

| | | |
|---------------------------------|-------------------------|--|
| <p>Prof. Ralph Ammer</p> | <p>Life Time</p> | <p>Worum geht es?</p> <p>Dieses experimentelle Semesterprojekt ist Teil eines längerfristigen Design-Forschungsprojekts, in dem wir herausfinden, wie wir lebensfreundlich gestalten können. Wir stellen uns dabei in jedem Semester eine gemeinsame Frage und entwickeln dazu unterschiedliche individuelle Antworten. Im Wintersemester 2018/2019 beschäftigt uns die Frage: Welche Rolle spielt Zeit im Design?</p> <p>Wir beleuchten dazu zunächst Vorstellungen von Zeit in Natur- und Geisteswissenschaften, vor allem aber auch das Verhältnis zwischen der mechanisch oder digital gemessenen Uhr-Zeit und der biologischen Zeit von Lebewesen.</p> <p>In einem nächsten Schritt betrachten wir, wie sich unsere Vorstellungen von Zeit auf unsere Gestaltung auswirken. Wir sehen uns an, wie sich Zeit darstellen lässt, wie wir lang- oder kurzfristig gestalten, wie man Objekten ihre Zeit ansehen kann und wie eine Ästhetik der Zeit aussehen könnte. Wann immer wir etwas entwerfen gestalten wir auch die Zeit der Menschen, die mit unseren Produkten, Kommunikations- oder Dienstleitungen in Berührung kommen. Deswegen lernen wir Methoden kennen, um zeitliche Abläufe und Prozesse zu gestalten.</p> <p>Diese Überlegungen setzen wir in Bezug zum beruflichen Alltag des Industrie- und Kommunikationsdesigns und formulieren den Wert unserer Erkenntnisse.</p> <p>Welche Formate und Medien kann ich verwenden?</p> <p>Im individuellen Hauptprojekt kann jede/r Teilnehmende das Medium frei wählen, von statischen visuellen Darstellungen über Bewegtbild und Animationen bis hin zu physischen Produkten oder Installationen. Die Ergebnisse können nach individuellen Interessen im Bereich angewandter Konsumprodukte, Services oder Kommunikationslösungen bis hin zu spekulativen Designprojekten liegen.</p> <p>Was lerne ich dabei?</p> <p>Neben der inhaltlichen Beschäftigung mit dem Thema "Zeit und Design" und dem Diskurs über Bio-Design werden unter anderem folgende Fähigkeiten vermittelt und erarbeitet:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anschluss an aktuellen Design-Diskurs und -Themen - Planung und Durchführung eines Design Experiments - Designprozesse im Interaction Design - Grundbegriffe des Bewegtbilds - Design Writing und Storytelling |
|---------------------------------|-------------------------|--|

- Online Kommunikation
- Speklatives Design und Design for Debate
- Vermittlung des Projekts durch Vortrag und ein physisches Exponat

Was bringt mir das beruflich?

- Vertiefung handwerklicher Fähigkeiten, die den Berufseinstieg ermöglichen
- das Handwerkszeug, um an zeitgemäßen Designprojekten konzeptionell mitdenken und -arbeiten zu können
- die Fähigkeit, andere für das eigene Design zu begeistern
- klare verständliche Sprache
- inspirierende Geschichte
- solides Wissen zum eigenen Projekt
- das Wissen, wie man ein Publikum für die eigene Arbeit aufbaut
- Kontakte im Bereich Interaction Design und Biodesign

Wie läuft das Semester ab?

Das Projekt besteht aus drei Phasen: Inspiration, Projekt und Erzählung.

1. Inspiration – Woche 1 - 6

Während der ersten 6 Wochen bearbeiten wir 2 Kurzprojekte von jeweils 3 Wochen Dauer, um uns in das Thema einzuarbeiten. Nach Einblicken in die naturwissenschaftlichen und philosophischen Grundbegriffe diskutieren wir die Verbindungen von Zeit und Design. Dabei gilt ein Termin der Woche dem Reden und Denken (Thinkshop), der zweite dem Machen (Workshop). Außerdem unternehmen wir eine gemeinsame Exkursion.

2. Projekt – Woche 7 - 10

In den 4 Wochen nach der Inspirationsphase stellt sich jede/r Teilnehmende eine eigene Frage zum Thema Zeit und Design. Wir erstellen dazu individuelle Prozessabläufe und besprechen regelmäßig die Zwischenschritte. Dazu kommen auch externe Gäste.

3. Erzählung – Woche 11 - 13

Im letzten und wichtigsten Teil lernen und üben wir, wie wir andere für unsere Ideen begeistern. Den Abschluss bildet eine öffentliche Präsentation und ein gemeinsames Seminar mit BiologInnen und Genetik-WissenschaftlerInnen der Ludwig Maximilian Universität. ^[1]_{SEP}

Wer kann bei dem Projekt mitmachen?

Das Projekt richtet sich an Studierende aller Studienrichtungen, die neugierig auf fortschrittliches Design (Biodesign, Interaction Design, spekulatives Design) sind und mit Freude fleißig an hochwertigen Ergebnissen arbeiten. Es können bis zu 15 Studierende teilnehmen.

| | | |
|-----------------------------------|-------------------------------------|---|
| <p>Prof. Ralph Buchner</p> | <p>Corporate Photography</p> | <p>Corporate Photography – Bildwelten der Fakultät für Design Corporate Photography ist eines der wenigen Zukunftsfelder der professionellen Fotografie. Weil unsere Wirklichkeit zunehmend eine Welt der Bilder wird, sind Bilder für die Unternehmens-Kommunikation sehr wichtig.</p> <p>Gestalten für eine bessere Welt Die Fakultät steht vor einem Neuanfang und will sich in ihrer neuen Gestalt vielfältig medial präsentieren. Wir haben ein phantastisches neues Gebäude, viel neue Ausstattung, eine neue Studien- und Prüfungsordnung mit neuen Arbeitsfeldern und wir wollen in Zukunft kreativer Knotenpunkt der Designszene Münchens sein. Themen wie Social Entrepreneurship, Smart City, Urban Living, offene Gesellschaft, Nachhaltigkeit und Interkulturalität werden in Designprojekten von Studierenden und Lehrenden mit Inhalten und Leben gefüllt. Unser Maßstab ist dabei die gesellschaftliche Verantwortung des Designs.</p> <p>Bilder und Filme, die unsere Fakultäts-Lebenswelt transportieren Um dies alles zu kommunizieren braucht es Bilder und Kurzfilme, die die Design-Lebenswelt der Fakultät transportieren, unsere Designprozesse in den Studienrichtungen sichtbar machen, unsere Design-Lehre visuell erlebbar machen, sowie die Persönlichkeiten, die hier als Studierende und Lehrende wirken. Das nächste MHM-Magazin widmet sich komplett der Geschichte und der Gegenwart unserer Fakultät, dafür wird aktuelles Bildmaterial benötigt. Auch im Web-Auftritt, in Broschüren, einer Pressemappe, zur Eröffnungsfeier und in einer Ausstellung über die Fakultät werden die Arbeiten später veröffentlicht.</p> <p>Corporate Photography am Beispiel des Unternehmens »Fakultät für Design« Im Projekt wird das Genre Corporate Photography erforscht, welches viele klassische Bereiche der Fotografie tangiert, wie zum Beispiel People/Portrait, Architektur, Industrie, Werbung, Editorial, Produkt/Stilllife. Studierende erarbeiten ihre praktische fotografische Projektarbeit in diesen Bereichen und können damit zur Fakultäts-Kommunikation beitragen, sowie angewandte Arbeiten für ihr Portfolio erstellen. Dabei durchlaufen sie den kompletten Designprozess, vom Briefing über die Recherche/Analysephase zum kreieren von zeitgemäßen Bildideen, deren fotografische Umsetzung, Ausarbeitung und Präsentation. Bei den Abstimmungsprozessen im Projekt wird auch unsere neue Referentin für Kommunikation, Susanne John, beteiligt sein.</p> <p>Anders als später im Beruf, wo man sich schnell auf einen Look bzw. eine Bildsprache festlegen muss, wird im Projekt</p> |
|-----------------------------------|-------------------------------------|---|

| | | |
|----------------------|-----------------|---|
| | | <p>dem Recherchieren und Experimentieren viel Raum gegeben, um eigene Inhalte, Konzepte, Herangehensweisen und Bildideen zu entwickeln.</p> <p>Das Projekt eignet sich nicht für Studierende, welche schon mit einer fixen Idee für eine Bildstrecke kommen, und diese nur noch fotografisch umsetzen wollen, ohne die Bereitschaft, ihre Arbeit im größeren Kontext des Designprozesses zu sehen und Anregungen anzunehmen und offen zu sein für experimentelles Arbeiten.</p> <p>Hier noch ein High-Tech-Bonus: Gerade hat die Fakultät drei neue Phase One XF Mittelformat-Kamerasysteme gekauft, deren Rückteile auch auf unsere Linhof M769-Fachkamera passen. Im Projekt wird es eine Einführung in dieses System geben, und zumindest ein System steht für interessierte Projektstudierende dauerhaft zur Verfügung.</p> |
| Hans Deumling | THE_SEER | <p>Ein Modedefotografieprojekt im Arbeitsfeld Editorial Design im Wintersemester 2018/19 bei Hans Deumling.</p> <p>In diesem Projekt geht es um die Beschäftigung mit der Modedefotografie im fortgeschrittenen Bereich. Gedacht ist dieses Projekt für all diejenigen, die Lust auf Modedefotografie haben und eins draufsatteln wollen. Wir befassen uns mit: # Fashioneditorials# dem Layout der Magazine# euren Lieblingsfotografen und deren Arbeitsweise In diesem Projekt fotografieren alle: # drei längere Strecken# halten einen Vortrag# die Endabgabe erfolgt in Form eines Magazins Begleitet wird dieses Projekt von einer Vortragsreihe in der Fotografinnen + Fotografen über ihren Werdegang berichten. Anmeldung für dieses Fotodesignprojekt bitte nur nach vorheriger Rücksprache und einem aussagekräftigen Bewerbungsschreiben per E-Mail an mich. Bei Studierenden der Studienrichtung KD bitte ein Portfolio einreichen, da ich noch keine Arbeiten von euch kenne. Die Zeitfenster für dieses Projekt werden der Mittwochvormittag und der Donnerstagnachmittag sein. Genaueres wird bei der Projektvorstellung am 4.10. bekanntgegeben.</p> |

| | | |
|-------------------------------|--|--|
| <p>Prof. Xuyen Dam</p> | <p>Systembasierte Gestaltung / Gestaltung einer Publikation</p> | <p>Systembasierte Gestaltung / Gestaltung einer Publikation ,Systeme verstehen, Gestaltung verstehen.' Karl Gerstner</p> <p>Ausgangspunkt 1964 erschien das Buch ,Programme gestalten'; Herausgeber und Autor war der Schweizer Gestalter Karl Gerstner.</p> <p>In diesem Buch stellte Karl Gerstner folgende Fragen: Gibt es ein System für kreatives Gestalten? Welche Formeln lassen sich aus dem Umfeld ableiten und auf Design übertragen? Wie können Formen und Gestaltungselemente als ein erklärbares, in sich funktionierendes und demnach variables System funktionieren? Und was genau ist ein System?</p> <p>Im Gerstnerschen Sinne ,kann ein System allgemein betrachtet werden als ein wissenschaftliches Schemata'. Es sei eine Aufgliederung und Neuordnung von einzelnen Gestaltungselementen und Formen.</p> <p>Die Kernfrage von Karl Gerstner lautet, systematische Vorgehensweise bei Designprozessen zu finden. ,Es (...) handelt von einer spezifischen Methode, an kreatives Gestalten heranzugehen; statt Hoffen auf Inspiration aus höheren Regionen systematisches Heranpirschen an eine Aufgabe'. Es geht darum, sich eines Themas anzunehmen, es tiefgehend anhand von Systematiken zu bearbeiten und die thematischen und formalen Elemente aus dem Zusammenhang zu nehmen, um diese neu zusammensetzen.</p> <p>Seiner Meinung nach sollte jede Gestaltung auf einer Formel basieren. Ähnlich wie bei Kochrezepten, Musikstücken, Strickmustern etc. entsteht die Form - und somit die Gestaltung - aus einer Formel.</p> <p>Motivation Systematik heisst, mit den vorhandenen Gestaltungselementen und Themen wie Farbe, Bilder, Schrift, Format, Dramaturgie, Erzählstrang, Konzeption etc. etwas Neues zu erschaffen und neue Gestaltungsansätze durchzuspielen.</p> <p>Im Kommunikationsdesign ist System als ein Prinzip auch so zu verstehen, dass bestimmte Gestaltungselemente in einen neuen, ganzheitlichen Zusammenhang gesetzt werden. Es geht hierbei darum, eine Methode zu finden, Ideen zu generieren; um die Veranschaulichung eines Denkmusters; um eine Arbeitsweise, alle wesentlichen Bestandteile aufzuführen, diese Parameter wiederum miteinander zu verknüpfen, in einen neuen Zusammenhang zu setzen, damit ein möglichst interessantes Ergebnis entstehen kann.</p> <p>In meinem Projekt geht es darum, flexible, visuelle Systeme für Anwendungen im Kommunikationsdesign zu definieren.</p> |
|-------------------------------|--|--|

| | | |
|--|------------------------------|---|
| | | <p>Ganz nach Karl Gerstners Appell, Programme zu nutzen, die es ermöglichen, Variantenreichtum zu generieren und möglichst viele unterschiedliche Lösungen zu finden. Unter dem Leitsatz des Karl Gerstners und seinem Buch ‚Programme gestalten‘ als Vorbildfunktion, sollen die Studierenden einen Gestaltungsprozess durchleben.</p> <p>Projekt-Inhalt</p> <p>1. Projektthema Anhand eines von Studierenden definierten, freien Themas sollen Konzept und Gestaltung visuell erprobt werden. Die Zielausrichtung ist eine Publikation. Der Ausgangspunkt kann ein vorhandenes Medium (z.B. ein bereits vorhandenes Buch, Magazin, Blog) sein oder der Inhalt kann vom Studierenden selbständig generiert und definiert werden. Publikation kann sein: eine Zeitung, ein Magazin, ein Buch, eine Buchreihe,...</p> <p>2. Abschluss Als Abschluss des Projektes werden die entstandenen Projekte in einer Ausstellung/Präsentation gezeigt.</p> |
| <p>Prof. Matthias Edler-Golla</p> | <p>CitizenScience</p> | <p>Citizen Science beschreibt die Beteiligung von Personen an wissenschaftlichen Prozessen, die nicht in diesem Wissenschaftsbereich institutionell gebunden sind. Dabei kann die Beteiligung in der kurzzeitigen Erhebung von Daten bis hin zu einem intensiven Einsatz von Freizeit bestehen, um sich gemeinsam mit Wissenschaftlerinnen bzw. Wissenschaftlern und/oder anderen Ehrenamtlichen in ein Forschungsthema zu vertiefen.</p> <p><https://de.wikipedia.org/wiki/Citizen_Science>In diesem fakultätsübergreifenden Projekt entwickeln Design-Studierende zusammen mit Elektrotechnik-Studierenden Geräte bzw. Geräte-Infrastrukturen, die es normalen Bürgern ermöglicht, wissenschaftlich/forschend tätig zu sein und die dabei gesammelten Daten auf einem gemeinsamen Webserver sichtbar zu machen. Das Projekt richtet sich an alle Studierenden (FD, ID, KD), die Interesse an einem oder mehreren folgenden Themen haben:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Daten Visualisierung Interface-Gestaltung UX-Design • Open Source & Open Design 3D-Druck und CNC-Fertigungsverfahren Internet of Things • Kooperation mit Industrie-Unternehmen Kooperation mit anderer Fakultät <p>Projektpartner: Das Projekt findet in Kooperation mit der Infineon AG statt, die uns geeignete Sensoren zur Verfügung stellen und uns bei den Kosten für Designmodelle und Prototypen finanziell unterstützen wird. Außerdem arbeiten wir mit Studierenden der Fakultät für Elektrotechnik zusammen, die von Prof. Dr. Schillhuber betreut werden.</p> |

| | | |
|------------------------------------|--------------------------------------|---|
| <p>Prof. Thomas Günther</p> | <p>zeichnen und schreiben</p> | <p>BESCHREIBUNG wir zeichnen. wir zeichnen schreibend. wir schreiben zeichnend. wir NOTIEREN. text. bild. machen FRAGE-ZEICHEN. und werden SEHEN, was passiert. scham überwinden. sich ernst nehmen, humor entwickeln.</p> <p>LEBEN niemand fängt bei null an. jede/r hat ihre/seine begabung, geschichte, herkunft, furcht, hoffnung, passion. das leben ist eine aneinanderreihung von augenblicken und erinnerungen. ähneln sich augenblicke, momente? zählt das, was gestern war? wo will etwas hin, wo will etwas bleiben? es gibt genug nachzudenken, auch ohne dauerbeschäftigung mit weltuntergangsvariationen. alle themen finden sich von selbst, das kann als sicher gelten.</p> <p>ANGEWANDTES professionalität - was hat das ganze mit einem BERUF zu tun? der beruf: ja, es gibt ein leben vor dem beruf. ja, es gibt, vielleicht, ein leben nach dem beruf. ja, es gibt ein leben, während des berufs. ja, es gibt ein leben, als beruf. das gilt es zu finden. auf keinen fall schnell, aber bald wäre schön. ein studium bedeutet, sich dies weitestgehend möglich vorzustellen und auch, daran zu arbeiten, forschung in eigenen vorstellungen, im künstlerischen, sagen wir gestalterischen, als praxis zu beginnen. hier im zeichnerischen, auch mit und in worten. da man mit zeichnen, durch notate sehr gut nachdenken kann, sich dadurch „nicht auskommt“, machen wir es damit.</p> <p>unser verhältnis zu „SCHREIBEN/TEXT“ um den eigenen blick auf die sprachverwendung in unserem politischen system zu beobachten und vllt zu versuchen, ob man es selber auch „kann“, „das, mit den worten“, tut es gerade zeicheninteressierten und -ausübenden gut, mal hineinzuspringen in das textliche notieren. ich bin der überzeugung, wenn jemand zeichnen, also hinschauen kann, kann er diesselbe beobachtungsgabe verwenden - auf sprache bezogen. „sie tun es nur nicht...“ meine ich. und ich bin überzeugt, Ihr könnt es, alle. unvermeidbar dafür ist selbstverständlich - viel zu lesen. wenn das nicht der fall ist,</p> |
|------------------------------------|--------------------------------------|---|

| | | |
|--|--|--|
| | | <p>in vier monaten kann man das nicht ausbügeln, aber vllt zumindest.. endlich beginnen?</p> <p>unser verhältnis zu "ZEICHNUNG/BILD"</p> <p>ist zeichnen nur ein übungszeug, ein „tool“, ein handwerk für das angewandte?</p> <p>ein kommunikationsmittel, welches das andere, das neue, immer als fremdes begreift,</p> <p>das es zu „kommunikationszwecken“ nur zu übersetzen gilt? darf zeichnen nie frei sein - außer man nennt es gleich „kunst“?</p> <p>nur „...eine einschränkung der eigenen zeichen- und schreibweise und eine unterwerfung unter die regeln eines faches?“</p> <p>war das ...alles?</p> <p>den stift nur noch in die hand nehmen um bezahlte witze zu produzieren?</p> <p>die ganze welt heruntergedampft auf eine handvoll info-"grafiken"? das unbekante, fremde war einmal ein... wunder.</p> <p>jetzt ist alles nahe gerückt, direkt neben unsere schläfe, ist immer dabei.</p> <p>denn es geht weniger um erklärendes, info-illus, comics, kinderbücher, märchen usw. sondern eher um unbekanntes und sich-ausprobieren im zeichnen. um neugier, schauen, was es gibt und was „geht“. weniger darum, etwas fertig abzuarbeiten was schon da ist. es geht um experimentelles zeichnen und um ausprobieren, was es gibt in einem und eine erkenntnis darüber ob sich nicht manches ändern lässt, anders finden lässt, anders machen lässt. widersprüche sind fruchtbarer als durchgehaltene langweile, weil man einem "system" folgt welches am anfang mal als richtig galt. leider ist aber die welt und man selbst als teil von ihr, in BEWEGUNG. "inspiration" kommt übrigens tatsächlich "aus höheren regionen." nämlich aus dem eigenen gehirn, wer keins hat, weiss das freilich nicht. lassen wir die endemiten wo sie sein wollen, zeichnen wir lieber. wie?</p> <p>das meiste wird ANALOG passieren, weil es darum geht, nicht die herkunft dessen was sich zeigt, zu verbergen. fehler müssen sichtbar werden und teils stehen bleiben dürfen.</p> <p>wir sind auf fleiss, GEDULD, sowie empathie und demut, sachen und menschen gegenüber, gebaut und angewiesen. also keine falsche scham. fehler sind wichtig, ohne sie geht es nie. und wenn man sieht dass ALLE fehler machen, verliert das seine wichtigkeit. also: fehlerfreundlich sein, wie unser Ben sagt.</p> <p>wer eine idee hat für digitales werkzeug, schreibt, worum es dabei geht. es kann und muss auf jeden fall einbezogen werden - aber ich habe keine lust auf einen langen tisch mit ausschließlich 16mal sich potenzierendem laptopgeklapper und schweigenden menschen davor und das acht stunden lang.</p> |
|--|--|--|

| | | |
|----------------------------|-----------------------|--|
| | | <p>PRAXIS wir beginnen, jeder für sich mit schreiben, täglich. und jeder für sich, mit zeichnen, täglich. auch während der projektstunden. ohne dass das geschieht, macht das projekt KEINEN SINN. unsere stunden definieren sich in unserem fach, und erst recht im zeichnen und schreiben, nicht nur im workload zuhaus, sondern auch im „unterricht“ dadurch, dass das zu erörternde, das zu besprechende erst hergestellt, „gemacht“ wird unter verwendung von viel zeit. es gibt jede woche was mit nach hause zu lesen und anzusehen. daher muss ich sagen, wer nicht arbeiten will, hat auch keinen platz im projekt. nur fleißige teilnehmende sind gefragt.</p> <p>BUDGET wir werden sicher über 50 euro verbraten, jede/r. denn es kostet eintritt - ausstellungsbesuche, lesung/poetry slam, theater, kino. es wäre sinnvoll, jede woche EINEN gemeinsamen abendlichen programmpunkt zu haben. der wird nicht jedesmal freitag abend sein und kann auch am wochenende stattfinden. teilnahme eines jeden notwendig.</p> <p>das war hier ein bißchen viel, aber dafür wird die projektvorstellung kürzer als sonst. hoffe, das hilft.</p> <p>BEWERBUNG bitte nur mit vorheriger mail an tag@tagflimmern.de schreibt, an was gedacht wird dabei, was Ihr wirklich vorhabt in bezug auf die mitarbeit - soweit man es wissen kann(!). ich brauche sozusagen, ein paar initialisierungs-codes von Euch, damit ich sehen kann, ob es reinpasst oder nicht, ob es zu wenig oder zu viel ist. ok? beginn wird der 12. okt. sein - wir werden aber voraussichtlich am dienstag den 9. okt. schon etwas gemeinsam unternehmen - von 19.30 bis null uhr! teilnahme ist wichtig!!!</p> <p>schönes semester!</p> |
| <p>Renate Gress</p> | <p>my view</p> | <p>„my view“ – Die Sicht auf die Dinge Warum werden manche Fotograf*innen permanent gebucht und andere nicht? Mitunter eine Frage des persönlichen Stils. Diesen überhaupt entwickeln zu können, setzt voraus, erst einmal die fotografischen Möglichkeiten kennenzulernen. Sich also mit der Wirkungsweise von Beleuchtung, Brennweiten und des gewählten Standpunkts auseinanderzusetzen, zu testen, zu üben und zu verfeinern. In diesem Projekt soll eine Basis geschaffen werden, Ihre eigene Ideen, Ihre visuelle Vorstellungskraft auch praktisch umsetzen zu können.</p> |

| | | |
|---------------------------|--------------------|---|
| <p>Max Münster</p> | <p>PLAY</p> | <p>"Spielen ist eine Tätigkeit, die man gar nicht ernst genug nehmen kann." (Jacques-Yves Cousteau)</p> <p>Durch die gesamte Designgeschichte ziehen sich spielerische Entwürfe. Egal ob wir uns mit Achille Castiglioni, LEGO der Designmethodik grosser Beratungen wie ideo auseinandersetzen - der spielerische Trieb in einem Produkt hebt einen Entwurf aus dem Meer der Banalität. Es scheint als liessen sich kaum leichter Konventionen brechen, Design auf innovative Art weiterentwickeln und gleichzeitig relevante Entwürfe schaffen, als durch "Spielen".</p> <p>Spielen bedeutet aber nicht nur Modulare Bauklötze, Italienisches Design und Onlinepoker: Wir wollen uns in PLAY vor allem mit eurem individuellen spielerischen Designansatz befassen und in einem Entwurf greifbar machen. Die Auseinandersetzung mit der inhaltlichen Komplexität des Metathemas "Spielen" und eure angewandte Designmethodik findet folglich in vier Inhaltlichen Blöcken statt:</p> <p>PLAY Was ist Spielen für euch? Wie nutzt ihr spielerische Methodik bereits in eurem Alltag und warum? Wir befassen uns gemeinsam so tief und breit wie möglich mit dem Thema Spielen und seiner Bedeutung für Menschen.</p> <p>PLAY TO ? Welchen soziokulturellen Zweck hat Spielen - und wie entfaltet er sich in Produkten & Dienstleistungen? Mit spielerischen Mitteln lassen sich verschiedenste Ziele erreichen. Wir wollen uns hier zum Beispiel damit auseinandersetzen wie wichtig heute "playfulness" im Design von physischen & digitalen Produkten ist - aber auch warum "Gamification" genutzt werden kann um Instagramnutzer süchtig nach Likes zu machen.</p> <p>DESIGN TO PLAY Wie wenden wir die gemeinsam & individuell gewonnenen Erkenntnisse an? Neben ganzheitlichen Entwurfs- & Umsetzungstechniken für Human Centered Design, wird auch auf Service, Behavioural & User Experience Design eingegangen. Ausserdem wird ggfs. mit Experten aus der Pyschologie, dem User Research und Design in Workshops oder Vorträgen gesprochen. Ein Workshop bei designaffairs in München & Ausstellungsbesuche sind geplant. Es sollen konkrete Fähigkeiten im Gestalten von spielerischen Produkten</p> <p>PLAY TO DESIGN TO PLAY "Spiel mal damit" ist ein (leider) oft gehörter Satz in der Ausbildung eines jungen Designers. Wir wollen uns genau damit beschäftigen: Was bedeutet Spielen für uns als</p> |
|---------------------------|--------------------|---|

| | |
|--|--|
| | <p>Gestalter und ist diese Erwartungshaltung an das Potential des Spielerischen berechtigt? Schliessen sich Spielen und professionelles Arbeiten aus oder sind sie am Ende ein und dasselbe und wir machen nur die Hälfte richtig? Wir wollen euch zeigen wie man im Gestaltungsprozess mit Stift & Papier, Holz & Schaum, Post-Its, Photoshop, Rhino aber auch mit Zeitmanagement und Präsentationstechnik ergebnisorientiert spielen kann. Wir werden uns verschiedene Tools & Methodiken ansehen und gegebenenfalls selbst erstellen, um Projekttasks innovativ zu lösen.</p> <p>Aufgabe & Ziel Als strukturelle Basis des Projekts sollen die Studierenden einzeln oder in Gruppen einen ganzheitlichen Projektprozess durchlaufen. Um einen realitätsnahen Einblick in die Agenturarbeit zu gewährleisten, werden die Kreativ- und Umsetzungsphasen im Stile von gemeinsamen Sprints und Workshops gestaltet.</p> <p>Am Ende werden alle Studenten dementsprechend die Analysis, Ideation, Conception & Detailing für ihr individuelles Thema nachvollzogen, und die notwendige Methodik angewandt haben. Ziel ist, den Studierenden während des Projektverlaufs eine Experimentationsgrundlage zu bieten, auf der sie ihren persönlichen Kreativprozess anhand eines eigenen Themas konzeptionieren, umsetzen und reflektieren zu können.</p> <p>Das Projekt wird in Vertretung Prof. Peter Naumann von Max Münster (Conceptual & Strategic Design - designaffairs GmbH - Part of Accenture Industry X.0) und Philipp Griebel (Industrial & User Experience Design - Kiska) geleitet.</p> <p>Ziel des Projektes eine gemeinsam erarbeitete Publikation zu unserer Auseinandersetzung mit dem Thema "PLAY" das durch eure Individuellen Arbeiten das Thema aus unterschiedlichen Perspektiven beleuchtet.</p> |
|--|--|

| | | |
|-----------------------------------|---------------------------------------|---|
| <p>Renate Niebler</p> | <p>ALL DAY DRAMA</p> | <p>AfD, Chemnitz, Maaßen, rechts und links, Erdogan, Trump und Höke, Hambacher Forst, Mieten, Brexit und Migration, usw.</p> <p>Wir werden überflutet von Geschehnissen und Ereignissen hier in Deutschland und aus der Welt, die begleitet sind mit einer Vielzahl von zum Teil verstörenden Nachrichten und Bildern. Wo wir hinschauen oder hinhören gibt es Dramen auf der großen Bühne der Politik, aber auch Dramen des Alltäglichen auf der nicht so großen Bühne.</p> <p>Dramen of Domestic Comfort. Seit langem ein fester Bestandteil der Literatur und des Films, hat sich das häusliche Leben über die vergangenen Dekaden hinaus als wichtiger Teil der bildjournalistischen und dokumentarischen Fotografie entwickelt.</p> <p>Zu Beginn der Auseinandersetzung mit diesem Thema geht es darum, diese Bilder der großen und kleinen Dramen, zu ordnen und zu hinterfragen und aus diesen Erkenntnissen zu eigenen Themen und Bildvorstellungen zu gelangen. Diese Bilder kommen scheinbar harmlos daher, entfalten aber, wenn man genauer hinschaut eine beunruhigende Wirkung, die uns nahe bringt, wie fragil unser gesellschaftliches Zusammenleben ist.</p> <p>In diesen Szenarien gibt es aber auch die anderen Bilder - humorvoll, witzig, sehr komisch und subversiv liebenswürdig.</p> <p>Es geht also nicht nur um die beunruhigende Wirkung von Bildern, sondern um deren Vielschichtigkeit. Es geht um Bilder an der Schnittstelle zwischen Snapshot und Inszenierung, Intimität und Distanz, zwischen Banalität und großem Drama.</p> |
| <p>Prof. Florian Petri</p> | <p>LOTH17 NEUE MÖBEL</p> | <p>Informationen hierzu finden Sie auf der Anmeldeplattform</p> |
| <p>Prof. Béla Stetzer</p> | <p>Show & Tell</p> | <p>Der Umzug der Fakultät für Design in das historische Zeughaus Münchens ist endlich geschafft! Mit der Besetzung der neuen Räumlichkeiten im X-Bau hat unsere Fakultät nicht nur ein neues maßgeschneidertes Outfit erhalten. Die kommenden Semester der Designhochschule München werden mit Sicherheit auch von gestalterischer Neuorientierung und Repositionierung geprägt sein. Es geht also nicht nur um die räumliche Belegung der Loth 17, sondern vor allem um die Besetzung mit Inhalt. Letztendlich darum, diese neuen Räume mit unserer eigenen gelebten Haltung, visuellen Präsenz und gestalterischen Identität auszufüllen.</p> <p>Unsere kommende Jahresausstellung wird unter diesen Voraussetzungen – noch mehr als in den Jahren zuvor – die Plattform darstellen, unserer Identität und auch unserem</p> |

| | | |
|--------------|-----------------|--|
| | | <p>Anspruch Ausdruck zu verleihen. Hier können wir uns zeigen und erklären – Show & Tell! Darüber hinaus wird es natürlich auch unsere erste große Party werden und auch unser erster großer Event, sozusagen unsere</p> <p>SHOW & TELL house warming identity</p> <p>Das Projekt Show & Tell wird den gestalterischen Auftritt der kommenden Jahresausstellung entwickeln. Wir werden die Konzeption, ganz gezielt, eher wie für einen Design Event angehen und entwickeln. Dies wird in enger Kooperation und im Team Teaching zusammen mit Suzan Cigirac geschehen, die für Ende des Sommersemesters im Rahmen ihres ZUG-Projektes ein Symposium an unserer Fakultät plant. Dies lässt sich idealerweise mit der Jahresausstellung koppeln und wird beide zu einem gemeinsamen Design Event aufladen.</p> <p>Es geht bei Show & Tell also um zwei gleichwertige Aspekte – auf der einen Seite das Zeigen und andererseits auch den Diskurs zu suchen. Die Studierenden werden die Möglichkeit haben sich an der inhaltlich konzeptionellen Ausrichtung der Veranstaltung zu beteiligen. Auf dieser Basis werden wir einen medienübergreifenden visuellen Auftritt erarbeiten der von Entwurf über Kommunikation bis hin zur Veranstaltungsgestaltung unsere Designfakultät, ihre Studierenden und ihre Abgänger so breit gefächert wie möglich promoten soll. Das Projekt ist crossmedial, mit Schnittstellen zwischen 2-, 3- und ggf. 4-dimensionaler Gestaltung, angelegt. Parallel finden auch bei Ralph Buchner und Florian Petri Projekte statt, die sich ebenso mit der neuen Situation nach dem Umzug beschäftigen und sich gut mit unserem Projekt verzahnen können.</p> |
| Lutz Sauvaut | Culinary Design | <p>DAS AUGES ISST MIT.</p> <p>Unter CULINARY DESIGN verstehen wir die Gestaltung nicht nur von Nahrungs- und Genussmitteln, sondern auch von kompletten Marken- und Erlebniswelten rund um das essbare Produkt herum. Von Verpackung, Kommunikation, Servicekonzepten, Point of Sale, Zubereitungsmaschinen, Geschirr und Besteck, bis hin zu kompletten Küchen ist alles möglich!</p> <p>CULINARY DESIGN- GESTALTUNG FÜR ALLE SINNE Inhalt des Projekts ist der Entwurf eines Objekts aus dem Bereich der Kulinarik im klassischen Designprozess (Konzept- und Skizzenphase, Vormodelle, physische oder virtuelle Präsentationsmodelle, Präsentation, Dokumentation) und dessen Einbettung in eine eigene Genuss- und Markenwelt.</p> |

| | | |
|---|---|--|
| <p>Prof. Dr. Othmar Wickenheiser</p> | <p>"Expect the unexpected" Lamborghini</p> | <p>Das Projekt Lamborghini "Expect the unexpected" wird gemeinsam von Designchef des Lamborghini "Centro Stile" Hr. Dipl. Transportation Designer Mitja Borkert und Prof. Dr. Othmar Wickenheiser geleitet. Wie der Titel bereits vermuten lässt ist die Aufgabenstellung ausgerichtet auf ein maximal innovatives Konzept zur individuellen Fortbewegung. Die Formensprache der Marke, die einen angriffslustigen Kampfstier als Emblem auf allen Fahrzeugen positioniert, ist geprägt durch die exaltierte Sportwagenphilosophie von Ferruccio Lamborghini. Sein sinngemäßes Motto: "Wenn ein Wagen beim Vorbeifahren keine Aufmerksamkeit erregt ist das Design zu gewöhnlich." spiegelt den Anspruch des visionären Unternehmers wider in seinem Streben spektakuläre Technik mit der entsprechenden ästhetischen Komponente in Einklang zu bringen. Charakteristika für die bisherige Produktformensprache sind: Straffe fast planflächig anmutende Flächenspannungen, berührungsfreie, subtraktive, additive oder minimal konjunktive Anbindungen zwischen den Ebenenübergängen, abrupte Flächenrichtungswechsel entlang von Sehnen und Kanten, Flächenorientierungen von konkav bis minimal konvex, spitze Linienführungen mit z.T. bewusst gepfeilten Flächen- und Volumenanteilen, Offset Konfigurationen z.T. frei schwebende Ebenenversätze. Ziel ist es nun im anstehenden Projekt neuartige Fahrzeugkonzepte vorzustellen, die von technischem und gestalterischem Innovationsgeist geprägt sind und dabei die aktuelle Lamborghini Formensprache als Wiedererkennungswert verwenden oder diese weiterentwickeln.</p> |
|---|---|--|