Table of Contents

Grundlagen II: Design Research, Design for Conversations, Design for Debate, Speculative Design, Future Forecasting 3

Grundlagen II: Design Research, Design for Conversations, Design for Debate, Speculative Design, Future Forecasting

~~MSD, MSD, Doppelraum 197/198~~ ⇒ <hi #fff200>Online Session via Zoom</hi>
Montag, 9. November 2020

Prelude

Kleine Bitte: Einverständnis E-Mail an Leonie zur Verwendung von Fotos auf denen Ihr zu sehen seid.

Zusammenfassung zur letzten Woche ⇒ Unklarheiten dazu?

- Brain- und, Hand-Storming Methoden
- Design Thinking (Stichpunkt *Fail early to succeed sooner*; Creative Mindsets: Optimism, Creative Confidence, Empathy, Make It, Embrace Ambiguity (The phrase invites designers to go with the flow in the face of the unknown), Iterate, Learn from Failure,…) ⇒ Reading: Research Methods for Product Design[1)]
- Human-Centred-Design (mit den Menschen gestalten/Mensch mit Leben und Bedürfnissen im Fokus der Gestaltung) ⇒ Reading: 200 Tipps für einen nachhaltigen Lebensstil[2)],

»*Competency in design means more then giving a form to things. It is an entire spectrum of topics like communication, creativity, second-order solutions, cooperation, net product, transformation, progress, globalisation, polarity and synergy.*«[3)]

- Die Rolle des Designers/der Designerin
- *Creative Strategist* ⇔ *Creative Practitioner*
- STEM ⇒ STEAM

In der heutigen Sitzung geht es um weitere mögliche Tätigkeitsfelder und Aufgabenbereiche der Gestaltung, speziell jene, die nicht direkt anwendungsbezogen oder *human-centered* sind, sondern vielmehr kritisch Themen ansprechen, zum Nachdenken anregen, Utopien beschreiben oder durch Designforschung die Zukunft gestalten. ⇒ Reading: 100 Produkte der Zukunft[4)]. Was ist Design Forschung?

1. Forschung über Design (Geschichte, Theorie, Kontext, …)
2. Forschung als Design (Das Erschaffen von Designobjekten und Artefakten selber ist Teil eines forschenden Erschaffungsprozesses. Auch wenn die Ergebnisse nicht unbedingt zu einem allgemeinen Erkenntnisgewinn beitragen.)
3. Forschung durch Design (*Practise-based research* führt zu neuartigen Erkenntnissen etwa bei der Materialforschung oder zur Entstehung neuer Prozesse.)

Personal Belongings, Future Forecasting, Trendspotting ⇒ Kurzes Beispiel zum Hype-Zyklus.

Was sind Zukunftsthemen, die Sie beschäftigen?

Referate

3.	Anthony Dunne & Fiona Raby.	Tais

4.	Julius von Bismarck, Image Fulgurator	Anna

Mögliche Diskussionspunkte: Wo verläuft eine Trennlinie zwischen Design- und Kunstprojekten? Wann macht eine Trennung Sinn, wann nicht? Was sind mögliche Themenfelder für zukünftige kritische Gestaltung? In ihrem Buch *Speculative Everything* beschreiben Dunne und Raby “design as a catalyst for social dreaming”. Was sind Ihre Gedanken hierzu? Des weiteren beschreiben die Autoren, daß sie hoffen “designers interested in doing more than making technology easy to use, sexy, and consumable…”. Was ist hier die unverhohlene Kritik?

- Royal College of Art (RCA)
- Parsons School of Design (The New School)

Intermission

Felix zeigt ein paar Projekte aus seiner Studienzeit *HackSet*, *Rabbit in a Snake*, *The Chair Commodity Selection Tool*, *Keyboardbored*, *Cybär*, *-Waermeflasche*.

Präsentation und Feedback zu Hausaufgaben zu heute: NID Aufgabe 03 – Kleidung & Infografik

NID Aufgabe 03 war es die Kleidung im eigenen Kleiderschrank zu untersuchen und aus/mit diesen eine Informationsgrafik zu erstellen. Präsentieren Sie Ihre Ergebnisse.

Felix zeigt zwischendurch Referenzen und Beispiele aus einigen Büchern.

Je nachdem wieviel Unterrichtszeit wir nach den Vorstellungen der Übungsergebnisse und gewonnen Erkenntnissen noch haben werden wir folgende Übungen machen:

1. Kabel Übung: Finden Sie ein Stromkabel (z.B. von Ihrem Computerladegerät) und ein DIN A3 Blatt. Das Kabel wird nun zu Ihrem darstellenden Medium.
    1. Stellen Sie folgende Begriffe dar (Dauer jeweils 3-5 min):
        - Chaos
        - Ordnung
        - Zugang
        - Verbindung
        - Datenstau
    2. Freie Assoziation: Welche Begriffe fallen Ihnen ein, wenn Sie an ein *Stromkabel* denken. Visualisieren Sie diese Begriffe. Wenn nötig können Sie zusätzlich auch mit einem schwarzen Stift Komponenten auf Papier hinzufügen. (Dauer ±10 min)

Teilen Sie ein Foto mit der Gruppe via Mattermost.

Hausaufgaben für nächste Woche (16. November)

1. Lesen Sie folgende PDFs (siehe Sciebo)
    - The Future[5)]
    - The Art of Critical Making [6)]
    - Speculative Everything [7)]

Hausaufgaben für übernächste Woche (23. November)

1. NID Aufgabe 04: Recherchieren Sie über Elektroschrott. Finden Sie ein altes, schwarzes (!) Stromkabel (Länge bleibt Ihnen überlassen) und integrieren/montieren Sie dieses physikalisch auf/in ein DIN A3 Plakat. Das Ziel des Plakates ist die Vermittlung eines Aspektes auf den Sie bei Ihren Recherchen gestoßen sind. Wieviel Tonnen Kabel werden täglich weggeworfen? Was könnte man aus dem beinhaltetem Kupfer sonst herstellen? etc. Die zu verwendenden Elemente auf dem Poster dürfen nur das Kabel selbst sowie schwarze Typografie sein. Bitte beachten Sie, dass das Kabel selbst ein wichtiger Bestandteil der zu vermittelnden Botschaft sein soll – visuell, metaphorisch. Montieren Sie das Kabel so, dass es bei einem Transport nicht abfällt. Die Enden des Kabels müssen zugänglich bleiben. Dokumentieren Sie Ihre Recherche, Gedankengänge und Arbeitsschritte anhand von Scribbles und Fotos.
2. Lesen Sie folgende PDFs (siehe Sciebo)
    - Getting Started with Arduino[8)]
    - Arduino Cheat Sheets

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)
Bernhard von Mutius, 2004
4)
Hänsch, Theodor W. (Hg.), 100 Produkte der Zukunft, Wegweisende Ideen, die unser Leben verändern werden, Ullstein Buchverlage GmbH, Berlin, 2007
5)
The Future, MIT Press, 2017 – https://mitpress.mit.edu/books/future
6)
The Art of Critical Making, Rhode Island School of Design on Creative Practice, Rosanne Somerson (Ed.), John Wiley & Sons, Hoboken New Jersey, 2013
7)
Speculative Everything, Design, Fiction, And Social Dreaming, Anthony Dunne, Fiona Raby, MIT Press, London, 2013
8)
Getting Started with Arduino, Massimo Banzai, MAKE books, O'Reilly Media, Sebastopol, 2009

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

Permanent link:
https://www.hardmood.info/doku.php/09_11_2020?rev=1604920618

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