

HÅNDVÆRK & DESIGN

WORKSHOPS

Teknisk Gymnasium, HTX



Målgruppe
7. - 9. klasse

DESIGN

I får mulighed for at arbejde med professionelle værktøjer fra Adobe og lærer, hvordan I kan lave jeres helt eget logo. I får idéer til, hvordan I kan løse problemer med kreativt design.

I lærer at bruge computeren på en ny måde og I får en bedre forståelse for teknologi. Alle kan være med og vi hjælper hinanden undervejs.

WORKSHOP 1

2,5 timer



Skitsering
samt digital detaljeret realisering

Klasseundervisning
Fælles oplæg
og redskabsintroduktion
Gruppearbejde

- Adobe Illustrator
- Adobe photoshop
- FIRE-modellen

WORKSHOP 2

5 timer



Målgruppeundersøgelse,
skitsering, digital detaljeret
realisering samt realistisk test

Klasseundervisning
Fælles oplæg
og redskabsintroduktion
Samarbejdsøvelse og
gruppearbejde

- Limbic modellen
- Adobe Illustrator
- Adobe photoshop
- LogoLab
- FIRE-modellen

Kompetenceområde workshop 1: Design. Eksperiment og analyse, fase 2. Produktrealisering, fase 1.

Kompetenceområde workshop 2: Design. Ideudvikling, fase 2. Eksperiment og analyse, fase 2. Produktrealisering, fase 1. Evaluering, fase 2.

Faglige mål:

Målet er at klæde eleverne på i form af en række digitale værktøjer der har til formål at øge teknologiforståelsen. Kompetencemålet om digital design og designprocesser omhandler tilrettelæggelse og gennemførelse af en iterativ designproces under hensyntagen til en fremtidig brugskontekst. Her skal elever i udskolingene skabe digitale artefakter der løser komplekse problemstillinger relevante for individ, fællesskab og samfund.