

Lektionsplanering: Användarcentrerad design

Årskurs: Gymnasiet

Ämne eller kurs: Industriell design 1

Tema: Användarcentrerad design

Koppling till styrdokument

Centralt innehåll

Lektionens centrala innehåll omfattar begreppen användarcentrerad design och design thinking, inklusive användarforskning, prototypning och testning med fokus på att skapa produkter som möter användarnas faktiska behov och preferenser.

Kunskapskrav

Eleven kan redogöra för och tillämpa principer inom användarcentrerad design samt genomföra användartester och analysera resultaten för att förbättra produktdesign.

Lärrarledda instruktioner

Introduktion till användarcentrerad design (10 min)

- Diskutera vad användarcentrerad design (UCD) innebär och varför den är viktig för framgångsrik produktutveckling.
- Presentera kärnaspekter av UCD, inklusive förståelse för användarna, deras behov och hur dessa behov ska beaktas genom hela designprocessen.
- Ge exempel på hur UCD kan leda till mer relevanta och effektiva produkter.

Steg i användarcentrerad design (15 min)

- Gå igenom de grundläggande stegen i användarcentrerad design: Analysera, definiera, skapa och testa.

- Diskutera hur man brukar genomföra användarundersökningar, t.ex. enkäter, intervjuer och observationer.
- Presentera hur feedback från användare kan leda till förbättringar och iterationer i designen.

Metoder för prototypning och testning (15 min)

- Gå igenom metoder för att skapa prototyper som är lämpliga för användartester, inklusive lågfidelity och highfidelity prototyper.
- Diskutera vikten av att involvera användare i testprocessen och hur man kan få konstruktiv feedback.
- Ge exempel på verktyg och tekniker som kan användas för att genomföra användartester.

Praktisk övning: Utveckla en användarcentrerad prototyp (10 min)

- Dela in eleverna i grupper och ge dem i uppdrag att skapa en prototyp för en produkt som baseras på användarbehov.
- Grupperna ska överväga användarfeedback från tidigare övningar och formulera sina idéer.
- Läraren finns tillgänglig för att ge stöd och vägledning under processen.

Sammanfattning och reflektion (10 min)

- Sammanfatta viktiga punkter kring användarcentrerad design och dess betydelse i industriell design.
- Diskutera hur insikterna kan tillämpas i deras framtida designprojekt och yrkesliv.
- Uppmuntra eleverna att dela sina insikter om hur UCD kan förändra hur de ser på produktdesign.

Aktivitet

Grupperna presenterar sina prototyper och diskuterar hur de har anpassat dem baserat på användarbehov och feedback. Denna aktivitet syftar till att ge praktisk erfarenhet av att tillämpa användarcentrerade metoder.

Exit-ticket

- Vad lärde du dig idag om användarcentrerad design?
Svar: Jag lärde mig [exempel].
- Vilken del av den användarcentrerade designprocessen tycker du är mest kritisk?
Svar: Jag tycker att [exempel] är mest kritisk för [exempel].

- Hur kan användartester hjälpa till att förbättra designen?
Svar: Användartester kan hjälpa genom [exempel].
- Nämn en metod för att samla in användarfeedback som du skulle vilja använda.
Svar: Jag skulle vilja använda [exempel].
- Vad inspirerade dig mest under lektionen?

M.v.h. Isak Skogstad

Tags: [Design 1](#), [Gymnasiet](#), [Industriell design](#), [Industriell design 1](#)