

Designpraxis 1.2 - #RENDERWEEKLY

Digitaler Entwurfs- und Präsentationsprozess in drei Designsprints

Angebot für

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

Nummer und Typ	BDE-VID-V-5020.15.22H.001 / Moduldurchführung
Modul	Designpraxis 1.2 - #RENDERWEEKLY
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Milos Ristin
Zeit	Do 22. September 2022 bis Mi 19. Oktober 2022
	16T
ECTS	6 Credits
Voraussetzungen	Keine
Lehrform	Projekt / Entwurf
Zielgruppen	Wahlpflichtprojekt für Bachelor Design, 5. Semester
Lernziele / Kompetenzen	- Sicherer Umgang mit digitaler Formgebung - Freude an formalen Entscheidungen - Erarbeiten von effizienten digitalen Workflows - Stärken der Intuition und der Entscheidungsfähigkeit - Erstellen attraktiver Bildsprachen - 3 x Design-Sprint: von der Idee bis zum High-End Rendering in 1 Wo
Inhalte	Das Modul wird in drei Design-Sprints unterteilt. Am Anfang jeder Woche wird die Aufgabe gegeben, am Ende der Woche steht ein fotorealistisches Konzeptbild. Machen statt (über)denken, digital und schnell. Die systematische Konzeptarbeit darf kurzzeitig in den Hintergrund treten und wir widmen uns der Formgebung und der Bildgestaltung. Die Aufgabenstellung ist niederkomplex, z.B.: Gestaltung eines Thermometers, eines Feuerzeugs, eines Glasses, eines Hammers etc. Reality Check: Die Aufgaben werden jede Woche vom Instagram Profil @renderweekly veröffentlicht. Ende Woche laden wir das jeweilige Bild mit dem Hashtag auf Instagram hoch und hoffen auf eine Publikation. Design kann und muss 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 von diesem Wirken 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. 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.

Bibliographie /
Literatur

Person-, Projekt- und Softwarespezifisch mit Fokus auf online Tutorials. Wird im Prozess erarbeitet.

Leistungsnachweis /
Testatanforderung

3 qualitativ hochstehendes Renderings; Schlussausstellung; mind. 80% Präsenz

Termine

22.09. - 19.10.2022

Dauer

16 Tage

Bewertungsform

Noten von A - F