



## Beskrivelse af det enkelte undervisningsforløb

*Nb! Et skema for hvert forløb*

<b>Titel 1</b>	Introduktion til design og arkitektur
<b>Indhold</b>	Introduktion til designbegrebet: Vi designer Livet/Kolding Kommune: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=ZRNEzRyH9-I&amp;t=59s">https://www.youtube.com/watch?v=ZRNEzRyH9-I&amp;t=59s</a> Artikel om personabegrebet: <a href="https://issuu.com/brandmovers/docs/content-magazine9_web">https://issuu.com/brandmovers/docs/content-magazine9_web</a> Målgrupper og modeller: Minervamodellen: <a href="https://kommita.systime.dk/?id=p205">https://kommita.systime.dk/?id=p205</a> MOSAIC-systemet: <a href="https://kommita.systime.dk/?id=p207">https://kommita.systime.dk/?id=p207</a> Kristensen m.fl., Design B, Nyt Teknisk Forlag, 2011, s. 6-9 samt 52-53 (design-analyse)
<b>Omfang</b>	4 x 90 minutter
<b>Særlige fokus-punkter</b>	Kendskab til designbegrebet, herunder til den brugerorienterede tilgang, analyse-modeller samt procesmodeller (Double Diamond og 4(6)C-modellen. Eleverne udarbejdede herunder persona i forhold til skolens elever som målgruppe.
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	Individuelle og par-, samt gruppeøvelser.

<b>Titel 2</b>	Et rart sted at være - siddemøbler
<b>Indhold</b>	Produktdesign: siddemøbler. Designproces med fokus på at designe et siddemøbel/en løsning til et udvalgt sted på skolen. Kropsfænomenologi var udgangspunktet for arbejdet.  <a href="https://designmuseum.dk/udstilling/the-danish-chair-an-international-affair/">https://designmuseum.dk/udstilling/the-danish-chair-an-international-affair/</a>  Kristensen m.fl., Design B, Nyt Teknisk Forlag, 2011, siderne: 58-59, 75-79, 264-265, 284-287, 292-301, 308-323  Jens Quesel, <i>Filosofi: jeg kropper, altså er jeg</i> , artikel i Weekendavisen, november 2008
<b>Omfang</b>	8 x 90 minutter
<b>Særlige fokus-punkter</b>	Faglige mål: analysere og diskutere design og arkitektur som proces og som resultat

	<p>sammenholde design- og arkitektureksempler fra forskellige perioder demonstrere viden om fagets identitet og metoder sætte ord på kropslige erfaringer med design og arkitektur</p> <p>Arbejdet tilrettelagt ud fra TAP-modellen (Teori, Analyse, Praksis). Særlige fokuspunkter var derfor</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Teori: kropsfænomenologi</li> <li>- Analyse af eksisterende siddemøbler (individuel øvelse), samt udarbejdelse af kronologisk oversigt over siddemøbler (gruppeøvelse)</li> <li>- Praksis: modellering af forslag til løsning til lærer-udpeget sted på skolen.</li> </ul>
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	<p>En vekselvirkning mellem individuelle-, par- og gruppeøvelser. Præsentationer af færdigt produkt var fordelt på grupper – nogle præsenterede individuelt.</p>

<b>Titel 3</b>	Elev på HF – spildesign til studievejledningen på Herning HF
<b>Indhold</b>	<p>Kort forløb om spildesign, foranlediget af en specifik forespørgsel fra studievejledningen, som skulle bruge spillet til brobygning.</p> <p>Artikel om spildesign, udarbejdet af forskere på Designskolen Kolding: <a href="https://videnskab.dk/kultur-samfund/danske-boern-skal-spille-spil-med-far-i-faengslet">https://videnskab.dk/kultur-samfund/danske-boern-skal-spille-spil-med-far-i-faengslet</a></p> <p>Designproces med brugeren i fokus – research om behovet for viden om HF, research om spildesign, udarbejdelse af prototyper, som blev afprøvet af skolens elever -&gt; fokus på en iterativ proces.</p>
<b>Omfang</b>	4 x 90 minutter
<b>Særlige fokuspunkter</b>	<p>Faglige mål:</p> <p>behandle problemstillinger i samspil med andre fag analysere og diskutere design og arkitektur som proces og som resultat</p>
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	Gruppeøvelser og aflevering af produkt i grupper.

<b>Titel 4</b>	Aftryk
<b>Indhold</b>	<p>Kristensen m.fl., Design B, Nyt Teknisk Forlag, 2011, siderne: 98-117, 150-155</p> <p>Desuden om typografi: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=wOgIkxAfjSk">https://www.youtube.com/watch?v=wOgIkxAfjSk</a></p> <p>Samt filmen Helvetica, Gary Hustwit, 2007, set via CFU.</p>

	<p>(gennemgået umiddelbart inden nedlukning og kan derfor ikke medregnes på samme vis)</p> <p>I virtuelt forløb benyttet:  Anvendt inspirationsmateriale fra BDF's hjemmeside:  <a href="http://kunstogdesign.net/koerners-kunstkonkurrence-2021/">http://kunstogdesign.net/koerners-kunstkonkurrence-2021/</a>  Afsnit om Peirce og semiotik: <a href="https://kunstensstemmer.systemtime.dk/?id=p244">https://kunstensstemmer.systemtime.dk/?id=p244</a>  Links til artikler om bæredygtighed i tekstilindustrien:  <a href="https://videnskab.dk/teknologi-innovation/dansk-forsker-laver-tekstil-af-graes-er-det-fremtiden">https://videnskab.dk/teknologi-innovation/dansk-forsker-laver-tekstil-af-graes-er-det-fremtiden</a>  <a href="https://mst.dk/service/nyheder/nyhedsarkiv/2018/jan/seks-projekter-om-baeredygtig-toejproduktion/">https://mst.dk/service/nyheder/nyhedsarkiv/2018/jan/seks-projekter-om-baeredygtig-toejproduktion/</a>  <a href="https://www.dn.dk/nyheder/guide-til-gront-toj-sadan-gar-du-baeredygtigt-klaedt/">https://www.dn.dk/nyheder/guide-til-gront-toj-sadan-gar-du-baeredygtigt-klaedt/</a>  <a href="https://www.alt.dk/mode/design-baeredygtig-mode">https://www.alt.dk/mode/design-baeredygtig-mode</a></p> <p>Supplerende materiale om kommunikationsdesign (ej gennemgået i detaljer i dette forløb, da vi oprindelig var påbegyndt et andet fysisk forløb på skolen – dette er IKKE opgivet, da vi ikke nåede så langt):  Om AIDA-modellen: <a href="https://informatik.systemtime.dk/?id=p988">https://informatik.systemtime.dk/?id=p988</a></p>
<b>Omfang</b>	8 x 90 minutter
<b>Særlige fokus-punkter</b>	<p>Faglige mål:</p> <p>analysere og diskutere design og arkitektur som proces og som resultat  sætte ord på kropslige erfaringer med design og arkitektur  se sammenhænge mellem forskellige dele af genstandsfelterne</p> <p>Forløbet har været afholdt virtuelt. Aftryk har været udarbejdet med både fysisk og virtuelt udtryk alt efter elevernes valg og formåen.</p> <p>Produktkrav:  Et design til print på tekstil – proces og produkt fotodokumenteret</p>
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	Arbejdsprocessen har været en blanding af individuelle og gruppe-øvelser via Teams. Endelig præsentation var individuel portfolio-præsentation.
<b>Titel 5</b>	KICK til corona
<b>Indhold</b>	<p>Podcast om designmodeller: <a href="https://serviceshowet.dk/podcast-om-design-thinking/">https://serviceshowet.dk/podcast-om-design-thinking/</a></p> <p>Gennemgang af procesmodeller og deres betydning for design med brugeren i centrum. Undersøgelse af brugerprofil/persona/målgruppe, udarbejdelse af forslag til fællesskabende løsning, virtuel eller fysisk (fotodokumenteret)</p>
<b>Omfang</b>	5 x 90 minutter

<b>Særlige fokus-punkter</b>	<p>Faglige mål:</p> <p>analysere og diskutere design og arkitektur som proces og som resultat          behandle problemstillinger i samspil med andre fag          demonstrere viden om fagets identitet og metoder</p> <p>Virtuelt forløb med fokus på at benytte designtænkning til at løse afstandsproblemet under nedlukning. Eleverne fik til opgave at designe en fællesskabende løsning til en udvalgt målgruppe: elever på Herning HF &amp; VUC.</p>
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	Individuelle-, par- og gruppeøvelser.

<b>Titel 6</b>	Tiny House – et arkitekturforløb
<b>Indhold</b>	<p>Arkitekturforløb med fokus på Tiny House-bevægelsen.          Gennemgang af udvalgte træk i hhv. klassisk, moderne og postmodernistisk arkitektur. Nedslag i arkitekturens historie.</p> <p><b>Læst følgende materiale:</b>          Hjemmefremstillet kompendium med oversigt og kendetegn ved:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Antikken</li> <li>- Renæssancen</li> <li>- Barokken</li> <li>- Modernisme/funktionalisme</li> <li>- Postmodernisme</li> <li>- Dekonstruktivisme/nymodernisme</li> </ul> <p>Boligarkitektur i Danmark (ibogen Billedkunstbogen, systeme 2019ff):  <a href="https://billedkunstbogen.ibog.forlagetcolumbus.dk/?id=p179">https://billedkunstbogen.ibog.forlagetcolumbus.dk/?id=p179</a>  <a href="https://billedkunstbogen.ibog.forlagetcolumbus.dk/?id=p186">https://billedkunstbogen.ibog.forlagetcolumbus.dk/?id=p186</a></p> <p>Om Tiny House-bevægelsen:          Film om Thomas og Thea: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=nmCt8Un7kXE">https://www.youtube.com/watch?v=nmCt8Un7kXE</a>          Samt <a href="https://www.youtube.com/watch?v=MngpoFJHu_I">https://www.youtube.com/watch?v=MngpoFJHu_I</a></p> <p>Om målestoksforhold og tegnetekniske begreber:  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=xzu3PcJpB8Q">https://www.youtube.com/watch?v=xzu3PcJpB8Q</a></p>
<b>Omfang</b>	7 x 90 minutter
<b>Særlige fokus-punkter</b>	<p>Faglige mål:</p> <p>sammenholde design- og arkitektureksempler fra forskellige perioder          sætte ord på kropslige erfaringer med design og arkitektur          se sammenhænge mellem forskellige dele af genstandsfelterne</p> <p>T = teori om arkitektur som udtryksform, herunder stilhistorie med særligt fokus på</p>

	<p>boligarkitektur.</p> <p>A= analyse af arkitektur før og nu, samt brug af analytiske begreber om eks- og interiør jfr. Austin Harrington: art and social theory, 2004, s. 196, og RUM analyser, Lise Bek &amp; Henrik Oxvig, Fonden til udgivelse af arkitekturtidsskrift B, 1/1997, s. 27</p> <p>P = modelbygning og skitser: grundplan, snit/facadetegning 1:50 samt model 1:20</p>
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	Teori og analyse løst i grupper – projekt løst individuelt.

<b>Titel 7</b>	eksamenspræsentation
<b>Indhold</b>	Eleverne fremstiller selv præsentationsmateriale, som inkluderer indhold fra portfolio
<b>Omfang</b>	6 x 90 minutter
<b>Særlige fokuspunkter</b>	Jfr. bekendtgørelsen.
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	Individuel præsentation