Designpraxis 1.1 - Warten auf die Zeit

Warten auf die Zeit

Warten ist Zeit in der langsamen Form. Warten kann prägend sein und muss durchgestanden werden. Warten kann Kontakte schaffen. Entscheide brauchen Zeit. Wartetechniken können auch Pausen sein. Bewusst in der Gegenwart warten. Warten auf die Idee.

Wir kreieren und entwerfen Produkte, Dienstleistungen oder Interventionen rund um das Thema „warten“. Uns interessiert der kreative wie spielerische Umgang mit dem Thema im Spannungsfeld Produkt, Mensch und Raum. Dazu erarbeiten wir gemeinsam ein fundiertes Basiswissen, verschaffen uns Überblick zu existierenden und bekannten Prinzipen, Technologien und Anwendungen. Basierend auf den in kleinen Teams erarbeiteten Grundlagen entwerfen und entwickeln wir visionäre Konzepte und setzen diese in Storyboards oder im Modell um.

Das Thema wird mit klassischen Techniken der Ideation erarbeitet. Double Diamond, Moodboard, Factfinding, Research, Cultural probes usw. Die erarbeiteten Konzepte werden in einer digitalen Transformation kompakt, informativ und anregend vermittelt. Eine zusätzliche Kurzdokumentation soll das Projekt zusammenfassend kommunizieren (Bild, Text und Infografik etc.). Die Resultate werden auf dem ZHDK- Medienarchiv publiziert.

Angebot für

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

Nummer und Typ	BDE-VID-V-5010.13.20H.001 / Moduldurchführung
Modul	Designpraxis 1.1 - Warten auf die Zeit
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Susanne Marti, Robert Wettstein
Zeit	Do 17. September 2020 bis Mi 14. Oktober 2020 16 Tage
ECTS	6 Credits
Lehrform	Seminar, Workshop, Studio, Peer-to-Peer / Tandemlernen.
Zielgruppen	Wahlpflichtprojekt für Bachelor Design, 5. Semester
Lernziele / Kompetenzen	Recherchieren, analysieren und weiterentwickeln innerhalb des Designprozesses. Interdisziplinäre Zusammenarbeit im Team. Sich zu einer Fachspezialistin in einer bestimmten Materie entwickeln. Trainieren des vernetzen Denkens und Entwerfens. Erweiterung der präzisen Sprache über Design. Die eigene Entwurfsmethode analysieren. Sensibilisierung und Aneignung grundlegender Fähigkeiten in der Präsentation der Projektvermittlung. Beurteilungskriterien bilden und anwenden.
Inhalte	Ablauf / Terminplan: Ein Inputvortrag zum Projektthema und Modulaufbau, Recherchen und Analysen im Team münden in einem Seminartag – innerhalb von kurzer Zeit wird nach persönlich getriebenem Interesse Fachwissen erarbeitet, vermittelt und der Gruppe zugänglich gemacht. Als Fachspezialisten geht es anschliessend im Team weiter in die Produktentwicklung und deren Vermittlung. Vorgehen: Recherchen und Analysen im Team - Fachwissen erarbeitet – Aufgabenstellung selber definieren – Konzept- und Produktentwicklung - Austausch und Beratung mit

	Spezialisten – Umsetzen Konzept und Idee als Modell – visualisieren als Film / Animation – publizieren und präsentieren – Schlussbewertung im Team.
Bibliographie / Literatur	Beobachte ab jetzt deinen Alltag im Kontext „warten“. Halte deine Beobachtungen mit Mobile, Skizzen oder Texten fest. Müller, Francis. (2018). Designethnografie : Methodologie und Praxisbeispiele. 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	17.09. - 14.10.2020
Dauer	16 Tage
Bewertungsform	Noten von A - F
Bemerkung	Ab jetzt beobachtest du dein eigenes Warten und dokumentierst dieses spontan mittels Mobile, Skizzen oder Texten. (Cultural probes, Designethnografie, Field Notes). Bitte bringe davon 2-3 Bilder (Laserprints A4/A3) zum ersten Treffen am 17.9.2020 mit. Ganzer Tag Anwesenheit erforderlich: 17.9.2020; 25.9.2020; 14.10.2020