Table of Contents

Grundlagen II 3
Heutige Inhalte: Design Thinking, Human-Centred-Design, Brainstorming Methoden, Hand-Storming 3

Grundlagen II

Online Session via Zoom
Montag, 2. November 2020

- Zoom starten…
- Jitsi in Chrome starten…
- <hi #fff200>COVID-19 Update:</hi> Die FH Münster hat kein Online-Semester beschlossen. Dennoch sind die Lehrenden aufgerufen die Präsenzformate auf ein absolut notwendiges Maß zu reduzieren und den Studierenden die Teilnahme freizustellen. ⇒ Hinweis auf Frage in Mattermost.
- Kurzvorstellung der Studierendeninitiative Weitblick Münster e.V. welche sich für weltweit bessere Bildungszugänge einsetzt.

Heutige Inhalte: Design Thinking, Human-Centred-Design, Brainstorming Methoden, Hand-Storming

Prelude

»Be brave enough to start a conversation that matters.« Margaret Wheatley

- Icebreaker Cards – A tool for Meaningful conversations and deeper relationships.
- Brainspin Cards (Prinzip 1 ⇒ eine Karte, Prinzip 2 ⇒ Kombination mit Geschichte)
- Kleine Kreativübung: Doodle (Sie brauchen Papier und Bleistift).

- Feedback/Analyse des *Erklärenden Fotos* vom Ball Objekt
- **Präsentation: Das optimierte NID 02 Objekt** ⇒ Jede Gruppe wählt eine Person aus, die das Objekt präsentierten die Nutzung simuliert. Wir werden die Ergebnisse daraufhin in der Gruppe diskutieren. Was können wir daraus lernen? ⇒ *Error Analysis* (Zählen Sie alle Punkte auf, die bei einer Nutzung schief gehen könnten und überlegen Sie woran dies liegen könnte. Dies ist ein guter Weg mögliche Fehler in der Gestaltung zu identifizieren, die unwillkürlich zur falschen Nutzung führen ⇒ *Non-Intentional Design*)
- **Präsentation: NID Aufgabe 02 (Kleiderbügel)** ⇒ Jeder Studierende präsentiert innerhalb von 60 Sekunden sein/ihr Kleiderbügel Objekt. Alle anderen Studierenden müssen das Objekt innerhalb dieser Zeit nachzeichen. Nach Ablauf der Minute wird die Zeichnung in die Kamera gehalten.

Kurze Pause

Overtüre

1.	UN Sustainable Development Goals	Jasmin H.
2.	IDEO's Field Guide to Human-Centered Design	Daria-Luna

Nach den beiden Präsentationen wird es eine Diskussion von etwa 20 Minuten geben, die von den beiden Referierenden geleitet wird. In dieser sollte der Fokus auf Fragestellungen liegen, die eng mit

dem Thema verbunden sind: Was ist das Ziel der Sustainable Development Goals? Was können Designer dazu beitragen? In welchen Momenten könnte man als Designer Einfluss auf die Zukunft der Gesellschaft haben?

- Sustainability Development Geek Cards
- Fragen zum Film *Urbanized*. Felix versendet via Mattermost ein PDF mit Fragen, die beantwortet werden müssen. Sie haben 10 Minuten Zeit.
- Diskussion
- IDEO Method Cards ⇒ Beispiele und kurze Übungen: *Error Analysis*, *Draw the Experience*, *Personal Inventory*, *Predict Next Year's Headline*, *Quick-and-Dirty Prototyping*
- IDEO Travel Pack

Hausaufgaben für nächste Woche Montag

1. ~~<hi #ed1c24>**Plastikmüll & Infografik:** Sammeln Sie eine Woche lang alle Plastikteile, die Sie ansonsten wegschmeißen würden (Verpackungen, Lutscher Stiele, Labello Hüllen, Tüten, etc.). Waschen und trocknen Sie diese. Lernen Sie das Material kennen. Versuchen Sie möglichst viel über das Material heraus zu bekommen. So interessiert uns beispielsweise der Plastik Typ, die Materialbeschaffenheit (Stabilität, Farbe), Form, Größe, etc. Überlegen Sie wie die Teile vermutlich hergestellt wurden. Fertigen Sie am Sonntag eine Informationsgrafik an, die einen Aufschluss über Ihre Erkenntnisse gibt und letztendlich darüber was Sie gesammelt haben. Laden Sie die Informationsgrafik bis Sonntag Abend in Ihren Namensordner bei Sciebo zusammen mit einem Foto von allem gesammelten Material. Gesammeltes Plastik sowie Informationsgrafik wird beim nächsten mal in der Gruppe vorgestellt.</hi>~~ Da eine Plastikverpackungsmüllaufgabe bereits im letzten Semester gestellt wurde, wird die Hausaufgabe kurzfristig geändert in folgende: **Kleidung & Infografik:** Entleeren Sie Ihren Kleiderschrank und schauen Sie sich Ihre Kleidungsstücke einmal genauer an. Aus welchem Material sind diese gemacht? Woraus bestehen Stoffe, Etiketten, Aufdrucke. Was denken Sie, wie die Teile produziert wurden? Dechiffrieren Sie die Schnitteile, die es braucht ein fertiges Kleidungsstück herzustellen. Erzeugen sie eine Informationsgrafik aus Ihrer Kleidung über Ihre Kleidung, die Ihre Erkenntnisse verständlich kommuniziert. Fragen auf die man bei der Bearbeitung stoßen könnte: Besitze ich mehr schwarze oder weiße Klamotten? Wieviele Hosen habe ich das letzte mal vor zwei Jahren getragen? Wieviel Kilogramm Pullover besitze ich? Was kann man aus dem Stapel meiner löchrigen Socken alles ableiten? Wieviel Mikroplastik wird bei jedem Waschgang meines 15 Euro Pullovers bei jedem Waschgang ins Grundwasser gespült? Was ist der ökologische Fussabdruck meiner Jacke? Wo wurde diese produziert und von wem? Anmerkung: Es soll kein Markenname genannt werden. Es geht nicht darum zu zeigen wer die meiste Paar “Gucci Socken” besitzt, sondern vielmehr um viele andere möglichen Arten der Untersuchung.
2. **Lesen Sie die PDFs** im entsprechenden Sciebo Ordner:
    1. Research Methods for Product Design[1)]
    2. 200 Tipps für einen nachhaltigen Lebensstil[2)]
    3. 100 Produkte der Zukunft[3)]

[1)] Milton, Alex, Paul Rodgers, Research Methods for Product Design, Laurence King Publishing Ltd, London, 2013

[2)] Sewalski, Mimi, Nachhaltig leben jetzt, Hintergründe verstehen, Fakten checken, Gewohnheiten etablieren, Knesebeck GmbH & Co. Verlag KG, München, 2020

[3]

Hänsch, Theodor W. (Hg.), 100 Produkte der Zukunft, Wegweisende Ideen, die unser Leben verändern werden, Ullstein Buchverlage GmbH, Berlin, 2007

From:
https://www.hardmood.info/ - **hardmood.info**

Permanent link:
https://www.hardmood.info/doku.php/02_11_2020?rev=1604319517

Last update: **2024/06/28 19:08**