



Undervisningsbeskrivelse

Stamoplysninger til brug ved prøver til gymnasiale uddannelser

Termin	Termin hvori undervisningen afsluttes: maj-juni, 18/19
Institution	VID Gymnasier, Grenaa
Uddannelse	Htx
Fag og niveau	Design B
Lærer(e)	Michael Witus Schierup
Hold	Htx2Kitx17, Htx2Kity17, Htx2Kitz17

Oversigt over gennemførte undervisningsforløb

Game design	Film og tavle undervisning omhandlende design i spil udvikling
Grafisk design, Logo	Udvidet illustrator kursus med henblik på logo og grafisk design, eleverne producerer et mærke der skal følge dem herefter.
2D Animation	Kortvarigt kursus i 2D animation
SO: Barcelona	Et spil projekt der under styring af ENTI universitetet i Barcelona engagerede eleverne i spil med selvvalgte benspænd og udenlandske studerende.
Produkt design I og II	I: Indføring i Analyse Ellipsen og dennes anvendelse. Afprøvninger på selvvalgte analyse objekter, afleveret som skriftligt arbejde. Forberedende øvelse til SRP. II: Celebrity branding i produkt design, produktion af VR præsentation.
SO: Spilprojekt 2	Tværfagligt projekt imellem Kom/IT og design der omhandlede Escape Rooms og en serie af benspænd.
Design historie	Information om klassisk produkt design og arkitekturs historie.



[Retur til forside](#)

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

Titel 1	Game design
Indhold	<p>Design processen demonstreret på tavle og projektor, eleven er blevet vist eksisterende projekter og hvorledes de er opnået. Anvendt undervisningsmateriale: Feng Zhu, Design Cinema.</p> <p>Projektet har omdrejningspunkt i at forstå forretningen bag og processerne i computerspils design, både mht. verdener, men også karakterer og produkt design.</p>
Omfang	Ca. 4 Moduler (6 timer)
Særlige fokus-punkter	<p>Eleven introduceres til design processen og research metoder, det er vigtigst at eleven forstår de mange facetter i research metoder, fokus område for forløbet har dertil været at introducere eleven til de forskellige håndværk indenfor asset produktion til computerspil.</p> <p>Feng Zhu introducerer eleven til best practice i forhold til generel udvikling af spil koncepter, eleverne noterer og gemmer skriftlige noter til fremtidigt brug.</p> <p>Lærerplanens mål:</p> <ul style="list-style-type: none">- analysere og diskutere design som proces og som resultat- visuelt og mundtligt formidle og reflektere over en designproces og designløsninger ved hjælp af fagets metoder og terminologi.- Teoretisk foretage, dokumentere og begrunde valg i en designproces- Teoretisk detaljere et designprojekt- Teoretisk præsentere et designprojekt
Væsentligste arbejdsformer	Klasseundervisning

[Retur til forside](#)



[Retur til forside](#)

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

Titel 5	Grafisk design Logo
Indhold	<p>Eleven introduceres til historien bag logoet og hvorledes design processen anvendes i tilblivelsen af et logo, dertil introduceres eleven til typer af logoer (monogram, våbenskjold, bomærke, pictogram osv.)</p> <p>Slutteligt udfærdiger eleven et portefølje, hvor eleven tegner et logo til sig selv som placeres på forsiden.</p> <p>Workshops: Illustrator: Arbejde med logo, tracing af elementer og pathfinder.</p>
Omfang	Ca. 8 Moduler (12 timer)
Særlige fokus- punkter	<p>Eleven modtager undervisning i synligheden af grafiske elementer og deres kommunikations egenskab som simpelt mærke for virksomheder eller enkelt personer.</p> <p>Lærerplanens mål:</p> <ul style="list-style-type: none">- analysere og diskutere design som proces og som resultat- foretage, dokumentere og begrunde valg i en designproces- detaljere et designprojekt eller væsentlige detaljer i et designprojekt
Væsentligste arbejdsformer	Klasseundervisning

[Retur til forside](#)



[Retur til forside](#)

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

Titel 3	2D Animation
Indhold	Kortvarig introduktion til rigging i Flash og anvendelse af rig til at udføre ex. Walk cycles. Formålet med øvelsen er at klargøre eleven til det forestående Barcelona projekt.
Omfang	Ca. 2 Moduler (3 timer) (+2 elevtimer)
Særlige fokus-punkter	Eleven modtager undervisning i animation og opnår forståelse indenfor timing og kommunikation igennem animation. Lærerplanens mål: <ul style="list-style-type: none">- foretage, dokumentere og begrunde valg i en designproces- detaljere et designprojekt eller væsentlige detaljer i et designprojekt
Væsentligste arbejdsformer	Klasseundervisning og selvstudie

[Retur til forside](#)

[Retur til forside](#)



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

Titel 4	SO: Barcelona
Indhold	Eleven modtager undervisning på ENTI universitetet i Barcelona, hovedsageligt i workshop format, hvor eleverne i samspil med spanske studerende udvikler et computerspil med en serie selvvalgte benspænd. Spillet præsenteres til en afslutnings ceremoni. Projektet er tværfagligt med Kom / IT
Omfang	Ca. 10 Moduler (15 timer) (+2 elevtimer)
Særlige fokus-punkter	Eleven absorberer viden igennem film og tavleundervisning, eleven kontrolleres via skriftlige prøver. Lærerplanens mål: <ul style="list-style-type: none">- analysere og diskutere design som proces og som resultat- foretage, dokumentere og begrunde valg i en designproces- detaljere et designprojekt eller væsentlige detaljer i et designprojekt
Væsentligste arbejdsformer	Workshop i Barcelona på ENTI



[Retur til forside](#)

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

Titel 5	Produkt design I og II
Indhold	<p>Projekt forløbet eksponerer eleven for produkt design og visuelle salgs teknikker i forbindelse med præsentation i VR. Eleven arbejder individuelt alene, eller i parallelle forløb med medstuderende.</p> <p>Benyttet skriftligt materiale: Produkt design analyse ellipse, Ida Engholm, design gennem 200 år.</p> <p>Workshops: Produkt design: Klasse undervisning med fokus på produkt designs historie og facetter, efterfulgt af Opgave: Øvelsen tager udgangspunkt i opgaven nævnt i ”Design gennem 200 år”, men adskiller sig ved et udvidet skitse forløb der overgår til Celebrity Branding. Som slutteligt ender i et VR eller 3D Print produkt</p> <p>Intro til VR setup i Unity: Kort introduktion til den VR scene eleverne får udleveret til at præsentere deres produkt design i.</p>
Omfang	Ca. 22 Moduler (ca. 33 timer)
Særlige fokus-punkter	<p>Design processen gennemgås og indlæres induktivt igennem elevens egne projekter, elevens produkt design bliver gennemgået i plenum og forbedringspunkter diskuteres, på den måde lærer eleven den organiske proces hvormed eleven kan forbedre sit skitse arbejde og ultimativt skabe et tæt på professionelt look i VR eller 3D Print</p> <p>Det er af særlig vigtighed at eleven håndværksmæssigt kan udføre design og 3D arbejde der er godt nok til at kunne demonstrere elevens endelige egenskab i det efterfølgende Arkitektur forløb.</p> <p>Produkt design forløb I: Skriftlig analyse og diskussion af selvvalgt produkt design (øvelsen forbereder elever til SRP skrivning), herefter demonstration af elevens forståelse for det analyserede produkt, ved at eleven udfører en skitseret fremtidig tilføjelse til produktets serie.</p> <p>Produkt design forløb II: Eleven udvælger en celebrity der passer til det skitserede udfald af forløb I og skaber en prototype af elevens skitse i 3D som implementeres i VR eller 3D Print. Efterfølgende kombineres elevens produkt design med den udvalgte celebrity som en øvelse i at skabe salgsmateriale omkring produkt design.</p> <p>Lærerplanens mål:</p> <ul style="list-style-type: none">- analysere og diskutere design som proces og som resultat



	<ul style="list-style-type: none">- visuelt og mundtligt formidle og reflektere over en designproces og designløsninger ved hjælp af fagets metoder og terminologi.- foretage, dokumentere og begrunde valg i en designproces- detaljere et designprojekt eller væsentlige detaljer i et designprojekt- præsentere et designprojekt- Bevæge sig bevidst mellem praksis og teori, det abstrakte og det konkrete, mellem helhed og detaljer samt mellem det kendte og det ukendte.
Væsentligste arbejdsformer	Klasseundervisning



[Retur til forside](#)

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

Titel 6	Spilprojekt 2, Escape Rooms
Indhold	Tværfaglig workshop imellem Kom/IT og design. Eleverne arbejder med fænomenet "Escape Room" og skaber deres egne puzzles i selvvalgt medie.
Omfang	17 moduler (ca. 25 timer) (+15 elevtimer)
Særlige fokus-punkter	<p>Tværfaglig workshop imellem Kom/IT design.</p> <p>Eleven lærer at organisere og arbejde effektivt som et hold i en fastsat tidsramme, elevens arbejde evalueres løbende af alle fagenes lærere.</p> <p>Eleven dokumenterer nøje deres selvvalgte medie, så projektets slut resultat er eksamens venligt, det er af særlig vigtighed at eleven forstår hvilket salgsmateriale et rigtigt computerspil benytter og elevens gruppe selv producerer lignende materiale, der tydeligt kan kommunikere indholdet af deres produkt.</p> <p>Lærerplanens mål:</p> <ul style="list-style-type: none">- Analysere og diskutere design som proces og resultat.- Visuelt og mundtligt formidle og reflektere over en designproces ved hjælp af fagets metoder og terminologi.- Anvende forskellige metoder til idégenerering og konceptudvikling.- Bevæge sig bevidst mellem praksis og teori, det abstrakte og det konkrete, mellem helhed og detaljer samt mellem det kendte og det ukendte.- Foretage, dokumentere og begrunde valg i en designproces- Detaljere et designprojekt eller et væsentlig element af et designprojekt- Præsentere et designprojekt
Væsentligste arbejdsformer	Klasseundervisning, workshop

[Retur til forside](#)



[Retur til forside](#)

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

Titel 7	Design historie
Indhold	Eleven introduceres til klassisk design og arkitektur igennem bogen design gennem 200 år og BBC serien ”Genius of design” – området beskæftiger sig med Grafisk, Textil, Produkt, Industriel og Keramisk design, ligeledes arkitektur og fremstillingsmetoder.
Omfang	Ca. 2 Moduler (3 timer) (+2 elevtimer)
Særlige fokus-punkter	Eleven absorberer viden igennem film og tavleundervisning, eleven kontrolleres via skriftlige prøver. Lærerplanens mål: - Design historie fra omkring modernismen
Væsentligste arbejdsformer	Klasseundervisning og selvstudie / virtuel undervisning, skriftlige prøver

[Retur til forside](#)