

Studieplan

Holdbetegnelse (i skema)	21hx3bdesign
Institution	HANSENBERG TEKNISKE GYMNASIUM
Uddannelse	HTX
Fag og niveau	Design og Arkitektur C
Lærer(e)	Ane Friis
År og semester for studieplanen	5. semester 2020/6. semester 2021
Holdets afslutningsmåned og år	Juni 2022

Oversigt over gennemførte undervisningsforløb

Titel 1	Intro til faget
Titel 2	Hus på vandet
Titel 3	Skabsdesigner – grafisk dekoration
Titel 4	Naturligvis – en lampe
Titel 5	Kommunikationsdesign - reklame
Titel 6	Eksamenspræsentation
Titel 7	

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

Titel 1	Intro til faget
Indhold: (Emner, læste tekster og fokusområde)	Introduktion til fagets mål og indhold Introduktion til model for designproces C4 Lærerproduceret PP om formsprog Artikel: Prototyping
Mål og kernestof:	<ul style="list-style-type: none"> • demonstrere viden om fagets identitet og metoder • form, funktion og kommunikation er fagets overordnede centrale parametre, der ses i et kulturelt, historisk perspektiv
Omfang: (både antal timer og læste normalsider)	4 timer 6 sider
Arbejdsformer:	Klasseundervisning og individuelt arbejde
Evaluering: Hvordan evalueres elevernes målopfyldelse Hvordan evalueres forløbet sammen med eleverne	

Titel 2	Hus på vandet (online forløb)
Indhold: (Emner, læste tekster og fokusområde)	Registrering on location Analyse af udvalgt bygning Design af ”Hus på vandet”
Mål og kernestof:	<p>Generelt og i sammenhæng med problemorienterede teoretiske forløb eller konkrete projekter skal eleverne kunne:</p> <ul style="list-style-type: none"> • analysere og diskutere design og arkitektur som proces og som resultat • sammenholde design- og arkitektureksempler fra forskellige perioder • sætte ord på kropslige erfaringer med design og arkitektur • se sammenhænge mellem forskellige dele af genstandsfelterne • behandle problemstillinger i samspil med andre fag • demonstrere viden om fagets identitet og metoder <p>I en designproces skal eleverne kunne:</p> <ul style="list-style-type: none"> • identificere et designproblem og gennemføre en designproces • generere design- og arkitektur-idéer • undersøge et designproblem og designløsninger ud fra forskellige parametre og ved hjælp af forskellige metoder som nævnt i kernestoffet • kombinere resultaterne af idégenerering 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.

	<ul style="list-style-type: none"> • beskrive formålet med deres visualiseringer. <p>Kernestoffet er:</p> <ul style="list-style-type: none"> • arkitektur <p>Designparametre</p> <ul style="list-style-type: none"> • form, funktion og kommunikation er fagets overordnede centrale parametre, der ses i et kulturelt, historisk perspektiv <p>Designteori</p> <ul style="list-style-type: none"> • punktnedslag i design- og arkitekturhistorien primært med fokus på tiden fra 1750 til i dag • design og arkitektur set som kulturarv • designprocessens elementer på et beskrivende niveau <p>Visualiseringsmetoder på elementært niveau</p> <ul style="list-style-type: none"> • skitsering i forskellige faser af en designproces • mindst en af følgende former: tegninger, collage, fotos, 3d-computermodellering • rumlige modeller fx prototyping, mock-ups og lignende • målfaste tegninger og/eller målfaste rumlige modeller Researchmetoder på elementært niveau • skitserende og eksperimenterende undersøgelser • informationssøgning • mindst én metode til undersøgelse af forskellige interesser herunder brugeren • aflæsning af enkle designrepræsentationer.
<p>Omfang: (både antal timer og læste normalsider)</p>	<p>18 timer</p>
<p>Arbejdsformer:</p>	<p>Projektarbejde i grupper</p>
<p>Evaluerings: Hvordan evalueres elevernes målopfyldelse</p> <p>Hvordan evalueres forløbet sammen med eleverne</p>	<p>Underviser giver feedback og karakter.</p> <p>Eleverne udfylder egen refleksion over læring</p>

Titel 3	Skabsdesigner – en grafisk dekoration
Indhold: (Emner, læste tekster og fokusområde)	Grafisk komposition på baggrund af stemning i musik. Skal fungere som udsmykning på skoleskabe. Lærerproduceret oplæg om layout og komposition
Mål og kernestof:	<p>Generelt og i sammenhæng med problemorienterede teoretiske forløb eller konkrete projekter skal eleverne kunne:</p> <ul style="list-style-type: none"> • analysere og diskutere design og arkitektur som proces og som resultat • se sammenhænge mellem forskellige dele af genstandsfelterne • demonstrere viden om fagets identitet og metoder <p>I en designproces skal eleverne kunne:</p> <ul style="list-style-type: none"> • identificere et designproblem og gennemføre en designproces • generere design- og arkitektur-idéer • undersøge et designproblem og designløsninger ud fra forskellige parametre og ved hjælp af forskellige metoder som nævnt i kernestoffet • kombinere resultaterne af idégenerering 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. <p>Kernestoffet er: Genstandsfelt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • kommunikationsdesign <p>Designparametre</p> <ul style="list-style-type: none"> • form, funktion og kommunikation er fagets overordnede

	<p>centrale parametre, der ses i et kulturelt, historisk perspektiv</p> <p>Visualiseringsmetoder på elementært niveau</p> <ul style="list-style-type: none"> • skitsering i forskellige faser af en designproces • skitserende og eksperimenterende undersøgelser
<p>Omfang: (både antal timer og læste normalsider)</p>	6 timer
<p>Arbejdsformer:</p>	Selvstændigt arbejde
<p>Evaluerings: Hvordan evalueres elevernes målopfyldelse</p> <p>Hvordan evalueres forløbet sammen med eleverne</p>	<p>Elevens arbejde samles i deres portfolio.</p> <p>Dekorationerne monteres på skabene og evalueres på klassen.</p>

Titel 4	Naturligvis
<p>Indhold: (Emner, læste tekster og fokusområde)</p>	<p>Begrebet naturlig set i relation til stilhistorien. Hvordan/hvornår har naturen spillet ind som grundlag, inspiration eller helt fraværende?</p> <p>Præsentation af 4 vinkler på design set i relation til begreberne natur/naturligt/naturligvis.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Den fænomenologiske oplevelse/sansning • Romantik eller realisme – en skildring af naturen • Det antropocæne • Kampen for naturen <p>Eleverne vælger en vinkling og udvikler en lampe, som forholder sig til emnet.</p>
<p>Mål og kerne stof:</p>	<p>Generelt og i sammenhæng med problemorienterede teoretiske forløb eller konkrete projekter skal eleverne kunne:</p> <ul style="list-style-type: none"> • analysere og diskutere design og arkitektur som proces og som resultat • demonstrere viden om fagets identitet og metoder <p>I en designproces skal eleverne kunne:</p> <ul style="list-style-type: none"> • identificere et designproblem og gennemføre en designproces • generere design- og arkitektur-idéer • undersøge et designproblem og designløsninger ud fra forskellige parametre og ved hjælp af forskellige metoder som nævnt i kernestoffet • kombinere resultaterne af idégenerering 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.

	<ul style="list-style-type: none"> • beskrive formålet med deres visualiseringer. <p>Kernestof</p> <ul style="list-style-type: none"> • produktdesign <p>Designparametre</p> <ul style="list-style-type: none"> • form, funktion og kommunikation er fagets overordnede centrale parametre, der ses i et kulturelt, historisk perspektiv <p>Designteori</p> <ul style="list-style-type: none"> • punktnedslag i design- og arkitekturhistorien primært med fokus på tiden fra 1750 til i dag • design og arkitektur set som kulturarv • designprocessens elementer på et beskrivende niveau <p>Visualiseringsmetoder på elementært niveau</p> <ul style="list-style-type: none"> • skitsering i forskellige faser af en designproces • rumlige modeller fx prototyping, mock-ups og lignende • undersøgelse baseret på iagttagelse og sammenligning • skitserende og eksperimenterende undersøgelser • informationssøgning
<p>Omfang: (både antal timer og læste normalsider)</p>	<p>20 timer</p>
<p>Arbejdsformer:</p>	<p>Klasseoplæg og projektarbejde. Elever vælger selv, om de arbejder individuelt eller i par</p>
<p>Evaluering: Hvordan evalueres elevernes målopfyldelse</p> <p>Hvordan evalueres forløbet sammen med eleverne</p>	<p>Opgave afleveres og kommenteres af underviser</p> <p>På klassen med eleverne</p>

Titel 5	Kommunikationsdesign
Indhold: (Emner, læste tekster og fokusområde)	Eleverne udarbejder en reklame til deres lampe. Analyse af eksisterende designs
Mål og kernestof:	<p>Generelt og i sammenhæng med problemorienterede teoretiske forløb eller konkrete projekter skal eleverne kunne:</p> <ul style="list-style-type: none"> • analysere og diskutere design og arkitektur som proces og som resultat • se sammenhænge mellem forskellige dele af genstandsfelterne • demonstrere viden om fagets identitet og metoder <p>I en designproces skal eleverne kunne:</p> <ul style="list-style-type: none"> • identificere et designproblem og gennemføre en designproces • generere design- og arkitektur-idéer • undersøge et designproblem og designløsninger ud fra forskellige parametre og ved hjælp af forskellige metoder som nævnt i kernestoffet • kombinere resultaterne af idégenerering og nogle undersøgelser i et konkret designprojekt • foretage, dokumentere og begrunde valg i en designproces • 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. <p>Kernestoffet er: Genstandsfelt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • kommunikationsdesign <p>Designparametre</p> <ul style="list-style-type: none"> • form, funktion og kommunikation er fagets overordnede centrale parametre, der ses i et kulturelt, historisk perspektiv <p>Designteori</p> <ul style="list-style-type: none"> • designprocessens elementer på et beskrivende niveau • Visualiseringsmetoder på elementært niveau

	<ul style="list-style-type: none"> • skitsering i forskellige faser af en designproces • computerredigeret prototype • skitserende og eksperimenterende undersøgelser • informationssøgning • mindst én metode til undersøgelse af forskellige interesser herunder brugeren • aflæsning af enkle designrepræsentationer.
Omfang: (både antal timer og læste normalsider)	12 timer
Arbejdsformer:	Selvstændigt arbejde
Evaluering: Hvordan evalueres elevernes målopfyldelse	Elevens arbejde samles i deres portfolio.
Hvordan evalueres forløbet sammen med eleverne	På klassen med eleverne

Titel 6	Portfolio og forberedelse til eksamen (delvist online)
Indhold: (Emner, læste tekster og fokusområde)	Valg af eksamensemne og udarbejdelse af portfolioopræsentation til eventuel eksamen
Mål og kerne stof:	<p>Generelt og i sammenhæng med problemorienterede teoretiske forløb eller konkrete projekter skal eleverne kunne:</p> <ul style="list-style-type: none"> • demonstrere viden om fagets identitet og metoder • beskrive formålet med deres visualiseringer. <p>Kernestoffet er: Genstandsfelter, der behandles som enkeltområde eller integreret</p> <ul style="list-style-type: none"> • produkt design • kommunikations design • arkitektur <p>Designparametre</p> <ul style="list-style-type: none"> • form, funktion og kommunikation er fagets overordnede centrale parametre, der ses i et kulturelt, historisk perspektiv <p>Designteori</p> <ul style="list-style-type: none"> • punktnedslag i design- og arkitekturhistorien primært med fokus på tiden fra 1750 til i dag • design og arkitektur set som kulturarv • designprocessens elementer på et beskrivende niveau
Omfang: (både antal timer og læste normalsider)	7 timer
Arbejdsformer:	Individuelt
Evaluering: Hvordan evalueres elevernes målopfyldelse Hvordan evalueres forløbet sammen med eleverne	Portfolio oplades og danner grundlag for årskaracter eller eksamenskaracter, hvis faget udtrækkes.