

Designpraxis 1.1 - Das Tier und wir

Das Tier und wir. Produkte, Dienstleistungen und Konzepte.

Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Design > Bachelor Design > Industrial Design > 5. Semester

Nummer und Typ	BDE-VID-V-5010.12.19H.001 / Moduldurchführung
Modul	Designpraxis 1.1 - Das Tier und wir
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Susanne Marti, Robert Wettstein
Zeit	Do 19. September 2019 bis Mi 16. Oktober 2019 / 8:30 - 17 Uhr 16T
ECTS	6 Credits
Voraussetzungen	5. Semester Bachelor
Lehrform	Seminar, Workshop, Studio. Peer-to-Peer / Tandemlernen.
Zielgruppen	Wahlpflichtprojekt für Bachelor Design, 5. Semester
Lernziele / Kompetenzen	Konzeptentwicklung - Produktentwicklung - Animation Techniken der Ideation, Recherchieren, analysieren und weiterentwickeln innerhalb des Designprozesses. Zusammenarbeit im Team. Trainieren des vernetzen Denkens und Entwerfens. Erweiterung der präzisen Sprache über Design. Eigene Entwurfsmethode analysieren. Projektplanung, Strukturierung, Zeitmanagement. Beurteilungskriterien bilden und anwenden.
Inhalte	<p>Tiere sind in unserem Alltag so selbstverständlich, dass wir diese nur sporadisch wahrnehmen und beachten. Andererseits sind Tiere ein wichtiger Bestandteil der Ernährungs-kette die in der heutigen Zeit stark polarisiert und zu Diskussionen anregt. In diesem Modul möchten wir den Fokus auf diese vertraute /unvertraute Beziehung zur Spezies legen. Digitale Technologien können neue Möglichkeiten für zukünftige Produkte und Dienstleistungen eröffnen. In diesem Spannungsfeld werden wir forschen und entwickeln.</p> <p>Wir kreieren und entwerfen Produkte, Dienstleistungen oder Interventionen rund um das Thema "Tier und wir". Uns interessiert der kreative wie spielerische Umgang mit dem Thema. Wir erarbeiten vielfältige Modelle die ein respektvolles umgehen mit der Kreatur fördert. Dazu erarbeiten wir gemeinsam ein fundiertes Basiswissen, verschaffen uns Überblick zu existierenden und bekannten Phänomenen im Umgang mit Tier und Mensch. Basierend auf den neuen Grundlagen entwerfen und entwickeln wir visionäre Konzepte und setzen diese erst als Low-resolution Prototype und später als High-resolution Prototyp in Form von Modellen und Animationen um.</p> <p>Das Thema wird mit klassischen Techniken der Ideation erarbeitet. Double Diamond, Moodboard, Factfinding, Research, Cultural probs usw. Die erarbeiteten Konzepte werden in einer digitalen Transformation vermittelt. Eine zusätzliche Kurzdokumentation soll das Projekt zusammenfassend kommunizieren (Bild, Text und Infografik etc.). Die Resultate werden auf dem ZHDK- Medienarchiv publiziert.</p>
Bibliographie /	Müller, Francis. (2018). Designethnografie : Methodologie und Praxisbeispiele.

Literatur	Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden. Bernhard. 2006. "Field Notes and how to Take, Code and Manage them."In: Research Methods in Anthropology, 180-207. Walnut Creek: AltaMira.
Leistungsnachweis / Testatanforderung	Mind. 100% Anwesenheit, aktive Mitarbeit. Vorlegen einer digitalen Präsentation, inkl. PDF Dokumentation.
Termine	19.09. - 16.10.2019
Dauer	16 Tage
Bewertungsform	Noten von A - F
Bemerkung	Beobachte ab Heute deinen Alltag im Kontext zu „Das Tier und wir“ (Cultural probes, Designethnografie, Field Notes) Halte Deine Beobachtungen mit Mobile, Skizzen oder Texten fest. Ganzer Tag Anwesenheit erforderlich: 19.09.2019; 24.09.2019; 16.10.2019.