

Design B – htx, august 2017

1. Identitet og formål

1.1. Identitet

Fagets genstandsfelt er materielle og immaterielle designprodukter, der ses som resultat af innovative, reflekterede designprocesser. Processen står centralt i faget og ses i et samspil med konkrete situationers krav og muligheder.

Faget har en innovativ, teknologihistorisk, idéhistorisk og samfundsmæssig dimension, der bidrager til at styrke uddannelsens almindelige og studieforberegende formål.

Faget baseres på projekter, der integrerer praktiske og teoretiske aspekter. Gennem fagets praktiske side får eleverne indblik i og erfaring med processer, der er principielt identiske med dem, der indgår i designeres daglige arbejde.

Designanalyse er det element, der etablerer sammenhæng mellem fagets praktiske og teoretiske side. Med analyser på forskellige stadier i den praktiske designproces kvalificeres en forståelse for professionelt design som proces og resultat, lige som analyse af professionelt design skærper en bevidsthed om designprocessen i praksis.

1.2. Formål

Eleverne skal tilegne sig designmæssige viden, kundskaber og kompetencer, som gør dem i stand til at analysere og vurdere den designede omverden med anvendelse af fagets metoder, begrebsdannelse og terminologi.

Eleverne skal lære at arbejde med faglige metoder, som med deres strukturering af problemløsende arbejdsprocesser kan overføres til løsning af opgaver i andre fag og i videregående uddannelser.

Eleverne skal arbejde med forskellige kulturers design og arkitektur og erhverver sig hermed en global bevidsthed.

De skal endvidere opnå indsigt i kulturelle forudsætningers betydning for forskelle i design og arkitektur, herunder også hvordan konkrete materielle betingelser kan give design og arkitektur et lokalt betinget udtryk.

2. Faglige mål og fagligt indhold

2.1. Faglige mål

Generelt og i sammenhæng med konkrete projekter skal eleverne kunne:

- analysere og kritisk diskutere design og arkitektur som proces og som resultat
- 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
- reflektere over og formidle kropslige erfaringer med design og arkitektur
- 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
- se sammenhænge mellem forskellige dele af genstandsfeltet
- behandle problemstillinger i samspil med andre fag
- demonstrere viden om fagets identitet og metoder

I en designproces skal eleverne kunne:

- 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
- kombinere resultaterne af idégenerering, konceptudvikling og forskellige undersøgelser i et konkret designprojekt
- foretage, dokumentere og begrunde valg i en designproces
- detaljere et designprojekt eller et væsentlig element af et designprojekt
- arbejde iterativt
- præsentere et designprojekt visuelt og mundtligt

- bevæge sig bevidst mellem praksis og teori, det abstrakte og det konkrete, mellem helhed og detaljer, samt mellem det kendte og det endnu ukendte
- anvende og forklare formålet med forskellige former for visualisering i forskellige faser af designprocesser.

2.2. Kernestof

Gennem kernestoffet skal eleverne opnå faglig fordybelse, viden og kundskaber.

I kernestoffet indgår:

Genstandsfelter, der behandles som enkeltområder eller integreret:

- produktdesign
- kommunikationsdesign
- design af fysiske omgivelser

Designteori

- punktnedslag i designhistorien fra den industrielle revolution til i dag i sammenhæng med konkrete projekter
- designprocessens elementer på et reflekteret niveau

Visualiseringsmetoder

- skitsering i forskellige faser af en designproces
- mindst en af følgende typer: tegninger, collage, fotos, 3d-computermodellering
- rumlige modeller f.eks. prototyping, mock-ups og lignende
- målfaste tegninger og/eller målfaste modeller

Researchmetoder i sammenhæng med konkrete projekter

- undersøgelser baseret på iagttagelse og sammenligning
- skitserende og eksperimenterende undersøgelser
- kildekritisk informationssøgning
- forskellige designetnografiske metoder til undersøgelse af interessenter, herunder brugeren og opdragsgiveren
- aflæsning af designrepræsentationer, herunder analoge og digitale tekniske tegninger

Designparametre

Form, funktion, kommunikation, æstetik og teknologi er fagets overordnede centrale parametre. De ses i sammenhæng og med følgende parametre, som indgår på et beskrivende niveau: rum, æstetik, materiale, konstruktion, kultur, samfund, klima, bæredygtighed, produktion, økonomi, historie og etik.

2.3. Supplerende stof

Eleverne vil ikke kunne opfylde de faglige mål alene ved hjælp af kernestoffet. Det supplerende stof uddyber og perspektiverer kernestoffet og udvider elevernes faglige horisont samt viden om fagets anvendelse og en forståelse for egne karriereperspektiver og mulige uddannelsesvalg.

Valget af supplerende stof er afhængigt af fagligt samspil i studieretninger, samspil i øvrigt, elevernes teknikfag og elevernes individuelle projekter.

Supplerende stof kan være:

- lyddesign, interaktionsdesign, design af virtuelle omgivelser
- udvalgte eksempler på litteratur såsom retsregler, bekendtgørelser eller lovgivning, lokalplaner eller andre politiske dokumenter, virksomhedsplaner, produkttests eller produktanmeldelser
- andre områder som design, der er fremstillet før industrialiseringen, og design, der ligger uden for vestlig designtradition.

Der skal indgå materiale på engelsk samt, når det er muligt, på andre fremmedsprog.

2.4. Omfang

Det faglige stof udgøres af et primært materiale bestående af visuelt stof, hvortil kommer et forventet omfang sekundært materiale på 100-150 sider. Dele af det sekundære materiale findes af eleverne selv.

3. Tilrettelæggelse

3.1. Didaktiske principper

Den primære undervisningsform er induktiv og dialogisk. Eleverne tilegner sig de praktiske og teoretiske kompetencer først og fremmest med udgangspunkt i en projektbaseret undervisning. Eleverne opnår kompetencerne gennem erfaringer med egne og professionelle projekter.

Projekterne skal tilrettelægges, så eleverne i stigende grad kan vise selvstændigt initiativ. Det gælder i identificeringen af en designmæssig problemstilling, i formulering og løsning af den samt i det teoretiske arbejde. I løbet af undervisningen bliver lærerens rolle ændret fra at være primært instruktør til at være primært vejleder.

3.2. Arbejdsformer

Undervisningen består af projektperioder og eventuelt korte kursusforløb. Eleverne interagerer med de fysiske og virtuelle omgivelser ved at producere data, observere, samt dokumentere undersøgelser. Eleverne samler alle praktiske og teoretiske elementer fra undervisningen, herunder egne undersøgelser, i en individuel portfolio.

Eleverne arbejder både individuelt og i grupper. Ved gruppearbejder skal den enkelte elev foretage en individuel dokumentation af sit arbejde i sin portfolio, der indgår i den afsluttende prøve, jf. pkt. 4.2.

Der indgår endvidere eksterne aktiviteter i form af besøg på tegnestuer, virksomheder, udstillinger og tilsvarende.

I den afsluttende del af undervisningen udarbejder eleverne en visuel præsentation af et selvvalgt emne, som er godkendt af læreren. Præsentationen danner udgangspunkt for den afsluttende prøve, jf. pkt. 4.2. I præsentationen skal eleverne inddrage eksempler på tværs af deres portfolio; eksemplerne skal omfatte disciplinerne produktdesign, kommunikationsdesign og design af fysiske omgivelser. 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.

3.3. It

It er et fundamentalt arbejdsredskab i fagets processer. It bruges i undervisningen til at søge, skabe, eksperimentere, lagre, formidle, kommunikere og distribuere. Arbejdet med digitale medier har til formål at gøre eleverne til skabende, kompetente og ansvarlige it-brugere.

3.4. Samspil med andre fag

Dele af kernestof og supplerende stof skal vælges og behandles, så det bidrager til styrkelse af det faglige samspil mellem fagene og i studieretningen. I tilrettelæggelsen af undervisningen inddrages desuden elevernes viden og kompetencer fra andre fag, som eleverne hver især har, så de bidrager til perspektivering af emnerne og belysning af fagets almindelige sider.

I samspil mellem fagene bidrager faget design især gennem dets bidrag til studieområdet. Samarbejdet med de andre fag i studieretningsforløb vægtes højt.

Når design B indgår i en studieretning sammen med teknologi, skal der planlægges et fælles forløb, hvor den teknologiske sammenhæng belyses.

Når design B indgår i en studieretning sammen med kommunikation og it, skal der planlægges et fælles forløb, hvor den grafisk/kommunikationsmæssige og samfundsmæssige vinkel belyses.

4. Evaluering

4.1. Løbende evaluering

I designprojekterne indgår løbende evaluering som en naturlig del af processen. Der foregår formative evalueringer i form af samtaler undervejs, som kan inddrage hele holdet, dele af holdet eller den enkelte elev.

I den løbende evaluering vurderer læreren og eleverne, i hvilken grad elevernes arbejde lever op til de faglige mål.

Portfolioen er det centrale element i den formative og summative evaluering.

4.2. Prøveform

Der afholdes en mundtlig prøve.

Grundlaget for den mundtlige prøve er en præsentation, foretaget af eksaminanden, med udgangspunkt i eksaminandens portfolio, jf. pkt. 3.2.

Eksaminationen tager udgangspunkt i eksaminandens præsentation suppleret med et eller flere af eksaminator forberedte og for eksaminanden ukendte spørgsmål.

Eksaminationen former sig derefter som en uddybende samtale.

Eksaminandens præsentation udgør op til 2/3 af eksaminationstiden.

Eksaminationstiden er ca. 30 minutter. Der gives ingen forberedelsestid.

En fortegnelse over eksaminandernes emnevalg sendes til censor forud for prøvens afholdelse.

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:

- præsentationens strukturering
- præsentationens kvalitet i kommunikativ henseende.

Der gives én karakter ud fra en helhedsbedømmelse af eksaminandens præstation.

Ved prøve, hvor faget indgår i fagligt samspil med andre fag, lægges der vægt på eksaminandens evne til at behandle problemstillinger i samspil med andre fag samt til at demonstrere viden om fagets identitet og metoder.