Syllabus

Kursbeschreibung

Titel der Lehrveranstaltung	Projekt Produktdesign 2.b
Code der Lehrveranstaltung	97165
Zusätzlicher Titel der Lehrveranstaltung	Crafting Values. A Design Double Feature.
Wissenschaftlich-disziplinärer Bereich	NN
Sprache	Italienisch; Englisch; Deutsch
Studiengang	Bachelor in Design und Künste - Studienzweig Design
Andere Studiengänge (gem. Lehrveranstaltung)	
Dozenten/Dozentinnen	Dipl. Des. Klaus Hackl, Klaus.Hackl@unibz.it https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/37147 Dott. Giacomo Festi, Giacomo.Festi@unibz.it https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/40076 Dott. Gabriele Lucchitta, Gabriele.Lucchitta@unibz.it https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/51151
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	Design schafft Werte nicht nur durch Objekte, sondern auch durch die Beziehungen, die es zwischen Materialien, Menschen und Kontexten herstellt. In einer Zeit tiefgreifender ökologischer, sozialer und kultureller Veränderungen bedeutet Gestaltung mehr als nur die Produktion von Dingen: Sie untersucht, wie Prozesse des Machens Verbindungen zwischen den materiellen Bedingungen, menschlichen Praktiken und kulturellen Kontexten hervorbringen. Das Wintersemester widmet sich diesen Fragen anhand zweier parallel verlaufender Studio-Projekte, die komplementäre Formen zeitgenössischer Produktgestaltung repräsentieren: Design als individuelle Autorenschaft, in der gestalterische Positionen durch eigene Initiative und konkretes Machen entstehen, und Design als eine kollaborative Praxis, die auf spezifische Aufgabenstellungen, Kooperation und gemeinsame Zielsetzungen reagiert. Das zentrale Semesterprojekt befasst sich mit dem Entwurf von Möbeln und Gebrauchsgegenständen, inspiriert von der Arbeit des Werkraum Bregenzerwald – einem regionalen Netzwerk aus Werkstätten, Handwerksbetrieben und Gestalter in Vorarlberg, Österreich, das die Zusammenarbeit von Design, Handwerk und Architektur fördert. Eine Exkursion zur Ausstellung des alle drei Jahre stattfindenden Gestaltungswettbewerbs Handwerk+Form 2026 in Andelsbuch vermittelt den Studierenden einen beispielhaften Einblick in eine Designkultur, die auf kreativem Austausch, handwerklicher Qualität und lokaler Produktion basiert. Ausgehend von echten menschlichen Bedürfnissen und mit einem hohen Maß an konzeptioneller Freiheit, entwickeln die Studierenden eigene Entwürfe. Dabei orientieren sie sich an den zentralen Prinzipien des Werkraums: Innovationskraft, Einfachheit, Langlebigkeit, Gebrauchstauglichkeit und Qualität in der Ausführung.

	Parallel dazu widmet sich ein etwa vierwöchiger Kurzentwurf der Neugestaltung des Südtiroler Wirtschaftspreises. In Kooperation mit der Handelskammer Bozen untersucht das Projekt die Bedingungen eines professionellen Designauftrags. Ziel ist die Entwicklung eines nachhaltigen, repräsentativen und seriell herstellbaren Preisobjekts, das die Identität Südtirols zum Ausdruck bringt und die Leistungen lokaler Unternehmen würdigt. In Zweier- oder Dreierteams bearbeiten die Studierenden eine konkrete Designaufgabe und erkunden, wie eine Preisskulptur Werte, gemeinschaftliche Leistung und kulturelle Verankerung durch Material, Form und Symbolik erfahrbar machen kann. Ein mehrtägiger Design-Retreat verbindet Teambuilding mit einer konzeptionellen Auseinandersetzung über regionale Identität, kulturelles Erbe und alternative Formen der Wertschöpfung. Das Kurzprojekt wird durch einen praktischen Workshop in der Glaswerkstatt Vetroricerca in Bozen ergänzt und vertieft. Dort erkunden die Studierenden das gestalterische Potenzial von Glas und realisieren erste Prototypen, bleiben dabei jedoch offen für unterschiedliche Materialansätze und Kombinationen. Beide Projekte folgen einem handwerks- und materialorientierten Designansatz, der physische Stoffe nicht als passive Ressourcen, sondern als Akteure in Gestaltungsprozessen versteht. Durch Erproben, entwurfspraktische Umsetzung und Reflexion erforschen die Studierenden, wie Materialwissen Form, Bedeutung und Erfahrung prägt und wie im handwerklichen Umgang mit Werkstoffen Werte entstehen. Der Semesterverlauf wird durch einige zentrale Meilensteine vorstrukturiert. In einer Zwischenpräsentation am Dienstag, den 17. Januar 2026 werden erste Konzepte und Entwurfsansätze beider Projekte vorgestellt und diskutiert. Sie bietet Gelegenheit für Feedback und kritischen Austausch. Die finale Präsentation der Entwürfe für das Preisobjekt bei der Handelskammer Bozen ist vorläufig für Ende Januar 2027 geplant. Die zentralen Semesterprojekte werden während des GOG und im Rahmen der Abschlussprüfung am Montag, den 25. Januar 2027, präsentiert. Klaus Hackl, September 2026

Stichwörter	Werkraum Bregenzerwald, Neues Handwerk, Möbeldesign, materialorientiertes Design, handwerksbasiertes Design, Südtiroler Wirtschaftspreis
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	Exkursionen und Workshops, Ausstellungs- und Firmenbesuche, Frontalunterricht, Expertenvorträge, Übungen, Individuelle- und Gruppenbesprechungen, 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	Modul 1 - Produktdesign Die Art der Prüfung bzw. Bewertung im Modul Produktdesign erfolgt auf Grundlage der kontinuierlichen projektbezogenen Leistungen sowie mehrerer Präsentations- und Diskussionsformate im Verlauf des Semesters. Bewertet werden die persönliche Motivation und Neugier der Studierenden sowie die im Verlauf des Semesters erworbenen, reflektierten und angewandten gestalterischen Kompetenzen. Ein wesentlicher Bestandteil der Bewertung ist die Qualität, Eigenständigkeit und Kohärenz der Projektergebnisse sowie deren handwerkliche und gestalterische Ausführung. Berücksichtigt werden dabei insbesondere die im Rahmen des Projekts entwickelten Experimente, Modelle und Prototypen. Die Prüfungs- und Bewertungsleistungen umfassen: - individuelle Korrekturen und Besprechungen, in denen die Entwicklung der Projekte kontinuierlich begleitet und reflektiert wird; - Gruppenbesprechungen, in denen die Studierenden ihre Projekte präsentieren, diskutieren und im fachlichen Austausch weiterentwickeln; - eine Zwischenpräsentation, in der der aktuelle Stand der Forschungs- und Entwurfsarbeit, die bisherigen gestalterischen Entscheidungen sowie die weitere Projektentwicklung vorgestellt und diskutiert werden; - eine Abschlusspräsentation, in der die finalen Projektergebnisse durch Visualisierungen, fachliche Begründungen und eine klare kommunikative Darstellung präsentiert und vertreten werden. Die Abschlusspräsentation wird durch eine Frage- und Antwortrunde ergänzt, in der die Studierenden auf Fragen eingehen, ihre gestalterischen Entscheidungen erläutern und diese im fachlichen Diskurs begründen.

	In die Bewertung fließen somit sowohl die kontinuierliche Entwicklung und Bearbeitung der Projekte während des Semesters als auch die Qualität der Zwischenpräsentation und der abschließenden Präsentation mit Frage- und Antwortrunde ein. Modul 2 – Digitale Fertigung Die Art der Prüfung und die Bewertung basieren auf: - der individuellen Motivation, Neugier und den im Verlauf des gesamten Semesters erworbenen, reflektierten und angewandten gestalterischen Kompetenzen der Studierenden; - der Qualität, Eigenständigkeit und Kohärenz der Projektergebnisse, wie sie in den individuellen Korrekturen und Gruppenbesprechungen sowie in der Zwischenpräsentation und der Abschlusspräsentation im Rahmen der Prüfung visualisiert, argumentiert und kommuniziert werden; - der Fähigkeit, innerhalb einer gemeinsam genutzten Studio- und Arbeitsumgebung zusammenzuarbeiten, zu kommunizieren und die eigene Arbeit zu organisieren; - vor der Abschlussprüfung müssen die Studierenden eine Dokumentation der im Verlauf des Semesters durchgeführten Übungen und Forschungsarbeiten sowie die abschließenden technischen Zeichnungen der finalen Projekte einreichen. Modul 3 – Theories and languages of product design Die Art der Prüfung und die Bewertung basieren auf: - der Qualität der theoretischen Einbettung im Projekt, die durch die Übungen und das Verfassen eines schriftlichen Abschlussdokuments zum Ausdruck kommt; - dem persönlichen Engagement und der aktiven Teilnahme an den verschiedenen Phasen des Kurses. ALLE STUDIERENDE, DIE AN DER PRÜFUNG ALS NICHT

	TEILNEHMENDE STUDIERENDE TEILNEHMEN, SOLLEN SICH MIT DEM DOZENTEN ÜBER DEN INHALT EINIGEN.
Bewertungskriterien	Modul 1 und 2 Die Bewertung im Bereich Produktdesign umfasst insgesamt 100 % und setzt sich wie folgt zusammen: Bis zu 20 % werden für die individuelle Motivation, die Fähigkeit zur Zusammenarbeit im Team sowie für die im Verlauf des Semesters erworbenen und angewandten gestalterischen Kompetenzen vergeben. Bis zu 30 % entfallen auf die Qualität und Eigenständigkeit der Forschungs- und Entwurfsarbeit, die im Rahmen der Zwischenpräsentation vorgestellt wird. Bis zu 50 % werden für die Gesamtqualität und Eigenständigkeit des im Semester entwickelten Projekts bzw. der Projekte vergeben. Bewertet werden dabei insbesondere die Entwicklung, Umsetzung, Visualisierung, Argumentation, Dokumentation und Kommunikation des Projekts bzw. der Projekte, wie sie in der Abschlusspräsentation zum Ausdruck kommen. Für eine erfolgreiche Teilnahme am Kurs müssen die Studierenden bis spätestens 16:00 Uhr am 22. Januar 2027 visuelles und textliches Material zu den im Semester entwickelten Designprojekten auf die Showcase-Website der Fakultät hochladen. Ebenfalls bis spätestens 16:00 Uhr am 22. Januar 2027 ist eine PDF-Dokumentation des Semesterprojekts bzw. der Semesterprojekte zu erstellen und in den entsprechenden TEAMS-Kanal hochzuladen. Die Dokumentation ist integraler Bestandteil der Abschlussprüfung und soll visuelles Material (Fotografien und Zeichnungen), erläuternde Texte sowie ein Projektabstract enthalten. Idealerweise stellt sie das Projekt bzw. die Projekte in einer Form dar, die die Inhalte aller drei Kursmodule miteinander verknüpft. GOG-Ausstellung

	Vor der Abschlussprüfung ist die aktive Mitwirkung an der Planung und Umsetzung der GOG-Ausstellung verpflichtend. Auch der Abbau der Ausstellung nach Abschluss der Prüfungen sowie das Aufräumen und Wiederherstellen des Studios sind verpflichtende Bestandteile des Kurses. Modul 3 – Theories and Languages of Product Design Die Studierenden erstellen ein Abschlussdokument, das sowohl den Forschungsteil – einschließlich der empfohlenen theoretischen Vertiefungen – als auch die Analyse und Interpretation eines Produkts bzw. einer Dienstleistung gemäß der im Unterricht vermittelten Methodik zusammenfasst. Das Dokument ist einige Tage vor der Abschlussprüfung im entsprechenden TEAMS-Kanal hochzuladen. Ein Teil der Abschlussbewertung basiert zudem auf den während des Semesters erbrachten Zwischenleistungen. Diese werden als wesentliche Schritte zur Entwicklung, Erschließung und Anwendung des transversalen Wissens verstanden, das im Rahmen des Kurses vermittelt wird.
Pflichtliteratur	- Adamson, G.: Thinking Through Craft. Berg Publishers, 2007 - Aicher, F.; Breuss, R. (Hrsg.): eigen+sinnig. Der Werkraum Bregenzerwald als Modell für ein Neues Handwerk. Oekom, 2005 - Aicher, F.; Breuss, R. (Hrsg.): Werkraum Krone. Vom Neuen Handwerk und dem Umbau eines alteingesessenen Gasthofs im Bregenzerwald. Bucher, 2008 - Aicher, F.; Hämmerle, M. (Hrsg.): Holz. Von der Materie zum Gebauten. Edition Detail, 2025 - Dormer, P.: The Culture of Craft. Manchester University Press, 1997

- Heskett, J.: Design and the Creation of Value. Bloomsbury, 2017

- Hofmeister, S.; Konrad, V. (Hrsg.): Architektur in Vorarlberg. Porträt einer regionalen Baukultur. Edition Detail, 2024

- Hohnsträter, D.: Qualität. Brandstätter Verlag, 2021

- Hoven, J. van den: Design for Values. Aims Methods and Applications. Wiley, 2027

- Ingold, T.: Making. Anthropology, Archaeology, Art and Architecture. Routledge, 2013

- Larcher, C.; Schnitzer, U. (Hrsg.): Design from the Alps 1920-2020. Tirol Südtirol Trentino. Scheidegger & Spiess, 2019

- Moritsch, S. (Hrsg.): Craft-based Design. Von Handwerkern und Gestaltern. Niggli, 2018

- Schmidt, B. (Hrsg.): glass – hand formed matter. Ausstellungskatalog Bröhan-Museum Berlin, 2022

- Schouwenberg, L.; Jongerius, H.: Beyond the New. On the Agency of Things. Koenig Books Ltd., 2018

- Sennett, R.: The Craftsman. Yale University Press, 2008

- Stiller, A. (Hrsg.): Möbel für Alle. Soziale Wohnkultur aus dem Werkraum Bregenzer Wald. Anton Pustet, 2002

- Thun-Hohenstein, Ch. (Hrsg.): handWERK. Tradiertes Können in der digitalen Welt. Verlag für moderne Kunst, 2016

	- Wagner, M.; Weber, G. (Hrsg.): Mythos Handwerk. Zwischen Ideal und Alltag. Verlag für moderne Kunst, 2022 - Zumthor, P.: Atmospheres. Architectural Environments – Surrounding Objects. Birkhäuser, 2006
Weiterführende Literatur	- Aicher, F.; Kaufmann, H. (Hrsg.): Belebte Substanz. Umgebaute Bauernhäuser im Bregenzerwald. DVA, 2015 - Bennett, J.: Vibrant Matter. A Political Ecology of Things. Duke University Press, 2010 - Bittner, R.; Padt, R. (Hrsg.): Handwerk wird modern. Vom Herstellen am Bauhaus. Kerber, 2017 - Dangel, U.: Nachhaltige Architektur in Vorarlberg. Energiekonzepte und Konstruktionen. Birkhäuser, 2009 - El Croquis 202: Bernardo Bader 2009-2019. Madrid, 2019 - Fiel, W. (Hrsg.): Getting Things Done. Evolution of the Built Environment in Vorarlberg. Birkhäuser, 2014 - Fineder, M.; Geisler, T.; Hackenschmidt, S.: Nomadic Furniture 3.0. Neues befreites Wohnen? Niggli, 2017 - Göpel, M.: Werte. Ein Kompass für die Zukunft. Christian Brandstätter Verlag, 2025 - Hofmeister, S. (Hrsg.): Timber Structures in Vorarlberg. Architecture, Craftsmanship, Environment. Edition Detail, 2017

- Kapfinger, O.: Baukunst in Vorarlberg seit 1980. Ein Führer zu 260 sehenswerten Bauten. Hatje Cantz, 1999

- Karana, E.; Pedgley, O.; Rognoli, V.: Materials Experience. Fundamentals of Materials and Design. Butterworth-Heinemann, 2014

- Kries, M.; Eisenbrand, J. (Hrsg.): Atlas des Möbeldesigns. Vitra Design Museum, 2019

- Manzini, E.: Design, When Everybody Designs. An Introduction to Design for Social Innovation. MIT Press, 2015

- Nagler, F. (Hrsg.): Einfach Bauen. Ein Leitfaden. Birkhäuser, 2021

- Nagler, F.; Niemann, A. (Hrsg.): Einfach Bauen II. Erkenntnisse. Birkhäuser, 2024

- Nagler, F.; Niemann, A.; Jarmer, T. (Hrsg.): Einfach Umbauen. Ein Leitfaden. Birkhäuser, 2026

- Prechter, G.: Architektur als soziale Praxis. Akteure zeitgenössischer Baukulturen - das Beispiel Vorarlberg. Böhlau, 2013

- Ritter, A.: konstantmodern. Fünf Positionen zur Architektur. Springer, 2009

- Santos, Ch.; Berger K. (Hrsg.): Hand:Werk:Kunst. Design in Tirol. Ausstellungskatalog Tiroler Volkskunstmuseum, 2024

	- Sayah, A.: Architektur in Vorarlberg, Bauten ab 2000. Callwey, 2006 - Zumthor, P.: Thinking Architecture. Birkhäuser, 2010
Weitere Informationen	
Ziele für nachhaltige Entwicklung (SDGs)	Gesundheit und Wohlergehen, Menschenwürdige Arbeit und Wirtschaftswachstum, Partnerschaften zur Erreichung der Ziele, Nachhaltiger Konsum und Produktion, Industrie, Innovation und Infrastruktur

Kursmodul

Titel des Bestandteils der Lehrveranstaltung	Produktdesign
Code der Lehrveranstaltung	97165A
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	Erstes Semester
KP	8
Verantwortliche/r Dozent/in	
Vorlesungsstunden	90
Laboratoriumsstunden	0
Stunden für individuelles Studium	75
Vorgesehene Sprechzeiten	24
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	Design schafft Werte nicht nur durch Objekte, sondern auch durch die Beziehungen, die es zwischen Materialien, Menschen und Kontexten herstellt. In einer Zeit tiefgreifender ökologischer, sozialer und kultureller Veränderungen bedeutet Gestaltung mehr als nur die Produktion von Dingen: Sie untersucht, wie Prozesse des Machens Verbindungen zwischen den materiellen Bedingungen, menschlichen Praktiken und kulturellen Kontexten hervorbringen. Das Wintersemester widmet sich diesen Fragen anhand zweier parallel verlaufender Studio-Projekte, die komplementäre Formen zeitgenössischer Produktgestaltung repräsentieren: Design als individuelle Autorenschaft, in der gestalterische Positionen durch eigene Initiative und konkretes Machen entstehen, und Design als eine kollaborative Praxis, die auf spezifische Aufgabenstellungen, Kooperation und gemeinsame Zielsetzungen reagiert. Das zentrale Semesterprojekt befasst sich mit dem Entwurf von Möbeln und Gebrauchsgegenständen, inspiriert von der Arbeit des Werkraum Bregenzerwald – einem regionalen Netzwerk aus Werkstätten, Handwerksbetrieben und Gestalter in Vorarlberg, Österreich, das die Zusammenarbeit von Design, Handwerk und Architektur fördert. Eine Exkursion zur Ausstellung des alle drei Jahre stattfindenden Gestaltungswettbewerbs Handwerk+Form 2026 in Andelsbuch vermittelt den Studierenden einen beispielhaften Einblick in eine Designkultur, die auf kreativem Austausch, handwerklicher Qualität und lokaler Produktion basiert. Ausgehend von echten menschlichen Bedürfnissen und mit einem hohen Maß an konzeptioneller Freiheit, entwickeln die Studierenden eigene Entwürfe. Dabei orientieren sie sich an den zentralen Prinzipien des Werkraums: Innovationskraft, Einfachheit, Langlebigkeit, Gebrauchstauglichkeit und Qualität in der Ausführung. Parallel dazu widmet sich ein etwa vierwöchiger Kurzentwurf der Neugestaltung des Südtiroler Wirtschaftspreises. In Kooperation mit der Handelskammer Bozen untersucht das Projekt die Bedingungen eines professionellen Designauftrags. Ziel ist die Entwicklung eines nachhaltigen, repräsentativen und seriell herstellbaren Preisobjekts, das die Identität Südtirols zum Ausdruck

	bringt und die Leistungen lokaler Unternehmen würdigt. In Zweier- oder Dreierteams bearbeiten die Studierenden eine konkrete Designaufgabe und erkunden, wie eine Preisskulptur Werte, gemeinschaftliche Leistung und kulturelle Verankerung durch Material, Form und Symbolik erfahrbar machen kann. Ein mehrtägiger Design-Retreat verbindet Teambuilding mit einer konzeptionellen Auseinandersetzung über regionale Identität, kulturelles Erbe und alternative Formen der Wertschöpfung. Das Kurzprojekt wird durch einen praktischen Workshop in der Glaswerkstatt Vetroricerca in Bozen ergänzt und vertieft. Dort erkunden die Studierenden das gestalterische Potenzial von Glas und realisieren erste Prototypen, bleiben dabei jedoch offen für unterschiedliche Materialansätze und Kombinationen. Beide Projekte folgen einem handwerks- und materialorientierten Designansatz, der physische Stoffe nicht als passive Ressourcen, sondern als Akteure in Gestaltungsprozessen versteht. Durch Erproben, entwurfspraktische Umsetzung und Reflexion erforschen die Studierenden, wie Materialwissen Form, Bedeutung und Erfahrung prägt und wie im handwerklichen Umgang mit Werkstoffen Werte entstehen. Der Semesterverlauf wird durch einige zentrale Meilensteine vorstrukturiert. In einer Zwischenpräsentation am Dienstag, den 17. Januar 2026 werden erste Konzepte und Entwurfsansätze beider Projekte vorgestellt und diskutiert. Sie bietet Gelegenheit für Feedback und kritischen Austausch. Die finale Präsentation der Entwürfe für das Preisobjekt bei der Handelskammer Bozen ist vorläufig für Ende Januar 2027 geplant. Die zentralen Semesterprojekte werden während des GOG und im Rahmen der Abschlussprüfung am Montag, den 25. Januar 2027, präsentiert.
Unterrichtsform	Exkursionen und Workshops, Ausstellungs- und Firmenbesuche, Frontalunterricht, Expertenvorträge, Übungen, Individuelle- und Gruppenbesprechungen, Gastkritiken.
Pflichtliteratur	- Adamson, G.: Thinking Through Craft. Berg Publishers, 2007 - Aicher, F.; Breuss, R. (Hrsg.): eigen+sinnig. Der Werkraum Bregenzerwald als Modell für ein Neues Handwerk. Oekom, 2005

- Aicher, F.; Breuss, R. (Hrsg.): Werkraum Krone. Vom Neuen Handwerk und dem Umbau eines alteingesessenen Gasthofs im Bregenzerwald. Bucher, 2008

- Aicher, F.; Hämmerle, M. (Hrsg.): Holz. Von der Materie zum Gebauten. Edition Detail, 2025

- Dormer, P.: The Culture of Craft. Manchester University Press, 1997

- Heskett, J.: Design and the Creation of Value. Bloomsbury, 2017

- Hofmeister, S.; Konrad, V. (Hrsg.): Architektur in Vorarlberg. Porträt einer regionalen Baukultur. Edition Detail, 2024

- Hohnsträter, D.: Qualität. Brandstätter Verlag, 2021

- Ingold, T.: Making. Anthropology, Archaeology, Art and Architecture. Routledge, 2013

- Larcher, C.; Schnitzer, U. (Hrsg.): Design from the Alps 1920-2020. Tirol Südtirol Trentino. Scheidegger & Spiess, 2019

- Moritsch, S. (Hrsg.): Craft-based Design. Von Handwerkern und Gestaltern. Niggli, 2018

- Schmidt, B. (Hrsg.): glass – hand formed matter. Ausstellungskatalog Bröhan-Museum Berlin, 2022

- Schouwenberg, L.; Jongerius, H.: Beyond the New. On the Agency of Things. Koenig Books Ltd., 2018

	- Sennett, R.: The Craftsman. Yale University Press, 2008 - Stiller, A. (Hrsg.): Möbel für Alle. Soziale Wohnkultur aus dem Werkraum Bregenzer Wald. Anton Pustet, 2002 - Thun-Hohenstein, Ch. (Hrsg.): handWERK. Tradiertes Können in der digitalen Welt. Verlag für moderne Kunst, 2016 - Wagner, M.; Weber, G. (Hrsg.): Mythos Handwerk. Zwischen Ideal und Alltag. Verlag für moderne Kunst, 2022 - Zumthor, P.: Atmospheres. Architectural Environments – Surrounding Objects. Birkhäuser, 2006
Weiterführende Literatur	- Aicher, F.; Eberle, D. (Hrsg.): 9x9 - Eine Methode des Entwerfens. Von der Stadt zum Haus weitergedacht. Birkhäuser, 2018 - Aicher, F.; Kaufmann, H. (Hrsg.): Belebte Substanz. Umgebaute Bauernhäuser im Bregenzerwald. DVA, 2015 - Bennett, J.: Vibrant Matter. A Political Ecology of Things. Duke University Press, 2010 - Bittner, R.; Padt, R. (Hrsg.): Handwerk wird modern. Vom Herstellen am Bauhaus. Kerber, 2017 - Dangel, U.: Nachhaltige Architektur in Vorarlberg. Energiekonzepte und Konstruktionen. Birkhäuser, 2009 - El Croquis 202: Bernardo Bader 2009-2019. Madrid, 2019

- Fiel, W. (Hrsg.): Getting Things Done. Evolution of the Built Environment in Vorarlberg. Birkhäuser, 2014

- Fineder, M.; Geisler, T.; Hackenschmidt, S.: Nomadic Furniture 3.0. Neues befreites Wohnen? Niggli, 2017

- Göpel, M.: Werte. Ein Kompass für die Zukunft. Christian Brandstätter Verlag, 2025

- Hofmeister, S. (Hrsg.): Timber Structures in Vorarlberg. Architecture, Craftsmanship, Environment. Edition Detail, 2017

- Kapfinger, O.: Baukunst in Vorarlberg seit 1980. Ein Führer zu 260 sehenswerten Bauten. Hatje Cantz, 1999

- Karana, E.; Pedgley, O.; Rognoli, V.: Materials Experience. Fundamentals of Materials and Design. Butterworth-Heinemann, 2014

- Kries, M.; Eisenbrand, J. (Hrsg.): Atlas des Möbeldesigns. Vitra Design Museum, 2019

- Manzini, E.: Design, When Everybody Designs. An Introduction to Design for Social Innovation. MIT Press, 2015

- Nagler, F. (Hrsg.): Einfach Bauen. Ein Leitfaden. Birkhäuser, 2021

- Nagler, F.; Niemann, A. (Hrsg.): Einfach Bauen II. Erkenntnisse. Birkhäuser, 2024

	- Nagler, F.; Niemann, A.; Jarmer, T. (Hrsg.): Einfach Umbauen. Ein Leitfaden. Birkhäuser, 2026 - Prechter, G.: Architektur als soziale Praxis. Akteure zeitgenössischer Baukulturen - das Beispiel Vorarlberg. Böhlau, 2013 - Ritter, A.: konstantmodern. Fünf Positionen zur Architektur. Springer, 2009 - Santos, Ch.; Berger K. (Hrsg.): Hand:Werk:Kunst. Design in Tirol. Ausstellungskatalog Tiroler Volkskunstmuseum, 2024 - Sayah, A.: Architektur in Vorarlberg, Bauten ab 2000. Callwey, 2006 - Zumthor, P.: Thinking Architecture. Birkhäuser, 2010

Kursmodul

Titel des Bestandteils der Lehrveranstaltung	Digital fabrication
Code der Lehrveranstaltung	97165B
Wissenschaftlich-disziplinärer Bereich	CEAR-08/D
Sprache	Italienisch
Dozenten/Dozentinnen	Dott. Gabriele Lucchitta, Gabriele.Lucchitta@unibz.it https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/51151
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 provide students with the skills needed to translate designs into physical artefacts, enabling them to express themselves independently and with their own working methodology in the various phases of the process. They will learn to communicate clearly and effectively, using 2D technical drawings, 3D models, and computer rendering, first with workshop staff and subsequently with manufacturing companies. Starting with an analysis of production processes, from traditional craftsmanship to industrial manufacturing and modern CAD/CAM digital fabrication, we will see how the integration of innovative digital technologies is also transforming the various stages of the project, from conceptualization to materialization. Students will have the opportunity to directly engage with these contents, combining analogue techniques with the advanced digital tools available in the FabLab. The modelling process and the continuous refinement of the projects will be central elements of the module, fostering an understanding of the potential and limitations of various technologies, while focusing on the practical feasibility of ideas, balancing experimentation with precision. The "Crafting Values" project theme also offers the chance to explore diverse design approaches and production dynamics, encouraging reflection on alternative contexts and scales, enriching individual research with ideas and concepts drawn from other fields and personal interests.
Unterrichtsform	Short Lectures, experimentation, workshops, case studies, individual and group reviews.
Pflichtliteratur	- Chris Lefteri, Making It. Manufacturing Techniques for Product Design, Laurence King Publishing, London, 2012.

Weiterführende Literatur	- Chris Anderson, Makers: The New Industrial Revolution, Crown Business, New York, 2012. - Adam Greenfield, Radical technologies the design of everyday life, Verso, London New York, 2017.

Kursmodul

Titel des Bestandteils der Lehrveranstaltung	Theorien und Ausdrucksformen des Produktdesigns
Code der Lehrveranstaltung	97165C
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	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	The theoretical module will follow the double nature of the studio project. First of all, the course will question everyday household items on the background of changing social practices, related to new tendencies in dwelling and experiencing the house. Can craft practices be reincorporated by design in a highly tech-oriented society? Working mostly around wood, the theoretical module will also discuss the relevancy of the material driven design and its methods. As a second direction, the module will study the trophy and award sculptural design, introducing the students to the artifact analysis/interpretation, especially combining the figurative dimension with the plastic-morphological component and the rhetorical layer concerning the symbolic contents of the single design. The theoretical module will be implied in different parallel direction of deepening: i) the relationship between identity dynamics and the land, with a focus on Tyrol. This first direction engages in questions like: what does it mean to translate a cultural built identity into artifacts, beyond the architectural appearance? This section is also confronted with a major historical transformation: the construction of a Tyrolean identity depended on an intricate ecology of practices, connecting the specificities of the Alpin landscape (for instance, the availability of certain types of wood), types of local craftmanship and small villages ways of living and surviving. Today, that ecology is deeply modified by mechanization and technologization: how is it possible to relaunch a feeling of belonging to a land in a post-modern setting, through design? ii) A second direction confronts design with craftmanship: a topic full of philosophical resonances (Sennett) and interested in letting the embodied knowledge of craftmanship fully unfolded or amplified in a design-lead process. iii) The wood as a material has its own constraints beside the opportunities: material driven design can help organizing observations that push the design beyond more stereotypical

	choices. iv) Finally, the participation to the award design allows for a classic market-oriented research: students will be invited to conduct a typological analysis of existing sculptural awards (Oscar, Bafta, Compasso d'Oro, etc.), deepening the connection between morphological choices and symbolic references.
Unterrichtsform	Frontal lecture, student presentations of essay and class discussion, guided assignments.
Pflichtliteratur	**General methodology:** G. Festi, *Design artifacts analysis & interpretation*, handout. **(1) Relationships between design and craftmanship** Sennett, R., *The Craftsman*, Yale University Press, 2008. Adamson, G., *Thinking Through Craft*, Victoria and Albert Museum, 2007. Risatti, H., *A Theory of Craft: Function and Aesthetic Expression*, University of North Carolina Press, 2008. Schindler, J. (2015). "Expertise and tacit knowledge in artistic and design processes: Results of an ethnographic study". *Journal of Research Practice*, 11(2), Article M6. Retrieved from http://jrp.icaap.org/index.php/jrp/article/view/494/421. **(2) Tyrolean identity and design** Schlorhaufer, B., *Architektur wird Region / Dall'architettura alla regione / Architecture Becomes Region: Die Regionalisierung von Architektur in Südtirol von circa 1880 bis in die Zwischenkriegszeit.* Lootsma, B., *"The Tyrolean House: Invented Tradition or Simulacrum?"*, Volume/Archis. Utz, P., "The Myth of Homogeneity", project, https://themythofhomogeneity.org/tag/south-tyrol/. **(3) Award sculptural design** English, J.F., *The Economy of Prestige: Prizes, Awards, and the*

	Circulation of Cultural Value, Harvard UP, 2022. Ghianda, M.L., “Il superlibro del Compasso d’Oro”, *Doppiozero*, 2025, https://www.doppiozero.com/il-superlibro-del-compasso-doro. Falassi, A., "Pallium, Bravium, Palio, Drappo, Drappellone, Gonfalone, Cencio", in *L'immagine del Palio: Storia, cultura e rappresentazione del rito di Siena*, a cura di M.A. Ceppari Ridolfi, M. Ciampolini, P. Turrini, Nardini editore, Firenze, 2001. Veblen, T., *The Theory of the Leisure Class*, 1899.
Weiterführende Literatur	