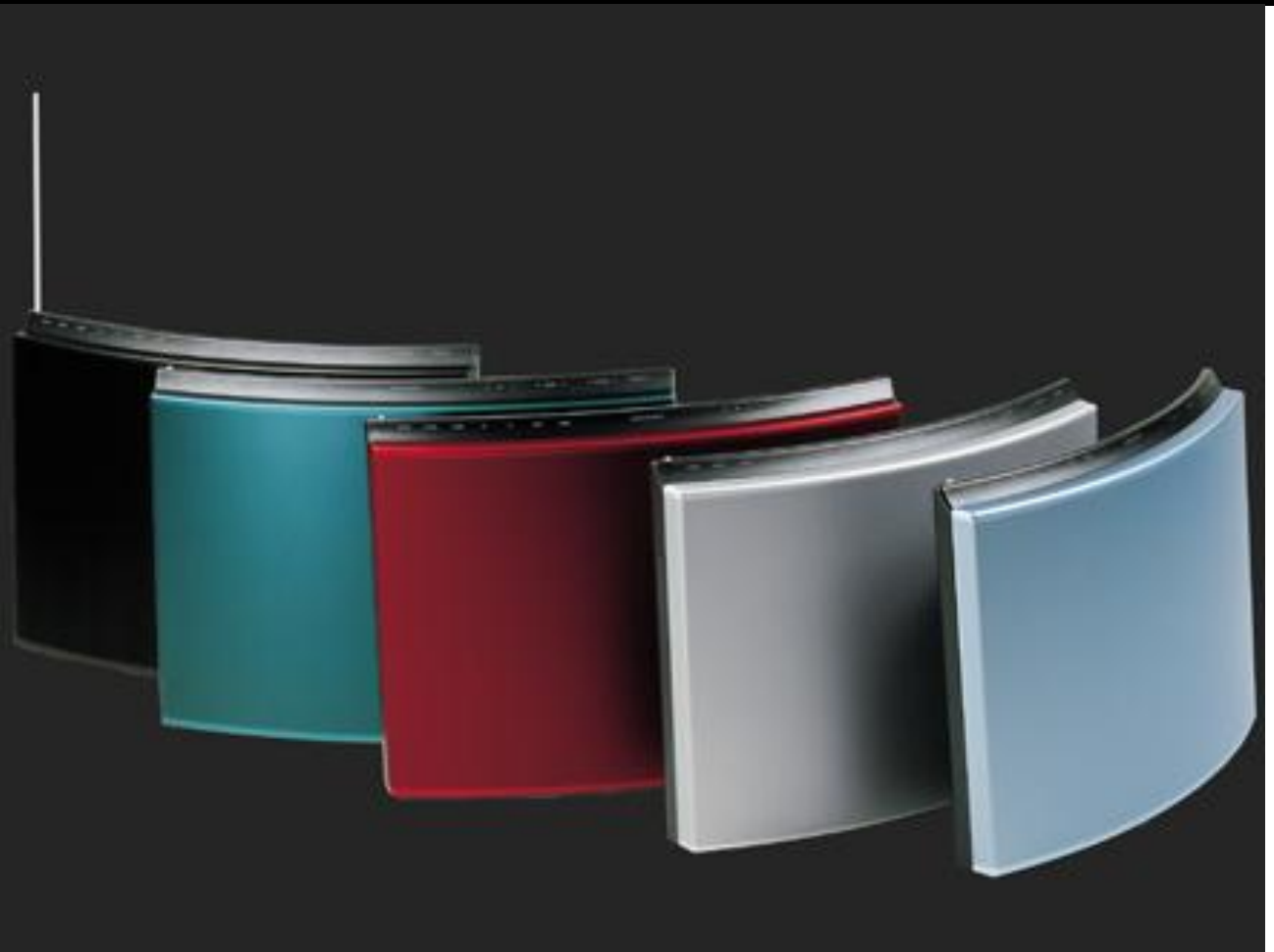
DESIGNPROCESSER

og -modeller

STRU
ERMU
SEUM

INTRODUKTION



Dette lille forløb vil komme omkring:

- Hvordan bliver et produkt til?
- Hvilken proces ligger bag tilblivelsen?
- Hvilke overvejelser skal designeren gøre sig?
- Hvordan kan man undersøge, om et produkt vil fungere?

STRU
ERMU
SEUM

BEGREBSAFKLARING

Design:

- Formgivning, farvevalg og valg af materialer til et produkt
- Det kan være tøj, en illustration, et møbel eller andet

STRU
ERMU
SEUM

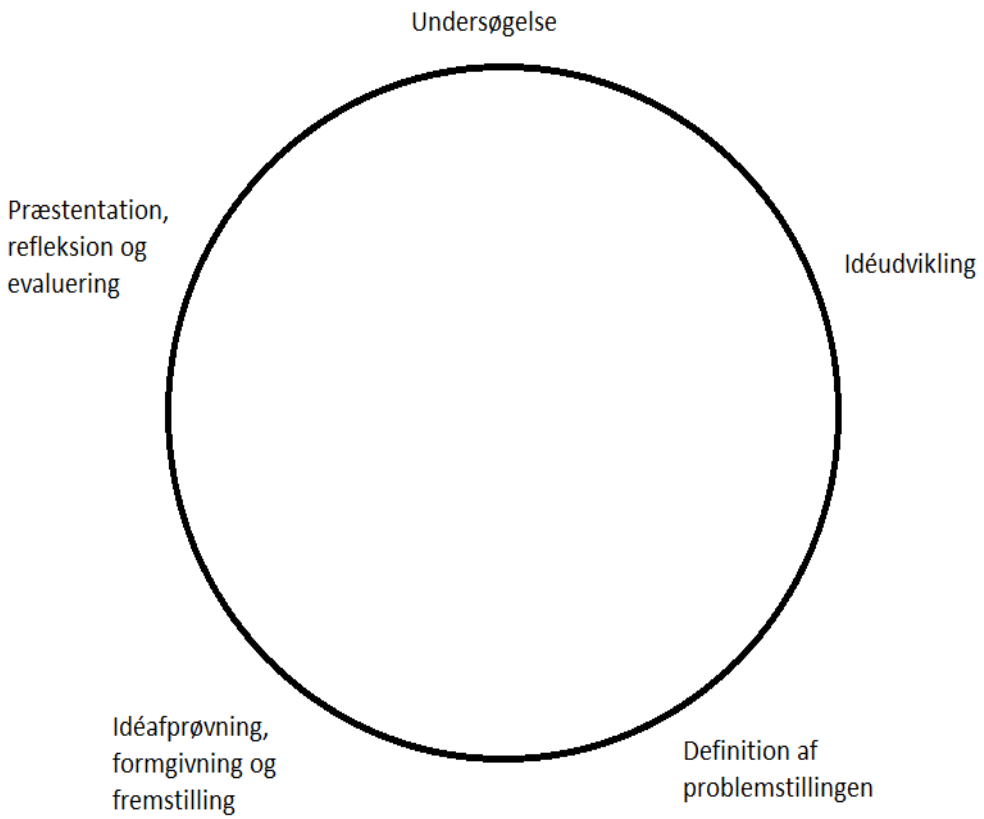
BEGREBSAFKLARING

Designproces:

- Arbejdet, der ligger fra man får en idé, til man står med det færdige produkt
- I designprocessen er der masser af ideer, udfordringer, eksperimenter og justeringer
- Tingene går i ring
- Nogle gange opdager man i processen, at produktet ikke fungerer

STRU
ERMU
SEUM

DESIGNPROCESSEN



Der opstår en idé...

Undersøgelse – Hvad har andre skabt? Hvilke materialer og teknikker er brugt? Hvilken bruger vil man henvende sig til?

Idéudvikling – Hvad kan man med materialerne – hvilket materiale vil jeg bruge? Hvilket udtryk vil jeg have frem? Hvilken farve, form...?

Definition af problemstillingen – Hvad vil jeg med mit produkt? Hvorfor mangles netop det produkt? Hvad skal være særligt ved produktet – hvordan skal det adskille sig?

Idéafprøvning, formgivning og fremstilling – Planlægning – arbejdstegninger og derpå designmodeller. Der vil opstå udfordringer. Man må evt. gå tilbage og gentænke produktet.

Præsentation, refleksion og evaluering – Hvad var intentionen med produktet? Hvorfor? Hvad fandt man ud af gennem ovenstående 4 punkter? Hvordan løstes eventuelle problemer?

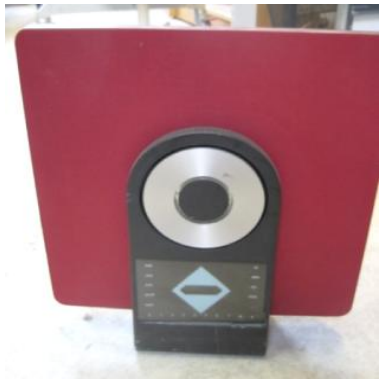
STRU
ERMU
SEUM

EKSEMPLER PÅ DESIGNMODELLER

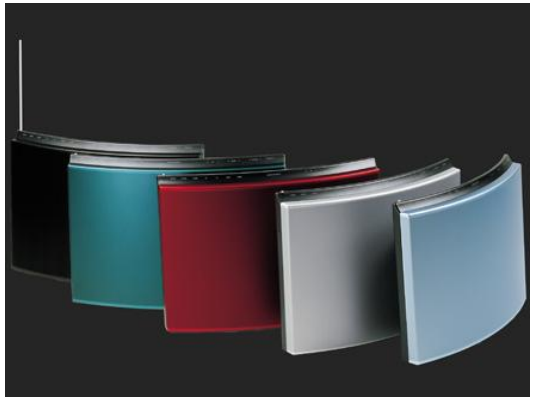
BeoSound 1

- Designet af David Lewis i år 2000
- Mål: Transportabelt lydsystem med høj lydkvalitet
- Første model var uden cd. Den kom til senere
- Modellen voksede i størrelse i designprocessen for at få bedre lyd. Der blev lavet prototyper (ud over designmodeller) for at teste lyden
- Inspiration til display bag hulfront: Politikens lysavis på Rådhuspladsen

Designmodeller



Endeligt produkt



STRU
ERMU
SEUM

EKSEMPLER PÅ DESIGNMODELLER

HT6

- Mål: En højtaler med god lyd, mange anvendelsesmuligheder og placeringer samt et design, der kunne tilrettes kunden (kan vendes forskelligt, forskellige opsatser og forskellige farver)
- Produktet kom meget langt i processen, som det ses på billedet (designmodeller)
- Blev droppet grundet manglende arbejdskraft til opgaven

STRU
ERMU
SEUM

KONKLUSION

- Bag et produkts udseende, formgivning, materiale og funktion ligger der som regel en lang proces, hvor man løbende ændrer og retter til
- I skal selv arbejde med designproces – husk at gå tilbage ved udfordringer. Genovervej materialer, farver, fuktioner mv.
- Mange designmodeller bliver aldrig til et færdigt produkt

STRU
ERMU
SEUM

BESØG STRUER MUSEUM

Eleverne går selv rundt i udstillingerne med B&O gennem 100 år

TAG TO BILLEDER:

- Favoritprodukt
- Et produkt man ikke kan lide
- Tag gerne et ark med et apparat med hjem og farvelæg og fold det (i Ideland-afdelingen i udstillingen) – eller lav et nede i udstilling, hvis der er tid

Samtale på klassen om favoritter og det modsatte

Design derpå selv det, læreren stiller som opgave