Syllabus

Kursbeschreibung

Titel der Lehrveranstaltung	Projekt Produktdesign 2.d
Code der Lehrveranstaltung	97167
Zusätzlicher Titel der Lehrveranstaltung	A Tavola!
Wissenschaftlich-disziplinärer Bereich	NN
Sprache	Italienisch; Englisch; Deutsch
Studiengang	Bachelor in Design und Künste - Studienzweig Design
Andere Studiengänge (gem. Lehrveranstaltung)	
Dozenten/Dozentinnen	Herr. Sebastian Camerer, Sebastian.Camerer2@unibz.it https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/28444 dr. Mila Stepanovic, Mila.Stepanovic@unibz.it https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/52991 Dott. Giacomo Festi, Giacomo.Festi@unibz.it https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/40076
Wissensch. Mitarbeiter/Mitarbeiterin	
Semester	Zweites Semester
Studienjahr/e	2nd - 3rd
KP	19
Vorlesungsstunden	90+60+30
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	Das Projekt widmet sich dem Tisch als Entwurfsobjekt und Ausgangspunkt, um wesentliche Aspekte und Themenfelder der Gestaltung experimentell, prozesshaft und kreativ zu erkunden. Wir nähern uns dem Tisch zunächst als architektonischem Element, wo man ihm begegnet, wie er in Verbindung zur Umgebung, Objekten und Menschen steht, den Raum definiert und wir uns zu ihm verhalten. Wir erschließen uns tägliche Bräuche, Traditionen, Rituale und gesellschaftliche Regeln, die sich rund um Tische bilden, und welche Anhaltspunkte sich dabei für das Design ergeben. Als Ort der Interaktion betrachten wir die Rolle von Form, Proportion, Ergonomie, Handhabung und Transformierbarkeit. Als Möbelstück und konstruktives Bauteil erproben wir das Zusammenspiel statischer Elemente, Verbindungen, Materialien und Herstellungsprozesse.
Stichwörter	Produktdesign, Produktentwicklung, Designprozess, Tisch, Tischkultur, Möbel, Objekt im Raum, kulturelle Artefakte, soziale Instrumente, Rituale, politische Objekte, Produktsemantik, Interface Design, User Experience, Ergonomie, Barrierefreiheit, Benutzerfreundlichkeit, Statik, Konstruktion, Struktur, Materialien, Herstellungsverfahren, Transformation, Montage, Modellbau, parametrisches design, digitaler Entwurf, digitale Fertigung.
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	Modul 1: Vorlesungen, Workshops, Diskussionen, Feldarbeit, Exkursionen, persönliche Besprechungen Modul 2: Vorlesungen, Tutorien, Fallstudien, Semesterprojekt, persönliche

	Besprechungen Modul 3: Vorlesungen, Fallstudien, Seminare, Workshops
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 anhand von grafischen

	Zeichnungen, einem physischen Modell, Fotos, einem zusammenfassenden Text und einer Zusammenfassung seiner Arbeit in einem Booklet. Der Entwurfsprozess, das Endergebnis und alle eingereichten Materialien werden bewertet. Die Präsentation des Projekts ist öffentlich. Einzureichende Materialien, drei Tage vor dem Prüfungstermin: 1. Konstruktionszeichnungen 2. Maßstabsgetreues Modell oder Funktionsmodell (möglichst im Maßstab 1:1) 3. 3–5 Fotos, die die Merkmale des finalen Designkonzepts hervorheben. Format: 10 cm x 15 cm, 72 dpi, RGB, jpg und 300 dpi, CMYK, tif 4. Kurzer zusammenfassender Text, in dem das finale Konzept vorgestellt wird (max. 500 Zeichen, doc oder rtf) 5. Zusammenfassung des Entwicklungsprozesses anhand von Bildern, Grafiken und Notizen zu: relevanten Beobachtungen, Modellen, Tests und Entscheidungen, die zum endgültigen Design geführt haben. 6. Die Daten müssen in einem Booklet im Format A5 zusammengefasst werden. Das Faksimile des Booklets wird den Studierenden einen Monat vor Projektende ausgehändigt und erläutert. NB: Die fristgerechte Einreichung aller zu prüfenden Materialien ist für die Zulassung zur Prüfung unerlässlich. MODUL 2: Die Abschlussbewertung basiert auf der während des gesamten Semesters geleisteten Arbeit. Folgende Aspekte werden bewertet: 1. Die Fähigkeit, Ideen zu analysieren, zu visualisieren und durch technische Darstellungen (3D-Modelle, 2D-Zeichnungen, Rendering-Techniken und Prototyping) zu kommunizieren. 2. Die Fähigkeit zu beobachten und analytisch zu denken, einschließlich der Fähigkeit, einen methodischen Rahmen zu schaffen und systematisch zu arbeiten.

	3. Die Fähigkeit, funktionale Ideen zu entwickeln, einschließlich der Steuerung des gesamten Prozesses – vom Entwurf über das 3D-Modell bis zum Prototyp – und ein Verständnis für die Logik hinter der Auswahl von Materialien und digitalen Fertigungsprozessen. 4. Motivation und Engagement, die während des Moduls und im Atelier gezeigt wurden. Einzureichende Materialien: 1. 3D-Modelle 2. 2D-Zeichnungen 3. Renderings und physische Modelle (Prototypen) des Produkts (Entwurf eines Tisches) 4. Präsentation (Anweisungen werden rechtzeitig bekannt gegeben) MODUL 3: Die Bewertung basiert auf aktiver Teilnahme, kritischem Engagement und Projektentwicklung. Bei der Bewertung werden Beiträge zu Diskussionen und studentischen Seminaren, die Qualität der Forschung und Experimentieren bei der praktischen Arbeit sowie die Kohärenz und Tiefe des abschließenden Designprojekts berücksichtigt. Einzureichende Materialien: 1. Eine Sammlung von Aufsätzen zum Designprojekt des Studierenden, die Forschung, kritische Analyse und theoretische Referenzen widerspiegeln ALLE STUDIERENDE, DIE AN DER PRÜFUNG ALS NICHT TEILNEHMENDE STUDIERENDE TEILNEHMEN, SOLLEN SICH MIT DEM DOZENTEN ÜBER DEN INHALT EINIGEN.
Bewertungskriterien	MODUL 1: 1. Qualität und Verständlichkeit der Recherche 2. Kreativität, Originalität und Innovationsgrad des Designkonzepts

	3. Darlegung der Werte, Vorteile, funktionalen Aspekte und der technischen Machbarkeit des Konzepts 4. Qualität und Verständlichkeit des Designprozesses, der Entwicklung und Umsetzung des Projekts wie z. B. Professionalität und Konsistenz der Präsentation und Dokumentation. 5. In die abschließende Bewertung fließen ebenfalls persönliches Engagement und Eigeninitiative ein, die während des Projekts gezeigt werden: Mitwirken bei Veranstaltungen und Übungen, sowie zeitgerechtes Arbeiten, Kontinuität, Aufmerksamkeit, kritisches Hinterfragen und Neugier, die im Projekt gezeigt werden. MODUL 2: 1. Teilnahme, analytisches Denkvermögen und Pünktlichkeit bei der Abgabe von Arbeiten. 2. Fähigkeit, Ideen durch 3D-Modelle / 2D-Zeichnungen und Renderings auszudrücken. 3. Fähigkeit, die Möglichkeiten der digitalen Fertigung und die Logik hinter der 3D-Modellierung für digitale Fertigungsprozesse und Materialien zu verstehen. 4. Qualität der finalen Einreichung. MODUL 3: 1. Konzept und Forschung: Klarheit, Kohärenz und Integration von Theorie und Praxis 2. Visuelle und gestalterische Kommunikation: Qualität von visuellen Essays, Skizzen, Modellen und Präsentationen 3. Teilnahme und Kreativität: Engagement in Seminaren, Diskussionen und experimenteller Designforschung.
Pflichtliteratur	Wird in den einzelnen Modulen beschrieben
Weiterführende Literatur	
Weitere Informationen	
Ziele für nachhaltige Entwicklung (SDGs)	Hochwertige Bildung

Titel des Bestandteils der Lehrveranstaltung	Produktdesign
Code der Lehrveranstaltung	97167A
Wissenschaftlich-disziplinärer Bereich	CEAR-08/D
Sprache	Deutsch
Dozenten/Dozentinnen	Herr. Sebastian Camerer, Sebastian.Camerer2@unibz.it https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/28444
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	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	Zum Verweilen und als Ort der Ruhe, wir versammeln uns dort, tauschen uns aus, verhandeln, besiegeln, beleuchten, beten, speisen, arbeiten, werken, feiern, verstauen, schmücken und ordnen, wollen darbieten und präsentieren, abgrenzen, daran stehen, festhalten, drum sitzen, tanzen, drauf klettern, festhalten oder drunter verstecken. Drinnen – draußen – unterwegs. Ein Symbol für Status, Macht und Gemeinschaft. Ein Sinnbild für das Schaffen von Bildung, Ideen, Diskurs, Verhandlung, Begegnung, Konsens und Dissens. Hier entstehen Dinge, Geschichten und Erinnerungen, werden Entscheidungen gefällt, Wettkämpfe bestritten oder einfach nur eine Tasse abgestellt. „Nur" abgestellt?

	Ein Tisch ist ein Tisch ist KEIN Tisch. In der Designwelt ist der Tisch ein gern zitiertes Möbel, um neue Formen des Ausdrucks, von technologischem und gesellschaftlichem Zeitgeist abzubilden, Grenzen der Machbarkeit neu auszuloten; und ja – auch teils unumgängliches Teilstück einer Produktfamilie. Er ist ein Archetyp, immer gleich - und doch wieder anders. Je nach Ort und Zweck erlangt er seine Form, Bedeutung, wandeln sich Attribute, Anforderungen und Regeln. Das Projekt widmet sich dem Tisch als Entwurfsobjekt und Ausgangspunkt, um wesentliche Aspekte und Themenfelder der Gestaltung experimentell, prozesshaft und kreativ zu erkunden. Wir nähern uns dem Tisch zunächst als architektonischem Element, wo man ihm begegnet, wie er in Verbindung zur Umgebung, Objekten und Menschen steht, den Raum definiert und wir uns zu ihm verhalten. Wir erschließen uns tägliche Bräuche, Traditionen, Rituale und gesellschaftliche Regeln, die sich rund um Tische bilden, und welche Anhaltspunkte sich dabei für das Design ergeben. Als Ort der Interaktion betrachten wir die Rolle von Form, Proportion, Ergonomie, Handhabung und Transformierbarkeit. Als Möbelstück und konstruktives Bauteil erproben wir das Zusammenspiel statischer Elemente, Verbindungen, Materialien und Herstellungsprozesse. Egal ob rund oder eckig, technisch funktional, selbst wachsend, fliegend oder durchsichtig, flauschig oder „Tischlein deck dich!“…. – wir werden das Feld ausrollen und kreativ bespielen, Gängiges hinterfragen, neue Verknüpfungen herstellen und vermeintliche „Tischgrenzen“ neu definieren.
Unterrichtsform	Vorlesungen, Workshops, Diskussionen, Feldarbeit, Exkursionen, persönliche Besprechungen
Pflichtliteratur	-
Weiterführende Literatur	reserve-collection in der unibz-Bibliothek

Kursmodul

Titel des Bestandteils der Lehrveranstaltung	Digital fabrication

Code der Lehrveranstaltung	97167B
Wissenschaftlich-disziplinärer Bereich	CEAR-08/D
Sprache	Italienisch
Dozenten/Dozentinnen	dr. Mila Stepanovic, Mila.Stepanovic@unibz.it https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/52991
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 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	3D modelling and design is a language that connects a designer with his/her own ideas, at first, and later, with an entire chain of designers, companies, and manufacturers. This means that a designer must be able to read, understand and write the rules of 3D design. Digital modeling is not just programming; it is something much broader: it is intrinsic to the design itself and strongly linked to every phase of the creative process. Through lectures, case studies, workshops and through a semester long exercise, students will learn to observe, conceptualize, rationalize, model and materialize their ideas in a systematic, logical, and production-oriented way. The geometrical limitless nature of parametric design will provide them with not only a modelling tool, but a new way of thinking and creating products and systems.
Unterrichtsform	lectures, tutorials, case studies, semester's project, personal

	reviews
Pflichtliteratur	-
Weiterführende Literatur	van den Dool, A., Martinez Castro, J., Song, W., Ozdemir, M., Doubrovski, Z., & Huysmans, T. (2024). *Computational design for (industrial) designers using Rhino Grasshopper* (W. Elkhuizen, Ed.). TU Delft OPEN Books. (https://interactivetextbooks.tudelft.nl/rhino-grasshopper/Grasshopper_Rhino_course/intro.html) Arturo Tedeschi, *My AAD – Algorithms Aided Design: Parametric Strategies Using Grasshopper,* Le Penseur Publisher, Brienza 2014 Edited By Gheorghe Oancea, Panagiotis Kyratsis: “Digital Product Design and Manufacturing”, CRC Press Silva, D., (2019). “Digital fabrication: From tool to a way of thinking”. Ed. Haeusler, M. H., Schnabel, M. A. and Fukuda, T.24th International Conference on Computer-Aided Architectural Design Research in Asia: Intelligent and Informed, CAADRIA 2019, vol 2, 463 – 470, ISBN 978-988-78917-2-7 ***Rhino and Grasshopper tutorials will be provided regularly in class

Kursmodul

Titel des Bestandteils der Lehrveranstaltung	Theorien und Ausdrucksformen des Produktdesigns
Code der Lehrveranstaltung	97167C
Wissenschaftlich-disziplinärer Bereich	PHIL-04/B
Sprache	Englisch
Dozenten/Dozentinnen	Dott. Giacomo Festi, Giacomo.Festi@unibz.it https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-

	staff/person/40076
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	The course introduces the theoretical foundations and design languages through the study and design of the table as an archetypal object. The table is analyzed as a functional, cultural, and symbolic artifact, allowing students to explore relationships between form and function, materials, production processes, and meaning. The course combines lectures with student-led seminars and hands-on workshop activities, where participants actively discuss case studies, present critical readings, and develop design concepts.
Unterrichtsform	lectures, case studies, seminars, workshops
Pflichtliteratur	1. Floch, Jean-Marie 1983 “Sèmiotique et design. La scénographie du pouvoir dans le mobilier de haute direction”, Protée, 21, pp. 89-95 (trad. it. “Scrivanie per dirigenti. Una sceno grafia del potere”, in Id., Bricolage. Lettere ai semiologi della terra ferma, a cura di Agnello M. e Marrone G., Roma, Meltemi, 2006, pp. 170-183).

	2. Beyaert-Geslin, Anne, Sémiotique du design, Ch. 3 (about the table), Limoges, PuLim, 2012. 3. Attfield, J., "Design as a practice of modernity. A Case for the Study of the Coffee Table in the Mid-century Domestic Interior", Journal of Material Culture, 2(3), 1997. 4. Hall, S., selected pages from "The Hidden Dimension".
Weiterführende Literatur	Supplementary readings will be proposed during the course.