



## Designimplementering, 15.0 hp

Design Implementation, 15.0 Credits

**Högskolepoäng:** 15.0 hp

**Kurskod:** ~~51D183~~

**Ansvarig institution:** Institutionen Designhögskolan

**Datum för fastställande:** 2012-06-26

**Beslutad av:** teknisk-naturvetenskapliga fakultetsnämnden

**Reviderad:** ~~2013-06-24~~

**Giltig från:** ~~2013-09-02~~

**Nivå:** Grundnivå

**Huvudområden och successiv fördjupning:**

Industridesign: Grundnivå, har minst 60 hp kurs/er på grundnivå eller minst två års sammanlagda studier som förkunskapskrav

**Betygsgrader:**

För denna kurs ges betygen VG Väl godkänd, G Godkänd, U Underkänd

### Innehåll

Kursen ger en fördjupning av de metoder och processer som används inom industridesign, med särskilt fokus på ergonomisk design, användarstudier och formutforskande. Momentet inkluderar tillämpade projektstudier där fokus ligger på metoder för analys, problemlösning och utvärdering i relation till ergonomi och varumärke i produktutvecklingsprocessen. Visualiseringstekniker som tränas under kursen inkluderar både 2D, skiss, datorstödd digital modellering samt 3D-modellering (skissmodeller och presentationsmodeller). En grundläggande introduktion ges i hur man arbetar systematiskt med färg inom designområdet, och en valbar del av kursen ger studenten möjlighet att välja att fördjupa vissa specifika designkunskaper eller områden.

#### **Moment 1. Formutforskande, 1,5 hp (Form exploration, 1,5 credits)**

Momentet syftar till att ge att träna och utveckla studentens förmågor och färdigheter i ett utforskande förhållningssätt till form, och introducera grunderna i lermodellering. Ett mål är att, genom praktiska uppgifter och övningar i två- och tredimensionell visualisering, utveckla förmågan att översätta skisser till 3D modeller. Ett fokus i momentet ligger också på semantik och formuttryck i förhållande till känslor, kvaliteter och upplevelser av ett objekts budskap. Kursen ger också en introduktion till grundläggande formteori och begrepp. Examination sker genom aktivt deltagande och inlämning av övningsuppgifter i 2D och 3D.

#### **Moment 2. Ergonomisk design, 6hp. (Ergonomic design, 6 credits)**

Momentet kombinerar grunderna i ergonomi och varumärkeshantering med projektstudier i designprocessen. Ett av projektets, och momentets, tyngdpunkter ligger på ergonomisk design – särskilt handergonomi – och under momentet introduceras ergonomiska perspektiv på design, prototyperingstekniker, ergonomiska användarstudier och tester med hjälp av funktionsmodeller. Studenten ska kunna tillämpa ergonomisk teori och praktik i hela designprocessen. Lika viktigt i projektet är varumärkeshantering och att relatera ett varumärkes kärnvärden till form och uttryck i såväl processen som i det slutliga designförslaget i 2D- och fysiska/digitala 3D-

visualiseringar). Examinering sker genom aktivt deltagande i undervisningen, utförande och inlämning av övningsuppgifter, genomförande av ett designprojekt med fokus på ergonomi och varumärke, och muntlig, skriftlig och visuell (2D och 3D) presentation av detta.

### **Moment 3. Visualiseringstekniker, 3hp (Visualisation techniques, 3 credits).**

Manuell och digital skissteknik fördjupas i relation till idégenerering och formutforskande. Målet är att studenten skall fortsätta arbeta med skiss som ett verktyg för idéarbete och kommunikation, i syfte att börja utveckla en personlig stil och ett eget arbetssätt med skiss som redskap i designprocessen. Övningar i 3D modellering knyter an till tidigare projekt. Examination sker genom tillämpade studier och inlämningsuppgifter.

### **Moment 4: Design management, 1,5 hp (Design management, 1,5 credits).**

En introduktion ges till design management i relation till olika marknadsföringsstrategier, designstrategier och varumärkesbyggande för produkter och tjänster. Områden som behandlas är bland annat hur designstrategi implementeras i en professionell designkontext, hur designmetoder används strategiskt i varumärkesarbete, och hur designprojekt organiseras. Examination sker genom aktivt deltagande i undervisningen och inlämning av övningsuppgifter.

### **Moment 5: Forma framtiden, 1,5 hp (Prototyping the future, 1,5 credits)**

Kursens mål är att ge en utgångspunkt för den studerande att reflektera över hur kunskaper, förmågor och färdigheter som tränas under kursen kan bidra till den egna utvecklingen inom den nuvarande eller framtida professionen. Ett särskilt fokus ligger på hur färdigheter och förmågor kan uppövas i relation till hur deltagaren kan utarbeta olika strategier och metoder för att ha beredskap för framtida samhällelig och professionell utveckling och förändring. Studenten kommer att reflektera över styrkor och svagheter i den egna professionella "verktygsådan" utifrån hur hon/han kan arbeta med kompetensutveckling i ett längre perspektiv. Kursen innefattar ett antal valbara workshops, av vilka den studerande väljer och deltar i en, utifrån ett individuellt kompetensutvecklingsperspektiv.

### **Moment 6: Färgstudier, 1,5 hp (Colour studies, 1,5 credits)**

Syftet med momentet är att öka den studerandes medvetenhet om vikten av att praktiskt använda färg som ett verktyg i industridesign, med fokus såväl på teoretiska som praktiska färgstudier och genom att introducera färgsystem. Momentet fokuserar färg som visuellt fenomen och färgkommunikation genom hela designprocessen från idé till färdig produkt. Examination genom aktivt deltagande i undervisningen, inlämning av övningsuppgifter samt muntlig och visuell presentation av ett färgprojekt.

### **Förväntade studieresultat**

Efter genomgången kurs skall den studerande kunna:

- redogöra för grunderna i varumärkeshantering i designprocessen, ge exempel på hur design och marknadsföringsstrategier relateras till olika delar av designprocessen, och uppvisa färdigheter i att använda olika tekniker för att undersöka, analysera och implementera varumärkesvärden i produktutvecklingsprocessen.
- inlemma ergonomiska perspektiv i designprocessen, och tillämpa olika metoder för analys, problemlösning och utvärdering i den praktiska designprocessen för att skapa koncept och/eller prototyper av fysiska produkter, och relatera dessa till såväl ergonomi som hållbarhet och semantik i formutvecklingsprocessen.
- översätta 2D-skisser till 3D-modeller och reflektera över formrelaterade och modellteknikrelaterade aspekter av denna övergång.
- visualisera och undersöka form och konceptutveckling genom manuell skiss, skissmodeller, funktionsmodeller, arbeta med digitala verktyg för att producera enkla renderingar och använda datorstödd visualiseringsteknik för att framställa enklare digitala modeller.
- muntligt och skriftligt reflektera över vilka kunskaps- och färdighetsområden som är relevanta för den individuella utvecklingen i relation till det framtida yrkeslivet.

- redogöra för material och metoder använda i modellteknik, relatera dessa till grundläggande begrepp och praktiker i formstudier och färgstudier, och tillämpa dessa för att skapa och färgsätta fysiska modeller.
- planera och genomföra ett projekt inom givna tidsramar, uppvisande grundläggande färdigheter i att formulera, följa och revidera en individuell projektplan.
- framställa en grafiskt enhetlig och logiskt strukturerad visuell projektpresentation och presentera denna muntligt på engelska på ett argumentativt övertygande sätt, samt presentera projektets process och resultat i en skriftlig rapport.

### **Behörighetskrav**

För tillträde till denna kurs krävs minst 60 högskolepoäng från tidigare universitetsstudier, eller motsvarande, med godkänt resultat samt arbetsprov. Engelska B.

### **Undervisningens upplägg**

Undervisningen sker i form av föreläsningar, seminarier, handledning, praktiska övningar, grupparbeten och projektarbete. Studenter arbetar både individuellt och i grupp med övningar och projekt. Undervisningen genomförs på engelska.

### **Examination**

Examination genomförs i form av presentationer – muntliga, visuella och skriftliga – av projekt och genom utförande och inlämning av skriftliga och visuella (2d och 3D) uppgifter. Efter genomförd kurs ges något av betygen Underkänd (U), Godkänd (G) eller Väl godkänd (VG).

För att bli godkänd på hela kursen krävs att samtliga obligatoriska moment och tillämpningsarbeten är godkända liksom att projektarbetena också är godkända. För att erhålla godkänt betyg fordras därutöver närvaro vid den lärarledda undervisningen som är av prövande karaktär. För väl godkänt krävs VG på moment 2, Ergonomisk design, och VG på ytterligare ett moment samt minst betyget godkänd på övriga moment.

För studerande som inte blivit godkänd vid ordinarie provtillfälle anordnas ytterligare provtillfällen. En student som utan godkänt resultat har genomgått två prov för en kurs eller en del av en kurs, har rätt att få en annan examinator utsedd, om inte särskilda skäl talar emot det (HF 6 kap. 22 §). Begäran om ny examinator ställs skriftligen till prefekt på Designhögskolan.

### **Tillgodoräknande**

Student har rätt att få prövat om tidigare utbildning eller motsvarande kunskaper och färdigheter förvärvade i yrkesverksamhet kan tillgodoräknas för motsvarande utbildning vid Umeå universitet. Ansökan om tillgodoräknande skickas in till Studentcentrum/Examina. Mer information om tillgodoräknande finns på Umeå universitets studentwebb och i högskoleförordningen (6 kap). Ett avslag på ansökan om tillgodoräknande kan överklagas (Högskoleförordningen 12 kap) till Överklagandenämnden för högskolan. Detta gäller såväl om hela som delar av ansökan om tillgodoräknande avslås.

### **Övriga föreskrifter**

#### **Litteratur**

Litteraturlistan är inte tillgänglig via den webbaserade utbildningskatalogen. Kontakta aktuell institution.

## Industrial Design Intensive – gällande kursen **Designimplementering, 15.0 hp**

Här kommer förslag till nytt innehåll i moment 5 i kursen Designimplementering, 15.0 hp (som just nu har kurskod 5ID183).

Svensk version

**Observera, den röda texten byts ut mot den i grönt strax nedanför.**

### **Moment 5: Forma framtiden, 1,5 hp (Prototyping the future, 1,5 credits)**

Kursens mål är att ge en utgångspunkt för den studerande att reflektera över hur kunskaper, förmågor och färdigheter som tränas under kursen kan bidra till den egna utvecklingen inom en nuvarande eller framtida profession. Ett särskilt fokus ligger på hur färdigheter och förmågor kan uppövas i relation till hur deltagaren kan utarbeta olika strategier och metoder för att ha beredskap för framtida samhällelig och professionell utveckling och förändring. Studenten kommer att reflektera över styrkor och svagheter i den egna professionella "verktyglådan" utifrån hur hon/han kan arbeta med kompetensutveckling i ett längre perspektiv. Kursen innefattar ett antal valbara workshops, av vilka den studerande väljer och deltar i en, utifrån ett individuellt kompetensutvecklingsperspektiv.

### **Moment 5: Portfolio 1, 1,5 hp (Portfolio 1, 1,5 credits)**

Momentet syftar till att introducera hur designprojekt dokumenteras och presenteras visuellt och textuellt i en portfolio. Fokus ligger på grundläggande metoder för visuellt och grafiskt berättande, och på hur man kan arbeta med layout, bilder och text för att förmedla en designprocess och ett designresultat. Studenten ska producera en portfolio som kommunicerar färdigheter, styrkor och förmågor visuellt, textuellt och grafiskt. Portfolion ska uppvisa studentens designprocess och resultat i projektarbeten. Examination genom aktivt deltagande och inlämning och presentation av en portfolio.

Under **Förväntat studieresultat** (FSR) ändras följande text, från den i rött till den i grönt:

- muntligt och skriftligt reflektera över vilka kunskaps- och färdighetsområden som är relevanta för den individuella utvecklingen i relation till det framtida yrkeslivet.
- redogöra för en portfolios professionella syften, och grunderna för dess uppbyggnad gällande layout och innehåll, samt uppvisa grundläggande färdigheter i att kommunicera designprocessen och slutresultatet av ett projekt i en portfolio, och även uppvisa egna arbetsmetoder, styrkor och färdigheter i designprocessen.