

Beskrivelse af det enkelte undervisningsforløb (1 skema for hvert forløb)

Titel 1	Introduktion til design - værktøjskassen
Indhold	<p>Tekster: Vi har brugt Jesper Bek: <i>Design og arkitektur - Grundbog til c-niveau</i>, 2017 som grundbog.</p> <p>Jesper Bek: <i>Designprocessen I: Design og arkitektur - Grundbog til c-niveau</i>, 2017 (s. 135-138) Jesper Bek: <i>Farver I: Design og arkitektur - Grundbog til c-niveau</i>, 2017 (s. 20-21) Designmuseum Danmark: <i>Materialer</i>: http://designmuseum.dk/assets/2238/Materialer.pdf (10 sider)</p> <p>Dokumenter: Lærerudarbejdet materiale: Hvad er design? Lærerudarbejdet materiale: Komposition, form, farve Lærerudarbejdet materiale: Inspiration og research</p> <p>Praktiske øvelser:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Statisk og dynamisk collage ● Ittens farvecirkel ● Planche om materialer ● Æggekast ● + diverse småøvelser <p>Film:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● <i>Danmarks næste klassiker (1)</i>, DR1, 2019 ● Udstilling på Trapholt fra 2014: <i>Antibodies</i> af Fernando og Humberto Campana: https://www.youtube.com/watch?v=2lxoANxmrDc
Omfang	Ca. 12 lektioner af 50 minutter + (9 lektioner i SSO-ugen, hvor der ikke må undervises i noget nyt)
Særlige fokuspunkter	<p>Målet er at give eleverne kendskab til fagets bredde. Derudover skal forløbet give eleverne en række værktøjer, som de kan bruge i deres videre arbejde med design, både designanalyse og designprocessen.</p> <p>Faglige mål:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Analysere og vurdere design som proces og resultat - Demonstrere viden om fagets identitet og metoder - Generere designideer - Foretage, dokumentere og begrunde valg i en designproces - Behandle problemstillinger i samspil med andre fag
Væsentligste arbejdsformer	Klasseundervisning, gruppearbejde, pararbejde, individuelt arbejde, eksperimentelt arbejde, elevfremlæggelser, klassediskussion.

Titel 2	Produktdesign - Lampe til Cafe Victoria på Hvidovrevej
----------------	---------------------------------------------------------------

<p>Indhold</p>	<p>Tekster: Jesper Bek: <i>Designparametre I</i>: Design og arkitektur - Grundbog til c-niveau, 2017 (s. 72-80) Jesper Bek: <i>Produktdesign I</i>: Design og arkitektur - Grundbog til c-niveau, 2017 (s. 29-32)</p> <p>Jesper Bek: <i>Analysemodel til produktdesign I</i>: Design og arkitektur - Grundbog til c-niveau, 2017</p> <p>Dokumenter: Lærerudarbejdet materiale: Om PHs lamper Designbrief: Pendel til Cafe Victoria</p> <p>Praktiske øvelser:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Projekt: Pendel til cafe Victoria i Hvidovre (Vores basecampelever har fået lov til at lave en lampe til pavillonen i stedet) ● Analyse af diverse lamper ● Diverse småøvelser fra grundbogen mm. ● Brainstorm ● Brainpool Writing ● Moodboard ● Målgruppeanalyse: Minervamodellen + Manden i midten ● Skitsearbejde (tegning + små modeller) ● Detaljetegning ● Model 1:1 <p>Tur ud af huset</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Researchtur til Cafe Victoria <p>Film:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● The Deep Dive. Udsendelse om designfirmaet IDEO, 1999 https://www.youtube.com/watch?v=2Dtrkrz0yoU ● PH: Philosophy of light 1: https://youtu.be/CFB4qgGTtMo ● PH: Philosophy of light 2: https://youtu.be/t7nHqYzjYfw ● PH: Philosophy of light 3: https://youtu.be/8ZpKg24 UKI
<p>Omfang</p>	<p>Ca. 24 lektioner af 50 min</p>
<p>Særlige fokuspunkter</p>	<p>Målet er at arbejde med designprocessens faser i forhold til det praktiske arbejde med at designe en lampe. Desuden arbejdes der både med designanalyse og stilhistorie.</p> <p>Faglige mål:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Analysere og diskutere design (..) som proces og resultat ● Sætte ord på kropslig erfaring med design (..) ● Demonstrere viden om fagets identitet og metoder ● Identificere et designproblem og gennemføre en designproces ● Generere designideer (..) ● Undersøge et designproblem og designløsninger ud fra forskellige parametre og ved hjælp af forskellige metoder som nævnt i kernestoffet ● Kombinere resultaterne af idegenerering og nogle undersøgelser i et konkret designprojekt ● Foretage, dokumentere og begrunde valg i en designproces

	<ul style="list-style-type: none"> • Detaljere nogle få aspekter af et designprojekt eller et designprojekt • Arbejde iterativt • Formidle deres designprocesser, designløsninger og designanalyser visuelt og mundligt
Væsentligste arbejdsformer	Klasseundervisning, gruppearbejde, pararbejde, individuelt arbejde, eksperimentelt arbejde, elevfremlæggelser, klasses Diskussion.

Titel 3	Kommunikationsdesign – Go-card
Indhold	<p>Tekster: Ellen Holmboe: <i>Drømme til salg I</i>: Kort og godt om at argumentere for en holdning, 2005 (4 sider) Jesper Bek: <i>Kommunikationsdesign I</i>: Design og arkitektur - Grundbog til c-niveau, 2017 (s. 10-17)</p> <p>Jesper Bek: <i>Analysemodel til kommunikationsdesign I</i>: Design og arkitektur - Grundbog til c-niveau, 2017</p> <p>Dokumenter: Lærerudarbejdet materiale: Analysemodel til grafisk design Designbrief til Go-card der reklamerer for Kbh Syd</p> <p>Praktiske øvelser:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Projekt: Go-card der reklamerer for Kbh Syd • Analyse af forskellige typer kommunikationsdesign • + forskellige småøvelser fra grundbogen mm. <p>Supplerende stof: Henrik Birkvig: <i>Farver I</i>: Grundbog i grafisk design, 2015 (4 sider)</p> <p>Film: <i>Skriften på væggen</i>, DR2 tema om skrift og identitet, 2008</p>
Omfang	Ca. 13 lektioner af 50 min
Særlige fokuspunkter	<p>Målet er at kursisterne får kendskab til forskellige typer kommunikationsdesign og at de bliver i stand til at bruge de begreber, der knytter sig til dette område på både professionelle og egne arbejder. Derudover skal de træne designprocessens forskellige faser i egne projekt. Vi arbejder med typografi, farve, målgruppe, komposition, blikfang, illustration, budskab og storytelling.</p> <p>Faglige mål:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analysere og diskutere design (..) som proces og resultat • Sætte ord på kropslig erfaring med design (..) • Demonstrere viden om fagets identitet og metoder • Identificere et designproblem og gennemføre en designproces • Generere designideer (..)

	<ul style="list-style-type: none"> • Kombinere resultaterne af idegenerering og nogle undersøgelser i et konkret designprojekt • Foretage, dokumentere og begrunde valg i en designproces • Detaljere nogle få aspekter af et designprojekt eller et element af et designprojekt • Arbejde iterativt • Formidle deres designprocesser, designløsninger og designanalyser visuelt og mundligt • Beskrive formålet med deres visualiseringer
Væsentligste arbejdsformer	Klasseundervisning, gruppearbejde, pararbejde, individuelt arbejde, eksperimentelt arbejde, elevfremlæggelser, klasses Diskussion.

Titel 4	Arkitektur - Uderum foran Kbhsyd
Indhold	<p>Tekster: Jesper Bek: <i>Arkitektur I: Design og arkitektur - Grundbog til c-niveau</i>, 2017 (s. 47-57) <i>Rundt om hjørnet/ jeres byrum</i>. DAC learning: http://www.dac.dk/media/8529/ROH_undervisningsfolder_low.pdf</p> <p>Dokumenter: Designbrief - Udendørs rum på HF & VUC København syd</p> <p>Praktiske øvelser:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individuelle øvelser i opstalt, grundplan og arkitekturanalyse • Gruppeøvelse i undersøgelse af byrum med inspiration fra Jan Gehls "Livet mellem husene" • Byrumsanalyse i grupper på tur til Superkilen • Gruppepræsentationer om historiske byrum • Projekt: Udendørs rum på HF & VUC København syd <p>Supplerende stof: Jesper Bek: <i>Analysemodel til arkitektur og byrum I: Design og arkitektur - Grundbog til c-niveau</i>, 2017 Kursisternes egen research om historiske byrum</p> <p>Tur ud af huset: Superkilen på Nørrebro med fokus på byrumsanalyse.</p>
Omfang	Ca. 18 lektioner af 50 min
Særlige fokuspunkter	<p>At give kursisterne værktøjer til at arbejde både praktisk og teoretisk med byrum og analyse af byrum.</p> <p>Faglige mål:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analysere og diskutere (..) arkitektur som proces og resultat • Sammenholde design- og arkitektureksempler fra forskellige perioder

	<ul style="list-style-type: none"> • Sætte ord på kropslig erfaring med design (..) • Se sammenhænge mellem forskellige dele af genstandsfelterne • Demonstrere viden om fagets identitet og metoder • Identificere et designproblem og gennemføre en designproces • Generere (..) arkitekturideer • Undersøge et designproblem og designløsninger ud fra forskellige parametre og ved hjælp af forskellige metoder som nævnt i kernestoffet • Kombinere resultaterne af idegenerering og nogle undersøgelser i et konkret designprojekt • Foretage, dokumentere og begrunde valg i en designproces • Detaljere nogle få aspekter af et designprojekt eller et element af et designprojekt • Arbejde iterativt • Formidle deres designprocesser, designløsninger og designanalyser visuelt og mundtligt • Være i stand til at bevæge sig mellem praksis og teori, det abstrakte og det konkrete, mellem helhed og detaljer, samt mellem det kendte og det endnu ukendte • Beskrive formålet med deres visualiseringer
Væsentligste arbejdsformer	Klasseundervisning, gruppearbejde, pararbejde, individuelt arbejde, eksperimentelt arbejde, elevfremlæggelser, klassediskussion

Titel 5	Repetition og eksamensforberedelse
Indhold	Individuel forberedelse af præsentationer Repetition Info om eksamen Præsentation i grupper
Omfang	Ca. 9 lektioner af 50 min
Særlige fokuspunkter	Forberede kursisterne til eksamen
Væsentligste arbejdsformer	Klasseundervisning, individuelt arbejde, gruppepræsentationer