Table of Contents

Integrated Design Fundamentals 3
Grundlagen der Gestaltung – 2. Semester 3
Semesterthema: lautleise 3
Kursübersicht: Zeit, Ort, Themen, Aufgaben und Abgabetermine 3
Benotungsschema 6

Integrated Design Fundamentals

Grundlagen der Gestaltung – 2. Semester

Wintersemester 2021/22

Prof. Felix Hardmood Beck, Tutorin: Julia Wand
MSD – Münster School of Design
University of Applied Sciences Münster

Semesterthema: lautleise

```
_____________________________________________________________________________________
_____________________________________*
___/~~\_________/~~~~~~\__/~~\__/~~\_/~~~~~~~~\_/~~\_______/~~~~~~~~\_/~~~~\_
_/~~~~~~\__/~~~~~~~~\___________
___/~~\_______/~~\__/~~\_/~~\__/~~\____/~~\____/~~\_______/~~\________/~~\__
/~~\_______/~~\_________________
___/~~\_______/~~~~~~~~\_/~~\__/~~\____/~~\____/~~\_______/~~~~~~\____/~~\__
_/~~~~~~\__/~~~~~~\_____________
___/~~\_______/~~\__/~~\_/~~\__/~~\____/~~\____/~~\_______/~~\________/~~\__
_______/~~\_/~~\_________________
___/~~~~~~~~\_/~~\__/~~\__/~~~~~~\_____/~~\____/~~~~~~~~\_/~~~~~~~~\_/~~~~\_
_/~~~~~~\__/~~~~~~~~\___________
_____________________________________________________________________________________
_________________________________                    * Semesterthema
```

Lautleise ist ein Kunstwort zusammengezogen aus zwei gegensätzlichen Begriffen (Oxymoron). Während die einzelnen Worte unterschiedlich verstanden werden können – das Adjektiv *leise* beispielsweise im Auditiven als *schwach hörbar* oder *wenig spürbar*, oder im Visuellen als *angedeutet*, *sanft*, oder *vorsichtig* – lässt die diametrale Kombination hingegen Spielraum für Interpretationen. Was kann also mit diesem Wort beschrieben werden? Wir machen uns in diesem Semester auf die Suche nach Darstellungen verschiedener Möglichkeiten.

Im Rahmen der einzelnen Kurswochen werden von den Studierenden Übungen und Aufgaben bearbeitet, die im weitesten Sinne etwas mit dem Thema zu tun haben: Von der Verbindung physikalischer Elemente, der Recherche zu audio-visuellen Systemen, blinkenden Infografiken oder ersten Ansätzen zum Corporate Design einer Band, bis hin zur möglichen Entwicklung eines Audioobjektes. Wie ein roter Faden zieht sich das Thema als persönliche Interpretation durch das 2. Sem. Workbook.

Kursübersicht: Zeit, Ort, Themen, Aufgaben und

Abgabetermine

Bitte beachten Sie, dass die Inhalte dieser Webseite kontinuierlich ergänzt und angepasst werden und sich gegebenenfalls Termine verschieben und Abgabekriterien wegen Covid-19 Vorgaben der Hochschule ändern können. Am Kurs teilnehmende Studierende werden dazu angehalten diese Seite regelmäßig zu besuchen und sich rechtzeitig über eventuelle Änderungen zu informieren. Die letzten Meldungen der Hochschule zum Thema *Corona* sowie den Stand der aktuellen Regelungen finden Sie hier.

<100% 30px 140px 70px 180px 180px - >					
	Datum	**Ort**	**Einführung in Themen/Titel**	**Inhalte**	**Aufgaben für den jeweiligen Tag**
	13.–17.09.2021	MSD	Werkstatt Einführung	Werkstatt Einführung	–
01	Mo., 20.09.2021	Zoom	Einführung in das 2. Semester	Vorstellung Übersicht	–
02	Mo., 27.09.2021	Raum 067	Corporate Design	Logo Hausschriften Hausfarben	1. lautleise 01 (Band: Moodboard, Wordcloud, Name, Logo, Plattencover) Weiterführende Literatur (siehe Sciebo): – Corporate Identity [1)] – Zusammenstellung zum Thema Moodboard (PDF)
03	Mo., 04.10.2021	Raum 067	Lineare Medien ≠ Non-lineare Medien	Storytelling Animationstechniken CGI – Referate	1. lautleise 02 (Animiertes Gif) Weiterführende Literatur (siehe Sciebo): – Zeichentrickfiguren leichtgemacht [2)] – Webartikel zu Grundlegenden Animationstechniken [3)]
04	Mo., 11.10.2021	Raum 052	Autoaktivität, Reaktivität, Interaktivität	Film Creative Coding Mediale Installationen – Referate	1. lautleise 03 (Storyboard) Weiterführende Literatur (siehe Sciebo): – Ideen visualisieren: Scribble, Layout, Storyboard [4)] – Design is Storytelling [5)]
05	Mo., 18.10.2021	Raum 067	Informationshierachien	Visual Complexity Vis. Darstellungsformen Generatives Design Computational Design – Referate	1. lautleise 04 (Informationsgrafik/Konzertplakat) Weiterführende Literatur (siehe Sciebo): – Information Graphics [6)] – Nigel Holme's Map of Infographia [7)] – Look Inside: Cutaway Illustrations and Visual Storytelling [8)] – Sagmeister: Made You Look [9)]

06	Mo., 25.10.2021	Raum 067	Design Prozess	Design Prozess Zeitplanung Project Management Tools Handstorming Moodboards – Referate	1. lautleise 05 (Mind-Map, 5 mögliche Themen) Weiterführende Literatur (siehe Sciebo): – The Design Thinking Playbook [10)] – Never Eat Alone [11)] – Research Methods for Product Design [12)] – MindMaps Zusammenstellung (PDF)
07	Mo., 01.11.2021 (Feiertag)	–	-	-	1. Video: IDEOs Shopping Cart Design
08	Mo., 08.11.2021	Raum 067	Design Research	Future Forecasting Speculative Design Design for Conversations – Referate	1. lautleise 06 (Moodboard, Morphologische Matrix, 3 Ansichten) 2. Schauen Sie den Film: Objectified, 2009 (⇒ Kanopy) Weiterführende Literatur (siehe Sciebo): – The Future [13)] – The Art of Critical Making [14)] – Speculative Everything [15)]
09	Mo., 15.11.2021	Raum 067	Human Centered Design	Ethnography Empathy Personas Experience Map – Referate	1. lautleise 07 (Visualisierungen, Flow-Chart Diagramm) Weiterführende Literatur (siehe Sciebo): – IDEO's Field Guide to Human-Centered Design (PDF)
10	Mo., 22.11.2021	Raum 067		Tutor*innen Workshop 'Arduino & Tinkering'	Weiterführende Literatur (siehe Sciebo): – The Manga Guide to Electricity[16)] – Coding Languages for Absolute Beginners [17)]
11	Mo., 29.11.2021	Raum 067	User Interface Design	Gestaltung analoger und digitaler Oberflächen Parameter Benutzbarkeit – Referate	1. lautleise 08 (UI Entwicklung) Weiterführende Literatur (siehe Sciebo): : – Getting Started with Arduino [18)] – Zusammenstellung: Arduino Cheat Sheets – Wearables mit Arduino und Rasberry Pi [19)]
12	Mo., 06.12.2021	Raum 067	Rapid Prototyping	Sketch Modeling Mock-Up Paper Prototyping Quick- and Dirty Prototypes CAD CAM – Referate	1. lautleise 09 (Prototyp – 1. Iteration) 2. Schauen Sie die folgenden Videos: – 1 (Rapid Prototyping), – 2 (Composting Prototypes), – 3 (3D printing is changing the world) Weiterführende Literatur (siehe Sciebo): – The Making of Design [20)] – Prototyping and Low-Volume Production [21)] – Handbuch Material Technologie [22)] – Unfolded, Papier in Design, Kunst, Architektur und Industrie [23)] – Weiterführende Literatur zu Form und Faltung (in MSD Bibliothek)

13	Mo., 13.12.2021	Raum 067	User Experience Design	Usability Appearance Models – Nachholtermin Referate	1. lautleise 10 (Prototyp – 2. Iteration, User-Testing) Weiterführende Literatur (siehe Sciebo): – Designing Interactions [24)] – Interaktive Systeme [25)]
14	Mo., 20.12.2021	Raum 067	Weihnachtswichteln	-	–
15	Mo., 03.01.2022	Raum 067	Vertiefungsprojekt *lautleise*	Gruppenarbeit Vertiefungsübung (Einzelcoaching/Gruppenberatung)	1. lautleise 11 (Recherche zum Thema, Konzeptentwicklung) Weiterführende Literatur (siehe Sciebo): – Projektfeld Ausstellung [26)] – Ausstellen und Präsentieren [27)]
16	Mo., 10.01.2022	Raum 067	Vertiefungsprojekt *lautleise*	Gruppenarbeit Vertiefungsübung (Einzelcoaching/Gruppenberatung)	1. lautleise 11 (Schematisches Design/Design Entwicklung)
17	Mo., 17.01.2022	Raum 067	Vertiefungsprojekt *lautleise*	Gruppenarbeit Vertiefungsübung (Einzelcoaching/Gruppenberatung)	1. lautleise 11 (Ausformulierung/Entwicklung und Gestaltung von Details)
	Freitag, 21. Januar (18:00 Uhr)	Sciebo	Deadline für die Abgabe aller Daten in den entsprechenden Sciebo Ordner		1. lautleise 11 (Online Dokumentation) für http://lautleise.hardmood.info/de/ 2. Ablage des Workbooks als PDF auf Sciebo Deadline: Fr., 21.01. (18 Uhr) 3. Ablage aller Arbeitsdaten auf Sciebo
18	Di., 25.01.2022	Raum 067*	Modulprüfung	Präsentation des Vertiefungsprojektes	–

Benotungsschema

I.	**Referat**	**10%**

	Vorbereitung des Referates: Die KursteilnehmerInnen setzen sich intensiv mit einem vorher definierten Thema auseinander (Referatsthemen WS21/22). Ziel ist es die wichtigsten inhaltlichen Punkte klar verständlich und strukturiert (a.) der Gruppe am jeweils vorgegebenen Datum zu präsentieren. Dabei soll das Thema einleitend im entsprechenden größeren Kontext beleuchtet (b.) und nachfolgend tiefer anhand von Beispielen (c.) vermittelt werden. Die Inhalte des Referates sollten rechtzeitig (± fünf Tage vor der Präsentation) mit dem Lehrenden abgestimmt werden (d.). Das Präsentations Template des Grundlagen-Kurses muss verwendet werden oder das Format aus *Keynote* in *Powerpoint*, *GoogleSlides* oder eine vergleichbare Präsentationssoftware überführt werden (e.). **Durchführung des Referates:** Die Dauer der Präsentation sollte 15 Minuten nicht überschreiten (f.). Die Präsentation folgt den Präsentationsregeln. Der Präsentation folgt entweder eine etwa 10-minütige Diskussion zum Thema (g.), die vom Präsentierenden geleitet und zum Ende der Diskussion zusammengefasst wird, oder alternativ dazu eine thematisch passende Übungsaufgabe, die Anschluss näher beleuchtet und die Ergebnisse vom Vortragenden besprochen werden (g.). Ein Handout mit Quellenangaben kann ausgehändigt werden. **Nachbereitung des Referates:** Ein PDF der Präsentation muss bei Sciebo in den entsprechenden Ordner der Studierenden gespeichert werden. Auf eine niedrige Dateigröße ist zu achten (Anleitung zur Komprimierung eines PDFs). Der Dateiname muss dabei folgender Struktur folgen: nachname_vorname_thema_YYMMDD.pdf (Datumsangabe: Y=Jahr, M=Monat, D=Tag) (h.). Unverständlich benannte und nicht zuordbare Dateien werden nicht berücksichtigt und dementsprechend als nicht vorhanden bewertet. Die Referatsnote setzt sich zusammen aus dem Zusammenspiel der oben genannten Punkte (a., b., c. … h.).	
II.	**Kursteilnahme/Bearbeitung von Übungsaufgaben/Dokumentation des Lernfortschrittes**	**70%**

	Kursteilnahme: Es wird erwartet, dass alle Kursteilnehmer/innen pünktlich und gut vorbereitet zum Kurs erscheinen, d.h. alle Aufgaben zum jeweiligen Termin bearbeitet haben, Theorieteile gelesen, gegebenenfalls Filme gesehen und die vorkommenden Themen reflektiert haben. Die Kursteilnahme wird sowohl auf Grundlage der Regelmäßigkeit als auch der Qualität der Beiträge bewertet (Feedback der Studierenden zu den Ergebnissen der KommilitonInnen, Teilnahme an Diskussion, etc.). Studierende werden mehrfach ohne vorherige Warnung aufgefordert am Klassendiskurs teilzunehmen. Mehr als zwei unentschuldigte Fehlzeiten resultieren in Abzug einer Note (-1) auf die Gesamtnote. **Bearbeitung von Übungsaufgaben:** Eine intensive gestalterische Auseinandersetzung zu den gestellten Aufgaben wird erwartet. Dabei liegt der Fokus einer praktischen Bearbeitung nicht ausschließlich auf dem Endergebnis, sondern gleichermaßen auf dem Prozess, der zu dem Ergebnis führte. Experiment und visuelle Exploration, sowie Variantenreichtum werden eine besondere Rolle zuteil. **Dokumentation des Lernfortschrittes:** Prozess und Endergebnis sollen unter Verwendung einer Layout-Vorlage (Querformat DIN A4) bis zu den jeweiligen Unterrichtseinheiten ausreichend nachvollziehbar in einem Workbook dokumentiert und in digitaler Form als PDF im entsprechenden Sciebo-Ordner abgelegt werden (Anleitung zur Komprimierung eines PDFs). Diese erstellten Dokumente bilden die Basis für die jeweiligen Besprechungen im Kurs. Spätestens ein Tag vor der Fachprüfung muss ein Nachweis über alle geleisteten Aufgaben gegeben werden. Dafür werden die entsprechenden Dateien der im Semester bearbeiteten Aufgaben unter Verwendung der Layout-Vorlage in die entsprechenden Sciebo Namens-Ordner geladen. Die Qualität von Bearbeitungsschritten (**Prozess**) und Lösungsansätzen von Hausaufgaben (**Ergebnis**), die aus einem dokumentierten Lernfortschritt (**Dokumentation**) ablesbar sind, sowie die Beurteilung der Ergebnisse der im Kurs gestellten Übungsaufgaben, fließen als Gesamtnote in die Bewertung mit ein.	
III.	**Fachprüfung**	**20%**
	In der Fachprüfung präsentieren die Studierenden die **Ergebnisse der Vertiefungsübung** (Gruppenarbeit) sowie die Arbeitsschritte, die zu den Ergebnissen führten. Für die Präsentation soll das Grundlagen Präsentationstemplate verwendet werden, das bereits beim Referat eingeübt wurde. Pro Person stehen jeder Gruppe 10 Minuten Präsentationszeit zu Verfügung. (Beispiel für eine Zweier-Gruppe: 2 Personen = 20 Minuten, Beispiel bei Dreier Gruppe: 3 Personen = 30 Minuten). Die Präsentationsinhalte sollen so aufgeteilt werden, daß jeder Teilnehmer 10 Minuten Sprechzeit übernimmt. Üben Sie Ihre Präsentation gut ein. Nach Ablauf der Zeit wird die Präsentation beendet. Überziehen ist nicht erlaubt. Am Ende der Präsentation gibt es pro Gruppe ±5 Minuten Zeit zur Beantwortung von Fragen durch die Fachprüfer.	
	Total	**100%**

1)

Corporate Identity, Dieter Herbst, Cornelsen Verlag, Berlin, 1999

2)

Zeichentrickfiguren leichtgemacht, Preston Blair, Benedikt Taschen Verlag, Köln, 1999

3)

e-teaching.org – E-Portal des Leibniz-Instituts für Wissensmedien (IWM) Tübingen

4)

Ideen visualisieren: Scribble, Layout, Storyboard, Gregor Kristian, Nasrin Schlamp-Ülker, Verlag Hermann Schmidt, Mainz, 1998

5)

Design is Storytelling, Ellen Lupton, Cooper Hewitt, 2017

6)

Sandra Rendgen, Wiedemann, Julius (Hg.), Taschen Verlag, 2020

7)

Nigel Holme's Map of Infographia, An Idiosynchratic Taxonomy
8)
Look Inside: Cutaway Illustrations and Visual Storytelling, Juan Velasco, Samuel Velasco, Gestalten Verlag, 2016
9)
Sagmeister: Made You Look, Abrams, New York, 2001
10)
The Design Thinking Playbook, Mindful Digital Transformation of Teams, Products, Services, Businesses and Ecosystems, Michael Lerwick, Patrick Link, John Wiley & Sons, Hoboken, New Jersey, 2018
11)
Never Eat Alone, and other secrets to success, one relationship at a time, Keith Ferrazzi, Crown Publishing, New York, 2014
12)
Milton, Alex, Paul Rodgers, Research Methods for Product Design, Laurence King Publishing Ltd, London, 2013
13)
The Future, MIT Press, 2017 – https://mitpress.mit.edu/books/future
14)
The Art of Critical Making, Rhode Island School of Design on Creative Practice, Rosanne Somerson (Ed.), John Wiley & Sons, Hoboken New Jersey, 2013
15)
Speculative Everything, Design, Fiction, And Social Dreaming, Anthony Dunne, Fiona Raby, MIT Press, London, 2013
16)
The Manga Guide to Electricity, Kazuhiro Fujitaki, Matsuda, Trend-Pro Co. Ltd., No Starch Press, 2009
17)
Coding Languages for Absolute Beginners, Zach Webber, 2018
18)
Getting Started with Arduino, Massimo Banzai, MAKE books, O'Reilly Media, Sebastopol, 2009
19)
Wearables mit Arduino und Rasberry Pi, Intelligente Kleidung selbst designen, René Bohne, Lisa Wassong, dpunkt.verlag GmbH, Heidelberg, 2017
20)
The Making of Design, Vom Modell Zum Fertigen Produkt, edited by Gerrit Terstiege, Walter de Gruyter GmbH, 2009
21)
Prototyping and Low-Volume Production, The Manufacturing Guides, Rob Thompson, Thames & Hudson, London, 2011
22)
Handbuch Material Technologie, Nicola Sattmann, Rat für Formgebung, avedition, Ludwigsburg, 2003
23)
Unfolded, Papier in Design, Kunst, Architektur und Industrie, Petra Schmidt, Nicola Stattmann, Walter de Gruyter GmbH, 2009
24)
designing Interactions, Bill Moggridge, MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2007
25)
Interaktive Systeme, Grundlagen, Graphical User Interfaces, Informationsvisualisierung, Bernhard Reim, Raimund Dachselt, Springer Verlag, Heidelberg, 1999
26)
Projektfeld Ausstellung, Eine Typologie Für Ausstellungsgestalter, Architekten und Museologen, Aurelia Bertron, Walter de Gruyter GmbH, 2012
27)
Ausstellen und Präsentieren, Museumskonzepte, Markeninszenierung, Messedesign, Christian Schittich, Walter de Gruyter GmbH, 2009

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

Permanent link:
https://hardmood.info/doku.php/wise2021_22_2sem_termine?rev=1635058094

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