

Kursplan för läsåret 2001/2002

KREATIV PRODUKTUTVECKLING

EDT110

Creative Product Development

Poäng: 3.0 **Betygskala:** UG. **Valfri för:** D4, E4. **Kursansvarig:** Professor Lars Philipson.. **Förkunskapskrav:** Deltagarantalet är begränsat. Förtur för elever antagna till påbyggnadsutbildningen Utveckling av digitala produkter.. **Prestationsbedömning:** För betyget Godkänd krävs aktiv medverkan vid genomförande och redovisning av seminarieuppgifterna. **Övrigt:** Timfördelningen är ungefärlig och kan variera mellan läsåren. Deltagarantalet är begränsat, 16 st.

Mål:

Syftet med kursen är att genom praktiskt utövande ge eleverna erfarenhet av hur man hanterar de allra tidigaste stegen i produktutveckling och visa på de kreativa momentens betydelse och roll.

Innehåll:

Kursen tar upp hur man systematiskt använder visuellt tänkande, rollspel, skissning, modellering och experiment som hjälpmedel i det kreativa arbetet. Dessutom behandlas den roll som deltagarnas olika personlighet spelar vid sammansättning av arbetsgrupper. En stor del av kursen ägnas åt grupparbete i olika konstellationer där eleverna får lösa uppgifter som de blivit förelagda eller själva definierar. Tre av grupparbetena är mer formella och utgörs av seminarieuppgifter som skall redovisas gemensamt. Seminarieuppgifterna bedrivs i grupper om 2-4 elever.

Litteratur:

Underlag för seminarieuppgifter och annat material (ges ut av institutionen).