

# Användardriven produktutveckling

Programkurs

6 hp

User Driven Product Development

TDDE33

Gäller från: 2019 VT

**Fastställd av**

Programnämnden för maskinteknik och  
design, MD

**Fastställandedatum**

2018-08-31

## Huvudområde

Produktutveckling, Maskinteknik

## Utbildningsnivå

Grundnivå

## Fördjupningsnivå

G1X

## Kursen ges för

- Civilingenjörsprogram i design och produktutveckling

## Förkunskapskrav

OBS! Tillträdeskrav för icke programstudenter omfattar vanligen också tillträdeskrav för programmet och ev. tröskelkrav för progression inom programmet, eller motsvarande.

## Lärandemål

Användardriven produktutveckling utgår från att produkter inte enbart är objekt utan är en del av förlopp och skeenden. I dessa förlopp är människans handlande centralt. Användarnas uttalade och outtalade behov, idéer och krav i dessa skeenden fångas in och utarbetas i samarbete med användarna. Angreppssätten för användardriven produktutveckling är systematiska, och bygger på experimenterande, simuleringar och inlevelse. Efter genomgången kurs skall studenten kunna

- planera för genomförande av användardrivna produktutvecklingsmetoder genomföra användardrivna produktutvecklingsmetoder
- modellera resultat av användardrivna metoder med lämpliga tekniker
- summera och presentera förslag på produkter baserat på användardrivna metoder

Studenten förväntas redovisa värderade välgrundade val, samt förmedla insikter om användardrivna metoder.

## Kursinnehåll

Kursen kommer att ta upp beprövade och aktuella tekniker och metoder för att driva produktutveckling med utgångspunkt i produktens framtida brukare. Exempel på sådana tekniker är teknik eller kultur prober, narrativa tekniker och metoder som story-boards, scenarier och kundresor, samt tekniker som tex inlevelsemetoder, a day in the life, personas, kameradagböcker, etc. Kursen bygger på teorier från användarcentrerad design, etnografi, deltagande och kontextuell design, samt användardriven innovation. Exempel hämtas från intressanta användardrivna produktvecklingsområden, som tex Bosieboo

## Undervisnings- och arbetsformer

Kursen bedrivs i studentaktiv form. Kursen struktureras runt ett antal konkreta övningar som kompletteras med föreläsningar och seminarier

## Examination

ANN1	Seminariebehandling	1 hp	U, G
UPG4	Designuppgift 2	3 hp	U, 3, 4, 5
UPG3	Designuppgift 1	2 hp	U, 3, 4, 5

## Betygsskala

Fyrgradig skala, LiU, U, 3, 4, 5

## Övrig information

### Om undervisningsspråk

Undervisningsspråk visas på respektive kurstillfälle på fliken "Översikt".

- Observera att även om undervisningsspråk är svenska kan delar av kursen ges på engelska.
- Om undervisningsspråk är Svenska/Engelska kan kursen i sin helhet ges på engelska vid behov.
- Om undervisningsspråk är Engelska ges kursen i sin helhet på engelska.

### Övrigt

Kursen bedrivs på ett sådant sätt att både mäns och kvinnors erfarenhet och kunskaper synliggörs och utvecklas.

Planering och genomförande av kurs skall utgå från kursplanens formuleringar. Den kursvärdering som ingår i kursen skall därför genomföras med kursplanen som utgångspunkt.

## Institution

Institutionen för datavetenskap

## Studierektor eller motsvarande

Jalal Maleki

## Examinator

Stefan Holmlid

## Kurshemsida och andra länkar

## Undervisningstid

Preliminär schemalagd tid: 72 h

Rekommenderad självstudietid: 88 h

## Kurslitteratur

Fastställs senare