

# Produktdesign

Fra etterutdanningskurs i Vestfold

□ Av Per Farstad, industridesigner

## Eksempler fra studentenes besvarelser



Inspirasjonskilde

Studentene skulle utarbeide et grafisk designkonsept som beskrev og visualiserte emballasje, logo, brosjyre og web. Bildene til venstre viser inspirasjonskilder der gråtoner med innslag av en eller flere sterke kulører (cerise, fiolett).

Marit Blomdal valgte å agere designer for Norway Designs: -Jeg kunne valgt en leverandør av elektronisk utstyr, men ønsket å ha fokus mer på det estetiske enn det tekniske.



Inspirasjonskilde.

Utgangspunkt for prosjektet var egen frustrasjon over usb-penner som forsvant, for så å dukke opp et helt annet sted, men dessverre med et annet innhold enn man trodde.

Kort sagt: Jeg savnet en base hvor minnepennene hadde fast plass, og gjerne et system som hjalp meg til å holde orden i de ulike filene. Jeg gikk ut fra at jeg ikke var alene om problemet.



Studentbesvarelse

I startfasen var jeg like opptatt av minnepennene og utformingen av disse, men etterhvert fokuserte jeg på selve minnepennstasjonen.



Studentbesvarelse



Studentbesvarelse

**I forbindelse med innføringen av studieretningen Design og Håndverk i 2006 ønsket Fylkeskommunen i Vestfold å ta initiativet til å gjennomføre et etterutdanningskurs i Design og Håndverk med vektlegging design. De så fordelen med kompetanseheving i feltet med vektlegging på næringsrettet design. Effekten av dette vil sees innenfor skoleundervisningen og indirekte i samfunns- og næringslivet. Dette er i tråd med myndighetenes satsning på design.**

## Målgruppe

Etterutdanningen i faget Design og Håndverk hadde en profil og faglig innhold som henvendte seg til lærere som underviser i studiespesialiserende utdanningsprogram og yrkesfaglig studieretning samt lærere som underviser etter entreprenørskapsmodellen (student- og elevbedrift) og som arbeider med egne oppgaver fra egen bedrift. De praktiske oppgavene i kurset omhandlet de pedagogiske sidene i designfaget, men også slik næringsrettet design utføres i praksis. Lærerne fikk forståelse for læringsmetoder som er egnet til undervisning i designfag.

På lang sikt vil kontakten mellom skole og næringsliv gi bedre oppgaveløsning på skolene, bedre utdannede fagfolk for produksjonsbedrifter og kunnskap om design og håndverk for næringslivet. Kurset ga deltakerne anledning til å arbeide med egne problemstillinger som vektla design og utforming av produkter, interiørarkitektur og visuell kommunikasjon (grafisk design). Hver deltaker valgte et tema og egen problemstilling til den praktiske delen. Gjennom en praktisk oppgave forankret i eget fag, belyste deltakerne problemstillinger, metoder og utformingsprinsipper. Kunnskapen fra undervisningen var generell og kunne benyttes til andre designoppgaver.

Gjennomføringen var på fem samlinger. Undervisningen var samlingsbasert med forelesninger og plenumsdrøftinger. Teorien ble fulgt opp med designarbeid med eget skapende arbeid i studio/verksted som ble tatt med til samlingene for individuell veiledning og tilbakemelding. Forutsetninger var undervisningserfaring. Undervisningen bygget på kunnskap som lærer i eget fag.

## Mål med kurset

Å legge til rette for undervisningsopplegg, være utforskende og reflekterende og lage et grunnlag for eget skapende arbeid som vektlegger

- kunnskap og læring i designprosjekt
- marked, kultur og samfunn
- eksisterende bruksgjenstander (artefakter)
- egen designprosess
- egne produkt

Å tilegne seg kunnskap om å utvikle oppgaver til undervisning på egen skole innenfor

- produktdesign
- interiørarkitektur
- visuell kommunikasjon

Få forståelse for og anvendelse av design i produktutvikling i egen bedrift (elevbedrift/studentbedrift)

- næringsrettet design

Kursholder bidro med undervisning innenfor emnene:

- tradisjoner i industridesign og designhistorie
- produktutvikling og designprosessen med vekt på estetikk/merkevare
- brukskvalitet
- materialer
- kreativitet
- forhold mellom marked, kultur og produkter
- trendteorier
- visuell kommunikasjon og dokumentasjon

Deltakerne fra skolene bidro med egen erfaring og idédugnad for å utvikle oppgaver til undervisning på egen skole for senere bruk og som vektlegger

- skapende prosesser
- pedagogisk dokumentasjon
- elevenes forståelse av egen smak, andres smak i lys av marked og kulturforståelse
- designprosessen i prosjektarbeid
- å kunne forstå betydningen av og mulighetene digitale verktøy gir i design- og dokumentasjonsprosessen.
- å kunne forklare problemstillinger og valgte løsninger

Deltakerne i entreprenørskapsmodellen (elevbedrift/studentbedrift) arbeidet med egne oppgaver fra egen bedrift under veiledning og som vektlegger

- prosjektbeskrivelse med designstrategi
- forslag til designkonsept
- utforming av løsning
- visuell kommunikasjon
- presentasjon og dokumentasjon av løsning i egen bedrift

Innholdet i kurset ga deltakerne en anledning til å arbeide med egne problemstillinger som vektlegger

- samlingsbasert undervisning med forelesninger og plenumsdrøftinger
- eget skapende arbeid i studio/verksted, presentasjon av løsningene i samlinger og med individuell tilbakemelding/veiledning
- presentasjon av egne skapende prosesser i plenum
- utvikling av undervisningsopplegg
- samlet skriftlig rapport med illustrasjoner og løsningsdokumentasjon på 20 sider.

### Innledning før første samling

Dette skulle utføres før første samling:

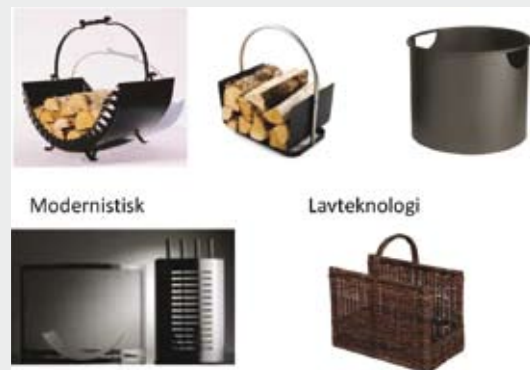
- Tema som vektlegger studier av eksisterende bruksgjenstander. Studier av tre produkter eller bruksgjenstander som deltakerne valgte fra
- egen skole
  - eget hjem
  - egen bedrift

### Oppgave:

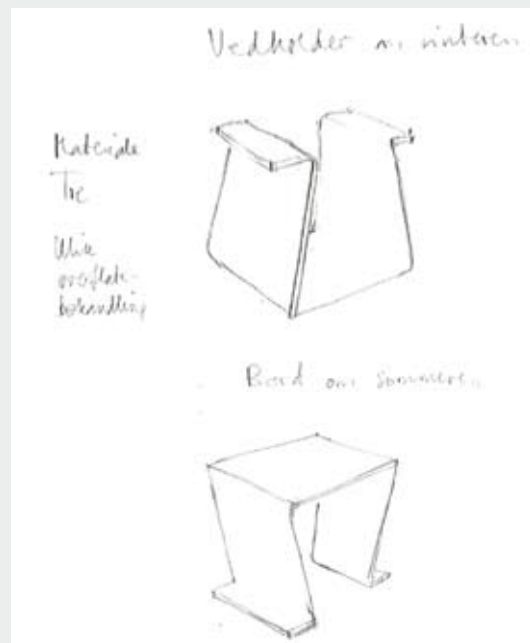
- vurder og utvikle kriterier av de tre valgte produktene ut fra ulike perspektiv
- analyser og tolk produktene (se løsningene med ulike og personlige "briller")
- studiene av produktene dokumenteres i en rapport på maks 5 sider inkludert illustrasjoner
- studiet av én av bruksgjenstandene formidles til medstudenter og læreren både visuelt og gjennom muntlig presentasjon (plansje eller PowerPoint)
- klassen drøfter "det å studere" bruksgjenstander, læringsutbytte og konsekvenser

**Et av produktene kunne velges for å arbeide videre med.**

*Klipp fra kursdeltager Frøydis Hennis presentasjon  
Visjon: det humanistiske, det økologiske og det eksistensielle kretsløp. "The Japanese view of life embraced a simple aesthetic that grew stronger as essentials were eliminated and trimmed away."*



Inspirasjonskilde



Studentbesvarelse



Studentbesvarelse



Klipp fra presentasjonen til kursdeltager Inger Salte

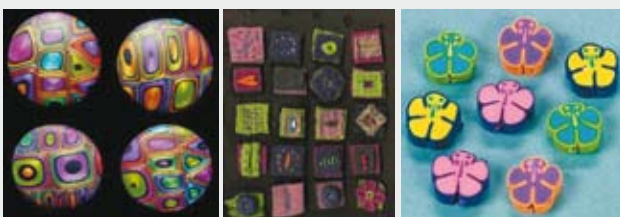
UNIK. Formuttrykket skal representere noe nytt og annerledes og fjerne seg fra eksisterende sykkelstøy. Designet skal skille seg fra tradisjonelt sportstøy som ofte har klare, skarpe farger, svært synlige logoer og eventuelt liksomreklame. NATUR-KULTUR. Designet skal bringe inn elementer fra norsk natur og/eller kultur som gir en særpreget estetikk.



Klipp fra presentasjonen til kursdeltager Karin Semb

Mitt oppdrag ble å designe tilbehørsprodukter til Desiguals kolleksjon av vinterklær for kvinner. Oppdraget skulle gjennomføres med bedriftens verdier og visjoner som gjennomgående for hele prosjektet. Ved at arbeidet skulle forholde seg til bedriftens føringer når det gjelder form, farge, produksjon, grafisk design og presentasjon ble det tydeligere at oppdraget skulle ha bedriftens signatur.

Tilbehørsproduktene endte som votter og leggvarmere tilpasset Desiguals vinterjakker og – kåper. Kunden får unike, individuelle plagg med fleksibel dekor.



## Organisering og arbeidsform etter første samling

### INNSIKTSFASEN

Vektlegging: eget studio/verkstedsarbeid.

#### Oppgave

- definer og løs et designproblem innenfor temaet produktidentitet
- plasser deg og ager som aktør innenfor området næringsrettet design
- søk kunnskap om temaområdet
- tenk: form, funksjon, materiale(r)
- definer en målgruppe og et marked

### Utvikle problemstilling og mulige løsningskonsept skriftlig og skissemessig.

### FORBEREDELSESFASEN

#### Oppgave til neste samling

- med utgangspunkt i problemstilling skal du utarbeide tre ulike produktkonsepter innenfor samme tema. Legg vekt på bruksfunksjon, uttrykk og materialer/teknologi. Vær visuell.
- parallelt med løsningsutvikling utarbeider du en Formveileder som er med å gi deg føringer for estetisk uttrykk (form og innhold). Formveilederen består av bilder og tekst som gir deg føringer og inspirasjon for form og innhold (uttrykk/inntrykk).

### Utvikle tre produktkonsept og en Formveileder.

### RUGEPERIODE

Her legger du inn en periode der du ikke tenker på prosjektet.

### OPPLYSNINGSFASEN

#### Oppgaven videre

- velg ett av produktkonseptene og gjennomfør designprosessen til ferdig produkt, modell(er) eller prototyp. Dokumenter designprosessen med utgangspunkt i følgende:
  - Formgi løsning og dokumenter designprosessen ved vekt på de avgjørelsene du tar under veis.
  - Presenter din egen skapende prosess via to- og tredimensjonale skisser, foto, modeller, analyser, begrunnelser for og konsekvenser av valg.
  - Presenter sluttprodukt med analyse og vurdering.
  - Reflekter over egne studier når det gjelder faglig prosess eller pedagogikk.

### VERIFISERINGSFASEN

- evaluer din egen løsning ved å beskrive fordeler og ulemper

### VISUELL KOMMUNIKASJON

Vektlegging: Bruk av visuell kommunikasjon i designprosessen.

#### Oppgave:

- ta utgangspunkt i den løsningen du har kommet frem til, det markedssegmentet/målgruppen du henvender deg til og lag en kommunikasjonsplan
- utarbeid et grafisk designkonsept som beskriver og visualiserer emballasje, logo, brosjyre og web
- lag layout på data med bilder, tekst og grafisk design

## SLUTTPRESENTASJON

Deltakerne fikk 30 minutter hver til å presentere løsningen. Presentasjonen bestod av PowerPoint med muntlig fremføring, gjennomgang av modell i riktig målestokk eller prototyp. Prototypen var produsert i riktige materialer og sto frem som et reelt produkt. Argumentene for de valg som påvirket løsningen var forankret i funksjonelle og emosjonell fordeler med løsningen i forhold til hva som finnes på markedet. Analysearbeid dreide seg om bruker/kunde, andre løsninger på markedet og egenanalyse av tenkt oppdragsgiver. Alle deltakerne agerte produktdesigner for en konkret bedrift som de fant på nettet. På denne måten fikk deltakeren jobbet med bedriftens personlighet og hvordan dette kommer til uttrykk i løsningens estetikk.

## Sluttkommentar

Deltakerne hadde høyt nivå på sine besvarelser både når det gjelder løsning og prosess. Vi som holdt kurset mente det var viktig at deltakerne fikk prøve seg som designere i praksis. Hvis vi skulle tilføre hver enkelt deltaker noe, måtte det være at de fikk innblikk i og erfaring med designprosessen slik en profesjonell utøver utfører et designprosjekt. Som vi sa som oppsummering til slutt: Hvis en musikk lærer skal undervise i musikk, må vedkommende kunne notene og helst spille et instrument. En lærer i formgivingsfag eller design og håndverk må ha innblikk i og helst kunne gjennomføre et designprosjekt i praksis slik en utøver gjør det i oppdrag med en oppdragsgiver. Design kan ofte oppleves som påfunn og derfor er det viktig at designprosessen er en prosjekteringsmetode som gir utøveren argumenter for valg når det gjelder form og innhold. Ferdighetsfagene som tegning, datategning og modellproduksjon/prototyping kommuniserer forestillingene om nye løsninger vi ønsker å formidle. Da er det viktig at læreren ligger på et tilnærmet profesjonelt faglig nivå, som er noe høyere enn hva eleven har. Designprosessen er i prinsipp den samme for en elev i grunnskolen som for en som studerer det profesjonelt, men tilegnet kunnskapsmengde, erfaring og ferdighetsnivå er selvfølgelig forskjellig. Eller som i musikken: Notene og fiolinen er likt for en 1. klassing og for en Tellefsen, men musikken som spilles har forskjellig vanskelighetsgrad.

Fra presentasjonen til Lill-Ann Prøis



Klipp fra presentasjonen til kursdeltager Lill-Ann Prøis

Proessen startet med en beskrivelse av et produkt fra egen bedrift. -Det var boken Regnbuespurven som jeg hadde laget sammen med Beate Winter, Svelvig forlag. Jeg er opptatt av uttrykket i visuelle arbeider, og arbeidet med utvikling av dette. Oppgaven i næringsrettet produktdesign ga meg mulighet til å sette tidligere arbeid i et nytt lys og lære en ny metode til utvikling av nye produkt. Gjennom arbeidet med skisser og undersøkelser av designstrikkede produkter, materialer, bedrifter og materialer, utviklet prosjektet seg i retning designet barnegenser med designet oppskrift.

Konsept: Genserkjolen passer flere typer kroppsfarm. Arbeidet starter under armene og strikkes nedover og økes til ønsket A-linje. Smale, men elastiske ermer fordi man strikker to rette og to vrangle. Maskeantallet økes delvis ved bruk av tynne og tykke strikkepinner og ved vanlig maskeøkning. Inntrykk av to rette og to vrangle masker bevares siden dette er viktig for uttrykket i designet.

