

Syllabus

Kursbeschreibung

Titel der Lehrveranstaltung	Projekt Produktdesign 1.c
Code der Lehrveranstaltung	97154
Zusätzlicher Titel der Lehrveranstaltung	Designing How Things Feel (Right). Usability and Emotional Interaction in Physical Products.
Wissenschaftlich-disziplinärer Bereich	NN
Sprache	Italienisch; Englisch; Deutsch
Studiengang	Bachelor in Design und Künste - Studiengang Design
Andere Studiengänge (gem. Lehrveranstaltung)	
Dozenten/Dozentinnen	<p>Frau Olivia Charlotte Herms, OliviaCharlotte.Herms@unibz.it https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/49808</p> <p>Dott. Gabriele Lucchitta, Gabriele.Lucchitta@unibz.it https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/51151</p> <p>Prof. Dr. Ingrid Kofler, Ingrid.Kofler2@unibz.it https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/18815</p>
Wissensch. Mitarbeiter/Mitarbeiterin	
Semester	Zweites Semester
Studienjahr/e	1st and 2nd
KP	19
Vorlesungsstunden	180
Laboratoriumsstunden	0
Stunden für individuelles Studium	295

Vorgesehene Sprechzeiten	93
Inhaltsangabe	Der Kurs vermittelt den Studierenden Kenntnisse und Fähigkeiten über die operativen Arbeitsweisen, Methoden und Theorien der Produktgestaltung für verschiedene Anwendungsbereiche mit Schwerpunkt auf dem Einsatz von Materialien.
Themen der Lehrveranstaltung	Der Kurs führt die Studierenden in einen integrierten Designprozess ein, der konzeptionelles Denken, Materialforschung und theoretische Reflexion miteinander verbindet. Das Semester beginnt mit einer Reihe spielerischer, praktischer Übungen, die die Beobachtungsgabe, Kreativität und das gemeinsame Experimentieren mit Materialität und Kreislaufwirtschaft anregen. Auf der Grundlage dieser Erkundungen entwickeln die Studierenden ein Hauptdesignprojekt, das sich auf Metalldraht oder andere Materialien konzentriert, die sich durch Einfachheit und Ausdruckskraft auszeichnen, und verwandeln abstrakte Ideen in greifbare Prototypen. Ergänzende Module zu Materialien und Produktion vermitteln grundlegende technische Kenntnisse über Prozesse, Werkzeuge und nachhaltige Fertigung, während Theorien des kulturellen Konsums einen breiteren soziokulturellen Rahmen bieten, um zu verstehen, wie Design mit Konsum, Kultur und technologischem Wandel interagiert. Zusammen fördern die Module einen kritischen, menschenzentrierten und verantwortungsvollen Ansatz für zeitgenössisches Produktdesign.
Stichwörter	Materialforschung, menschenzentriertes Design, Produktionsprozesse, kultureller Konsum
Empfohlene Voraussetzungen	Das WUP-Projekt und alle WUP-Kurse bestanden zu haben.
Propädeutische Lehrveranstaltungen	
Unterrichtsform	Der Kurs verfolgt einen modularen und multidisziplinären Ansatz und kombiniert praktische, theoretische und reflektierende Lernformate, die auf den Schwerpunkt jedes Moduls zugeschnitten sind.
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.

	<p>eigene Entscheidungen professionell zu kommunizieren und zu hinterlegen und diese vom formellen, technischen und wissenschaftlichen Standpunkt aus begründen.</p> <p>ein eigenes Projekt neben der eigenen Sprache auch auf professionellem Niveau in einer weiteren Sprache und korrekt in einer dritten Sprache kommunizieren und präsentieren.</p> <p>Lernfähigkeit</p> <p>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.</p> <p>eine kreative Haltung entwickelt und gelernt haben, wie man diese steigert und nach den eigenen Neigungen entfaltet.</p> <p>Grundkenntnisse in theoretischen, technischen und wissenschaftlichen Fächern erlangt haben sowie eine für eine Fortsetzung des Studiums mit einem Masterstudium geeignete Studienmethodik.</p>
<p>Spezifisches Bildungsziel und erwartete Lernergebnisse (zusätzliche Informationen)</p>	
<p>Art der Prüfung</p>	<p>Modul 1</p> <p>Die Bewertung basiert auf:</p> <ul style="list-style-type: none"> - der persönlichen Motivation, Neugier und den insgesamt erworbenen, reflektierten und angewendeten Projektkompetenzen des Studierenden während des Semesters. - der Qualität, Selbstständigkeit und Kohärenz des Projektergebnisses, wie es während der individuellen Überprüfungen, Gruppentreffen, der Präsentation zur Halbzeit des Semesters und der Präsentation der Abschlussprüfung dargestellt, begründet und kommuniziert wurde. <p>Modul 2</p> <p>Die Abschlussbewertung ist das Ergebnis der während des gesamten Semesters geleisteten Arbeit und basiert auf:</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - der persönlichen Motivation, Neugier und dem Engagement, die während des Moduls und im Atelier gezeigt wurden; - der Qualität, Selbstständigkeit und Kohärenz des Projektergebnisses; - der Fähigkeit, das Projekt während der Einzelbesprechungen, Gruppentreffen, Präsentationen zur Halbzeit und am Ende des Semesters zu visualisieren und zu kommunizieren; - der Fähigkeit, das Design mit den Materialien und Produktionstechnologien in Dialog zu bringen; - den vom Studierenden erworbenen, reflektierten und angewandten Gesamtkompetenzen im Bereich Design. <p>Modul 3</p> <p>Die Studierenden werden gebeten, Aufgaben im Unterricht und zu Hause zu erledigen: 1) eine Präsentation, in der die Studierenden die Lektüre und eine damit verbundene empirische Arbeit diskutieren; und 2) die Abschlusspräsentation des Projekts unter Berücksichtigung der Fähigkeit, theoretische Aspekte in den Entwurfsprozess zu integrieren.</p> <p>ALLE STUDIERENDE, DIE AN DER PRÜFUNG ALS NICHT TEILNEHMENDE STUDIERENDE TEILNEHMEN, SOLLEN SICH MIT DEM DOZENTEN ÜBER DEN INHALT EINIGEN.</p>
<p>Bewertungskriterien</p>	<p>Modul 1 und 2</p> <p>Die Bewertungskriterien (insgesamt 100 %) werden wie folgt verteilt:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Maximal 20 % können für die persönliche Motivation, den Teamgeist und die während des gesamten Semesters erworbenen und angewandten allgemeinen Designfähigkeiten vergeben werden. - Maximal 30 % können für die Qualität und Originalität der durchgeführten und in der Zwischenpräsentation vorgestellten Designarbeit vergeben werden. - Maximal 50 % können für die Gesamtqualität und Eigenständigkeit des Endergebnisses des Semesterprojekts vergeben werden, wie es in der Prüfungspräsentation sowie in der begleitenden Projektdokumentation entwickelt, realisiert, visualisiert, argumentiert und kommuniziert wurde. <p>Modul 3</p>

	<p>Die Studierenden werden anhand ihrer mündlichen Präsentation und ihrer empirischen Arbeit sowie anhand ihrer Fähigkeit, theoretische Konzepte in den Designprozess während der Prüfungspräsentation zu integrieren, bewertet.</p>
<p>Pflichtliteratur</p>	<p>Module 1</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kenya Hara, <i>Designing design</i>, Lars Müller Publishers. - Mìgues Sicart, <i>Play matters / Playful thinking</i>, MIT Press. - Naoto Fukasawa and Jasper Morrison, <i>Super Normal -sensations of the ordinary</i>, Lars Müller Publishers. - Kim Collins and Sam Hecht, <i>Usefulness in Small Things</i>, Rizzoli International. - Klaus Thomas Elemann and Gerrit Terstiege, <i>Gestaltung denken</i>, Birkhäuser Verlag. - Louise Schouwenberg and Hella Jongerius, <i>Beyond the New on the agency of things</i>, Koenig Books London. - Rob Thompson, <i>Manufacturing Processes for Design Professionals</i>, Thames & Hudson, London, 2007. <p>Module 2</p> <ul style="list-style-type: none"> - Chris Lefteri, <i>Materials for Design</i>, Laurence King Publishing, London, 2013. - Chris Lefteri, <i>Making It. Manufacturing Techniques for Product Design</i>, Laurence King Publishing, London, 2012. <p>Module 3</p> <ul style="list-style-type: none"> - Eric. J. Arnould et al. (2018): Introduction: What is Consumer Culture Theory? In book: <i>Consumer Culture Theory</i>, free download at: https://us.sagepub.com/sites/default/files/upm-assets/93533_book_item_93533.pdf. - Roland Benedikter (2022): Abschied vom Fernsehen? Warum das Fernsehen niemand mehr braucht: Eine kritische Zwischenbilanz. 3 Teile. In: <i>Telepolis. Zeitschrift für Neue Medien, Netzkultur und Politik / Journal of Media, Technology, Art and Society</i>, herausgegeben von Harald Neuber, 25. Jahrgang, Heise Verlag Hannover 2022, September 2022, accessible for free at: https://www.heise.de/tp/features/Warum-sich-das-Fernsehen-

	<p>ueberlebt-hat-7257566.html</p> <p>- Roland Benedikter (2023): Künstliche Intelligenz und Mensch. Ab wann gestaltet KI den Menschen um – statt in seinem Dienst zu stehen? 3 Teile. In: Telepolis. Zeitschrift für Neue Medien, Netzkultur und Politik / Journal of Media, Technology, Art and Society, herausgegeben von Harald Neuber, 26. Jahrgang, Heinz Heise Verlag Hannover 2023, Februar-März 2023, accessible for free</p> <p>at: https://www.telepolis.de/features/Kuenstliche-Intelligenz-und-Mensch-7489096.html.</p> <p>- Jörg Roßsel et al. (2017): Cultural Consumption. In book: Emerging Trends in the Social and Behavioral Sciences (pp.1-14), free download at: https://www.researchgate.net/publication/320941138_Cultural_Consumption</p> <p>- Jan Teunen (2023): Der Stuhl. Über die Unmöglichkeit des Sitzens (will be distributed and staged in a joint and participatory scenic read)</p> <p>- Kenya</p>
Weiterführende Literatur	
Weitere Informationen	
Ziele für nachhaltige Entwicklung (SDGs)	Industrie, Innovation und Infrastruktur, Nachhaltiger Konsum und Produktion, Nachhaltige Städte und Gemeinden

Kursmodul

Titel des Bestandteils der Lehrveranstaltung	Produktdesign
Code der Lehrveranstaltung	97154A
Wissenschaftlich-disziplinärer Bereich	CEAR-08/D
Sprache	Deutsch
Dozenten/Dozentinnen	<p>Frau Olivia Charlotte Herms, OliviaCharlotte.Herms@unibz.it https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/49808</p>
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	Der Kurs vermittelt Grundlagen, Fertigkeiten, Arbeitsweisen, Methoden und Theorien des Produkt Designs für verschiedenste funktionale und experimentelle Anwendungsgebiete.
Themen der Lehrveranstaltung	<p>Dieses Sommersemester ist in zwei Teile gegliedert - einen Aufwärmteil, in dem wir unsere kollektive, kreative Kraft durch eine Reihe spielerischer kleinerer Projekte entdecken werden, die Themen wie Materialherausforderungen, kreatives Spiel und praktische Workshops rund um das Thema Kreislaufwirtschaft beinhalten.</p> <p>Während des Hauptprojekts werden die Studierende ein Material erforschen: Metalldraht.</p> <p>Wir werden uns mit diesem einfachen, unverzichtbaren und vielseitigen industriellen Material beschäftigen, das in verschiedenen Bereichen unseres täglichen Lebens Anwendung findet: Von grundlegenden Strukturen wie Brücken und Gebäuden bis hin zu Alltagsgegenständen wie Haushaltsprodukten usw.</p> <p>Wir werden dieses Material und seine verschiedenen Prozesse entdecken und analysieren und spielerisch seine Eigenschaften erforschen, um sein volles Potenzial zu entfalten. Durch aufmerksame Beobachtung werden wir Alltagsgegenstände analysieren und ihre Typologie, Materialität und Funktion hinterfragen.</p> <p>Da es sich bei Metalldraht um ein einfaches - fast klassisches - Material handelt, lässt es uns in unserem kreativen Prozess viel Spielraum für Interpretationen. Die Art und Weise, wie wir es bearbeiten und manipulieren, macht den Übergang von der Idee zum realen Objekt sehr natürlich und einfach (von der Zeichnung zur Realität).</p> <p>Gleichzeitig treibt die Einfachheit dieses Materials die Studierende dazu an, ihr Konzept/Objekt auf das Essentielle zu reduzieren.</p>

	<p>Während dieses Transferprozesses werden wir Grenzen verschieben und die Stärke in dieser „Einfachheit“ suchen.</p> <p>Die Studierende werden Konzepte entwickeln, bei denen die Verwendung von Draht „Sinn macht“. Sie werden Typologien auf der Grundlage neuer Verhaltensweisen oder persönlicher Interessen hinterfragen und ihre Designsprache durch ihren kritischen und menschenzentrierten Ansatz und ihre „denkenden“ Hände weiterentwickeln.</p>
Unterrichtsform	Kurzprojekte + Hauptprojekt, Feldstudien, Impulsvorträge, Übungen, Einzel- und Gruppenbesprechungen, Diskussionen und Workshops.
Pfichtliteratur	<ul style="list-style-type: none"> - Kenya Hara, Designing design, Lars Müller Publishers. - Mìgues Sicart, Play matters / Playful thinking, MIT Press. - Naoto Fukasawa and Japser Morrison, Super Normal - sensations of the ordinary, Lars Müller Publishers. - Kim Collins and Sam Hecht, Usefulness in Small Things, Rizzoli International. - Klaus Thomas Elemann and Gerrit Terstiege, Gestaltung denken, Birkhäuser Verlag. - Louise Schouwenberg and Hella Jongerius, Beyond the New on the agency of things, Koenig Books London. - Rob Thompson, Manufacturing Processes for Design Professionals, Thames & Hudson, London, 2007.
Weiterführende Literatur	Deyan Sudjic, The Language of Things, Penguin design.

Kursmodul

Titel des Bestandteils der Lehrveranstaltung	Materials and production
Code der Lehrveranstaltung	97154B
Wissenschaftlich-disziplinärer Bereich	IMAT-01/A
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	Zweites Semester
KP	6
Verantwortliche/r Dozent/in	
Vorlesungsstunden	60
Laboratoriumsstunden	0
Stunden für individuelles Studium	90
Vorgesehene Sprechzeiten	18
Inhaltsangabe	The course should provide fundamentals, methods, theories and techniques referred to materials, technologies and production processes for the creation of three-dimensional objects.
Themen der Lehrveranstaltung	<p>The purpose of the module is to provide a basic knowledge of materials, technologies and production processes useful for the development of design projects. The lectures will analyse and compare the main characteristics of materials and transformation processes, examining various historical and contemporary objects from the world of design and research. In the evolution of product design language, they have always been a key element in determine the final artefact.</p> <p>Taking into account the needs of the project that each student will have to carry out, specific practical and experimental activities will be run in the University workshops. The knowledge acquired will allow them to define their own working methodology, translating their ideas into physical objects, developing drawings and interacting with materials, tools and machines with their own hands.</p> <p>A series of collective experiences will also be proposed, including meetings and visits to entities external to the University. The students will have the opportunity to discover and critically engage with different approaches, also stimulating them to contaminate their design research with notions from other worlds and their own</p>

	personal interests.
Unterrichtsform	Short Lectures, experimentation, workshops, case studies, individual and group reviews.
Pflichtliteratur	<p>- Chris Lefteri, <i>Materials for Design</i>, Laurence King Publishing, London, 2013</p> <p>- Chris Lefteri, <i>Making It. Manufacturing Techniques for Product Design</i>, Laurence King Publishing, London, 2012</p>
Weiterführende Literatur	<p>- Kate Franklin and Caroline Till, <i>Radical Matter. Rethinking Materials for a Sustainable Future</i>, Thames & Hudson, London, 2018.</p> <p>- Seetal Solanki, <i>Why Materials Matter. Responsible Design for a Better World</i>, Prestel, Munich, 2018.</p> <p>- Philip Howes and Zoe Laughlin, <i>Material Matters. New Materials in Design</i>, Black Dog Publishing, London, 2012.</p>

Kursmodul

Titel des Bestandteils der Lehrveranstaltung	Theorien des Kulturkonsums
Code der Lehrveranstaltung	97154C
Wissenschaftlich-disziplinärer Bereich	GSPS-06/A
Sprache	Englisch
Dozenten/Dozentinnen	<p>Prof. Dr. Ingrid Kofler, Ingrid.Kofler2@unibz.it https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/18815</p>
Wissensch. Mitarbeiter/Mitarbeiterin	
Semester	Zweites Semester
KP	5
Verantwortliche/r Dozent/in	
Vorlesungsstunden	30
Laboratoriumsstunden	0
Stunden für individuelles	95

Studium	
Vorgesehene Sprechzeiten	15
Inhaltsangabe	The module introduces students to issues related to material culture, consumption practices, their values and how these have been theorised in sociology, but not only, to the role of consumption in globalisation processes.
Themen der Lehrveranstaltung	<p>This course provides an introduction to theories of cultural consumption. Students will explore the primary theories and concepts of cultural consumption, examining their historical emergence and critically considering their implications within consumer culture. Emphasizing a multi-disciplinary perspective, the course addresses consumption as a socially embedded practice within specific socio-historical contexts, with a particular focus on everyday life. They will learn to:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Understand the causes and consequences of cultural consumption at micro and macro levels. - Develop a critical understanding of the historical emergence of consumption and consumer culture theories. - Reflect on design practice and the role of design in cultural consumption. - Apply theoretical insights to actual consumption practices through empirical experiences. <p>This course aims to equip students with a comprehensive understanding of cultural consumption, fostering critical thinking and practical skills to analyse and influence consumption practices in their future.</p>
Unterrichtsform	Lectures, exercises, discussions.
Pfichtliteratur	<ul style="list-style-type: none"> - Sassatelli, R. (2007). Consumer culture: History, theory and politics. London, Sage - Warde, A. (2015). The sociology of consumption: Its recent development. <i>Annual Review of Sociology</i>, 41, 117-134 <p><i>Complete listing will be provided at the start of the course</i></p>
Weiterführende Literatur	<ul style="list-style-type: none"> - Katz-Gerro, T. (2004). Cultural consumption research: review of methodology, theory, and consequence. <i>International Review of Sociology</i>, 14(1), 11–29 <p><i>Complete listing will be provided at the start of the course</i></p>