

DIG Methoden, Strategien und Wirkung des Designs (gLV)

Kategorie: Methodologie / Kulturtechniken

Keywords: Critical Design, Designethnografie, Strategic Design, Ästhetik, Design und Digitalisierung, Kreativität, Immersive Design, Social Design

Angebot für

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

Nummer und Typ BDE-BDE-T-HV-2000.21F.001 / Moduldurchführung

Modul Hauptvorlesung 2. Semester

Veranstalter Departement Design

Leitung Corina Zuberbühler,
Stefano Vannotti

Zeit Mo 22. Februar 2021 bis Mo 31. Mai 2021 / 15 - 17 Uhr

Anzahl Teilnehmende maximal 130

ECTS 1 Credit

Voraussetzungen Für DDE-Bachelor-Studierende:
Keine

Für Studierende anderer Studiengänge bzw. Vertiefungen der ZHdK erfolgt die verbindliche Einschreibung im Rahmen der geöffneten Lehrveranstaltungen via ClickEnroll vom 1.2. - 14.2.21 <https://intern.zhdk.ch/?clickenroll> (beschränkte Platzzahl).

Die Teilnahme darf sich nicht mit anderen Lehrveranstaltungen überschneiden bzw. muss vorgängig mit dem für die/den Studierende/n zuständigen Studiensekretariat abgesprochen werden.

Lehrform Ringvorlesung

Zielgruppen Bachelor Hauptvorlesung für Studierende im 2. Semester

Lernziele / Kompetenzen Die TeilnehmerInnen lernen die wichtigsten Methoden und Strategien des Designs kennen. Sie sind in der Lage, mit Hilfe der Beiträge in dieser Vorlesungsreihe, eine eigene Landkarte zu zeichnen, die den Designbegriff sowie seine Schnittstellen umreisst.

Inhalte Nach der Einführung in Designgeschichte im ersten Semester, nähert sich die Hauptvorlesung im zweiten Semester dem aktuellen Designbegriff an. Im Rahmen einer Vorlesungsreihe werden die Methoden, Strategien und Wirkung des Designs aus unterschiedlichen zeitgemässen Perspektiven behandelt. Verschiedene Referentinnen und Referenten führen in relevante Begriffe wie Critical Design, Designethnografie, Strategic Design, Ästhetik, Design und Digitalisierung, Spekulative Design, Immersive Design sowie Social Design ein und zeigen die Schnittstellen zur Kunst, Politik, Management, Gesellschaft, Anthropologie, Business, Philosophie, Technologie und Soziologie auf.

Bibliographie / Literatur Eine Literaturliste wird in der Vorlesung abgegeben.

Leistungsnachweis / 80% Anwesenheit

Testatanforderung	Erstellen einer persönlichen Landkarte zum Designbegriff
Termine	Montags vom 22. Februar bis 31. Mai 2021 Keine Vorlesung an folgenden Terminen: 5./26. April 24. Mai 2021
Bewertungsform	bestanden / nicht bestanden