

Designpraxis 1.1 - REPAIR REVOLUTION!

Ideation und design thinking - eine Kooperation mit dem Museum für Gestaltung Zürich.

REPAIR ermöglicht neue Ideen. Flicken ist ein mechanischer Vorgang, bei dem etwas ersetzt, repariert, verstärkt, simuliert oder verdeckt und damit neu gestaltet wird. Dieser Veränderungsprozess betrifft nicht nur das Aussehen, sondern auch eine Verschiebung des Wertes des Produktes und der Beziehung zu ihm. REPAIR kann auch bedeuten, unsichtbare Qualitäten in den Vordergrund zu stellen, Werte zu steigern, Fehler zu integrieren, Unruhe zu schaffen, Ordnungen und Lösungen zu ermöglichen. REPAIR kann als Intervention verstanden werden. REPAIR lädt zur Ideenfindung und Interaktion ein.

Wir konzipieren und entwerfen Produkte, Dienstleistungen oder Interventionen rund um das Thema „REPAIR“. 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. Eine Auswahl der Ergebnisse werden in der Ausstellung REPAIR REVOLUTION! im Museum für Gestaltung (Toni-Areal) gezeigt. (31.3. - 22.10.2023). Zudem werden alle Resultate auf dem ZHdK- Medienarchiv publiziert.

Angebot für

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

Nummer und Typ	BDE-VID-V-5010.15.22H.001 / Moduldurchführung
Modul	Designpraxis 1.1 - REPAIR REVOLUTION!
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Susanne Marti, Robert Wettstein
Zeit	Do 22. September 2022 bis Mi 19. Oktober 2022 16T
ECTS	6 Credits
Lehrform	Seminar, Workshop, Studio, Peer-to-Peer / Tandemlernen.
Zielgruppen	Wahlpflichtprojekt 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.

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.

Bibliographie /
Literatur

Langenberg, Silke. Reparatur?: Anstiftung Zum Denken Und Machen. Berlin: Hatje Cantz Verlag, 2018. Print.

Leistungsnachweis /
Testatanforderung

Mind. 100% Anwesenheit, aktive Mitarbeit.
Vorlegen einer digitalen Präsentation, hochgeladen auf das ZHdK- Medienarchiv inkl. Verschlagwortung.

Termine

22.09. - 19.10.2022

Dauer

16 Tage

Bewertungsform

Noten von A - F

Bemerkung

Ab jetzt spontanes Festhalten deiner Beobachtungen und Gedanken zum Thema "REPAIR" mittels Mobile, Skizzen oder Texten. Visuell, akustisch, analog. (Cultural probes, Designethnografie, Field Notes).

Ganzer Tag Anwesenheit erforderlich:
22.9.22, 27.9.22, 11.10.22, 19.10.22