



BØRNE- OG
UNDERVISNINGSMINISTERIET



Vejledning til Design EUD Grundfag

August 2025

Vejledning til Design
August 2025

2025
ISBN nr. [xxx xxx xxx] (web udgave)

Design: Center for Kommunikation og Presse
Denne publikation kan ikke bestilles.
Der henvises til webudgaven.

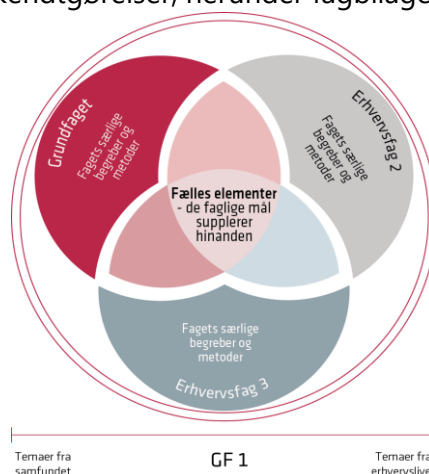
Publikationen kan hentes på:
www.uvm.dk
Børne- og Undervisningsministeriet
Departementet
Frederiksholms Kanal 21
1220 København K

Vejledning til grundfag

Denne vejledning indeholder forklarende kommentarer til nogle af de gældende bekendtgørelsesbestemmelser, men indfører ikke nye bindende krav. Alle bindende bestemmelser for undervisningen og prøverne i erhvervsuddannelserne findes i uddannelseslovene og de tilhørende bekendtgørelser; herunder fagbilagene i bekendtgørelsen om grundfag.

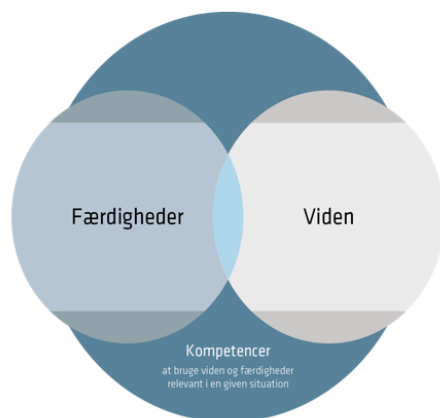
Vejledningen kortlægger fagets rolle i erhvervsuddannelserne og præciserer sammenhængen mellem grundfaget og øvrige fag i uddannelserne. Vejledningen understøtter en helhedsorienteret tilgang med henvisninger til eksempler fra undervisningspraksis.

Eksempler på god praksis samt anbefalinger og inspiration udgør dermed et af ministeriets bidrag til faglig og pædagogisk fornyelse.



Viden – færdigheder – kompetencer

Beskrivelsen af de faglige mål tager udgangspunkt i den europæiske brug af begreber, hvor faglige mål kaldes læringsudbytte og indeholder begreberne viden, færdighed og kompetence.



Viden er noget man har - beskriver de indholdsområder, stofområder og faglige områder, som man beskæftiger sig med i faget.

Færdighed er noget man kan - en dygtighed og en evne for et eller andet. Færdigheder viser sig i form af teknikker og indgår i udførelsen af opgaver og problemer.

Kompetence er noget man gør - elevens potentielle handlingsformåen i en given situation og elevens evne til at gøre noget i bestemte kontekster. Kompetencer betyder at man har viljen og evnen til at bruge sin viden og sine færdigheder i en given situation

Inspiration og guidelines

[Bekendtgørelse om grundfag, erhvervsfag og erhvervsrettet andetsprogsdansk i erhvervsuddannelserne](#), 2022.

[Den taksonomiske beskrivelsesramme for grundfagenes faglige mål](#), 2014.

[Definition af pædagogiske principper](#), 2017.

[Bedømmelseskriterier](#), 2018.

[De fire grundelementer ved prøver og eksamen](#), 2019.

[Regler og gode råd ved prøver og eksamen](#), 2019.

[Find emu-respons og opret dig som bruger](#), 2022.

Emu-respons er et fagligt fællesskab i grundfag for erhvervsuddannelserne. Her kan du stille spørgsmål til fagkonsulenten, få inspiration, vidende og oprette skolenetværk.

Indhold

Vejledning til grundfag.....	3
Viden – færdigheder – kompetencer.....	3
Inspiration og guidelines.....	4
 Indledning.....	 6
 1 Identitet og formål	 7
1.1 Identitet.....	7
1.2 Formål.....	7
 2 Faglige mål og fagligt indhold	 9
2.1 Faglige mål og kernestof	9
2.2 Supplerende stof.....	10
2.3 Grøn omstilling og bæredygtighed	10
 3 Tilrettelæggelse	 13
3.1 Didaktiske principper.....	13
3.2 Arbejdsformer	13
3.3 IT i undervisningen	13
3.3.1 Cybersikkerhed	14
 4 Dokumentation.....	 15
 5 Evaluerings.....	 16
5.1 Løbende evaluering	16
5.2 Afsluttende standpunktsbedømmelse.....	16
5.3 Afsluttende prøve	16
5.3.1 Eksaminationsgrundlag	16
5.3.2 Bedømmelsesgrundlag.....	16
5.3.3 Bedømmelseskriterier.....	17
 6 Bilag.....	 34

Indledning

Vejledningen indeholder en udfoldning af udvalgte punkter i fagbilaget for designfaget.

Fagbilagets punkter tilrettelæggelse, dokumentation og evaluering er omsat i praksiseksempler i form af forløbsbeskrivelser og elev/lærlingeopgaver. I forløbsbeskrivelserne og opgaverne indgår delvist producent- og produktnavne samt enkelte illustrationer. Ingen af delene skal forstås som udelukkende for at anvende alternative producenter, produkter og grafik.

Praksiseksemplerne skal alene betragtes som inspiration. Der kan sagtens foretages andre former for omsætning af fagbilagets anvisninger i undervisningspraksis.

Citater fra fagbilaget er anført med kursiv skrift.

1 Identitet og formål

1.1 Identitet

I fagbilaget står følgende:

"Fagets genstandsområde er produktdesign, kommunikationsdesign og design af fysiske omgivelser, der ses som et samspil mellem form, funktion og kommunikation. Faget defineres som procesorienteret, bevidst problemløsning, som skal ses i historisk, samfundsmæssig og international sammenhæng. Designanalyse er det element, der etablerer sammenhæng mellem fagets praktiske og teoretiske side. Med analyse under den praktiske designproces kvalificeres en forståelse for design som proces og resultat, ligesom analyse af professionelt design skaber bevidsthed om designprocessen i praksis.

Designundervisningen baseres på opgaver og projekter, der integrerer praktiske designprocesser og teoretiske overvejelser, der kvalificerer designpraksis professionelt gennem analyse af såvel proces som resultat i forskellige sammenhænge."

Hvad er design?:

Designfaget definerer sit genstandsområde bredt. Det omfatter de genstande, de udtryk og de omgivelser, som er et resultat af en bevidst menneskeskabt formgivning. Faget sætter ikke bestemte normer for, hvad design dækker. Det indebærer, at faget både kan beskæftige sig alle de mere anonyme brugsgenstande, som håndværksprodukter, industriprodukter, grafiske udtryk og udformningen af byer og landskaber osv. men også professionelt design og arkitektur.

Designfaget handler om at udvikle en bevidsthed om kvalitet, at kunne vurdere hvad der er godt design, men også en forståelse for designprocesser. Det indebærer en holdning til kvalitet, materialevalg og miljø, herunder hvordan design indgår i et større samfundsmæssigt perspektiv. Og endelig indeholder faget også en historisk dimension. Den historiske dimension beskæftiger sig med den vinkel, at menneskeskabte ting og omgivelser fortæller en historie om, hvem vi er, hvordan og hvorfor vores omgivelser, vilkår og vaner har ændret sig, og hvor udviklingen fører hen. Hele tiden med fokus på valg og fravalg, men også omtanke og mangel på samme.

1.2 Formål

I fagbilaget står følgende:

"Faget beskæftiger sig med designprocessen fra ide til skitse i udvikling og fremstilling af produkter, materielle såvel som immaterielle, og forudsætningerne herfor."

Formålet med faget er at give eleverne eller lærlingene en bevidsthed og viden om, hvorfor tingene og omgivelserne ser ud, som de gør. Faget bør få eleven eller lærlingen til at stille spørgsmål til, hvordan tingene bliver til, hvilke interesser, hensyn og konsekvenser der er på spil i formgivning og design, og hvordan design påvirker vores omgivelser.

Eleven eller lærlingen bør lære at stille spørgsmål til designprodukters både praktiske, symbolske og æstetiske funktioner. Der indgår også en forståelse af en praktisk eller teknisk rationel problemløsning eller en forståelse af det at formidle idealer om f.eks. den gode form eller af forholdet mellem stil, form, farve og funktion. Desuden bør eleven eller lærlingen kunne forholde sig til design som kommunikation og den måde og det særlige sprog, som designprodukter anvender i videste forstand til at kommunikere til brugerne.

2 Faglige mål og fagligt indhold

Undervisningens faglige mål angiver elevens eller lærlingens læringsudbytte ved afslutningen af undervisningen, mens kernestof og det supplerende stof beskriver de områder og de metoder, som eleven eller lærlingen skal arbejde med. Hverken mål, kernestof og supplerende stof bør man opfatte isoleret, men se i sammenhæng

2.1 Faglige mål og kernestof

Fagets mål er beskrevet som videns-, færdigheds- og kompetencemål, der tilsammen udgør det samlede læringsudbytte. Kompetence er den evne, eleven eller lærlingen har på baggrund af viden og færdigheder, til at handle hensigtsmæssigt i en given situation.

I fagbilagets punkt 2.1 er de faglige mål beskrevet. De faglige mål indeholder en beskrivelse af progressionen mellem niveauerne. De første 6 mål for faget er opbygget ud fra de samme målområder, som går igen på alle niveauer. Igennem niveauerne stilles stigende krav til elevernes eller lærlingenes evne til at udføre de forskellige områder i faget. Progressionen bliver dermed til et spørgsmål om, hvor dybt man kan komme omkring de enkelte mål, og om hvor selvstændigt eleven eller lærlingen kan arbejde.

De ekstra mål på niveau E, D og C er således en yderligere progression. På nogle områder er der tale om en progression fra at anvende simple til mere komplicerede metoder og modeller. I andre områder er der tale om en progression fra at kunne beskrive til at kunne redegøre, analysere, vurdere og perspektivere (se evt. den taksonomiske ramme). Endelig er der en progression i omfanget af formgivningsopgaverne, så eleverne eller lærlingene på niveau F arbejder med mindre og enkle formgivnings- eller skitseopgaver frem til niveau C, hvor eleverne eller lærlingene arbejder med mere omfattende og mere komplekse formgivnings- og designopgaver.

Her er en enkel tematisk oversigt over de faglige mål:

1. Praktiske formgivningsopgaver
2. Faser i design og formgivning processer
3. Opmåling og afbildningsmetoder
4. Materiale og farvelære
5. Formgivningens og æstetikens betydning
6. Stilhistorie og arkitektur
 - For Niveau E, D og C desuden:
7. Ergonomi, teknologi og miljø forhold
 - For Niveau D og C desuden:
8. Analysemodeller og vurdering af design

Udgangspunktet for design skal generelt findes i elevens eller lærlingens egne oplevelser og erfaringer inden for uddannelsesområdet eller i de nære omgivelser. På Niveau E, D og C desuden problemstillinger fra uddannelsesområdet/branchen, og der skal arbejdes med innovative og kreative processer. På niveau E og D arbejder eleverne eller lærlingene med praktisk og teoretisk med problemstillingerne og herigennem få indsigt i stilhistorie og arkitektur inden for branchen og på Niveau C inddrages yderligere fokus på bæredygtighed. Se afsnit 2.2 i fagbilaget

For at gøre faget relevant for eleven eller lærlingen og for den branche, som elevens eller lærlingens uddannelse retter sig imod, er det vigtigt at arbejde med udgangspunkt i brancherelevante problemstillinger. Meningen er, at eleven eller lærlingen opnår færdigheder i at anvende sin viden om design og designprocesser til f.eks. i praksis at understøtte produktion af varer og/eller serviceydelser, og hermed måske kunne foregribe eller forholde sig innovativt til potentielle problemer i forbindelse med produktion og/eller serviceydelser.

Tematisk indeholder kernestoffet bl.a.:

- Designprocesser
- Designteori
- Designanalyse
- Stilhistorie
- Designhistorie, teknologi, miljø og samfund

2.2 Supplerende stof

I fagbilaget står følgende:

”De valgte emneområder og evt. samspil med andre fag gør, at nogle designparametre nænt under kernestof inddrages i undervisningen med bredere perspektivering.”

2.3 Grøn omstilling og bæredygtighed

Grøn omstilling og bæredygtighed

Grøn omstilling og bæredygtighed i design på erhvervsuddannelserne, handler om at arbejde med at udvikle elevers/lærlingenes viden og forståelse for hvorledes design kan bidrage som grundlag for handling i forbindelse med problematikker omhandlende grøn omstilling og bæredygtighed.

Fagligt indhold udvælges og inddrages som et aktuelt tema med indhold ud fra design mål og kernestof og inddrages og relateres tværfagligt, hvor det er relevant ud fra design i forhold til elevers/lærlingenes aktuelle uddannelse.

Undervisningen i temaet skal være med til at udvikle elevers/lærlingenes holdning, færdigheder og handlekraft til at træffe grønne og bæredygtige valg i forhold til arbejds-, samfunds- og hverdagsliv.

Disse følgende eksempler er udelukkede forslag til arbejdet med grøn omstilling og bæredygtighed i grundfaget design.

Eksempler på faglige mål der kan indgå i arbejdet med grøn omstilling og bæredygtighed:

- Opsøger grundlæggende viden om materiale- og farvelære til at beskrive og referere forholdet mellem farve, form og funktion med udgangspunkt i en brancherelevant opgave,
- Anvender simple analysemodeller til at redegøre for formgivningens og æstetikens betydning med udgangspunkt i en brancherelevant opgave,
- Anvender basal viden om ergonomi, teknologi og miljøforhold til at demonstrere grundlæggende faktorer, der har indflydelse på problemløsning og formgivning.

Mål 4: Opsøger grundlæggende viden om materiale- og farvelære til at beskrive og referere forholdet mellem farve, form og funktion med udgangspunkt i en brancherelevant opgave,

1. **Bæredygtig modekollektion:** Eleverne kan designe en lille modekollektion, hvor de vælger bæredygtige materialer som økologisk bomuld, hamp eller genanvendte tekstiler. De skal undersøge, hvordan farver påvirker designet og budskabet i kollektionen. Eleverne kan skabe farvepaletter, der understøtter temaet for kollektionen, og forklare, hvordan farverne relaterer til funktionaliteten af tøjet (f.eks. mørke farver til vintertøj for varme og lysere farver til sommer).
2. **Interiørdesign:** Eleverne kan arbejde med at designe et rum, f.eks. et kontor eller en café. De skal undersøge, hvordan forskellige materialer og farver påvirker rummets funktion og stemning. De kan lave moodboards, der viser forskellige materialer (som træ, metal, tekstiler) og farveskemaer, og redegøre for, hvordan valgene understøtter rummets formål (f.eks. afslappende farver til et wellness-område).
3. **Produktion af bæredygtige emballager:** Eleverne kan designe emballage til et produkt, hvor de skal overveje både materialer og farver. De kan vælge genanvendelige eller biologisk nedbrydelige materialer og forklare, hvordan farvevalget kan tiltrække kunder og påvirke købsbeslutninger. For eksempel kan de bruge grønne nuancer til at signalere bæredygtighed og miljøvenlighed.
4. **Grafisk designprojekt:** Eleverne kan skabe et grafisk design til en kampagne for en bæredygtig virksomhed. De skal anvende deres viden om farvelære til at vælge farver, der repræsenterer virksomhedens værdier og budskab. Samtidig skal de overveje, hvordan forskellige former og layout påvirker funktionaliteten af designet (f.eks. læsbarhed og visuel tiltrækning).

5. **Møbeldesign:** Eleverne kan designe et møbel, hvor de skal tage højde for, hvordan materialer og farver påvirker både æstetik og funktion. For eksempel kan de vælge at bruge naturlige materialer som bambus eller genbrugstræ og kombinere det med farver, der skaber harmoni i rummet. De skal redegøre for, hvordan deres valg af materiale og farve påvirker både møblets holdbarhed og dets visuelle appel.

Mål 5: Anvender simple analysemodeller til at redegøre for formgivningens og æstetikens betydning med udgangspunkt i en brancherelevant opgave,

1. **Kunstnerisk genbrug:** Eleverne kan analysere betydningen af formgivning og æstetik ved at skabe kunstværker eller designobjekter ud fra genbrugsmaterialer. De skal redegøre for, hvordan deres valg af materialer påvirker det endelige udtryk og den æstetiske værdi, samt hvordan det bidrager til bæredygtighed.
2. **Minimalisme i design:** Eleverne kan undersøge og redegøre for, hvordan minimalistisk design kan bidrage til bæredygtighed ved at reducere overflødig produktion og ressourcer. De kan designe et produkt, der kun indeholder de mest essentielle funktioner, og diskutere, hvordan dette valg påvirker både funktionalitet og æstetik.
3. **Kulturel bæredygtighed:** Eleverne kan analysere, hvordan traditionelle håndværksteknikker og materialer kan integreres i moderne design. De kan skabe et produkt, der kombinerer moderne æstetik med bæredygtige, kulturelt relevante materialer og metoder, og redegøre for, hvordan dette kan være med til at bevare håndværkstraditioner og samtidig være miljøvenligt.

Mål 7: Ergonomi, teknologi og miljøforhold i problemløsning og formgivning

1. **Bæredygtige møbler:** Eleverne kan designe og fremstille møbler ved hjælp af genbrugsmaterialer, som f.eks. gamle palletter eller affaldsplastik. De skal overveje ergonomiske principper, så møblerne ikke kun er bæredygtige, men også behagelige at bruge. Dette kan inkludere at lave stole, der understøtter rygsøjlen korrekt, eller borde i en højde, der er ergonomisk korrekt.
2. **Affaldssortering:** Eleverne kan udvikle en prototype af en affaldssorteringsstation til hjemmet eller kontoret, der er både funktionel og æstetisk tiltalende. De skal tage højde for, hvordan designet kan motivere brugerne til at sortere affald korrekt og samtidig overveje materialer, der er lette at genanvende.
3. **Bæredygtige emballageløsninger:** Eleverne kan arbejde med at designe emballage til produkter, der reducerer brugen af plast og i stedet anvender biologisk nedbrydelige materialer. De skal fokusere på, hvordan emballagen kan beskytte produktet, samtidig med at den er ergonomisk at håndtere.

3 Tilrettelæggelse

3.1 Didaktiske principper

Den primære undervisningsform vil være en mere projektorganiseret undervisning. Eleverne eller lærlingene tilegner sig de praktiske og teoretiske kompetencer først og fremmest med udgangspunkt i en designmæssig problemstilling. Opgaverne tilrettelægges med stigende sværhedsgrad som det fremgår i afsnit 3.1 i fagbilaget.

3.2 Arbejdsformer

Undervisningen er tilrettelægges med oplæg og opgaver, som lægger op til at eleven eller lærlingen kan udføre designprocesser. Der arbejdes både individuelt og i grupper og der kan med fordel indgå besøg af eksterne aktører eller virksomhedsbesøg, se nærmere i afsnit 3.2 i fagbilaget.

3.3 IT i undervisningen

I fagbilaget står følgende:

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

It og medier kan anvendes i undervisningen som fagligt redskab og som støtte for elevernes eller lærlingenes læreproces i faget. Gennem undervisningen skal eleverne eller lærlingene udvikle evnen til at anvende et bredt udsnit af digitale muligheder, og kunne indgå i samarbejde med andre i digitale fællesskaber.

Undervisningen skal bidrage til at udvikle elevernes eller lærlingenes evne til på reflekteret vis at udvælge, analysere og vurdere information. Endelig skal undervisningen bidrage til, at eleverne eller lærlingene udvikler en kritisk tilgang til anvendelsen af internettets teknologi og kommunikationsformer.

It og medier fylder meget, dels som kommunikativt værktøj og dels som redskab for læreprocesser. Gennem undervisningen skal faget bidrage til at udvikle elevernes eller lærlingenes digitale dannelse; analytisk, kritisk og kreativ forståelse af it og medier.

Brugen af it er mangfoldig. Der kan blandt andet være tale om it indgår som

- mindmap-programmer til at få ideer
- tekstbehandlingsprogrammer til både tekster og skriftligt arbejde
- informationssøgning når der arbejdes med emner, projekter og rapporter
- kommunikation med andre via e-mail, blogs, sociale medier og nyhedsgrupper

- præsentationsprogrammer, multimodalt med tekst, film, billeder, grafer, lyd, mimik, gestik
- hjemmesider som genstand for produktanalyser, virksomhedsanalyser mv.

Eleverne eller lærlingene kan anvende tekstbehandlingsprogrammer og præsentationsprogrammer til at understøtte mundtlig fremlæggelse, mind-map-programmer til at få ideer og bearbejde dem, e-mail og sociale medier til interaktiv kommunikation, netbaserede platforme til samarbejde om projekter, multimodale medier til at anskue og præsentere et emne fra forskellige vinkler.

Du træner eleverne eller lærlingene i at søge og kritisk vælge velegnede it-løsninger til fremstilling af deres dokumentation.

Du kan således i din undervisning åbne op for, at eleven eller lærlingen vælger løsninger, hvor forskellige repræsentationsformer spiller sammen. Endvidere kan eleverne søge og vælge velegnede it-løsninger til at fremstille faglig dokumentation, hvor der også er en skriftlig dimension.

3.3.1 Cybersikkerhed

Cybersikkerhed i design på erhvervsuddannelserne, handler om at arbejde med og udvikle elevers/lærlinges relevante cybersikkerhedskompetencer til bl.a. at sikre arbejdsrelevante såvel som deres personlige og personhenførbare oplysninger, når de arbejder med og på digitale systemer. Inddragelse af cybersikkerhed i design skal anses som muligt supplerende stof der inddrages, hvor det er relevant og kan anvendes tværfaglig og helhedsorienteret i forbindelse med design mål og kernestof. For design kunne relevante områder at arbejde tværfagligt med f.eks være:

Elever og lærlinge kan arbejde med små informationskampagner, hvor de beskriver, hvordan de håndterer og behandler data.

Det kan f.eks. være kampagner vedrørende hvordan man:

- Spotter falske beskeder.
- Oprette lange, sikre kodeord og huske dem.
- Opdatere software
- Sikkerhedskopiere vigtige data og billeder.
- Kigger efter ophavsret og sikre virksomhedens forretningsområder
- Sikre kunders data og personlig oplysninger

4 Dokumentation

Eleven eller lærlingen skal løbende kunne dokumentere sit arbejde og der kan indgå praktisk arbejde i form af skitsetegning, fotografisk afbildning eller formgivning af produkt eller mock-up kan indgå. Her er der ligeledes en taksonomisk progression som fremgår i fagbilagets punkt 4. På niveau D og C indgår desuden udvalgt arbejde, som er valgt af underviseren, dette indgår sammen med en præsentationsportfolio i den afsluttende prøve.

5 Evaluering

5.1 Løbende evaluering

5.2 Afsluttende standpunktsbedømmelse

Standpunktskarakter afgives på baggrund af en samlet vurdering af elevens eller lærlingens præstation sammenholdt med fagets mål. Evalueringen sker på et grundlag og på præmisser, som elevens eller lærlingens skal kende. Hvor der er tale om integration med et eller flere andre fag, er det vigtigt at sikre, at fagets mål varetages og evalueres på tilstrækkelig tydeligt grundlag. Klarhed om kriterierne er en forudsætning for at sikre, at fagets mål tilgodeses og indgår i evalueringen af elevens eller lærlingens standpunkt.

5.3 Afsluttende prøve

Den afsluttende prøve på niveau D og C er en portfolio prøve. Målet er at styrke elevens eller lærlingens selvsvurdering af sit arbejde i forhold til de opstillede mål. Værktøjet fokuserer på processer og produkter over en given periode og omhandler evaluering og vurdering i forhold til de opstillede mål. Når eleven eller lærlingen selv vælger produkter til præsentation, dokumenterer eleven eller lærlingen samtidig sit standpunkt og sin læreproces. Portfolio anvendes i undervisningen, hvor både lærere og elever eller lærlinge løbende kan evaluere arbejdet. Samtidig kan den bruges til at dokumentere elevens eller lærlingens læring og være med til at sætte nye mål.

En præsentationsportfolio er elevens eller lærlingens eget udvalg af repræsentative arbejder samlet gennem en periode og med henblik på vurdering. Rent fysisk kan en portfolio være en mappe, et ringbind, en skotøjsæske, en kuffert, et videobånd, et arkiv på computeren eller digitale medier indeholdende tekster, animationer, multimediepræstationer osv. Det væsentligste er ikke de fysiske varianter, men snarere, at portfolioen på systematisk vis afspejler elevens eller lærlingens arbejde og præstationer gennem en længere periode. Portfolioen kan hermed danne grundlag for en dialog mellem eksaminator og eleven eller lærlingen, samt være grundlaget for bedømmelse af elevens eller lærlingens præstation.

5.3.1 Eksaminationsgrundlag

I fagbilaget står følgende:

"Eksaminationsgrundlaget er elevens eller lærlingens præsentationsportfolio samt design- eller formgivningsopgaver af produkt"

Eksaminationsgrundlaget er den medbragte præsentationsportfolio samt elevens praktiske arbejde med et design- eller formgivnings produkt. Portfolioen skal indeholde og præsenterer elevens eller lærlingens arbejde med faget.

5.3.2 Bedømmelsesgrundlag

I fagbilaget står følgende:

”Bedømmelsesgrundlaget er elevens eller lærlingens præsentationsportfolio samt design- eller formgivningsopgaver af produkt samt den mundtlige præstation”

Bedømmelsesgrundlaget er det projekt som elev eller lærling og lærer har udvalgt, som grundlag for eksamen, og den mundtlige præstation, der også bør berøre elementer fra portfolioens øvrige indhold. Eleven eller lærlingen bedømmes ikke kun på fremlæggelsen af sit projekt, men også på målene for hele faget. Opfyldelsen af disse kan udledes af elevens eller lærlingens perspektivering i forhold til sit projekt og den bagvedliggende designproces. Projektet er en del af elevens eller lærlingens medbragte portfolio.

5.3.3 Bedømmelseskriterier

Bedømmelsen er en vurdering af, i hvilken grad, og i hvilket omfang, eksaminandens præstation opfylder de faglige mål. Ved prøve, hvor faget indgår i fagligt 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 faget identitet og metoder. Nedenstående er et eksempel på udarbejdelse af taksonomiske bedømmelseskriterierne:

	Niveau D	Niveau C
12	Eksaminanden kan formidle de forskellige aspekter af en designproces, design-løsninger og simple designanalysemodeller, både mundtligt og ved hjælp af valgte visuelle eksempler. Eksaminanden kan gøre dette fagligt reflekteret med fokus på opmålings- og afbildningsmetoder, materiale og farvelære, symbolik, form, funktion, æstetik og stilhistorie i en brancherelevant kontekst. Emner som teknologi og miljøforhold inddrages til at beskrive ændringer i stil, materialer og teknik i relation til den teknologiske udvikling og kultur- og samfundsforhold.	Eksaminanden kan vurdere og perspektivere de forskellige aspekter af en designproces, design- løsninger og simple designanalysemodeller, både mundtligt og ved hjælp af valgte visuelle eksempler. Eksaminanden kan gøre dette fagligt reflekteret med fokus på opmålings- og afbildningsmetoder, materiale og farvelære, symbolik, form, funktion, æstetik og stilhistorie i en brancherelevant kontekst. Emner som teknologi og miljøforhold inddrages til at beskrive ændringer i stil, materialer og teknik i relation til den teknologiske udvikling og kultur- og samfundsforhold.
7	Eksaminanden kan i store træk formidle de forskellige aspekter af en designproces, designløsninger og simple designanalysemodeller, både mundtligt og ved hjælp af valgte visuelle eksempler. Eksaminanden kan gøre dette fagligt reflekteret med fokus på opmålings- og afbildningsmetoder, materiale og farvelære, symbolik, form, funktion,	Eksaminanden kan i store træk vurdere og perspektivere de forskellige aspekter af en designproces, designløsninger og simple designanalysemodeller, både mundtligt og ved hjælp af valgte visuelle eksempler. Eksaminanden kan gøre dette fagligt reflekteret med fokus på opmålings- og afbildningsmetoder,

02	æstetik, stilhistorie i en brancherelevant kontekst, men integrerer emnerne overbevisende. Emner som teknologi og miljøforhold inddrages til at beskrive ændringer i stil, materialer og teknik i relation til den teknologiske udvikling og kultur- og samfundsforhold. Eksaminanden udnytter ikke den mundtlige fremstilling og den visuelle præsentation til fulde. Eksaminanden behandler andre og egne eksempler samt designhistoriske elementer, uden dog at integrere disse fuldstændigt i opgavebesvarelsen.	materiale og farvelære, symbolik, form, funktion, æstetik, stilhistorie i en brancherelevant kontekst, men integrerer emnerne overbevisende. Emner som teknologi og miljøforhold inddrages til at beskrive ændringer i stil, materialer og teknik i relation til den teknologiske udvikling og kultur- og samfundsforhold. Eksaminanden udnytter ikke den mundtlige fremstilling og den visuelle præsentation til fulde. Eksaminanden behandler andre og egne eksempler samt designhistoriske elementer, uden dog at integrere disse fuldstændigt i opgavebesvarelsen.
	Eksaminanden koncentrerer sig om nogle enkeltdele i besvarelsen indenfor kernestoffet og de faglige mål, som dog besvares korrekt. Eksaminanden besvarer ud fra fornemmelser for design og designprocessen og reflekterer kun lidt over disse fornemmelser. Eksaminanden har svært ved at vise alternative løsninger, men kan dog forsvare en bestemt designløsning.	På grundlag af eksempler på selvavede projekter og projekter lavet af andre kan eksaminanden gøre rede for nogle aspekter af en gennemført designproces. Eksaminanden kan dog vise og reflektere over valg og fravalg i en designproces. Redegørelsen er baseret på analyser ud fra få analytiske parametre, som eksaminanden behandler inden for projektets designdisciplin. Enkeltdelene behandles korrekt.

Forskellige forslag til undervisningsforløb

Følgende forslag til undervisningsforløb i denne vejledning kan udfoldes på de fire niveauer F, E, D og C.

Tilrettelæggelse af undervisningen skal tilgodese elevens eller lærlingens forudsætninger og valg af uddannelse. Fagets udmøntning kan variere fra elev eller lærling til elev eller lærling og fra skole til skole. Det er skolen, der i den lokale undervisningsplan beskriver, hvordan faget gennemføres lokalt, herunder hvordan eleven eller lærlingen bedømmes. Det er vigtigt at inddrage elevens eller lærlingens andre fag - både grundfag, erhvervsfag og uddannelsesspecifikke fag -, således at elevens eller lærlingens undervisningsforløb bliver helhedsorienteret og giver mening for eleven eller lærlingen i forhold til den uddannelse, eleven eller lærlingen har valgt og den branche, som eleven eller lærlingen ønsker at arbejde i.

I de følgende forslag til undervisningsforløb er overskrifterne fra bekendtgørelsen: Tilrettelæggelse, herunder didaktiske principper, arbejdsformer og samspil med andre fag, samt dokumentation og evaluering, samlet og omsat i nedenstående forløbsbeskrivelser. Forløbene refererer hver især til udvalgte faglige mål.

Forløbene er beskrevet som eksempler på forskellige undervisningsforløb og er hver især suppleret med forslag til elev eller lærlingeopgaver.

Tema om dansk møbeldesign

Forløb 1: "Klassikerne og nutiden", 20-30 lektioner

Faglige mål der indgår i
forløbet: Nr. 1, 3 og 5

Uddybning af progression på niveauerne

Forløbet kan gennemføres på alle niveauer, men med forskellige grader af dybde set i forhold til de faglige mål.

Mål 1: Praktiske formgivningsopgaver.

- For niveau F: Resultatet kan være mindre fuldendt, blot der vises fantasi og æstetisk sans.
- Niveau E og D udviser en større grad af finish.
- Niveau C kræver yderligere refleksion over problemløsningen.

Mål 3: Opmåling og afbildningsmetoder. Der skal vises forståelse for opmåling og nødvendigheden af præcision i forhold til design. Der er stigende krav om kompleksitet fra niveau til niveau – f.eks. en arbejdstegning på niveau F, mens der på niveau C kræves refleksioner over betydningen af opmåling og afbildningsmetoder.

Mål 5: Formgivningens og æstetikens betydning.

- Niveau F kan udelade designanalyserne og mere tage udgangspunkt i overvejelserne i designprocessen.
For niveau E, D og C gælder krav om forståelse for analysemodeller og at kunne anvende dem i elevens eller lærlingens egen designopgave. Desuden kræves på niveau C perspektivering i forhold til emnet i øvrigt.

Krav ved præsentation og evaluering tilpasses niveau, således at kravene til refleksionsniveau, begrebskendskab og forståelse for designprocessens faser øges ved højere niveau.

2.2 Kerne stof

- Anvendelse af designanalysemodeller
- Brug af opmålings- og afbildningsteknikker
- Praktiks model fremstilling og produktvisualisering
- Form, funktion, æstetik

3.0 Tilrettelæggelse

3.1 Didaktiske principper

3.2 Arbejdsformer

Optakt/intro

Eleverne eller lærlingene introduceres til en model for designanalyse og produktanalyse. I dette forløb drejer det sig om analyse af møbler. Men eleven eller lærlingen kan generelt træne analyse teknik via øvelser med såvel almindeligt produkt design som uddannelses- og brancherelevante produkter (f.eks. grafisk design, skilte, frisurer, beklædning).

Designanalyserne kan tilrettelægges som gruppeøvelser, evt. med præsentation for holdet. (4-6 lektioner)

Analyserne kan evt. også laves som skriftlige opgaver, som afleveres. Samtidigt danner disse analyser udgangspunkt for elevens eller lærlingens eget forslag til møbeldesign.

Oplæg

	Der undervises med oplæg i designprocessens faser for at eleven eller lærlingen får en forståelse for, hvordan en designproces gribes an. Underviseren viser evt. eksempler på designprocessen, f.eks. små klip fra Designprocessen. (1 lektion) Som inspiration laves et oplæg med rigeligt billedmateriale om dansk møbeldesign (f.eks. med fokus på stole) gennem tiden, både de klassiske store designere og nutidens designeres bud på møbelarkitektur. Viden og inspiration kan hentes her: Hvad overvejer de professionelle møbeldesignere? (1 – 2 lektioner) Individuel opgave Eleverne eller lærlingene sendes i en møbelbutik eller undersøger f.eks. skolens mange forskellige møbler. De ser sig om og afprøver. Der tages mål og analyseres 2 møbler efter eget valg. (3 lektioner) Hjemme: Eleverne eller lærlingene designer møbel med udgangspunkt i de analyserede møbler, laver målfaste tegninger og mockup, og præsenterer afslutningsvis sig selv og deres to designs og 3 produkter i en folder eller på en hjemmeside, alt efter brancherelevans. For frisørfaget kan man evt. rette opgaven mod møbler, der anvendes i en salon og lade slutpræsentationen være en tegning eller model af klippestole eller de møbler, hvor en kunde kan vente. 11-21 lektioner, med fleste lektioner og største krav på niveau C.
3.3 Samspil med andre fag	I præsentationen kan evt. vægtes en form, der er fremherskende i branchen. Ved skriftlige og mundtlige præsentationer kan der indarbejdes mål fra danskfaget omkring skriftlig og mundtlig kommunikation, og der kan inddrages it i relevante præsentationsformer. I samspil med samfundsfag kan eleverne eller lærlingene arbejde med danskernes bo- og indretningsvaner gennem tiden og/eller danskernes forhold til design. Eller i de uddannelsesspecifikke fag, hvor der arbejdes med forskellige materialer, der kan indgå i møbeldesign.
Materialebehov	Materiale til modeludformning kan købes efter elevernes eller lærlingens behov, eller underviseren kan stille et udvalg af materialer til rådighed, som udgør de muligheder, eleverne eller lærlingene får tilbudt. Papir og adgang til computere med internet og printere.
4. Dokumentation	Elevernes eller lærlingens design/mockups præsenteres ved en udstilling, hvor eleverne eller lærlingene mundtligt redegør for deres idé, overvejelser (evt. designkriterier), proces og resultat (kvalitetsvurdering).
5.1 Evaluering	Der evalueres på både proces, resultat og præsentation. Fokuspunkter er elevens eller lærlingens evne til at omsætte inspiration til et nyt og anderledes produkt, fantasi og kreativitet og i høj grad elevens eller lærlingens tanker under designprocessen. Resultaterne vurderes i forhold til form, funktion og æstetik.

Generelt

Forløbet kan splittes op i flere kortere forløb, f.eks. med særskilt analysedel, stoledesignteori eller designforløbet for sig selv.

Forløb 1: Elev eller lærlingeopgave "Designanalyse og design selv":

Del 1 - Analyse

Læreren introducerer til analysemodellerne.

Du skal herefter opsøge et lokalt møbelhus med designmøbler. Medbring kamera eller mobiltelefon med kamera. Gå igennem møbelhuset og afprøv møblerne. Vær forsigtig og omhyggelig. Se dig om og undersøg.

Udvælg herefter to møbler inden for samme kategori, f.eks. 2 stole eller 2 lamper, som siger dig noget. Helst to forskellige designere. Du kan synes, det er godt design, f.eks. at det er et sjovt eller har spændende udtryk eller at det er nyskabende. Tænk godt over, hvorfor du vælger de objekter, som du gør.

De to objekter skal være inden for samme kategori, men de må meget gerne sætte perspektiv på hinanden. Objekterne kan vise forskellige udtryk, materialer eller andet.

Del 2 – Analyse og design

Lav en analyse af de udvalgte objekter. Analysér de to objekter hver for sig. Slut af med en sammenligning mellem de to.

Analyserne skal afleveres som skriftlig opgave – men de skal også danne basis for en designopgave.

Med inspiration fra de udvalgte objekter designer du nu et nyt objekt. Det kan være et objekt inden for samme kategori som de to. Men det kan også være et andet objekt, hvor du bruger inspirationen fra det analyserede.

- Du laver tegninger (målfaste) og en model af produktet.
- Du laver en præsentationsfolder, som viser og beskriver de to analyserede møbler og dit nye design. Der skal være billeder eller tegninger af de tre artefakter og en kort tekst om tingene og om hver af de tre designere. Layout skal passe til indhold – ellers er der frit spil.
- Desuden laver du et grafisk produkt, som man får i butikken, sammen med det nye designprodukt.

Deadline xxx.

Mockup og proces for dit nye design, et grafisk produkt, der præsenterer de 3 produkter (inspirationen og dit design) og et grafisk produkt følger med dit designprodukt.

Del 3 - Afslutning

Der laves en udstilling. De designede artefakter præsenteres med fokus på processen. Eleverne eller lærlingene kan her evt. evaluere hinandens produkter.

Tema om bæredygtigt og miljøvenligt design

Forløb 2: "Bæredygtigt / miljøvenligt design", 3 lektioner

Faglige mål der indgår i forløbet: Nr. 7	Uddybning af progression på niveauerne <i>Mål 7:</i> Ergonomi, teknologi og miljø forhold. Målet findes kun på niveauerne E, D og C. – På niveau E kræves kun et basalt kendskab til miljøfaktorerne og deres betydning for formgivning og problemløsning. – På niveau D kræves at problematikken kan bekrives i forhold til teknologisk udvikling og samfundsudvikling i øvrigt. På niveau C kræves der er en større forståelse for miljøaspektet som designparameter.
2.2 Kerne stof	Kendskab til miljø inden for branchen og samfundet. På niveau E beskæftiger eleven eller lærlingen sig med relevante emner omkring miljøforhold inden for uddannelses- og brancheområdet, gerne med fokus på innovation og kreativitet.
3.0 Tilrettelæggelse 3.1 Didaktiske principper 3.2 Arbejdsformer	Forløbet indledes med oplæg og diskussion omkring bæredygtighed. Man kan tale om både "fra vugge til grav" og "fra vugge til vugge". Centrale emner i forløbet er, i hvilke faser af en designproces miljøet skal tænkes ind, og hvilken rolle designeren har i processen. Underviseren og eleverne eller lærlingene kan brainstorme og tage udgangspunkt i spørgsmålet om designerens rolle inden for bæredygtigt design. Til inspiration Eleverne eller lærlingene udstyres evt. med link til relevante sider angående kriterier for bæredygtigt design. Se bl.a. på Designcenter's hjemmeside " eller www.designprocessen.dk. "Hvad er bæredygtigt design".
3.3 Samspil med andre fag	Forløbet kan evt. gennemføres sammen med samfundsfaget omkring miljømæssige forhold i samfundet, og/eller med faget arbejdsmiljø inden for branchen. I de uddannelsesspecifikke fag kan indgå, hvilke materialer der udvælges, og hvordan de anvendes.
4. Dokumentation	Eleverne eller lærlingene tager notater til fremlæggelse.
5.1 Evaluerings	Mundtlig fremlæggelse og diskussion på holdet.

Forløb 2: Elev eller lærlingeopgave "Bæredygtigt og miljøvenligt design"

Eleverne eller lærlingene arbejder i grupper á 3 personer: I vælger et produkt blandt eksemplerne.

Billeder til dagligdagsprodukter med kult og mærkevare design bliver udleveret til jer fra læreren (f.eks. kaffekande, service, støvsuger, computer, elkedel, o. lign.).

I beskriver hvad produktet bruges til (af hvem, hvor, hvor tit, hvor lang tid).

Herefter laver I en liste med 5 argumenter for og 5 argumenter imod at produktet er bæredygtigt /miljøvenligt.

Brug det udleverede og gennemgåede materiale om kriterier for bæredygtigt design i jeres afklaring. I beskriver så, hvor i produktet de væsentligste miljøproblemer befinder sig.

I udpeger områder, som kunne forbedres og gøres mere miljøvenlige.

I prøver at foreslå et antal alternative og mere miljøvenlige løsninger for produktet.

Opgaven løses ud fra den viden, I nu har inkl. det gennemgåede materiale.

Resultatet af jeres diskussion – også evt. uenigheder – fremlægges for holdet. I lægger her også op til en debat med de øvrige på holdet.

I kan evt. søge oplysninger om jeres valgte produktet på internettet.

Tema om stilhistorie

Faglige mål der indgår i forløbet: Nr. 4, 5 og 6

Uddybning af progression på niveauerne

Forløbet kan gennemføres på alle niveauer, men med forskellige grader af dybde omkring:

Mål 4: Materiale og farvelære.

- På niveau F: opsøge grundlæggende viden om materiale- og farvelære til at beskrive og referere forholdet mellem farve, form og funktion med udgangspunkt i en brancherelevant opgave.
- Niveau E- og D udviser en større grad af basal viden.
- Niveau C kræver viden om materiale og farvelære til at vurdere og perspektivere.

Mål 5: Formgivningens og æstetikens betydning.

- På niveau F og E skal eleven eller lærlingen kunne anvende modelfremstilling eller produktvisualisering til at beskrive formgivningens og æstetikens betydning.
- På Niveau D skal eleven eller lærlingen kunne anvende simple analysemodeller til at vurdere design.
- På niveau C skal eleven eller lærlingen kunne anvende analysemodeller til at vurdere og perspektivere design i forhold til symbolik, form, funktion og æstetik.

Mål 6: Stilhistorie og arkitektur.

- På niveau F og D skal eleven eller lærlingen kunne anvende perception og symbolik til at referere til karakteristiske træk i stilhistorien og arkitektur.
- På niveau D skal eleven eller lærlingen anvende stilhistorien til at beskrive karakteristiske træk i stilarter gennem det 20. århundrede.
- På niveau C skal eleven eller lærlingen kunne anvende stilhistorien til at beskrive karakteristiske træk i stilarter fra industrialiseringen og frem gennem det

20. århundrede.

2.2 Kernestof

- Niveau F, E, D

Grundlæggende stilforståelse.

Stilforståelse med uddannelsesrelevans.

	Simpel modelfremstilling og produktvisualisering. – Niveau C Stilforståelse med uddannelsesrelevans. Perception og symbolik. Model fremstilling og produktvisualisering. Teknologisk udvikling inden for branchen og samfundet. Arbejde i en portfoliomodel.
3.0 Tilrettelæggelse 3.1 Didaktiske principper 3.2 Arbejdsformer	Eleverne eller lærlingene introduceres til stilhistorien. Underviser holder et oplæg om stilhistorien. Oplægget skal være visuelt, f.eks. et diasshow, hvor der vises et rigt udvalg billeder fra 1850 og opefter. De forskellige perioder og stilarter i stilhistorien belyses gennem billeder af forskellige produkter. Læreren fortæller om periodernes betydning for udviklingen og samfundet. Eleverne eller lærlingene får tildelt et kompendie med billeder og tekst fra dias oplæg om stilhistorien fra 1850 til nutiden. Eleverne eller lærlingene får ligeledes en oversigt over stilhistoriens perioder. Til inspiration Her kan anbefales www.designprocessen.dk. På hjemmesiden findes der kort beskrivelse af de forskellige perioder under "Hvad er design /STIL". Supplerende materiale til nyere tids stilhistorie kan findes på Designmuseet. Eleverne eller lærlingene får til opgave at beskrive en bestemt periode i stilhistorien. De skal vise periodens karakteristiske træk på en planche eller mockup model. Eleverne eller lærlingene vælger et uddannelsesrelevant produkt. Det kan være et bordskilt eller en model af en mand og en kvinde fra den tildelte periode. Eksempelvis beklædning og frisure i 60'erne. Eleverne eller lærlingene finder karakteristiske stiltræk, som trækkes frem. Stilhistorien gennemføres som gruppeøvelser. Eleverne eller lærlingene er inddelt i grupper á 3-4 personer. Hver gruppe skal holde en mundtlig præsentation for klassen om perioden, med udgangspunkt i plancher, modeller og mockup. Arbejdsplan og arbejdsfordeling afleveres evt. til læreren.
3.3 Samspil med andre fag	I præsentationen kan vægtes en præsentationsform, der er uddannelses- og brancherelateret. Ved skriftlige og mundtlige præsentationer kan samarbejdes med danskfaget omkring skriftlig og mundtlig kommunikation. Der kan anvendes it relevante præsentationer og vidensøgning. Samfundsfag kan inddrages omkring de samfundsmæssige strukturer der forandres igennem det 20. århundrede. Tekster og video kan præsenteres på engelsk, mundtligt, visuelt, skriftligt. Den stilhistoriske analyse inddrager uddannelsesrelevante produkter fra de uddannelsesspecifikke fag.

Materialebehov	Materialer til modeludformning kan købes efter elevernes eller lærlingenes behov. Eller skolen kan stille et udvalg til rådighed, som et udbud af de muligheder, som eleverne eller lærlingene får. Papir og adgang til computere med netadgang og printere.
4. Dokumentation	Elevernes eller lærlingenes design/mockups, plancher eller bordskilt præsenteres ved en udstilling, hvor de mundtligt redegør for tidsperioden.
5.1 Evaluering	Der kan evalueres på både proces, resultat og præsentation. Fokuspunkter er evnen til at fremdrage væsentlige og karakteristiske træk i stilhistorien. Eksempelvis: farver, mønstre, livsstil, tøjstil, bolig, arbejdsliv, børneliv og voksenliv. Som så vises i relation til de forskellige valgte emner og produkter. Desuden indgår elevens eller lærlingens evne til at formulere sig om perioden.
Generelt	Forløbet kan splittes op. Stilhistorien kan vises selvstændigt. Opgaven i stilhistorien kan ændres i forhold til uddannelses og fagområde og elevens eller lærlingens egne interesser. Her kan bl.a. tages udgangspunkt i industri- eller håndværksdesign herunder også frisure-, makeup, eller beklædningsdesign.

Forløb 3: Elev eller lærlingeopgave "Gruppearbejde i stilhistorie"

Der skal arbejdes med følgende perioder:

1870 – 1910 Historicisme og Art Nouveau

1920 – 1930 Nyklassicisme og Funktionalisme til 2. verdenskrig

1950'erne Funktionalisme

1960'erne Forbrugersamfundet

1970'erne Forbrugersamfundet

1980'erne Postmodernisme

I skal undersøge en families livsstil fra jeres tildelte periode. Familien skal bestå af en far, mor, dreng og pige. Alder bestemmer I selv.

- Hvilket arbejde har de voksne?
- Hvordan er hjemmet og stuen indrettet?
- Hvad laver børnene?
- Hvordan er økonomien, den sociale status?
- Hvordan ser tøjet og håret ud på hver enkelt af personerne?
- Hvad laver familien, når og hvis de er samlet?

Find selv på mere...

- I skal fremstille en planche eller model/mockup af jeres familie
- Fremstil modeller / bordskilt af mand og kvinde fra tidsperioden
- Find eksempel på plakat og skilt fra tidsperioden

Til fremstilling kan I bruge kopier, tegninger, udklip, modeller, collager, stofprøver, fotos mm.

Brug internettet, bøger, blade, biblioteket, mormor og [Designprocessen](#). Udformning af planche, bordskilt/modeller af personer og model, mockup af deres hjem. Anvend pvc, pap eller andet materiale.

Hver gruppe skal til sidst holde et oplæg om planchen eller modellen og arbejdsprocessen i ca. 10 minutter.

1. Beskrivelse: Fortæl, hvordan de bor, og hvordan de ser ud.
2. Analyse: Hvordan hænger det sammen med perioden stilhistorisk?
3. Procesbeskrivelse: Fortæl, hvordan I har arbejdet med emnet i gruppen, og hvordan I har fundet frem til oplysninger. Liste over arbejdsfordelingen i gruppen afleveres til læreren.

Tema om designanalyse

Forløb 4: "Designanalyse", 3-4 lektioner

Faglige mål der indgår i forløbet: Nr. 3, 5, 7 og 8

Uddybning af progression på niveauerne

Forløbet kan gennemføres på alle niveauer, men med forskellige grader af dybde omkring:

Mål 3:

- Niveau F: kan foretage simple opmålings- og afbildningsmetoder til at referere basale faktorer, der har indflydelse på udformningen.
- Niveau C: opmålingsteknikker til at vurdere og perspektivere faktorer, der øver indflydelse på formgivningen.

Mål 5:

- Niveau F kan udelade designanalyserne og tage udgangspunkt i overvejelserne i designprocessen.
- For niveau E, D og C gælder krav om forståelse for analysemodeller. Desuden kræves på niveau C yderligere perspektivering i forhold til emnet i øvrigt.

Krav ved præsentation evalueres/tilpasses niveau, så krav til refleksionsniveau, begrebskendskab og forståelse for designprocessens faser øges ved højere niveau.

2.2 Kernestof

Grundlæggende stilforståelse med uddannelsesrelevans. Afbildningsteknikker. Form, funktion og æstetik.

Perception og symbolik. Grundlæggende kendskab til ergonomi og teknologiske og miljømæssige forhold.

Designanalysemodeller.

3.0 Tilrettelæggelse

3.1 Didaktiske principper

3.2 Arbejdsformer

Eleverne eller lærlingene introduceres til designanalysemodel. Produktanalyse trænes via øvelser med såvel generelt produktdesign som brancherelevante produkter (f.eks. grafisk design, skilte, frisurer, beklædning, plakater).

Der tales om designprocessens faser, så eleven eller lærlingen har en forståelse for, hvordan en designproces gribes an.

Til inspiration

	Mange gode videoer og udsendelser findes på Center for Undervisningsmidler. Forskellige emner medbringes til undervisningen. Underviser medbringer produkter. Eksempelvis mælkekarton, mælkeflaske, mælkespand. Igennem analysearbejdet kommer eleverne eller lærlingene omkring udformning, farvekoder, materialevalg, osv. – Emnerne kan vælges ud fra branchen eller design inden for et bredere felt. – Emnerne kan være kendte og ukendte designere. Eleverne eller lærlingene kan evt. arbejde sammen parvist. De får hver til-delt emner til analyse. Eleverne eller lærlingene vurderer emnerne på professionelt design og uprofessionelt design. Formål med design. Godt og dårligt design. Analyseøvelsen afsluttes med en kort fremlæggelse af de forskellige emner.
3.3 Samspil med andre fag	I præsentationen kan vægtes en mundtlig fremlæggelse, evt. i samspil med dansk og samfunds-fag.
Materialebehov	Papir og adgang til computere med netadgang og printere.
4. Dokumentation	Eleverne eller lærlingene skriver ned og laver evt. skitse af objektet.
5.1 Evaluering	Elevernes eller lærlingene evne til at kunne vurdere og perspektivere forskellige emner.
Generelt	I dette forløb er der fokus på analysedelen.

Forløb 4: Elev eller lærlingeopgave "Analyseopgave – objekter"

Eleverne eller lærlingene vælger et objekt / flere objekter:

- Mælkebeholdere
- Plakater: fra 1900 tallet, fra 1950 og fra år 2005
- Saltbeholdere
- LP, CD, diskette og andre lydmedier
- Møbler

NB. Der kan vælges objekter alt efter branche. Udfør en designanalyse på objekterne. Forbered mundtlig fremlæggelse. Fremlæggelse i ca. 7-8 minutter:

1. Beskriv genstanden!
2. Hvilke materialer indgår?
3. Hvordan er formen?
4. Hvordan kan materialerne karakteriseres – glatte, hårde, ru?
5. Hvilke farver indgår?
6. Hvordan er elementerne føjet sammen?
7. Angivelse af designer, producent og årstal?
8. Hvilken type produktionsproces og teknologi ligger bag?
9. Er det nemt at vedligeholde og rengøre?
10. Hvordan kan brugsfunktionen vurderes, ud fra en ergonomisk synsvinkel?
11. Hvordan er forholdet mellem form og funktion?

12. Er der symbolske træk? Siger genstanden noget om ejeren – signalværdi?
13. Er det godt design?
14. Hvad forstår I ved godt design og ved dårligt design?
15. Er der inspiration fra en bestemt periode i stilhistorien?

Tema om skolemiljø

Forløb 5: "Skab et inspirerende miljø på din skole", 20 lektioner

Faglige mål der indgår i forløbet: Nr. 1, 4 og 7	Opgaven kan bruges inden for alle niveauer, med differentierede krav til refleksion og graden af forståelse for sammenhængen med miljø-, teknologi- og ergonomikrav inden for den relevante branche.
2.2 Kernestof	Opmålings- og afbildningsteknikker. Modelfremstilling og produktvisualisering. Kendskab til ergonomi, miljø- og teknologisk udvikling inden for branchen og samfundet.
3.0 Tilrettelæggelse	Forløbet er et gruppeprojekt.
3.1 Didaktiske principper	Formålet er dels samarbejde, dels at få eleverne eller lærlingene til at reflektere over de rammer, der omgiver dem, og hvordan de optimale rammer vil være for dem i netop deres branche.
3.2 Arbejdsformer	Der gives en kort introduktion til, hvilke faktorer der kan være væsentlige, ligesom der introduceres til idéudviklingsværktøjer som brainstorm /mindmap, moodboard og skitseproces. Det er en god idé at opstille begrænsninger/rammer for arbejdet.
3.3 Samspil med andre fag	Opgaven er velegnet som ryste-sammen-opgave i starten af et forløb, men kan også anvendes som generel introduktion til arbejdet med designmodeller.
Materialebehov	Materiale til modeludformning.
4. Dokumentation	Elevernes eller lærlingenes design/mockups præsenteres ved en udstilling, hvor eleverne eller lærlingene mundtligt redegør for deres idé, proces og resultat og overvejelser over kvalitet, f.eks. i forhold til holdbarhed, økonomi og skolemiljø/branchemiljø. Her er fokus på, hvad der passer bedst til deres faglige profil / branche. Loka-leindretningen skal signalere den aktuelle uddannelse.
5.1 Evaluerings	Der gives mundtlig feedback i forhold til proces, stemning, brancherelevant signal og realiseringsmuligheder.
Generelt	Dette forløb er udviklet til en konkret situation, men kan let omformes til andre situationer, også hvor det ikke nødvendigvis er muligt at skabe forandringer i elevernes eller lærlingenes omgivelser.

Forløb 5: Elev eller lærlingeopgave "Et kreativt og inspirerende arbejdsmiljø for eleverne eller lærlingene"

I skal i grupper på 4-5 personer (gerne på tværs af flere hold) komme med forslag til indretning af jeres afdeling. I kan frit vælge at fokusere på gangarealer eller på et klasselokale, måske begge dele.

I skal udarbejde en mockup, som viser jeres idé. Tænk på vægdekoration, loftdekoration, brug af vinduer, gulve, døre og møblement, pynt, brugsting eller andet, I kunne drømme om.

Mockup'en udformes med vægge i skumpap og indretning i relevant materiale.

Snak med lærerne om behov for eventuelle indkøb af materialer.

I jeres forslag til design af indretningen er der disse begrænsninger:

- Der må ikke ændres på vægføring
- Bænke og døre må ikke males
- Vægge i gangarealer må ikke males – men der må sættes plader op, som der kan males på
- Vægge i klasselokaler må ikke "totalmales", men må gerne dekoreres
- Der må ikke stå løse elementer på gangarealerne
- Jeres idé må max koste 10.000 kr. i udførelse

Lærerne forventer af jer:

1. Brainstorm/mindmap, hvor I afklarer ønsker og behov i forhold til afdelingens indretning
2. Moodboard, der viser jeres inspiration mht. materialer, farver, idéer, tegninger, prøver af forskellige ting, stof, tapet, træ osv. (evt. tidsperiode/lomme hvor I henter inspiration, eller kunstnere der inspirerer, stil)
3. Masser af skitser, hvor I afprøver jeres idéer
4. Udarbejdelse af model(ler), der viser jeres idé
5. Prisundersøgelser og budget for jeres idées realisering
6. En mundtlig præsentation og kvalitetsvurdering af jeres idé for lærere og medstuderende

Det bidrager lærerne med:

- Indledende oplæg om idégenerering
- Viden om modelmaterialer og andre materialer
- Vejledning i forhold til muligheder og idéer
- Hjælp hvor der er behov

Timer til projektet: i alt 20 lektioner og evt. hjemmearbejde

Deadline og fremlæggelse: xxx. Der fremlægges gruppevis xxx. Ca. 20-30 minutter pr. gruppe.

Udvælgelse af vinderidéer: Eleverne eller lærlingene kårer de bedste idéer. Vindere kan også være delementer fra forslag. Den endelige udvælgelse udføres i samarbejde med lærere og bygningsansvarlige.

Tema om retro

Forløb 6: "Retro eller hvad", 6 lektioner

Faglige mål der indgår i forløbet: Nr. 1, 4, 5 og 7	Se punkt 2.1 i denne vejledning og i fagbilaget.
2.2 Kernestof	Stilforståelse med uddannelsesrelevans. Farve- og materialelære. Form, funktion og æstetik.
3.0 Tilrettelæggelse 3.1 Didaktiske principper 3.2 Arbejdsformer	Opgavens løsning kræver, at eleverne eller lærlingene først er introduceret til stilhistorien, både generelt og inden for deres branche.
3.3 Samspil med andre fag	På mediegrafikeruddannelsen vil det være relevant at samarbejde med de uddannelsesspecifikke fag, mens andre uddannelser evt. via krav til plakats indhold kan inddrage brancherelevante områder som f.eks. hårmode, klæde- dragt, skilteudtryk eller produktudvikling af f.eks. termokander, citronpressere osv.
Materialebehov	Papir og adgang til computere og printere.
4. Dokumentation	Elevernes eller lærlingenes resultater (plakater) og en redegørelse for, hvordan de har hentet inspiration i forskellige stilperioder.
5.1 Evaluering	Der evalueres med fokus på det stilhistoriske udtryk, herunder valg af komposition (f.eks. symmetrisk/ asymmetrisk, det gyldne snit), farve-, tekstfonte/skrifttyper- og materiale. På mediegrafikeruddannelsen kan desuden evalueres i forhold til programbrug.
Generelt	Opgavens emne kan ændres efter, hvad der er relevant for den aktuelle branche.

Forløb 6: Elev eller lærlingeopgave "Retro eller hvad"

Om retro

Retro er et udtryk, som bliver brugt lidt i flæng. For hvad betyder "retro" egentlig? Det handler om at se tilbage – men på hvad? Udtrykket bruges ofte om 1950'er-inspireret design (perioden med de runde, strømlinede former og pastelfarverne), men reelt kan det jo være en hvilken som helst periode, man kigger tilbage på og lader sig inspirere af.

Omkring år 2000 lavede Mads Berg 3 plakater for Arla som reklame for mejeriproduktet A38. Plakaterne tog afsæt i 3 forskellige stilperioder – Art Nouveau, Bauhaus og 1950'erne – og blev i øvrigt meget populære og er umulige at skaffe i dag.

I 1904 designede Thorvald Bindsbøll et logo for bryggerikoncernen Carlsberg, som virksomheden stadig bruger. Et tydeligt Skønvirkeudtryk (det danske svar på Art nouveau) – som er så genkendeligt, at vi er i stand til at genkende det selv i en arabisk version.

For inspiration, prøv at søge på billeder i f.eks. Googles søgemaskine, hvor du søger ud fra følgende tekst: "Thorvald Bindsbøll et logo for Carlsberg".

Opgaven

I et layout program (f.eks. Illustrator) udarbejder du 2-3 bud på plakater for et bryggeri, f.eks. Carlsberg, som tager afsæt i forskellige stilhistoriske perioder. Du vælger selv hvilke perioder, men vælg gerne nogle, der har forskellige udtryk.

Plakaterne skal have et format, som kan printes på A4 eller A3.

Krav til plakaterne er, at de tydeligt signalerer de valgte perioder i form af typografi, farver, illustrationer og former - og evt. plakats format.

Lad dig inspirere af Mads Bergs plakater for Arla. Kig f.eks. også ind på [Carlsbergs hjemmeside](#) og søg inspiration i deres tidligere plakatudgivelser. Brug også de udleverede materialer, f.eks. stilhistorieoplæg.

Tidsforbrug: 6 lektioner. Der må desuden gerne arbejdes hjemme.

Deadline og evaluering

Plakaterne skal være hængt op på en tavle nær lokalet inden kl. xxx. I koordinerer selv, hvor I hænger op.

Tema om det offentlige rum

Forløb 7: "Indretning af en torveplads", 10-20 lektioner

Faglige mål der indgår i forløbet: Nr. 5, 6 og 8

- *Mål 5:*
Eleven eller lærlingen kan anvende modelfremstilling eller produktvisualisering.
- *Mål 6:*
Eleven eller lærlingen kan anvende stilhistorien til at beskrive karakteristiske træk i stilhistorien og arkitektur.
- *Mål 8, på niveau C:*
Designs funktioner i forhold til individuelle og kollektive behov. Bæredygtighed.

Krav ved præsentation evalueres/tilpasses undervisningens niveau, så krav til refleksionsniveau, begrebskendskab og forståelse for designprocessens faser øges ved højere niveau.

Se yderligere punkt 2.1 i denne vejledning og i fagbilaget.

2.2 Kernestof

Designprocessens faser.

- *Niveau F:*
Simpel opmålings og afbildningsteknik. Kreative arbejdsprocesser. Modelfremstilling. Stilforståelse.
- *Niveau E og D:*
Arbejde med problemstillinger og at tilegne sig indsigt i stilhistorien og arkitektur
- *Niveau C:*
Arbejde praktisk og teoretisk med problemstillinger og at tilegne sig indsigt i stilhistorien og arkitektur

Modelfremstilling og portfolio

3.0 Tilrettelæggelse

3.1 Didaktiske principper

3.2 Arbejdsformer

Eleverne eller lærlingene introduceres til arkitektur, med fokus på danske arkitekter. Der holdes et oplæg om emnet. Livsstil og behov kan fint indrages i denne sammenhæng.

Der vises film eller video til at understøtte undervisningen.

Til inspiration

Mange gode videoer og udsendelser findes på [Center for Undervisningsmidler](#).

	Læren kan sende eleverne eller lærlingene på en tur i byen for at tage billeder af forskellige stilarter i byrummet. Efterfølgende fremlægges for klassen. Opgave til eleverne eller lærlingene: Indretning af et byrum / torvet i en provinsby. Eleverne eller lærlingene arbejder i starten i grupper med mindmap og idégenerering. Derefter kan gruppen deles og arbejdet kan fortsætte individuelt eller i par. Opgaven laves som en mockup af torvepladsen, inkl. målestoksforhold. Der kan laves skiltning, foldere, plakater til opgaven efter branche. Projektet fremlægges for klassen og/eller underviser.
3.3 Samspil med andre fag	I præsentationen kan vægtes en præsentationsform, der er uddannelses-/brancherelateret. Ved skriftlige og mundtlige præsentationer kan danskfaget i form af skriftlig og mundtlig kommunikation inddrages. Samfundsfaget kan komme i spil omkring danskernes brug af det offentlige rum. De uddannelsesspecifikke fag, hvor eleverne eller lærlingene evt. producerer noget, der indgår i det offentlige rum.
Materialebehov	Materiale til modeludformning. Kan købes efter elevernes eller lærlingenes behov, eller skolen kan have et udvalg, som er de muligheder, eleverne eller lærlingen kan vælge imellem. Papir og adgang til computere og printere.
4. Dokumentation	Elevernes eller lærlingenes design/mockups præsenteres ved en udstilling, hvor eleverne eller lærlingene mundtligt redegør for deres idé, overvejelser (evt. designkriterier), proces og resultat.
5.1 Evaluering	Der kan evalueres på både proces, resultat og præsentation. Fokuspunkter er evnen til at omsætte inspiration til et nyt og anderledes produkt, fantasi og i høj grad elevernes eller lærlingenes tanker under designprocessen. Resultaterne vurderes i forhold til form, funktion og æstetik..
Generelt	Fokus kan lægges på forskellige områder: Skiltning, facadeudsmykning, indretning i det offentlige rum, siddemuligheder, transport, cykel- og vejssystemer, aktiviteter, belægningsmønstre, skulpturer, vægdekorationer, torvet, parken, osv.

Forløb 7: Elev eller lærlingeopgave "Torvepladsen – indretning af det offentlige rum"

Baggrund: Citat fra Byfornyelsesdatabasen

Mål for områdefornyelsen

Målet er, at bymidten skal fremstå moderne men med respekt for kulturarven – middelalderbyen. Etablering af opholdsarealer (for alle aldre) kobles med en understøttelse af kulturelle aktiviteter. Derudover skal der ske en styrkelse af stiforbindelser til og fra bymidten med skiltning og formidling af eksisterende attraktioner samt andre trafikale tiltag for at øge bylivet i bymidten.

Der er enighed i byrådet om, at man gerne vil have indrettet torvet på en god og spændende måde. Indretningen må gerne være anderledes og nytænkende. Den skal kunne bruges af børn, unge, ældre og gerne være indrettet til forskellige aktiviteter. Man ønsker at få et nyt og forfriskende pust ind i midtbyen. Der er afsat økonomiske midler til byfornyelse.

Opgave

Du/I skal overveje hvilke funktioner torvet skal have og hvad der skal være på torvet. Skriv idéerne ned. Brainstorm. Start evt. med at skrive ordet: "torveplads".

- Udarbejd skitser og tegninger af de forslag du/I vil arbejde videre med. Brainstorm.
- Kom med forslag til indretning, aktiviteter osv. på pladsen.
- Lav en model, mockup af torvet og indret det med det du/I finder bedst.
- Udform en lille brochure, der fortæller om idéen og viser dit forslag til torvepladsen.
- Udform et skilt til Torvet, informationsskilt.

6 Bilag

Bilag 1

Vidensniveauer	Eleven eller lærlingen kan:
Kompleks	Forklare , sammenligne, reflektere, vælge, kritisere, bedømme, udvikle, variere, forholde
Alsidig	Redegøre for , diskutere, demonstrere, udlede, løse.
Grundlæggende	Gentage, referere , navngive, reproducere, imitere, søge vejledning.
Færdighedsniveauer	Eleven eller lærlingen kan:
Kompleks	Uddrage, eksperimentere, udvikle , udvælge, evaluere, formidle, vurdere.
Alsidig	Beherske , indhente, skelne, afprøve, begrunde, udarbejde, udføre, anvende, gennemføre.
Grundlæggende	Efterligne, medvirke , iagttage, identificere, deltage i.
Kompetenceniveauer	Eleven eller lærlingen kan:
Kompleks (Kan selvstændigt udvikle)	Innovere, skabe , planlægge, se forskelle, udføre, generalisere, selvstændiggøre, udvikle.
Alsidig (Kan handle selvstændigt i ukendte situationer)	Se sammenhænge, afgøre, tage initiativ, tage ansvar.
Grundlæggende (Kan handle i kendte situationer med eller uden vejledning)	Foretage , være bevidst, acceptere, registrere, opsøge.

Bilag 2

Kvalifikationsniveau på grundforløb og hovedforløb

Grundforløbet på erhvervsuddannelserne er beskrevet på niveau 2 i den nationale kvalifikationsramme (NQF), hvor indholdet i uddannelsen er beskrevet som viden, færdigheder og kompetencer. Social- og sundhedshjælperuddannelsen er beskrevet på niveau 3 og Social- og sundhedsassistentuddannelsen, samt den pædagogiske assistentuddannelse er beskrevet på niveau 4 i kvalifikationsrammen. De tre niveauer er uddybet herunder:

Niveau	Viden	Færdigheder	Kompetencer
2	Grundlæggende viden	Anvende grundlæggende metoder og redskaber	Handle i simple og overskuelige situationer
3	Viden om basale metoder og normer. Forståelse for egne indflydelsesmuligheder på arbejdsmarkedet.	Udføre praktiske opgaver. Løse faglige problemer. Søge og vurderer information. Anvende faglig kommunikation.	Ansvar for afgrænsede arbejdsprocesser. Indgå i tværfagligt samarbejde. Indgå aktivt i læringssituationer.
4	Viden om begreber, principper og processer. Forståelse for sammenhænge mellem faglige problemer og samfundsmæssige forhold.	Vælge og anvende relevante redskaber, metoder, teknikker og materialer. Identificere et praktisk og / eller teoretisk problem. Vurdere kvaliteten af eget og andres arbejde. Anvende faglig kommunikation.	Tage ansvar for arbejdsprocesser i normalt forudsigelige arbejdsituationer. Planlægge og tage ansvar for egne og fælles arbejdsprocesser og resultater. Skal kunne opsøge videreuddannelse og faglig udvikling.



BØRNE- OG
UNDERVISNINGSMINISTERIET
STYRELSEN FOR
UNDERVISNING OG KVALITET