

Table of Contents

GL II	3
<i>Prelude: Housekeeping & Organisatorisches</i>	3
<i>Besprechung der Hausaufgaben: Moodboard, Morphologische Matrix, 3 Ansichten</i>	3
<i>Scribble Übung: 25 Radios in 25 Minuten</i>	4
<i>Design Research/Designforschung</i>	4
Design Forschung an der MSD	5
<i>Referate: Design for Conversations, Speculative Design</i>	5
<i>Hausaufgaben (bis 7. Juni)</i>	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** ⇒ Besprechung ± 30 Minuten
 - Was macht ein Moodboard aus?
 - Wann kommt es zum Einsatz?
2. Aufgabe: **Morphologische Matrix** ⇒ Besprechung ± 30 Minuten
 - 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** ⇒ Besprechung ± 30 Minuten
 - Sind die Darstellungen redundant oder erfüllen diese einen Zweck?

Gruppe Vormittags – Ausgewählte Themenschwerpunkte

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

Gruppe Nachmittags – Ausgewählte Themenschwerpunkte

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

Teresa	Fokus auf Schalter&Knöpfe
Johanna	Der Radoraum

Esma	Erinnerung
Zsasha	feministisches Radio
Birthe	Aktives Hören
Viola	Alienradio
Sophie	Radio "Undercover"

Zwischendurch 10 min Pause

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 entwickeln. ¹⁾

Aufgabe ist es 25 Audiogeräte in 25 Minuten zu zeichnen. Es soll iterativ vorgegangen werden, d.h. man startet erst mit einer sehr groben Umrisszeichnung/Darstellung des Volumen und geht dann in das wichtigste 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.



⇒ 60 Sekunden ⇒  Edison Home Phonograph mit Wachswalze, Dezember 1900, Quelle Bild links: [Wikipedia](#)

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**
2. **Forschung für Design**
3. **Forschung im Design**

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, <i>Image Fulgurator</i>	Teresa

Gruppe Montag Nachmittag

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

Hausaufgaben (bis 7. Juni)

1. [Radio Gaga 07](#) (Rapid Prototype, Flow-Chart Diagramm)
2. Weiterführende Literatur (siehe Sciebo):
 1. The Manga Guide to Electricity⁵⁾
 2. Coding Languages for Absolute Beginners⁶⁾
 3. Getting Started with Arduino⁷⁾
 4. The Future⁸⁾
 5. The Art of Critical Making⁹⁾
 6. Speculative Everything¹⁰⁾

1) 9)

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)

The Manga Guide to Electricity, Kazuhiro Fujitaki, Matsuda, Trend-Pro Co. Ltd., No Starch Press, 2009

6)

Coding Languages for Absolute Beginners, Zach Webber, 2018

7)

Getting Started with Arduino, Massimo Banzai, MAKE books, O'Reilly Media, Sebastopol, 2009

8)

The Future, MIT Press, 2017 – <https://mitpress.mit.edu/books/future>

10)

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=1621149035

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

