



Undervisningsbeskrivelse

Termin	June 2025
Institution	UCRS
Uddannelse	htx
Fag og niveau	Design B
Lærer	Daniel Vognstrup Perez (dp)
Hold	HTX22b

Forløbsoversigt (13)

Forløb 1	Titel 8 - Produktdesign - Fliseprojekt
Forløb 2	Titel 1 - Præsentation af faget
Forløb 3	Titel 2 - Tegneøvelser
Forløb 4	Titel 4 - Manden i midten
Forløb 5	Titel 5 - Designanalyse - øvelse
Forløb 6	Titel 6 - Danish Entrepreneurship Festival 2023- Design fag fagligt indhold
Forløb 7	Byrum og unge - Hvad er et byrum?
Forløb 8	Titel 9 - SRC forberedelse (Metoder og teori) + SRC opgaven
Forløb 9	Titel 10 - Grafisk design - Layout til virksomhed
Forløb 10	Årsprøve
Forløb 11	Portfolie oversigt/mappe til design
Forløb 12	Stilhistorie
Forløb 13	Titel 3 - Tegneøvelser

Forløb 1: Titel 8 - Produktdesign - Fliseprojekt

Forløb 1	Titel 8 - Produktdesign - Fliseprojekt
Indhold	<p>14 lektioner – Elevtid 4 timer</p> <p>Gennem projektet bliver der gennemgang af anvendelsen af indsnævringsmodellen som styreredskab. Der vil være lærergennemgang og styring af designprocessen. Projektet dele dokumenteres løbende i en projektjournal.</p> <p>Projektet er et individuelt projekt.</p> <p>Der skal designes en betonflise med følgende krav.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Du skal designe en ny flise. Skal kunne ligges sammen i et større felt, terrasse, sti, indkørsel eller lignende. I projektet skal I anviser hvordan de kan ligge i et felt på mindst 1 x 1 meter. - Må meget gerne passe ind i det eksisterende sortiment. - Tegning: Målforshold 1:10 / 1:5. – Plan, front og side - Ren tegningen skal farvelægges. - Isometrisk tegning i mål og evt. 3D model - Der skal laves en prototype <p>Målet med projektet er</p>
Omfang	Ingen lektioner
Særlige fokuspunkter	<p>Fagmål: forholde sig reflekteret og kritisk til den designede omverden ud fra deres erfaringer med designprocesser og som interessenter</p> <p>Kernestof: Genstandsfelter, der behandles som enkeltområder eller integreret: produktdesign Design teori: punktnedslag i designhistorien fra den industrielle revolution til i dag i sammenhæng med konkrete projekter Design teori: designprocessens elementer på et reflekteret niveau Visualiseringsmetoder: skitsering i forskellige faser af en designproces Visualiseringsmetoder: mindst en af følgende typer: tegninger, collage, fotos, 3d-computermodellering Visualiseringsmetoder: rumlige modeller f.eks. prototyping, mock-ups og lignende Visualiseringsmetoder: målfaste tegninger og/eller målfaste modeller Researchmetoder i sammenhæng med konkrete projekter: undersøgelser baseret på iagttagelse og sammenligning Researchmetoder i sammenhæng med konkrete projekter: skitserende og eksperimenterende undersøgelser Researchmetoder i sammenhæng med konkrete projekter: forskellige designetnografiske metoder til undersøgelse af interessenter, herunder brugeren og opdragsgiveren</p>

Væsentligste arbejdsformer	Individuelt projektarbejde Klasseundervisning - Projektet vil i høj grad være lærerstyret.
---------------------------------------	---

Forløb 2: Titel 1 - Præsentation af faget

Forløb 2	Titel 1 - Præsentation af faget
Indhold	<ul style="list-style-type: none">• Gennemgang af bekendtgørelsen• Gennemgang af læreplanen• Gennemgang af prøveformer• Oprette portfolio <p>Kompetencer, læreplanens mål: - At sikre eleven har viden om bekendtgørelsens krav til faget.</p>
Omfang	2 lektioner / 2 timer
Særlige fokuspunkter	Fagmål: demonstrere viden om fagets identitet og metoder foretage, dokumentere og begrunde valg i en designproces
Væsentligste arbejdsformer	Individuel

Forløb 3: Titel 2 - Tegneøvelser

Forløb 3	Titel 2 - Tegneøvelser
Indhold	<p>Eleven arbejder via øvelser med skitsering og tegning i målforhold. Desuden arbejdes der med isometri.</p> <p>Faglige mål:</p> <p>Visualiseringsmetoder -</p> <p>skitsering i forskellige faser af en designproces mindst en af følgende typer: tegninger, collage, fotos, 3d-computermodellering målfaste tegninger og/eller målfaste modeller</p>
Omfang	3 lektioner / 3 timer
Særlige fokuspunkter	<p>Fagmål: præsentere et designprojekt visuelt og mundtligt</p> <p>Kernestof: Visualiseringsmetoder: skitsering i forskellige faser af en designproces Visualiseringsmetoder: mindst en af følgende typer: tegninger, collage, fotos, 3d-computermodellering Visualiseringsmetoder: rumlige modeller f.eks. prototyping, mock-ups og lignende Visualiseringsmetoder: målfaste tegninger og/eller målfaste modeller Researchmetoder i sammenhæng med konkrete projekter: undersøgelser baseret på iagttagelse og sammenligning</p>
Væsentligste arbejdsformer	

Forløb 4: Titel 4 - Manden i midten

Forløb 4	Titel 4 - Manden i midten
Indhold	<p>Manden i midten er en Design tilgang til at danne en forståelse for målgruppen. I dette lille introforløb skal I lære om segmenteringsmodellen Minerva samt manden i midten.</p> <p>I de første lektioner vil vi se på segmenteringsmodellen samt danne en forståelsesramme for hvilke elementer vi skal have i fokus.</p> <p>Efter ovenstående vil vi se på hvem er det vi skal "sælge"/henvende sig til og lave en målgruppe profil over de interessenter vi kommer frem til.</p>
Omfang	6 lektioner / 5.83333333333333 timer
Særlige fokuspunkter	<p>Fagmål: behandle problemstillinger i samspil med andre fag anvende forskellige strategier til idégenerering og konceptudvikling</p> <p>Kernestof: Researchmetoder i sammenhæng med konkrete projekter: forskellige designetnografiske metoder til undersøgelse af interessenter, herunder brugeren og opdragsgiveren</p>
Væsentligste arbejdsformer	Gruppearbejde

Forløb 5: Titel 5 - Designanalyse - øvelse

Forløb 5	Titel 5 - Designanalyse - øvelse
Indhold	<p>Du skal lave en designanalyse af et valgfrit møbelprodukt af kendt designer.</p> <p>Produktet godkendes inden analysen påbegyndes.</p> <p>Start opgaven med en kort beskrivelse af designerens virke.</p> <p>I jeres opgave skal produktet være tydeligt fremvist i form af billeder.</p> <p>Brug endvidere billederne til argumentation for jeres analyse</p> <p>Grundbog: Designbogen af Rikke Slot Kristensen m.fl. 2. udgave Del 1 Produktdesign (Designanalyse) side 46-54 Opgaven besvares med anvendelse af designanalyseellipsen s. 48-52</p> <p>Individuelt projektarbejde Klasseundervisning</p>
Omfang	4 lektioner / 3.91666666666667 timer
Særlige fokuspunkter	<p>Fagmål: analysere og kritisk diskutere design og arkitektur som proces og som resultat vurdere eget og andres design på grundlag af undersøgelser og analyser i forhold til selvvalgt fokus/tema/synsvinkel forholde sig reflekteret og kritisk til den designede omverden ud fra deres erfaringer med designprocesser og som interessenter sætte egne og andres designprocesser og løsninger i et kritisk design- og teknologihistorisk, nutidigt og fremtidigt perspektiv præsentere et designprojekt visuelt og mundtligt</p> <p>Kernestof: Genstandsfelter, der behandles som enkeltområder eller integreret: produktdesign Designteori: designprocessens elementer på et reflekteret niveau Researchmetoder i sammenhæng med konkrete projekter: undersøgelser baseret på iagttagelse og sammenligning Researchmetoder i sammenhæng med konkrete projekter: kildekritisk informationssøgning</p>
Væsentligste arbejdsformer	Klasseundervisning - Individuel

Forløb 6: Titel 6 - Danish Entrepreneurship Festival 2023- Design fag fagligt indhold

Forløb 6	Titel 6 - Danish Entrepreneurship Festival 2023- Design fag fagligt indhold
-----------------	---

<p>Indhold (1/2)</p>	<p>I Design arbejder vi ud over de fælles ting i projektoplægget med følgende:</p> <p>Designovervejelser i forbindelse med jeres produkt Designovervejelser i forbindelse med messestand Designovervejelser i forbindelse med flyer/reklame former overflader og farver osv.? Altså hvilke ønsker er der til de signaler produktet sender. Indretning af standplads - plakater mv.</p> <p>Design overvejelser og færdige tegninger af stand samt plakater til denne afleveres på Studie+ i design afleveringsmappen.</p> <p>Opbygning af flyer/reklame Design overvejelser og færdig flyer/reklame afleveres på Uddata i design afleveringsmappen.</p> <p>Vigtigt: Hvem henvender vi os til? (produkt og stand er ikke nødvendigvis de samme) Målgruppe analyser Hvilke krav er der til formidlingen af jeres projekt på Award én?</p> <p>Tjek op på Award éns hjemmeside - her finder I bedømmelseskemaer mv. Samlet aflevering af opgaven indeholdende - Delopgaverne inkl. refleksion afleveres samlet på Studie+</p> <p>Teoretisk gennemgang af Layout - Komposition - Farver - Typografi - AIDA</p> <p>Se Designbogen af Rikke Slot Kristensen mfl.</p> <p>Designprocessens i brug side 141 - 153 Kommunikationsmodel - side 103 - 105 Skrifttype - typografi - side 113 - 115 Farveteori - side 115 til 122 Analyseværktøj 137 og 138</p> <p>Arbejdsfoemer Gruppearbejde (Teknologi grupper) Klasseundervisning</p> <p>Evaluerings Danish Entrepreneurship Award 2022 Frederica d. 30. November https://danishentrepreneurshipfestival.ffe-ye.dk/</p>
-----------------------------	---

Indhold (2/2)	samt løbende formativ evaluering.
Omfang	8 lektioner / 7.75 timer
Særlige fokuspunkter	<p>Fagmål: behandle problemstillinger i samspil med andre fag identificere et designproblem samt formulere, planlægge og gennemføre et designprojekt, som baseres på et hovedgreb anvende forskellige strategier til idégenerering og konceptudvikling undersøge et designproblem ud fra forskellige parametre og ved hjælp af forskellige metoder, som nævnt i kernestoffet foretage, dokumentere og begrunde valg i en designproces arbejde iterativt præsentere et designprojekt visuelt og mundtligt</p> <p>Kernestof: Genstandsfelter, der behandles som enkeltområder eller integreret: produktdesign Genstandsfelter, der behandles som enkeltområder eller integreret: kommunikationsdesign Visualiseringsmetoder: skitsering i forskellige faser af en designproces Visualiseringsmetoder: mindst en af følgende typer: tegninger, collage, fotos, 3d-computermodellering Visualiseringsmetoder: rumlige modeller f.eks. prototyping, mock-ups og lignende Visualiseringsmetoder: målfaste tegninger og/eller målfaste modeller Researchmetoder i sammenhæng med konkrete projekter: undersøgelser baseret på iagttagelse og sammenligning Researchmetoder i sammenhæng med konkrete projekter: skitserende og eksperimenterende undersøgelser Researchmetoder i sammenhæng med konkrete projekter: aflæsning af designrepræsentationer, herunder analoge og digitale tekniske tegninger</p>
Væsentligste arbejdsformer	Gruppenarbejde Klasseundervisning

Forløb 7: Byrum og unge - Hvad er et byrum?

Forløb 7	Byrum og unge - Hvad er et byrum?
Omfang	8 lektioner / 7.83333333333333 timer
Væsentligste arbejdsformer	

Forløb 8: Titel 9 - SRC forberedelse (Metoder og teori) + SRC opgaven

Forløb 8	Titel 9 - SRC forberedelse (Metoder og teori) + SRC opgaven
Indhold	<p>Formål med dette emne er at klæde eleverne på til deres SRC - Altså hvordan kan man anvende designteori og metoder i samspil med øvrige fag-</p> <p>6 lektioner + SRC 15 lektioner Designfaglig indhold i SRC</p> <ul style="list-style-type: none"> - Teknologistudieretningen - Kom/IT studieretningen
Omfang	6 lektioner / 5.91666666666667 timer
Særlige fokuspunkter	<p>Fagmål: visuelt og mundtligt formidle og reflektere over en designproces og designløsninger ved hjælp af fagets metoder og terminologi vurdere eget og andres design på grundlag af undersøgelser og analyser i forhold til selvvalgt fokus/tema/synsvinkel sætte egne og andres designprocesser og løsninger i et kritisk design- og teknologihistorisk, nutidigt og fremtidigt perspektiv behandle problemstillinger i samspil med andre fag demonstrere viden om fagets identitet og metoder</p> <p>Kernestof: Designteori: punktnedslag i designhistorien fra den industrielle revolution til i dag i sammenhæng med konkrete projekter Researchmetoder i sammenhæng med konkrete projekter: undersøgelser baseret på iagttagelse og sammenligning Researchmetoder i sammenhæng med konkrete projekter: kildekritisk informationssøgning Researchmetoder i sammenhæng med konkrete projekter: forskellige designtnografiske metoder til undersøgelse af interessenter, herunder brugeren og opdragsgiveren</p>
Væsentligste arbejdsformer	

Forløb 9: Titel 10 - Grafisk design – Layout til virksomhed

Forløb 9	Titel 10 - Grafisk design - Layout til virksomhed
----------	---

<p>Indhold (1/2)</p>	<p>8 lektioner + elevtid 3 + 2 lektion til fremlæggelse. Udstilling/fremlæggelse</p> <p>Kommunikationsdesign Grafisk design</p> <p>Der arbejdes med</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Teori i forbindelse med grafisk design 2. udarbejdelse af mindre, individuelle projekter 3. Analyse og vurdering af grafisk design <p>Projekt: I skal udfærdige et logo til en virksomhed eller et produkt. Logoet skal kunne figurere digitalt (fx hjemmeside), på print/DTP (fx folder) og på et skilt(udhængsskilt). I skal designe et logo til en selvvalgt (virkelig) virksomhed, som ønsker at lancere eller relancere et produkt fx en SOP guide eller Amazon.</p> <p>I opgaven skal I som designer igennem følgende faser i designprocessen (Husk at beskrive jeres hovedgreb)</p> <ul style="list-style-type: none"> • - <p>Brainstorm (farver, typografi, billeder, ikoner, symboler, tekst, navn mv.)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Research. (Hvilke andre logoer findes der og hvad er hhv. godt og skidt ved dem?) • Skitsering. (Der skitseres med blyant, tusch - ikke pc!) • Rentegning. (først her må du bruge pc - ikke et krav) • Præsentation (Logoet skal vises mindst tre steder ”i brug”.) <p>I opgaven skal der redegøres for og anvendelsen af:</p> <ul style="list-style-type: none"> • kommunikationsmodel. • Skrifttype - typografi • Farveteori <p>Grundbog: Rikke Sloth Kristensen m.fl.: Design B - Del 2 Side 99 til 147</p> <p>Læs evt. mere her Visuel identitet og branding.pdf Kompendium i farvelære.pdf https://www.detbedste.com/2010/02/logoer-igennem-tiden.html https://bureaubiz.dk/klumme/saadan-dine-reklamer-trovaerdige/</p> <p>Fra komplicerede mod enkle logoer</p> <p>Google søgning - se her</p>
-----------------------------	---

Indhold (2/2)	http://webneel.com/company-logo-evolution-history-brand
Omfang	10 lektioner / 9.75 timer
Særlige fokuspunkter	<p>Fagmål: visuelt og mundtligt formidle og reflektere over en designproces og designløsninger ved hjælp af fagets metoder og terminologi sætte egne og andres designprocesser og løsninger i et kritisk design- og teknologihistorisk, nutidigt og fremtidigt perspektiv identificere et designproblem samt formulere, planlægge og gennemføre et designprojekt, som baseres på et hovedgreb</p> <p>Kernestof: Genstandsfelter, der behandles som enkeltområder eller integreret: kommunikationsdesign Designteori: designprocessens elementer på et reflekteret niveau</p>
Væsentligste arbejdsformer	

Forløb 10: Årsprøve

Forløb 10	Årsprøve
-----------	----------

<p>Indhold (1/2)</p>	<p>BLEV AFLYST GRUNDET CORONA - ERSTATTET AF LÆREROPLÆG SAMT DISKUSSION (samt lidt tid til portefolien)</p> <p>Rammerne for afvikling af intern prøve i design: Du har 4 lektioner på skolen og derudover er der afsat 4 evtimer til at forberede din præsentationsopgave. Du skal med udgangspunkt i din portfolio forberede en præsentation til besvarelsen af den stillede opgave. Bemærk at I din fremlæggelse skal du inddrage eksempler på tværs af portefolien og på tværs af disciplinerne produktdesign, kommunikationsdesign og design af fysiske omgivelser.</p> <p>Din præsentation bør udgøre ca. halvdelen (10-15 min.) af prøvetiden på i alt 25 min. herefter vil der være en samtale. Du kan frit vælge præsentationsform Du har tavle, projektor og øvrigt inventar i klasseværelset. Ønsker du andet udstyr skal du selv fremskaffe/medbringe. ”Bedømmelsen er en vurdering af, i hvilken grad elevens præstation opfylder de faglige mål, som de er angivet i bekendtgørelsen for design pkt. 2.1. Ved den mundtlige prøve lægges der vægt på: ? præsentationens strukturering ? præsentationens kvalitet i kommunikativt henseende. Der gives én karakter ud fra en helhedsbedømmelse af eksaminandens præstation” (Undervisningsministeriet Styrelsen for Undervisning og Kvalitet, 2019-). ”Bedømmelsen baseres først og fremmest på opfyldelsen af de faglige mål. Det gør designprocessen til en meget væsentlig del af eksaminationen og bedømmelsesgrundlaget. Karakteren gives ud fra en helhedsvurdering og ikke i forhold til enkelte detaljer” (Undervisningsministeriet Styrelsen for Undervisning og Kvalitet, 2019). Under pkt. 2.2 Kerne- stof beskrives der om designparametre: ”Form, funktion, kommunikation, æstetik og teknologi er fagets overordnede centrale parametre. De ses i sammenhæng og med følgende parametre, som indgår på et beskrevne niveau: rum, æstetik, materiale, konstruktion, kultur, samfund, klima, bæredygtighed, produktion, økonomi, historie og etik” (Undervisningsministeriet, 2017).</p> <p>4.3. Bedømmelseskriterier Bedømmelsen er en vurdering af, i hvilken grad eksaminandens præstation opfylder de faglige mål, som de er angivet i pkt. 2.1. Ved den mundtlige prøve lægges der vægt på: <ul style="list-style-type: none"> • præsentationens strukturering • præsentationens kvalitet i kommunikativt henseende. </p> <p>Der gives én karakter ud fra en helhedsbedømmelse af eksaminandens præstation.</p> <p>Bedømmelsen baseres først og fremmest på opfyldelsen af de faglige mål. Det gør design-processen til en meget væsentlig del af eksaminationen og bedømmelsesgrundlaget. Karakteren gives ud fra en helhedsvurdering og ikke i forhold</p>
-----------------------------	---

Indhold (2/2)	<p>til enkelte detaljer.</p> <p>(Undervisningsministeriet Styrelsen for Undervisning og Kvalitet, 2019, s. 16)</p> <p>Referencer</p> <p>Undervisningsministeriet (August 2017). Htx - læreplaner 2017 Bilag 56 Design B. Hentet fra https://uvm.dk/gymnasiale-uddannelser/fag-og-laereplaner/laereplaner-2017/htx-laereplaner-2017</p> <p>Undervisningsministeriet Styrelsen for Undervisning og Kvalitet. (03 2019). Design B, htx - Vejledning - 2019. Undervisningsministeriet Styrelsen for Undervisning og Kvalitet, Gymnasiekontoret.</p>
Omfang	Ingen lektioner
Væsentligste arbejdsformer	

Forløb 11: Portfolie oversigt/mappe til design

Forløb 11	Portfolie oversigt/mappe til design
Indhold	Portfolie oversigt/mappe til design Husk - forside med Elevnavn, Klasse og Periode - (år dato) - indholdsfortegnelse - et blad til hver titel indeholdende Titel: Projektoplæg Resume/Proces Tegninger / Billeder egne refleksioner Der afleveres en A4 side for hver titel!
Omfang	Ingen lektioner
Væsentligste arbejdsformer	

Førløb 12: Stilhistorie

Førløb 12	Stilhistorie
Indhold	<p>DE FORSKELLIGE STILPERIODER: 1850-i morgen? Læs om en af perioderne:</p> <ul style="list-style-type: none"> • - <li style="padding-left: 20px;">Historicisme • Art Deco • Funktionalisme • Modernisme • Post-Modernisme <p>me Lav en fremlæggelse via en planche, i grupper af maks. 3, hvor I præsenterer en periode (gruppe og periode skrives op på tavlen). Fremlæggelsen skal komme omkring de vigtigste punkter (tidsånd, brugsgenstande osv...) og I skal finde eksempler på design fra den periode I arbejder med. Læs Stilhistorisk oversigt Til at hjælpe med forståelsen af stilhistorie (forefindes som PDF og tekst-til-lyd på uddata). Som test vil vi sidste dag lege Jeopardy</p> <p>Ca. 10 lektioner inklusiv fremlæggelse</p>
Omfang	Ingen lektioner
Særlige fokuspunkter	<p>Fagmål: reflektere over og formidle kropslige erfaringer med design og arkitektur sætte egne og andres designprocesser og løsninger i et kritisk design- og teknologihistorisk, nutidigt og fremtidigt perspektiv behandle problemstillinger i samspil med andre fag demonstrere viden om fagets identitet og metoder arbejde iterativt præsentere et designprojekt visuelt og mundtligt</p> <p>Kernestof: Visualiseringsmetoder: skitsering i forskellige faser af en designproces Visualiseringsmetoder: mindst en af følgende typer: tegninger, collage, fotos, 3d-computermodellering Researchmetoder i sammenhæng med konkrete projekter: kildekritisk informationsøgning</p>
Væsentligste arbejdsformer	Gruppearbejde

Forløb 13: Titel 3 - Tegneøvelser

Forløb 13	Titel 3 - Tegneøvelser
Indhold	Eleven arbejder via øvelser med skitsering og tegning i målforhold. Desuden arbejdes der med isometri. samt model Supplerende stof: Titel 3 -Tegneøvelse 3
Omfang	Ingen lektioner
Særlige fokuspunkter	Fagmål: præsentere et designprojekt visuelt og mundtligt Kernestof: Visualiseringsmetoder: skitsering i forskellige faser af en designproces Visualiseringsmetoder: mindst en af følgende typer: tegninger, collage, fotos, 3d-computermodellering Visualiseringsmetoder: rumlige modeller f.eks. prototyping, mock-ups og lignende Visualiseringsmetoder: målfaste tegninger og/eller målfaste modeller Researchmetoder i sammenhæng med konkrete projekter: undersøgelser baseret på iagttagelse og sammenligning
Væsentligste arbejdsformer	