

## Designpraxis 1.2 - RENDER WEEKLY

Form - Material - Licht - Bild

Angebot für

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

Nummer und Typ	BDE-VID-V-5020.13.20H.001 / Moduldurchführung
Modul	Designpraxis 1.2 - RENDER WEEKLY
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Milos Ristin
Zeit	Do 17. September 2020 bis Mi 14. Oktober 2020 16 Tage
ECTS	6 Credits
Lehrform	Projekt
Zielgruppen	Wahlpflichtprojekt für Bachelor Design, 5. Semester
Lernziele / Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sicherer Umgang mit digitaler Formgebung</li> <li>- Freude an formalen Entscheidungen</li> <li>- Erarbeiten von effizienten digitalen Workflows</li> <li>- Stärken der Intuition und der Entscheidungsfähigkeit</li> <li>- Erstellen attraktiver Bildsprachen</li> <li>- 3 x Design-Sprint: von der Idee bis zum High-End Rendering in 1 Wo</li> </ul>
Inhalte	<p>Das Modul wird in drei Design-Sprints unterteilt. Am Anfang jeder Woche wird die Aufgabe gegeben, am Ende der Woche steht ein ausgearbeitetes Konzeptbild. Machen statt Denken, digital und schnell. Die systematische Arbeit darf in den Hintergrund treten und wir widmen uns der Formgebung und der Bildgestaltung. Die Aufgabenstellung wird niederkomplex sein, z.B.: Design a Thermometer / Lighter / Glas / Hammer / Bottle Opener etc.</p> <p>Reality Check: Die Aufgaben werden jeden Woche vom Instagram Profil @renderweekly veröffentlicht. Ende Woche laden wir das jeweilige Bild mit dem Hashtag auf Instagram hoch und hoffen auf eine Publikation.</p> <p>Design kann und soll auf vielen Ebenen der Produktentwicklung wirken. Konzeptuell, systematisch, hinterfragend und herausfordernd. Zugleich manifestiert sich das Wirkungsfeld des Industriedesigns hauptsächlich in Form von Produkten, welche Träger dieser Einflüsse sind. Um die Tragweite der Konzepte zu erhöhen, ist eine starke, ansprechende und aufklärende Bildsprache ausschlaggebend. Ein gut gestaltetes, detailliertes und gut visualisiertes Konzept hat die Kraft die Akteure der Produktentwicklung (Marketing, Engineering, Business, Sales etc.) an einen Tisch zu bringen.</p> <p>Teil des Moduls sind Inputs zu den jeweiligen Disziplinen (Sketching, Bildbearbeitung, Modelling, Rendering, Designpraxis). Weiter werden alle Teilnehmende ein pragmatisches Set-Up an Soft- und Hardware zusammenstellen, welches einen sauberen Workflow ermöglicht. Die Teilnehmenden werden geleitet und ermutigt, sich Wissen mit Hilfe von Tutorials und Webinars anzueignen.</p>
Bibliographie /	<a href="https://www.renderweekly.com">https://www.renderweekly.com</a>

Literatur	<a href="https://lemanoosh.com">https://lemanoosh.com</a>
Leistungsnachweis / Testatanforderung	80% Präsenz; 3 qualitativ hochstehendes Renderings; Schlussausstellung
Termine	17.09. - 14.10.2020
Dauer	16 Tage
Bewertungsform	Noten von A - F