



Undervisningsbeskrivelse

Termin	June 2026
Institution	UCRS
Uddannelse	htx
Fag og niveau	Design B
Lærer	Daniel Vognstrup Perez (dp)
Hold	HTX23b

Forløbsoversigt (19)

Forløb 1	Titel 1 - Præsentation af faget
Forløb 2	Titel 2 - Tegneøvelser
Forløb 3	Titel 3 - Tegneøvelser
Forløb 4	Titel 4 - Manden i midten
Forløb 5	Titel 5 - Danish Entrepreneurship Festival 2024 (Teknologi) - Design fag fagligt indhold
Forløb 6	Titel 6 - Designanalyse - øvelse
Forløb 7	Titel 7- Indsnævringsmodellen og Kørnæs Kunstkonkurrence 2025
Forløb 8	Titel 8 - SRC forberedelse (Metoder og teori) + SRC opgaven
Forløb 9	Titel 9 - Stilhistorie
Forløb 10	Titel 10 - Portfolie oversigt/mappe til design
Forløb 11	Titel 11 - Sko-design
Forløb 12	Titel 12 - Tiny House
Forløb 13	Titel 13 - ReDesign af Skjerns byrum
Forløb 14	Titel 14 - Grafisk design - Layout til virksomhed
Forløb 15	Titel 15 - Portfolie oversigt/mappe til design (del 2)
Forløb 16	Titel 16 - Design / Redesign af valgfrit køkkenprodukt
Forløb 17	Titel 17 - Designproces
Forløb 18	Titel 18 - Frit Designprojekt
Forløb 19	Titel 19 - Eksamensprojekt

Forløb 1: Titel 1 - Præsentation af faget

Forløb 1	Titel 1 - Præsentation af faget
Indhold	• Gennemgang af bekendtgørelsen • Gennemgang af læreplanen • Gennemgang af prøveformer • Oprette portfolio Kompetencer, læreplanens mål: - At sikre eleven har viden om bekendtgørelsens krav til faget. ca. 1 lektion
Omfang	2 lektioner / 2 timer
Særlige fokuspunkter	Fagmål: demonstrere viden om fagets identitet og metoder foretage, dokumentere og begrunde valg i en designproces
Væsentligste arbejdsformer	Individuel

Forløb 2: Titel 2 - Tegneøvelser

Forløb 2	Titel 2 - Tegneøvelser
Indhold	Eleven arbejder via øvelser med skitsering og tegning i målforhold. Desuden arbejdes der med isometri. Faglige mål: Visualiseringsmetoder - skitsering i forskellige faser af en designproces mindst en af følgende typer: tegninger, collage, fotos, 3d-computermodellering målfaste tegninger og/eller målfaste modeller ca 4 lektioner
Omfang	2 lektioner / 2 timer
Særlige fokuspunkter	Fagmål: præsentere et designprojekt visuelt og mundtligt Kernestof: Visualiseringsmetoder: skitsering i forskellige faser af en designproces Visualiseringsmetoder: mindst en af følgende typer: tegninger, collage, fotos, 3d-computermodellering Visualiseringsmetoder: rumlige modeller f.eks. prototyping, mock-ups og lignende Visualiseringsmetoder: målfaste tegninger og/eller målfaste modeller Researchmetoder i sammenhæng med konkrete projekter: undersøgelser baseret på iagttagelse og sammenligning
Væsentligste arbejdsformer	

Forløb 3: Titel 3 - Tegneøvelser

Forløb 3	Titel 3 - Tegneøvelser
Indhold	Eleven arbejder via øvelser med skitsering og tegning i målforhold. Desuden arbejdes der med isometri. samt model ca. 6 lektioner Supplerende stof: Titel 3 -Tegneøvelse 3
Omfang	6 lektioner / 5.91666666666667 timer
Særlige fokuspunkter	Fagmål: præsentere et designprojekt visuelt og mundtligt Kernestof: Visualiseringsmetoder: skitsering i forskellige faser af en designproces Visualiseringsmetoder: mindst en af følgende typer: tegninger, collage, fotos, 3d-computermodellering Visualiseringsmetoder: rumlige modeller f.eks. prototyping, mock-ups og lignende Visualiseringsmetoder: målfaste tegninger og/eller målfaste modeller Researchmetoder i sammenhæng med konkrete projekter: undersøgelser baseret på iagttagelse og sammenligning
Væsentligste arbejdsformer	

Forløb 4: Titel 4 - Manden i midten

Forløb 4	Titel 4 - Manden i midten
Indhold	Manden i midten er en Design tilgang til at danne en forståelse for målgruppen. I dette lille introforløb bliver i mindet om segmenteringsmodellen Gallop Kompas samt vores kvalitative metode 'Manden i midten'. - I den første lektioner vil vi se på segmenteringsmodellen samt danne en forståelsesramme for hvilke elementer vi skal have i fokus. Efter ovenstående vil vi se på hvem er det vi skal "sælge"/henvende sig til og lave en målgruppe profil over de interessenter vi kommer frem til. - ca. 4 lektioner
Omfang	4 lektioner / 4 timer
Særlige fokuspunkter	Fagmål: behandle problemstillinger i samspil med andre fag anvende forskellige strategier til idégenerering og konceptudvikling Kernestof: Researchmetoder i sammenhæng med konkrete projekter: forskellige designetnografiske metoder til undersøgelse af interessenter, herunder brugeren og opdragsgiveren
Væsentligste arbejdsformer	Gruppearbejde

Forløb 5: Titel 5 - Danish Entrepreneurship Festival 2024 (Teknologi) - Design fag fagligt indhold

Forløb 5	Titel 5 - Danish Entrepreneurship Festival 2024 (Teknologi) - Design fag fagligt indhold
-----------------	--

Indhold (1/2)	I Design arbejder vi ud over de fælles ting i projektoplægget med følgende: Designovervejelser i forbindelse med jeres produkt Designovervejelser i forbindelse med messestand Designovervejelser i forbindelse med flyer/reklame former overflader og farver osv.? Altså hvilke ønsker er der til de signaler produktet sender. Indretning af standplads - plakater mv. Design overvejelser og færdige tegninger af stand samt plakater til denne afleveres på Studie+ i design afleveringsmappen. Opbygning af flyer/reklame Design overvejelser og færdig flyer/reklame afleveres på Uddata i design afleveringsmappen. Vigtigt: Hvem henvender vi os til? (produkt og stand er ikke nødvendigvis de samme) Målgruppe analyser Hvilke krav er der til formidlingen af jeres projekt på Award én? Tjek op på Award éns hjemmeside - her finder I bedømmelseskemaer mv. Samlet aflevering af opgaven indeholdende - De- logaverne inkl. refleksion afleveres samlet på Studie+ Teoretisk gennemgang af Layout - Komposition - Farver - Typografi - AIDA Se Designbogen af Rikke Slot Kristensen mfl. Designprocessens i brug side 141 - 153 Kommunikationsmodel - side 103 - 105 Skrifttype - typografi - side 113 - 115 Farveteori - side 115 til 122 Analyseværktøj 137 og 138 Arbejdsfoemer Gruppearbejde (Teknologi grupper) Klasseundervisning Evaluerings Danish Entrepreneurship Award 2022 Frederica d. 30. November https://danishentrepreneurshipfestival.ffe-ye.dk/
-----------------------------	--

Indhold (2/2)	samt løbende formativ evaluering.
Omfang	6 lektioner / 6 timer
Særlige fokuspunkter	Fagmål: behandle problemstillinger i samspil med andre fag identificere et designproblem samt formulere, planlægge og gennemføre et designprojekt, som baseres på et hovedgreb anvende forskellige strategier til idégenerering og konceptudvikling undersøge et designproblem ud fra forskellige parametre og ved hjælp af forskellige metoder, som nævnt i kernestoffet foretage, dokumentere og begrunde valg i en designproces arbejde iterativt præsentere et designprojekt visuelt og mundtligt Kernestof: Genstandsfelter, der behandles som enkeltområder eller integreret: produktdesign Genstandsfelter, der behandles som enkeltområder eller integreret: kommunikationsdesign Visualiseringsmetoder: skitsering i forskellige faser af en designproces Visualiseringsmetoder: mindst en af følgende typer: tegninger, collage, fotos, 3d-computermodellering Visualiseringsmetoder: rumlige modeller f.eks. prototyping, mock-ups og lignende Visualiseringsmetoder: målfaste tegninger og/eller målfaste modeller Researchmetoder i sammenhæng med konkrete projekter: undersøgelser baseret på iagttagelse og sammenligning Researchmetoder i sammenhæng med konkrete projekter: skitserende og eksperimenterende undersøgelser Researchmetoder i sammenhæng med konkrete projekter: aflæsning af designrepræsentationer, herunder analoge og digitale tekniske tegninger
Væsentligste arbejdsformer	Gruppearbejde Klasseundervisning

Forløb 6: Titel 6 - Designanalyse - øvelse

Forløb 6	Titel 6 - Designanalyse - øvelse
Indhold	Du skal lave en designanalyse af et valgfrit møbelprodukt af kendt designer. Produktet godkendes inden analysen påbegyndes. Start opgaven med en kort beskrivelse af designerens virke. I jeres opgave skal produktet være tydeligt fremvist i form af billeder. Brug endvidere billeder til argumentation for jeres analyse Grundbog: Designbogen af Rikke Slot Kristensen m.fl. 2. udgave Del 1 Produktdesign (Designanalyse) side 46-54 Opgaven besvares med anvendelse af designanalyseellipsen s. 48-52 Individuelt projektarbejde Klasseundervisning ca. 4 lektioner.
Omfang	5 lektioner / 4.91666666666667 timer
Særlige fokuspunkter	Fagmål: analysere og kritisk diskutere design og arkitektur som proces og som resultat vurdere eget og andres design på grundlag af undersøgelser og analyser i forhold til selvvalgt fokus/tema/synsvinkel forholde sig reflekteret og kritisk til den designede omverden ud fra deres erfaringer med designprocesser og som interessenter sætte egne og andres designprocesser og løsninger i et kritisk design- og teknologihistorisk, nutidigt og fremtidigt perspektiv præsentere et designprojekt visuelt og mundtligt Kernestof: Genstandsfelter, der behandles som enkeltområder eller integreret: produktdesign Designteori: designprocessens elementer på et reflekteret niveau Researchmetoder i sammenhæng med konkrete projekter: undersøgelser baseret på iagttagelse og sammenligning Researchmetoder i sammenhæng med konkrete projekter: kildekritisk informationssøgning
Væsentligste arbejdsformer	Klasseundervisning - Individuel

Forløb 7: Titel 7- Indsnævringsmodellen og Kørners Kunstkonkurrence 2025

Forløb 7	Titel 7- Indsnævringsmodellen og Kørners Kunstkonkurrence 2025
Indhold	Indsnævringsmodellen og Kørners Kunstkonkurrence 2025 Vi starter med en introduktion til indsnævringsmodellen, hvorefter Kørners Kunstkonkurrence 2025 vil blive introduceret Temaet er "STOF" Konkurrencen er for alle elever, der har fagene billedkunst og/eller design/design & arkitektur i hele gymnasieskolen: stx, hf, vuc, htx, hhx. Deadline for indsendelse af værker: Fredag den 21.marts 2025 kl. 12.00 til konkurrence@kunstogdesign.net, hvorefter værkerne bliver bedømt og offentliggørelse af vindere finder sted på BDfs hjemmeside umiddelbart herefter. MEGET VIGTIG INFO ifht. indsendelse af værker: Følgende punkter skal overholdes for at sikre sig, at værkerne indgår i bedømmelsen: Læreren samler alle oplysninger om alle elevers værker (fotos i så høj opløsning som muligt) i én samlet pdf med tydelig angivelse af følgende: a) Fuldt navn på eleven/eleverne, b) Titel på værket (eller "uden titel"), c) Materialer og størrelse (højde, bredde, dybde). Tip: pdfen kan evt. sendes med WeTransfer (se skabelon til indsendelse) Hvis værket indgår som et af de udstillede værker, skal værket afleveres udstillingsklar. Kriterier for bedømmelse: De indsendte værker skal tematisere 'STOF'. Eleverne bedømmes på deres evne til at undersøge temaet 'STOF' på en original, virkningsfuld og interessant måde. Fernisering og udstillingsperiode: Vendsyssel Kunstmuseum og ARKEN. Vi starter på Vendsyssel Kunstmuseum med fernisering og prisuddeling torsdag d. 8. maj 2025 kl. 16.00, og i efteråret flytter udstillingen til Arken med fernisering og prisuddeling tirsdag d. 9. oktober 2025 kl. 16.00. Afhentning af værker: Vinderværker skal afhentes på Arken efter endt udstilling. Det er kunstnerne bag værkerne og/eller gymnasiet, der har ansvaret for at afhente værkerne og værkerne SKAL afhentes (man kan altså ikke bare lade dem blive på Arken).
Omfang	12 lektioner / 11.916666666667 timer
Særlige fokuspunkter	Fagmål: vurdere eget og andres design på grundlag af undersøgelser og analyser i forhold til selvvalgt fokus/tema/synsvinkel demonstrere viden om fagets identitet og metoder arbejde iterativt Kernestof: Genstandsfelter, der behandles som enkeltområder eller integreret: produktdesign Designteori: designprocessens elementer på et reflekteret niveau

Væsentligste arbejdsformer	
-------------------------------	--

Forløb 8: Titel 8 - SRC forberedelse (Metoder og teori) + SRC opgaven

Forløb 8	Titel 8 - SRC forberedelse (Metoder og teori) + SRC opgaven
Indhold	Formål med dette emne er at klæde eleverne på til deres SRC - Altså hvordan kan man anvende designteori og metoder i samspil med øvrige fag- 6 lektioner + SRC 15 lektioner Designfaglig indhold i SRC - Teknologistudieretningen - Kom/IT studieretningen
Omfang	4 lektioner / 4 timer
Særlige fokuspunkter	Fagmål: visuelt og mundtligt formidle og reflektere over en designproces og designløsninger ved hjælp af fagets metoder og terminologi vurdere eget og andres design på grundlag af undersøgelser og analyser i forhold til selvvalgt fokus/tema/synsvinkel sætte egne og andres designprocesser og løsninger i et kritisk design- og teknologihistorisk, nutidigt og fremtidigt perspektiv behandle problemstillinger i samspil med andre fag demonstrere viden om fagets identitet og metoder Kernestof: Designteori: punktnedslag i designhistorien fra den industrielle revolution til i dag i sammenhæng med konkrete projekter Researchmetoder i sammenhæng med konkrete projekter: undersøgelser baseret på iagttagelse og sammenligning Researchmetoder i sammenhæng med konkrete projekter: kildekritisk informationssøgning Researchmetoder i sammenhæng med konkrete projekter: forskellige designetnografiske metoder til undersøgelse af interessenter, herunder brugeren og opdragsgiveren
Væsentligste arbejdsformer	

Forløb 9: Titel 9 - Stilhistorie

Forløb 9	Titel 9 - Stilhistorie
----------	------------------------

Indhold (1/2)	DE FORSKELLIGE STILPERIODER: 1850-i morgen? Læs om en af perioderne: • Art and Craft • Art nouveau • Art Deco • Præmodernisme • De Stijl • Bauhaus • Funktionalisme • Art deco og streamline • Modernisme • Popart • Postmodernisme og hightech • Dekonstruktivisme • Ny modernisme Lav en fremlæggelse via en planche, i grupper af maks. 3, hvor I præsenterer en periode (gruppe og periode skrives op på tavlen). Fremlæggelsen skal komme omkring de vigtigste punkter (tidsånd, brugsgenstande osv...) og I skal finde eksempler på design fra den periode I arbejder med. Læs Stilhistorisk oversigt Til at hjælpe med forståelsen af stilhistorie (forefindes som PDF og tekst-til-lyd på uddata). Gennem projektet bliver der gennemgang af anvendelsen af indsnævringsmodellen som styreredskab. Der vil være lærer gennemgang og styring af designprocessen. Projektet dele dokumenteres løbende i en projektnotebog. Der fremstilles en plakat om den tildelte stilperiode. Stilen (stilperioden) skal tydelig fremgå af plakats udtryk. Krav til plakaten Plakaten skal være 90 x 150 cm (højkant). Indledning til stilperioden (lidt om den tidligere periode) Stilperioden - Hvad er karakteristiske for perioden Gruppen skal komme med flere begrundede (og ikke kun dem fra bøgerne) eksempler som er karakteristiske for stilperioden. Disse skal beskrives. Kom med flere (tre eller flere) eksempler på design/arkitektur som I mener kan være inspireret fra perioden - Forklar via designanalyser. I kan med fordel læse i Designbogen kommunikationsdesign Del 2 s. 99 Om brugen af Fonte, farver, komposition, virkemidler mv. (kommunikationsdesign). Fremlæggelse skal forberedes således at den tager ca. 10 min. Som test vil vi sidste dag lege Jeopardy.
---------------	--

Indhold (2/2)	Se mere: Stilhistorisk oversigt i Designbogen Del 5 s. 309-411 Ca. 10 lektioner inklusiv fremlæggelse
Omfang	13 lektioner / 12.833333333333 timer
Særlige fokuspunkter	Fagmål: analysere og kritisk diskutere design og arkitektur som proces og som resultat visuelt og mundtligt formidle og reflektere over en designproces og designløsninger ved hjælp af fagets metoder og terminologi forholde sig reflekteret og kritisk til den designede omverden ud fra deres erfaringer med designprocesser og som interessenter sætte egne og andres designprocesser og løsninger i et kritisk design- og teknologihistorisk, nutidigt og fremtidigt perspektiv se sammenhænge mellem forskellige dele af genstandsfeltet demonstrere viden om fagets identitet og metoder præsentere et designprojekt visuelt og mundtligt Kernestof: Genstandsfelter, der behandles som enkeltområder eller integreret: kommunikationsdesign Designteori: punktnedslag i designhistorien fra den industrielle revolution til i dag i sammenhæng med konkrete projekter Researchmetoder i sammenhæng med konkrete projekter: undersøgelser baseret på iagttagelse og sammenligning Researchmetoder i sammenhæng med konkrete projekter: kildekritisk informationssøgning
Væsentligste arbejdsformer	Gruppearbejde Art and Craft / Art nouveau Præmodernisme - De Stijl og Bauhaus Funktionalisme Art deco og streamline Mordernisme Postmodernisme og hightech Dekonstruktivisme

Forløb 10: Titel 10 - Portfolie oversigt/mappe til design

Forløb 10	Titel 10 - Portfolie oversigt/mappe til design
Indhold	Portfolie oversigt/mappe til design Husk - forside med Elevnavn, Klasse og Periode - (år dato) - indholdsfortegnelse - et blad til hver titel indeholdende Titel: Projektoplæg Resume/Proces Tegninger / Billeder egne refleksioner Der afleveres en A4 side for hver titel!
Omfang	6 lektioner / 5.83333333333333 timer
Væsentligste arbejdsformer	

Forløb 11: Titel 11 - Sko-design

Forløb 11	Titel 11 - Sko-design
Indhold	I skal arbejde med - Research på sko, ud fra forskellige parametre - Research et brand og og overføre det visuelle udtryk til et moodboard - Overføre et visuelt udtryk fra brand til en sko Faglige mål: - Etablere og bruge et sprog - Udføre research og analyse - Dokumentere og træffe begrundede valg - Overføre et visuelt udtryk Aflevering indeholdende: - Research på sko inkl. jeres forklaring på skoens placering. - Research på brand inkl. fælles ord på brandets visuelle udtryk - Designproblem - Sko der løser problemet - Konklusion / Forklaring om hvorfor I mener at skoen svarer på problemformuleringen.
Omfang	11 lektioner / 10.6666666666667 timer
Særlige fokuspunkter	Fagmål: analysere og kritisk diskutere design og arkitektur som proces og som resultat visuelt og mundtligt formidle og reflektere over en designproces og designløsninger ved hjælp af fagets metoder og terminologi vurdere eget og andres design på grundlag af undersøgelser og analyser i forhold til selvvalgt fokus/tema/synsvinkel reflektere over og formidle kropslige erfaringer med design og arkitektur se sammenhænge mellem forskellige dele af genstandsfeltet kombinere resultaterne af idégenerering, konceptudvikling og forskellige undersøgelser i et konkret designprojekt bevæge sig bevidst mellem praksis og teori, det abstrakte og det konkrete, mellem helhed og detaljer, samt mellem det kendte og det endnu ukendte Kernestof: Visualiseringsmetoder: mindst en af følgende typer: tegninger, collage, fotos, 3d-computermodellering Researchmetoder i sammenhæng med konkrete projekter: skitserende og eksperimenterende undersøgelser Researchmetoder i sammenhæng med konkrete projekter: aflæsning af designrepræsentationer, herunder analoge og digitale tekniske tegninger
Væsentligste arbejdsformer	Gruppe / Gruppe / individuel

Forløb 12: Titel 12 - Tiny House

Forløb 12	Titel 12 - Tiny House
Indhold	I skal lave en fysisk muck-up model i design-pap. Hertil skal der udarbejdes en planche, som skal fremlægges på klassen. Denne skal illustrere elementer fra designprocessen og skal opstilles med stilhistoriske elementer, fra jeres valgte stilhistoriske periode samt design valg. - Fra research til fysisk muck-up og præsentation af produkt til en fani- cering Opgavekrav: Både form og funktion skal indgå i overvejelserne: 1. Ved funktion, bygger man "indefra" med bygherrens behov som udgangspunkt, og det er hensigtsmæssigt tidligt i processen at lave mange ideskitser til grundplan med rumfordeling. 2. Ved form, vælger man at bygge "udefra" med krav til stil og æstetisk udtryk som udgangspunkt, hvor det er hensigtsmæssigt tidligt i processen at lave mange ideskitser til facader. Tegninger og model skal laves i fast målestoksforhold (f.eks. 1:20), og pladsbesparende indretningsforslag til fuldtidsbeboelse skal indgå. Faser i designprocessen skal dokumenteres og udvalgte elementer herfra indgå i den afsluttende præsentation. Arbejdsform: Arbejdet organiseres i tegnestuer på 3-4 personer. Hver tegnestue foretager research på små huse, idé-genererer, laver skitser, detaljerer, rentegner og udarbejder 3D model i program efter eget valg. I fremlæggelsen af projektet skal der relateres til Tiny House bevægelsens krav og værdier, målgruppe/bygherre, bæredygtighed og perspektiveres til et professionelt værk. HUSK: Den enkelte elev skal ifølge læreplanen pkt.3.2. foretage en individuel dokumentation af sit arbejde i sin portfolio. Vi afholder præsentationer de sidste 2 timer i forløbet.
Omfang	15 lektioner / 14.6666666666667 timer

Særlige fokuspunkter	Fagmål: visuelt og mundtligt formidle og reflektere over en designproces og designløsninger ved hjælp af fagets metoder og terminologi vurdere eget og andres design på grundlag af undersøgelser og analyser i forhold til selvvalgt fokus/tema/synsvinkel reflektere over og formidle kropslige erfaringer med design og arkitektur se sammenhænge mellem forskellige dele af genstandsfeltet demonstrere viden om fagets identitet og metoder identificere et designproblem samt formulere, planlægge og gennemføre et designprojekt, som baseres på et hovedgreb anvende forskellige strategier til idégenerering og konceptudvikling foretage, dokumentere og begrunde valg i en designproces Kernestof: Genstandsfelter, der behandles som enkeltområder eller integreret: design af fysiske omgivelser Designteori: punktnedslag i designhistorien fra den industrielle revolution til i dag i sammenhæng med konkrete projekter Visualiseringsmetoder: skitsering i forskellige faser af en designproces Visualiseringsmetoder: mindst en af følgende typer: tegninger, collage, fotos, 3d-computermodellering Visualiseringsmetoder: rumlige modeller f.eks. prototyping, mock-ups og lignende Researchmetoder i sammenhæng med konkrete projekter: undersøgelser baseret på iagttagelse og sammenligning
Væsentligste arbejdsformer	Enkelte læreroplæg samt en øvelse i design af fysiske omgivelser og rumforståelse Gruppearbejde

Forløb 13: Titel 13 - ReDesign af Skjerns byrum

Forløb 13	Titel 13 - ReDesign af Skjerns byrum
Indhold	I denne opgave skal I anvende designtænkning og byrumsdesign-principper til at skabe innovative løsninger for Skjern byrum. Designtænkning er en kreativ og brugercentreret tilgang til problemløsning, der består af fem faser: 1. research 2. idegenerering 3. prototyping 4. test - 5. implementering og evaluering Byrumsdesign er en disciplin, der beskæftiger sig med at skabe funktionelle, æstetiske og sociale byrum, der understøtter menneskers aktiviteter, interaktioner og oplevelser. I opgaven skal I designe med udgangspunkt i Jan Gehls 12 byrumsdesign principper, der handler om at skabe byrum i øjenhøjde, dvs. byrum, der er tilpasset menneskers skala, sanser og behov.
Omfang	21 lektioner / 20.5 timer
Særlige fokuspunkter	Fagmål: visuelt og mundtligt formidle og reflektere over en designproces og designløsninger ved hjælp af fagets metoder og terminologi kombinere resultaterne af idegenerering, konceptudvikling og forskellige undersøgelser i et konkret designprojekt arbejde iterativt præsentere et designprojekt visuelt og mundtligt anvende og forklare formålet med forskellige former for visualisering i forskellige faser af designprocesser Kernestof: Genstandsfelter, der behandles som enkeltområder eller integreret: design af fysiske omgivelser Designteori: designprocessens elementer på et reflekteret niveau Visualiseringsmetoder: mindst en af følgende typer: tegninger, collage, fotos, 3d-computermodellering Visualiseringsmetoder: rumlige modeller f.eks. prototyping, mock-ups og lignende Researchmetoder i sammenhæng med konkrete projekter: undersøgelser baseret på iagttagelse og sammenligning
Væsentligste arbejdsformer	

Forløb 14: Titel 14 - Grafisk design – Layout til virksomhed

Forløb 14	Titel 14 - Grafisk design – Layout til virksomhed
------------------	---

Indhold (1/2)	8 lektioner + elevtid 3 + 2 lektion til fremlæggelse. Udstilling/fremlæggelse Kommunikationsdesign Grafisk design Der arbejdes med 1. Teori i forbindelse med grafisk design 2. Udarbejdelse af mindre, individuelle projekter 3. Analyse og vurdering af grafisk design Projekt: I skal udfærdige et logo til en virksomhed eller et produkt. Logoet skal kunne figurere digitalt (fx hjemmeside), på print/DTP (fx folder) og på et skilt(udhængsskilt). I skal designe et logo til en selvvalgt (virkelig) virksomhed, som ønsker at lancere eller relancere et produkt fx en SOP guide eller Amazon. I opgaven skal I som designer igennem følgende faser i designprocessen (Husk at beskrive jeres hovedgreb) • Brainstorm (farver, typografi, billeder, ikoner, symboler, tekst, navn mv.) • Research. (Hvilke andre logoer findes der og hvad er hhv. godt og skidt ved dem?) • Skitsering. (Der skitseres med blyant, tusch - ikke pc!) • Rentegning. (først her må du bruge pc - ikke et krav) • Præsentation (Logoet skal vises mindst tre steder ”i brug”.) I opgaven skal der redegøres for og anvendelsen af: • Kommunikationsmodel. • Skrifttype - typografi • Farveteori Grundbog: Rikke Sloth Kristensen m.fl.: Design B - Del 2 Side 99 til 147 Læs evt. mere her Visuel identitet og branding.pdf Kompendium i farvelære.pdf https://www.detbedste.com/2010/02/logoer-igennem-tiden.html https://bureaubiz.dk/klumme/saadan-dine-reklamer-trovaerdige/ Fra komplicerede mod enkle logoer Google søgning - se her
---------------	--

Indhold (2/2)	http://webneel.com/company-logo-evolution-history-brand
Omfang	7 lektioner / 6.75 timer
Særlige fokuspunkter	Fagmål: visuelt og mundtligt formidle og reflektere over en designproces og designløsninger ved hjælp af fagets metoder og terminologi sætte egne og andres designprocesser og løsninger i et kritisk design- og teknologihistorisk, nutidigt og fremtidigt perspektiv identificere et designproblem samt formulere, planlægge og gennemføre et designprojekt, som baseres på et hovedgreb Kernestof: Genstandsfelter, der behandles som enkeltområder eller integreret: kommunikationsdesign Designteori: designprocessens elementer på et reflekteret niveau
Væsentligste arbejdsformer	

Forløb 15: Titel 15 - Portfolie oversigt/mappe til design (del 2)

Forløb 15	Titel 15 - Portfolie oversigt/mappe til design (del 2)
Indhold	Portfolie oversigt/mappe til design Husk - forside med Elevnavn, Klasse og Periode - (år dato) - indholdsfortegnelse - et blad til hver titel indeholdende Titel: Projektoplæg Resume/Proces Tegninger / Billeder egne refleksioner Der afleveres en A4 side for hver titel!
Omfang	5 lektioner / 4.91666666666667 timer
Væsentligste arbejdsformer	

Forløb 16: Titel 16 - Design / Redesign af valgfrit køkkenprodukt

Forløb 16	Titel 16 - Design / Redesign af valgfrit køkkenprodukt
-----------	--

Indhold (1/2)	Læs Grundbog: Designbogen af Rikke Slot Kristensen m.fl. s. 11 - 23 Del 1 Produktdesign Der skal designes / redesignes et køkkenprodukt efter eget valg med følgende krav til opgaven: Opgaven udarbejdes efter indsnævringsmodellen - der skal defineres en problemformuleringen og hovedgreb fremgå efter hver fase. Problemformulering, første hovedgreb og planlægning skal godkendes inden det videre forløb. Ved afleveringen af opgaven skal der foreligge rene tegninger og tilhørende skitser som tydeligt viser skitsefasen med de tilvalg og fravalg der har været. Grundbog: Designbogen af Rikke Slot Kristensen m.fl. s. 11 - 23- Del 1 Produktdesign Særlige fokuspunkter: I opgaven lægges særligt vægt på forståelsen af indsnævringsmodellen. research, idegenerering (herunder begrundede valg og fravalg), målgruppe, analysere og vurdere design ud fra rumlige, materialemæssige, konstruktionsmæssige, teknologiske og æstetiske 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 Omfang: 12 lektioner - Opgaven opstartes den 27/1 - Afleveres senest xx Designrapporten opbygges efter indsnævringsmodellen. Følgende skal indgå: - Planlægning - Designproblem - Hovedgreb efter hver fase - Research - Beskrivelse af målgruppe. - Idegenerering - Skitser - Færdigtegning - Mockup-model eller 3d tegning/isometrisk
Indhold (2/2)	- Skriftlig opsummering

Omfang	18 lektioner / 17.5 timer
Særlige fokuspunkter	Fagmål: analysere og kritisk diskutere design og arkitektur som proces og som resultat visuelt og mundtligt formidle og reflektere over en designproces og designløsninger ved hjælp af fagets metoder og terminologi demonstrere viden om fagets identitet og metoder undersøge et designproblem ud fra forskellige parametre og ved hjælp af forskellige metoder, som nævnt i kernestoffet kombinere resultaterne af idégenerering, konceptudvikling og forskellige undersøgelser i et konkret designprojekt foretage, dokumentere og begrunde valg i en designproces detaljere et designprojekt eller et væsentlig element af et designprojekt arbejde iterativt Kernestof: Genstandsfelter, der behandles som enkeltområder eller integreret: produktdesign Designteori: designprocessens elementer på et reflekteret niveau Researchmetoder i sammenhæng med konkrete projekter: undersøgelser baseret på iagttagelse og sammenligning
Væsentligste arbejdsformer	Individuel

Forløb 17: Titel 17 - Designproces

Forløb 17	Titel 17 - Designproces
Indhold	6 lektioner + fremlæggelse Udarbejd en præsentation af en designproces. Til præsentationen SKAL I bruge projekter fra jeres portfolio. Kom ind på / brug mindst 2 af jeres designprojekter. - Præsentationen opbygges efter indsnævringsmodellen. - Hovedgrebets udvikling skal tydeligt fremgå af præsentationen. (herunder en forklaring af hvad et hovedgreb er) Evaluerings: Fremlæggelser i lektionerne efter. Først fremlægger en gruppe dernæst hører de næste fremlæggelse. Dvs. hvert par hører først et andet par - dernæst fremlægger de - og efterfølgende hører de et tredje par. Tilhørende er med til at evaluere.
Omfang	11 lektioner / 10.6666666666667 timer
Særlige fokuspunkter	Fagmål: visuelt og mundtligt formidle og reflektere over en designproces og designløsninger ved hjælp af fagets metoder og terminologi reflektere over og formidle kropslige erfaringer med design og arkitektur forholde sig reflekteret og kritisk til den designede omverden ud fra deres erfaringer med designprocesser og som interessenter se sammenhænge mellem forskellige dele af genstandsfeltet demonstrere viden om fagets identitet og metoder identificere et designproblem samt formulere, planlægge og gennemføre et designprojekt, som baseres på et hovedgreb detaljere et designprojekt eller et væsentlig element af et designprojekt præsentere et designprojekt visuelt og mundtligt anvende og forklare formålet med forskellige former for visualisering i forskellige faser af designprocesser Kernestof: Designteori: designprocessens elementer på et reflekteret niveau
Væsentligste arbejdsformer	Projektarbejdsform - Pararbejdet

Forløb 18: Titel 18 - Frit Designprojekt

Forløb 18	Titel 18 - Frit Designprojekt
Indhold	Frit Designprojekt -fra brief til prototype Det sidste designprojekt, hvor eleverne har mulighed for at demonstrere, at de lever op til de faglige mål. 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 design-projekt må ikke ligge tæt op ad nogen af dine tidligere projekter. 10 lektioner + 5 timers elevtid. Alle fagligsmål er i spil.
Omfang	11 lektioner / 10.6666666666667 timer
Væsentligste arbejdsformer	

Forløb 19: Titel 19 - Eksamensprojekt

Forløb 19	Titel 19 - Eksamensprojekt
Indhold	Rammerne: Til dette sidste designprojekt som er dit eksamensprojekt, er der afsat ca. 12 lektioner. Du skal med udgangspunkt i din portfolio forberede en præsentation af besvarelsen af dit selvvalgte emne/opgave. Din præsentation bør udgøre ca. 2/3 (20 min.) af eksaminationstiden (30 min.). Du kan frit vælge præsentationsform. Med udgangspunkt i din portfolie præsenteres en besvarelse af din selvvalgte opgave/emnevalg hvor du inddrager følgende i opgavens besvarelse: - Egne projekter (portfolie) hvor de tre designdiscipliner er repræsenteret: - o Produktdesign - o Kommunikationsdesign - o Design af fysiske omgivelser - Projekter lavet af professionelle designere - To eller flere af følgende designparametre inddrages i besvarelsen: - o Form, funktion, kommunikation, æstetik, teknologi, rum, æstetik, materiale, konstruktion, kultur, samfund, klima, bæredygtighed, produktion, økonomi, historie og etik. Eksaminationen tager udgangspunkt i eksaminandens præsentation suppleret med et eller flere af eksaminator forberedte og for eksaminanden ukendte spørgsmål. Bedømmelseskriterier: Bedømmelsen er en vurdering af, i hvilken grad eksaminandens præstation opfylder de faglige mål, som de er angivet i pkt. 2.1. i Læreplan Design B - htx 2017 http://www.uvm.dk/gymnasiale-uddannelser/fag-og-laereplaner/laereplaner-2017/htx-laereplaner-2017 Ved den mundtlige prøve lægges der vægt på: - præsentationens strukturering - præsentationens kvalitet i kommunikativ henseende. Der gives én karakter ud fra en helhedsbedømmelse af eksaminandens præstation.
Omfang	4 lektioner / 3.83333333333333 timer
Væsentligste arbejdsformer	