

Navn: _____

Håndværk og design

Processen og prøven

©SCAL.DK

LÆRING MED SCAL

INDHOLD

Opgaven.....	2
Brainstorm	3
Den endelige Idé.....	4
Persona	5
Skitse	6
Arbejdstegning	7
Model og Mockup	8
Materialer	9
Teknikker	10
Moodboard	11
Præsentation.....	12

OPGAVEN

Du har nu fået din opgave og din lærer har gennemgået den for dig.

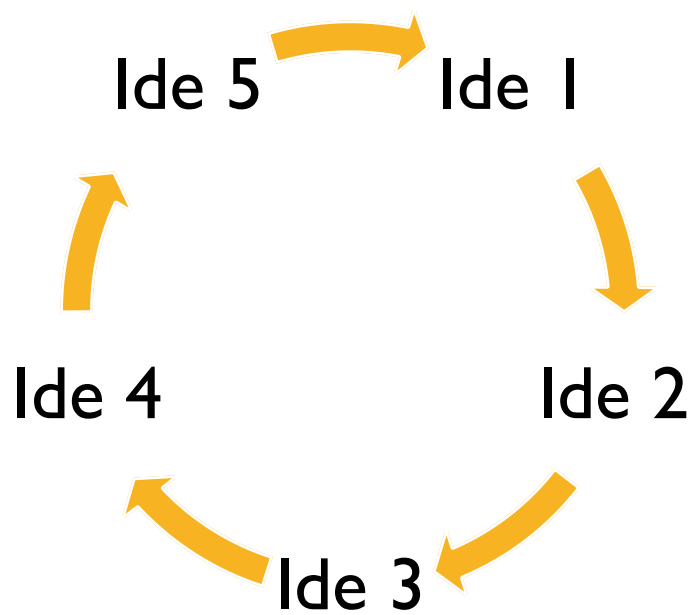
Læs den nu igennem selv eller sammen med din gruppe.

Hvad handler opgaven om? Hvad er det helt præcist, I bliver bedt om at løse?

BRAINSTORM

Hvilke tanker og idéer får i, når I læser opgaven?

Lav en brainstorm herunder. Skriv og tegn alt det, I tænker på, når I spørger jer selv: Hvad kunne man lave, og hvilket problem kan det løse? Få gerne 5 gode idéer I kan bygge videre på og vælge og vrage imellem.



DEN ENDELIGE IDÉ

Beskriv jeres endelig idé. Jeres endelige idé skal kunne besvare og løse alle krav fra opgaven.

Hvordan besvarer idéen opgaven?

Hvorfor er jeres idé god?

Er det noget, I er sikre på, at I kan lave? I skal nødtigt gå i gang med noget som I ikke kan færdiggøre.
Hvad bliver det sværeste problem at løse ved jeres idé?

Hvilke inspirationskilder har I til jeres idé?

PERSONA

Nu skal I lave en persona. Personaen er jeres målgruppe – hvem idéen passer til.

Hvilke behov har personen, som idéen hjælper? Hvilken smag og stil har personen, og hvordan passer idéen til det? Hvilken alder har personen? Hvilke udfordringer har personen? Beskriv personaen grundigt og find argumenter til hvorfor jeres idé hjælper eller passer til dem.

Lav gerne en visuel repræsentation af personaen herunder:

SKITSE

Tegn skitser af hvordan idéen kommer til at se ud. Lav gerne nogle hurtige skitser, men også nogle mere præcise og konkrete tegninger.

ARBEJDSTEGNING

Lav præcise og nøjagtige arbejdstegninger af hvordan produktet kommer til at se ud. Sørg for at der står mål på, så I kan se, hvor stor den bliver, og hvor meget materiale du skal bruge.



MODEL OG MOCKUP

Byg en model og mockup af jeres produkt.

Eksempler:

Modellen er lille og fx af pap, ståltråd og papir.

Mockuppen er lige så stor som jeres endelige produkt, og det kan bygges fx af pap, små stykker træ, ståltråd og samlet med limpistol.

Når I bygger dem, skal I lægge mærke til, hvilke problemer der opstår. Er der nogle samlinger, som er svage og svære at gøre stærke? Er der nogle længder, der ikke giver mening?

Udfordringer ved vores produkt:

Forslag til gode løsninger:

MATERIALER

Lav en materialeliste.

Hvad skal vi bruge til at bygge produktet? Husk at være i stand til at forklare valget af materiale.

Når du vælger ét materiale, fravælger du en masse andet – forklar fordele og ulemper ved dit materialevalg.

Tag billeder af jeres materialer før og efter de er bearbejdede og vis dem til præsentationen.

Nummer	Materiale	Antal
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		

TEKNIKKER

Hvilke teknikker bruger vil at bygge vores produkt. Sæt kryds. Tag billeder af de teknikker I bruger undervejs, så I kan vise dem til præsentationen.

Træarbejde

- Save med håndsav
- Save med stiksav / deкупørsav
- Bore med håndbor / boremaskine
- File og raspe
- Slibe med sandpapir / maskine
- Samle med søm
- Samle med skruer
- Limning (trælim, kontaklim)
- Sæmmensætninger (tappesamling, dyvler, kiler)
- Udskæringer og relieffer
- Mærkning og måltagning
- Overfladebehandling (olie, voks, maling, lak)
- Indlæg (indfræsning / indlimning af mønster)
- Bøjning af tyndt træ (fx med damp eller lameller)
- Brug af skabelon / model
- Konstruktion med rundstokke og brædder
- Afkortning og tilpasning
- Brug af vinkel og lineal

Metal

- Save i metal (metalsav / juniorbuesav)
- File metal (afrunding, tilpasning)
- Boring i metal
- Bukning (tænger, skruestik)
- Samling med popnitter
- Samling med bolte og møtrikker
- Samling med lodning (blødlodning)
- Overfladebehandling (polering, slibning, maling)
- Graving eller præge mønstre
- Skære gevind (simpelt)
- Måltagning og afmærkning på metal

Læder

- Skære læder med kniv
- Hulstansning
- Sy huller med vokset tråd
- Samling med nitter / trykknapper
- Prægning og mønstertryk
- Kantpudsning / farvning

- Skabelonarbejde (overførsel af form)
- Indfarvning / oliebehandling
- Formning (bøje, vride, fugte læder)

Genbrug og blandede materialer

- Skille genbrugsmaterialer ad
- Sortere materialer efter type
- Sammenføje forskellige materialer
- Reparere / genanvende dele
- Kreativ genbrug (upcycling)
- Kombinere træ, metal og læder
- Bruge genbrugsplast, stof, pap og tekstiler
- Design med cirkulært fokus (bæredygtighed)

Tekstil og bløde materialer

- Håndsyning (forsting, bagsting, kastesting)
- Maskinsyning (lige, zigzag)
- Klipping efter mønster
- Applikation
- Broderi

- Kantning
- Farvning / tryk på stof

Dekoration og design

- Tegne skitser og arbejdstegninger
- Udarbejde model eller prototype
- Måltagning og skalering
- Overfladepynt / udsmykning
- Brændemærkning / pyrograving
- Maling, lakering, bejdning
- Mønsterdesign og ornamentik
- Kombinere farver og materialer
- Fremstilling af egne logoer eller mønstre

Konstruktion og mekanik

- Simpel gearing (tandhjul, aksler)
- Hængsler og bevægelige samlinger
- Brug af snore, remme eller trådtræk
- Balance og vægtfordeling
- Statik og styrkeprøvning
- Skruetvinger og beslag

MOODBOARD

Til jeres præsentation skal I bruge et moodboard. Det er en god visuel støtte til præsentationen. Som udgangspunkt kan I bruge siderne fra dette kompendium og hænge dem op i rækkefølge.



(AI genereret inspiration til moodboard)

PRÆSENTATION

Jeres præsentation skal gennemgå alle delene fra kompendiet. I skal forklare om opgaven, idéen der løser opgaven, tanker og overvejelser igennem forløbet, udfordringer, løsninger og selvfølgelig produktets udformning.

Jeres produkt skal færdiggøres under prøven, mens I fortæller om processen. Brug jeres moodboard som guide til, hvad I skal fortælle.

Gå tilbage til besvarelserne og arkene for at svare på spørgsmål fra jeres lærere eller censor.

Hvis I arbejder som en gruppe, er det vigtigt, at I sørger for, at I alle sammen fortæller og fremviser.

Held og lykke med præsentationen.