



LUNDS UNIVERSITET
Lunds Tekniska Högskola

Kursplan för läsåret 2010/2011
(Genererad 2010-06-28.)

INDUSTRIDESIGNPROJEKT C Industrial Design Project C

IDEF10

Antal högskolepoäng: 9. **Betygsskala:** TH. **Nivå:** G2 (Grundnivå, fördjupad).
Huvudområde: Industridesign. **Undervisningsspråk:** Kursen kan komma att ges på engelska. **Obligatorisk för:** KID3. **Kursansvarig:** Universitetslektor Per Liljeqvist, Per.Liljeqvist@design.lth.se, Industridesign. **Prestationsbedömning:** Görs efter närvarofrekvens vid teoriföreläsningar, gruppdiskussioner samt utförandet av det egna projektet och redovisning av detsamma, både muntligt och skriftligt. **Hemsida:** <http://www.ide.lth.se>.

Syfte

är att studenten lär sig att arbeta med ett projektet från ett helhetsperspektiv utifrån en extrem kravställare. Studenten förutsätts bilda en syntes av såväl tidigare förvärd kunskap som ny kunskap inom kursen.

Mål

Kunskap och förståelse

För godkänd kurs skall studenten

med hjälp av tidigare kunskaper om den kreativa processen kunna analysera en bestämd användare i syfte att identifiera behov och att utveckla tillämpbar innovativ produkt. Estetiska och kommunikativa aspekter ska tas hänsyn till; resultatet ska presenteras som en modell, via 3D-visualisering och i form av en skriftlig rapport.

Färdighet och förmåga

För godkänd kurs skall studenten

visa förmåga att analysera en extremt skicklig och specialiserad användares behov och omsätta detta till en produkt.

Innehåll

Kursen börjar med en introduktion av vad som definierar "kvalitet" i relation till en extremt skicklig och specialiserad användare. En inspirationsföreläsning kommer att hållas av en gäst från ett speciellt område. Detta kan variera år från år. Föreläsaren ger en introduktion till ett användarscenario där kvalitetsrelaterade problem illustreras. Kursen kommer efter detta att definieras i ett designprojekt i vilket den specielle/a brukaren beskriver behov i en specificerad extrem användaresituation. Under projektets gång

kommer genomgångar att hållas i relation till användare, material och tekniker som krävs.

De teoretiska och metodologiska aspekterna kommer att användas vid och tillsammans med praktiska övningar, genom fördjupade designmetoder och kreativa tekniker för att kunna utveckla en designlösning till det initiala problemet. Studenten kommer att använda sig av tidigare förvärvade kunskaper såsom skissning, datorstött ritning/illustration och skapande av modeller, tillsammans med marknadsföring (användarundersökningar, definiering av målgrupper, mood-boarding, etc.)

Litteratur

Bestäms beroende på innehållet i projektet