

## REALISERET STUDIEPLAN

Fag: Design og arkitektur

HF 2022-24

Rudolf Steiner-Skolen i Aarhus

EMNE OG OMFANG	STEINER HF-PENSUM	KOMPETENCER OG LÆRINGSMÅL
<b>Designprocesser</b> 23 timer	<p>Introduktion til samspillet mellem designprocesser og et konkret genstandsfelt, hjemløshed, hvor mulige løsninger på konkrete udfordringer udvikler sig dynamisk.</p> <p>Indblik i: Research, Identifikation af udfordring, Ideudvikling, Designparametre, Moodboard, Prototyper, Præsentation.</p> <p>Materiale: <i>Poverty Walk</i>, indgår som researchmateriale, hvor hjemløse viser deres Aarhus. Turen danner grundlag for identifikation af konkrete udfordringer blandt hjemløse.</p> <p>Mette Volf: Design – proces og metode. Afsnit: Design og designprocessen.</p> <p>Jesper Bek: Design og arkitektur. Grundbog til c-niveau. Afsnit Designparametre</p> <p>Procesmodeller:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• C4, Designskolen Kolding</li><li>• De 7 trin</li></ul>	<p>Undervisningen giver mulighed for at:</p> <p>-få indsigt i og forståelse for processens betydning som metodisk tilgang for design- og arkitekturfaget.</p> <p>-kunne identificere konkrete designproblemer og udvikle mulige løsninger på dem gennem en designproces.</p> <p>-kunne opbygge et grundlag for videre udvikling af elevernes faglighed i faget.</p> <p>-opdage, at løsninger både kan være fysiske og immaterielle, der kan medvirke til regulering af adfærd.</p> <p>-kunne kombinere resultaterne af research og ideudvikling i et konkret projekt.</p> <p>-kunne dokumentere og begrunde valg i en designproces.</p> <p>-få kendskab til forskellige designprocessers muligheder og opdage det iterative ved designprocesser.</p> <p>-kunne præsentere et designprojekt visuelt og mundtligt.</p> <p>-afprøve forskellige digitale platforme som grundlag for dokumentation.</p> <p>-kunne reflektere over egen proces og dens indflydelse på resultatet.</p>

<p><b>Byrums-design</b> 36 timer</p>	<p>Indblik i og forståelse for byrum, deres anvendelse og historiske udvikling. Iagttagelse, analyse, udvikling og vurdering af eksisterende og egne byrumsdesign.</p> <p>Materiale: Arealet omkring det tidligere Amtssygehus, Aarhus, fungerer som case for både iagttagelse, analyse, udvikling af byrumsinterventioner.</p> <p>Line Højgaard Porse &amp; Sune Porse Carlsen: Byrumsdesign. Afsnit: Byrumshistorie + Temaer I byrumsprojekter.</p> <p>Rikke Slot Kristensen m.fl.: Designbogen. Del 3: Design af fysiske omgivelser.</p> <p>DAC m.fl.: Hexagonmodellen til kartering, som metodisk tilgang til byrumsanalyse.</p> <p>Henrik Dahl: Minerva-modellen, som metodisk tilgang til målgruppeanalyse.</p> <p>Spillekort med designparametre, som metodisk tilgang til refleksion over valg og fravalg i designprocessen.</p> <p>Perspektivtegning til idegenerering, visualisering, kommunikation og analytisk redskab.</p>	<p>Undervisningen giver mulighed for at:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-læse, forstå, analysere og fortolke konkrete byrum og sætte dem ind i et historisk, kulturelt og samfundsmæssigt perspektiv.</li> <li>-få viden om den historiske byrumsudvikling fra antikken og til i dag, samt om tematiske greb, som grundlag for udvikling af byrum.</li> <li>-kunne formulere, planlægge og udvikle et interventionsforslag til forandring af et byrums anvendelse på baggrund af konkrete undersøgelser og analyser af byrum.</li> <li>-reflektere over betydningen af valg og fravalgs i processen.</li> <li>-dokumentere, visualisere og mundtligt fremlægge processen fra identifikation af problem over ideudvikling, konceptualisering og forslag til et konkret løsningsforslag til et byrum.</li> </ul>
<p><b>Tekstildesign</b> 29 timer</p>	<p>Introduktion til og forståelse for mønsterflader og principperne for sammenhængende 2D-mønster som flade, i modsætning til et punkt og kunne udføre et design til et konkret produkt.</p> <p>Introduktion til tekstile teknikker og materialers anvendelse i et historisk og sociokulturelt perspektiv.</p> <p>Materiale: Jesper Bek: Design og arkitektur. Grundbog til c-niveau. Afsnit Designparametre.</p> <p>Mette Volf: Design – proces og metode. Afsnit: Design og</p>	<p>Undervisningen giver mulighed for at;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-få indblik i de tekstile teknikkers historie fra jernalderen og frem</li> <li>-få forståelse for tekstilers status og rolle i forskellige tidsepoker og under forskellige samfundsmæssige forhold</li> <li>-få forståelse for forskellige lovmæssigheder i mønster-tegning og mønsterflader og for principperne ved sammenhængende 2D-mønster, som en flade i modsætning til et punkt.</li> </ul>

	<p>designprocessen, formfabulering.</p> <p>Sild/Dils-mønsterprincip.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- kunne omsætte idé fra skitseoplæg til mindre produkt for en udvalgt målgruppe, både med henblik på form og farver.</li> <li>-kunne omforme et idéoplæg og anvende det til et konkret design.</li> <li>- kunne skelne kvalitativt i forhold til kilder i selvstændige afleveringer.</li> <li>- kunne anvende og forstå designprocessen og kunne forholde sig bevidst til, hvor i designprocessen eleverne befinder sig.</li> </ul>
<p><b>Visuel kommunikation</b> 10 timer</p>	<p>Introduktion til og gennemgang af forskellige visualiseringsmetoder. Afkodning af visuelle kommunikationsformers signalværdier og budskaber og perspektivering til historiske og nutidige kontekster.</p> <p>Materiale: Harold Lasswell; kommunikationsmodel</p> <p>AIDA-modellen</p> <p>Paula Sher, Grafisk Design, Abstract, Netflix</p> <p>Simon Sinek, Start with why -- how great leaders inspire action, TED-talk; <a href="https://www.youtube.com/watch?v=u4ZoJKF_VuA">https://www.youtube.com/watch?v=u4ZoJKF_VuA</a></p> <p>Helvetica, verdens mest brugte font; <a href="https://vimeo.com/286172171">https://vimeo.com/286172171</a></p>	<p>Undervisningen giver mulighed for at:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-få indsigt i kulturelle betydninger og forudsætninger for udformning af visuel kommunikation.</li> <li>-kunne analysere og perspektivere egne og professionelt fremstillede designs og produkter og forstå dem i en historisk og sociokulturel sammenhæng.</li> <li>-kunne analysere og afkode visuelle budskaber i deres egen hverdag.</li> <li>-kunne anvende visuelle signaler og budskaber bevidst i egne produktioner.</li> </ul>

Formål: HF-lærerplaner

Formålet med undervisningen er, at eleverne i Design og arkitektur skal tilegne sig designmæssige kompetencer, som gør dem i stand til at analysere og vurdere den designede omverden med anvendelse af fagets metoder, begrebsdannelse og terminologi. Derudover skal eleverne lære at arbejde med faglige metoder, som medvirker til strukturering af problemløsende arbejdsprocesser, og derfor kan

overføres til løsning af opgaver i andre fag og i videregående uddannelse. Herudover skal eleverne opnå viden om forskellige kulturers design og arkitektur for at erhverve sig en global bevidsthed. Formålet er også at eleverne skal erhverve sig indsigt i kulturelle forudsætningers betydning for forskelle i design og arkitektur, herunder hvordan konkrete materielle betingelser kan give design og arkitektur et lokalt betinget udtryk.