

Digital Making! Tools und Prozesse in der digitalen Fabrikation

BarbieLab: Wir designen und produzieren Spiele für ein zukunftsweisendes Barbieverse!
>>> <http://bit.ly/2gdHdgY> <<<

Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Design > Bachelor Design > Design interdisziplinär > 2. Semester

Nummer und Typ	BDE-BDE-P-2081.17F.001 / Moduldurchführung
Modul	Praxismodul 2. Semester
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Roman Jurt Luke Franzke Franziska Nyffenegger
Zeit	Do 9. März 2017 bis Fr 24. März 2017 / 8:30 - 17 Uhr
Anzahl Teilnehmende	8 - 16
ECTS	4 Credits
Voraussetzungen	keine
Lehrform	Workshop mit Inputs und Vorträgen, einer Exkursion und viel Zeit für eigene Experimente und Designprozesse
Zielgruppen	Bachelor Praxismodul für Studierende 2. Semester
Lernziele / Kompetenzen	<p>Die Studierenden lernen die Grundlagen digitaler Fabrikation kennen [Skills; Methodenkompetenz], konkret:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Schnelles und einfaches Erstellen von 3-D-Daten - Kennenlernen und Anwenden von 3-D-Drucker, CNC-Hotwire-Cutter, Lasercutter und Schneidplotter <p>Sie setzen sich ausgehend vom Beispiel Barbie a) mit Grundlagen des Spielens auseinander und b) mit Grundfragen zu Design und Gender [Theorie und Reflexion; Fachkompetenz].</p> <p>Sie entwickeln ein Produkt inklusive Verpackung und grafischen Elementen und durchlaufen dabei alle Iterationsstufen eines Designprozesses [Skills; Methodenkompetenz].</p> <p>Sie präsentieren ihr Produkt vor Publikum [Skills; Methodenkompetenz].</p>
Inhalte	<p>Die gegenwärtig stattfindende dritte Industrielle Revolution (Stichworte Mass Customization, On-demand-Produktion, Sharing Economy) ermöglicht es Entwürfe schnell zu erstellen und unkompliziert umzusetzen.</p> <p>Im Barbie Lab erkunden wir, was digitale Fabrikation im konkreten Beispiel heissen kann. Ausgehend von der weltbekannten Puppe entwerfen und entwickeln die Studierenden neue Spielszenarien (z.B. Erweiterungen, Hacks oder neue Spielkontexte). Zum Einsatz kommen dabei technische Skills ebenso wie konzeptionelle und zeitkritische.</p>
Leistungsnachweis / Testatanforderung	Mind. 80% Anwesenheit Aktive Teilnahme am Unterricht Endprodukt inkl. Verpackung und Branding

Termine	Bachelor-Praxismodule 2. Teil: 9./10. März, 14. bis 17. März 21. bis 24. März 2017
Bewertungsform	bestanden / nicht bestanden
Bemerkung	Mitnehmen: Laptop, Digitalkamera