Table of Contents

GL II 3
Prelude: Housekeeping & Organisatorisches 3
Besprechung der Hausaufgaben: Moodboard, Morphologische Matrix, 3 Ansichten 3
Scribble Übung: 25 Radios in 25 Minuten 4
Design Research/Designforschung 4
Design Forschung an der MSD 5
Referate: Design for Conversations, Speculative Design 6
Hausaufgaben (bis 7. Juni) 6

GL II

Grundlagen der Gestaltung 2
Thema der heutigen Sitzung: Design Research/Designforschung

Prof. Felix Beck, Jana Vogt (Tutorin)
Montag, 17. Mai 2021

Prelude: Housekeeping & Organisatorisches

1. Überblick zum heutigen Ablauf ⇒ Fragen?
2. Organisatorisches:
    - Erinnerung: Nächste Woche Montag findet kein Unterricht statt (Pfingsten). In der darauf folgenden Woche findet der Radio Workshop statt (Aufnahmeprüfung/Workshopwoche). Der nächste reguläre Unterricht findet am 7. Juni via Zoom statt.
3. Anwesenheitsliste checken
4. Lilo (vormittags Gruppe) und Amalie (nachmittags Gruppe) leiten eine kurze Diskussion zum *Fieldguide for Human Centered Design*.

Besprechung der Hausaufgaben: Moodboard, Morphologische Matrix, 3 Ansichten

1. Aufgabe: Moodboard
    - Was macht ein Moodboard aus?
    - Wann kommt es zum Einsatz?
2. Aufgabe: Morphologische Matrix
    - Wie wurde die Matrix von Ihnen eingesetzt? Sehen Sie Unterschiede zur vorher besprochenen Matrix?
    - War die Matrix sinnvoll für Sie? War die Benutzung zielführend?
3. Aufgabe: Darstellung dreier Ansichten
    - Sind die Darstellungen redundant oder erfüllen diese einen Zweck?

Auflistung der ausgewählten Themenschwerpunkte (vormittags)

Vincent	Trinkflaschen-Radio
Luisa	Obdachlosigkeit
Victoria	Das Kinderradio-Buch
Agata	Radiowellen-Malerei
Nicola	Badewannenradio
Zoe	Kochradio
Elena	Nachtleuchte Radio
Lilo	Radio gegen Einsamkeit
Theresa	Nachhaltiges Radio
Teresa	Fokus auf Schalter&Knöpfe
Johanna	Der Radioraum

Auflistung der ausgewählten Themenschwerpunkte (nachmittags)

Carlotta	Color Scale Radio
Leo	Nachhaltigkeit und Reduktion
Saskia	Das Küchenradio
Daniel	History Radio
Amalie	Nachrichtenradio mit Eilmeldungsdrucker
René	modulares Radiosystem
Julia	Portable Radio
Sharina	Emotion Radio
Esma	Erinnerung
Zsasha	feministisches Radio
Birthe	Aktives Hören
Viola	Alienradio
Sophie	Radio “Undercover”

Pause 10 min

Scribble Übung: 25 Radios in 25 Minuten

Sie brauchen Zeichenutensilien (ausreichend Papier/Skizzenblock, Bleistift, kein Radiergummi).

Es folgt eine Übung, die das *schnelle Scribbeln* trainiert. Der Fokus liegt hier auf dem Einüben der Improvisation, dem Treffen von Annahmen, der Auseinandersetzung mit dem Unbekannten, sowie einem iterativen Darstellungsprozess (vom Groben hin zum Detail). Punkte, die laut Pradeep Sharma (Dean of Architecture and Design, Rhode Island School of Design) dazu führen Kreativität und Innovation sinnvoll zu entwicklen. [1)]

Aufgabe ist es 25 Audiogeräte in 25 Minuten zu zeichnen. Gehen Sie dabei iterativ vor und starten Sie erst grob und gehen dann ins Detail. Dafür teilt Tutorin Jana mit den Studierenden via Zoom eine Slideshow mit 25 Abbildungen von Radios/HiFi-Geräten/Audio-Playern. Die Studierenden haben jeweils eine Minute Zeit das gezeigte Audiogerät zu zeichnen. Nach 60 Sekunden wird eine neue Abbildung gezeigt.

Parallel referiert Prof. Beck über die unten angegebenen Aspekte zum Thema Designforschung.

Design Research/Designforschung

Unter Forschung versteht man im Allgemeinen die Suche nach neuen Erkenntnissen – die Schaffung von Wissen: *Wissenschaft*.
Die *Designwissenschaft* wird hier als das übergeordnete Konzept gesehen, welches die Aktivitäten und Ergebnisse der Wissensproduktion bezeichnet [2)].

Was versteht man heutzutage unter dem Begriff *Designforschung* (Design Research)?

Die *Designforschung* ist eine angewandte Forschung. Heutzutage kann man mehrere Aspekte unter dem Begriff *Design Research* zusammenfassen. Die unten angegebenen Formen können sich natürlich thematisch überlappen. [3)], [4)].

1. **Forschung über Design**: Damit ist die forschende Arbeit über das Themenfeld Design gemeint. Bspw. wenn jemand im Rahmen einer wissenschaftlichen Publikation über das Bauhaus, oder auch über bestimmte Designobjekte, wie etwa die Bauhaus Leuchte oder den Schneewittchensarg forscht; also geschichtlich, theoretisch oder im generellen Kontext des Designs. Dadurch, das der/die Forschende hier “von außen” über das Thema reflektiert sind die Ergebnisse weitestgehend objektiv. Erkenntnisse aus der *Forschung über Design* können direkten Einfluss auf Werte und Ziele eines Unternehmens haben, wenn gewonnene Kenntnisse auf dieses übertragen und letztendlich einen Beitrag zur Wertschöpfung leisten [5)].
2. **Forschung für Design**: Das Erforschen des *Design Prozesses* selbst fällt ebenfalls in den Bereich *Design Research*. Hierbei werden neue Erkenntnisse über Prozesse gesammelt, Methoden erprobt und weiter entwickelt. Das Ziel hier ist es Ideen weiterzuentwickeln oder auch Materialien und Techniken zu testen und die Ergebnisse an ein strategisches Management zu kommunizieren damit Aktivitäten und Maßnahmen zur Erreichung von Unternehmenszielen getätigt werden können [6)]. Ergebnisse manifestieren sich oftmals direkt in den entstandenen Artefakten oder Prototypen. Da hier der/die Designer*in selber der/die Forschende ist kann man davon ausgehen, dass die Ergebnisse eher subjektiv geprägt sind. Entstandene Ergebnisse dienen etwa dazu ein strategisches Management bei der Planung von Aktivitäten und Maßnahmen zur Erreichung von Unternehmenszielen zu unterstützen. [7)]
3. **Forschung im Design**: Das Arbeiten unter Verwendung bestimmter Design Methoden (bspw. die Nutzung von design-spezifischen Werkzeugen oder bekannter Methoden) mit dem Ziel aus einer experimentellen Praxis heraus und durch Reflexion und Kontextualisierung, neue Felder zu erforschen, Wissen abzuleiten und Innovationen zu entwickeln. Diese Art der Designforschung beschäftigt sich oft nicht mit dem *was war*, sondern vielmehr mit dem *was sein wird*. [8)])

Design Forschung an der MSD

An der MSD wird Designforschung in verschiedenen Bereichen u.a. durch folgende Professor*innen betrieben und gelehrt:

1. **Prof. Dr. rer. pol. Ralf Beuker**: Design Management, Innovations- und Technologiemanagement, u.a.
2. **Prof. Dipl.-Des. Rüdiger Quass von Deyen**: Dem Kompetenzzentrum Neudenken.Now – Studio für forschen, kommunizieren und gestalten geht es um die Optimierung von Designprozessen, die Entwicklung von Designstrategien und -prozessen und die methodische Weiterentwicklung der kreativen Phasen im Designprozess.
   Projektbeispiele:
   - Buchpublikation This is Service Design Thinking, 2010
   - Ausrichtung der FURE Konferenz (Future of Reading). Der Kongress FURE konzentriert sich auf die Chancen und Herausforderungen des Umbruchs in der Medienwelt. Welchen Einfluss haben analoge oder digitale Lesegewohnheiten auf unsere Fähigkeit, das Gelesene zu erinnern? Sich in das Gelesene vertiefen zu können oder einzufühlen? Wie kann sich das Lesen beispielsweise gegen andere kulturelle Techniken wie das Spielen, das Zuhören oder das Zuschauen durchsetzen? FURE schafft Raum für Statements, Visionen und Positionen von Designerinnen und Designern aus den Bereichen Magazin, Buch und Zeitungen sowie dem Designnachwuchs der Münster School of Design.

3. **Prof. Dipl.-Des. Tina Glückselig**: Im GUD Institut für Gesellschaft und Digitales arbeiten Designer, Informatiker und Sozialwissenschaftler kompetenzübergreifend zusammen. Der Anspruch des interdisziplinären Forscherteams ist es, Informationstechnik und mediale Gestaltung in den Dienst der Reflexion und Lösung aktueller gesellschaftlicher Fragestellungen und Probleme zu stellen.
4. **Prof. Dipl.-Des. Gisela Grosse**: Das *Corporate Communication und Corporate Identity Forschungslabor* (CCI) erforscht die visuelle Vermittlung von Informationen. Sein Ziel: Durch einen bewussten Umgang mit Gestaltung eine identitätsstiftende Kommunikation zu ermöglichen.
5. …

Pause 10 min

Referate: Design for Conversations, Speculative Design

Gruppe Montag Vormittag

Speculative Design/Design for Conversations (Anthony Dunne & Fiona Raby)	Theresa
Julius von Bismarck, *Image Fulgurator*	Teresa

Gruppe Montag Nachmittag

Speculative Design/Design for Conversations (Anthony Dunne & Fiona Raby)	Rene
Julius von Bismarck, *Image Fulgurator*	Julia

Hausaufgaben (bis 7. Juni)

1. Radio Gaga 07 (Rapid Prototype, Flow-Chart Diagramm)
2. Weiterführende Literatur (siehe Sciebo):
    1. The Manga Guide to Electricity[9)]
    2. Coding Languages for Absolute Beginners [10)]
    3. Getting Started with Arduino [11)]
    4. The Future [12)]
    5. The Art of Critical Making [13)]
    6. Speculative Everything [14)]

[1)], [13)]
The Art of Critical Making, Rhode Island School of Design on Creative Practice, Rosanne Somerson (Ed.), John Wiley & Sons, Hoboken New Jersey, 2013

[2)]
Positionen zur Designwissenschaft, Felicidad Romero-Tejedor, Wolfgang Jonas, Kassel University Press, 2010

[3)]
Transformation Design – Perspectives on A New Design Attitude, Board of International Research in Design, Wolfgang Jonas, Sarah Zerlas, Kristof von Arnheim (Eds.), Birkhäuser Verlag GmbH, Basel, 2016

4)
https://www.fh-muenster.de/msd/forschung7/forschung.php?p=9
5) , 6)
https://www.fh-muenster.de/msd/forschung7/forschung.php
7)
Design as Research – Positions, Arguments, Perspectives, Board of International Research in Design, Gesche Joost, Katharina Breies, Michelle Christensen, Florian Conrad, Andreas Unteidig (Eds.), Birkhäuser Verlag GmbH, Basel, 2016
8)
Research Methods for Product Design, Milton, Alex, Paul Rodgers, Laurence King Publishing, London, 2013 (p. 12
9)
The Manga Guide to Electricity, Kazuhiro Fujitaki, Matsuda, Trend-Pro Co. Ltd., No Starch Press, 2009
10)
Coding Languages for Absolute Beginners, Zach Webber, 2018
11)
Getting Started with Arduino, Massimo Banzai, MAKE books, O'Reilly Media, Sebastopol, 2009
12)
The Future, MIT Press, 2017 – https://mitpress.mit.edu/books/future
14)
Speculative Everything, Design, Fiction, And Social Dreaming, Anthony Dunne, Fiona Raby, MIT Press, London, 2013

From:
https://hardmood.info/ - **hardmood.info**

Permanent link:
https://hardmood.info/doku.php/17_05_21?rev=1621146036

Last update: **2024/06/28 19:08**