Syllabus

Kursbeschreibung

Titel der Lehrveranstaltung	Projekt Produktdesign 2.c
Code der Lehrveranstaltung	97166
Zusätzlicher Titel der Lehrveranstaltung	ATELIERprojekte_SS26
Wissenschaftlich-disziplinärer Bereich	NN
Sprache	Italienisch; Englisch; Deutsch
Studiengang	Bachelor in Design und Künste - Studienzweig Design
Andere Studiengänge (gem. Lehrveranstaltung)	
Dozenten/Dozentinnen	Prof. Kuno Prey, Kuno.Prey@unibz.it https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/900 Dott. Ada Keller, Ada.Keller@unibz.it https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/35600 Dott. Elisa Testori, Elisa.Testori2@unibz.it https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/44073
Wissensch. Mitarbeiter/Mitarbeiterin	
Semester	Zweites Semester
Studienjahr/e	3rd
KP	19
Vorlesungsstunden	180
Laboratoriumsstunden	0
Stunden für individuelles Studium	295

Vorgesehene Sprechzeiten	93
Inhaltsangabe	Der Kurs vermittelt den Studierenden Kenntnisse und Fertigkeiten über die operativen Arbeitsweisen, Methoden und Theorien des Produktdesigns für verschiedene funktionsorientierte und experimentelle Anwendungsbereiche mit Schwerpunkt auf digitalen Produktionsprozessen.
Themen der Lehrveranstaltung	Modul 1 Design von Alltagsgegenständen für zu Hause, im Büro, auf Reisen usw. Produkte aus umweltverträglichen Materialien, die größtenteils mit technologisch wenig komplexen Produktionssystemen hergestellt werden können. Modul 2 - Zeitgenössische Produktionstechnologien, Werkzeuge und Prozesse - Erkundung verschiedener Produktionsmaßstäbe: von analog bis digital, von handwerklich bis industriell - Spielerische Übungen zum Experimentieren mit digitalen Produktionsmethoden Modul 3 Ziel des Kurses ist es, den Studierenden sowohl theoretische als auch praktische Kenntnisse anhand von Fallstudien italienischer und internationaler Designunternehmen zu vermitteln und sie gleichzeitig in „Projektbeschreibung und -kommunikation" zu schulen. Anhand der Fallstudien werden folgende Schlüsselkonzepte im Zusammenhang mit Unternehmen behandelt: Katalog, Serie, Entwicklung, Strategie, Kommunikation, Unternehmenskultur im Kontext der Unternehmensgeschichte und der Entwicklung des industriellen Designsystems von Objekten. Darüber hinaus wird eine Reihe von Produkttypologien anhand von punktuellen Recherchen beobachtet, die von den Studierenden entwickelt und präsentiert werden. Das Verfassen und Bearbeiten eines Sextodecimo rundet den Kurs innerhalb des gesamten Moduls ab: Dabei handelt es sich um eine Broschüre, die dem entwickelten Projekt gewidmet ist und deren Inhalt mit großer Sorgfalt erstellt wird. Der Kurs zielt darauf ab, praktische Forschungsinstrumente und Präsentationsfähigkeiten auf hohem Niveau zu entwickeln.

Stichwörter	Produktdesign, Atellierarbeit
Empfohlene Voraussetzungen	Das erfolgreiche Absolvieren des Projekts Product Design 1 sowie der Nachweis der Sprachkompetenz auf dem Niveau B1 in der Kurssprache in den auf das erste Studienjahr folgenden Jahren.
Propädeutische Lehrveranstaltungen	
Unterrichtsform	Projektarbeit im Atelier, Vorlesungen, Tutorien, Fallstudien, Individuelle Konsultationen
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	Modul 1 Präsentation des Projekts: Jeder Kandidat präsentiert seine Arbeit durch grafische Zeichnungen, ein Modell, Fotos, einen synthetischen Text und ein Konzentrat seiner Arbeit in einem Sechzehntel. Der Entwurfsweg, das Endergebnis und alle gelieferten Materialien werden bewertet. Die Präsentation des Projekts auf wird öffentlich sein. Abzuliefernde Materialien: Drei Tage vor dem Prüfungstermin müssen folgende Unterlagen beim Projektassistenten abgegeben werden: 1. Konstruktionszeichnungen; 2. Proportions- oder Funktionsmodell (evtl. im Maßstab 1:1); 3. max. 3 Fotos, die die Merkmale der endgültigen Ausarbeitung hervorheben; Format 10 cm x 15 cm, 72 dpi, RGB, jpg und 300 dpi, CMYK, tif; 4. kurzer zusammenfassender Text, in dem die endgültige Arbeit vorgestellt wird (max. 500 Zeichen, doc oder rtf); 5. die Daten müssen in einem Sechzehntel (Sedicesimo) im Format A5 des Entwurfsweges und mit dem endgültigen Ergebnis konzentriert werden. Das Faksimile des Sechzehntels wird den Studierenden einen Monat vor Ende des Projekts zugestellt und auf erläutert. NB: Die rechtzeitige Abgabe aller Materialien, die unter geprüft werden, ist Voraussetzung für die Zulassung zur Prüfung selbst. Modul 2 - Abgabe einer kurzen Zusammenfassung der individuellen und gemeinsamen Überlegungen - Einreichung einer kurzen zusammenfassenden Dokumentation der während des Semesters entwickelten Aufgaben und Übungen - Vorbereitung von Präsentationen, in denen Produktionsmittel und -technologien vorgestellt werden - Abgabe der technischen Zeichnung (2D-Konstruktionszeichnungen) des Semesterendprodukts Modul 3 Die Studierenden werden gebeten, während des Moduls

	Hausaufgaben zu machen. Die abschließende Bewertung basiert auf den Ergebnissen dieser Aufgaben, auf der Teilnahme am Unterricht, auf der abschließenden Präsentation des Hauptprojekts und auf einer speziellen schriftlichen Präsentation. Die Studenten werden gebeten, ein Sextodecimo im A5-Format zu erstellen. Der Inhalt soll nach einer Reihe von Spalten/Kapiteln ausgearbeitet werden, die mit dem Material füllen, das während der Entwicklung des Semesters vorbereitet und gesammelt wurde. ALLE STUDIERENDE, DIE AN DER PRÜFUNG ALS NICHT TEILNEHMENDE STUDIERENDE TEILNEHMEN, SOLLEN SICH MIT DEM DOZENTEN ÜBER DEN INHALT EINIGEN.
Bewertungskriterien	Modul 1 Die Qualität und Klarheit der Recherche, die Kreativität und die Originalität des Entwurfskonzepts, die Qualität und Klarheit des Entwurfsprozesses, der Entwicklung und Realisierung des Projekts sowie die Professionalität und Konsistenz der Präsentation und Dokumentation. Ebenfalls in die Endbewertung einfließen werden die Initiative und das persönliche Engagement im Atelier, in die Recherche und das Studium und die Teilnahme am Projekt oder die Kontinuität, die Aufmerksamkeit und die Neugier gezeigt. Modul 2 Bei der Bewertung werden Faktoren wie Kreativität und Originalität bei der Herangehensweise an die Aufgaben, Einhaltung der Fristen, Neugier und Motivation bei der Bearbeitung von Kurz- und Sekundärprojekten sowie die Qualität des Entwurfsprozesses berücksichtigt. Die Fähigkeit, Ideen durch technische Darstellungen (2D-Tabellen und 3D-Modelle) auszudrücken, wird ein weiteres Bewertungskriterium sein. Darüber hinaus werden bei der abschließenden Bewertung das Engagement für das Hauptprojekt und die Teilnahme an der Arbeitsgruppe, der Forschung und dem Studium sowie die nachgewiesene Aufmerksamkeit, Neugier und Kontinuität bei den Projekten berücksichtigt. Modul 3 Teilnahme und Engagement im Unterricht, durch Aufmerksamkeit,

	gute Recherchen, Analysen und Verbesserungen. Die Bewertung wird Folgendes berücksichtigen: - aktive und neugierige Teilnahme am Unterricht; - Ergebnisse und Einstellung bei den Hausaufgaben; - Verbesserung der Fähigkeit, sich in der Klasse zu engagieren, zu recherchieren, auszuarbeiten, zu schreiben und zu präsentieren; - das abschließende Projekt im Format A5 - der Sedicesimo - in all seinen Inhalten und technischen Details, von der Schrift bis zum Layout, von der Ikonographie bis zur Vollständigkeit.
Pflichtliteratur	---
Weiterführende Literatur	---
Weitere Informationen	
Ziele für nachhaltige Entwicklung (SDGs)	Geschlechter-Gleichheit, Nachhaltiger Konsum und Produktion, Weniger Ungleichheiten

Kursmodul

Titel des Bestandteils der Lehrveranstaltung	Produktdesign
Code der Lehrveranstaltung	97166A
Wissenschaftlich-disziplinärer Bereich	CEAR-08/D
Sprache	Deutsch
Dozenten/Dozentinnen	Prof. Kuno Prey, Kuno.Prey@unibz.it https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/900
Wissensch. Mitarbeiter/Mitarbeiterin	
Semester	Zweites Semester
KP	8
Verantwortliche/r Dozent/in	
Vorlesungsstunden	90
Laboratoriumsstunden	0
Stunden für individuelles	110

Studium	
Vorgesehene Sprechzeiten	60
Inhaltsangabe	Il corso mira a trasmettere conoscenze/competenze sugli aspetti operativi del progetto nonchè i metodi e le teorie della disciplina per vari campi di applicazione funzionali e sperimentali.
Themen der Lehrveranstaltung	Ein junger Designer, der sich der Berufsrealität nähert, muss nicht darauf warten, dass ihm ein Unternehmen einen direkten Auftrag erteilt, sondern kann aus eigener Initiative neue Projekte vorschlagen. Er muss jedoch klare Vorstellungen haben und zunächst seine eigenen Interessensgebiete und den Beriech definieren, in dem er arbeiten sowie mit welchem Unternehmen er (fiktiv) zusammenarbeiten möchte. Er sollte eine besondere Sensibilität entwickeln, um die unterschiedlichen Philosophien/Kulturen der jeweiligen Unternehmen zu verstehen und "Lücken" innerhalb bestehender Kollektionen finden. ATELIERprojekte_SS26 zielt darauf ab, diese Fähigkeiten zu schärfen und den notwendigen Weg Schritt für Schritt in Angriff zu nehmen: - festlegen des eigenen Arbeitsgebietes nach sorgfältiger Recherche im vielfältigen Angebot von Objekten und Dienstleistungen; - verstehen, wie ein Unternehmen eine Kollektion aufbaut, ob und mit welchen Designern es zusammenarbeitet und wie es sich auf dem Markt präsentiert; - wahrnehmen der offenen Bereiche, die in den verschiedenen Kollektionen/Katalogen noch zu besetzen wären; - definieren eines konkreten Produktes oder Dienstleistung; - dieses durch Proportions-, Funktions- oder Anschauungsmodelle zu visualisieren; - aufbereiten einer effektiven Präsentation, auch in schriftlicher Form. Studierende haben in ATELIERprojekte die Aufgabe, ein eigenes Thema zu definieren und im Laufe des Semesters zu entwickeln. Die Ausgangspunkte können dabei die unterschiedlichsten sein: von der Erkundung urbaner Räume bis hin zur Neuinterpretation der eigenen persönlichen Umgebung. In jedem Fall werden die Studierenden ermutigt, die Realität, in der

	sie leben, mit einem kritischen Auge zu beobachten. Diese sehr offene und freie Form des Projekts ist eine Übung im selbständigen Arbeiten, die besondere Aufmerksamkeit in der Organisation der eigenen Arbeit sowie ein gutes und verantwortungsvolles Management der eigenen Zeit erfordert.
Unterrichtsform	Projektarbeit im Atelier
Pflichtliteratur	---
Weiterführende Literatur	---

Kursmodul

Titel des Bestandteils der Lehrveranstaltung	Digital fabrication
Code der Lehrveranstaltung	97166B
Wissenschaftlich-disziplinärer Bereich	CEAR-08/D
Sprache	Italienisch
Dozenten/Dozentinnen	Dott. Ada Keller, Ada.Keller@unibz.it https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/35600
Wissensch. Mitarbeiter/Mitarbeiterin	
Semester	Zweites Semester
KP	6
Verantwortliche/r Dozent/in	
Vorlesungsstunden	60+145
Laboratoriumsstunden	0
Stunden für individuelles Studium	90
Vorgesehene Sprechzeiten	18
Inhaltsangabe	The course should address the emerging world of digital fabrication from CAD to CAM and its impact on today’s craft and mass production systems.

Themen der Lehrveranstaltung	• Contemporary production technologies, tools, and processes • Exploration of different production scales: from analog to digital, from artisanal to industrial • Playful exercises to experiment with digital production methods
Unterrichtsform	Group and individual exercises, site visits to explore production processes of different scales and types, short lectures with case studies, group reflection, and discussion, presentations developed by students on various production methods, tools, and technologies
Pflichtliteratur	---
Weiterführende Literatur	

Kursmodul

Titel des Bestandteils der Lehrveranstaltung	Theorien und Ausdrucksformen des Produktdesigns
Code der Lehrveranstaltung	97166C
Wissenschaftlich-disziplinärer Bereich	PHIL-04/B
Sprache	Englisch
Dozenten/Dozentinnen	Dott. Elisa Testori, Elisa.Testori2@unibz.it https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/44073
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 contents of the integrated theoretical module refer to the role and status of products in our material culture and, in particular, how products take part in networks of meanings: how they contribute to producing meanings, through their configuration given by shapes, colours, textures and consistencies, and how they are given meanings in the course of the everyday practices in which they take part. The module refers to research areas such as product semiotics, design semiotics, object semiotics, product language, product semantics.
Themen der Lehrveranstaltung	- What is a product and what is a company in the sector of industrial design; - What is a collection; - What is a catalogue; - What is corporate culture, for design companies today; - Case studies of companies: materials, products, catalogues, distribution, extra production activities; - Typologies of products and their solutions: research on products and companies; - How to prepare and present projects and research on a professional level; - How – and what – to write and choose the correct iconography in order to present a personal project.
Unterrichtsform	Lectures; exercises: weekly research on product typologies to be presented in class to teachers and colleagues; writing about personal projects.
Pflichtliteratur	According to the course aim, the readings can vary from companies products catalogues to specific volumes. Among the books, the suggestions are (Italian/English volumes): - AA. VV., *La fabbrica del design. Conversazioni con protagonisti del design italiano*, Skira, Milano 2007 - *Inventario*, Corraini Edizioni, Mantova from 2010 - Beppe Finessi (ed), *Il design italiano oltre la crisi*, Corraini Edizioni, Mantova 2014 - Michele De Lucchi, *I miei orribili e meravigliosi clienti / My horrible wonderful clients,* Quodlibet Habitat, Macerata 2015 - Kuno Prey (ed), *Designing Designers*, Corraini Edizioni, Mantova 2022

Weiterführende Literatur	