Table of Contents

GL 2 3
Prelude: Housekeeping & Organisatorisches 3
Der iterative Designprozess 4
Referate 4
Besprechung von Mind-Maps & 5 Themen 4

GL 2

Grundlagen der Gestaltung 2

Design Prozess, Zeitplanung, Project Management Tools, Handstorming, Moodboards

Prof. Felix Beck, Julia Wand (Tutorin)
Montag, 25. Oktober 2021

Prelude: Housekeeping & Organisatorisches

1. Überblick zum heutigen Ablauf ⇒ Fragen?
2. Anwesenheitsliste checken
3. Kommende Woche Montag ist Feiertag (Allerheiligen/All Saints' Day ⇒ kein Unterricht)
4. Kurze Zusammenfassung von Dutch Design Week 2021
5. Mini Übung: Weavesilk ⇒ Generative Art
6. »Ein Einhorn steht vor der Tür und friert.«. Diese Übung basiert auf einer von Jana Vogt entwickelten Übung, die im Rahmen eines Workshops entstanden ist. Dabei handelt es sich um das Einüben verschiedener Prinzipien, die auch im *Design Thinking* zu finden sind. So beispielsweise der Ansatz auf Ideen anderer aufzubauen, sowie möglichst visuell und kreativ zu arbeiten. (Hinweis auf weiterführende Literatur: The Design Thinking Playbook [1])

   Durchführung der Übung:
   1. "*Draußen vor der Tür steht ein Einhorn und friert*". Finden Sie Ideen, um das Einhorn zu wärmen.
   2. Die Gruppenteilnehmer skizzieren ein Einhorn auf einem Blatt (1 Min.)
   3. Eine Person startet den *Brainstorming Prozess* und schlägt beispielsweise vor: "*Wir können dem Einhorn flauschige Hausschuhe anziehen*". Dem stimmt die Gruppe zu und baut somit auf mit weiteren Vorschlägen auf der Idee auf. Die Vorschläge, flauschige Hausschuhe, etc., werden entsprechend in die eigene Zeichnung integriert (max. 15 Sek./Ergänzung).
   4. Die nächste Person ergänzt eine Idee mit dem Satz "Ja! Und das Einhorn sollte außerdem…", usw.
   5. Die Ergebnisse werden am Ende der Übung kurz via zoom in die Kamera gehalten, bzw. in Mattermost geteilt.

   Abb. oben: Zeichnung von Jana Vogt, 2021

   Abb.: Ergebnisse aus dem Kurs, 2021

7. *Brainspin*-Karten und erweiterte Assoziationsübung

Der iterative Designprozess

Prof Beck stellt eine Gegenüberstellung der *linearen Problemlösung* und des *iterativen Design Prozesses* dar. Anhand der Entwicklung des Radios und der einzelnen Schritte der Radio Gaga Aufgaben wird exemplarisch der Designprozess durchgesprochen:

1. lautleise 05: Mind-Map, 5 Ideenansätze
2. lautleise 06: Moodboard, Morphologische Matrix, 3 Entwürfe
3. lautleise 07: Visualisierungen, Flow-Chart Diagramm
4. lautleise 08: Prototyp, User-Testing

Hinweis auf weiterführende Literatur: Research Methods for Product Design [2)]

Referate

Thema	Vormittags	Nachmittags
Kanban	Jessica	Paula

Pause 20 min

Besprechung von Mind-Maps & 5 Themen

Pause 15 min

Parallel wird folgendes Video zu IDEOs Ansätzen zur Projektarbeit gezeigt.

1)
The Design Thinking Playbook, Mindful Digital Transformation of Teams, Products, Services, Businesses and Ecosystems, Michael Lerwick, Patrick Link, John Wiley & Sons, Hoboken, New Jersey, 2018

2)
Milton, Alex, Paul Rodgers, Research Methods for Product Design, Laurence King Publishing Ltd, London, 2013

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

Permanent link:
https://www.hardmood.info/doku.php/25_10_21?rev=1635057794

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