

Termin	Sommer 2023
Institution	HF & VUC København syd – Amager afdeling
Uddannelse	2HF enkeltfag
Fag og niveau	Design og arkitektur C
Lærer(e)	Anne Aagaard Axelsson
Hold	2HF 4deC612

Oversigt over gennemførte undervisningsforløb i faget

Forløb 1	Intro – Hvad er design?
Forløb 2	Kommunikationsdesign – Bauhaus, skateboarddeck og designproces
Forløb 3	Produktdesign – bionik og tekstildesign
Forløb 4	Arkitektur – verdensmål 11

Beskrivelse af undervisningsforløb

Forløb 1	Intro – Hvad er design?
Indhold Faglige mål og materiale	<p>Intro til faget. Hvad er design? Om designbegrebet, designprocessen, m.m. Hvad er design-faget? Forventninger, mål, arbejdsform, om portfolio, evaluering. Om idéudvikling – om at definere problemet, research, inspirationskilder, idégenerering og skitsering.</p> <p>Opgaver</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Hvad er design? Brainstorm og diskussion ang. designbegrebet, designprocessen, designerens arbejde, designanalyse. 2. Idéudvikling og problemløsning - emballage til et æg.
Arbejdsformer	Klasseundervisning, pararbejde, gruppearbejde, eksperimentelt arbejde og elevpræsentationer

Forløb 2	Kommunikationsdesign – Bauhaus, skateboarddeck og designproces
-----------------	---

<p>Indhold</p> <p>Faglige mål og materiale</p>	<p>Formål: Hvordan arbejder vi praktisk og teoretisk i faget?</p> <p>Eleverne tilegner sig viden om Bauhaus skolen og stifter bekendtskab med designeksemplere derfra. De introduceres til skrifttyper, typografi, layout, komposition og farvelære og får kendskab til designparametre og hvorledes de anvendes på tværs af designområderne.</p> <p>Indhold: I forløbet arbejder eleverne med at designe deres eget skateboard deck for Polar Skate Co., i forbindelse med et særligt samarbejde med "Kastrupgaardsamlingen", som vi besøger undervejs for at se udstillingen "Det halve menneske" af Kasper Eistrup. Temaet er "sommer i Kastrup" og skateboarddekket lanceres under navnet KastrupBauhaus. I slutningen af forløbet laver eleverne "typografiske selvportrætter" og de introduceres til programmet "Canva" vha. af en mindre plakatoopgave, hvor de skal designe en reklameplakat for faget design og arkitektur.</p> <p>Produktkrav: -Moodboard (sommer og billeder fra udstillingen på Kastrupgaard, Bauhaus), skitser og farveeksperimenter samt en rentegnet færdig skitse. -Analyse af to plakater og eget plakatudkast i "Canva" samt typografiske selvportrætter.</p> <p>Materiale: PP om farver og afsnit om designprocessen fra "Designbogen", 2. udgave, 2011 Film om Bauhaus PP om designparametre Polar Skate Co. (hjemmeside) Kastrupgaard samlingen (Besøg + hjemmeside) Uddrag fra Pedersen & Birkvig samt "Designbogen", 2. udgave, 2011 Canva: https://www.canva.com/ Busk & Yde: Design og arkitekturbogen. Columbus. København 2022. Side 91-105.</p> <p>Faglige 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>
<p>Arbejdsformer</p>	<p>Klasseundervisning, pararbejde, gruppearbejde, eksperimentelt arbejde og elevpræsentationer.</p>

<p>Forløb 3</p>	<p>Produktdesign – bionik og tekstildesign</p>
<p>Indhold</p>	

Faglige mål og materiale	<p>Med afsæt i et besøg på DESIGNMUSEUM DANMARK, hvor eleverne har fokuseret på udstillingerne “THE FUTURE IS PRESENT”, “AKUT” OG “MØNSTERKRAFT” arbejder eleverne i dette produktdesignforløb med mode og tekstildesign samt temaerne bæredygtighed og bionik. Her introduceres eleverne til verdensmål 12 (ansvarligt forbrug og produktion) og hvordan man arbejder med bæredygtighed som tekstildesigner. Med bæredygtighed som omdrejningspunkt og med udgangspunkt i en “Upcycling challenge” fra “REWAIR” udforsker eleverne hvorledes man kan designe et nyt “wearable” ud af en skjorte fra Rødekors Genbrug med inspiration fra naturens form/funktion og fra designere, de har stiftet bekendtskab med i forløbet.</p> <p>Deres færdige wearable iscenesættes og analyseres med fokus på designparametrene: form, funktion, målgruppe samt materiale, miljø og etik.</p> <p>Litteratur: Egen tekst om modens historie (nedslag fra 1840’erne- i dag) Busk & Yde: ”Design og arkitekturbogen”. Columbus. København 2022. kapitlet Tøj, mode og bæredygtighed. Diverse hjemmesider (designere, bionik, RE:WAIR, Designmuseet)</p> <p>Produktkrav: -Research - modens historie -Research/inspiration bionik og ”DESIGNMUSEET” -Mønsterrapport -Analyse af professionelt design fra “Designmuseet” -Research: Verdensmål 12 - fastfashion og outsourcing -Hjertediagram -Målgruppecollage/persona -Formfabulering - frugter -Research - inspiration fra naturen -Min 3 forskellige skitseforslag -Et “wearable”.</p> <p>Faglige mål -Analysere og diskutere design og arkitektur som proces og som resultat -Arbejde iterativt -Foretage, dokumentere og begrunde valg i en designproces -Sammenholde design- og arkitektur eksempler fra forskellige perioder</p>
Arbejdsformer	Klasseundervisning, pararbejde, gruppearbejde, eksperimentelt arbejde og elevpræsentationer

Forløb 4	Arkitektur – verdensmål 11
Indhold Faglige mål og materiale	<p>Indhold og materiale: Med udgangspunkt i verdensmål 11 designer eleverne i dette forløb en ny løsning på området ved Ferringbygningen mod Øresund foran KBH SYD.</p> <p>Undervejs i forløbet tager eleverne stilling til hvilke funktioner, der i forvejen er i området, hvorledes man får skabt nogle gode uderum, hvem området skal henvende sig til samt hvorfor og hvordan?</p> <p>Forud for projektopgaven har eleverne lavet en stedsanalyse, stiftet bekendtskab med arkitekturhistorie og med professionelle arkitekters arbejde med bæredygtighed og</p>

	<p>inspiration fra naturens former. De har desuden lavet formeksperimenter i papir, frugt og diverse genbrugsmaterialer.</p> <p>Produktkrav Stedsanalyse, foto af området, brainstorm (funktioner), form- og frugteksperimenter (idégenerering), målgruppecollage/persona, facadetegning, målfast plantegning, 3D model, kort over området.</p> <p>Materiale: -Kort og billeder fra Tårnby kommune -Diverse hjemmesider (tegnestuer etc.) -Bek, Jesper: ”Design og arkitektur – Grundbog til c-niveau”. Lindhardt og Ringhof. København, 2017. Uddrag af kapitlet Design- og arkitekturhistorie. -Busk & Yde: ”Design og arkitekturbogen”. Columbus. København 2022. Uddrag af kapitlet Byplanlægning og byrum.</p> <p>Faglige mål: -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</p>
Arbejdsformer	Klasseundervisning, pararbejde, gruppearbejde, eksperimentelt arbejde og elevpræsentationer