

Syllabus

Kursbeschreibung

Titel der Lehrveranstaltung	Projekt Produktdesign 2.a
Code der Lehrveranstaltung	97164
Zusätzlicher Titel der Lehrveranstaltung	ATELIERprojekte_WS25/26
Wissenschaftlich-disziplinärer Bereich	NN
Sprache	Italienisch; Englisch; Deutsch
Studiengang	Bachelor in Design und Künste - Studiengang 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 Herr. Ofer Kristal, Ofer.Kristal@unibz.it https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/49270 Dott. Elisa Testori, Elisa.Testori2@unibz.it https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/44073
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	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 Der Kurs zielt darauf ab, eine effektive Verbindung zwischen Forschung, Analyse, Freihandzeichnen, digitalem Modellieren und digitaler Fertigung herzustellen. Die wichtigsten Schritte des Kurses sind: - Recherche und Analyse bestehender Pflanzgefäße in Bezug auf Form, Funktion und Beziehung zu den Pflanzen, die sie beherbergen. - Entwicklung einer systematischen Interventionssprache durch Schreiben, Zeichnen und Skizzieren, um die Logik hinter der Formensprache des Topfes zu beschreiben. - Verwenden Sie visuelle Skripting-Tools (Grasshopper) oder 3D-Modellierung (Rhino), um die formale und parametrische Logik des Objekts und seiner Herstellung zu definieren. - Generierung eines digitalen (parametrischen) Modells, das Variationen und Anpassungen gemäß den definierten Einschränkungen ermöglicht. - Ausdrucksstarke und komplexe dreidimensionale Geometrien mit Hilfe von computergestützten Entwurfstechniken erforschen. Modul 3 Die Themen sind entlang ausgewählter Schritte des Designprozesses und der beruflichen Alltagspraxis organisiert, z.B.: Empathie (persönliche Beziehung zum Projektthema), Inter- und Transdisziplinarität (Cultural Engineering, Storytelling), relevante Beispiele / Vorbilder (Kontext, Charakter, Inhalt, Methodik), WYSIWYG -

	What You See Is What You Get, Wirkung und Qualität in Designprojekten, Präsentation und Kommunikation von Projekten, Designmethodik, Designanalyse.
Stichwörter	Produktdesign, Atelierarbeit
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 Die abschließende Bewertung ist das Ergebnis der während des gesamten Semesters geleisteten Arbeit. Die folgenden Aspekte werden bewertet: - Die Fähigkeit, Ideen durch technische Darstellungen (2D/3D-Zeichnungen - Modelle) auszudrücken. - Die Motivation und das Engagement, die während des Moduls und im Workshop gezeigt wurden. - Die gezeigte Beobachtungsgabe und Neugierde. - Die Fähigkeit, funktionale Ideen zu entwickeln.

	- Die Fähigkeit, einen methodischen Rahmen zu schaffen und systematisch zu arbeiten. Abzugebendes Material: Drei Tage vor dem Prüfungstermin müssen folgende Unterlagen abgegeben werden: - 3D-Modelle / Codes - 2D-Zeichnungen - Physische Modelle des Schiffes - Konzeptskizzen und Diagramme - Booklet (Sedicesimo) Modul 3 Die Prüfung ist integraler Bestandteil der Abschlusspräsentationen zum PD-2a-Projekt und bezieht sich zum einen auf die im Unterricht erforschten, vorgestellten und diskutierten Inhalte und zum anderen auf die in der digitalen Reservesammlung "Theories and Languages of Product Design: Project 2a" dokumentierten Inhalte. Bei der Bewertung der Prüfungen werden insbesondere die Fähigkeit und die Originalität der Studierenden bei der Integration von konzeptionellen und theoretischen Argumenten und Merkmalen in die abschließenden Projektpräsentationen berücksichtigt. 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 - (15/100) Teilnahme, Pünktlichkeit, Lernfähigkeit. - (25/100) Fähigkeit zu recherchieren, zu beobachten, zu analysieren und logische/konzeptionelle Zusammenhänge

	herzustellen. - (25/100) Fähigkeit, Ideen durch 3D-Modelle / 2D-Zeichnungen auszudrücken. - (35/100) Qualität der Abschlussarbeit Modul 3 - Korrektheit der präsentierten Themen, Konzepte und theoretischen Inhalte/Analysen/Schlussfolgerungen - Klarheit der präsentierten Themen, Konzepte und theoretischen Inhalte/Analysen/Schlussfolgerungen - Beherrschung der kursbezogenen Sprache und Terminologie - Demonstration von Wissen und Verständnis - Fähigkeit, Themen zusammenzufassen, zu bewerten und Beziehungen zwischen Themen herzustellen (Fähigkeit zur Kontextualisierung) - Fähigkeiten zum kritischen Denken - Fähigkeit, in eigenen Worten zusammenzufassen
Pfichtliteratur	----
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	97164A
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	Erstes 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 nonché 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 Bereich 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_WS25/26 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
Pfichtliteratur	---
Weiterführende Literatur	---

Kursmodul

Titel des Bestandteils der Lehrveranstaltung	Digital fabrication
Code der Lehrveranstaltung	97164B
Wissenschaftlich-disziplinärer Bereich	CEAR-08/D
Sprache	Italienisch
Dozenten/Dozentinnen	Herr. Ofer Kristal, Ofer.Kristal@unibz.it https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/49270
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 at establishing a functioning relation between research / analysis / sketching / digital modelling and digital fabrication. Main phases: - Research and analyze existing flower vases in terms of form, function, and relation with the plant they host. - Develop a systematic intervention language through writing, drawing, and sketching to describe the logic behind the formal language of the vase. - Utilize visual scripting (Grasshopper) or 3D modeling (Rhino) to define the formal and parametric logic of the object itself and its fabrication. - Generate a (parametric) digital model that allows variation and customization based on defined constraints. - Explore expressive and complex 3D geometries through computational design techniques. - Use digital fabrication methods to create a prototype of the digital model. - Refine the design based on material, functionality, and fabrication constraints. - Finalize the vase on as a functional, parametrically designed object integrating expressive geometry and practical use.
Unterrichtsform	Lectures, Tutorials, Project work, Case studies, Personal reviews
Pfichtliteratur	---
Weiterführende Literatur	Arturo Tedeschi, <i>My AAD – Algorithms Aided Design: Parametric Strategies Using Grasshopper</i>, Le Penseur Publisher, Brienza 2014 Carlos Alberto Montana Hoyos, <i>Bio-ID4S: Biomimicry in Industrial Design for Sustainability</i>, VDM Verlag, Brienza 2010

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	Dott. Elisa Testori, Elisa.Testori2@unibz.it https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/44073
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	• 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	Frontal lectures, research work and discussions on topics related to the course, individual and group exercises.
Pflichtliteratur	- 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	