

# Bilag 1

## Eksempler på opgaver i produktdesign.

1. Forkast alle ideer om, hvordan en cafestol ser ud. Lav selv forslag til en ny.
2. Gå på jagt i dit køkken, dit badeværelse eller din entre. Find et industrielt fremstillet produkt, re - design det til en af dig defineret målgruppe.
3. Kig på din cykel. Skab eller re - design noget, der forbedrer produktet.
4. Der ønskes forslag til nyt by - inventar i København.

Opgaven løses alene eller i gruppe på højst 3 personer.

Du/I skal først udarbejde **en kravspecifikation** (research markedet for den type, du/I har valgt. Skitsér, mål op, find fordele og ulemper ved det eksisterende materiale).

Du/I skal lave skitsetegninger, farveprøver + A3side med præsentationstegning.

Jeg foreslår tegninger i forholdet 1:10. I skal prøve at gennemtænke konstruktionsprincipperne i jeres nye produkt.

Udnyt det at være sammen i gruppen. Fordel arbejdet mellem jer.

Vi vil arbejde lidt i timerne - men opgaven kræver også hjemmearbejde.

# Bilag 2:

## Eksempel på opgave i Grafisk Kommunikation:

### Kampagne og grafisk design.

Et grafisk designfirma/ en grafisk designer (= jer) bliver kontaktet med det formål at skulle sælge især mindre festivaler i Danmark.

Designfirmaet/designeren *skal* designe en ny plakat, men har frie hænder i forhold til, om der også skal udformes eller re - designs logo/piktogram, billet, brochure, skiltning, hjemmeside eller andet grafisk materiale.

Designfirmaet/designeren kan også vælge en grafisk totalløsning (helt ned til brevpapir og stempling af øl -krus). Men der skal tages afsæt i det grafiske materiale, der eksisterer på forhånd (research). Og der skal kun gives forslag til *en* af de mange små festivaler.

### Opgaveaflevering:

Skitseblokken er som altid god at have på sig - hvis der pludselig skulle dukke en ide op eller I ønsker et samlet sted for ideerne.

I må meget gerne danne grupper, på 2 højst 3 personer. I skal som sædvanlig være ansvarlige for en bestemt del af det samlede projekt - og I skal selvfølgelig kun lave en af ovenstående opgaver.

De afleveres med sædvanlig A4side til portfolio og fremlægges mundtligt.

*Frelæggelsen* skal indeholde en redegørelse for formålet med det grafiske design(type/placering), målgruppe, format, størrelse og materialer, komposition, valg af typografi, farver (evt. illustration).

*Afsluttes med vurdering af eget designforslag.*

Skitsér - og rentegn og farvelæg det forslag, du/I når frem til (gerne optegning m. tynd, sort tusch). Husk at gøre rede for alle jeres valg.

Formatet er A3 - men I vælger selv, om der skal *anvendes høj - eller bred-format*.

Husk igen: navn og dato på alt. Gem alle forarbejder, skitser, fotografier og billeder, læg dem i *portfolio*.

Afleveringsdato afhænger lidt af, om den grafiske designer, jeg mangler et svar fra dd, kan deltage ..

## Bilag 3:

### Eksempel på opgave i Design af fysiske omgivelser:

#### Indretning af by - rum (København).

(torv, plads, gade).

1. Vælg gade, torv, plads. (2 højst 3 i gruppe). *Re - design pladsen*, så den passer til brug af mennesker anno 2009. Inddrag f.eks. ønsker om bilfri by, sund livsstil, god smag, nye samlivsformer, byøkologi, bæredygtighed eller andet helt overordnet. Fokuser på et enkelt område - ellers bliver opgaven alt for omfattende for jer.
2. Tag ud og se på pladsen. Fotografér, tegn, skitsér. Mål den evt. op.
3. *Research*: Find stof om pladsen. (Hvor gammel er den? Hvornår er den sidst blevet ændret? Har den ændret funktion? Form?).
4. Lav *krav-specifikation*: dvs.: find ud af, hvilke krav I vil sætte til området. Hvem skal bruge pladsen? Skal der kunne læsses varer af til caféer, f.eks. Hvad vil I beholde? Hvad vil I fjerne? Hvad vil I re - designe? Er det nødvendigt med *afskærmning* af område? Hvis - så hvordan?
5. *Aflevering*: plan - skitser, evt. set ovenfra eller i perspektiv (ikke mål - fast ).

Placering af inventar (+ gulve/vægge) + evt. afskærmning.

Model-byggeri er ikke forbudt - men der afsættes ikke tid til det.

I skal hele tiden forholde jer til det "gamle" i området. Hvor meget *kan* overhovedet ændres?

(*ideer: Christianshavns torv, Axeltorv, Livet mellem husene i Ørestaden, "hullet" foran Københavns Hovedbanegård, pladser/torve ned mod havnefronten...*).

Jeg anbefaler gruppearbejde, fordi I så kan dele arbejdsopgaverne ud, og fordi det vil lette de mundtlige fremlæggelser. Men vær opmærksom på, at **I skal stå for hver jeres felt i opgaven. Gruppe-eksamen er ikke mulig. Og hver eneste af jer skal aflevere ½ til 1 A4-side med en kort beskrivelse af projektet til jeres individuelle portfolio.** (fra ide over proces, herunder noget om research og kravspecifikation, til færdigt produkt).

Jeg vil forsøge at få en arkitekt med ved den mundtlige fremstilling...

## Bilag 4

### Eksempler på titler på AT - opgaver, hvor design C er involveret:

1. Samfundsfag A/design C: Ørestaden.
2. Samfundsfag A/design C: Fremtidsvisioner i arkitektur.
3. Samfundsfag A/design C: Fingerplanen.
4. Samfundsfag A/design C: Transport og bæredygtighed.
5. Samfundsfag A/ design C: Togturen London/Paris.
6. Samfundsfag A/ design C: Urbanisering.
7. Samfundsfag A/ design C: Industrialisering - Ford og samlebåndet.
8. Samfundsfag A/ design C: Art Nouveau.
9. Samfundsfag A/ design C: Telefonen.

# Bilag 5

## **Eksempel på Eksamensspørgsmål med 48 timers forberedelsestid. Mundtlig eksamen.**

**Spørgsmål til *nn*:**

**Rød tråd: "Det legende menneske".**

**Fokus på design af fysiske omgivelser og produktdesign.**

Der ønskes en præsentation af 2 af dine egne projekter, hvor du har fokuseret på "det legende menneske." Du skal præsentere, analysere og vurdere dine designforslag og forklare de valg og fravalg, du har gjort i designprocessen. I løbet af præsentationen skal du tage stilling til, hvorfor du har valgt "det legende menneske" som udgangspunkt for din præsentation.

Desuden skal du præsentere to professionelle eksempler på design, hvor "det legende menneske" er centralt. Det ene eksempel skal være hentet hos arkitekten og produktdesigneren A. Gaudi, det andet eksempel bestemmer du selv. Du skal analysere og vurdere de to eksempler i forhold til form, funktion, konstruktion, materiale, ergonomi, æstetik og kommunikation. Vurdér også, om der er perioder i designhistorien, hvor "det legende menneske" er eller har været vigtigere end andre parametre.