



## DESIGN I FÖRETAG Industrial Design

MMK070

**Antal högskolepoäng:** 7,5. **Betygskala:** TH. **Nivå:** G2 (Grundnivå, fördjupad).

**Undervisningsspråk:** Kursen ges på engelska. **Valfri för:** M3. **Kursansvarig:** Univ.adj. Per

Kristav, Per.Kristav@mkon.lth.se, Maskinkonstruktion. **Förkunskapskrav:** Kunskaper

motsvarande de två första årskurserna på maskinteknikprogrammet, LTH. **Förutsatta**

**förkunskaper:** MMK080 Form och färg. **Kan ställas in:** Vid mindre än 3 anmälda.

**Prestationsbedömning:** Varje projektgrupp redovisar sitt resultat i form av rapport, modell och övrig information i anslutning till en projektredovisning. De vid denna

presentation redovisade insatserna bedöms gruppvis. I examinationen ingår även att varje grupp bedömer en annan grupps projektarbete. Det betyg som var och en av deltagarna

erhåller baseras även på en kort uppsats i valfritt ämne inom industridesign. Denna

uppsats skall basera sig på föreläsningar, egna reflexioner samt individuellt vald

fördjupningslitteratur. **Övrigt:** Undervisningsform: föreläsningar, gruppdiskussioner och

projektarbete med återkoppling av yrkesverksam designer. Undervisning sker även under

framställning av mock-up modeller. **Hemsida:** <http://www.mkon.lth.se>.

### Syfte

Designområdet har blivit allt mer betydelsefullt för företagens konkurrensförmåga.

Behovet att profilera och positionera sina produkter gentemot den globala

konkurrenssituationen har ökat. I företaget blir designarbetet allt mer ett gemensamt fält,

där olika aktörer tvingas samordna sina insatser, för att uppnå en estetisk och funktionellt

tilltalande slutprodukt. Kursen syftar till att studenten skall kunna värdera och resonera

kring vad som kan uppnås genom integration av designinsatser i ett företag. Förvärvade

kunskaper och insikter skall vidare kunna utgöra en plattform för vidare självständig

utveckling inom designområdet.

### Mål

#### *Kunskap och förståelse*

För godkänd kurs skall studenten

- medverka i och utvärdera en produkt ur ett användarperspektiv under produktutvecklingsprocessen
- redogöra för och tillämpa grundläggande arbetsmetoder och synsätt som finns inom produktdesignområdet.
- avgöra vilka aspekter som är specifikt viktiga att ta hänsyn till under utvecklingen av en viss produkt ur ett brukarperspektiv.

- beskriva och kritiskt granska ett produktgränssnitt utifrån ett kognitivt perspektiv.
- kritiskt granska, bedöma och värdera projektarbete i kursen samt kunna argumentera för sin bedömning.

#### *Färdighet och förmåga*

För godkänd kurs skall studenten

- ta fram, presentera och sälja in ett designförslag gentemot ett företag.
- visualisera ett produktförslag i 2-D och 3-D med hjälp av sina händer.
- redogöra för varför man i god formgivning alltid måste utgå från människan och dess begränsningar.
- redogöra för samt reflektera kring en bestämd aspekt av industridesign i ett personligt paper.
- argumentera för och sälja in ett designförslag gentemot ett industriföretag.

#### *Värderingsförmåga och förhållningssätt*

För godkänd kurs skall studenten

- förstå att industriprodukter alltid berör användarna

### **Innehåll**

Kursen presenterar de viktigaste aspekterna av produktdesign som en industridesigner använder sig av i sitt arbete. Föreläsningsserie med inriktning mot design management, designprocess/ designmetodik, produktpolicy, semiotisk/kognitiv design och ergonomisk utformning. Den industriellt tillverkade produkten beskrivs även ur ett brukarcentrerat och affektivt samt sociologiskt perspektiv. De teoretiska kunskaperna praktiseras sedan i projektarbete i samarbete med ett industriföretag. Projekten genomförs i arbetsgrupper om 3-4 teknologer per grupp.Handledning och verkstäder står till förfogande under projekttiden. Studenterna förfogar själva över sin arbetstidsdisponering under projektarbetet. Yrkesverksamma industridesigners deltar i undervisning samt projekthandledning. Studiebesök på designbyrå.

### **Litteratur**

Kompendium, avdelningen för maskinkonstruktion.

Referenslitteratur:

Monö, Rune, Design for product understanding, 1997, Liber. 305 kr inkl moms, 14 st. finns att köpa på avd. för maskinkonstruktion.

Ahl Zandra & Olsson Emma, Svensk smak, myten om den moderna formen, Ordfront, 2002.

Bessant John, Bruce Magaret, Design in business strategic innovation through design, Prentice hall, 2002

Bourdieu Pierre, Distinction, Routledge 1994.

Cooper Rachel, The design agenda, a guide to successful design management, Wiley, 1995

De Léon David, Artefactual Intelligence, the development and use of cognitively congenial artefacts, Lund University Cognitive Studies 105, 2003

Fiske John, Kommunikationsteorier, en introduktion, Wahlström & Widstands, 1991.

Klein Naomi, No Logo, Picador, 2002.

Linn Carl Eric, Värdeskapandets Dynamik - Hur metaprodukt, varumärken och design ger resultat på sista raden, Meta Management, 2002

Mc Cormick J Ernest. Sanders S Mark, Human factors in engineering and design, Mc Graw-Hill 2000.

Monö Rune, Design for product understanding, Liber, 1997.

Norman Donald A, The design of everyday things, MIT press, 1990.

Norman Donald A, Things that makes us smart, Perseus books, 1993

Norman Donald A, Emotional design, Why we love (or hate) everyday things, Basic books, 2004

Olofsson Erik, Klara Sjöln. Design Sketching. Keeos Design Books AB. 2005

Powell, Dick, Presentation Techniques. A guide to drawing and presenting design ideas, London, 1995.

Rodwell, Jenny, Lär dig teckna steg för steg.Strömbergs förlag, 1994.

Shimizo, Yoshinohary et al, Models & Prototypes, Graphic-sha Tokyo, 1991.

Smith Ray, Perspektivgrunderna, Richters, 1999. (Walsh, Vivien et al, Winning by Design)

Tillman Barry. Peggy Tillman. Woodson E Wesley, Human factors design handbook, Mc Graw-Hill 1992.