

Syllabus

Kursbeschreibung

Titel der Lehrveranstaltung	Projekt Produktdesign 2.a
Code der Lehrveranstaltung	97164
Zusätzlicher Titel der Lehrveranstaltung	Rituals of Everyday Life
Wissenschaftlich-disziplinärer Bereich	NN
Sprache	Italienisch; Englisch; Deutsch
Studiengang	Bachelor in Design und Künste - Studiengang Design
Andere Studiengänge (gem. Lehrveranstaltung)	
Dozenten/Dozentinnen	dr. Mila Stepanovic, Mila.Stepanovic@unibz.it https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/52991 Frau Olivia Charlotte Herms, OliviaCharlotte.Herms@unibz.it https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/49808
Wissensch. Mitarbeiter/Mitarbeiterin	
Semester	Erstes Semester
Studienjahr/e	2nd - 3rd
KP	19
Vorlesungsstunden	90+60+30
Laboratoriumsstunden	0
Stunden für individuelles Studium	295
Vorgesehene Sprechzeiten	57
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	- Anwendung von Methoden der Designforschung zur Definition der Problemstellung (Kontext und verschiedene Formen der Interaktion, Nutzer, Form und Funktion des Entwurfs) - Verständnis von Herstellungsprozessen und Materialien - Praktischer und experimenteller Ansatz: Anfertigung von Modellen während des gesamten Entwurfsprozesses - Darstellung von Entwurfsideen und Beurteilung der Machbarkeit des Entwurfs durch 3D-Modellierung und Rendering - Prototyping: Verständnis der verschiedenen Möglichkeiten der Prototypenherstellung, von traditionellen Techniken bis hin zur digitalen Fertigung
Stichwörter	Produkt Interaktionen Modellbau Methoden der Designforschung
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	Besprechungen im Unterricht Frontalunterricht Tutorials
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	Präsentation, Projektdokumentation (3D-Modelle, technische Zeichnungen, Forschungszusammenfassungen, Visualisierungen/Renderings, Mock-ups), Prototypen
Bewertungskriterien	Bewertet werden die Qualität und Klarheit der Recherche, die Kreativität und Originalität des Gestaltungskonzepts, die Qualität und Klarheit des Entwurfsprozesses sowie die Entwicklung und Umsetzung des Projekts. Ebenso berücksichtigt werden die Professionalität und die Stringenz der Präsentation und Dokumentation. In die abschließende Bewertung fließen zudem die Eigeninitiative und das persönliche Engagement während der Atelierarbeit, der Recherche und des Studiums sowie die aktive Beteiligung am Projekt, die Kontinuität, die Aufmerksamkeit und die gezeigte Neugier ein.
Pfichtliteratur	Don Norman – Emotional Design Don Norman – The design of everyday things Kenya Hara: Designing design. Lars Müller Publishers Naoto Fukasawa / Jasper Morrison: Super Normal – sensations of the ordinary. Lars Müller Publishers

	Klaus Thomas Elemann / Gerrit Terstiege: Gestaltung denken. Birkhäuser Verlag Deyan Sudjuc: The Language of Things. Penguin design
Weiterführende Literatur	
Weitere Informationen	
Ziele für nachhaltige Entwicklung (SDGs)	Gesundheit und Wohlergehen, Nachhaltiger Konsum und Produktion, Nachhaltige Städte und Gemeinden

Kursmodul

Titel des Bestandteils der Lehrveranstaltung	Produktdesign
Code der Lehrveranstaltung	97164A
Wissenschaftlich-disziplinärer Bereich	CEAR-08/D
Sprache	Deutsch
Dozenten/Dozentinnen	Frau Olivia Charlotte Herms, OliviaCharlotte.Herms@unibz.it https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/49808
Wissensch. Mitarbeiter/Mitarbeiterin	
Semester	Erstes Semester
KP	8
Verantwortliche/r Dozent/in	
Vorlesungsstunden	90
Laboratoriumsstunden	0
Stunden für individuelles Studium	110
Vorgesehene Sprechzeiten	24
Inhaltsangabe	Il corso mira a trasmettere conoscenze/competenze sugli aspetti operativi del progetto nonché i metodi e le teorie della disciplina per vari campi di applicazione funzionali e sperimentali.
Themen der Lehrveranstaltung	Der Alltag wird von unzähligen Routinen geprägt, die oft unbemerkt bleiben. Vom Aufstehen am Morgen und dem

	Nachhausekommen über das gemeinsame Essen bis hin zu einer kurzen Pause strukturieren diese wiederkehrenden Momente unser tägliches Leben durch Abfolgen von Gesten, Interaktionen und Objekten. Wenn Routinen durch Aufmerksamkeit, Interaktion und Bedeutung geprägt sind, können sie zu Ritualen werden. Dieses Studio untersucht alltägliche Rituale als Ausgangspunkt für Produktdesign. Anstatt von bestehenden Produkttypologien auszugehen, erforschen die Studierenden, wie Menschen mit Objekten interagieren – durch Beobachtung, Designforschung, Prototyping und Nutzertests. Besonderes Augenmerk gilt den Gesten, die alltägliche Rituale ausmachen – wie wir etwas halten, tragen, abstellen, einschenken, warten, innehalten oder teilen – und wie Produkte diese Verhaltensweisen und Erfahrungen beeinflussen. Das Semester beginnt mit dem kollaborativen Einstiegsprojekt One Seat. Two People. One Shared Experience., das anhand der Entwicklung eines gemeinsam genutzten Sitzobjekts Methoden der Beobachtung, des iterativen Prototypings und der Nutzertests vermittelt. Aufbauend auf diesen Methoden entwickeln die Studierenden ein individuelles Projekt, das sich auf einen alltäglichen Moment konzentriert – Morning, Coming Home, Shared Meal oder Micro Pause – und erforscht, wie Produktdesign die Rituale des Alltags unterstützen, verändern und bereichern kann.
Unterrichtsform	Feldstudien, Impulsvorträge, Übungen, individuelle und Gruppenbesprechungen, Diskussionen und Workshops
Pfichtliteratur	Don Norman – Emotional Design Don Norman – The design of everyday things Kenya Hara: Designing design. Lars Müller Publishers Naoto Fukasawa / Jasper Morrison: Super Normal – sensations of the ordinary. Lars Müller Publishers Klaus Thomas Elemann / Gerrit Terstiege: Gestaltung denken.

	Birkhäuser Verlag Deyan Sudjuc: The Language of Things. Penguin design
Weiterführende Literatur	

Kursmodul

Titel des Bestandteils der Lehrveranstaltung	Digital fabrication
Code der Lehrveranstaltung	97164B
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	Erstes 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	The course aims to establish a functional relationship between research, analysis, sketching, digital modelling, and digital fabrication. The course is organized into the following phases: · Develop exercises aimed at strengthening confidence in 3D

	modelling and 2D drawing principles. · Use 3D modelling (Rhino) and/or visual scripting (Grasshopper) to define the formal and parametric logic of what is designed (table design). · Explore expressive and complex 3D geometries through computational design techniques, and finalize the product as a functional, parametrically designed object. · Use 3D modelling to refine the design according to material, functional, and fabrication constraints. · Understand how 3D modelling and digital fabrication integrate into the design process in a functional way. · Understand the constraints of 3D modelling for specific materials and digital fabrication processes in order to create a prototype of the product.
Unterrichtsform	Lectures, Tutorials, Case studies, Semester's project, Personal reviews
Pfichtliteratur	van den Dool, A., Martinez Castro, J., Song, W., Ozdemir, M., Doubrovski, Z., & Huysmans, T. (2024). <i>Computational design for (industrial) designers using Rhino Grasshopper</i> (W. Elkhuizen, Ed.). TU Delft OPEN Books. https://interactivetextbooks.tudelft.nl/rhino-grasshopper/Grasshopper_Rhino_course/intro.html Arturo Tedeschi, <i>My AAD – Algorithms Aided Design: Parametric Strategies Using Grasshopper</i>, 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
Weiterführende Literatur	

Kursmodul

Titel des Bestandteils der Lehrveranstaltung	Theorien und Ausdrucksformen des Produktdesigns
Code der Lehrveranstaltung	97164C
Wissenschaftlich-disziplinärer Bereich	PHIL-04/B
Sprache	Englisch
Dozenten/Dozentinnen	
Wissensch. Mitarbeiter/Mitarbeiterin	
Semester	Erstes 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	.
Unterrichtsform	.

Pflichtliteratur	
Weiterführende Literatur	