



Introduktion til Design og Arkitektur

4 små eksperimenter

Aktivitet: Eksempler på introduktionsøvelser til design og design og arkitektur

Teksten giver eksempler på små eksperimenter, der på et basalt plan introducerer eleverne til fagene Design og Design og Arkitektur. Det er praktiske gruppeeksperimenter, som ansporer eleverne til allerede i første modul at forholde sig til definitioner af, hvad design er, og som udfordrer til diskussion med brug af faglige termer. Gennem de praktiske eksperimenter får eleverne også en fornemmelse af processen fra idé til produkt og præsentation. Eksperimenterne er lagt an på, at eleverne fra start får en erfaring med fordele ved at arbejde sammen om idéudvikling, skitsering og præsentation. De små eksperimenter er absolut indledende, og man kan begrænse sig til en af dem eller gennemføre flere over et par moduler.

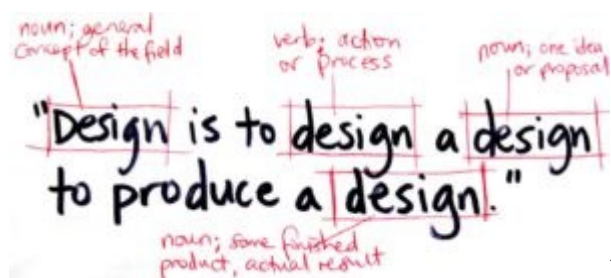
Indhold

Introduktion til Design og Arkitektur - indledning	2
1. Definition og afgrænsning	2
2. Form og funktion	3
3. Problemløsning – den gode idé	3
4. Stil, kommunikation og målgrupper	4
Litteraturhenvisninger	5

Introduktion til Design og Arkitektur - indledning

4 små eksperimenter

De 4 små eksperimenter introducerer eleverne til Design og Design og Arkitektur. Det er praktiske gruppeeksperimenter, som ansporer eleverne til allerede i første modul at forholde sig til definitioner af, hvad design er, og som udfordrer til diskussion med brug af faglige termer. Gennem de praktiske eksperimenter får eleverne også en fornemmelse af processen fra idé til produkt og præsentation. Eksperimenterne er lagt an på, at eleverne fra start får en erfaring med fordele ved at arbejde sammen om idéudvikling, skitsering og præsentation. De små eksperimenter er absolut indledende, og man kan begrænse sig til en af dem eller gennemføre flere over et par moduler.



John Haskett: *Design: A very Short Introduction*

1. Definition og afgrænsning

Hvad er design? Hvad er ikke design?

- Find 2 ting i eller uden for lokalet, som I vil betegne som design og find 2 ting, som I mener, falder uden for begrebet design.
- Skriv 1-2 stikord på et gult kort om hvad der gør tingene til design. På et hvidt kort noteres stikord til ikke-design. Læg ting + kort på bordene, design og ikke-design hver for sig.
- Præsenter nogle af tingene og diskuter med hinanden.

Sandsynligvis kommer der forskellige typer af design på bordet: kommunikationsdesign, produktdesign, mærkevarer og designer-ting, anonymt hverdagsdesign m.m. Af ikke-design kommer der sandsynligvis naturting, affald og kunst på bordet. Samtalen er formålet med øvelsen, fremfor at finde frem til én definition, for designbegrebet er ikke entydigt og har udviklet sig over tid. Men man kan sikkert komme frem til en enighed om, at design ikke kun er "designerting", men mere bredt "bevidst formgivning af et produkt med en brugsfunktion". En bred, teoretisk diskussion af designbegrebet kan man senere tage fat på med f.eks. "Er alt design? Design som tænkning" (se litteraturhenvisninger).



Indsamling af design og ikke-design

2. Form og funktion

Hvad er godt design? Hvad er dårligt design?

- Hver elev medbring et stk. design, som de selv kender og vurderer som enten godt eller dårligt design. Det kan være anonymt design eller stamme fra en navngivet designer, produktdesign eller kommunikationsdesign.
- I timen præsenterer hver elev sit design og begrundet sin vurdering ud fra designets form og funktion.

Formålet med eksperimentet er at anvende de to grundlæggende parametre form og funktion og at begrunde og diskutere en designvurdering fagligt.

Et kort udblik til designteori og -historie kan gives med Dieter Rams' 10 principper for godt design https://da.wikipedia.org/wiki/Dieter_Rams. Eller med citater fra centrale arkitekter fra forskellige tider samlet i Rikke Slot Kristensen m.fl.: *Design B*, s. 256-57. Man kan også lade eleverne undersøge, hvilke holdninger til form og funktion i design og arkitektur, de tre følgende sætninger står for: 1. *Less is more* (Ludwig Mies van der Rohe), 2. *Less is a bore* (Robert Venturi) og 3. *YES is more* (Bjarke Ingels Group).

3. Problemløsning – den gode idé

Hvad er et designproblem? Hvad er en god idé? Hvordan ”sælger” man sin idé?

- Vælg ét af nedenstående problemer – eller identificer selv et hverdagsproblem - og prøv at løse det. I skal forberede jer på at præsentere jeres forslag for andre. Jeres præsentation skal være ledsaget af en illustration af jeres produkt og den måde, hvorpå det fungerer.
- Præsentationen skal være kort, en såkaldt ”elevatortale” (= en kort og præcis formulering af jeres idégrundlag – skal kunne fremføres, mens man kører i elevator fra en etage til en anden).
- I skal formulere et slogan for jeres produkt, som sammenholder problem og løsningsforslag/idé.



Foto Storm P. © Storm P Museet

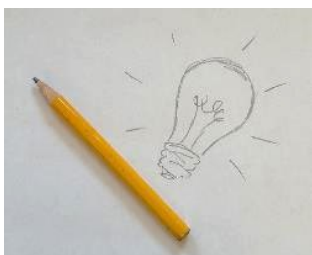
- 1) At komme ud af sengen om morgenen.
Mange (især unge?) kan ikke komme op om morgenen – selvom mobilens alarm giver lyd fra sig. Og der er ikke længere nogen ”kære mor”, der hjælper.
- 2) Tryghed og sikkerhed – på gaden eller i hjemmet.
Nogle mennesker (især gamle og kvinder?) bliver hjemme af frygt for at færdes alene på gaden, eller de medbringer en ulovlig peberspray el.lign. Eller hvordan sikrer man sig mod hjemmerøverier, hvor der er indbrud (i nat- eller dagtimer), mens beboerne er hjemme og derfor ikke har låst alle døre, lukket alle vinduer eller slået alarmen til?

Formålet med gruppearbejdet (ca. 20 minutter) er, at eleverne får en fornemmelse af fordele ved at arbejde sammen om problemløsning, ideudvikling, skitsering og præsentation. Og at design i bund og grund handler om problemløsning, og at svaret ikke nødvendigvis er en ny dims, et materielt produkt, men også kan være f.eks. en adfærdsændring eller en kampagne. Se en af de mange videoer om design thinking/designtænkning på youtube, f.eks. om Richard Buchanans IDEO Shopping Cart Process [her](#).

4. Stil, kommunikation og målgrupper

Har former og farver køn og alder? Hvad er en målgruppe?

- Opgaven er at designe en duft (parfume/eau de toilette, deodorant) til en forholdsvis ny købestærk forbrugergruppe: De såkaldte tweens, som er voksengjorte forbrugerbørn på ca. 8-12 år. <https://faktalink.dk/titelliste/tweens>
- Vælg først, om produktet skal være til piger, til drenge eller evt. appellere til begge køn. Diskuter og tegn jer frem til produktet, hvor I tager stilling til form og farver på beholder/låg og skrift. Find også på et godt navn til produktet og tag stilling til den duft, det skal have.
- Produktet præsenteres i en såkaldt ”elevatortale” (= en kort og præcis formulering af jeres idégrundlag – skal kunne fremføres, mens man kører i elevator fra en etage til en anden), og præsentationen skal være ledsaget af en illustration, som viser form og farver på beholder/låg/skrift/navn og en beskrivelse af duften. Det er vigtigt at I begrundet jeres valg ud fra målgruppen af tweens m/k.



Formålet med gruppearbejdet (ca.20 minutter) er, at eleverne introduceres til målgruppebeskrivelse og reflekterer over konventioner omkring køn, farver og former i relation til en produktgruppe. Samarbejde omkring idégrundlag, skitsering og præsentation er også et formål med øvelsen.

Litteraturhenvisninger

Engholm, Ida og Michelsen, Anders: "Er alt design? Design som tænkning". In: Dybdahl, Lars (red.): *Dansk Design Nu*. Strandberg Publishing A/S 2016

Haskett, John: *Design: A Very Short Introduction*. Oxford University Press 2005

Videoer om Design Thinking/ design som tænkning findes der masser af på Youtube, f.eks.:

IDEO Shopping Cart Process: <https://www.youtube.com/watch?v=M66ZU2PCicM>
[The 5 Steps in Design Thinking](#)

Schmith; Niels: Design Tænkning version 2: <https://www.youtube.com/watch?v=uPoB-8VgCVo>

Generel teori om målgruppe og målgruppeanalyse, se f.eks. Rikke Slot Kristensen: *Design B*, s.40-46, Nyt Teknisk Forlag 2011

Mere specifikt behandles målgruppen tweens i en artikel "Tweens" af Camilla Mehlsen, iBureauet/Dagbladet Information. 2011: <https://faktalink.dk/titelliste/tweens>

Dieter Rams' 10 principper for godt design er oplistet mange steder, f.eks.

https://da.wikipedia.org/wiki/Dieter_Rams.

Dieter Rams' 10 principper er også i dag inspirerende for designere, se bl.a.:

<http://designbylucas.com/index.html>

<http://politiken.dk/kultur/design/art5417519/Gammel-chefdesigner-fra-Braun-har-inspireret-Apple-i-%C3%A5rtier>

<http://www.wikzo.com/2010/08/10-gyldne-principper-om-design.html>