

Undervisningsbeskrivelse

Stamoplysninger til brug ved prøver til gymnasiale uddannelser

Termin	2022 / 2023
Institution	Rybners Tekniske Gymnasium, Esbjerg
Fag og niveau	Design B
Lærer	Rikke Hald Larsen
Hold	3.D

Oversigt over gennemførte undervisningsforløb

Titel 1	Plakatsøjle
Titel 2	Ur-projekt
Titel 3	Containerbolig
Titel 4	Revyplakat
Titel 5	Emballagedesign
Titel 6	Frit Designprojekt

Beskrivelse af det enkelte undervisningsforløb

Titel 1	Plakatsøjle
Indhold	<p>Eleverne skal her kigge på de fysiske omgivelser på HTX, Rybners og herudfra designe en plakatsøjle. Under fremlæggelsen argumenteres ud fra forskellige parametre for, hvorfor og på hvilken måde der er tale om et vellykket designudtryk, som tiltrækker opmærksomhed og samtidig harmonerer med arkitekturen og de fysiske omgivelser på HTX.</p> <p>Der er inddraget teori "Design B" af Rikke Slot Kristensen m.fl. s. 165-185, som omhandler Design af fysiske omgivelser.</p>
Omfang	18 lektioner
Særlige fokuspunkter	<p>Eleven lærer at:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Diskuter design og dets fysiske omgivelser som proces og som resultat - Skriftligt og mundtligt formidle og reflektere over en designproces og designløsninger ved hjælp af fagets metoder og terminologi - 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 - foretage, dokumentere og begrunde valg i en designproces - præsentere et designprojekt - Refleksion over egen proces
Væsentligste arbejdsformer	Klasseundervisning, oplæg fra underviser, selvstændigt arbejde og fremlæggelse.

Beskrivelse af det enkelte undervisningsforløb

Titel 2	Ur-projekt
Indhold	<p>Eleverne får hver udleveret et urværk, som de individuelt skal lave deres eget vægur-design ud fra.</p> <p>Væguret skal passe ind i elevens egne omgivelser derhjemme.</p> <p>Eleverne skal ligeledes udforme en designanalyse af et selvvalgt ur. Dette er et individuelt skriftligt udbytte.</p> <p>"Design B" af Rikke Slot Kristensen m.fl. s. 52-58.</p>
Omfang	15 lektioner
Særlige fokuspunkter	<p>Eleven lærer at:</p> <ul style="list-style-type: none"> - analysere og diskutere produktdesign som proces og som resultat - Skriftligt og mundtligt formidle og reflektere over en designproces og designløsninger ved hjælp af fagets metoder og terminologi - 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 - foretage, dokumentere og begrunde valg i en designproces - præsentere et designprojekt
Væsentligste arbejdsformer	Oplæg, selvstændigt, individuelt arbejde og aflevering.

Beskrivelse af det enkelte undervisningsforløb

Titel 3	Containerbolig
Indhold	<p>I dette projekt valgte eleverne selv grupper og fik udleveret elementer til selv at samle en containerbolig i målestok 1:20.</p> <p>Eleverne skulle herefter opsøge information omkring small Living og derefter indrette deres egen containerbolig i gruppen.</p> <p>Læsestof: Phyllis Richardson Innovations for Small Dwellings (Nano House) s. 94-136. "Design B" af Rikke Slot Kristensen m.fl. s. 201-237.</p> <p>Artikel: https://uniavisen.dk/kommer-container-boligerne/ Videomateriale: https://www.danfoss.com/da-dk/about-danfoss/insights-for-tomorrow/urban-rigger/</p>
Omfang	24 lektioner
Særlige fokuspunkter	<p>Eleven lærer at:</p> <ul style="list-style-type: none"> - samarbejde i grupper - diskutere design og indretning og rum-arkitektur som proces og som resultat - visuelt og mundtligt formidle og reflektere over en designproces og designløsninger ved hjælp af fagets metoder og terminologi - identificere et designproblem samt formulere, planlægge og gennemføre et overskueligt designprojekt, som baseres på et hovedgreb - anvende forskellige metoder til idégenerering og konceptudvikling - 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 - præsentere et designprojekt - reflektere over processen og samarbejdet i grupperne
Væsentligste arbejdsformer	Gruppearbejde, med præsentation af endelig bolig, beslutninger og valg på klassen.

Beskrivelse af det enkelte undervisningsforløb

Titel 4	Revyplakat
Indhold	<p>Eleverne skal individuelt eller i grupper fremstille en plakat til årets Galla Revy på HTX, Rybners.</p> <p>Revyholdet giver information og ledetråde til plakaten, uden at afsløre for meget af selve revyen, da denne er hemmelig.</p> <p>Eleverne skal ud fra denne information skabe en visuel plakat, som fanger publikums nysgerrighed og interesse og dermed skaber billetsalg. Derudover skal nødvendig information omhandlende revyen indgå, herunder: Billetsalg, tidspunkt og lokation.</p>
Omfang	17 lektioner
Særlige fokuspunkter	<p>Eleven lærer at:</p> <ul style="list-style-type: none"> - samarbejde i grupper eller arbejde individuelt - diskutere design og visuelkommunikation som proces og som resultat - visuelt og mundtligt formidle og reflektere over en designproces og designløsninger ved hjælp af fagets metoder og terminologi - anvende forskellige metoder til idégenerering og konceptudvikling - skabe visuelt kommunikationsdesign som bringer et budskab - kombinere resultaterne af idégenerering, konceptudvikling og forskellige undersøgelser i et konkret designprojekt - foretage, dokumentere og begrunde valg i en designproces - præsentere et designprojekt - reflektere over processen og samarbejdet i grupperne
Væsentligste arbejdsformer	Præsenteret ved ophæng i klassen og fremført foran dommerkomité (Øvrige undervisere på HTX), hvor efter bedste plakat blev udvalgt.

Titel 5	Emballagedesign
Indhold	<p>I emballage-opgaven skal der designes en serie af tre produkter (fx juicer eller mælk), der har en tydelig grafisk sammenhæng. Der er indbygget benspænd i opgaven – fx er der en begrænsning på, at der kun må bruges tre farver i layoutet.</p> <p>”Design B” af Rikke Slot Kristensen m.fl. s. 99-.</p>
Omfang	12 lektioner
Særlige fokuspunkter	<p>Eleven lærer at:</p> <ul style="list-style-type: none"> – analysere og diskutere kommunikativt- og grafiskdesign som proces og som resultat – visuelt og mundtligt formidle og reflektere over en designproces og designløsninger ved hjælp af fagets metoder og terminologi – identificere et designproblem samt formulere, planlægge og gennemføre et overskueligt designprojekt, som baseres på et hovedgreb – anvende forskellige metoder til idégenerering og konceptudvikling – 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 væsentligt element af et designprojekt – præsentere et 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
Væsentligste arbejdsformer	Oplæg, individuelt eller gruppearbejde samt modelbygning og skriftlig aflevering, samt præsentation på klassen.

Titel 6	Frit designprojekt
Indhold	<p>I samarbejde med teknologi skal der udarbejdes et siddemøbel, som efterfølgende skal bygges i skala 1:4.</p> <p>Opgaven indledes med et besøg hos nogle af byens møbelbutikker, hvor eleverne får mulighed for at kigge på, prøvesidde og fotografere forskellige siddemøbler – bl.a. nogle af designklassikerne. Derudover måler vi os frem til klassens gennemsnitselev, og vi bruger dennes mål i forbindelse med de forskellige siddemøbler.</p> <p>Herefter går eleverne – i mindre grupper – i gang med at designe møblerne.</p> <p>Projektet afsluttes med en minieksamen, hvor eleverne i grupper fremlægger designprocessen (i form af et processtapet) og den færdige model for hhv. design- og teknologilæreren.</p>
Omfang	20 lektioner
Særlige fokuspunkter	<p>Eleven lærer at:</p> <ul style="list-style-type: none"> – analysere og diskutere design som proces og som resultat – finde på et emne ud fra egne interesser samt problemstilling – visuelt og mundtligt formidle og reflektere over en designproces og designløsninger ved hjælp af fagets metoder og terminologi – identificere et designproblem samt formulere, planlægge og gennemføre et overskueligt designprojekt, som baseres på et hovedgreb – anvende forskellige metoder til idégenerering og konceptudvikling – 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 væsentligt element af et designprojekt – præsentere et 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
Væsentligste arbejdsformer	Oplæg, research, selvstændigt og individuelt arbejde samt mundtlig fremlæggelse.