

Termin	Vinter 2022
Institution	HF & VUC København syd – Hvidovre afdeling
Uddannelse	Toårig hf
Fag og niveau	Design og arkitektur C
Lærer(e)	Anne Aagaard Axelsson
Hold	HF2 0q22

Oversigt over gennemførte undervisningsforløb i faget

Forløb 1	Intro – designproces, Bauhaus og skateboarddeck
Forløb 2	Kommunikationsdesign – plakat og bogforside
Forløb 3	Produktdesign – bionik og tekstildesign
Forløb 4	Arkitektur – verdensmål 11 og minimalboligen

Beskrivelse af undervisningsforløb

Forløb 1	Intro – designproces, Bauhaus og skateboarddeck
Indhold Faglige mål og materiale	<p>Formål: Introduktion til faget. Hvad er design og i grove træk og hvordan arbejder vi praktisk og teoretisk i faget? Eleverne skal tilegne sig viden om Bauhaus skolen og stifte bekendtskab med designeksempler derfra. Gennem praktisk øvelse skal eleverne opnå en grundlæggende erfaring inden for komposition, som kan anvendes inden for fagets tre genstandstandsfelter. Eleverne skal også opnå viden om Johannes Itens farvecirkel og introduceres til hvordan vi i designfaget arbejder med problem-løsning og proces.</p> <p>Indhold: I forløbet arbejder eleverne med at designe deres eget skateboard deck for Polar Skate Co., i forbindelse med en særlig event på ”den røde plads” på Nørrebro. Temaet er ”sommer på Nørrebro” og skateboarddecket lanceres under navnet Nørrebro Bauhaus.</p> <p>Produktkrav: Moodboard, min 4 skitser og farveprøver samt en rentegnet færdig skitse.</p> <p>Materiale: PP om farver og afsnit om designprocessen fra ”Designbogen”, 2. udgave, 2011</p>

	Interview med Supeflex om idéerne bag ”den røde plads”. Film om Bauhaus Polar Skate Co. (hjemmeside)
Arbejdsformer	Klasseundervisning, pararbejde, gruppearbejde, eksperimentelt arbejde og elevpræsentationer

Forløb 2	Kommunikationsdesign – plakater og forsider
Indhold Faglige mål og materiale	<p>Teori Indføring i skrifttyper og typografi, layout, komposition og farvelære med udgangspunkt i uddrag fra Pedersen & Birkvig samt ”Designbogen”, 2. udgave, 2011</p> <p>Projekt opgave Eleverne arbejder med at designe en ny forside til en bog/film, de selv vælger. Undervejs i processen arbejder de med designparametrene målgruppe, form (layout, farve, typografi og illustration), funktion og kommunikation med fokus på stil og æstetik samt målgruppe og virkning.</p> <p>Produktkrav Analyse og vurdering af plakater fra ekskursion til Ungdommens folkemøde. Kreativ idégenerering - navneskilt med forskellige skrifttype samt typografisk selvportræt. Moodboard (stilinspiration/æstetik), min. 10 frimærkeskitser, 2 gennemarbejdede skitseforslag, målgruppecollage, færdig forside og komparativ analyse af gammel- og ny forside.</p> <p>Mål At eleverne kan analysere forskellige typer af kommunikationsdesign og formidle det mundtligt. At eleverne kan arbejde med idéudvikling og analysere et designproblem/en designopgave samt arbejde kreativt med opgaven i praksis, både konkret (fx skrift, layout, tekst og billede) og abstrakt (målgruppe, virkning, signal, budskab), samtidig med at kravene til slutproduktet opfyldes. At eleverne kan formidle designproces og løsning</p>
Arbejdsformer	Klasseundervisning, pararbejde, gruppearbejde, eksperimentelt arbejde og elevpræsentationer.

Forløb 3	Produktdesign – bionik og tekstildesign
Indhold Faglige mål og materiale	<p>Indhold og materiale: I forløbet arbejder eleverne med produktdesign med fokus på mode og tekstildesign samt temaerne bæredygtighed og bionik. Her introduceres eleverne til verdensmål 12 (ansvarligt forbrug og produktion), LCA-analyse samt hvordan man arbejder med bæredygtighed som tekstildesigner. Med bæredygtighed som omdrejningspunkt udforsker eleverne desuden forskellige (genbrugs)materialers taktile kvaliteter, formmæssige muligheder og begrænsninger. Undervejs i forløbet præsenteres eleverne også for skitseringsteknikker, modens historie og eksempler på design der henter inspiration i naturens form og funktion.</p> <p>I forlængelse heraf arbejder eleverne med et selvstændigt, individuelt projekt. Her laver de et outfit af genbrugstekstiler (eller andre genbrugs-materialer) med inspiration</p>

	<p>fra naturens form/funktion og fra designere, de har stiftet bekendtskab med i forløbet.</p> <p>Deres færdige outfit visualiseres med farve- og materialeprøver og analyseres med fokus på designparametrene: form, funktion, målgruppe, materiale, bæredygtighed og materiale.</p> <p>Produktkrav:</p> <ul style="list-style-type: none"> -2D collage – materialer og farveprøver -Research, inspirationssøgning (moodboard) og skitser -Målgruppecollage/persona -Færdigt outfit i form af rentegnede skitser med farver og materialeprøver <p>Faglige mål:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Analysere og diskutere design og arkitektur som proces og som resultat -Arbejde iterativt -Foretage, dokumentere og begrunde valg i en designproces
Arbejdsformer	Klasseundervisning, pararbejde, gruppearbejde, eksperimentelt arbejde og elevpræsentationer

Forløb 4	Arkitektur – verdensmål 11 og minimalboligen
Indhold Faglige mål og materiale	<p>Indhold og materiale:</p> <p>Med udgangspunkt i verdensmål 11 samt et besøg på DAC, hvor eleverne har arbejdet med emnet ”vores bæredygtige by” designer eleverne i dette forløb en løsning på udfordringen ”hvordan skaber man en attraktiv minimalbolig med multifunktionel indretning til en given lokation og til en udvalgt målgruppe”?</p> <p>Undervejs i forløbet stifter eleverne bekendtskab arkitekturhistorie og med professionelle arkitekters arbejde med minimalboligen i forskellige tider, i Tyskland, Japan og DK, herunder en opgave for arkitektstuderende i DK.</p> <p>Eleverne formulerer herefter deres eget hovedgreb for projektopgaven og gennemfører designprocessen fra idéudvikling, brugerundersøgelser og research til præsentation af færdigt projekt.</p> <p>Produktkrav</p> <p>Målgruppecollage/persona, skitser, målfaste tegninger af bygning og en 3D model suppleret med moodboard, fotos, kort, etc.</p> <p>Faglige mål:</p> <ul style="list-style-type: none"> -At analysere og diskutere design og arkitektur som proces og som resultat -At generere design- og arkitekturidéer -At foretage, dokumentere og begrunde valg i en designproces -At beskrive formålet med visualiseringerne
Arbejdsformer	Klasseundervisning, pararbejde, gruppearbejde, eksperimentelt arbejde og elevpræsentationer