



Undervisningsbeskrivelse

Stamoplysninger til brug ved prøver til gymnasiale uddannelser

Termin	Termin hvori undervisningen afsluttes: maj-juni, 17/18
Institution	VID Gymnasier, Grenaa
Uddannelse	Htx
Fag og niveau	Design B
Lærer(e)	Michael Witus Schierup
Hold	Htx3Kitx17, Htx3Kity17, Htx3Kitz17

Oversigt over gennemførte undervisningsforløb

Game design	Film og tavle undervisning omhandlende design i spil udvikling
SO: Spilprojekt 2	Et tværfagligt projekt der behandlede remediering af eventyr. Det var her muligt for eleverne at genfortælle klassiske historier i spil oplevelser.
3D analyse og model kursus	3d modelforståelse og bygge kursus, anvendte karakterer fra Pokemon GO, model bygning fra måltægning
Grafisk design, Brætspil	Et forløb, med fokus på design processen, tryksager som forpakning og arbejde i programmerne illustrator og photoshop.
Grafisk design, Logo	Udvidet illustrator kursus med henblik på logo og grafisk design, eleverne producerer et mærke der skal følge dem herefter.
SO: Seattle	Et 1,5 måneders spil forløb der havde fokus på versus play, afviklet i Seattle, kombineret med virksomhedsbesøg og konsulenter.
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.
Arkitektur	Et konkurrence forløb, der underviste eleverne i fotografisk registrering af bygninger og rum, den teoretiske analyse, udførsel og præsentation af arkitektur, dertil modelbygning.
Design historie	Information om klassisk produkt design og arkitekturs historie.



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](#)

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

Titel 2	Spilprojekt 2, remediering, danske eventyr
Indhold	Tværfaglig workshop imellem Kom/IT, dansk og design. Eleverne arbejder med genfortælling af klassiske danske eventyr via nye medier som ex. Unity
Omfang	17 moduler (ca. 25 timer) (+15 elevtimer)
Særlige fokuspunkter	<p>Tværfaglig workshop imellem Kom/IT, dansk og 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>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](#)

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

Titel 3	3D analyse og model kursus:
Indhold	<p>Eleven introduceres til skriftlig analyse af 3D objekter udført af professionelle, form, farve, liniefald og udtryk. Efterfølgende skal eleven selv genskabe dele eller helheden af det analyserede objekt (anvendt materiale, Pokemon GO)</p> <p>Workshops: Analyse: Model forståelse, hvorledes kan modellen nedbrydes i del-elementer 3D Studie Max: Model bygning ud fra visuel fortolkning</p>
Omfang	Ca. 8 Moduler (12 timer)
Særlige fokus-punkter	<p>Eleven modtager undervisning i hvorledes komplekse modeller kan adskilles i simple elementer, for nemmere at kunne afkode dennes signal værdi – i forløbet lærer eleven om farve, geometri og design fagets sprog.</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/virtuel undervisning



[Retur til forside](#)

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

Titel 4	Grafisk design, brætspil og forpakning
Indhold	<p>Projekt forløbet eksponerer eleven for grafisk design og visuelle salgs teknikker i forpakning, yderligere arbejder eleven individuelt med at omforme et eksisterende brætspil eller cherrypick'e mekanikker fra eksisterende spil til at skabe en ny hybrid, eleven benytter analyse ellipsen til at analysere eksisterende produkter.</p> <p>Benyttet skriftligt materiale: Den grafiske analyse ellipse, Ida Engholm, design gennem 200 år. MDA Framework</p> <p>Workshops: Forpknings kursus: Opdatering af Illustrator færdigheder og intro til forpakning generelt Farve, Flow og komposition: visuelle virkemidler i grafisk salgs arbejde.</p>
Omfang	Ca. 10 Moduler (ca. 15 timer)
Særlige fokus-punkter	<p>Design processen gennemgås og indlæres induktivt igennem elevers egne projekter, elevens grafisk 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 illustrator.</p> <p>Det er af særlig vigtighed at eleven håndværksmæssigt kan udføre design og grafisk arbejde der er godt nok til at kunne blive implementeret i et computerspil.</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.- 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/virtuel undervisning



[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](#)

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

Titel 6	SO: Seattle
Indhold	Tværfaglig workshop imellem Kom/IT og design, hovedsageligt afviklet i Seattle: Eleverne skaber over en længere periode et computerspil som trækker på deres sammenlagte kompetencer. Baseret på Bartle's spillertyper eller ENTI benspænd.
Omfang	Ca. 21 moduler (ca. 31 timer)
Særlige fokus-punkter	<p>Tværfaglig workshop imellem Kom/IT og design.</p> <p>Eleven lærer at organisere og arbejde effektivt som et hold i en fastsat tidsramme, elevens arbejde evalueres og dirigeres løbende design og Kom/IT lærere, for at sikre elevernes indsats er der adskillige del afleveringer indlagt, deriblandt et Designdokument, der beskriver elevernes hovedgreb og planlægger hvorledes projektet skal udføres.</p> <p>Litteratur: Bartle: Taxonomy of playertypes.</p> <p>Lærerplanens mål:</p> <ul style="list-style-type: none">- Visuelt og mundtligt formidle og reflektere over en designproces og designløsninger ved hjælp af fagets metoder og terminologi.- 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, ekskursion, virksomhedsbesøg



[Retur til forside](#)

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

Titel 7	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 endelig 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- visuelt og mundtligt formidle og reflektere over en designproces og design-



	<p>løsninger ved hjælp af fagets metoder og terminologi.</p> <ul style="list-style-type: none">- 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 8	Arkitektur, tilbygning til Game College
Indhold	<p>Eleven introduceres til arkitektur, skitsering af arkitektur, analyse af arkitektur og fotografisk registrering – projektforsløbet tager udgangspunkt i skolens eksisterende bygninger og hvorledes disse visuelt fremtræder og bruges. Eleverne analyserer og skitserer sig frem til en harmonerende tilbygning, der skabes som mockup i elevernes selvvalgte medie, projektet afleveres som et salgs pitch.</p> <p>Arkitektur historie: BBC film, Genius of design 5/5 Analyse: Ida Engholms, design gennem 200 år, Arkitektur analyse ellipse Arkitektur skitsering: Korte tutorial film, tavleundervisning Udvidet Illustrator: Vektor tegning til brug i Flash 3D Studie Max, basic architecture: Kort intro til arkitektur i 3D Studie Max.</p>
Omfang	Ca. 10 Moduler (15 timer) +15 elevtimer
Særlige fokus-punkter	<p>Eleven er på nuværende tidspunkt på sit dygtigste niveau eksekveringsmæssigt og procesmæssigt, det er af særlig vigtighed at eleven nu demonstrere sine egenskaber, både i teori og praksis, derfor er opgavens fysiske område valgt således at eleven til enhver til kan tilgå området og analysere, skitsere og registrere. Da opgaven er en gruppe opgave, tilskyndes eleverne at bruge deres valgfags værksteder til at lave yderligere afprøvninger af modeller, virtuelle eller fysiske.</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 design-løsninger 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- Arbejde med fysiske omgivelser- Bevæge sig bevidst mellem praksis og teori, det abstrakte og det konkrete, mellem helhed og detaljer samt mellem det kendte og det ukendte.
Væsentligste	Klasseundervisning



arbejdsformer	
---------------	--

[Retur til forside](#)

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

Titel 5	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](#)