

Designpraxis 1 - Wirbel, Wind und Schmetterling - Ideation und design thinking

"Whirling up" ermöglicht neue Ideen. Aufwirbeln ist ein mechanischer Prozess, bei dem Komponenten durchmischt werden und sich neu formieren. Diese werden chaotisiert und setzen sich beim Abklingen der Kraft in einer kaschierenden Schicht ab.

Aufrühren kann auch bedeuten, neu durchzumischen, kristalline Strukturen zu verflüssigen, Chaos zu erzeugen um neue Ordnungen und Lösungen zu ermöglichen. Aufstäuben kann als Intervention verstanden werden. Aufwirbeln lädt ein zur Ideation und Interaktion.

Wir konzipieren und entwerfen Produkte, Dienstleistungen oder Interventionen rund um das Thema „aufwirbeln“. 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 Prinzipien, Technologien und Anwendungen. Basierend auf den in kleinen Teams erarbeiteten Grundlagen entwerfen und entwickeln wir visionäre Konzepte, welche durch audiovisuelles Storytelling und Modelle umgesetzt werden. Dabei fokussieren wir inhaltlich auf die Vermittlung der User Experience und setzen diese in einfachen digitalen Webdokus mit animierten Infografiken um. Die Resultate werden auf dem ZHdK- Medienarchiv publiziert.

Das Thema wird mit klassischen Methoden der Ideation und design thinking erarbeitet. Double Diamond, Moodboard, Factfinding, Research, lateral thinking, Cultural probes, peer to peer usw. Der Designprozess wird mentoriert.

Angebot für

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

Nummer und Typ	BDE-VID-V-5010.14.21H.001 / Moduldurchführung
Modul	Designpraxis 1
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Susanne Marti, Robert Wettstein
Zeit	Do 23. September 2021 bis Mi 20. Oktober 2021 16T
ECTS	6 Credits
Lehrform	Seminar, Workshop, Studio, Peer-to-Peer / Tandemlernen.
Zielgruppen	Pflichtprojekt für Bachelor Design, 5. Semester
Lernziele / Kompetenzen	Recherche und Analyse, Ideation und design thinking innerhalb des Designprozesses. Interdisziplinäre Zusammenarbeit im Team. Sich zu einer Fachspezialistin in einer bestimmten Materie entwickeln. Trainieren des vernetzen Denkens und Entwerfens. Projektmanagement anhand der DD-Methode. Erweiterung der präzisen Sprache über Design. Analyse der eigenen Entwurfsmethoden. Sensibilisierung und Aneignung vertiefter Fähigkeiten in der Präsentation der Projektvermittlung einer User Experience. Beurteilungskriterien bilden, anwenden und nach verschiedenen Methoden bewerten.
Inhalte	Ablauf: Ein Inputvortrag zum Projektthema und Modulkonzept, 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 oder alleine weiter in die Produktentwicklung und deren Vermittlung.

	Vorgehen: Recherche und Analyse im Team - Fachwissen erarbeiten - 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 „aufwirbeln“. Halte deine Beobachtungen mit Mobile, Skizzen oder Texten fest. Müller, Francis. (2018). Designethnografie: Methodologie und Praxisbeispiele. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden. Neue Ideen mit System, Arbeitshefte Führungspsychologie Band 39 Andreas Novak Windmühle Verlag, 2020 3. Auflage
Leistungsnachweis / Testatanforderung	Mind. 100% Anwesenheit, aktive Mitarbeit. Vorlegen einer digitalen Präsentation, hochgeladen auf ZHdK- Medienarchiv inkl. Verschlagwortung.
Termine	23.09. - 20.10.2021
Dauer	16 Tage
Bewertungsform	Noten von A - F
Bemerkung	Ab jetzt spontanes Festhalten deiner Beobachtungen und Gedanken zum Thema "aufwirbeln" mittels Mobile, Skizzen oder Texten. Visuell, akustisch, analog. (Cultural probes, Designethnografie, Field Notes). Bitte bringe davon 2-3 Bilder (Laserprints A4/A3) zum ersten Treffen am 23.9.2021 mit. Ganzer Tag Anwesenheit erforderlich: 23.9.2021; 05.10.2021; 20.10.2021