

## Undervisningsbeskrivelse

### Stamoplysninger til brug ved prøver til gymnasiale uddannelser

<b>Termin</b>	Maj/juni 2021
<b>Institution</b>	VID Gymnasier (Game College)
<b>Uddannelse</b>	HTX
<b>Fag og niveau</b>	Design B
<b>Lærer</b>	Lisa Emilie Jørgensen (LIEJ) Lucas Adler Hyldebrandt (LAHY)
<b>Hold</b>	Htx2desBS19 → Htx3desBS20

### Oversigt over gennemførte undervisningsforløb

<b>Titel 1</b>	Logodesign (LIEJ)
<b>Titel 2</b>	Design af karakter til valgfri franchise (LIEJ)
<b>Titel 3</b>	Analyse af andres design (LIEJ)
<b>Titel 4</b>	Spilprojekt 2 (LIEJ)
<b>Titel 5</b>	Fotoforløb 100% online (LAHY)
<b>Titel 6</b>	Forberedelse af årsprøve ½ online (LAHY)
<b>Titel 7</b>	Designhistorie (LIEJ)
<b>Titel 8</b>	Design af bestik/service (LIEJ)
<b>Titel 9</b>	Brætspilsdesign (LIEJ)
<b>Titel 10</b>	Design af fysiske rum ½ online (LAHY)
<b>Titel 11</b>	Spilprojekt 3 ½ online (LAHY)
<b>Titel 12</b>	Repetering (LAHY)
<b>Titel 13</b>	Portfolio ¼ online (LAHY)

<b>Titel 1</b>	<b>Logodesign</b>
<b>Indhold</b>	<p>I det første forløb i Design B skulle eleverne designe et individuelt logo, som skal følge dem gennem uddannelsen på Game College. Logoet skulle indeholde både bomærke og navnetræk.</p> <p>Forud for det kreative arbejde med logodesign blev eleverne introduceret til teori om logoet som visuel identitet, logoers bestanddele (navnetræk og bomærke) og forskellige logotyper (symbol/pictogram/ikon, word mark, letter mark, combination mark og emblem) samt basal farve- og typografilære. Teorien tog udgangspunkt i lærebogen <i>Design gennem 200 år</i> af Ida Engholm.</p> <p>Forløbet havde desuden til formål at fungere som opstart af elevernes individuelle portfolioer.</p>
<b>Omfang</b>	8 lektioner.
<b>Særlige fokuspunkter</b>	<p><b>Faglige mål:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• identificere et designproblem samt formulere, planlægge og gennemføre et designprojekt, som baseres på et hovedgreb.</li> <li>• anvende forskellige strategier til idégenerering og konceptudvikling.</li> <li>• foretage, dokumentere og begrunde valg i en designproces</li> </ul> <p><b>Kernestof:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• kommunikationsdesign.</li> <li>• skitsering i forskellige faser af en designproces.</li> <li>• designparametre.</li> </ul>
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	Tavleundervisning, læreroplæg, induktivt arbejde, individuelt og kreativt arbejde, løbende individuel vejledning.

<b>Titel 2</b>	<b>Design af karakter til valgfri franchise</b>
<b>Indhold</b>	<p>Efter elevernes eget ønske arbejdede de i dette forløb med design af en karakter til en valgfri franchise, hvis visuelle udtryk/identitet eleverne skulle efterligne. Dette stillede krav til elevernes research og idégenerering, da en del af vurderingen af designproduktet gik på, om karakteren var troværdig og passede ind i den eksisterende franchise.</p> <p>Forløbet havde overordnet set til formål at introducere eleverne til indsnævringsmodellens faser, som eleverne skulle bruge til at strukturere deres egen designproces. Fokus lå særligt på dokumentation af research-, idéudvikling- og idégenereringsfasen, skitsering samt at arbejde iterativt gennem løbende feedback undervejs i projektet.</p> <p>Introduktionen til indsnævringsmodellen tog udgangspunkt i lærebogen <i>Design B</i> af Rikke Slot Kristensen m.fl.</p> <p>Opgaven skulle løses individuelt eller i mindre grupper, og designprocessen bag det færdige designprodukt skulle præsenteres for resten af klassen, opdelt i grupper. I løbet af præsentationen skulle de resterende elever udfylde et feedbackark med fokus på designprocessen og indsnævringsmodellens faser.</p>
<b>Omfang</b>	12 lektioner.
<b>Særlige fokuspunkter</b>	<p><b>Faglige mål:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• visuelt og mundtligt formidle og reflektere over en designproces og designløsninger ved hjælp af fagets metoder og terminologi.</li> <li>• vurdere eget og andres design på grundlag af undersøgelser og analyser i forhold til selvvalgt fokus/tema/synsvinkel.</li> <li>• demonstrere viden om fagets identitet og metoder.</li> <li>• identificere et designproblem samt formulere, planlægge og gennemføre et designprojekt, som baseres på et hovedgreb.</li> <li>• anvende forskellige strategier til idégenerering og konceptudvikling</li> <li>• kombinere resultaterne af idégenerering, konceptudvikling og forskellige undersøgelser i et konkret designprojekt.</li> <li>• foretage, dokumentere og begrunde valg i en designproces.</li> <li>• detaljere et designprojekt eller et væsentlig element af et designprojekt</li> <li>• arbejde iterativt.</li> <li>• præsentere et designprojekt visuelt og mundtligt.</li> <li>• bevæge sig bevidst mellem praksis og teori, det abstrakte og det konkrete, mellem helhed og detaljer, samt mellem det kendte og det endnu ukendte.</li> <li>• anvende og forklare formålet med forskellige former for visualisering i forskellige faser af designprocesser.</li> </ul>

	<p><b>Kernestof:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• kommunikationsdesign.</li><li>• designprocessens elementer på et reflekteret niveau.</li><li>• skitsering i forskellige faser af en designproces.</li><li>• mindst en af følgende typer: <u>tegninger</u>, <u>collage</u>, fotos, 3d-computermodellering.</li><li>• undersøgelser baseret på iagttagelser og sammenligning.</li></ul>
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	Oplæg, individuelt arbejde, fremlæggelser.

<b>Titel 3</b>	<b>Analyse af andres design</b>
<b>Indhold</b>	<p>Forløbet ”Analyse af andres design” havde til formål at introducere eleverne til designfagets metoder med særlig fokus på Blooms taksonomi og analyseellipsen.</p> <p>Forløbet blev indledt med et kort oplæg om fagets analysegreb og metoder med fokus på analyseellipsen og designprodukters indre og ydre dimension. Efterfølgende blev eleverne opdelt i grupper à 4-5 personer. Grupperne trak lod om, hvilket designprodukt de skulle analysere, og alle produkterne var stole fra forskellige designperioder, primært gennem 1900-tallet. Gruppernes analyse skulle præsenteres for resten af klassen og efterfølgende afleveres som PowerPoint-præsentation.</p> <p>Introduktionen til fagets analysegreb tog udgangspunkt i lærebog <i>Design B</i> af Rikke Slot Kristensen m.fl.</p>
<b>Omfang</b>	8 lektioner.
<b>Særlige fokuspunkter</b>	<p><b>Faglige mål:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• analysere og kritisk diskutere design og arkitektur som proces og som resultat.</li> <li>• vurdere eget og andres design på grundlag af undersøgelser og analyser i forhold til selvvalgt fokus/tema/synsvinkel.</li> <li>• forholde sig reflekteret og kritisk til den designede omverden ud fra deres erfaringer med designprocesser og som interessenter.</li> <li>• sætte egne og andres designprocesser og løsninger i et kritisk design- og teknologihistorisk, nutidigt og fremtidigt perspektiv.</li> <li>• demonstrere viden om fagets identitet og metoder.</li> </ul> <p><b>Kernestof:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• produktdesign.</li> </ul>
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	Fælles klasseoplæg, herefter gruppearbejde og fremlæggelser.

<b>Titel 5</b>	<b>Spilprojekt 2: Escape rooms</b>
<b>Indhold</b>	<p>Tværfagligt projekt, hvor eleverne skulle skabe et virtuelt Escape Room.</p> <p>Spilprojekt 2 var elevernes andet store, tværfaglige spiludviklingsforløb, hvor eleverne kobledede kom./it-faget med det andet studieretningsfag, design. De blev sat sammen i grupper på 4-5 elever, og de skulle herefter designe puzzles til et digitalt escape room.</p> <p>Designet skulle være baseret på et valg af en stilart (Art Deco eller Victoriatiden), en mechanic og en platform (3D eller 3D VR). Undervejs arbejdede eleverne med projektstyring ved hjælp af mini-SCRUM og MoSCoW til prioritering af deres opgaver.</p> <p>I løbet af projektet arbejdede eleverne med delafleveringer, som skulle produceres løbende. Fokus for disse delafleveringer var design af 3D-rum, testning, puzzle design, projektstyring, præsentation og en afsluttende projektrapport. Til sidst fremviste eleverne deres projekter for hinanden på tværs af tre klasser, og for en udefrakommende repræsentant fra spilindustrien.</p>
<b>Omfang</b>	20 lektioner
<b>Særlige fokuspunkter</b>	<p><b>Faglige mål:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• søge, anvende og vurdere relevant information om produktionen og kommunikationssituationen.</li> <li>• designe og gennemføre empiriske målgruppe- og brugerundersøgelser ved hjælp af kvantitative og <u>kvalitative metoder</u>, herunder observationsmetoder.</li> <li>• planlægge den praktiske udarbejdelse af kommunikationsproduktet med fokus på tidsplaner, rollefordeling og projektledelse.</li> <li>• styre den praktiske udførelse af kommunikationen på baggrund af forundersøgelsen, herunder forvaltning af ressourcer og produktoptimering.</li> <li>• forklare og anvende forskellige metoder til idégenerering og brugerinddragelse i forbindelse med udvikling af kommunikationsprodukter.</li> <li>• reflektere over og vurdere arbejdsprocessen med gruppemedlemmerne med henblik på udvikling af kommunikationsprodukter.</li> <li>• gennemføre og dokumentere produktionen af kommunikationsprodukter ved anvendelse af relevante teorier, metoder, modeller samt ved inddragelse af relevant hard- og software.</li> <li>• anvende og dokumentere relevante metoder til løbende tests og sluttet af egne kommunikationsprodukter og på baggrund af resultaterne forbedre produkt og proces.</li> </ul>

	<p><b>Kernestof:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>kvalitativ</u> og kvantitativ dataindsamling, herunder metoder til observation.</li> <li>• datadrevet analyse af målgrupper og inddragelse af data i kommunikationsprocessen.</li> <li>• brugervenlighed og funktionalitet, herunder brugergrænseflader og <u>interaktionsdesign</u>.</li> <li>• billeder og deres formsprog i både faste og levende billeder, herunder filmiske virkemidler.</li> <li>• <u>skitser</u>, <u>mockups</u>, storyboards og <u>prototyper</u>.</li> <li>• idégenereringsværktøjer og kreative procesværktøjer.</li> <li>• projektledelse, herunder værktøjer til procesledelse i forbindelse med produktionen.</li> <li>• forskellige distributionssystemer, deres opbygning, muligheder og økonomi.</li> <li>• brugertests.</li> <li>• relevante digitale it-værktøjer til behandling af billeder, film, grafik, illustrationer, tekst, lyd, animationer o.l. i forbindelse med fremstillingen af kommunikationsprodukter.</li> <li>• relevante programmer til fremstilling, programmering og konfigurering af interaktive systemer.</li> <li>• relevante it-værktøjer til brug i alle faser af et projektforsløb, f.eks. til idéudvikling, prototypefremstilling og kollaborativ skrivning.</li> </ul>
<p><b>Væsentligste arbejdsformer</b></p>	<p>Projektarbejde.</p>

<b>Titel 5</b>	<b>Fotoforløb (online på Teams under nedlukning)</b>
<b>Indhold</b>	<p>Et forløb som blev designet til at håndtere undervisning i nedlukningen.</p> <p>Et forløb som fokuserer på elevernes praktisk/tekniske kompetencer ift. at arbejde med forskellige filformater som passer til håndtering af grafik og fotografi.</p> <p>Eleverne stilles i starten af hver time en lille opgave som analyseres og udføres.</p> <p>Opgaverne:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Styr på filerne (navngivning af filer, mappestruktur og upload af screenshot)</li> <li>- Komposition og perspektiv (eleven tager 4 forskellige fotografier som hhv. Dokumenterer elevens kendskab til det gyldne snit, komposition, perspektiver og forgrund, mellemgrund og baggrund.</li> <li>- Visualiser teori på fotografier (eleverne får udleveret 6 fotografier som de skal bruge et tegneprogram/redigeringsprogram til at påtegne relevant teori fra Design undervisningen).</li> <li>- Eksport af billeder (praktisk øvelse med eksportering af billeder til brug digitalt og til tryk)</li> <li>- Analyseopgave (undersøg en billedfil – farveprofil og opløsning)</li> <li>- At fritlægge objekter (eleven skal fritlægge et billede af en værktøjskasse)</li> <li>- Fri opgave (tag et billede, rediger, beskriv og forklar de ændringer som laves)</li> <li>- Lav en collage (ud fra udleverede billeder)</li> <li>- Definer din egen opgave (eleven skal definere sin egen opgave. Det eneste krav er, at eleven skal tage udgangspunkt i et selvvalgt fotografi).</li> </ul>
<b>Omfang</b>	14 lektioner á 45 min
<b>Særlige fokuspunkter</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• analysere og kritisk diskutere design og arkitektur som proces og som resultat</li> <li>• visuelt og mundtligt formidle og reflektere over en designproces og designløsninger ved hjælp af fagets metoder og terminologi</li> <li>• anvende forskellige strategier til idégenerering og konceptudvikling</li> <li>• kombinere resultaterne af idégenerering, konceptudvikling og forskellige undersøgelser i et konkret designprojekt</li> <li>• foretage, dokumentere og begrunde valg i en designproces</li> <li>• detaljere et designprojekt eller et væsentlig element af et designprojekt</li> <li>• præsentere et designprojekt visuelt og mundtligt</li> <li>• anvende og forklare formålet med forskellige former for visualisering i forskellige faser af designprocesser.</li> </ul>
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	Individuelt arbejde og undervisning over Teams



<b>Titel 6</b>	<b>Forberedelse af årsprøve (LAHY)</b>
<b>Indhold</b>	Et forløb som fungerer som en mini-eksamen. Elevernes prøve tager udgangspunkt i logodesign og et selvvalgt professionelt arbejde.
<b>Omfang</b>	6 lektioner
<b>Særlige fokuspunkter</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• analysere og kritisk diskutere design og arkitektur som proces og som resultat</li> <li>• visuelt og mundtligt formidle og reflektere over en designproces og designløsninger ved hjælp af fagets metoder og terminologi</li> <li>• vurdere eget og andres design på grundlag af undersøgelser og analyser i forhold til selvvalgt fokus/tema/synsvinkel</li> <li>• reflektere over og formidle kropslige erfaringer med design og arkitektur</li> <li>• forholde sig reflekteret og kritisk til den designede omverden ud fra deres erfaringer med designprocesser og som interessenter</li> <li>• sætte egne og andres designprocesser og løsninger i et kritisk design- og teknologihistorisk, nutidigt og fremtidigt perspektiv</li> <li>• se sammenhænge mellem forskellige dele af genstandsfeltet</li> <li>• behandle problemstillinger i samspil med andre fag</li> <li>• demonstrere viden om fagets identitet og metoder</li> </ul>
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	Individuelt arbejde og årsprøve

Titel 7	<b>Designhistorie (LIEJ)</b>
<b>Indhold</b>	<p>En af de allerstørste fejl, designere kan begå, er at tro, at design udelukkende handler om "futura" - at se ind i fremtiden. De bedste designere kender indgående deres designhistorie. Eller de sætter sig godt ind i den. Det handler ikke bare om at forstå, hvordan bestemte designere, stilarter eller bevægelser har arbejdet med design, men også om at forstå det, der ligger <i>bag</i> de designmæssige udtryk, altså den teori, filosofi og praktiske tilgang, såvel som de organisatoriske og produktionsmæssige forhold, samt distributions- og afsætningsmulighederne i samtiden, der har informeret designernes arbejde. For den slags forhold spiller jo også ind på det vi laver i dag.</p> <p><b>Krav til opgaven:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Du skal sammen med din gruppe <b>læse</b> om jeres tildelte stilperiode i filerne herunder. Tag <b>noter</b> undervejs i jeres læsning, og upload dem herunder. Brug god tid på dette punkt, og søg også gerne på internettet!</li> <li>• I skal fokusere på periodens historiske placering (f.eks.: Hvorfor opstod perioden? Hvad er den en reaktion på?), filosofiske retninger i samtiden, kendetegn, produktionsmæssige og distributionsmæssige forhold, designere/kunstnere/arkitekter, brugsgenstande, arkitektur og lignende.</li> <li>• Gruppen skal herefter udarbejde en <b>infographic</b>, der forklarer stilperioden for en udenforstående.</li> </ul> <p><b>Fremlæggelse:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gruppens analyse skal præsenteres i en <b>infographic</b>, som uploades herunder.</li> <li>• Gruppen skal fremlægge præsentationen for resten af klassen.</li> </ul>
<b>Omfang</b>	10 lektioner
<b>Særlige fokuspunkter</b>	<p>punkt nedslag i designhistorien fra den industrielle revolution til i dag i sammenhæng med konkrete:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Historicisme</b></li> <li>• <b>Art nouveau</b></li> <li>• <b>Præmodernisme (De Stijl og Bauhaus)</b></li> <li>• <b>Art deco og streamline</b></li> <li>• <b>Nordisk modernisme</b></li> <li>• <b>Postmodernisme og popart</b></li> </ul>
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	Gruppearbejde med små læreroplæg

<b>Titel 7</b>	<b>Design af bestik (LIEJ)</b>
<b>Indhold</b>	<p>Helt tilbage fra 1200-tallet findes billedmateriale, som viser kniv og to-grenet gaffel parvis ved det dækkede bord. Som et samlet sæt forekommer bestik hos den europæiske overklasse fra 1700-tallet.</p> <p>At kunne begå sig med kniv og gaffel uden at berøre maden med fingrene eller tilsmudse dug og omgivelser og samtidig konversere underholdende vidnede om forfinelse og kultiveret optræden og var et tegn på tidens civilisationsproces.</p> <p>Med din nye viden om stilperioderne skal du designe en gaffel, som med sit design repræsenterer en af de stilperioder, som du har arbejdet med: historicisme, art nouveau, arts and crafts, art deco, streamline, funktionalisme (De Stijl eller Bauhaus), modernisme, popart eller postmodernisme.</p> <p><b>Krav til opgaven:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Du skal designe en <b>gaffel inspireret af en valgfri stilperiode.</b></li> <li>• Din gaffel skal være færdig <b>den 9. oktober.</b></li> <li>• Du må ikke vælge den stilperiode, som du lavede infographic om.</li> <li>• Du skal dokumentere din designproces.</li> <li>• Du skal fremstille en prototype på din gaffel i værkstedet.</li> <li>• Bliver du færdig før tid, skal du designe flere dele til et samlet bestiksæt</li> </ul>
<b>Omfang</b>	15 lektioner
<b>Særlige fokuspunkter</b>	<p><b>Produktdesign</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– identificere et designproblem samt formulere, planlægge og gennemføre et designprojekt, som baseres på et hovedgreb</li> <li>– anvende forskellige strategier til idégenerering og konceptudvikling</li> <li>– undersøge et designproblem ud fra forskellige parametre og ved hjælp af forskellige metoder, som nævnt i kernestoffet</li> <li>– kombinere resultaterne af idégenerering, konceptudvikling og forskellige undersøgelser i et konkret designprojekt</li> <li>– foretage, dokumentere og begrunde valg i en designproces</li> <li>– detaljere et designprojekt eller et væsentlig element af et designprojekt</li> <li>– arbejde iterativt</li> <li>– præsentere et designprojekt visuelt og mundtligt</li> </ul>
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	Individuelt arbejde

Titel 8	<b>Brætspilsdesign (LIEJ)</b>
Indhold	<p>Et <b>brætspil</b> kan defineres nogenlunde således: "Et spil, der afvikles med brikker eller andre komponenter, der traditionelt placeres på, flyttes fra eller bevæges rundt på en afgrænset overflade (brættet). Brættet er normalt unikt fra spil til spil."</p> <p>Selv om brætspillene er en ældgammel opfindelse, der er mere end 6.000 år gammel, så repræsenterer brætspillene i dag vigtige værdier, som der helt sikkert vil være brug for langt ud i fremtiden.</p> <p><b>Krav til opgaven:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• I skal udarbejde en spilbar prototype på et brætspil.</li> <li>• I skal forberede en pitch ("sellsheet") om brætspillet.</li> <li>• I skal følge og dokumentere jeres arbejde med <a href="#">indsnævringsmodellens faser</a>.</li> <li>• I skal dokumentere jeres arbejde fra research til idé til skitse til færdigt produkt i portfolioerne. Husk også at dokumentere, når noget går galt - det er nemlig <i>her</i> vi kan få en interessant diskussion om valg og fravalg i gang!</li> </ul> <p><b>Benspænd:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Der skal være et spillebræt.</li> <li>• Der skal være spillebrikker.</li> <li>• Spillets visuelle udtryk skal tage udgangspunkt i en selvvalgt stilperiode.</li> </ul> <p><b>Aflevering og fremlæggelse:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• I skal være klar til en prototypetest over for en anden gruppe den 4. december.</li> <li>• Jeres brætspil og pitch skal være færdige <b>den 14. december 2020</b>, hvor alle grupper pitcher deres brætspil for resten af klassen. Vi holder juleafslutning og spiller brætspillene i klassen efterfølgende.</li> </ul>
Omfang	25 lektioner
Særlige fokuspunkter	<p><b>Produktdesign</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– identificere et designproblem samt formulere, planlægge og gennemføre et designprojekt, som baseres på et hovedgreb</li> <li>– anvende forskellige strategier til idégenerering og konceptudvikling</li> <li>– undersøge et designproblem ud fra forskellige parametre og ved hjælp af forskellige metoder, som nævnt i kernestoffet</li> <li>– kombinere resultaterne af idégenerering, konceptudvikling og forskellige undersøgelser i et konkret designprojekt</li> <li>– foretage, dokumentere og begrunde valg i en designproces</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"><li>- detaljere et designprojekt eller et væsentlig element af et designprojekt</li><li>- arbejde iterativt</li><li>- præsentere et designprojekt visuelt og mundtligt</li></ul>
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	Gruppearbejde

Titel 9	<b>Design af fysiske rum (LAHY)</b>
Indhold	<p>I dette forløb skal eleverne indledningsvist skabe et overblik over om de har minimum ét projekt i hhv. <i>Produktdesign, kommunikationsdesign og design til fysiske rum</i>. Eleverne vælger én ud af de tre opgaver:</p> <p><b>1. Design et rum som tilhører en valgfri karakter.</b> Her skal fokus være på at skabe tydelige sammenfald mellem karakterens og rummets identitet, funktion og form. Derfor er det nødvendigt at beskrive karakteren (fx gennem en persona), før arbejdet med at designe rummet kan begynde.</p> <p><b>2. Design et miljø til et eksisterende spil.</b> Her skal fokus være på at skabe tydelige sammenfald mellem det valgte spil og dets identitet, funktion og form. Derfor er det nødvendigt at beskrive spillets formål, målgruppe og æstetik, før arbejdet med at designe kan begynde.</p> <p><b>3. Design et hus/rum/miljø med udgangspunkt i én specifik stilperiode.</b> Her skal fokus være på at udtrykke en valgfri stilperiode gennem design af et hus/rum/miljø. Det er nødvendigt at beskrive den valgte stilperiode grundigt, før designarbejdet kan starte.</p> <p><b>Krav til den endelige aflevering.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Et færdiggjort design af fysisk rum (.pdf)</li> <li>• En skriftlig opgave på 2-4 sider hvori I forklarer jeres valg i processen (.pdf).</li> </ul>
Omfang	16 lektioner á 45 min
Særlige fokuspunkter	<ul style="list-style-type: none"> <li>• identificere et designproblem samt formulere, planlægge og gennemføre et designprojekt, som baseres på et hovedgreb</li> <li>• anvende forskellige strategier til idégenerering og konceptudvikling</li> <li>• undersøge et designproblem ud fra forskellige parametre og ved hjælp af forskellige metoder, som nævnt i kernestoffet</li> <li>• kombinere resultaterne af idégenerering, konceptudvikling og forskellige undersøgelser i et konkret designprojekt</li> <li>• foretage, dokumentere og begrunde valg i en designproces</li> <li>• detaljere et designprojekt eller et væsentlig element af et designprojekt</li> <li>• arbejde iterativt</li> <li>• præsentere et designprojekt visuelt og mundtligt</li> <li>• bevæge sig bevidst mellem praksis og teori, det abstrakte og det konkrete, mellem helhed og detaljer, samt mellem det kendte og det endnu ukendte</li> <li>• anvende og forklare formålet med forskellige former for visualisering i forskellige faser af designprocesser.</li> </ul>
Væsentligste arbejdsformer	Individuelt arbejde

<p><b>Titel 10</b></p>	<p><b>Spilprojekt 3 (LAHY)</b></p>
<p><b>Indhold</b></p>	<p>Spilprojekt 3 er det største tværfaglige projekt, eleverne kommer til at opleve på Game College. Det er også det projekt, hvor eleverne får størst frihed dels i forhold til styringen og dokumentationen af jeres spiludvikling og dels i forhold til idé og udformning. Derfor skal eleverne arbejde metodebevidst og gøre brug af deres faglighed fra alle tre fag.</p> <p>Overordnet laver vi spiludvikling ud fra en grundholdning om, at et realistisk scope lægger grundstenene for et godt projekt. Det betyder, at vi hellere ser, at eleverne laver et spil med en simpel opbygning, som er gennemarbejdet og som virker efter hensigten end et kompliceret spil, hvor kun halvdelen virker eller er muligt at forklare. Derudover skal I helt konkret tage udgangspunkt i følgende krav:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Spillet skal udarbejdes i Unity Co-Lab</li> <li>• Vælg 1 primær mechanic; <i>Versus, Collecting, Endless eller Color and/or form.</i></li> <li>• Vælg 1 primær spillertype fra de 9 spillertyper</li> <li>• Anvend <i>Scrum</i> m. grupperoller til projektstyring af forløbet.</li> <li>• Udfyld <i>GameCollege Developer Model Canvas</i> løbende under processen (se mere nedenfor)</li> <li>• I skal bruge det team der er blevet oprettet på MS Teams, og i skal kommunikere i de gruppekanaler der er oprettet.</li> <li>• Processen skal resultere i et build af et spilbart level eller spil. Dette skal I teste på jeres målgruppe og hvis muligt skal spillet/levelen kunne tracke nogle af brugerens interaktioner.</li> <li>• I skal lave en OnePager, der præsenterer spilkonceptet i tekst, billeder og grafik for en mulig investor.</li> <li>• Der skal indgå programdele med et ikke-lineært flow, som er kodet fra bunden uden brug af kode fra nettet.</li> <li>•</li> </ul> <p>For både ART- og IT-eleverne gælder det, at I hver især skal kunne stå inde for en del af projektet, som kan indgå i henholdsvis design- eller programmeringsfaget.</p>
<p><b>Omfang</b></p>	<p>25 lektioner á 45 min. (design)</p>
<p><b>Særlige fokuspunkter</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• behandle problemstillinger i samspil med andre fag.</li> <li>• demonstrere viden om fagets identitet og metoder.</li> <li>• identificere et designproblem samt formulere, planlægge og gennemføre et designprojekt, som baseres på et hovedgreb.</li> <li>• anvende forskellige strategier til idégenerering og konceptudvikling.</li> <li>• kombinere resultaterne af idégenerering, konceptudvikling og forskellige undersøgelser i et konkret designprojekt.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• foretage, dokumentere og begrunde valg i en designproces.</li> <li>• detaljere et designprojekt eller et væsentligt element af et designprojekt.</li> <li>• arbejde iterativt.</li> <li>• præsentere et designprojekt visuelt og mundtligt.</li> <li>• bevæge sig bevidst mellem praksis og teori, det abstrakte og det konkrete, mellem helhed og detaljer, samt mellem det kendte og det endnu ukendte.</li> <li>• anvende og forklare formålet med forskellige former for visualisering i forskellige faser af designprocesser.</li> </ul>
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	Projektarbejde



<b>Titel 11</b>	<b>Repetering (LAHY)</b>
<b>Indhold</b>	<p>Vi starter med at lave en kollektiv brainstorm hvor vi, på klassen, skaber overblik over metode og teori fra Design B.</p> <p>Herefter designer eleverne læringsspil m. formål at repetere allerede kendt stof.</p>
<b>Omfang</b>	6 lektioner
<b>Særlige fokuspunkter</b>	At repetere teori og metode fra Design.
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	Tavleundervisning, individuelt arbejde og gruppeøvelser

Titel 12	<b>Portfolio og eksamensforberedelse (LAHY)</b>
Indhold	<p><b>En arbejds-portfolio</b> (altså et overblik over dit arbejde i faget Design B, beskrevet med ord, grafik, billeder). Dette kan gøres ved at samle alle opgaver/produkter fra design i én samlet mappe. Derefter kan man med fordel anvende word, powerpoint, illustrator, indesign eller lignende layoutprogrammer til at lave en overskuelig visualisering af de ting du har lavet i design (husk at processen også er vigtig at dokumentere).</p> <p><i>"Portfolioen er eksaminandens individuelle eksamensgrundlag. Her har eksaminanden samlet alt det materiale, der har tilknytning til de enkelte projekter. Portfolioen er et vigtigt redskab ved eksamen. Det er ud fra den, eleven skal vise, at de faglige mål er nået. Eksaminanden har selv ansvar for sin portfolio. Baseret på udvalgt materiale fra portfolioen planlægger eksaminanden i den afsluttende del af undervisningen en præsentation, som belyser et selvvalgt emne. "</i></p> <p>Kilde: <a href="https://www.uvm.dk/gymnasiale-uddannelser/fag-og-laereplaner/laereplaner-2017/btx-laereplaner-2017">https://www.uvm.dk/gymnasiale-uddannelser/fag-og-laereplaner/laereplaner-2017/btx-laereplaner-2017</a></p> <p><b>Vælg et emne for din eksamen og lav en disposition over det du vil fortælle om til eksamen.</b></p> <p>Du skal lave et kort, men indbydende, overblik over dit emnevalg og det du gerne vil præsentere til eksamen (det er en disposition over din eksamen). Lucas sender dette til censor forud for prøvens afholdelse.</p> <p><i>"Emnet vælges, så eksaminanden kan vise, at de faglige mål (2.1) er opfyldt gennem arbejde med fagets kernestof (2.2.). Minimumskraverne til kernestoffet beskrives i 3.2: <u>Eksemplerne skal omfatte disciplinerne produktdesign, kommunikationsdesign og design af fysiske omgivelser</u>. Eleverne skal inddrage egne design- og arkitekturprojekter samt projekter udført af professionelle designere og arkitekter. Research, faglitteratur og andre kilder fra portfolioen skal indgå i præsentationen. "</i></p> <p>Kilde: <a href="https://www.uvm.dk/gymnasiale-uddannelser/fag-og-laereplaner/laereplaner-2017/btx-laereplaner-2017">https://www.uvm.dk/gymnasiale-uddannelser/fag-og-laereplaner/laereplaner-2017/btx-laereplaner-2017</a></p> <p><b>En præsentations-portfolio på 15 minutter med fokus på ét specifikt emne fx;</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• en fremlæggelse et eller flere ikoniske designudsagn som "KISS" "Less is more", "Yes is more", "Form follows fun" ... hvor du fremlægger egne produktioner, eksempler på skitseteknik eller andet som du føler at du er kick-ass til!</li> <li>• undersøgelser af, hvordan de forskellige designprojekter forholder sig til bestemte målgrupper. Her kan du vise hvordan du målretter forskellige projekter til forskellige målgrupper gennem design.</li> <li>• ideologien bag resultaterne af udvalgte designprojekter, professionelle såvel som elevens egne; "agil designproces" kunne eksempelvis være en sådan ideologi.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• den rolle eksempelvis skitseringen eller researchen spiller i designprocesser. Her kan du vise forskellige skitser og hvordan forskellige produkter kræver forskellige skitseteknikker.</li> <li>• den rolle som brugerinddragelse og brugertests har på designprocessen.</li> <li>• forskelle du har oplevet ved at designe fysiske objekter kontra at designe digitale artefakter.</li> </ul> <p><i>"Det bør understreges over for eksaminanderne, at slaviske gennemgange af hele designprocesser ikke kan nås inden for eksaminationens tidsramme. Belysningen af eksaminandernes designerfaringer ud fra eksaminandens emne er i fokus. Uanset hvilket emne eksaminanden har valgt, kan de valgte designprojekter behandles både som proces og resultat i såvel præsentation som samtale. Hvis eksaminanden ikke selv kommer ind på designproces i sin præsentation bør eksaminator spørge ind hertil i den efterfølgende samtale således at eksaminanden får mulighed for at bevise opfyldelse af faglige mål inden for designproces."</i></p> <p>Kilde: <a href="https://www.uvm.dk/gymnasiale-uddannelser/fag-og-laereplaner/laereplaner-2017/btx-laereplaner-2017">https://www.uvm.dk/gymnasiale-uddannelser/fag-og-laereplaner/laereplaner-2017/btx-laereplaner-2017</a></p>
<b>Omfang</b>	15 lektioner
<b>Særlige fokuspunkter</b>	<p>Skabe overblik over- og indsamle data fra tidligere projekter med henblik på først at lave en <i>arbejdsportfolio</i> som efterfølgende laves til en <i>præsentationsportfolio</i>.</p> <p><b>Generelt og i sammenhæng med konkrete projekter skal eleverne kunne:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• analysere og kritisk diskutere design og arkitektur som proces og som resultat</li> <li>• visuelt og mundtligt formidle og reflektere over en designproces og designløsninger ved hjælp af fagets metoder og terminologi</li> <li>• vurdere eget og andres design på grundlag af undersøgelser og analyser i forhold til selvvalgt fokus/tema/synsvinkel</li> <li>• reflektere over og formidle kropslige erfaringer med design og arkitektur</li> <li>• forholde sig reflekteret og kritisk til den designede omverden ud fra deres erfaringer med designprocesser og som interessenter</li> <li>• sætte egne og andres designprocesser og løsninger i et kritisk design- og teknologihistorisk, nutidigt og fremtidigt perspektiv</li> <li>• se sammenhænge mellem forskellige dele af genstandsfeltet</li> <li>• behandle problemstillinger i samspil med andre fag</li> <li>• demonstrere viden om fagets identitet og metoder</li> </ul> <p><b>I en designproces skal eleverne kunne:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• identificere et designproblem samt formulere, planlægge og gennemføre et designprojekt, som baseres på et hovedgreb</li> <li>• anvende forskellige strategier til idégenerering og konceptudvikling</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"><li>• undersøge et designproblem ud fra forskellige parametre og ved hjælp af forskellige metoder, som nævnt i kernestoffet</li><li>• kombinere resultaterne af idégenerering, konceptudvikling og forskellige undersøgelser i et konkret designprojekt</li><li>• foretage, dokumentere og begrunde valg i en designproces</li><li>• detaljere et designprojekt eller et væsentligt element af et designprojekt</li><li>• arbejde iterativt</li><li>• præsentere et designprojekt visuelt og mundtligt</li><li>• bevæge sig bevidst mellem praksis og teori, det abstrakte og det konkrete, mellem helhed og detaljer, samt mellem det kendte og det endnu ukendte</li><li>• anvende og forklare formålet med forskellige former for visualisering i forskellige faser af designprocesser.</li></ul>
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	Individuelt arbejde.