

Lektionsplanering: Prototyping och testning i designprocessen

Årskurs: Gymnasiet

Ämne eller kurs: Design 1

Tema: Prototyping och testning i designprocessen

Koppling till styrdokument

Centralt innehåll

Undervisningen ska fokusera på vikten av prototyper och testning i designprocessen. Eleven ska lära sig om olika typer av prototyper, hur man utvecklar dem, samt metoder för att testa och utvärdera dessa prototyper för att förbättra slutprodukten innan den går i produktion.

Kunskapskrav

Eleven kan redogöra för och tillämpa principer för prototyping och testning samt analysera hur dessa metoder kan bidra till att förbättra designens funktionalitet och estetik. Eleven kan också dokumentera och presentera sina resultat från testning.

Lärlädda instruktioner

Introduktion till prototyper (10 min)

- Definiera vad en prototyp är och dess roll i designprocessen.
- Diskutera olika typer av prototyper: lågupplösta, högupplösta, och funktionella prototyper.
- Ge exempel på situationsspecifika prototyper inom olika designområden.

Utveckling av prototyper (15 min)

- Gå igenom steg för steg hur man utvecklar en prototyp.
- Diskutera val av material och tekniker för att skapa prototyper.

- Låt eleverna reflektera över vilket material de skulle välja för sina egna prototyper och varför.

Testning och utvärdering (15 min)

- Redogöra för vikten av testning i utvecklingen av en prototyp.
- Diskutera metoder för att testa prototyper, inklusive användartester och feedback.
- Visa exempel på hur testresultat kan påverka designbeslut och förbättringar.

Avslutande sammanfattning och frågor (10 min)

- Sammanfatta lektionens centrala punkter kring prototyping och testning.
- Öppna för frågor och diskussioner bland eleverna.

Aktivitet

Aktiviteten innebär att eleverna ska utveckla en enkel prototyp av en vald produkt med hjälp av grundläggande material. De ska genomföra ett test av sin prototyp och samla in feedback på dess funktionalitet. Varje grupp ska presentera sin prototyp och sina testresultat för klassen. Vill du ha en mer detaljerad beskrivning av aktiviteten? Skriv "Aktivitet" så tar jag fram det.

Exit-ticket

- Vad är en prototyp?
 - Svar: En prototyp är en tidig modell av en produkt som används för att testa och utvärdera design.
- Nämn en typ av prototyp och dess syfte.
 - Svar: Lågupplöst prototyp, som används för att snabbt visualisera idéer utan detaljerad konstruktion.
- Hur kan man testa en prototyp?
 - Svar: Genom användartester där riktiga användare ger feedback på designens funktionalitet och användarupplevelse.

Tags: [Lektion](#)