

Skrevet af Rasmus Christensen, Vangeboskolen

Emne : Væk et logo til live

Målgruppe : Håndværk og design 6 & 7.klasse samt valgfag.

Jeg fik den ide til en design opgave, at man kunne lave et emne som hedder "væk et logo til live".

Vi ser endimensionelle logoer alle steder i hverdagen, nogle bedre end andre. I visse tilfælde findes de også tredimensionelt. Men igen ligger der nogle rigtig gode muligheder for at arbejde med design ved at lade sig inspirere af disse logoer.



Mit valg faldt på Android. Både fordi jeg så nogle gode potentialer i logoet, fik mulighed for at bruge trædrejbænken, men også fordi jeg er ret stor tilhænger af Android, og derfor faldt valget naturligt på dette logo. Jeg tror dog det er vigtigt for elevernes motivation i en opgave som denne, at eleverne får lov at lave et logo som de har en personlig relation til, selvom det så for mine elevers vedkommende, vil betyde at halvdelen af dem ville lave et Apple logo. Men det kunne der jo også komme noget interessant ud af.

Her er mine tanker om en designopgave med to muligheder.

1. Væk et logo til live ved at være tro mod dets design, men hvor du fokuserer på andre typer materialer og en ny brugsfunktion af logoet, alt sammen i en tredimensionel form
2. Væk et logo til live, ved at blive inspireret af det eksisterende logo, men giv det et nyt udtryk i en tredimensionel form, gerne med en funktionel vinkel.



Jeg valgte personligt den første opgave, med at være tro med Androids design, men lave den i et atypisk materiale, som i dette tilfælde var træ, samt lave en funktion i den i form af lys. Her kunne man sagtens lave andre funktioner, såsom at lave en USB indgang i ryggen på figuren, så den kunne bruges som USB hub, eller hvis man lavede et Nike logo, at den så kunne bruges som proptrækker. Jeg mener det er vigtigt, at man får en eller anden funktionalitet ind i ens logo, fordi eleverne derved kommer til at arbejde med problematikken omkring, at det ikke altid er helt nemt at have fokus på både design og funktionalitet, men at man tit må lave kompromisser mellem de to områder.

Jeg valgte i mit tilfælde, at printe et A4 ud, og så bruge kopimaskinen til at forstørre den op til den størrelse som jeg synes passede. Så satte



jeg en masse mål på, som skulle hjælpe mig med, at gøre den så tro mod den oprindelige Android som muligt.



Jeg valgte at lave alle trædelene på drejebænken, hvilket medførte i alt ni dele der skulle drejes hver for sig, og bagefter sættes sammen. Det dreje sig om hoved, krop, bund, to fødder, to hænder, og to antenner. Dette var en ret stor udfordring, da alle dele skulle være helt præcise ned til under en halv millimeters nøjagtighed. Det var også denne udfordring som i første omgang tiltalte mig meget ved at vælge en Android. Typisk når man drejer noget i træ, så er det kun en eller to dele man laver.

Kun plexiglasset blev savet på dekopørsaven, samt slebet på rondelpudseren.

Specielt integreringen af lys var noget jeg måtte tænke en del over. Løsningen for mig blev, at jeg borede et 3mm hul op igennem hvert ben, og satte et messingrør igennem. Så kunne der trækkes en plus og minus ledning gennem hvert ben, og messingrøret medførte at benet ikke blev svækket af røret, samt gjorde det lettere at trække ledningen.

Lyset inde i figuren, består af samlet 10 x 3mm Ultrabrigt dioder. I stedet for at bruge de traditionelle som har en lysstyrke på omkring 6500 mcd, så brugte jeg nogle som ligger omkring de 20.000 mcd, og er den kraftigste slags som findes. Tre i hvert øje, og fire til munden. Ved at sætte tre sammen i hvert øje fik jeg den maksimale lysstyrke som det næsten er muligt at sende ud gennem de øjne. Meningen er, at man ikke skal være i tvivl om at den er der, og der er lys i. Det fandt jeg så hurtigt ud af, at det er man heller ikke. Men kikker den i hvert fald kun direkte i øjnene en gang, hvis man har normalt syn. Alt sammen får strøm via et USB stik, som kan påmonteres en 230 volts oplader.

Samlet set er jeg ganske fint tilfreds med resultatet. Jeg har nu fået mig en personlig Android figur, samt endnu et nyt forløb til min idé bank. Børnene synes også den er sjov og inspirerende, og den vil i fremtiden fungerer fint som et undervisningseksempel.

Hvis man vil se samtlige 37 billeder jeg har af hele opbygningen af den, så kan man gå ind på dette link, eller skanne QR koden



https://www.dropbox.com/sh/rzkegl09fmaez4r/AABYbQ5FOORkzkcXMEMcXkM_a?dl=0

