LUNDS UNIVERSITET
Lunds Tekniska Högskola

Kursplan för läsåret 2009/2010
(Genererad 2009-08-11.)

DESIGNMETODIK IDE062

Design Methodology

Antal högskolepoäng: 7,5. **Betygskala:** TH. **Nivå:** G1 (Grundnivå). **Undervisningsspråk:** Kursen kan komma att ges på engelska. **Överlappar följande kurs/kurser:** IDEA40, IDEA40 och IDEA40. **Obligatorisk för:** MD4. **Kursansvarig:** Professor Claus-Christian Eckhardt, Claus.Eckhardt@design.lth.se, Industridesign. **Kan ställas in:** Vid mindre än 10 anmälda. **Prestationsbedömning:** Läraren ger betyg efter avslutad kurs. Godkänt resultat värderas på en skala från 3-5, där 3 motsvarar betyget godkänd. För att få betyget 3 krävs att samtliga övningar inom kursen är godkända. Gradering av betyget baseras på studentens närvaro, grad av medverkan, hur studenten genomför kursens olika övningar, utvecklingen av den metodiska kompetensen, studentens slutresultat, slutpresentation och rapport. **Övrigt:** Utöver föreläsningar i teori bygger kursen på att studenten under handledning genomför övningar i syfte att tillgodogöra sig kunskap om metoderna. Övningarna avslutas med muntlig redovisning, analys och kritik, - individuellt eller i grupp. Slutprojektet redovisas både muntligt och skriftligt. **Hemsida:** http://www.ide.lth.se.

Syfte
Att kunna förstå och använda sig av grunderna i utvalda metoder som används inom industridesignyrket.

Mål

Kunskap och förståelse
För godkänd kurs skall studenten

Efter avslutad kurs ska studenten genom att ha använt sig av metoder som täcker den yrkesmässigt utförda designprocessen, kunna förstå strukturen och komplexiteten i en designprocess. En rapport över det egna arbetet i kursen ska produceras. Formen för rapporten beslutas av ansvarig lärare.

Innehåll
Kursen inleds med en introduktionsföreläsning, som syftar till att ge en överblick av de metoder som används för att analysera och strukturera arbetet i en designprocess. Det teoretiska och metodologiska synsättet tillämpas i praktiska övningar. För att ge studenterna redskap att kunna påbörja en designprocess kommer de att undervisas i några metoder för problemlösning och olika sätt att planera och genomföra ett designuppdrag.

Syftet är att via nya metoder och kreativa tekniker kunna utveckla en lösning på ett initialt problem. Tidigare förvärvade färdigheter, så som skissteknik, datorstödd bildframställning och modellframtagning kommer att införlivas i kursen, jämsides med marknadsföringsaspekter, brukarkunskap, målgruppdefiniering och övning av kommunikations- och presentationsfärdigheter m.m.

Litteratur

Obligatorisk litteratur:

Jan Landqvist: ”Vilda idéer och djuplodande analys. Om designmetodikens grunder”, Carlsson Bokförlag, ISBN 9172033916

Textkompendium som tillhandahålles vid kursstart.

Referenslitteratur:

Bryan Lawson: ”How Designers Think”, Architectural Press, ISBN 0750660775

Pat Jordan: ”Designing Pleasurable Products”, Taylor & Francis, ISBN 0415298873

Lynn Haller and Cheryl Dangel Cullen: ”Design Secrets: Products 2: 50 Real-Life Projects Uncovered”, Rockport Publishers, ISBN 1592530710

Clive Grinyer: ”Smart Design: Products That Change Our Lives”, RotoVision, ISBN 2880465249

Systems Analysis And Design Methods, 7th Edition

Lonnie D. Bentley, Jeffrey L. Whitten, Gary Randolph

Jones, John Christopher, Design Methods (John Wiley & Sons Inc., August 1, 1992), 2nd edition (Van Nostrand Reinhold, August 1, 1992)

Jones, John Christopher, Designing Designing (London: Architecture Design and Technology Press), 1991