STYRELSEN FOR
UNDERVISNING OG KVALITET

Vejledning til design og arkitektur C-B-A

Vejledning til læreplanen

Undervisningsministeriet

Indhold

1. Identitet og formål 5
1.1 Identitet 5
Designprocessen 5
Fagets genstandsfelt 5
Designanalyse 5
1.2 Formål 6
Særligt om Design og arkitektur A (lokal studieretning) 7

2. Faglige mål og fagligt indhold 8
2.1 Faglige mål 8
2.2 Kernestof 13
2.3 Supplerende stof 15
3.4 Omfang 15

3. Tilrettelæggelse 16
3.1 Didaktiske principper 16
Den induktive, undersøgende undervisningsform 16
3.2 Arbejdsformer 17
Eleverne arbejder i projektperioder 17
Portfolioens særstatus 17
3.3 It 18
3.4 Samspil med andre fag 18
Faget i større skriftlige opgaver 19

4. Evaluering 20
4.1 Løbende evaluering 20
Portfolioen som omdrejningspunkt for evalueringen 20
Den løbende evaluering 20
De faglige bedømmelseskriterier 20
Undervisningsbeskrivelsen 21
4.2 Prøveformer 21
Disponering af eksaminationstid 21
Portfolioens status til eksamen 21
Eksamenspræsentationen 22
De ukendte spørgsmål 24
4.3 Bedømmelseskriterier 25
Karaktergivning med 7-trinsskalaen 25
Vejledende karakterbeskrivelser i design og arkitektur C og B-niveau 26

1. Identitet og formål

Dette afsnit handler om fagets faglige identitet – altså fagets særkende i gymnasieskolen. Afsnittet beskriver, hvordan fagets identitet og indhold skal bidrage til elevernes almendannelse og studiekompetence.

1.1 Identitet

Designprocessen
Designprocessen er fagets kerne og metodiske tilgang. Designprocessen griber ind i alle faglige aktiviteter og bygger bro til både folkeskolefaget Håndværk og design og relevante videregående uddannelser, hvor designprocessen ligeledes er central. Eleverne opbygger primært deres faglighed gennem arbejdet med designprocessen.

Når eleverne skal undersøge professionel design og arkitektur skal de først og fremmest lære at se det som resultat af en proces. Dette blik lægger sig op af det almendannede formål om, at design og arkitektur skal behandles som afhængig af tid, sted, kultur og samfund.

Designprocessens mange udtryk

Designprocessen er en ikke-lineær proces, hvorudfra eleverne skal lære at undersøge såvel egne som professionelles design og arkitektur. En designproces er aldrig den samme. Derfor findes der heller ikke én bestemt designprocesmodel, der er den rigtige at inddrage i undervisningen. Alle designprocesmodeller kan bruges.

Fagets genstandsfelt
Fagets genstandsfelt er defineret som design og arkitektur, der er materielt og immaterielt. Materielt design og arkitektur har en konkret, fysisk optræden – både analog og digital. Immaterielt design og arkitektur fremtræder fx som systemer, strategier og adfærd. Fagets genstandsfelt gør det muligt at arbejde med både at skabe nye produkter, redesigne eksisterende produkter og skabe ny mening.

Designanalyse
Fagets fundament er samspil mellem designprocesser, designanalyse og et eller flere genstandsfelter. Designanalyse er typisk centreret om designparametrene. Designanalyse kan også forstås og bearbejdes bredt og dynamisk fra tilegnelse og brug af fagbegreber og metodiske analyseværktøjer til visuelle, sanselige og materielle undersøgelser, registreringer og kategoriseringer.

Designparametre
Der er mange forskellige måder, eleverne kan arbejde med designparametre på. Fagets overordnede parametre er form, funktion og kommunikation. Derudover kan eleverne arbejde med parametre som eksempelvis æstetik, bæredygtighed, rum, økonomi, etik og brugervenlighed.

På B- og A-niveau er der yderligere krav til inddragelse af designparametre.

Læs mere om designparametre under 2.2. i kapitel 2.

1.2 Formål

Innovation, kreativitet og designtænkning er dybt forankret i designområdets identitet og formål. Det gælder i arbejdet på professionelt niveau, og i det gymnasiale designfags didaktik. Man kan således dårligt forestille sig en designproces, hvor der ikke indgår innovation, kreativitet og designtænkning. Denne identitet understreger fagets særegne dna: i faget lærer eleverne at tænke *anderledes* – ikke bare at tænke (nyt).

Elevens forståelse for den designede omverden kan tilgås i en global bæredygtighedsoptik. Den globale bæredygtighedsoptik der kan danne baggrund for at give eleverne en mere kritisk reflekteret tilgang til deres egen livsstil, forbrug, klimaaftryk og væren i verden. Gennem designprocessen kan eleverne opleve at tage livtag og tænke i løsninger på større, globale problemstillinger og dermed styrke deres oplevelse af medborgerskab, omsorg og handlekraft på verdensplan. På samme måde kan eleverne arbejde med at undersøge, hvordan de skal designe til fremtiden.

Design og arkitektur som studieforberedende fag
Det er designprocessens fokus på eksperimenter, problemløsninger og designtænkning, der giver eleverne særlige færdigheder. Færdighederne kan overføres direkte til innovativt og undersøgende arbejde i andre fag.
Eleverne kan med fordel bevidstgøres om, at netop designundervisningen giver dem metodiske kompetencer med en transferværdi, som de kan udnytte konstruktivt uden for det gymnasiale designfag.

Særligt om Design og arkitektur A (lokal studieretning)
Design og arkitektur A har et udvidet fokus på fagets forankring i såvel det globale som det lokale perspektiv. Perspektivet lægger sig i forlængelse af fagets generelle arbejde med designprocesser, som spiller sammen med konkrete situationers krav og muligheder. Dertil kommer at A-niveauet har et øget fokus på de økonomiske og teknologiske perspektiver i en designproces.

Karriereperspektiv og overgange
På A-niveau er der et øget fokus på at give eleverne et bredere fagorienteret karriereperspektiv samt en forståelse for overgange til forskellige videregående uddannelser inden for bl.a. design og arkitektur. De eksterne samarbejder giver eleverne et generelt kendskab til professionelle brancher, der arbejder innovativt og problemløsende. På samme tid får eleverne konkret erfaring med, hvordan de kan behandle problemstillinger i samarbejde med eksterne partnere.

Designkritisk tilgang
Der er et øget fokus på at opbygge elevernes evne til at forholde sig designkritisk til den verden, de møder. Dertil kommer, at eleverne også træner det selvkritiske blik set i forhold til egne designprojekter.

Metodebrug, skriftlighed og prøveform
På A-niveau vurderes desuden faglige elementer, som ikke vurderes på C- og B-niveau, særligt metodebrug og skriftlighed. I førstnævnte opkvalificeres fagets krav om visualiseringsmetoder, herunder krav om prototyping, mock-ups, målfaste tegninger og modeller. På samme måde er kvantitative og kvalitative metoder tilføjet som krav.

Det skriftlige spor træner eleverne i at skrive og udforme den projektrapport, som udgør grundlaget for den mundtlige eksamen. Prøveformen på A-niveauet skærper kravene til eleven om at kunne dokumentere og visualisere egne designprocesser og forholde sig diskuterende, perspektiverende og metodebevidst til såvel eget arbejde som det professionelle.

I disponeringen af den reelle eksaminationstid (minus rokeringer og votering) anbefaler styrelsen, at censor og eksaminator sørger for at fordele tiden ligeligt mellem præsentation og samtale. Eksaminandens selvstændige præstation og retvisende vurdering af eksaminandens mestring af faglige mål bliver på den måde sikret. I praksis vil det sige ca. 12 minutter til præsentation og ca. 12 minutter til samtale.

2. Faglige mål og fagligt indhold

Afsnittet om faglige mål er læreplanens vigtigste afsnit. Undervisningen skal altid have de faglige mål for øje; du skal tilrettelægge undervisningen, kernestof og supplerende stof, så de opfylder de faglige mål gennem de tekster, temaer eller emner, eleverne møder.

2.1 Faglige mål

I det følgende bliver det faglige mål for såvel C-niveau som B-niveau gennemgået med fokus på at beskrive, hvad eleverne generelt og i sammenhæng med problemorienterede teoretiske forløb eller konkrete projekter skal kunne.

Vær opmærksom på, at citater fra læreplanen er placeret i mørkegrønne faktabokse.

C hf/stx "analysere og diskutere design og arkitektur som proces og som resultat"	**B VALGFAG** "sætte designløsninger i kritisk historisk, nutidigt og fremtidigt perspektiv og i denne forbindelse:"

Eleverne skal arbejde både med designprocessen, dens resultat og løsninger og de skal kunne beskrive valg og fravalg i processen. Formålet er, at eleverne reflekterer over, hvorfor de træffer de valg, de gør, for derigennem at opnå kritisk tænkning i forhold til såvel eget arbejde som til den designede omverdenen generelt. For B-niveauet fremhæves det kritiske og kontekstualiserende generelt i de faglige mål.

C hf/stx	**B VALGFAG** "reflektere over selvvalgte aspekter i design- og arkitektureksempler fra udvalgte designhistoriske perioder"

På B-niveau skal eleverne lære at reflektere over *selvvalgte* aspekter i design og arkitektur fra udvalgte perioder. Ordet selvvalgt betyder, at eleverne selv skal vælge, hvad de vil reflektere over. Dette krav findes ikke på c-niveau.

C hf/stx "sammenholde design- og arkitektureksempler fra forskellige perioder"	**B VALGFAG** "analytisk sammenholde designeksempler fra forskellige perioder"

De problemorienterede forløb skal indeholde en designhistorisk dimension. Ud over at analysere egne konkrete projekter er det hensigten, at eleverne sammenholder professionelt design og arkitektur i forskellige perioder – på B-niveau skal det foregå på et analytisk niveau. Hensigten er, at eleverne erfarer, at analysen af eget og andres design har mange fællestræk

og at man kan lære af de professionelles processer og løsninger. Dertil er det en pointe at forstå, at forskellige historiske kontekster/perioder også skaber forskellige betingelser for designprocessen og dens resultater.

C hf/stx "sætte ord på kropslige erfaringer med design og arkitektur"	**B VALGFAG** "reflektere over og formidle kropslige erfaringer med design og arkitektur"

At opleve og erfare design og arkitektur med kroppen er en helt central del af faget. Det er nemmere at forstå fx skala, hvis eleven på egen krop har erfaret, hvor høj en bygning er eller hvordan et hospitalsrum i en bestemt farve påvirker sanseoplevelsen af rummet. Den kropslige erfaring supplerer den mere teoretiske analyse af design og arkitektur, og tanken er at motivere eleverne til at gøre sanselige erfaringer i mødet med design og arkitektur og herved blive opmærksom på, at det at være og handle i rum også kan skabe erkendelser og viden. På B-niveau skal eleven kunne formidle denne erfaring og ligeledes reflektere over den.

C hf/stx	**B VALGFAG** "forholde sig reflekteret og kritisk til den designede omverden ud fra deres erfaringer med designprocesser og som interessenter"

På B-niveau udfordres elevernes reflekterede og kritiske blik i højere grad end på C-niveau. Det betyder, at elever på B-niveau ikke blot lærer om eksempelvis tekstilproduktion og bæredygtighed men forstår at forholde sig reflekteret og kritisk til eksempelvis vestens produktion af tekstil. B-niveauet bygger på den måde oven på den viden, eleverne kan have erhvervet sig på C-niveau.

C hf/stx	**B VALGFAG** "visuelt og mundtligt formidle og reflektere over designprocesser og designløsninger ved hjælp af fagets metoder og terminologi"

Eleverne benytter sig af designerens/arkitektens sprog: det mundtlige og det visuelle. Det visuelle materiale kan både vise elevens proces og være medvirkende til at præcisere, hvad eleverne mener med deres mundtlige udsagn. Og omvendt.

C hf/stx "se sammenhænge mellem forskellige dele af genstandsfelterne"	**B VALGFAG** "se sammenhænge mellem forskellige dele af genstandsfelterne"

Som en central del af C- og B-niveau fremhæves det, at eleverne skal trænes i at se sammenhænge mellem forskellige dele af genstandsfelterne. Det betyder, at genstandsfelterne: produktdesign, kommunikationsdesign og arkitektur/fysiske omgivelser med fordel også kan tænkes integreret og ikke kun som adskilte dele.

C hf/stx "behandle problemstillinger i samspil med andre fag"	**B VALGFAG** "behandle problemstillinger i samspil med andre fag"

I undervisningen er det naturligt at inddrage samspil med andre fag og her kan designparametrene være udgangspunkt for samarbejdet.
Det er ikke et krav, at de andre fag skal være repræsenteret som sådan. I stedet kan eleverne blot inddrage teoretisk og praktisk viden fra andre fag.

Læs mere om Samspil med andre fag under afsnit 3.4. i kapitel 3.

C hf/stx "demonstrere viden om fagets identitet og metoder"	**B VALGFAG** "demonstrere viden om fagets identitet og metoder"

Læs mere om fagets identitet og metoder under afsnit 1.1 og 1.2 i kapitel 1.

C hf/stx "identificere et designproblem og gennemføre en designproces"	**B VALGFAG** "identificere et designproblem samt formulere, planlægge og gennemføre et designprojekt, som baseres på et hovedgreb"

Eleverne skal lære at identificere en udfordring, en mangel eller et aspekt ved materialet/immaterielt design eller arkitektur/fysiske omgivelser. Derudfra skal de gennemføre en designproces med fokus på at løse udfordringen.

Det er typisk dig som underviser, der har planlagt designprojektet og iscenesat et hovedgreb på C-niveau. På B-niveau bliver denne opgave i højere grad lagt over på eleverne. På den måde bliver eleverne trænet i at formulere, planlægge og gennemføre et designprojekt.

C hf/stx "generere design- og arkitektur-idéer"	**B VALGFAG** "anvende forskellige strategier til generering af designideér og konceptudvikling"

På C-niveau lærer eleverne at generere design- og arkitekturidéer. På B-niveau skal eleverne demonstrere, at de kan anvende forskellige strategier til at generere design-og arkitekturidéer. Strategierne til idé-og konceptudvikling kan være alt fra brainstorming og mindmapping over brugerundersøgelser, personaer og feedback til prototyping, rollespil og tinkering og mange, mange flere.

C hf/stx "undersøge et designproblem og designløsninger ud fra forskellige parametre og ved hjælp af forskellige metoder som nævnt i kernestoffet"	**B VALGFAG** "undersøge et designproblem ud fra et kulturelt, historisk og samfundsmæssigt udgangspunkt og ud fra forskellige parametre og ved hjælp af forskellige metoder, som nævnt i kernestoffet"

Eleverne skal lære at undersøge et designproblem og designløsninger ud fra forskellige parametre. For både C-og B-niveau er fagets overordnede parametre er form, funktion og

kommunikation. På B-niveau fremhæves igen det kulturelle, historiske og samfundsmæssige blik på undersøgelsen af designproblemerne.

Læs mere om fagets metoder under afsnit 2.2 i kapitel 2.

C hf/stx "kombinere resultaterne af idégenerering og nogle undersøgelser i et konkret designprojekt"	**B VALGFAG** "kombinere resultaterne af idégenerering, konceptudvikling og forskellige undersøgelser i et konkret designprojekt"

Mindst et af designprojekterne skal bevæge sig fra idé- og konceptudviklingen til et konkret designprojekt. Der er ikke krav om, hvor færdigt dette projekt skal være, ligesom der heller ikke er krav om særlige håndværksmæssige færdigheder.

C hf/stx "foretage, dokumentere og begrunde valg i en designproces"	**B VALGFAG** "foretage, dokumentere og begrunde valg i en designproces"

Elevernes evne til at argumentere fagligt for deres valg og fravalg sker gennem dokumentation af de valg, eleverne træffer i deres designproces. Det er altså vigtigt, at eleverne løbende dokumenterer designprocessen. Det er oplagt at bruge portfolio hertil.

C hf/stx "detaljere nogle få aspekter af et designprojekt eller et element af et designprojekt"	**B VALGFAG** "detaljere et designprojekt eller et væsentligt element i et designprojekt"

Eleverne arbejder med at detaljere et designprojekt. På C-niveau er det ikke er meningen, at et designprojekt skal stå fuldstændigt færdigt ved projektafslutningen, men at dele af projektet er detaljeret. På B-niveau er kravene højere, og eleverne skal her arbejde med at detaljere – som minimum – et væsentligt element. Det betyder, at dele af et projekt skal fremstå gennemarbejdet.

Grundet forskellige værkstedsforhold kan detaljeringen lade sig gøre på forskellig vis. Det er tanken, at jo mere eleverne nærmer sig et færdigt produkt, jo mere detaljeres og præciseres projektet. Derfor er det en fordel, at eleverne bevidstgøres om, hvor de er i processen. Selve detaljeringen kræver en præcision, som skitser ikke kan honorere.

C hf/stx "arbejde iterativt"	**B VALGFAG** "arbejde iterativt"

Kendetegnende for designprocessen er, at det er en ikke-lineær, iterativ proces, hvor eleverne bliver trænet i at gå gennem en række forskellige faser for derigennem at udvikle et løsningsforslag. Designproblemer er ikke veldefinerede problemer, men kan først helt defineres, når man kender løsningen. Det er derfor en god idé, at eleverne arbejder uden at lægge sig fast på noget endeligt, før de har været omkring mange forskellige aspekter. Jo længere tid eleverne kan blive i processen for at undersøge problemstillinger, jo større mulighed har de for at træffe de mest hensigtsmæssige valg.

C hf/stx "formidle deres designprocesser, designløsninger og designanalyser visuelt og mundtligt"	**B VALGFAG** "præsentere et designprojekt visuelt og mundtligt"

Evnen til at formidle (B-niveau: præsentere) designprocesser/løsninger/analyser visuelt og mundtligt trænes og peger frem mod den mundtlige eksamen. Til den mundtlige eksamen bliver eleverne netop vurderet på det at kunne præsentere et emne på struktureret og kommunikativt bedste vis.

Træningen kan foregå på mange måder; eksempelvis digitale eller analoge præsentationer, præsentationer af arbejdet i portfolio, for dig som underviser, for klassen, i matrixgrupper, som videoafleveringer osv. Pointen er, at eleverne skaber en sammenhæng mellem det, der præsenteres rent visuelt og den faglighed, der følger med mundtligt.

C hf/stx "være i stand til at bevæge sig mellem praksis og teori, det abstrakte og det konkrete, mellem helhed og detaljer, samt mellem det kendte og det endnu ukendte."	**B VALGFAG** "bevæge sig bevidst mellem praksis og teori, det abstrakte og det konkrete, mellem helhed og detaljer samt mellem det kendte og det endnu ukendte"

Eleverne skal være i stand til at se deres designprojekter som en undersøgelse, hvor koblingen af teori og praksis, det abstrakte og det konkrete, helheden og detaljen og det kendte og det ukendte udfordrer dem i deres undersøgelser.

C hf/stx "beskrive formålet med deres visualiseringer."	**B VALGFAG** "anvende og forklare formålet mellem forskellige former for visualisering i forskellige faser af designprocesser."

Eleverne trænes i at formidle formålet med deres visualiseringer og være bevidste om, at forskellige metoder giver forskellige resultater. Hvis eleverne tegner sig frem til en idé analogt giver det altså et andet resultat, end hvis de tegner idéen frem digitalt. På samme måde giver det et andet resultat, hvis eleverne bygger en bro i 1:1 med flyttekasser, end hvis de bygger en bro i 1:10 med spaghetti – eller i ler eller papir. På B-niveau er der krav til en mere reflekteret forståelse af forskellige former for visualiseringer i forskellige faser af designprocessen.

2.2 Kernestof

I det følgende bliver kernestof for såvel C-niveau som B-niveau gennemgået med fokus på at belyse, hvordan eleverne opnår faglig fordybelse, viden og kundskaber gennem arbejdet med kernestoffet.

Vær opmærksom på, at citater fra læreplanen er placeret i mørkegrønne faktabokse.

C hf/stx *"Genstandsfelter, der behandles som enkeltområder eller integreret*:

- produktdesign
- kommunikationsdesign
- arkitektur"

B VALGFAG "*Genstandsfelter, der behandles som enkeltområder eller integreret*:

- produktdesign
- kommunikationsdesign
- design af fysiske omgivelser, herunder arkitektur"

Produktdesign kan fx være møbler, lamper, tekstildesign, køkkenredskaber, stel, elektronik, legetøj, robotter og meget andet. Kommunikationsdesign kan fx være branding, interface, logoer, plakater, reklamer, apps, skiltning og meget andet. Arkitektur er bredt defineret som de fysiske og åndelige rammer for menneskelig udfoldelse og kan fx være bygninger, byrum, inde-og udearealer og meget andet.

Som det fremgår, kan en opgave sætte fokus på et enkelt genstandsfelt eller flere på samme tid. På B-niveau er det oplagt at indtænke genstandsfelterne integreret.

C hf/stx *"Designparametre*
form, funktion og kommunikation er fagets overordnede centrale parametre, der ses i et kulturelt, historisk perspektiv"

B VALGFAG "*Designparametre*
Fagets overordnede parametre er form, funktion og kommunikation, der ses i kulturelt, historisk og samfundsmæssigt perspektiv. De ses i indbyrdes sammenhæng og i sammenhæng med følgende parametre, som indgår på et beskrivende niveau: rum, æstetik, materiale, bæredygtighed, kultur, samfund, økonomi og etik."

Der er mange forskellige måder, eleverne kan arbejde med designparametre på. Fagets overordnede parametre er form, funktion og kommunikation. Derudover kan eleverne arbejde med parametre som eksempelvis æstetik, bæredygtighed, rum, økonomi, etik og brugervenlighed.

Begrebet designparametre antyder aspekter, der er særlige vigtige i designprojektet. Designparametre kan både anvendes som analytiske kategorier og som procesredskab.

På B- og A-niveau er der yderligere krav til inddragelse af designparametre.

C hf/stx *"Designteori*	**B VALGFAG** *" Designteori*
- punktnedslag i design- og arkitekturhistorien primært med fokus på tiden fra 1750 til i dag - design og arkitektur set som kulturarv - designprocessens elementer på et beskrivende niveau"	- punktnedslag i design- og arkitekturhistorien primært fra 1750 til i dag - design og arkitektur set som kulturarv - designprocessens elementer på et reflekteret niveau - design og arkitektur som er fremstillet i og uden for dansk designtradition"

Designteori forstås bredt som både design-og arkitekturhistorie, kulturarv og som det at kunne beskrive designprocessens elementer (B-niveau: på et reflekteret niveau). Designhistorien indtænkes med andre ord som delelementer af designprocessen og ikke som et kronologisk designhistorisk projekt.

I undervisningen skal der inddrages minimum to design/arkitekturhistoriske blikke som punktnedslag i design- og arkitekturhistorien. Det er hensigten, at eleverne opdager, at deres eget arbejde indskriver sig i en historisk og kulturel kontekst – og at de kan lade sig inspirere heraf. Eleverne kan også betragte deres eget arbejde i forhold til, hvordan andre designere og arkitekter har arbejde.

Det er oplagt at indtænke elevernes egne designprojekter, når de skal undersøge design og arkitektur som kulturarv.

C hf/stx *"Visualiseringsmetoder på elementært niveau*	**B VALGFAG** *"Visualiseringsmetoder*
- skitsering i forskellige faser af en designproces - mindst en af følgende former: tegninger, collage, fotos, 3d-computermodellering - rumlige modeller fx prototyping, mock-ups og lignende - målfaste tegninger og/eller målfaste rumlige modeller"	- skitsering i forskellige faser af en designproces - mindst en af følgende typer: tegninger, collage, fotos, 3d-computermodellering - rumlige modeller fx prototyping, mock-ups og lignende - målfaste tegninger og/eller modeller"

Visualiseringsmetoder har til formål at give eleverne en bevidsthed om designprocessens faser. Forskellige dele af designprocessen fordrer forskellige visualiseringsmetoder. På C-niveau skal visualiseringsmetoden blot være på et elementært niveau. På B-niveau er det naturligt, at eleverne er langt mere bevidste om valget af visualiseringsmetoder, og dermed kan anvende dem mere fokuseret.

Der er ikke et krav om, at elevernes rumlige modeller skal være færdige modeller. På samme måde er der heller ikke et krav om, at der til alle elevernes projekter er målfaste tegninger.

C hf/stx *"Researchmetoder på elementært niveau:*	**B VALGFAG** *"Researchmetoder*
- undersøgelse baseret på iagttagelse og sammenligning - skitserende og eksperimenterende undersøgelser"	- undersøgelser baseret på iagttagelse og sammenligning - skitserende og eksperimenterende undersøgelser - kildekritisk informationssøgning"

- mindst én metode til undersøgelse af forskellige interessenter herunder brugeren - aflæsning af enkle designrepræsentationer"	- forskellige designetnografiske metoder til undersøgelse af interessenter herunder brugeren og opdragsgiveren - afkodning af designrepræsentationer, herunder analoge og digitale tekniske tegninger."

Research handler helt overordnet om at undersøge, og det er netop det, designprocessen går ud på: At undersøge. Når eleverne arbejder i en designproces, undersøger de forskellige aspekter af det felt, de arbejder med for på den måde at blive klogere på projektet. Det giver som regel det bedste resultat, hvis eleverne bruger flere researchmetoder i en designproces. På den måde er eleven bedst klædt på ifht. at kunne træffe de mest hensigtsmæssige valg i løbet af processen.

Som en del af researchen skal eleverne lære at aflæse enkelte designrepræsentationer. Designrepræsentationer kan være plan, snit, opstalter og diagrammer. På B-niveau skal eleverne også kunne afkode designrepræsentationerne.

2.3 Supplerende stof

I faget favner supplerende stof bredt. Det er oplagt at invitere eleverne med ud i virkeligheden både ifht. faglige mål og supplerende stof. Besøg på design/arkitekturmuseer, tegnestuer, grafiske bureauer mm. fremmer elevernes faglige horisont og viden om fagets anvendelse. Forskellige gymnasier har forskellige forudsætninger for at bedrive undervisning uden for klasserummet, men det gør ikke noget. Design og arkitektur findes overalt omkring os, og aktiviteterne behøver ikke være tidskrævende: Eleverne kan blot sendes ud i nærområdet for at iagttage, skitsere, dokumentere, redesigne osv.

For B-niveauet åbnes designparametre og kernestof meget under supplerende stof, hvilket giver god mening, idet eleverne allerede på C-niveau har erfaringer hermed. Derfor er det oplagt at tænke kernestoffet bredere og på den måde ramme elevernes forskellige interesser.

3.4 Omfang

Undervisningsbeskrivelsen er en obligatorisk beskrivelse af din undervisning, som du skal færdigredigere den ved afslutningen af undervisningen. I undervisningsbeskrivelsen bør det fremgå, hvordan du har vægtet det faglige stof i undervisningsforløbet. På den måde kan både censor og elever forberede sig bedst til eksamen.

Når faget opgraderes fra C- til B-niveau medtæller forrige niveaus stof, ligesom projekter, materialer mm. fra alle niveauer af faget medtages i undervisningsbeskrivelse og portfolio.

3. Tilrettelæggelse

Når du tilrettelægger din undervisning, skal du opfylde en række krav. I dette kapitel finder du de krav, der er til undervisningens organisering, arbejdsformer, fagets forhold til IT og fagets samspil med andre fag.

3.1 Didaktiske principper

Fagets undervisningsform er induktiv og undersøgende. Udgangspunktet er elevernes praktiske og processuelle arbejde. De erfaringer eleverne gør i disse designprocesser, er grundlaget for etableringen af en bredere viden om fagområdet.

Den induktive, undersøgende undervisningsform
Den induktive, undersøgende undervisningsform kan sikres gennem en vekselvirkning mellem research og eksperiment. Researchdelen udgøres af elevernes egne empiriske og teoretiske undersøgelser. Eksperimenterne ses i forlængelse og sammenhæng med researchen. Eksperimenter kan være volumenstudier, visualiseringer, modeller og afprøvninger, herunder prototyping.

Undervisningens projektbaserede form
Undervisningens projektbaserede form kan understøttes ved at inddrage konkrete problemstillinger, der kan afhjælpes gennem designmæssige løsninger.

I en mindre del af undervisningen er det også muligt at gå i dybden med et emne, der ikke er snævert knyttet til elevernes egne projekter. Det kan eksempelvis være kort stilhistorisk forløb eller i et forløb, der fx undersøger AI som samarbejdspartner.

Der er også mulighed for at lade forskellige elever undersøge helt forskellige teorier indenfor for faget. Det kan gøres gennem et individuelt fordybelsesprojekt (særligt på B-niveau).

Indtil eleverne har lært designfagets projektbaserede form at kende, er det oplagt, at du som underviser i de første projekter udvikler et brief eller en opgavebeskrivelse indeholdende en veldefineret problemstilling og en stram tidsstyring af designprocessens faser. Et brief og/eller en opgavebeskrivelse med en veldefineret problemstilling og en stram tidsstyring kan bidrage til at fastholde eleverne i en åben proces og modvirke, at eleven for hurtigt drager konklusioner.

I de efterfølgende projekter kan grebet løsnes, og du kan som underviser lige så stille lade elevens egne rammesætninger, undersøgelser, oplevelser og erfaringer være udgangspunktet

for undervisningen. På den måde tilrettelægger du din undervisning på en måde der gør, at eleverne opnår en stadig større grad af initiativ og selvstændighed i arbejdet med designprocessen. Samtidig ændres din underviserrolle fra at være instruktør til vejleder.

Et professionsrettet blik
Fagets undervisningsform har principielt så mange træk til fælles med designeren eller arkitektens arbejde, at gymnasiefaget uundgåeligt giver et indblik i faget som profession.

3.2 Arbejdsformer

Eleverne arbejder i projektperioder
I faget arbejder eleverne i projektperioder. Det betyder, at de arbejder med projekter, der strækker sig over længere tid. På den måde opnår eleverne en fordybelse i projektet, og der er tid til at arbejde med alle dele af designprocessen i varieret form. I nogle projekter vil eleverne befinde sig længere tid i de indledende faser, mens de i andre projekter hurtigere vil nå frem til de afsluttende faser.

Elevernes kropslige erfaringer skal indtænkes, når eleverne arbejder med at interagere med fysiske og virtuelle omgivelser. De kropslige erfaringer kan eksempelvis fastholdes ved hjælp af registrerende, målfaste eller skitserende tegninger, der forholder sig til enkle spørgsmål som størrelse, navigation og bevægelse.

Portfolioens særstatus
Portfolioen er både et dynamisk medie og et stærkt didaktisk værktøj, hvori eleven både lagre praktiske produkt- og procesdokumentationer og analytisk, teoretisk og eksperimenterende arbejde, refleksion og research i undervisningen. Portfolioen kan være fysisk, digital eller en kombination af de to.

Portfolioen kan både bruges som didaktisk værktøj i undervisningen men også til at træne eleven i at arbejde skriftligt med faget. Det skriftlige portfolioarbejde er relevant, fordi eleverne kan vælge at lade deres A-, B- eller C-niveau design og arkitektur indgå i deres større skriftlige opgave.

Læs mere om portfolioen som omdrejningspunkt for evalueringen i afsnit 4.1. i kapitel 4.

Eksamenspræsentation C stx hf "I den afsluttende del af undervisningen udarbejder eleverne en (HF: "visuel") præsentation af et selvvalgt emne, som er godkendt af læreren.

Præsentationen danner udgangspunkt for den afsluttende prøve, jf. pkt. 4.2. I præsentationen skal eleverne inddrage eksempler på tværs af deres portfolio; eksemplerne skal omfatte mindst to af disciplinerne produktdesign, kommunikationsdesign og arkitektur.

Eleverne skal inddrage egne design- og arkitekturprojekter samt projekter udført af professionelle designere og arkitekter.

Research, faglitteratur og andre kilder fra portfolioen skal indgå i præsentationen."

Eksamenspræsentation B Valgfag "I den afsluttende del af undervisningen udarbejder eleverne en præsentation af et selvvalgt emne, som er godkendt af læreren.

Præsentationen danner udgangspunkt for den afsluttende prøve, jf. pkt. 4.2. I præsentationen skal eleverne inddrage eksempler på tværs af deres portfolio; eksemplerne skal omfatte disciplinerne produktdesign, kommunikationsdesign og design af fysiske omgivelser.

Eleverne skal inddrage egne design- og arkitekturprojekter samt projekter udført af professionelle designere og arkitekter.

Research, faglitteratur og andre kilder fra portfolioen skal indgå i præsentationen."

I den sidste del af undervisningsperioden forbereder eleven en præsentation om et bestemt emne. Præsentationen forberedes med udgangspunkt i elevens individuelle portfolio. Eleverne er i løbet af årets undervisning blevet trænet i, hvordan en sådan præsentation kan se ud. Præsentationen ligger til grund for eksaminationen og beskrives nærmere under punkt 4.2.

Præsentationens omfang og kompleksitet stiger fra C- til B-niveau, og på B-niveau skal eleverne inddrage eksempler fra alle tre genstandsfelter.

3.3 It

Inden for fagets rammer træffer underviseren de didaktiske valg om anvendelsen af digitale værktøjer, herunder generativ kunstig intelligens, og sikrer en tilpas vekselvirkning mellem det analoge og det digitale. Underviseren inddrager digitale værktøjer i undervisningen, når det understøtter og fremmer elevernes læring, faglige udvikling og digitale dannelse. Eleverne skal ved brug af generativ kunstig intelligens og øvrige digitale værktøjer i undervisningen udvikle deres evne til at anvende disse værktøjer både kritisk, ansvarligt og reflekteret.

Det er oplagt at arbejde designkritisk og designetisk med brugen af it. Den kritiske og etiske tilgang kan handle om muligheder og begrænsninger i digitale teknologier og digitale programmer, herunder AI. Fagets undersøgende og eksperimenterende tilgang og fastholdelse heraf i portfolioen gør, at det er nemt at følge med i, hvordan eleven har udforsket og benyttet digital teknologi.

3.4 Samspil med andre fag

Design og arkitektur C-B kan indgå i samspil med andre fag på forskellige måder og niveauer. Faget adskiller sig markant metodisk fra de fleste andre gymnasiefag, og derfor er det oplagt at indtænke faget i samspil med andre fag.

Det særlige ved Design og arkitektur i kombination med andre fag er, at faget både kan fungere som værktøjsfag og som kernefag. Fagets fokus på at give eleverne indblik i og erfaring med processer, der er principielt identiske med dem, der indgår i designere og arkitekters daglige arbejde, styrkes i samspil med andre fag.

Læs om faget i studieretninger med A-niveau i 1.2 i kapitel 1.

Faget i større skriftlige opgaver
Design og arkitektur på såvel A-, B- og C-niveau kan indgå i studieretningsprojektet SRP, den større skriftlige opgave SSO på henholdsvis stx og hf og EP på hf-enkeltfag.

I det skriftlige produkt kan faget indgå såvel teoretisk, analytiske som praktisk med designprocessen som metodisk omdrejningspunkt. Designpraksis kan indgå i større eller mindre grad i projektet og kan eksempelvis inkorporere teori og analytisk arbejde fra den/de andre fag, som eleven bruger i projektet.

Hvis eleven vælger at arbejde praktisk problemløsende og produktorienteret med centrale problemstillinger i projektet, kan den visuelle og skriftlige dokumentation både indgå i det redegørende, analyserende og vurderende afsnit af opgaven. Dokumentationen kan også vedlægges opgaven som bilag.

I selve opgaveformuleringen kan formuleringer som: "Som en del af redegørelsen/analysen inddrages et selvfremstillet produkt/selvfremstillede undersøgelser, som undersøger xxx" eller "Som en del af diskussionen/vurderingen skal indgå/inddrages skitserende/selvfremstillede praksisundersøgelser af xxx…" Hensigten med formuleringen "selvfremstillet produkt/undersøgelser" er at tage hensyn til elevens designproces i forbindelse med den skriftlige opgave og dermed at understrege, at der ikke nødvendigvis er en forventning om, at eleven afleverer et egentligt produkt som en del af den større skriftlige opgave.

Rammer og vejledning for de større skriftlige opgaver (SRP, SOP, SSO)
Find vejledning til de større skriftlige opgaver på uvm.dk/gym-læreplan

4. Evaluering

Du skal give eleverne løbende, formativ evaluering, som de kan bruge til at fremme deres læring.

4.1 Løbende evaluering

Portfolioen som omdrejningspunkt for evalueringen
Portfolioen er omdrejningspunktet for såvel den formative som summative evaluering. Det gør portfolioen til en væsentlig del af undervisningen.

Du skal som underviser gøre det tydeligt for eleven, hvilke elementer portfolioen skal indeholde. På den måde bliver evalueringsmålene tydelige for eleven. Evalueringsmålene skal ligge i forlængelse af de faglige mål, herunder kernestof og supplerende stof.

Du skal som underviser lære eleverne at dokumentere projekter og processer løbende. På samme måde skal du gøre opmærksom på, at portfolioen kan indeholde både velfungerende som mindre velfungerende projekter.

Den løbende evaluering
Den løbende evaluering er formativ og tilrettelægges, så den støtter eleverne i at kvalificere deres projekter og fremmer deres faglige udvikling i det hele taget. Det er elevens evne til at opfylde de faglige mål inden for de givne rammer i undervisningen, der ligger til grund for den summative evaluering. De faglige mål vil variere fra projekt til projekt.

For nogle elever kan den induktive, undersøgende og projektbaserede undervisningsform virke kaotisk. I det tilfælde kan den løbende evaluering og brug af portfolioen bidrage til at gøre designprocesserne på C-niveau mere overskuelig.

I den løbende evaluering kan indgå selvevaluering. Ved selvevalueringen undersøger eleverne, hvordan deres projekt eller læring skrider frem. Selvevalueringen kan finde sted som del af elevens præsentation af projektet eller den kan fungere som en vurdering af, i hvilken grad eleverne har opfyldt projektkrav i forbindelse med briefet/opgavebeskrivelsen.

Gennem evaluering og feedback er det muligt at imødekommende elevernes forskellige styrker i faget. De faglige mål er selvsagt de samme for alle elever, men en elev kan udmærket være stærkere i enkelte af de faglige mål end andre. Det er en styrke i faget, at du som underviser tilgodeser elevernes forskellige forcer for på den måde at motivere og udfordre dem bedst.

De faglige bedømmelseskriterier
I faget er de faglige bedømmelseskriterier ikke absolutte, men relative i forhold til projekternes og undervisningens fokus, som det fremgår af undervisningsbeskrivelsen. Læreplanen dikterer således ikke specifikke begrebsapparater, teorier og/eller emneområder, der skal bearbejdes slavisk. I stedet fordrer lærerplanen spredning og forskellige teoretiske og

metodiske tilgange. Det betyder, at de begreber, aktiviteter, teorier osv. eleverne arbejder med i faget må forventes at være forskellige fra elev til elev, hold til hold, underviser til underviser og skole til skole.

Undervisningsbeskrivelsen
Fagets frihed og åbenhed i forhold til de faglige bedømmelseskriterier gør evaluering og eksamenssituation mindre tjeklisteorienteret.

Samtidig betyder selvsamme frihed og åbenhed, at undervisningsbeskrivelsen er ekstra vigtig. Undervisningsbeskrivelsen fungerer som en tydelig kommunikation og forventningsafstemning mellem underviser og elev samt eksaminand, eksaminator og censor i forhold til hvilke emner, stof, begrebsapparater og designprocesser eleven/eksaminanden forventes at kunne bringe i spil i undervisningen og eksamenssituationen.

Som underviser skal du lave en undervisningsbeskrivelse, der blandt andet angiver det indhold, projekt og fokus, som eleverne har lært at kende i det samlede undervisningsforløb.

Det vil være naturligt også at nævne centrale dele af det fagsprog, du har anvendt i undervisningen, og som eleverne forventes at kende.



Undervisningsbeskrivelser
Find vejledning og skabelon til undervisningsbeskrivelser på uvm.dk.

4.2 Prøveformer

Dette afsnit omhandler den mundtlige prøve i Design og arkitektur C og B.

Læs om prøveformen for Design og arkitektur A i afsnit 1.2. i kapitel 1.

Disponering af eksaminationstid
I disponeringen af den reelle eksaminationstid (minus rokeringer og votering) anbefaler styrelsen, at censor og eksaminator sørger for at fordele tiden ligeligt mellem præsentation og samtale. Eksaminandens selvstændige præstation og retvisende vurdering af eksaminandens mestring af faglige mål bliver på den måde sikret. I praksis vil det sige ca. 10 minutter til præsentation og ca. 10 minutter til samtale. På B-niveau kan præsentationen evt. forlænges til ca. 12 minutter.

Portfolioens status til eksamen
Portfolioen er eksaminandens individuelle eksamensgrundlag, og eksaminanden har selv ansvar for sin portfolio. I portfolioen har eksaminanden samlet alt det materiale, der har tilknytning til de enkelte projekter (jf. 3.2). Portfolioen er et vigtigt redskab ved eksamen, for det er blandt andet ud fra den, eksaminanden kan vise mestring af faglige mål.

Læs mere om portfolioen i afsnit 3.2. i kapitel 3 og afsnit 4.1. i kapitel 4.

Eksamenspræsentationen
I den afsluttende del af undervisningen har eleven selvstændigt planlagt en præsentation, som belyser et selvvalgt emne. Præsentationen er baseret på udvalgt materiale fra portfolioen og skal gå på tværs af portfolioen.

Emnet vælges, så eksaminanden kan vise, at de faglige mål er opfyldt gennem arbejde med fagets kernestof. Som underviser kan du hjælpe eksaminanderne med at arbejde sammen om at udvikle en problemformulering med underspørgsmål til emnet i den periode, hvor de arbejder med præsentationen. Det er ikke et krav, at eksaminanderne har en problemformulering med underspørgsmål.

Eksamenspræsentationen skal indeholde eksempler på både professionelle og egne designprojekter. På C-niveau er det et krav, at eksaminanden minimum inddrager to egne og to professionelle projekter i deres præsentation. Projekterne skal tilsammen dække de mindst to genstandsfelter. På B-niveau skal alle tre genstandsfelter indgå. På såvel C- som B-niveau må projekterne gerne gå på tværs af genstandsfelterne

Emner til eksamenspræsentationen
På C-niveau kan emnerne med fordel være overskuelige og konkrete. Herunder følger forslag til emner:

- Naturen som et designparameter
- Fremtidens design
- Giv det gamle nyt liv
- Design med funktion/æstetik/brugeren/farver/el.lign. i fokus
- Design i bæredygtighedsperspektiv
- Humor som designgreb
- Modernisme og postmodernisme i dansk design
- Design og ungdomskultur
- Design: Funktion eller æstetik?
- Farver i design og arkitektur
- Materialer og æstetik i design og arkitektur
- Designprocessen

Emnerne er *forslag* og ikke krav.

Eksaminanderne vælger selv, hvordan de vil præsentere til eksamen. Præsentationen kan eksempelvis udformes som udstilling, som en digital præsentation, som en samling artefakter etc. Præsentationen kan også inddrage forskellige præsentationsformer og fx både være digital og fysisk. Som underviser kan du understrege over for eleverne, at netop det at kunne præsentere et stof visuelt er en del af faget.

Hyppigt stillede spørgsmål til eksamenspræsentationen

Hvor mange moduler skal eleverne have til at udarbejde eksamenspræsentationen?
Der er ikke et præcist svar på spørgsmålet. Af læreplanen fremgår, at arbejdet foregår i "[…] den afsluttende del af undervisningen". Det betyder, at arbejdet med eksamenspræsentationen har en afsluttende og opsummerende karakter, hvor eleven genbesøger portfolien og undervisningens indhold ud fra sit selvvalgte emne. Hvor lang tid eleven får hertil vil variere fra gymnasium til gymnasium og skal derfor fremgå af undervisningsbeskrivelsen, så censor kan se, hvor lang tid eksaminanden har haft til sin rådighed.

Hvis der er tilknyttet fordybelsestimer til faget lokalt, skal det fremgå af undervisningsbeskrivelsen og medregnes i den tid, du som underviser sætter af til elevernes udarbejdelse af eksamenspræsentationen.

Må du som underviser give feedback på eksamenspræsentationen?
Hertil er svaret nej. Du må hverken vurdere eller give feedback på eksamenspræsentationen.

Du må gerne facilitere, at eleverne præsenterer eller pitcher deres eksamenspræsentation for hinanden i timerne. Du må også gerne vejlede eleverne undervejs i deres proces omkring skabelsen af eksamenspræsentationen. Dette kan desuden give dig et indblik i, hvilke individuelle og for eleven ukendte spørgsmål, du kan stille til prøven.

Kan en elev aflægge prøve i faget uden, at have en eksamenspræsentation eller uden at have en portfolio?
Hertil er svaret, at det er den lokale ledelse, der bestemmer, om en elev har opfyldt betingelser for adgang til prøven. Betingelserne er beskrevet i læreplanen og foreskriver, at eleven skal have en individuel portfolio og en eksamenspræsentation i en eller anden form.

Derfor kan det være en god idé at tale med din ledelse i god tid inden eksamen, hvis du har tvivl om, hvorvidt en elev kan blive klar til eksamen. På den måde kan I sætte ind med en målrettet vejledning af eleven.

Designprocessens rolle i eksamenspræsentationen
Som underviser skal du forklare eksaminanderne, at slaviske gennemgange af hele designprocesser ikke kan nås inden for eksaminationens tidsramme. På samme måde skal eksaminanderne orienteres om, at lange gennemgange af analyse af en designgenstand heller ikke er nødvendigt. Du kan i stedet vejlede eksaminanderne til at finde fælles analytiske fokuspunkter i de udvalgte designs.

Det er eksaminandens emne, der er i fokus til eksamen. Uanset hvilket emne, eksaminanden har valgt, kan de valgte designprojekter behandles både som proces og resultat i såvel præsentation som samtale.

Eksaminator kan med fordel spørge ind til designprocessen i den efterfølgende samtale, hvis eksaminanden ikke selv kommer ind herpå. På den måde får eksaminanden mulighed for at leve op til de faglige mål inden for designproces.

De ukendte spørgsmål
Som forberedelse til eksamen skal du som underviser have forberedt ukendte spørgsmål til eksaminandernes eksamenspræsentation. Eksaminandens præsentation er udgangspunktet og derfor skal spørgsmålene have en forbindelse til eksaminandens emne.

Spørgsmålene må ikke være rettet specifikt mod dele af portfolioen, som eksaminanden har besluttet ikke at inddrage og dermed heller ikke har forberedt. Spørgsmålet er desuden formuleret i forlængelse af eksaminandernes undervisning. Eksaminators spørgsmål skal ikke sendes til censor på forhånd, men medbringes blot til eksamen.

De ukendte spørgsmål

De ukendte spørgsmål skal *ikke* sendes til censor forud for eksamen.

Styrelsen anbefaler at formulere spørgsmål, der er så almene, at de kan bruges til stort set alle eksaminander på holdet. Nogle spørgsmål vil dog selvsagt kun være egnede til bestemte eksaminanders emne.

Forslag til ukendte spørgsmål

- Hvordan har dit emne spillet en rolle i dine designprocesser? Giv eksempler fra to ud af de tre genstandsfelter (B-niveau: Alle genstandsfelter).
- Hvilken rolle spiller de centrale designparametre form, funktion og kommunikation i de udvalgte eksempler?
- På hvilken måde imødekommes målgruppen i forskellige eksempler i præsentationen?
- Beskriv, hvordan du har arbejdet med research og informationssøgning i de forskellige projekter?
- Hvilke valg og fravalg har du – eller designeren/arkitekten – foretaget i designprocesserne. Argumentér for dem.
- Hvilke kilder er brugt til undersøgelse af emnet?

Eksemplerne er ikke tænkt som fyldestgørende men som *forslag* til ukendte spørgsmål.

Styrelsen anbefaler, at eksamen afholdes i to lokaler og at eleverne har mulighed for at stille deres projekter fra portfolioen op inden eksamen. På den måde får den enkelte eksaminand bedst tid til at gøre sig selv og sin præsentation endeligt klar.

De generelle regler for afholdelse af prøver kan du finde i prøvebekendtgørelsen.

Prøvebekendtgørelse
Den almene prøvebekendtgørelse fortæller om de regler, der udgør det overordnede grundlag for afholdelse af prøver og eksaminer.

Læs om generelle regler om prøver og eksamen på uvm.dk.

4.3 Bedømmelseskriterier

Bedømmelsen baseres først og fremmest på opfyldelsen af de faglige mål. Det gør designprocessen til en meget væsentlig del af eksaminationen og bedømmelsesgrundlaget. I bedømmelsen skal der derudover lægges vægt på, hvordan elevens eksamenspræsentation er struktureret og dens kvalitet i kommunikativ henseende. Denne vægtning betyder med andre ord, at der i vurderingen ligeledes lægges vægt på den visuelle præsentation.

Der gives en karakter ud fra en helhedsvurdering og ikke i forhold til enkelte detaljer.

Styrelsen anbefaler, at eksaminator og censor foretager bedømmelsen ud fra de beskrivelser, som findes i karakterbekendtgørelsen.

Karaktergivning med 7-trinsskalaen
I forbindelse med karaktergivning anvendes 7-trinsskalaen. Karakteren udtrykker graden af opfyldelse af de faglige mål.

7-trins-skalaen
Læs om 7-trins-skalaen på uvm.dk.

Vejledende karakterbeskrivelser i design og arkitektur C og B-niveau

Karakter	Betegnelse	C-niveau
12	Fremragende	Gives for en fremragende præstation på grundlag af det valgte emne. I præsentationen viser eksaminanden en reflekteret forståelse for overskuelige designprocesser, en vinklet argumentation for valg og fravalg i forbindelse med det valgte emne på tværs af mindst to af designdisciplinerne med inddragelse af både egne projekter og professionelle eksempler, og en velstruktureret og overbevisende visuel og mundtlig kommunikation i præsentation og samtale.
7	God	Gives for en god præstation af det valgte emne. I præsentationen viser eksaminanden en forståelse for overskuelige designprocesser, en vinklet argumentation for valg og fravalg i forbindelse med det valgte emne på tværs af mindst to af designdisciplinerne med inddragelse af både egne projekter og professionelle eksempler, og en struktureret samt god visuel og mundtlig kommunikation i præsentation og samtale.
02	Tilstrækkelig	Gives for en præstation, der har et emne. I præsentationen viser eksaminanden en basal forståelse for en overskuelig designproces, og en basal forståelse for de inddragede eksempler. Eksaminanden overholder i øvrigt læreplanens eksamenskrav: mindst to designdiscipliner, egne projekter og professionelle eksempler.

Karakter	Betegnelse	B-niveau
12	Fremragende	Gives for en fremragende præstation på grundlag af det valgte emne. I præsentationen har eksaminanden et reflekteret overblik over designprocesser, visualiseringer og relevante teorier, herunder designhistoriske aspekter, som det fremgår af faglige mål og kernestof. Eksaminanden kan argumentere reflekteret for valg og fravalg i forbindelse med det valgte emne på tværs af disciplinerne og med inddragelse af både egne og professionelle eksempler. Eksaminanden har en velstruktureret og overbevisende visuel og mundtlig kommunikation i præsentation og samtale.
7	God	Gives for en god præstation på grundlag af det valgte emne. I præsentationen kan eksaminanden gøre rede for designprocesser, visualiseringer og teorier, herunder designhistoriske aspekter, som det fremgår af faglige mål og kernestof. Eksaminanden kan argumentere for nogle valg og fravalg i forbindelse med det valgte emne på tværs af disciplinerne og med inddragelse af både egne og professionelle eksempler. Eksaminanden har en struktureret og god visuel kommunikation i præsentationen.
02	Tilstrækkelig	Gives for en tilstrækkelige præstation på grundlag af det valgte emne. I præsentationen har eksaminanden kendskab til nogle aspekter af designprocesser, visualiseringer og teorier, herunder designhistoriske aspekter, som det fremgår af faglige mål og kernestof. Eksaminanden kan i nogen grad argumentere for valg og fravalg i forbindelse med det valgte emne på tværs af disciplinerne og med inddragelse af både egne og professionelle eksempler og har en tilstrækkelig forståelse for det inddragede materiale. Eksaminanden overholder i øvrigt læreplanens eksamenskrav: Tre designdiscipliner, egne projekter og professionelle eksempler.

Kolofon

Vejledning til design og arkitektur C-B-A

Redaktion:

Center for Ungdomsuddannelser, Styrelsen for Undervisning og Kvalitet, Undervisningsministeriet

Layout:

Undervisningsministeriet

Publikationen kan ikke bestilles, men den kan hentes på Undervisningsministeriet hjemmeside

Eventuelle henvendelser af indholdsmæssig karakter rettes til stuk@stukuvm.dk

Udgivet af:

Undervisningsministeriet, 2026

www.stukuvm.dk