

Titel 4	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 og hyggeligt 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 <p>Ekskursion til Trapholt med guidet tur i Nanna Ditzel-udstilling</p>
Omfang	15 moduler af 1,5 time
Særlige fokus-punkter	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 2	Design af fysiske omgivelser – Fritidshus
Indhold	<p>Designbrief: 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 1:25 <p>Teori: Øvelse i at arbejde med klimabestemte designproblemer til hhv.: Tokyo, regnskov, ørken, klippevæg, Grønland. Kreativt og teoretisk arbejde med Bjarke Ingels krav til Bjerget 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>
Omfang	9 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 3	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.</p> <p>Tegneøvelser:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tegn supermarkedsprodukt ét til mænd og ét kvinder Fokus på komposition, symmetri/asymmetri, dynamik/stilstand, organisk/geometrisk og farver • Tegn filmplakat: Fokus på grafisk forenkling og komposition i forhold til hvordan man kommunikerer filmens genre
Omfang	6 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 et møbel i Verner Panton-stil: fokus på farver, materialer og former - Design en lampe i en selvvalgt stilperiode: fokus på særlige karakteristika fra den valgte designperiode
Omfang	4 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 / kreativt arbejde / elevoplæg

Titel 6	Udarbejdelse af Portfolio som del af selvvalgt opgave
Indhold	<p>Design af portfolio som den praktiske del af den selvvalgte afsluttende opgave. Det vil sige at det valgte emne sætter rammen for portfolioens udformning og overordnede tema.</p> <p>Krav:</p> <p>Produktkrav: Fremstilling af individuelt portfolio som f.eks. en mappe, udstilling eller hjemmeside</p> <p>Arbejdsform: Individuel opgave</p> <p>Mål: At formidle designprocesser og analyser visuelt og mundtligt. At detaljere nogle få aspekter af et designprojekt At være i stand til at bevæge sig mellem det abstrakte og konkrete At beskrive formålet med visualiseringer og begrundelser for deres valg</p> <p>Teori: Lærerproduceret undervisningsmateriale med eksempler på portfolio opbygning.</p>
Omfang	6, 5 moduler af 1.5 timer
Særlige fokuspunkter	<p>Gennemføre en designproces</p> <p>Evalueringskriterier: Evnene til at strukturere og formidle teori i sammenhæng med praksis i visuel og mundtlig form.</p>
Væsentligste arbejdsformer	Projektarbejdsform/læreroplæg idegenerering/individuelt arbejde/skitsering/kreativt arbejde/fremlæggelse