincipperne. PP om grafisk design fra perioderne: art nouveau, art deco, funktionalisme, grunge typografi /dekonstruktivisme. Gestaltlovene Grafiske regler for at skabe: - Statisk eller dynamisk komposition - Rum/dybde Minervamodellen</p>
Omfang	Ca. 30% af undervisningstiden
Særlige fokuspunkter	<p>Gennemføre en designproces: Undersøge målgruppen, research, idégenereringen, mindmap, skitsering, 3D-model, produktanalyse og analyse af det grafiske.</p> <p>Evalueringskriterier:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jeres evne til at opfylde kravene • Jeres evne til at kende og arbejde med stilmæssige karakteristika fra en valgt stilperiode • Generere designidéer • foretage, dokumentere og begrunde valg i en designproces • Præsentere et designprojekt
Væsentligste arbejdsformer	<p>Individuelt arbejde/projektarbejdsform/kreativt arbejde/skriftligt arbejde /fremlæggelse</p> <p>Covid 19 virtuelundervisning</p>

Titel	Design af fysiske omgivelser: Privatbolig med erhverv
Indhold	<p>Designbrief: I er arkitekter, der er hyret til at bygge en ny privatbolig til én familie fra et af Minervamodellens segmenter. Privatboligen skal have plads til målgruppens erhverv.</p> <p>Krav til privatboligerne:</p> <ul style="list-style-type: none"> • De skal placeret på den valgte adresse • De skal leve op til familiernes funktionelle og formmæssige krav • De skal rumme erhvervslokalet på en hensigtsmæssig måde <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 eller præcis 3D-tegning af privatboligen <p>Teori: Powerpoint: - designhistorie med fokus på arkitektur fra Art Nouveau (Victor Horta), Funktionalismen (Bauhaus, Dom-ino, Villa Savoye og Bella Vista). Tekster: - Le Corbusiers 5 principper for moderne arkitektur: ”Grundbog i kunst og arkitektur”, Henrik Oxvig, Jørgen Eriksen, s 156 Kendskab til plan, snit og opstalt Lærefremstillet arkitekturanalyse</p>
Omfang	Ca. 30% af undervisningstiden
Særlige fokus-punkter	<p>Gennemføre en designproces: Undersøge målgruppen, research på inspiration, mind-map, arbejde med designproblemer, moodboard, analyse, skitsering, 3D-model, fremlægelse.</p> <p>Evalueringskriterier:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jeres evne til at idégenerere, nytænke og demonstrere kreativitet • Jeres evne til at integrere familiernes krav • Jeres arbejde med parametrene form, funktion og rum – særligt i forhold til: <ul style="list-style-type: none"> • Natur - Integration af naturen i arkitekturen • Lys- Anvendelse af kunstigt og naturligt lys • Materialevalg – gulve, vægge, tag • Farver • 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	Teams-undervisning/gruppearbejde / individuelt arbejde / projektarbejdsform/kreativt arbejde/skriftligt arbejde /fremlægning Covid 19 fjernundervisning