

Syllabus

Kursbeschreibung

Titel der Lehrveranstaltung	Projekt Produktdesign 1.d
Code der Lehrveranstaltung	97155
Zusätzlicher Titel der Lehrveranstaltung	Products from Artefacts: Designing as Cultural Transmission.
Wissenschaftlich-disziplinärer Bereich	NN
Sprache	Italienisch; Englisch; Deutsch
Studiengang	Bachelor in Design und Künste - Studiengang Design
Andere Studiengänge (gem. Lehrveranstaltung)	
Dozenten/Dozentinnen	Prof. Dr. Ingrid Kofler, Ingrid.Kofler2@unibz.it https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/18815 Dipl. Des. Klaus Hackl, Klaus.Hackl@unibz.it https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/37147 Dr. Camilo Ayala Garcia, Camilo.AyalaGarcia@unibz.it https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/47021
Wissensch. Mitarbeiter/Mitarbeiterin	
Semester	Zweites Semester
Studienjahr/e	1st & 2nd
KP	19
Vorlesungsstunden	180
Laboratoriumsstunden	0
Stunden für individuelles Studium	295

Vorgesehene Sprechzeiten	93
Inhaltsangabe	Der Kurs vermittelt den Studierenden Kenntnisse und Fähigkeiten über die operativen Arbeitsweisen, Methoden und Theorien der Produktgestaltung für verschiedene Anwendungsbereiche mit Schwerpunkt auf dem Einsatz von Materialien.
Themen der Lehrveranstaltung	Im Sommersemester 2026 erkunden wir Produktdesign als kulturelle Praxis, in der sich historisches Gestaltungswissen in Artefakten materialisiert und durch Beobachtung, Erprobung und Nutzung erschlossen werden kann. Das Atelierprojekt kombiniert Recherche mit Entwurfs- und Materialexperimenten und befähigt die Studierenden, Erkenntnisse über die Entstehung von Objekttypologien direkt in ihre eigene Designpraxis zu übertragen. Als Ausgangspunkt dienen volkstümliche Artefakte – traditionelle Haushaltsgegenstände, Bauernmöbel, Werkzeuge und architektonische Details –, wie sie in Freilichtmuseen und volkskundlichen Sammlungen unserer Region überliefert sind. Diese für den Alltag geschaffenen Beispiele anonymer Gestaltung – viele von bemerkenswerter Schönheit und Einfallsreichtum – zeugen von kontinuierlicher Anpassung und Verfeinerung und sind geprägt durch Ressourcenknappheit, lokale Gegebenheiten sowie vorindustrielle Handwerkstraditionen. Gemeinsam untersuchen wir ihre Form, Materialität und funktionale Logik, um zu verstehen, wie historische Lösungen Impulse für zeitgenössisches und zukünftiges Design liefern können. Im Rahmen einer Exkursion besuchen wir das Tiroler Volkskunstmuseum in Innsbruck sowie das Museum Tiroler Bauernhöfe in Kramsach. Vor Ort wählen die Studierenden Objekte aus, die sie besonders faszinieren, und dokumentieren Materialverwendung, Herstellung, Gebrauch und kulturelle Bedeutung in detaillierten Objektbiografien. Durch analytisches Zeichnen, maßstäbliche Rekonstruktionen und Modellarbeit erschließen wir Proportionen, Konstruktionsprinzipien und funktionale Zusammenhänge. So wird unmittelbar erfahrbar, wie Material, Form, Funktion und Nutzung ineinandergreifen. Aufbauend auf diesen Erkenntnissen entwickeln die Studierenden neue Produktideen, die sich an den untersuchten Artefakten

	orientieren und ihre Gestaltungstraditionen zeitgemäß weiterdenken. Die Entwürfe folgen einem von drei Ansätzen: einem evolutionären Ansatz, bei dem zentrale Objektmerkmale bewahrt aber weiterentwickelt werden; einem funktionalen Ansatz, bei dem die ursprüngliche Zweckbestimmung erhalten bleibt, die Form jedoch neu interpretiert wird; oder einem formalen Ansatz, bei dem bestehende Formen aufgegriffen und für neue Funktionen adaptiert werden. Ziel ist nicht die bloße Kopie, sondern die kreative Fortführung einer Designlinie, die zeitlose Prinzipien in die Gegenwart überträgt. Museumsbesuche, zeichnerische Studien, Rekonstruktionen und Modellarbeit vermitteln Entwerfen als kumulative, historisch gewachsene Praxis. Produkte begreifen wir nicht als isolierte Einzelerzeugnisse, sondern als Stationen innerhalb längerer Entwicklungslinien, geprägt von aufeinanderfolgenden Generationen anonymer Handwerker. Durch die Auseinandersetzung mit Artefakten und die Übertragung ihrer Prinzipien in eigene Designprojekte verorten die Studierenden ihre Arbeit in diesem kontinuierlichen Prozess und tragen aktiv zur Weiterentwicklung der materiellen Kultur bei.
Stichwörter	Artefakte, kulturelle Praxis, anonymes Design, Neuinterpretation, materielle Kultur
Empfohlene Voraussetzungen	Das WUP-Projekt und alle WUP-Kurse bestanden zu haben; in den auf das erste Jahr folgenden Jahren die Sprachkenntnisse der Stufe B1 in der Kurssprache nachgewiesen zu haben.
Propädeutische Lehrveranstaltungen	
Unterrichtsform	Exkursionen zu Museen und Unternehmen, Vorträge, Expertengespräche und Diskussionen, Workshops und Übungen, Einzel- und Gruppenbesprechungen sowie Gastkritiken.
Anwesenheitspflicht	nicht obligatorisch, aber empfohlen
Spezifische Bildungsziele und erwartete Lernergebnisse	Wissen und Verstehen eine eigene Projektmethodik im Bereich des Produktdesigns, von der Phase der Planung bis zur Phase der Realisierung des Projekts, erworben haben die technischen, wissenschaftlichen und theoretischen Grundkenntnisse erworben haben, die zur Verwirklichung eines

	Projektes im Bereich des Produktdesigns notwendig sind die Grundkenntnisse erworben haben, um ein kritisches Augenmerk auf die eigene Arbeit zu richten und sich mit der zeitgenössischen Komplexität auseinanderzusetzen die für ein weiterführendes Masterstudium notwendigen Grundkenntnisse sowohl in allen Bestandteilen der Projektkultur als auch in theoretischen Fächern erworben haben. Fähigkeit, Wissen und Verstehen anzuwenden ein Projekt im Bereich des Produktdesigns planen, entwickeln und verwirklichen. die erlernten Grundkenntnisse im technischen, wissenschaftlichen und theoretischen Bereich zur Realisierung eines ausgereiften Projektes einsetzen. die Hauptphänomene der gegenwärtigen Gesellschaft zu erkennen, kritisch zu beobachten, auch aus ethischer und sozialer Sicht und geeignete Lösungen auf der Ebene eines/r gestalterischen Vorschlags/Antwort ausarbeiten. sich der während des Studienverlaufes angeeigneten Fähigkeiten im Falle einer Studienfortsetzung in einem Masterstudiengang im Bereich Design bedienen und diese weiterentwickeln. Urteilen selbständig urteilen können, und dies zum Zwecke der Entwicklung der eigenen Entwurfsfähigkeiten sowie in Bezug auf all jene Entscheidungen die notwendig sind, um ein Projekt zum Abschluss zu bringen. selbständig urteilen können, sowohl in der kritischen Bewertung der eigenen Arbeit, als auch was die Fähigkeit betrifft, die richtigen Interpretationsinstrumente in jenen Kontexten zu verwenden, in denen sie gestalterisch beruflich tätig werden und/oder ihr Studium weiterführen werden, auch in Anbetracht ethischer und sozialer Aspekte. Kommunikationsfähigkeit ein im Bereich des Produktdesigns eigenständig realisiertes Projekt in Form einer Installation, mündlich sowie schriftlich professionell präsentieren. eigene Entscheidungen professionell zu kommunizieren und zu hinterlegen und diese vom formellen, technischen und
--	--

	wissenschaftlichen Standpunkt aus begründen. ein eigenes Projekt neben der eigenen Sprache auch auf professionellem Niveau in einer weiteren Sprache und korrekt in einer dritten Sprache kommunizieren und präsentieren. Lernfähigkeit auf professionellem Niveau eine gestalterische Methodik – im Sinne einer Fähigkeit, Lösungen für komplexe gestalterische Probleme zu ermitteln, zu entwickeln und zu realisieren, indem die erlernten Kenntnisse im technischen, wissenschaftlichen und theoretischen Bereich angewandt werden - erlernt haben, um eine berufliche Tätigkeit zu beginnen und/oder das Studium mit einem Masterstudiengang fortzuführen. eine kreative Haltung entwickelt und gelernt haben, wie man diese steigert und nach den eigenen Neigungen entfaltet. Grundkenntnisse in theoretischen, technischen und wissenschaftlichen Fächern erlangt haben sowie eine für eine Fortsetzung des Studiums mit einem Masterstudium geeignete Studienmethodik.
Spezifisches Bildungsziel und erwartete Lernergebnisse (zusätzliche Informationen)	
Art der Prüfung	Die Art der Prüfung und Bewertung erfolgt auf Basis von: - Persönlicher Motivation, Neugier und gestalterischer Fähigkeiten sowie Teamwork – gezeigt und aktiv angewendet von den Studierenden während der Projektrevisionen sowie aller Semesteraktivitäten. - Qualität, Eigenständigkeit und Kohärenz der Entwurfsarbeiten – bewertet danach, wie die Arbeiten in Einzel- oder Gruppenrevisionen, der Zwischen- und der Abschlusspräsentation, einschließlich der Projektdokumentation, dargestellt, begründet und kommuniziert werden. Die Projektdokumentation zeigt zudem die Fähigkeit der Studierenden, den eigenen Gestaltungsprozess nachvollziehbar zu reflektieren und durch alle Phasen des Entwurfs zusammenzuführen.

	ALLE STUDIERENDE, DIE AN DER PRÜFUNG ALS NICHT TEILNEHMENDE STUDIERENDE TEILNEHMEN, SOLLEN SICH MIT DEM DOZENTEN ÜBER DEN INHALT EINIGEN AM SEMESTERBEGINN.
Bewertungskriterien	Die Bewertungskriterien für Produktdesign, insgesamt 100%, sind wie folgt verteilt: - Maximal 20% der Gesamtnote werden für persönliche Motivation, Teamfähigkeit sowie die im Semester erworbenen und aktiv angewendeten Gestaltungsfähigkeiten vergeben. - Maximal 30% der Gesamtnote werden für die Qualität, Eigenständigkeit und Klarheit der Forschungs- und Entwurfsarbeiten in der Zwischenpräsentation vergeben, wobei die Fähigkeit der Studierenden, Rechercheergebnisse und Entwurfsansätze zu reflektieren, zu entwickeln und zu kommunizieren, berücksichtigt wird. - Maximal 50% der Gesamtnote werden für die Qualität, Eigenständigkeit und umfassende Entwicklung des Semesterprojekts vergeben, wie sie in der Abschlusspräsentation realisiert, visualisiert, begründet, dokumentiert und kommuniziert werden. Die Projektdokumentation ist einbezogen und zeigt die Fähigkeit der Studierenden, den eigenen Gestaltungsprozess kohärent und professionell zusammenzuführen und darzustellen.
Pflichtliteratur	Clivio, Franco (et. al.): Verborgene Gestaltung. Dinge sehen und begreifen. Birkhäuser, 2009 Erni, Peter; Huwiler, Martin; Marchand, Christophe: Transfer – erkennen und bewirken. Lars Müller Verlag, 1999 Fehlbaum, Rolf (ed.): A Way of Life. Notes on Ballenberg. Lars Müller Verlag, 2023 Giedion, Sigfried: Die Herrschaft der Mechanisierung. Ein Beitrag zur anonymen Geschichte. Europäische Verlagsanstalt, 1982

	Grießmair, Hans: Bewahrte Volkskultur. Führer durch das Volkskundemuseum in Dietenheim, 2013 Kubler, George: Die Form der Zeit. Anmerkungen zur Geschichte der Dinge. Suhrkamp, 1982 Laube, Stefan: Der Mensch und seine Dinge. Eine Geschichte der Zivilisation, erzählt von 64 Objekten. Hanser, 2020 Lichtenstein, Claude: As Found. Die Entdeckung des Gewöhnlichen. Lars Müller Verlag, 2001 Menardi, Herlinde: Schätze des Tiroler Volkskunstmuseum. Zwei Bände. Haymon Verlag, 1992 Morrison, Jasper: Immaculate Conception – Objects without Author, in: Ottagono No. 118., 1996 Morrison, Jasper: The Hard Life. Lars Müller Verlag, 2017 Ritter, Arno: Einfach Alltäglich. Über Gegenstände und ihre Geschichten. Innsbruck, 2017 Terstiege, Gerrit: The Making of Design. From the First Model to the Final Product. Birkhäuser, 2010 Yanagi, Soetsu: The Beauty of Everyday Things. Penguin, 2018
Weiterführende Literatur	Adamson, Glenn: The Craft Reader. Bloomsbury Publishing, 2010

	Benker, Gertrud: Altes bäuerliches Holzgerät. Callwey, 1979
	Benker, Gertrud: In alten Küchen. Einrichtung - Gerät - Kochkunst. Callwey, 1987
	Colwell, Chip: So Much Stuff. How Humans Discovered Tools, Invented Meaning, and Made More of Everything. Chicago, 2023
	De Certeau, Michel: Kunst des Handelns. Merve, Berlin 1988
	Farrelly, Liz; Weddell, Joanna: Design Objects and the Museum. Bloomsbury, 2016
	Flusser, Vilém: Dinge und Undinge. Phänomenologische Skizzen. Carl Hanser Verlag, 1993
	Kufus, Axel: Einfach. Merve Verlag Berlin, 2009
	MacGregor, Neil: A History of the World in 100 Objects. Penguin, 2011
	Morrison, Jasper; Fukasawa, Naoto: Super Normal. Sensations of the Ordinary. Lars Müller, 2007
	Morrison, Jasper: Source Material. Vitra Design Museum, 2014
	Parsons, Tim: Thinking - Objects. Contemporary Approaches to Product Design. AVA Publishing, 2009
	Rachewiltz, Siegfried de: Flickwerk. Flicker und Wiederverwerten im historischen Tirol. Arunda 88, 2014

	Sudjic, Deyan: The Language of Things. Penguin, 2009 Welzbacher, Christian: Das totale Museum. Über Kulturklitterung als Herrschaftsform. Matthes & Seitz Berlin, 2017 Yanagi, Soetsu: Die Schönheit der einfachen Dinge. Gustav Lübke Verlag, 1999
Weitere Informationen	
Ziele für nachhaltige Entwicklung (SDGs)	Hochwertige Bildung, Nachhaltiger Konsum und Produktion, Industrie, Innovation und Infrastruktur

Kursmodul

Titel des Bestandteils der Lehrveranstaltung	Produktdesign
Code der Lehrveranstaltung	97155A
Wissenschaftlich-disziplinärer Bereich	CEAR-08/D
Sprache	Deutsch
Dozenten/Dozentinnen	Dipl. Des. Klaus Hackl, Klaus.Hackl@unibz.it https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/37147
Wissensch. Mitarbeiter/Mitarbeiterin	
Semester	Zweites Semester
KP	8
Verantwortliche/r Dozent/in	
Vorlesungsstunden	90
Laboratoriumsstunden	0
Stunden für individuelles Studium	110
Vorgesehene Sprechzeiten	60

Inhaltsangabe	Der Module soll Grundlagen, Fähigkeiten, Arbeitsmethoden, Theorien und Praktiken des Produktdesigns in verschiedenen funktionalen und experimentellen Bereichen vermitteln.
Themen der Lehrveranstaltung	Das Projekt vermittelt zentrale methodische Aspekte zeitgenössischer, vielschichtiger Produktgestaltungsprozesse: - von der ersten Fragestellung bis zur Ausbildung eines kritischen Problembewusstseins - von Inspiration bis zur Entscheidungsfindung - von Arbeitshypothesen bis zu kohärenten Gestaltungskonzepten - von Recherche bis Ideation - von Skizzen bis zur technischen Zeichnung - von Modellbau bis zur Herstellung finaler Prototypen - von Projektpräsentation bis Projektkommunikation - von Projektplanung bis Projektdokumentation
Unterrichtsform	Exkursionen zu Museen und Unternehmen, Vorträge, Expertengespräche und Diskussionen, Workshops und Übungen, Einzel- und Gruppenbesprechungen sowie Gastkritiken.
Pflichtliteratur	Clivio, Franco (et. al.): Verborgene Gestaltung. Dinge sehen und begreifen. Birkhäuser, 2009 Erni, Peter; Huwiler, Martin; Marchand, Christophe: Transfer – erkennen und bewirken. Lars Müller Publishers, 1999 Fehlbaum, Rolf (ed.): A Way of Life. Notes on Ballenberg. Lars Müller, 2023 Giedion, Sigfried: Die Herrschaft der Mechanisierung. Ein Beitrag zur anonymen Geschichte. Europäische Verlagsanstalt, 1982 Grießmair, Hans: Bewahrte Volkskultur. Führer durch das Volkskundemuseum in Dietenheim, 2013 Kubler, George: Die Form der Zeit. Anmerkungen zur Geschichte der Dinge. Suhrkamp, 1982

	Laube, Stefan: Der Mensch und seine Dinge. Eine Geschichte der Zivilisation, erzählt von 64 Objekten. Hanser, 2020 Lichtenstein, Claude: As Found. Die Entdeckung des Gewöhnlichen. Lars Müller Verlag, 2001 Menardi, Herlinde: Schätze des Tiroler Volkskunstmuseum. Zwei Bände. Haymon Verlag, 1992 Morrison, Jasper: Immaculate Conception – Objects without Author, in: Ottagono No. 118., 1996 Morrison, Jasper: The Hard Life. Lars Müller, 2017 Ritter, Arno: Einfach Alltäglich. Über Gegenstände und ihre Geschichten. Innsbruck, 2017 Terstiege, Gerrit: The Making of Design. From the First Model to the Final Product. Birkhäuser, 2010 Yanagi, Soetsu: The Beauty of Everyday Things. Penguin, 2018
Weiterführende Literatur	Adamson, Glenn: The Craft Reader. Bloomsbury Publishing, 2010 Benker, Gertrud: Altes bäuerliches Holzgerät. Callwey, 1979 Benker, Gertrud: In alten Küchen. Einrichtung - Gerät - Kochkunst. Callwey, 1987 Colwell, Chip: So Much Stuff. How Humans Discovered Tools,

	Invented Meaning, and Made More of Everything. Chicago, 2023
	De Certeau, Michel: Kunst des Handelns. Merve, Berlin 1988
	Farrelly, Liz; Weddell, Joanna: Design Objects and the Museum. Bloomsbury, 2016
	Flusser, Vilém: Dinge und Undinge. Phänomenologische Skizzen. Carl Hanser Verlag, 1993
	Kufus, Axel: Einfach. Merve Verlag Berlin, 2009
	MacGregor, Neil: A History of the World in 100 Objects. Penguin, 2011
	Morrison, Jasper; Fukasawa, Naoto: Super Normal. Sensations of the Ordinary. Lars Müller, 2007
	Morrison, Jasper: Source Material. Vitra Design Museum, 2014
	Parsons, Tim: Thinking - Objects. Contemporary Approaches to Product Design. AVA Publishing, 2009
	Rachewiltz, Siegfried de: Flickwerk. Flicker und Wiederverwerten im historischen Tirol. Arunda 88, 2014
	Sudjic, Deyan: The Language of Things. Penguin, 2009
	Welzbacher, Christian: Das totale Museum. Über Kulturklitterung als Herrschaftsform. Matthes & Seitz Berlin, 2017

	Yanagi, Soetsu: Die Schönheit der einfachen Dinge. Gustav Lübke Verlag, 1999
--	--

Kursmodul

Titel des Bestandteils der Lehrveranstaltung	Materials and production
Code der Lehrveranstaltung	97155B
Wissenschaftlich-disziplinärer Bereich	IMAT-01/A
Sprache	Italienisch
Dozenten/Dozentinnen	Dr. Camilo Ayala Garcia, Camilo.AyalaGarcia@unibz.it https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/47021
Wissensch. Mitarbeiter/Mitarbeiterin	
Semester	Zweites Semester
KP	6
Verantwortliche/r Dozent/in	
Vorlesungsstunden	60
Laboratoriumsstunden	0
Stunden für individuelles Studium	90
Vorgesehene Sprechzeiten	18
Inhaltsangabe	The course should provide fundamentals, methods, theories and techniques referred to materials, technologies and production processes for the creation of three-dimensional objects.
Themen der Lehrveranstaltung	The module introduces material science and transformation technologies in design, exploring both project-driven and material-driven approaches. Through lectures and practical activities, students develop an understanding of material properties, selection tools, and manufacturing processes, applying them to the iterative

	development of models and prototypes. Main topics include: - History of materials for design - Generating design ideas through material properties and qualities - Tools for material selection in design projects - Emerging material experiences - Industrial manufacturing and transformation processes
Unterrichtsform	The module is delivered through short lectures, experimentation, hands-on workshops, case studies, and reviews of work.
Pflichtliteratur	Ashby, M., & Johnson, K. (2002). <i>Materials and Design: The Art and Science of Material Selection in Product Design</i>. Oxford: Butterworth-Heinemann. Ashby, M. F. (2013). <i>Materials and the Environment: Eco-informed Material Choice</i>. Oxford: Butterworth-Heinemann. Thompson, R. (2017). <i>The Materials Sourcebook for Design Professionals</i>. London: Thames & Hudson. Thompson, R. (2007). <i>Manufacturing Processes for Design Professionals</i>. London: Thames & Hudson. Karana, E., Pedgley, O., & Rognoli, V. (Eds.). (2014). <i>Materials Experience: Fundamentals of Materials and Design</i>. Oxford: Butterworth-Heinemann. Karana, E., Pedgley, O., & Rognoli, V. (Eds.). (2021). <i>Materials Experience 2: Materials and Design Experience</i>. Oxford: Butterworth-Heinemann. Vezzoli, C. (2018). <i>Design for Environmental Sustainability: Life Cycle Design of Products</i> (2nd ed.). London: Springer.
Weiterführende Literatur	

Kursmodul

Titel des Bestandteils der Lehrveranstaltung	Theorien des Kulturkonsums
Code der Lehrveranstaltung	97155C
Wissenschaftlich-disziplinärer Bereich	GSPS-06/A
Sprache	Englisch
Dozenten/Dozentinnen	Prof. Dr. Ingrid Kofler, Ingrid.Kofler2@unibz.it https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/18815
Wissensch. Mitarbeiter/Mitarbeiterin	
Semester	Zweites Semester
KP	5
Verantwortliche/r Dozent/in	
Vorlesungsstunden	30
Laboratoriumsstunden	0
Stunden für individuelles Studium	95
Vorgesehene Sprechzeiten	15
Inhaltsangabe	The module introduces students to issues related to material culture, consumption practices, their values and how these have been theorised in sociology, but not only, to the role of consumption in globalisation processes.
Themen der Lehrveranstaltung	The module introduces students to issues related to material culture, consumption practices, their values and how these have been theorised in sociology, but not only, to the role of consumption in globalisation processes. This course provides an in-depth introduction to theories of cultural consumption, framed within the overarching semester theme. Students will explore the primary theories and concepts of cultural consumption, examining their historical emergence and critically considering their implications within consumer culture.

	Emphasising a multi-disciplinary perspective, the course addresses consumption as a socially embedded practice within specific socio-historical contexts, with a particular focus on everyday life. They will learn to: Understand the causes and consequences of both material and cultural consumption at micro and macro levels. Develop a critical understanding of the historical emergence of consumption and consumer culture theories. Reflect on design practice and the role of design in cultural consumption. Apply theoretical insights to actual consumption practices through empirical experiences. This course aims to equip students with a comprehensive understanding of cultural consumption, fostering critical thinking and practical skills to analyse and influence consumption practices in their future.
Unterrichtsform	Lectures, discussions and group works.
Pfichtliteratur	Katz-Gerro, T. (2004). Cultural consumption research: review of methodology, theory, and consequence. <i>International Review of Sociology</i>, 14(1), 11–29 Sassatelli, R. (2007). <i>Consumer culture: History, theory and politics</i>. London, Sage Warde, A. (2015). The sociology of consumption: Its recent development. <i>Annual Review of Sociology</i>, 41, 117-134. <i>Additional Readings for the oral presentation will be introduced and selected from the students during lectures.</i>
Weiterführende Literatur	