



# Námsáætlun

**HÖNN2ha05 vorönn 2021**

**Kennarar:** Björg Ingadóttir [bjorg@fq.is](mailto:bjorg@fq.is)  
Sari M. Cedergren [sari@fq.is](mailto:sari@fq.is)

## Lýsing

Í áfanganum er lögð áhersla á að nemendur kynnist fjölbreytileika hönnunar og markaðslögmálum greinarinnar í atvinnulífinu. Nemendur kynnist einnig tengslum greinarinnar við atvinnulífið í formi nýsköpunar, vöruþróunar, menningu, lista og stílsögu. Fjallað verður um ýmsa grunnþætti varðandi hráefnis- og vöruþekkingu og lög og reglugerðir. Mikilvægt er að nemendur átti sig á hlutverki þekkingar í hönnun og nýsköpun. Nemendum verði ljós gagnsemi hönnunar ásamt fjölbreyttum starfsvettvangi í samfélaginu. Nemendur halda dagbók, útbúa skýrslur vegna starfskynninga og kynna hver fyrir öðrum.

## Þekkingarviðmið

Nemandi skal hafa öðlast þekkingu og skilning á:

- hlutverki hönnunar- og markaðsgreina í tengslum við atvinnulíf, þróun og nýsköpun
- fyrirtækjum, menntunarmöguleikum, stofnunum, lögum og reglugerðum, réttindum og skyldum sem heyra undir hönnunar- og markaðsgreinar
- mikilvægi starfskynninga og því að fylgjast með framleiðanda í atvinnulífinu
- framleiðslu- og markaðsferli á vöru eða þjónustu
- hvernig hugmynd er breytt í söluvöru og hvernig framleiðsla og sala tengist kröfum og réttindum neytenda
- hönnunarlögum, hönnunarvernd og einkaleyfum
- tengslum greinarinnar við menningu og listir
- starfs- og markaðsfærni greinarinnar í formi nýsköpunar, vöruþróunar og markaðssetningu
- gagnsemi hönnunar í umhverfi okkar og samtímanum

## Leikniviðmið

Nemandi skal hafa öðlast leikni í að:

- greina þarfir, tækifæri og möguleika við hönnun og framleiðslu á hlut í tengslum við vettvangs- og vinnustaðaheimsóknir í atvinnulífinu
- tengja námið við framhaldsnám eða þátttöku í atvinnulífi
- nýta þekkingu og reynslu úr atvinnulífinu og bera saman við eigin reynsluheim
- greina hvað hefur áhrif á neysluvenjur, breyttar þarfir, tækniframfarir og nýjungar
- greina sambandið milli hugmynda, hráefnis, tækni, aðferða og niðurstaðna
- skynja hvernig hönnun, framleiðsla og markaðssetning helst í hendur
- greina það ferli sem fyrirtæki þurfa að fara í gegn um til þess að koma vöru/þjónustu í sölu
- greina hvernig verki er skipt upp í verkþætti, verkaskiptingu, framleiðsluferli og gerð áætlana

19. febrúar 2021



### Hæfniviðmið

Nemandi skal geta hagnýtt þá almennu þekkingu og leikni sem hann hefur aflað sér til að:

- hafa innsýn í skipulagningu og viðburði á sviði hönnunar
- geta borið saman og gagnrýnt hönnun í samtímanum
- geta gert vandaða skýrslu og kynnt hana viðeigandi aðilum

**Farið verður í vettvangsferðir eins og kostur gefst t.d. til hönnuða, í sprotafyrirtæki og á söfn jafnt og þétt yfir önnina.**

Vika	Yfirferð	Verkefni	Verkefni í tengslum við umræðuþræði
01. 24.-26. feb.	Kynning Ferilmappa Dagbók	Ferilmappa Dagbók	Stefnumót hönnuða og bænda Olafur Eliasson: The Design of Art
02. 1.-5. mars	Unnið með hönnunarhugsunina Verkefnavinna	Hönnunarhugsun Dagbók	
03. 08-12. mars	Verkefnavinna	Starfskynningar Ísl. hönnuður Verkefni í tengslum við Vettvangsferð Dagbók	
04. 15.-19 mars	Verkefnavinna	Starfskynningar Ísl. hönnuður Dagbók	Námsmatsdagur 19. mars
05. 22.-26. mars	Starfskynning – verkefnavinna: Verk. Ísl. Hönnuður kynningar og skýrslur	Starfskynningar Ísl. hönnuður Dagbók	Miðmannamat
29. mars-6. apríl			Páskafrí
06. 07.-09. apríl	Verkefnavinna	Erlendur hönnuður /red dot Dagbók	Miðannamat
07. 12.-16. apríl	Erlendur hönnuður/ red dot og kynningar Verkefnavinna	Erlendur hönnuður/ red dot Dagbók	
08. 19.-23. apríl	Verkefnavinna	Ný sýn - Fyrirtækjahugmynd Vettvangsferð Dagbók	Sumardagurinn fyrsti 22. apríl
09. 26.-30. apríl	Verkefnavinna	Ný sýn - Fyrirtækjahugmynd Dagbók	28.apríl námsmatsdagur
10. 03-07. maí	Verkefnavinna	Ný sýn - Fyrirtækjahugmynd Dagbók	
11. 10.-14. maí	Kynningar Ný sýn- Fyrirtækjahugmynd	Ný sýn - Fyrirtækjahugmynd Dagbók	Uppstigningardagur13. maí
12. 17.-18. maí	Frágangur og verkefnaskil	Lokaskil Dagbók og Ferilmappa.	

**ATH! Kennarar áskilja sér rétt til að breyta áætluninni ef þurfa þykir**

### Námsmat:

Hönnunarhugsun	8%
Starfskynningar Ísl. hönnuður	13%
Erlendur hönnuður/ red dot	13%
Stefnumót hönnuða og bænda, Olafur Eliasson: The Design of Art	7%
Ný sýn - Fyrirtækjahugmynd	25%
Ferilmappa í OneDrive	3%
Rafræn dagbók	11%
Ástundun, vinnusemi, frumkvæði	20%

Áfanginn er símatsáfangi með verkefnaskilum.

19. febrúar 2021



Öll verkefni verða lögð til grundvallar einkunnar svo og ástundun og virkni í tímum og umræðum ásamt skilum á verkefnum. Metið verður meðal annars með tilliti til frumleika, skapandi hugsunar, frumkvæðis og vandaðra og sjálfstæðra vinnubragða. **Mæting, vinnusemi, skilvirkni og jákvæðni, leit og frumkvæði** eru þættir sem hafa afgerandi áhrif á einkunnagjöf.

Til að nemandi standist áfangann þarf hann að skila **öllum** verkefnum samkvæmt námsáætlun og verkefnalýsingum á Innuna og fá a.m.k. 5 í lokaeinkunn.

#### **ATHUGIÐ!**

**Mætingarskylda er 87% samkvæmt reglum skólans. Raunmæting má ekki fara fyrir neðan 70%. Lámargseinkunn er 5 til þess að ná áfanganum.** Mætingareinkunn gefinn eftir mætingareinkunn skólans. Sjá nánar: <https://www.fg.is/is/foreldrar/skolinn-og-starfid/reglur-skolans/reglur-um-skolasokn>

**Nauðsynlegt er að nemendur séu virkir að skoða INNU í þessum áfanga!**

**Smiðja:** Sá tími sem er ætlaður í smiðju verður safnað saman og notaður í vettvangsferðir og tilfallandi spennandi verkefni. Nemendur fá að vita með fyrirvara hvenær smiðjurnar verða.