

Co-Design (gLV)

Soziale Innovationen gemeinsam entwickeln und kommunizieren

Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Hochschulweites Lehrangebot > Geöffnete Lehrveranstaltungen
Bisheriges Studienmodell > Design > Bachelor Design > Design interdisziplinär > 2. Semester

Nummer und Typ	BDE-BDE-P-2080.18F.001 / Moduldurchführung
Modul	Praxismodul 2. Semester
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Mag. Dipl. Des. Nicole Foelsterl Gastreferenten/Innen
Zeit	Do 8. März 2018 bis Fr 23. März 2018 / 8:30 - 17 Uhr
Anzahl Teilnehmende	8 - 16
ECTS	4 Credits
Voraussetzungen	Für DDE-Bachelor-Studierende: Keine Für Studierende anderer Studiengänge bzw. Vertiefungen der ZHdK erfolgt die Einschreibung im Rahmen der geöffneten Lehrveranstaltungen via ClickEnroll: https://intern.zhdk.ch/?clickenroll
Zielgruppen	Bachelor Praxismodul für Studierende 2. Semester
Lernziele / Kompetenzen	Design befindet sich im Wandel: Designer und Designerinnen entwickeln nicht nur produktfokussierte Lösungen, sondern bearbeiten in ihrer Gestaltungspraxis vermehrt übergreifende, gesellschaftsrelevante Fragestellungen. Wenn Designer zusammen mit einer Community soziale Innovationen initiieren, benötigen sie dafür ein spezielles Toolkit. Im Zentrum dieses Seminar stehen die Vermittlung und das Erproben wirkungsvoller Methoden, Werkzeuge und Strategien des Co-Designs. Dies beinhaltet: Nutzerforschung Effiziente Strategien, um latente Wünsche und Bedürfnisse unterschiedlicher Akteure einer Community zu identifizieren und ethnographisch-visuell zu analysieren Co-Design Kollaborative Methoden, um aktiv mit Nicht-Designern an der Entwicklung neuer Lösungsansätze zu arbeiten Video-Storytelling Video als Kommunikations-Tool, um Projektideen prägnant zu vermitteln
Inhalte	Im Co-Design verschwinden die Grenzen zwischen Designern und Nicht-Designern. Diese Entwicklung erweitert die Rolle und Aufgabe von Gestalterinnen und Gestaltern und rückt insbesondere die Zusammenarbeit mit unterschiedlichen Akteuren einer Community ins Zentrum. Video unterstützt diesen Entwicklungsprozess optimal: Als kollaboratives Tool eingesetzt, schlägt Video die Brücke zwischen Designern und anderen Akteuren. In diesem Seminar lernen wir den sozialen Designprozess kennen und initiieren ein konkretes Community-Building Projekt im urbanen Umfeld.

Bibliographie / Literatur	<p>Bech, O. (2014). Effective use of video in design Video in fast pace early design research. Department of Product Design Norwegian University of Science and Technology.</p> <p>Ehn, P. (2014). Making Futures: Marginal Notes on Innovation, Design, and Democracy. MIT Press.</p> <p>Manzini, E. (2015). Design, When Everybody Designs. The MIT Press.</p> <p>Schwarz, M., & Krabbendam, D. (2013). Sustainist Design Guide: How Sharing, Localism, Connectedness and Proportionality Are Creating a New Agenda for Social Design. BIS Publishers.</p> <p>Ylirisku, S., & Buur, J. (2007). Designing with Video: Focusing the user-centred design process. Springer.</p>
Leistungsnachweis / Testatanforderung	80% Anwesenheit / aktive Teilnahme an Gruppenarbeit / Abgabe eines 30-60 sek. Videos pro Gruppe
Termine	<p>Bachelor-Praxismodule 2. Teil:</p> <p>8./9. März</p> <p>13. bis 16. März</p> <p>20. bis 23. März 2018</p>
Bewertungsform	Noten von A - F