

Fachbereich Design

Kommentiertes Vorlesungsverzeichnis

Wintersemester 2016/17

Gedruckt aus LSF am: 14.10.2016

| | |
|---------------------------------------------|-----------|
| Allgemeine Informationen | 3 |
| Grundstudium | 3 |
| 1. Semester | 3 |
| Gestaltung | 3 |
| Theorie | 6 |
| Werkstatt und Software | 6 |
| 3. Semester | 11 |
| Gestaltung | 11 |
| Theorie | 14 |
| Technologie | 15 |
| Werkstatt und Software | 17 |
| Freies Studium | 18 |
| Hauptstudium | 18 |
| Gestaltung | 18 |
| Gestaltungsprojekte / Produktgestaltung III | 18 |
| Gestaltungsmodule | 36 |
| Theorie | 37 |
| Theoriegruppe I | 37 |
| Theoriegruppe II | 38 |
| Theoriegruppe III | 40 |
| Technologie | 41 |
| Werkstatt und Software | 41 |
| Workshops | 43 |
| Freies Studium | 45 |
| Berufsvorbereitung | 47 |
| Diplom | 49 |
| Diplombetreuung Entwurf | 49 |
| Diplombetreuung Theorie | 49 |

Allgemeine Informationen

Projektvorstellung Hauptstudium: Dienstag, 18.10.2016, 09:00-10:00 Uhr, Raum 101

Theorievorstellung Hauptstudium: Dienstag, 18.10.2016, 16:00 Uhr, Raum 101

DIPLOM D13

Präsentationstechniken: Dienstag, 25.10.2016, 10:00-18:00 Uhr, Aula oder linke Kapelle

Kolloquium Entwurf: Donnerstag, 27.10.2016, 09:00 Uhr Aula oder linke Kapelle

Kolloquium Theorie: Freitag, 28.10.2016, 09:00 Uhr, Aula oder linke Kapelle

Diplom-Präsentation und Verleihung: Freitag, 28.10.2016, 18:00 Uhr Aula oder linke Kapelle.

Erstsemesterpräsentation am Donnerstag, den 16. Februar 2017

Unterrichtszeiten

09:00-09:45 Uhr

09:45-10:30 Uhr

10:45-11:30 Uhr

11:30-12:15 Uhr

12:15-14:00 Uhr Mittagspause

14:00-14:45 Uhr

14:45-15:30 Uhr

15:45-16:30 Uhr

16:30-17:15 Uhr

17:30-18:15 Uhr

18:15-19:00 Uhr

A – Wochen = Gerade Kalenderwochen

B – Wochen = Ungerade Kalenderwochen

Grundstudium

1. Semester

Gestaltung

MENSCH-OBJEKT-INTERAKTION

Unter dem Titel „Mensch-Objekt-Interaktion“ finden jeweils zwei sich ergänzende Workshops statt, die auf unterschiedlichen Ebenen einen Einstieg in das Thema Produktsprache (Anzeichen- und Symbolfunktion) vermitteln. Ausgehend von einem Begriff wie z. B. „verwandeln“ werden zunächst Wechselwirkungen zwischen Menschen und Dingen beobachtet und untersucht: Gebrauchsanweisungen stellen Handhabung und Handlungsweisen dar, Mapping strukturiert Assoziationsfelder und Kontextbezüge. Im gezielten Wechsel von Einzel- und Gruppenarbeit wird so ein sich daran anschließender, experimenteller Entwurfsprozess mit Sprintprojekten vorbereitet. Allgemeine Arbeitsergebnisse werden für die gesamte Gruppe dokumentiert, die einzelnen Entwürfe werden in Form von Modellen (ggf. Visualisierungen) dargestellt, präsentiert und dokumentiert.

- 1011 Mensch-Objekt
Interaktion - Workshop I
Workshop
(PF/ 5 cp)
Eckart
- Bemerkung
Start für beide Gruppen am 17.10.2016
- Leistungsnachweis
Regelmäßige Teilnahme, Dokumentation, Präsentation.
wöchentlich
Anfangsdatum: 26.10.2016
Enddatum: 08.02.2017
Termin: Mittwoch, 09:00 - 17:15 Uhr, Ludo-Mayer-Straße 1 - KvB-Saal
- 1012 Mensch-Objekt
Interaktion Workshop II
Workshop
(PF/ 5 cp)
Kellner
- WORKSHOP II**
- Bemerkung
Start für beide Gruppen am 17.10.2016, Ludo-Mayer-Str. 1, KvB-Saal
- Leistungsnachweis
Regelmäßige Teilnahme, Dokumentation, Präsentation; wird benotet.
wöchentlich
Anfangsdatum: 24.10.2016
Enddatum: 06.02.2017
Termin: Montag, 09:00 - 17:15 Uhr, Ludo-Mayer-Straße 1 - KvB-Saal
- 1031 Zeichnen I
Seminar
(PF/ 1,5 cp)
Regel
- Zeichnen ist das wichtigste und effizienteste Werkzeug eines Designers, um Ideen zu kommunizieren und weiter zu entwickeln. Im Kurs werden die Grundlagen zur Perspektive, plastischen Modellierung im Licht und Darstellung von Materialität vermittelt. Hierbei werden Objekte in der Realität mit steigender Komplexität studiert oder Objekte sind nach eigener Vorstellung zu entwickeln und Freihand zu zeichnen. Verschiedene Darstellungsmethoden, wie z.B. die 3-Tafel-Projektion und die Präsentationszeichnung, werden vorgestellt.
- Der Kurs wird wöchentlich durchgeführt, korrigierend betreut und setzt selbstständiges Arbeiten, z.B. am Vertiefungstag, voraus.
- Bemerkung
2-semestrige Veranstaltung; Fortsetzung im SoSe 2017.
Mitzubringende Materialien: Skizzenpapier in Format DIN A2, Bleistift. Layoutpapier, Marker (Empfehlung zu Semesterbeginn)
- Leistungsnachweis
Ausreichende Teilnahme wird bescheinigt. Mappenbenotung zum Ende des SoSe 2017 (September) für WS 2016_17 und SS 2017.
- wöchentlich
Anfangsdatum: 18.10.2016
Enddatum: 07.02.2017
Termin: Dienstag, 09:00 - 17:15 Uhr, Ludo-Mayer-Straße 1 - KvB-Saal

1020 Dreidimensionale
Modelle
Vorlesung/Übung
(PF/ 2,5 cp)
Klober

DREIDIMENSIONALE MODELLE

Im Kurs werden unterschiedliche dreidimensionale Darstellungsmöglichkeiten vorgestellt sowie deren Arbeitsvorbereitung und Umsetzung vermittelt. Atelieregerechter Modellbauverfahren/ Materialien, Be- und Verarbeitung ohne Verwendung komplexer Maschinen, stehen im Vordergrund.

Ziel ist das Erlernen einfacher handwerklicher Fähigkeiten/Techniken zum schnellen eigenständigen Erstellen »dreidimensionaler Skizzen« und Modelle. Die Bedeutung des Modells, der dreidimensionalen Skizze als kommunikatives Mittel wird betont.

Der experimentelle Umgang mit diversen Materialien vermittelt Wissen über ihre verschiedenen Eigenschaften und führt so zu einem stofflichem Bewusstsein. Die Auswahl geeigneter, ungeeigneter (Modellbau-) Materialien oder Materialkombinationen soll hierdurch in der Folge erleichtert werden.

Bemerkung

Am Mittag Arbeiten in der Werkstatt.

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, Teilnahme an Exkursionen, Herstellung und Präsentation mehrerer Arbeitsstudien.

Parallelgruppe: Gruppe A

14-täglich

Anfangsdatum: 21.10.2016

Enddatum: 03.02.2017

Termin: Freitag, 09:00 - 14:00 Uhr, Ludo-Mayer-Straße 1 - KvB-Saal

Parallelgruppe: Gruppe B

14-täglich

Anfangsdatum: 28.10.2016

Enddatum: 10.02.2017

Termin: Freitag, 09:00 - 14:00 Uhr, Ludo-Mayer-Straße 1 - KvB-Saal

Mensch-Objekt-Interaktion

Theorie

2010 Kultur- und
Techniktheorien I
Seminar
(PF/ 3 cp)
Gessmann

TECHNIKBEGEISTERUNG UND TECHNIKPHOBIE

Technik hat in unserer Gesellschaft einen Stellenwert, der zwiespältig ist. Auf der einen Seite gibt es die Technik-Freaks und Nerds, die sich wie ein Fisch im Wasser bewegen, sobald einmal Anzeigen und Menüstrukturen aufblinken; auf der anderen Seite stehen all jene, denen ein großes Aber über die Lippen kommt, wenn von technischen Neuerungen oder Errungenschaften die Rede ist. So richtig gleichgültig scheint niemand der Technik gegenüber zu stehen zu wollen, entweder ist man dafür – und dann richtig – oder dagegen, wie ein eingefleischter Kritiker. Woher kommt jene Polarisierung? Welche tieferen Gründe hat sie? Und wie ist ihr grundsätzlich zu begegnen? Wir werden Grundlagentexte lesen, von dem heiligen Augustinus über Leibniz, dem Romancier Jules Verne und Friedrich Nietzsche bis zu den Schriftstellern Ortega y Gasset und George Orwell reichen. Der Apple-Mitbegründer Steve Jobs kommt zum Schluss zu Wort. Ein E-Reader steht zu Vorlesungsbeginn bereit.

xxx Literatur

Augustinus, Bekenntnisse, Buch X
Gottfried Wilhelm Leibniz, Monadologie, Franz./Dt. (Reclams Universal-Bibliothek) Stuttgart 1998
Jules Vernes, In 80 Tagen um die Welt, (Rowohlt) Berlin 2008
Friedrich Nietzsche, Die Geburt der Tragödie aus dem Geiste der Musik, (Insel Verlag) Frankfurt am Main 2000
Ortega y Gasset, Betrachtungen über die Technik - Der Intellektuelle und der Andere, (DVA) München 1949
George Orwell, 1984, (Ullstein) Berlin 1994
DVD: Steve Jobs, Universal Pictures 2015, Regie Danny Boyle

Leistungsnachweis

Zum Nachweis der Leistung wird eine Klausur am Ende des Semesters geschrieben.

wöchentlich

Anfangsdatum: 18.10.2016

Enddatum: 07.02.2017

Termin: Dienstag, 15:45 - 17:15 Uhr, Hauptgebäude - 306A

Werkstatt und Software

EINFÜHRUNG WERKSTATT / MODELLBAU

Vorbereitend für den Designmodellbau werden alle Studierenden am Ende des 1. Semesters in aufeinander abgestimmten Kompaktkursen in die Werkstatt und Materialbereiche Kunststoff, Metall und Holzwerkstoffe eingeführt. Die Lehrinhalte der Einführungskurse umfassen:

- 1) Einweisung in die Systematik der Werkstoffe (Einteilung, Zusammensetzung, exemplarische Einsatzgebiete), die Eigenschaften und die Technologie der Werkstoffe (Herstellung, Konfektionierung).
- 2) Theoretische Vorgangsbeschreibung für den Anwendungsfall, Kennen- und bedienen Lernen der Maschinen, Werkzeuge und Vorrichtungen - praktische Einweisung und Übungen.
- 3) Unterweisung in der Unfallverhütung im Umgang mit Maschinen und Materialien. Sicherheitsbelehrung gemäß den Vorgaben der UVV und der Berufsgenossenschaft

Lernziel: Designstudien (Vormodelle, Versuchsstudien, Präsentationsmodelle u.ä.) in dem jeweiligen Werkstattbereich mit dem vorhandenen Maschinenparkeigenständig bzw. unter Anleitung umsetzen zu können.

Die erfolgreiche Teilnahme an diesen Kursen ist die Voraussetzung dafür, zukünftig eigenständig in den PG-Werkstätten arbeiten zu können.

4101 Einführung
Medienwerkstatt
Vorlesung/Übung
(PF/ 1 cp)
Langhorst

MEDIENWERKSTATT - Computer

Der Kurs Medienwerkstatt umfasst folgende Inhalte:

1. Einführung in die Computerarbeit im Netzwerk der HfG:
 - Grundregeln zur Nutzung der hochschuleigenen Geräte und Einrichtungen.
 - Datenaustausch und -Sicherheit im Netzwerk; Internetzugang.
 - Nutzung der Ein- und Ausgabegeräte wie Scanner, Drucker, Plotter etc.
2. Übersicht der Computeranwendungen die in der Produktgestaltung wesentlich genutzt werden und Beurteilung ihrer Eignung für unterschiedliche Einsatzgebiete.
Ausblick auf den CNC Modellbau.
3. Praktische Umsetzung anhand von Aufgabenstellungen aus den Bereichen 'Desktop Publishing', 'Bildbearbeitung' und 'Technische Illustration'.

Bemerkung

Einführungsveranstaltung am Mittwoch, 19.10.2016.

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, Hausarbeit.

Parallelgruppe: Gruppe A

14-täglich

Anfangsdatum: 20.10.2016

Enddatum: 06.02.2017

Termin: Donnerstag, 09:00 - 12:15 Uhr, Isenburger Schloss - C-307

Parallelgruppe: Gruppe B

14-täglich

Anfangsdatum: 21.10.2016

Enddatum: 07.02.2017

Termin: Freitag, 09:00 - 12:15 Uhr, Isenburger Schloss - C-307

Parallelgruppe: Gruppe B

14-täglich

Anfangsdatum: 27.10.2016

Enddatum: 09.02.2017

Termin: Donnerstag, 09:00 - 12:15 Uhr, Isenburger Schloss - C-307

Parallelgruppe: Gruppe A

14-täglich

Anfangsdatum: 28.10.2016

Enddatum: 10.02.2017

Termin: Freitag, 09:00 - 12:15 Uhr, Isenburger Schloss - C-307

4102 Einführung
Medienwerkstatt
Vorlesung/Übung
(PF/ 2 cp)
Seibt

MEDIENWERKSTATT - Fotografie

Der Kurs vermittelt die Grundlagen der analogen und digitalen Fotografie. Ziel ist der selbstständige Aufbau, die Lichtsetzung und die digitale Aufnahme von Produkten. Anhand bestehender Modelle werden Grunddaten für spätere Composings erstellt. Das Integrieren von Modellen unter Berücksichtigung von Größe, Farbe, Perspektive und Dateigröße in neue Bildwelten bildet einen Schwerpunkt innerhalb der Einführung in das Bildbearbeitungsprogramm Photoshop. Anhand von zwei Hausarbeiten werden Probleme und deren Lösungsansätze bezogen auf das jeweilige Composing erarbeitet. Die fotografische Umsetzung einzelner Workshoparbeiten wird am Ende in kleinen Gruppen durchgeführt.

Bemerkung

Ausreichende Teilnahme wird bescheinigt.

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, Hausarbeit.

Parallelgruppe: Gruppe B
wöchentlich

Anfangsdatum: 20.10.2016

Enddatum: 06.02.2017

Termin: Donnerstag, 09:00 - 12:15 Uhr, Isenburger Schloss - CD-03

Parallelgruppe: Gruppe A
wöchentlich

Anfangsdatum: 20.10.2016

Enddatum: 07.02.2017

Termin: Donnerstag, 14:00 - 17:15 Uhr, Isenburger Schloss - CD-03

Parallelgruppe: Gruppe A
wöchentlich

Anfangsdatum: 27.10.2016

Enddatum: 13.02.2017

Termin: Donnerstag, 09:00 - 12:15 Uhr, Isenburger Schloss - CD-03

Parallelgruppe: Gruppe B
wöchentlich

Anfangsdatum: 27.10.2016

Enddatum: 13.02.2017

Termin: Donnerstag, 14:00 - 17:15 Uhr, Isenburger Schloss - CD-03

4111 Einführung Werkstatt -
Kunststoffe I + II
Praktische Übung
(PF/ 1 cp)
Klober

KUNSTSTOFFE I - EINFÜHRUNG IN DER VORLESUNGSFREIEN ZEIT Alle Gruppen.

Schwerpunkt: Umformen, Kleben. Betreuung durch A. Klober.

KUNSTSTOFFE II - EINFÜHRUNG IN DER VORLESUNGSFREIEN ZEIT Alle Gruppen.

Schwerpunkt: Abformen, Gießen, Schneiden. Betreuung durch A. Bernhardt.

Leistungsnachweis

Die erfolgreiche Teilnahme an diesen Kursen ist die Voraussetzung dafür, zukünftig eigenständig in den PG-Werkstätten arbeiten zu können. Anwesenheitspflicht.

Parallelgruppe: 1-Gruppe

Einzeltermin

Anfangsdatum: 13.02.2017

Enddatum: 13.02.2017

Termin: Montag, 09:00 - 17:15 Uhr, Hauptgebäude - 208A

Parallelgruppe: 2-Gruppe

Einzeltermin

Anfangsdatum: 20.02.2017

Enddatum: 20.02.2017

Termin: Montag, 09:00 - 17:15 Uhr, Hauptgebäude - 208A

Parallelgruppe: 3-Gruppe

Einzeltermin

Anfangsdatum: 27.02.2017

Enddatum: 27.02.2017

Termin: Montag, 09:00 - 17:15 Uhr, Hauptgebäude - 208A

Parallelgruppe: 1-Gruppe

Blockveranstaltung

Anfangsdatum: 28.02.2017

Enddatum: 01.03.2017

Termin: keine Angabe, 09:00 - 17:15 Uhr, Hauptgebäude - 208A

Parallelgruppe: 2-Gruppe

Blockveranstaltung

Anfangsdatum: 02.03.2017

Enddatum: 03.03.2017

Termin: keine Angabe, 09:00 - 17:15 Uhr, Hauptgebäude - 208A

Parallelgruppe: 4-Gruppe

Einzeltermin

Anfangsdatum: 06.03.2017

Enddatum: 06.03.2017

Termin: Montag, 09:00 - 17:15 Uhr, Hauptgebäude - 208A

Parallelgruppe: 3-Gruppe

Blockveranstaltung

Anfangsdatum: 07.03.2017

Enddatum: 10.03.2017

Termin: keine Angabe, 09:00 - 17:15 Uhr, Hauptgebäude - 208A

Parallelgruppe: 4-Gruppe

Blockveranstaltung

Anfangsdatum: 07.03.2017

Enddatum: 10.03.2017

Termin: keine Angabe, 09:00 - 17:15 Uhr, Hauptgebäude - 208A

4112 Einführung Werkstatt -
Metall
Praktische Übung
(PF/ 2 cp)
Bauer

METALL - EINFÜHRUNG IN DER VORLESUNGSFREIEN ZEIT

Bemerkung

Die Termine werden rechtzeitig für alle Gruppen bekannt gegeben.
Die erfolgreiche Teilnahme an diesen Kursen ist die Voraussetzung dafür, zukünftig eigenständig in den PG-Werkstätten arbeiten zu können.

Leistungsnachweis

Anwesenheitspflicht.

Parallelgruppe: 2-Gruppe

Blockveranstaltung

Anfangsdatum: 14.02.2017

Enddatum: 17.02.2017

Termin: keine Angabe, 09:00 - 17:15 Uhr, Hauptgebäude - 207A

Parallelgruppe: 1-Gruppe

Blockveranstaltung

Anfangsdatum: 21.02.2017

Enddatum: 24.02.2017

Termin: keine Angabe, 09:00 - 17:15 Uhr, Hauptgebäude - 207A

Parallelgruppe: 3-Gruppe

Blockveranstaltung

Anfangsdatum: 28.02.2017

Enddatum: 03.03.2017

Termin: keine Angabe, 09:00 - 17:15 Uhr, Hauptgebäude - 207A

Parallelgruppe: 4-Gruppe

Blockveranstaltung

Anfangsdatum: 07.03.2017

Enddatum: 10.03.2017

Termin: keine Angabe, 09:00 - 17:15 Uhr, Hauptgebäude - 207A

4113 Einführung Werkstatt -
Holzwerkstoffe
Praktische Übung
(PF/ 2 cp)
Happ

HOLZWERKSTOFFE - EINFÜHRUNG IN DER VORLESUNGSFREIEN ZEIT

Bemerkung

Die Termine werden rechtzeitig für alle Gruppen bekannt gegeben.
Die erfolgreiche Teilnahme an diesen Kursen ist die Voraussetzung dafür, zukünftig eigenständig in den PG-Werkstätten arbeiten zu können.

Leistungsnachweis

Anwesenheitspflicht.

Parallelgruppe: 1-Gruppe

Blockveranstaltung

Anfangsdatum: 14.02.2017

Enddatum: 17.02.2017

Termin: keine Angabe, 09:00 - 17:15 Uhr, Hauptgebäude - 06

Parallelgruppe: 2-Gruppe

Blockveranstaltung

Anfangsdatum: 21.02.2017

Enddatum: 24.02.2017

Termin: keine Angabe, 09:00 - 17:15 Uhr, Hauptgebäude - 06

Parallelgruppe: 4-Gruppe

Blockveranstaltung

Anfangsdatum: 28.02.2017

Enddatum: 03.03.2017

Termin: keine Angabe, 09:00 - 17:15 Uhr, Hauptgebäude - 06

Parallelgruppe: 3-Gruppe

wöchentlich

Anfangsdatum: 07.03.2017

Enddatum: 10.03.2017

Termin: Dienstag, 09:00 - 17:15 Uhr, Hauptgebäude - 06

3. Semester

Gestaltung

1101 Kurzprojekt
"Möbeldesign"
Projekt
(PF/ 5 cp)
Spanihel

HOCKER ! ODER BANK ? Gruppe A

Schnell mal Platz nehmen. Gleich wieder aufstehen. Oder doch verweilen? Je nach dem. Sich auf unbestimmte Dauer zu verorten lässt eine offene Kontaktaufnahme zu. Wie werde ich auf den Kontext reagieren? Werde ich mit unbekanntem Menschen Kontakt aufnehmen? Hocker mit der Sitzfläche für anderthalb Personen ermöglichen Platz für sich selbst und Distanz zu Anderen. Oder dichtgedrängtes Niederlassen mit vertrauten Menschen. Oder die Ablage einer Tasche um sein Revier zu markieren. Nur spartanischen Komfort. Keine Rückenlehne und keine Polsterung. Um dem Charakter des kurzzeitigen Sitzens zu entsprechen, sind die Sitzgelegenheiten stapelbar. Die Materialwahl ist eingeschränkt: Massivholz-Profile und Holz-Flächen. Untersucht werden die Auswirkungen unterschiedlicher Sitzhöhen, Proportionen und effektiver Materialeinsatz (Gewicht und Stabilität).

In diesem Sprintprojekt werden in schneller Abfolge die Phasen des Möbel-Entwurfs durchlaufen: Brainstorming, Skizzen, einfachste Modelle, 1:1 Mock up, und (besonders für Teilnehmer mit handwerklichen Erfahrungen) 1:1 Modelle. Das Ergebnis wird einem Booklet festgehalten.

BANK ! ODER HOCKER ? Gruppe B

Schnell mal Platz nehmen. Gleich wieder aufstehen. Oder doch verweilen? Je nach dem. Sich auf unbestimmte Dauer zu verorten lässt eine offene Kontaktaufnahme zu. Wie werde ich auf den Kontext reagieren? Werde ich mit unbekanntem Menschen Kontakt aufnehmen?

Einfache Sitzbänke für mehrere Personen ermöglichen auch Einzelpersonen Platz zu nehmen. Oft wird dann sein Revier markiert. Für eine Gruppe von Menschen die sich vertraut sind, bietet dichtgedrängtes Niederlassen angenehmen Körperkontakt. Um die Flexibilität der Personenanzahl zu unterstützen, wird auf Komfort verzichtet: keine Rückenlehne und keine Polsterung. Um dem Charakter des kurzzeitigen Sitzens zu entsprechen, sind die Sitzgelegenheiten stapelbar. Die Materialwahl ist eingeschränkt: Massivholz-Profile und Holz-Flächen. Untersucht werden die Auswirkungen unterschiedlicher Sitzhöhen, Proportionen und effektiver Materialeinsatz (Gewicht und Stabilität).

In diesem Sprintprojekt werden in schneller Abfolge die Phasen des Möbel-Entwurfs durchlaufen: Brainstorming, Skizzen, einfachste Modelle, 1:1 Mock up, und (besonders für Teilnehmer mit handwerklichen Erfahrungen) 1:1 Modelle. Das Ergebnis wird einem Booklet festgehalten.

Bemerkung

Abschlusspräsentation Gruppe A: Mittwoch, 30.11.2016, 09:00-12:15 Uhr Raum 206a

Abschlusspräsentation Gruppe B: Mittwoch, 01.02.2017, 09:00-12:15 Uhr Raum 206a

Leistungsnachweis

Modell, Abschluss-Präsentation, 2-fach Dokumentation und 2-fach CD (Unterschrift W. Seibt) mit Erfassungsbogen.

Parallelgruppe: Gruppe A

wöchentlich

Anfangsdatum: 19.10.2016

Enddatum: 30.11.2016

Termin: Mittwoch, 09:00 - 12:15 Uhr, Hauptgebäude - 206A

Parallelgruppe: Gruppe B

wöchentlich

Anfangsdatum: 07.12.2016

Enddatum: 01.02.2017

Termin: Mittwoch, 09:00 - 12:15 Uhr, Hauptgebäude - 206A

1102 Kurzprojekt
Projekt
(PF/ 5 cp)
Zebner

'TO MORPH' - Gruppe B / Diskontinuative Form

Allgemein: Das grundlegende formal-ästhetische Vokabular des Entwerfers besteht weitgehend aus den Formtypen *Stab*, *Fläche* und *Volumen*. Farbe und Oberfläche (Material) sind bei der Entwicklung eines Formmusters zunächst zweitrangig. Die *Mechanik* ist allerdings der „Klebstoff“ der Formtypen, die additiv und diskontinuativ (unterbrochen) oder integrativ und kontinuierativ (fortführend) miteinander verbunden werden können.

Speziell: Im Sprintprojekt sollen mithilfe symmetrischer Gestaltoperationen auf einer rein syntaktischen Ebene ein Grundaufbau entwickelt werden (Rundstäbe, Vierkantrohre, Raumknoten, Würfelgitter, Tetraeder-Verbindung usw.). Danach sollen innovative Lösungen für die Verbindung der Formtypen gefunden werden. Hierzu können harte, weiche und/oder elastische Materialien verwendet werden:

- 1) Lösbare Verbindung (ohne Schraube und anderer „unsichtbarer“ Mechaniken);
- 2) Diskontinuative formale Übergänge und Konzepte (Ecken, Winkel, Kanten).

Die Ergebnisse können Detaillösungen für den Möbelbau, für die Produktgestaltung oder für die Architektur darstellen – die Anwendung ist aber nicht das Ziel, sondern eine innovative syntaktische Struktur.

'TO MORPH' - Gruppe A / Kontinuative Form

Allgemein: Das grundlegende formal-ästhetische Vokabular des Entwerfers besteht weitgehend aus den Formtypen *Stab*, *Fläche* und *Volumen*. Farbe und Oberfläche (Material) sind bei der Entwicklung eines Formmusters zunächst zweitrangig. Die *Mechanik* ist allerdings der „Klebstoff“ der Formtypen, die additiv und diskontinuativ (unterbrochen) oder integrativ und kontinuierativ (fortführend) miteinander verbunden werden können.

Speziell: Im Sprintprojekt sollen mithilfe symmetrischer Gestaltoperationen auf einer rein syntaktischen Ebene ein Grundaufbau entwickelt werden (Rundstäbe, Vierkantrohre, Raumknoten, Würfelgitter, Tetraeder-Verbindung usw.). Danach sollen innovative Lösungen für die Verbindung der Formtypen gefunden werden. Hierzu können harte, weiche und/oder elastische Materialien verwendet werden:

- 1) Lösbare Verbindung (ohne Schraube und anderer „unsichtbarer“ Mechaniken);
- 2) Kontinuative formale Übergänge und Konzepte (Kurven, Konkaven, Konvexe).

Die Ergebnisse können Detaillösungen für den Möbelbau, für die Produktgestaltung oder für die Architektur darstellen – die Anwendung ist aber nicht das Ziel, sondern eine innovative syntaktische Struktur.

Leistungsnachweis

Modell, Abschluss-Präsentation, 2-fach Dokumentation und 2-fach CD (Unterschrift W. Seibt) mit Erfassungsbogen.

Parallelgruppe: Gruppe B
wöchentlich

Anfangsdatum: 18.10.2016

Enddatum: 29.11.2016

Termin: Dienstag, 14:00 - 17:15 Uhr, Westflügel - D-203

Parallelgruppe: Gruppe A
wöchentlich

Anfangsdatum: 06.12.2016

Enddatum: 07.02.2017

Termin: Dienstag, 14:00 - 17:15 Uhr, Westflügel - D-203

1110 Angewandtes Zeichnen

Praktische Übung
(PF/ 2,5 cp)
Regel

Mit den erlernten Grundlagen aus ZEICHNEN I wird in diesem Kurs vermittelt, wie Zeichnungen und Darstellungen den Entwurfsprozess unterstützen. Hierbei sind dreidimensionale Körper, Funktionsweisen und Prozesse selbsterklärend darzustellen. Mit einer Zeichnung lassen sich alle wichtigen Komponenten und komplexe Zusammenhänge eines Entwurfs erfassen und entwickeln. Damit wird die Zeichnung zu einem effizienten Entwurfswerkzeug. Im Kurs werden verschiedene Darstellungsmethoden in Kombination mit unterschiedlichen Medien vorgestellt. Der Kurs wird wöchentlich durchgeführt, korrigierend betreut und setzt selbstständiges Arbeiten voraus.

Bemerkung

Mitzubringende Materialien: Marker, Layoutblock DIN A3 oder A2, Fineliner permanent, Photoshop und Illustrator
Nach eigenem Ermessen: diverse Stifte, Grafiktablett, 3D-Renderprogramm u.ä.

Leistungsnachweis

Ausreichende Teilnahme wird bescheinigt. Mappenbenotung zum Ende des Semesters.

wöchentlich

Anfangsdatum: 18.10.2016

Enddatum: 09.02.2017

Termin: Dienstag, 09:00 - 10:30 Uhr, Hauptgebäude - 312

1120 Farbe I

Vorlesung/Übung
(PF/ 2,5 cp)
Kellner

FARBTHEORIE. FARBGESTALTUNG.

Einführung in kulturelle, psychologische und physiologische Aspekte der Farbwahrnehmung. Überblick über Ansätze und Methoden der Farbsystematisierung, Einführung in aktuelle Referenzsysteme (analog und digital) der Farbkommunikation (z.B. NCS, Pantone, RAL, RGB) und technologische Aspekte der Farbgestaltung. Die Vorträge werden ergänzt durch kleine analytische, interpretative und gestalterische Übungen. Darüber hinaus wird anhand prägnanter Beispiele Farbgestaltung im Design im jeweiligen zeitlichen Kontext vorgestellt und unter produktsprachlichen, technologischen und strategischen Aspekten diskutiert. Sammlung aktueller Beispiele durch die Studierenden, Diskussion aktueller Tendenzen.

Bemerkung

Wird benotet.

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, Übungen.

wöchentlich

Anfangsdatum: 24.10.2016

Enddatum: 06.02.2017

Termin: Montag, 14:00 - 15:30 Uhr, Hauptgebäude - 306A

Theorie

2022 Designtheorie I

Text
(PF/ 2 cp)
Klemp

In diesem Seminar sollen ausgesuchte Quellentexte zu historischen und gegenwärtigen Designtheorien von Designern und Architekten gelesen und diskutiert werden. Dazu sind von den Studierenden jeweils Referate zu einzelnen Texten zu halten. Die Veranstaltung ist die Fortsetzung aus dem Sommersemester. Behandelt werden u.a. Jean Baudrillard, Das System der Dinge, 1968; Jochen Gros, Sinn-liche Funktionen im Design, 1976; Robert Venturi, Komplexität und Widerspruch in der Architektur, 1978; Lucius Burckhardt, Design ist unsichtbar, 1980; Jürgen Habermas, Die Moderne - ein unvollendetes Projekt, 1981; Dieter Rams, Ramsifikationen, 1987; Oliver Herwig, Universal Design, 2008; Platform 21's Repair Manifesto, 2009. Der Workshop von Helge Aszmoneit zum Thema »update + research« ist integraler Bestandteil des Seminars. (Sondertermine am 14.11. und 5.12.2016).

xxx Literatur

Mareis, Claudia: Theorien des Designs zur Einführung. Hamburg 2014;
Edelmann, Klaus Thomas, Gerrit Terstiege (Hrsg.): Gestaltung denken. Grundlagentexte zu Design und Architektur, Basel 2010;
Fischer, Volker, Anne Hamilton (Hrsg.): Theorien der Gestaltung. Frankfurt 1999;
Welsch, Wolfgang (Hrsg.): Wege aus der Moderne. Schlüsseltexte der Postmoderne-Diskussion, 2. Auflage Berlin 1994;
Ulrich Conrads (Hrsg.): Programme und Manifeste zur Architektur des 20. Jahrhunderts. Braunschweig 1975.

Bemerkung

Fortführung von 2021 aus dem 2. Semester.

wöchentlich

Anfangsdatum: 18.10.2016

Enddatum: 07.02.2017

Termin: Dienstag, 10:45 - 12:15 Uhr, Hauptgebäude - 101

2032 Designgeschichte I

Seminar
(PF/ 3 cp)
Klemp

DESIGNGESCHICHTE I

In dieser Überblicksvorlesung werden die wichtigsten Positionen und Protagonisten der Designgeschichte, sowohl im Bereich Produkt- und Industriedesign als auch in der Visuellen Kommunikation vorgestellt. Dazu werden Parallelen zur Architektur und Bildenden Kunst aufgezeigt. Die Vorlesung ist die Fortsetzung der Veranstaltung aus dem Sommersemester. In diesem zweiten Teil geht es dabei um den Zeitraum von der Nachkriegszeit bis zur Gegenwart. Neben wichtigen Einzelpositionen wie Raymond Loewy in den USA, Ettore Sottsass und Alessandro Mendini in Italien, Philippe Starck in Frankreich oder Naoto Fukasawa in Japan liegt ein besonderer Schwerpunkt auf dem Design in Deutschland. Weiterhin werden auch allgemeinere Themen behandelt wie das Phänomen DIY / Makerkultur, die Problematik des sog. Autoredesigns oder das Verhältnis von visueller Kommunikation und Produktgestaltung. Zudem gibt die Vorlesung einen Überblick zur Gestaltung in der ehemaligen DDR und der Sowjetunion.

Eine Exkursion in das Depot des Museums für Kommunikation ist vorgesehen.

Bemerkung

Fortführung des Moduls 2031 aus dem SoSe.

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme und Klausur.

14-täglich

Anfangsdatum: 24.10.2016

Enddatum: 06.02.2017

Termin: Montag, 10:45 - 12:15 Uhr, Hauptgebäude - 101

2050 Theorien der
Produktsprache I
Seminar
(PF/ 2 cp)
Schwer

THEORIEN DER PRODUKTSPRACHE I

In dieser Einführungsveranstaltung werden unterschiedliche Aspekte des Offenbacher Ansatzes beleuchtet. Der erste Teil des Seminars fokussiert auf den Entstehungskontext Mitte der 1960er Jahre. In dieser Zeit wurde umfassend und kritisch über Probleme sowie Folgen funktionalistischer Gestaltungsansätze diskutiert. Um die beanstandete Reduktion der entwurfsbestimmenden Faktoren zu vermeiden, sollten künftig so viele Aspekte wie möglich bei der Gestaltung gesellschaftlich relevanter Objekte berücksichtigt werden. Die Hinwendung zur Umweltgestaltung führte zu der Frage, welche Aufgabenstellungen das Design in komplexen Planungsprojekten übernehmen, bzw. welche spezifische Kompetenz es in die interdisziplinäre Teamarbeit einbringen könnte. Die Theorie der Produktsprache beantwortete dies mit einer Konzentration auf die kommunikativen Funktionen von Objekten. Im zweiten Teil der Veranstaltung wird der Frage nachgegangen, auf welcher theoretischen Basis eine disziplinäre Designtheorie in Offenbach entwickelt wurde, welche Erkenntnismethoden und Begriffe für die Formulierung herangezogen wurden. Im Spannungsfeld zwischen Ursprungstexten und prägnanten Entwurfsbeispielen sollen die unterschiedlichen Funktionen von Designobjekten reflektiert und diskutiert werden.

Der dritte Block widmet sich schließlich aktuellen Fragestellungen, die im Zusammenhang mit technologischen, sozialen und kulturellen Entwicklungen produktsprachlich beleuchtet werden. Einen Ansatzpunkt bildet die Interaktionskomplexität aktueller Produkte, die durch Bedienfolgen, Services oder auch Gebrauchsinzenierungen zusätzliche Dimensionen bereitstellen. Daneben bildet der Wegfall physikalischer Entsprechungen bei vielen interface-gesteuerten Geräten neue Voraussetzungen für die Gestaltung von Anzeichen. Die prinzipielle Offenheit und Ungewissheit menschlicher Wahrnehmungen, Deutungen und Erfahrungen verweist schließlich auf unterschiedliche, parallel existierende Bedeutungszuschreibungen die heute berücksichtigt werden müssen, ebenso eine Ensemble-Bildung oder durch Nutzer vorgenommene Veränderungen an Produkten. Ziel ist eine fundierte Beschreibung der verschiedenen Kontexturen und eine kritische Auseinandersetzung mit unterschiedlichen Deutungsformen und Verwendungszusammenhängen.

Leistungsnachweis

Ein Leistungsnachweis erfolgt über ein Kurzreferat und eine produktsprachliche Beschreibung, in der die eingesetzten gestalterischen Mittel sowie die Bedeutungszuschreibungen bei einem Produkt analysiert werden.

wöchentlich

Anfangsdatum: 24.10.2016

Enddatum: 06.02.2017

Termin: Montag, 16:30 - 18:15 Uhr, Hauptgebäude - 101

Technologie

3200 Technologie II
Vorlesung
(PF/ 3 cp)
Lorke

NICHTMETALLISCHE WERKSTOFFE- EIGENSCHAFTEN - VERARBEITUNG - PRODUKTE

Fortsetzung der Technologie-Vorlesung mit Fokus auf polymere Kunststoffe und mineralische Werkstoffe (Glas & Keramik). Ausgehend von den Basiselementen für deren Herstellung, sind die strukturellen Eigenschaften, Ur-Formung mit werkzeuggerechten Geometrien sowie moderne Methoden der (Nach)-Bearbeitung sowie Oberflächenveredelungen dieser beiden Werkstofffamilien Gegenstand des Seminars.

Leistungsnachweis

Aktive Teilnahme, Seminararbeit /Präsentation.

Abschlussklausur (Multiple Choice) am 03. Februar 2017.

14-täglich

Anfangsdatum: 21.10.2016

Enddatum: 10.02.2017

Termin: Freitag, 10:45 - 12:15 Uhr, Hauptgebäude - 306A

3210 Ergonomie

Seminar

(PF/ 1 cp)

Hertting-Thomasius

ERGONOMIE - KOMPAKTSEMINAR IN DER VORLESUNGSFREIEN ZEIT

Eine Einführung in die Ergonomie beschreibt deren geschichtliche Rolle und vermittelt insbesondere den heute bereits zu beobachtenden und in Zukunft sicher vermehrt zu beachtenden Wandel bei der Bedienung von Produkten. Anthropometrie einschl. anthropometrischer Gestaltungsmethoden: Hier werden die maßlichen Grundlagen für die Dimensionierung von Produkten beschrieben und zahlreiche Gestaltungsmethoden vorgestellt (Schablonen, Gliederpuppen, Video- und CAD-gestützte Verfahren, unkonventionelle Methoden). Mensch-Maschine-Systeme (Anzeigen und Betätigungselemente): Hierzu zählen nicht nur die klassischen Bereiche, sondern ebenso das Zusammenspiel von Anzeigen und Bedienungselementen einschl. Grundlagen der menschlichen Informationsverarbeitung, Anzeigensysteme, Tastaturen und andere Eingabemedien, Benutzerführungen u.a. bis hin zur Softwareergonomie. Lernziel: Entwicklung von Fähigkeiten und Fertigkeiten zur ergonomisch korrekten Gestaltung von Produkten.

Bemerkung

Blockveranstaltung der vorlesungsfreien Zeit. Montag - Donnerstag 9:00-17:15 Uhr, Freitag 9:00-12:15 Uhr.

Leistungsnachweis

Benotete Klausurprüfung. Klausur am letzten Seminartag.

Blockveranstaltung

Anfangsdatum: 13.02.2017

Enddatum: 17.02.2017

Termin: keine Angabe, 09:00 - 17:15 Uhr, Hauptgebäude - 312

3230 Prototyping

Vorlesung/Übung

(PF/ 3 cp)

Klober

PROTOTYPING

Vorstellung verschiedener Verfahren und Prozessketten aus den Bereichen Rapid Prototyping, Rapid Tooling, Rapid Manufacturing, unter anderem:

Einblicke zur Entwicklung und Wandlung des RP bis hin zum Rapid Manufacturing.

Informationen zu den verschiedenen generativen Verfahren, verschiedenen CNC Anwendungen, CAD/CAM, Formenbau, Gießverfahren und relevanten Dienstleistungsangeboten im Umfeld der (Produkt-) Gestaltung.

Vergleich der Verfahren in Bezug auf Anwendung/Einsatzgebiet. Vorstellung CNC gesteuerter und generativer Verfahren an der HfG. Informationen zu Datenvorbereitung und Übergabe.

Besuch der FormNext (zwischen 15.-18.11.16 Frankfurt a. Main) und halbtägige Betriebsbesichtigung bei Kegelmann Technik/Jügesheim (2 Gruppen).

Leistungsnachweis

Teilnahme an den Vorlesungsterminen und an beiden Exkursionen.

14-täglich

Anfangsdatum: 19.10.2016

Enddatum: 08.02.2017

Termin: Mittwoch, 14:00 - 17:15 Uhr, Hauptgebäude - 306A

Workflow 3D
Praktische Übung

In Verbindung mit dem Prototyping wird die Planung und Durchführung des Designmodellbaus mit Unterstützung von CNC-Fertigungsverfahren erörtert. Dabei wird der Modellbau aus unterschiedlichen Blickrichtungen betrachtet.

- Übersicht der Fertigungsverfahren mit und ohne CNC-Unterstützung
- Vergleich der Verfahren in bezug auf unterschiedliche Einsatzgebiete
- Einführung in den CNC Modellbau mit 3-Achsen Modellbaufräsen.

14-täglich

Anfangsdatum: 27.10.2016

Enddatum: 09.02.2017

Termin: Donnerstag, 13:00 - 16:30 Uhr, Hauptgebäude - 213A

Werkstatt und Software

4150 Objektfotografie /
Photoshop
Techniken
(PF/ 1 cp)
Seibt

Der Kurs Objektfotografie / Photoshop vertieft die Kenntnisse im Studio und an den digitalen Kamerasystemen und deren Programmen (flexcolor, kodak, Fuji). Ferner werden sowohl Scanner als auch verschiedene Ausgabemedien (Plotter) erklärt. Zentrale Aufgabe des Kurses ist das inszenierte Produkt.

Leistungsnachweis

Teilnahme, Übung.

4160 CAD II
Techniken
(PF/ 4 cp)
**Herd,
Langhorst**

RHINO

Konstruktion komplexer Geometrien. (Themenstellung)

Freiformmodellierung

Formübergänge / Optimierung der Modelle

Modellieren mit Wandstärke und Verrundungen

Exportmöglichkeiten - Rapid Prototyping - 3D Fräse - 3D Drucker

Effizientes Arbeiten (Workflow)

Erweitertes Rendern

Leistungsnachweis

In Absprache mit Dozenten.

wöchentlich

Anfangsdatum: 20.10.2016

Enddatum: 09.02.2017

Termin: Donnerstag, 14:00 - 17:15 Uhr, Isenburger Schloss - C-307

5005 Englisch für Designer/
Sprachkurs
Vorlesung/Übung
(3 cp)
Schreiber

Freies Studium

"LET US TALK ABOUT ... "

The English language course concentrates on conversation, while also providing in-depth attention to writing a letter of motivation (for guest studentships), portfolio text (work explanations - not a consultation on actual content), Curriculum Vitae, cover letter for internship applications ("Praktikum"), working with text in general, among other aspects. The course is aimed at using English within the field of design and its related areas. Other individual needs could be addressed, too.

Ein Konversation-Kurs, in dessen Verlauf folgende Themen behandelt werden:

- Motivationsschreiben (für Gast-Studienaufenthalte)
- Texte im Portfolio (Entwurfsbeschreibung, keine inhaltliche Portfolio-Beratung)
- Curriculum Vitae
- Formulierungen für Bewerbungen (Praktikum)
- Textlektüre und Diskussion
- u.a.

Bemerkung

Teilnehmer_in: pro Gruppe max. 10
Anmeldung: transfer@hfg-offenbach.de

Bitte bei der Anmeldung Matrikelnummer und Fachbereich angeben!

Leistungsnachweis

Ausreichende Teilnahme wird bescheinigt.

wöchentlich
Anfangsdatum: 20.10.2016
Enddatum: 15.12.2016
Termin: Donnerstag, 18:30 - 20:00 Uhr, Hauptgebäude - 305

Hauptstudium

Gestaltung

Gestaltungsprojekte / Produktgestaltung III

Dieses Angebot ermöglicht Studierenden im Verlauf dieses Semesters die Bearbeitung eines Projektes mit eigener Themenstellung oder die Mitarbeit an Drittmittel- und Forschungsprojekten.

Das Projekt sieht einen festgelegten Ablauf mit wöchentlichen Besprechungsterminen vor, die je nach Anzahl und Projekt auch in einer Gruppe stattfinden werden.

Das Angebot richtet sich in Umfang und Komplexität an Studierende des Hauptstudiums. Zur ersten Projektbesprechung sollte der Themenvorschlag mit der Beschreibung des Vorhabens und der Vorgehensweise in knapper Form vorgestellt werden.

1511 Produktdesign

Projekt

(WP/ 10 cp)

Kellner

INTRAREGIO

Während die Distributionssysteme in der Stadt immer ausgefeilter und individueller werden, bleibt die ländliche Region außen vor. Wie könnte vor dem Hintergrund, dass auch auf dem Land alle Online-Möglichkeiten vorhanden sind, die „Versorgungs-Zukunft“ aussehen? Kommt der Salatkopf mit der Drohne? Ist es lediglich eine Replik des eher anonymen städtischen Einkaufsverhaltens oder bieten sich durch die soziale Nähe, die Überschaubarkeit und andere Bedürfnisse ganz neue Möglichkeiten und Qualitäten? Wie sehen innovative Konzepte aus, die Produkte, Dienstleistungen und die soziale Besonderheit des Ländlichen als wesentlichen Aspekt beinhalten und miteinander verknüpfen aus? Was muss dafür vorgehalten, bereitgestellt und entwickelt werden? Worin könnte die spezifische Qualität der Interaktion bestehen? Ein besonderes Augenmerk soll auf die Einbeziehung regionaler Produkte gelegt werden. *„Die Stärkung der regionalen Wirtschaftskreisläufe durch Instrumente wie Regiogeld, lokale Energieversorgung oder dezentrale Handelsstrukturen kann ein Netzwerk bilden, das stabilen Wohlstand für die Bewohner schafft und soziale Bindungen stärkt. Bei dieser Regionalisierung geht es um mehr als um heimelige Gefühle. Es geht darum, die Regeln der vermeintlich übermächtigen Globalisierung zu brechen, und einer entgrenzten und heimatlos gewordenen Wirtschaft wieder einen Sitz im Leben zuzuweisen.“* Quelle: Taz 20./21.11.2010, *Die heimatlose Wirtschaft*. Vielleicht entsteht dadurch auch eine neue Verbindung zwischen Stadt und Land – ein Brückenschlag zwischen Initiativen. Denn auch in den Städten mehren sich Zeichen einer neuen Ökonomie des Teilens und kollaborativen Konsums, einer neuen Kultur des Miteinanders. Für das Projekt gibt es einen exemplarischen Kontext und konkrete Partner (Modellregion Rheinland-Pfalz).

Leistungsnachweis

2-fache Dokumentation und CD mit maschinell ausgefülltem Erfassungsbogen im Dekanat einzureichen, sofern keine gesonderte Absprache mit Professorin.

wöchentlich

Anfangsdatum: 25.10.2016

Enddatum: 07.02.2017

Termin: Dienstag, 09:00 - 12:15 Uhr, Hauptgebäude - 204B

1512 Produktdesign

Projekt

(WP/ 20 cp)

Kellner,

Morgenstern

INTRAREGIO

Während die Distributionssysteme in der Stadt immer ausgefeilter und individueller werden, bleibt die ländliche Region außen vor. Wie könnte vor dem Hintergrund, dass auch auf dem Land alle Online-Möglichkeiten vorhanden sind, die „Versorgungs-Zukunft“ aussehen? Kommt der Salatkopf mit der Drohne? Ist es lediglich eine Replik des eher anonymen städtischen Einkaufsverhaltens oder bieten sich durch die soziale Nähe, die Überschaubarkeit und andere Bedürfnisse ganz neue Möglichkeiten und Qualitäten? Wie sehen innovative Konzepte aus, die Produkte, Dienstleistungen und die soziale Besonderheit des Ländlichen als wesentlichen Aspekt beinhalten und miteinander verknüpfen aus? Was muss dafür vorgehalten, bereitgestellt und entwickelt werden? Worin könnte die spezifische Qualität der Interaktion bestehen? Ein besonderes Augenmerk soll auf die Einbeziehung regionaler Produkte gelegt werden. *„Die Stärkung der regionalen Wirtschaftskreisläufe durch Instrumente wie Regiogeld, lokale Energieversorgung oder dezentrale Handelsstrukturen kann ein Netzwerk bilden, das stabilen Wohlstand für die Bewohner schafft und soziale Bindungen stärkt. Bei dieser Regionalisierung geht es um mehr als um heimelige Gefühle. Es geht darum, die Regeln der vermeintlich übermächtigen Globalisierung zu brechen, und einer entgrenzten und heimatlos gewordenen Wirtschaft wieder einen Sitz im Leben zuzuweisen.“* Quelle: Taz 20./21.11.2010, *Die heimatlose Wirtschaft*. Vielleicht entsteht dadurch auch eine neue Verbindung zwischen Stadt und Land – ein Brückenschlag zwischen Initiativen. Denn auch in den Städten mehren sich Zeichen einer neuen Ökonomie des Teilens und kollaborativen Konsums, einer neuen Kultur des Miteinanders. Für das Projekt gibt es einen exemplarischen Kontext und konkrete Partner (Modellregion Rheinland-Pfalz).

Bemerkung

Projektteilnahme für max. 8 Studierende möglich.

Leistungsnachweis

2-fache Dokumentation und CD mit maschinell ausgefülltem Erfassungsbogen im Dekanat einzureichen, sofern keine gesonderte Absprache mit Professorin.

wöchentlich

Anfangsdatum: 25.10.2016

Enddatum: 07.02.2017

Termin: Dienstag, 09:00 - 12:15 Uhr, Hauptgebäude - 204B

1522 Technische Produkte
und Produktsysteme
Projekt
(WP/ 20 cp)
Zebner

MORPHOLOGY OF MOBILITY - Gestaltung von Bewegung.

Bewegung fasziniert, Fahrzeuge faszinieren! 153 Jahre nach Erfindung des Hippomobils (als mehrspuriges und nicht schienengebundenes Fahrzeug mit Gasmotor) von Étienne Lenoir ist die Begeisterung für den automobilen Transport ungebrochen. Allerdings verändern sich derzeit die Rahmenbedingungen rasant. Ökologische und urbane Anforderungen erzwingen ein scharfes Umdenken bei der Konstruktion von Transportvehikeln und Infrastrukturen, um dem Ideal einer umweltfreundlichen, praktikablen und attraktiven Transportlösung zügig näher zu kommen. Begriffe wie Energiespeicherung, Elektrische Antriebe, Leichtbau, Kosteneffizienz, neue industrielle Produktion, gemeinsame Nutzung, globale Märkte und lokale Nischen, Digitalität und Vernetzung usw. bestimmen das Layout für Innovation. Das ist die eine Sache! Die andere Sache: Ist der Bugatti-Traum in einem elektrisch betriebenen Smart-for-Two oder BMW i3 überhaupt noch abbildbar? Wie können individuelle Emotionen und Projektionen in und an einem Automobil in Zukunft noch umgesetzt werden, wenn der tägliche Commuter-Stau zum Alltag (und zum Alltagsstress) geworden ist? Und: Gibt es überhaupt noch einen mentalen sowie realen Platz für das individualistische Freiheitskonzept der automobilen Industrie? Gibt es überhaupt noch ein automobiles Begehren? Hat nicht die Öko-Moral mittlerweile die Überholspur besetzt? Ist das ‚Auto-Haben‘ und das ‚Auto-Fahren‘ tatsächlich noch en vogue? Das Entwurfsprojekt beschäftigt sich also mit der Frage nach der Balance zwischen Vernunft (geprägt durch Lebensumstände wie zum Beispiel Privatvermögen und zirkulärer Bewegungen als Commuter) und irrationalem Handeln (Kaufentscheide werden ja gezielt beeinflusst durch (Lebens-)Stilisierung, durch Werbung – und durch neue automobile Formen). Kann Form überhaupt Vernunft abbilden? Kann Form eine gute Moral tragen? Kann Form sogenannte Auto-Emotionen abbilden? Kann Form überhaupt Bewegung abbilden? Was kann Form? Was ist die Morphologie der Fortbewegung? Anmerkung: Das Projekt soll auch die Integration aktueller VR-Technologien untersuchen. Hierzu werden experimentelle Laborsituationen aufgebaut (u.a. htc vive).

Bemerkung

Teilnehmerzahl auf 7 bis 8 Studierende begrenzt!

Kick-Off-Treffen am 19.10.2016.

Exkursionen und Expertengespräche runden das Kursangebot ab.

Die Teilnehmer_innen sollten exzellente zeichnerische und darstellerische Fähigkeiten (Freihandzeichnen, Skizziertechniken des Designs) besitzen und ein hohes Maß an technischem Verständnis mitbringen (CAD, technische Mechanik).

Der Kurs ist gedacht für Studierende ab dem 4. Studienjahr.

Leistungsnachweis

2-fache Dokumentation und CD mit maschinell ausgefülltem Erfassungsbogen im Dekanat einzureichen, sofern keine gesonderte Absprache mit Professor.

wöchentlich

Anfangsdatum: 19.10.2016

Enddatum: 08.02.2017

Termin: Mittwoch, 09:00 - 12:15 Uhr, Westflügel - D-203

1522 Technische Produkte
und Produktsysteme
Projekt
(WP/ 20 cp)
Zebner

MOBILITY OF MORPHOLOGY - Gestaltung in Bewegung.

In den letzten Jahren hat die Darstellung und Benutzbarkeit augmentierter Realitäten enorme Qualitätssprünge vollbracht. Aber auch die Entwicklung bzw. Programmierung dieser die Wirklichkeit erweiternden und verstärkenden Medien wird ständig vereinfacht und schon vielen sehr komfortabel zugänglich gemacht. Wie das Smartphone auch hat diese Technologie ein enormes disruptives Momentum. Der („eigentlich gute“) Geist ist aus der Flasche, und man sollte ihn jetzt für die Gestaltung innovativer und hilfreicher Produkte nutzen, um deren physische (materiale) und virtuelle (informationelle) Qualitäten umfassend zu erweitern. All das ist nichts Neues, wenn man sich bisher schon länger mit dem Begriff der Industrie 4.0 beschäftigt hat. Aber: Die Technologie ist derart rasant weitergereist, so dass jetzt auch den Designern brauchbare und bedienbare Tools für die Skizzierung und prototypische Realisierung zur Verfügung stehen. Sozusagen vom Industrie Design 1.0 zum Industrie Design 4.0. Das Produkt entkommt also ab sofort seiner eher schlichten 3-Dimensionalität (Mechanik, Material, Oberfläche und Glanz) und wird selbst Information und Vernetzung. Der Designer entkommt seiner eher schlichten Kunst der reinen Formgestaltung und tritt ein in ein komplexes Workflow-Gebilde aus digitalen Daten und relevanten Information sowie Material (Stoff) und Mechanik. Das Designerbild der Zukunft also! Es sollen Produkte und Systeme entworfen werden, die Objekt und Projektion in ein synergetisches Ganzes fügen. Anwendungen lassen sich in jedwedem Bereich finden. Beim Projektstart wird die Branche genauer definiert.

Bemerkung

Die Teilnehmerzahl ist auf 7 bis 8 Studierende begrenzt!

Kick-Off-Treffen am 19.10.2016. Exkursionen und Expertengespräche runden das Kursangebot ab.

Die Teilnehmer_innen sollten gute Recherchemethoden (Usability, User Experience usw.) besitzen und ein gewisses Maß an technischem Verständnis und Technikbegeisterung mitbringen (VVVV, Unity usw.).

Der Kurs ist für Studierende ab dem 3. Studienjahr geeignet.

Leistungsnachweis

2-fache Dokumentation und CD mit maschinell ausgefülltem Erfassungsbogen im Dekanat einzureichen, sofern keine gesonderte Absprache mit Professor.

wöchentlich

Anfangsdatum: 19.10.2016

Enddatum: 08.02.2017

Termin: Mittwoch, 14:00 - 17:15 Uhr, Westflügel - D-203

1531 Möbeldesign

Projekt

(WP/ 10 cp)

Spanihel

KOSMOS

Raum zum Bewohnen organisiert sich in Bezug auf die Charaktereigenschaften der Person (oder der Personen). Stellen wir uns also im Mittelpunkt unserer Überlegungen einen Menschen vor. Die Räume umkreisen ihn in neuen Konstellationen. Wo soll sich der ihn umgebende Raum öffnen, wo ist er eher kompakt? Auf welche Art und Weise soll er sich verändern? Und den jeweils aktuellen Nutzen möglich machen? Wie wird das Wesen der Veränderbarkeit produktsprachlich artikuliert? Blickachsen und Geborgenheit, Kompaktheit und Leere sind nur einige Aspekte welche die Recherchephase einleiten. Anhand von Raum-Modellen (in verkleinertem Maßstab) starten wir in eine experimentelle Entwurfsphase. Minimale Wohnflächen sollen maximale Lebensqualität bieten. Eine Exkursion in die Weissenhof-Siedlung in Stuttgart am 3.11.2016 lässt uns flexible Wohnräume von Le Corbusier aus dem Jahr 1927 erleben. Die UNESCO ernannte die beiden Gebäude im Juli 2016 zum „Weltkulturerbe“. Anschließend setzen Sie Ihre Konzepte in Volumen-Studien um. Bezugnehmend auf ein (als Modell im verkleinerten Maßstab dargestelltes) Raumkonzept können einzelne Bereiche weiter ausgearbeitet werden. Dies schließt auch Möbel-Entwürfe mit ein.

Bemerkung

Regelmäßiger Besprechungstermin: donnerstags, 09:00-10:30 Uhr in Raum 204a,
Start: Donnerstag, 20.10.2016, 09:00 Uhr.

Leistungsnachweis

2-fache Dokumentation und CD mit maschinell ausgefülltem Erfassungsbogen im Dekanat einzureichen, sofern keine gesonderte Absprache mit Professorin.

wöchentlich

Anfangsdatum: 20.10.2016

Enddatum: 09.02.2017

Termin: Donnerstag, 09:00 - 10:30 Uhr, Hauptgebäude - 204A

1532 Möbeldesign

Projekt

(WP/ 20 cp)

Spanihel

KOSMOS

Raum zum Bewohnen organisiert sich in Bezug auf die Charaktereigenschaften der Person (oder der Personen). Stellen wir uns also im Mittelpunkt unserer Überlegungen einen Menschen vor. Die Räume umkreisen ihn in neuen Konstellationen. Wo soll sich der ihn umgebende Raum öffnen, wo ist er eher kompakt? Auf welche Art und Weise soll er sich verändern? Und den jeweils aktuellen Nutzen möglich machen? Wie wird das Wesen der Veränderbarkeit produktsprachlich artikuliert?

Blickachsen und Geborgenheit, Kompaktheit und Leere sind nur einige Aspekte welche die Recherchephase einleiten. Anhand von Raum-Modellen (in verkleinertem Maßstab) starten wir in eine experimentelle Entwurfsphase. Minimale Wohnflächen sollen maximale Lebensqualität bieten.

Eine Exkursion in die Weissenhof-Siedlung in Stuttgart am 3.11.2016 lässt uns flexible Wohnräume von Le Corbusier aus dem Jahr 1927 erleben. Die UNESCO ernannte die beiden Gebäude im Juli 2016 zum „Weltkulturerbe“. Anschließend setzen Sie Ihre Konzepte in Volumen-Studien um. Gleichzeitig werden alternative Ansätze erarbeitet. Diese können auch als 1:1 Mock-ups (aus einfachen Materialien) konkrete räumliche Erfahrungen vermitteln. Der Schwerpunkt des Projekts liegt nach der Konzeptentwicklung auf der Festlegung der Proportionen und der dazugehörigen Funktionen aller Bereiche. Die Nutzung bezieht sich auf Grundbedürfnisse wie schlafen, verstauen, Essen zubereiten und verzehren und das Bad. Gewohnt wird überall – dieser Bereich hat das größte Potential der Veränderung und wird sich aus den anderen Bereichen heraus entwickeln. Individuelle Schwerpunkte (auch Möbelentwicklungen) sind erwünscht.

Bemerkung

Start: Donnerstag, 20.10.2016, 9:00 Uhr. Die Teilnahme ist auf 8 Studierende begrenzt.

Leistungsnachweis

2-fache Dokumentation und CD mit maschinell ausgefülltem Erfassungsbogen im Dekanat einzureichen, sofern keine gesonderte Absprache mit Professorin.

wöchentlich

Anfangsdatum: 20.10.2016

Enddatum: 09.02.2017

Termin: Donnerstag, 09:00 - 12:15 Uhr, Hauptgebäude - 204A

1541 Produkte für den
öffentlichen Raum
Projekt
(WP/ 10 cp)
Spanihel

NEUE ARBEITSWELTEN

Patricia Urquiola eröffnete im Juni in Frankfurt den von ihr gestalteten Showroom der Büromöbelfirma Haworth. Als Partner fungiert die renommierte italienische Möbelfirma Cappellini, die für ihre experimentelle Haltung für den Wohnmöbelsektor wichtige Impulse in der Vergangenheit im Möbeldesign geliefert hat. In dieser Zusammenarbeit wird sichtbar, dass die Grenzen zwischen Möbeln, die für den privaten Wohnbereich entwickelt wurden und Mobiliar, das für den Einsatz in professionellen Arbeitswelten gedacht ist, fließend geworden sind. Wir analysieren diese Tendenz bei unserem gemeinsamen Besuch auf der orgatec in Köln am 26.10.2016. Dort stellen (alle 2 Jahre) internationale Büromöbel-Hersteller aus. Danach bündeln wir die Eindrücke und formulieren Thesen, welche Arten von Nutzungen sich in „Neuen Arbeitswelten“ aus Ihrer Sicht ergeben könnten. Dabei widmen wir uns verstärkt „kollektiven“ Bereichen. Wie finden Besprechungen statt? Wie sehen „informelle“ Bereiche aus? Welche Raumstrukturen und welche Objekte ermöglichen gleichzeitig konzentriertes Arbeiten und Kommunikation? Wo sind „private“ Dinge untergebracht? Wie ist die Eingangssituation komponiert? Kann die Kicker-Ecke (bereits Standard bei vielen Start-ups) durch andere, spielerische Elemente in „Relax-Bereichen“ abgelöst werden? An die gemeinsame Ideenfindungsphase schließt sich eine Festlegung an, welchem Thema Sie sich widmen möchten. Möglich sind umfangreiche Analysen zu den Gestaltungs-Aspekten von Start-ups, Gestaltungskonzepte oder ein Möbelentwurf (Präsentationsmodell).

Bemerkung

Start: Mittwoch, 19.10.2016, 14:00 Uhr.

Leistungsnachweis

Semesterprojekt: Erfassungsbogen, Modell, 2-fach Doku, 2-fach CD (Unterschrift W. Seibt), Teilnahme Semesterendpräsentation. Benoteter Schein.

wöchentlich

Anfangsdatum: 19.10.2016

Enddatum: 08.02.2017

Termin: Mittwoch, 14:00 - 15:30 Uhr, Hauptgebäude - 204A

1542 Produkte für den
öffentlichen Raum
Projekt
(WP/ 20 cp)
Spanihel

NEUE ARBEITSWELTEN

Patricia Urquiola eröffnete im Juni in Frankfurt den von ihr gestalteten Showroom der Büromöbelfirma Haworth. Als Partner fungiert die renommierte italienische Möbelfirma Cappellini, die für ihre experimentelle Haltung für den Wohnmöbelsektor wichtige Impulse in der Vergangenheit im Möbeldesign geliefert hat. In dieser Zusammenarbeit wird sichtbar, dass die Grenzen zwischen Möbeln, die für den privaten Wohnbereich entwickelt wurden und Mobiliar, das für den Einsatz in professionellen Arbeitswelten gedacht ist, fließend geworden sind. Wir analysieren diese Tendenz bei unserem gemeinsamen Besuch auf der orgatec in Köln am 26.10.2016. Dort stellen (alle 2 Jahre) internationale Büromöbel-Hersteller aus. Danach bündeln wir die Eindrücke und formulieren Thesen, welche Arten von Nutzungen sich in „Neuen Arbeitswelten“ aus Ihrer Sicht ergeben könnten. Dabei widmen wir uns verstärkt „kollektiven“ Bereichen. Wie finden Besprechungen statt? Wie sehen „informelle“ Bereiche aus? Welche Raumstrukturen und welche Objekte ermöglichen gleichzeitig konzentriertes Arbeiten und Kommunikation? Wo sind „private“ Dinge untergebracht? Wie ist die Eingangssituation komponiert? Kann die Kicker-Ecke (bereits Standard bei vielen Start-ups) durch andere, spielerische Elemente in „Relax-Bereichen“ abgelöst werden? An die gemeinsame Ideenfindungsphase schließt sich eine Festlegung an, mit welchem konkreten Entwurfsthema Sie sich auseinandersetzen möchten. Die Entwurfsphase gliedert sich in experimentelle Vormodelle, 1:1 Mock-ups, axonometrische Visualisierung im Raum und einem Präsentationsmodell.

Bemerkung

Start: Mittwoch, 19.10.2016, 14:00 Uhr.

Leistungsnachweis

Semesterprojekt: Erfassungsbogen, Modell, 2-fach Doku, 2-fach CD (Unterschrift W. Seibt), Teilnahme Semesterendpräsentation. Benoteter Schein.

wöchentlich

Anfangsdatum: 19.10.2016

Enddatum: 08.02.2017

Termin: Mittwoch, 14:00 - 17:15 Uhr, Hauptgebäude - 204A

1581 Integrierendes Design

Projekt

(WP/ 10 cp)

Eckart**CYCLE HIGHWAY _ mobility hub**

Mobilität 2030: Das Fahrrad (und E-Bike) ist eine effektive (kosten-, platzsparende, gesunde und Co2 freie) Möglichkeit für den individuellen Pendler- und Transportverkehr zwischen Städten und Kommunen. Vor diesem Hintergrund investieren Städte und Kommunen zunehmend in die Nutzung von Fahrrädern und Elektrorädern auch für weitere Strecken. Insgesamt erfreut sich das Fahrradfahren einer zunehmenden Akzeptanz bei Nutzern und wird in den Städten immer sichtbarer. // **Infrastrukturelle Veränderung:** Infrastrukturen bilden dabei die Grundlage eines funktionierenden Mobilitätsnetzwerkes. Brücken, Straßenverläufe, Kreuzungen, Orientierungssysteme, Lade- und Leihmöglichkeiten für individuelle Transportmittel, u.a. müssen an neue Mobilitätskonzepte angepasst und gestaltet werden. Die Verbindung von verschiedenen Mobilitätsträgern (multimodale Mobilität) kann dabei ein wichtiger Aspekt sein. Fahrrad-Highways erleben momentan einen großen Erfolg (Beispiele Kopenhagen, RS1 im Ruhrgebiet, Planungen im Rhein Main Gebiet, usw.). Sie ermöglichen das einfache und sichere Überwinden von großen Distanzen mit dem Fahrrad. Sie formulieren einen neuen und radikalen Weg der Mobilität und erweitern unsere physischen und verhaltensorientierten Grenzen, die sich häufig auf den PKW oder die Bahn beschränken. Ein erweitertes Mobilitätsangebot kann das Reisen und Pendeln im urbanen Raum hinsichtlich Komfort, Effizienz und Nachhaltigkeit positiv beeinflussen und Synergien zwischen Cycle Highways, Zügen, Bussen und Autos erzeugen. // **Airport City and Gateway Garden:** Der Frankfurter Flughafen ist der größte Arbeitgeber Deutschlands (80000 Beschäftigte) und bietet somit ein großes Potential, durch Fahrradmobilität den erzeugten Alltagsverkehr stadt- und umweltverträglicher zu gestalten. Im Pilotareal *Gateway Garden* am Frankfurter Flughafen werden bis 2020 ca.18.000 Beschäftigte arbeiten. Neue Fahrradinfrastrukturen können inter- und multimodale Mobilität in einem stark verkehrsbelasteten Gebiet fördern. // **Aufgabe:** Das Semesterprojekt ist eine Gestaltungsaufgabe im Bereich zwischen Produkt, Interaktion und Mikroarchitektur. Es geht um die Gestaltung und Planung eines modularen und transportablen Moduls (ca. 30m²) das von Pendlern im Pilotareal *Gateway Garden* am Frankfurter Flughafen genutzt werden kann, informiert und die Akzeptanz von Fahrradmobilität positiv beeinflusst. Folgende Elemente spielen dabei eine wichtige Rolle:

- Äußerliche Wirksamkeit des Gebäudes,
- interaktive Vermittlung des Themas Cycling Highways
- Fläche für themenspezifische Ausstellungen
- Gestaltung einer Service- und Repairstation für Fahrräder
- Materialität, Konstruktion und Verwirklichung

Die Ergebnisse des Projekts sind Entwürfe, die sich mit dem gesamten Modul, aber auch mit kleineren Elementen beschäftigen. Die Darstellung erfolgt in Form von Visualisierungen, ggf. Animationen, Infografiken und Modellen im Maßstab 1:1 und 1:20. Aspekte des *behaviour change* durch ein modulares Info-Hub liegt dabei im Fokus des Entwurfs. Themen wie Orientierung, digitale Vernetzung, Sicherheit, Sichtbarkeit, Komfort, u.a. sind dabei genauer zu betrachten. Nach der Entwicklung soll der Info-Hub an verschiedenen Standorten in einem verorteten Projektgebiet am Frankfurter Flughafen getestet werden und so einen starken Impuls für die Entwicklung hin zu einem fahrradfreundlichen Dienstleistungsstandort senden. Das Projekt wird in engem Austausch vom Regionalverband FrankfurtRheinMain begleitet. In Kontakt mit der FRAPORT AG und HOLM (House of logistics and mobility) entsteht dabei die Möglichkeit, Einblicke in logistische Herausforderungen und Problematiken des internationalen Knotenpunktes Frankfurter Flughafens zu erhalten. Parallel und in Kooperation werden Projekte an der TU Darmstadt (Architektur) und der FH Frankfurt (Verkehrsplanung) stattfinden.

Meilensteine:

- 18.10.2016 um 14 Uhr: Einführung und erste Besprechung mit Regionalverband FrankfurtRheinMain - Oktober-November: Konzeptentwicklungen und Input durch Vorträge über behavioural change, gamification (serious games), Mobilität, u.a.
 - 15.12.2016: Zwischenpräsentation mit Regionalverband und Projektbeteiligten - Dezember-Januar: Konzeptentwicklungen, Festlegen auf Konzepte, Ausarbeitungen und planerische Umsetzung
 - Bis Mitte Januar: Einreichung IF_Award 2017 zum Thema Fahrradmobilität http://my.ifdesign.de/www/my_if/pages/wcms/if-design-talent-award-2017-01-participation-terms/
 - Mitte Februar: Semesterendpräsentation und Einreichung zum Wettbewerb mit Regionalverband Frankfurt, <http://www.nweurope.eu/>
- Geplante Exkursionen:
- Flughafen Frankfurt (Verortung des Mobility Hubs in einem fahrradinfrastruktur-leeren Raum)
 - Zusammen mit Projekt bike.0_2 nach Belgien oder Holland (Regionalverband in Kooperation?)
 - ZEIT-Konferenz in Frankfurt zum Thema Logistik und Mobilität <http://convent.de/de/veranstaltungen/zeit-events/4-zeit-konferenz-logistik-mobilitaet/>

Bemerkung

Das Projekt ist auf die Teilnahme von 8 Studierende begrenzt.

1582 Integrierendes Design

Projekt

(WP/ 20 cp)

Eckart

CYCLE HIGHWAY _ mobility hub

Mobilität 2030: Das Fahrrad (und E-Bike) ist eine effektive (kosten-, platzsparende, gesunde und Co2 freie) Möglichkeit für den individuellen Pendler- und Transportverkehr zwischen Städten und Kommunen. Vor diesem Hintergrund investieren Städte und Kommunen zunehmend in die Nutzung von Fahrrädern und Elektrorädern auch für weitere Strecken. Insgesamt erfreut sich das Fahrradfahren einer zunehmenden Akzeptanz bei Nutzern und wird in den Städten immer sichtbarer. //

Infrastrukturelle Veränderung: Infrastrukturen bilden dabei die Grundlage eines funktionierenden Mobilitätsnetzwerkes. Brücken, Straßenverläufe, Kreuzungen, Orientierungssysteme, Lade- und Leihmöglichkeiten für individuelle Transportmittel, u.a. müssen an neue Mobilitätskonzepte angepasst und gestaltet werden. Die Verbindung von verschiedenen Mobilitätsträgern (multimodale Mobilität) kann dabei ein wichtiger Aspekt sein. Fahrrad-Highways erleben momentan einen großen Erfolg (Beispiele Kopenhagen, RS1 im Ruhrgebiet, Planungen im Rhein Main Gebiet, usw.). Sie ermöglichen das einfache und sichere Überwinden von großen Distanzen mit dem Fahrrad. Sie formulieren einen neuen und radikalen Weg der Mobilität und erweitern unsere physischen und verhaltensorientierten Grenzen, die sich häufig auf den PKW oder die Bahn beschränken. Ein erweitertes Mobilitätsangebot kann das Reisen und Pendeln im urbanen Raum hinsichtlich Komfort, Effizienz und Nachhaltigkeit positiv beeinflussen und Synergien zwischen Cycle Highways, Zügen, Bussen und Autos erzeugen. //

Airport City and Gateway Garden: Der Frankfurter Flughafen ist der größte Arbeitgeber Deutschlands (80000 Beschäftigte) und bietet somit ein großes Potential, durch Fahrradmobilität den erzeugten Alltagsverkehr stadt- und umweltverträglicher zu gestalten. Im Pilotareal *Gateway Garden* am Frankfurter Flughafen werden bis 2020 ca.18.000 Beschäftigte arbeiten. Neue Fahrradinfrastrukturen können inter- und multimodale Mobilität in einem stark verkehrsbelasteten Gebiet fördern. //

Aufgabe: Das Semesterprojekt ist eine Gestaltungsaufgabe im Bereich zwischen Produkt, Interaktion und Mikroarchitektur. Es geht um die Gestaltung und Planung eines modularen und transportablen Moduls (ca. 30m²) das von Pendlern im Pilotareal *Gateway Garden* am Frankfurter Flughafen genutzt werden kann, informiert und die Akzeptanz von Fahrradmobilität positiv beeinflusst. Folgende Elemente spielen dabei eine wichtige Rolle:

- Äußerliche Wirksamkeit des Gebäudes,
- interaktive Vermittlung des Themas Cycling Highways
- Fläche für themenspezifische Ausstellungen
- Gestaltung einer Service- und Repairstation für Fahrräder
- Materialität, Konstruktion und Verwirklichung

Die Ergebnisse des Projekts sind Entwürfe, die sich mit dem gesamten Modul, aber auch mit kleineren Elementen beschäftigen. Die Darstellung erfolgt in Form von Visualisierungen, ggf. Animationen, Infografiken und Modellen im Maßstab 1:1 und 1:20. Aspekte des *behaviour change* durch ein modulares Info-Hub liegt dabei im Fokus des Entwurfs. Themen wie Orientierung, digitale Vernetzung, Sicherheit, Sichtbarkeit, Komfort, u.a. sind dabei genauer zu betrachten. Nach der Entwicklung soll der Info-Hub an verschiedenen Standorten in einem verorteten Projektgebiet am Frankfurter Flughafen getestet werden und so einen starken Impuls für die Entwicklung hin zu einem fahrradfreundlichen Dienstleistungsstandort senden. Das Projekt wird in engem Austausch vom Regionalverband FrankfurtRheinMain begleitet. In Kontakt mit der FRAPORT AG und HOLM (House of logistics and mobility) entsteht dabei die Möglichkeit, Einblicke in logistische Herausforderungen und Problematiken des internationalen Knotenpunktes Frankfurter Flughafens zu erhalten. Parallel und in Kooperation werden Projekte an der TU Darmstadt (Architektur) und der FH Frankfurt (Verkehrsplanung) stattfinden.

Meilensteine:

- 18.10.2016 um 14 Uhr: Einführung und erste Besprechung mit Regionalverband FrankfurtRheinMain - Oktober-November: Konzeptentwicklungen und Input durch Vorträge über behavioural change, gamification (serious games), Mobilität, u.a.
 - 15.12.2016: Zwischenpräsentation mit Regionalverband und Projektbeteiligten - Dezember-Januar: Konzeptentwicklungen, Festlegen auf Konzepte, Ausarbeitungen und planerische Umsetzung
 - Bis Mitte Januar: Einreichung IF_Award 2017 zum Thema Fahrradmobilität http://my.ifdesign.de/www/my_if/pages/wcms/if-design-talent-award-2017-01-participation-terms/
 - Mitte Februar: Semesterendpräsentation und Einreichung zum Wettbewerb mit Regionalverband Frankfurt, <http://www.nweurope.eu/>
- Geplante Exkursionen:
- Flughafen Frankfurt (Verortung des Mobility Hubs in einem fahrradinfrastruktur-leeren Raum)
 - Zusammen mit Projekt bike.0_2 nach Belgien oder Holland (Regionalverband in Kooperation?)
 - ZEIT-Konferenz in Frankfurt zum Thema Logistik und Mobilität <http://convent.de/de/veranstaltungen/zeit-events/4-zeit-konferenz-logistik-mobilitaet/>

Bemerkung

1581 Integrierendes Design

Projekt

(WP/ 10 cp)

Eckart

BIKE. 0_2

Fahrradkultur

Die Kultur des Fahrradfahrens ist in den letzten Jahren merklich in das Bewusstsein der Bevölkerung gerückt. Als Auslöser werden häufig mit Autos überfüllte Straßen, ein ökologisches Bewusstsein und gesundheitliche Aspekte genannt. Nicht nur Rennräder aus vergangenen Zeiten, sondern auch moderne Premiumräder und E-Bikes haben an Bedeutung dazu gewonnen.

Aufbauend auf dem letzten Semesterprojekt *bike. 0* soll die Fortführung eine neue Ausrichtung bekommen. Durch einen regen Austausch mit Vertretern des Premium-Fahrradherstellers Canyon in Koblenz haben sich neue und wichtige Fragestellungen ergeben, die im Premium-Fahrradsektor häufig auf gestalterische Probleme stoßen. Neben dem Fahrrad als komfortables und nutzerspezifisches Fortbewegungsmittel für unterschiedliche Anforderungen sind Gestaltungsfragen von unverzichtbaren Accessoires wie Licht und Schloss zum Radfahren teils unbeantwortet. Wo hört die Gestaltung von Fahrrädern auf? Welche Rolle spielen Markenwerte in beispielsweise ansteckbarer oder integrierter Beleuchtung?

Sicherheit Das Schloss wird meist als hinderliches, aber unverzichtbares Element am Rad gesehen. Es bedeutet andererseits ein sorgenfreies Abstellen des eigenen und teils teuren Rades. Doch während die Fahrradindustrie mit den leichtesten und komfortabelsten Rädern wirbt, wird vom Kunden ein sicheres Schloss verlangt, das häufig bis zu 1,5 Kg wiegen kann. Das Thema Sicherheit kann hierbei ganzheitlich betrachtet werden und im besten Fall dazu führen, das man gar kein Schloss mehr benötigt. Und wenn doch: Wie sehen Markenwerte, neue Ideen und Nutzerfreundlichkeit aus? Sicherheit bedeutet weiterführend aber auch Sicherheit beim Fahren. Die Zahl tödlich verunglückten Radfahrer in Deutschland lag 2015 bei ca. 400 Personen. Mit zunehmender Dichte an Fahrradfahrern, höheren Geschwindigkeiten durch Elektromobilität und leisen Elektroautos, die man leicht überhört, steigt auch die Gefahr von Unfällen. Spielt die Gestaltung von Sicherheitsaspekten eine Rolle bei Fahrradherstellern? In wie weit gibt es Gestaltungsparallelen und was hindert viele Fahrradfahrer beispielsweise an dem Benutzen eines Helmes? Aber auch andere Aspekte der Sicherheit können betrachtet werden. Wie sieht sicheres Fahren bei Nacht oder im Winter aus? Wie wird mit additiven Elementen an Fahrrädern umgegangen und wieso gibt es eigentlich noch keine App für Fahrradlicht?

Aufgabe Im Semesterprojekt *bike.0_2* steht die Aufgabe im Vordergrund, Elemente des Fahrradfahrens im Hinblick auf die Marke Canyon zu gestalten. Welche Rolle spielen diese und warum ist ihre Gestaltung momentan weniger relevant für Fahrradhersteller? Gibt es individualisierbare Sicherheit? Es handelt sich um eine Produktdesign-Aufgabe, die Aspekte des strategischen Designs berücksichtigt. Ergebnisse sind Produktentwürfe im Maßstab 1:1, Visualisierungen und Bewegte Bilder. In enger Absprache mit der Firma Canyon sollen so ausgerichtete Entwürfe entstehen, die eine ganzheitliche Gestaltung des Themas Fahrradfahren unter verschiedenen Gesichtspunkten betrachten. Unterstützt wird das Projekt durch eine Exkursion zu Canyon, mit dem Schwerpunkt auf additive Fahradelemente anderer Firmen, die bei Canyon verkauft werden. Da es sich um eine neue Fragestellung mit anders gewichteten Schwerpunkten handelt, ist dieses Projekt frei wählbar und baut nur partiell auf dem Vorgängerprojekt *bike.0* auf.

Meilensteine:

- Auftakttreffen 18.10.2016 um 9 Uhr: Erste Einführung in die Thematik
- Oktober+November: Konzeptionsphase mit begleitendem Visualisierungsworkshop und themenspezifischen Vorträgen
- Zwischenpräsentation mit Canyon Mitte Dezember
- Dezember: Festlegung auf Konzepte und Ausarbeitung
- Mitte Februar: Endpräsentation bei Canyon

Exkursionen:

- Besuch bei Canyon mit intensiver und spezifischer Produktanalyse
- Exkursion nach Holland oder Belgien (Schwerpunkt Fahradelemente)

<http://www.spiegel.de/fotostrecke/eurobike-neuheiten-der-fahrradmesse-fotostrecke-140495.html>

Bemerkung

Das Projekt ist auf die Teilnahme von 8 Studierende begrenzt.

Leistungsnachweis

2-fache Dokumentation und CD mit maschinell ausgefülltem Erfassungsbogen im Dekanat einzureichen, sofern keine gesonderte Absprache mit Professor.

wöchentlich

Anfangsdatum: 18.10.2016

Enddatum: 07.02.2017

1582 Integrierendes Design

Projekt
(WP/ 20 cp)
Eckart

BIKE. 0_2
Fahrradkultur

Die Kultur des Fahrradfahrens ist in den letzten Jahren merklich in das Bewusstsein der Bevölkerung gerückt. Als Auslöser werden häufig mit Autos überfüllte Straßen, ein ökologisches Bewusstsein und gesundheitliche Aspekte genannt. Nicht nur Rennräder aus vergangenen Zeiten, sondern auch moderne Premiumräder und E-Bikes haben an Bedeutung dazu gewonnen.

Aufbauend auf dem letzten Semesterprojekt *bike. 0* soll die Fortführung eine neue Ausrichtung bekommen. Durch einen regen Austausch mit Vertretern des Premium-Fahrradherstellers Canyon in Koblenz haben sich neue und wichtige Fragestellungen ergeben, die im Premium-Fahrradsektor häufig auf gestalterische Probleme stoßen. Neben dem Fahrrad als komfortables und nutzerspezifisches Fortbewegungsmittel für unterschiedliche Anforderungen sind Gestaltungsfragen von unverzichtbaren Accessoires wie Licht und Schloss zum Radfahren teils unbeantwortet. Wo hört die Gestaltung von Fahrrädern auf? Welche Rolle spielen Markenwerte in beispielsweise ansteckbarer oder integrierter Beleuchtung?

Sicherheit Das Schloss wird meist als hinderliches, aber unverzichtbares Element am Rad gesehen. Es bedeutet andererseits ein sorgenfreies Abstellen des eigenen und teils teuren Rades. Doch während die Fahrradindustrie mit den leichtesten und komfortabelsten Rädern wirbt, wird vom Kunden ein sicheres Schloss verlangt, das häufig bis zu 1,5 Kg wiegen kann. Das Thema Sicherheit kann hierbei ganzheitlich betrachtet werden und im besten Fall dazu führen, das man gar kein Schloss mehr benötigt. Und wenn doch: Wie sehen Markenwerte, neue Ideen und Nutzerfreundlichkeit aus? Sicherheit bedeutet weiterführend aber auch Sicherheit beim Fahren. Die Zahl tödlich verunglückten Radfahrer in Deutschland lag 2015 bei ca. 400 Personen. Mit zunehmender Dichte an Fahrradfahrern, höheren Geschwindigkeiten durch Elektromobilität und leisen Elektroautos, die man leicht überhört, steigt auch die Gefahr von Unfällen. Spielt die Gestaltung von Sicherheitsaspekten eine Rolle bei Fahrradherstellern? In wie weit gibt es Gestaltungsparallelen und was hindert viele Fahrradfahrer beispielsweise an dem Benutzen eines Helmes? Aber auch andere Aspekte der Sicherheit können betrachtet werden. Wie sieht sicheres Fahren bei Nacht oder im Winter aus? Wie wird mit additiven Elementen an Fahrrädern umgegangen und wieso gibt es eigentlich noch keine App für Fahrradlicht?

Aufgabe Im Semesterprojekt *bike.0_2* steht die Aufgabe im Vordergrund, Elemente des Fahrradfahrens im Hinblick auf die Marke Canyon zu gestalten. Welche Rolle spielen diese und warum ist ihre Gestaltung momentan weniger relevant für Fahrradhersteller? Gibt es individualisierbare Sicherheit? Es handelt sich um eine Produktdesign-Aufgabe, die Aspekte des strategischen Designs berücksichtigt. Ergebnisse sind Produktentwürfe im Maßstab 1:1, Visualisierungen und Bewegte Bilder. In enger Absprache mit der Firma Canyon sollen so ausgerichtete Entwürfe entstehen, die eine ganzheitliche Gestaltung des Themas Fahrradfahren unter verschiedenen Gesichtspunkten betrachten. Unterstützt wird das Projekt durch eine Exkursion zu Canyon, mit dem Schwerpunkt auf additive Fahradelemente anderer Firmen, die bei Canyon verkauft werden. Da es sich um eine neue Fragestellung mit anders gewichteten Schwerpunkten handelt, ist dieses Projekt frei wählbar und baut nur partiell auf dem Vorgängerprojekt *bike.0* auf.

Meilensteine:

- Auftakttreffen 18.10.2016 um 9 Uhr: Erste Einführung in die Thematik
- Oktober+November: Konzeptionsphase mit begleitendem Visualisierungsworkshop und themenspezifischen Vorträgen
- Zwischenpräsentation mit Canyon Mitte Dezember
- Dezember: Festlegung auf Konzepte und Ausarbeitung
- Mitte Februar: Endpräsentation bei Canyon

Exkursionen:

- Besuch bei Canyon mit intensiver und spezifischer Produktanalyse
- Exkursion nach Holland oder Belgien (Schwerpunkt Fahradelemente)

<http://www.spiegel.de/fotostrecke/eurobike-neuheiten-der-fahrradmesse-fotostrecke-140495.html>

Bemerkung

Die Teilnahme ist auf 8 Studierende begrenzt.

Leistungsnachweis

2-fache Dokumentation und CD mit maschinell ausgefülltem Erfassungsbogen im Dekanat einzureichen, sofern keine gesonderte Absprache mit Professor.

wöchentlich

Anfangsdatum: 18.10.2016

Enddatum: 07.02.2017

1561 Visualisierung und
Materialisierung
Projekt
(WP/ 10 cp)
Holzbach

KERAMIK + PORZELLAN_tableware

Eine der ältesten Kulturtechniken der Menschheit ist die Herstellung von Keramik. Dieses Thema ist derzeit wieder sehr aktuell und spielt in sehr vielen Gestaltungs- und Forschungsdisziplinen eine große Rolle. In Anlehnung an zeitgenössische Designpositionen wie Patricia Urquiola und der Tradition bekannter Gestaltungshochschulen wie Bauhaus, HfG Ulm oder dem IIT in Chicago folgend, möchten wir die gestalterischen und materialspezifischen Möglichkeiten von Keramik und Porzellan ausloten. Der wesentliche Unterschied der beiden Materialien liegt in ihrer Zusammensetzung. Hauptbestandteil keramischer Erzeugnisse ist der Ton, während der sehr reine Kaolin als Hauptbestandteil des lichtdurchlässigen und edlen Porzellans zu nennen ist. Im Projekt wird die klassische Designaufgabe „Tableware“ oder „Tischkultur“ in einem Dialog von analog und digital neu interpretiert. In einem experimentellen Prozess werden wir die silikatischen Materialien näher kennenlernen und deren Möglichkeiten und Unmöglichkeiten ausloten. Das Projekt zielt dabei – bei allem Materialinteresse – auf die sehr konkrete Gestaltungsaufgabe und Ausformulierung ab. Wie entsteht Form und Volumen? Wie interagieren Proportion, Linie und Fläche? Wie bilde ich Positiv und Negativ ab? Mit Hilfe unterschiedlicher Formgebungsverfahren werden die Entwürfe in Keramik und Porzellan umgesetzt. Rotationssymmetrische Objekte werden an der Drehscheibe erstellt. Der Formenbau erlaubt die Fertigung kleiner Serien mittels unterschiedlicher Guss-Techniken. Flankiert wird das unmittelbare Erfassen und sinnliche Erfahren von Materialität und Form durch die Verschneidung mit digitalen Schnittstellen zum Thema Oberfläche, Struktur, Topologie und durch Verwendung auch kombinierter Material- und Verfahrenssysteme. Das Kooperationsprojekt wird gemeinsam mit der Keramikgestalterin Sandra Nitz betreut und realisiert. Durch gemeinsame Workshopveranstaltungen im Semester werden die Entwurfskonzepte vom Modell- und Formenbau über das Glasieren bis zum Brand gemeinsam mit Sandra Nitz in ihrem Atelier in Höhr-Grenzhausen, bzw. Frankfurt am Main realisiert. Parallele Besuche zu Ton-Lagerstätten, Aufbereitungs- und Verarbeitungsbetrieben, Museen und Keramikschulen dienen dazu, die Welt von Keramik und Porzellan kennenzulernen. Betreuung auch durch: Keramikgestalterin Sandra Nitz, Dipl. Des. Steffen Reiter.

Bemerkung

Teilnehmerzahl begrenzt.

Leistungsnachweis

Semesterprojekt: 2-fach Doku, Modell, 2-fach CD (unterschrieben W. Seibt).

wöchentlich

Anfangsdatum: 19.10.2016

Enddatum: 08.02.2017

Termin: Mittwoch, 14:00 - 15:30 Uhr, Isenburger Schloss - C-106

1562 Visualisierung und
Materialisierung
Projekt
(WP/ 20 cp)
Holzbach

KERAMIK + PORZELLAN_tableware

Eine der ältesten Kulturtechniken der Menschheit ist die Herstellung von Keramik. Dieses Thema ist derzeit wieder sehr aktuell und spielt in sehr vielen Gestaltungs- und Forschungsdisziplinen eine große Rolle. In Anlehnung an zeitgenössische Designpositionen wie Patricia Urquiola und der Tradition bekannter Gestaltungshochschulen wie Bauhaus, HfG Ulm oder dem IIT in Chicago folgend, möchten wir die gestalterischen und materialspezifischen Möglichkeiten von Keramik und Porzellan ausloten. Der wesentliche Unterschied der beiden Materialien liegt in ihrer Zusammensetzung. Hauptbestandteil keramischer Erzeugnisse ist der Ton, während der sehr reine Kaolin als Hauptbestandteil des lichtdurchlässigen und edlen Porzellans zu nennen ist. Im Projekt wird die klassische Designaufgabe „Tableware“ oder „Tischkultur“ in einem Dialog von analog und digital neu interpretiert. In einem experimentellen Prozess werden wir die silikatischen Materialien näher kennenlernen und deren Möglichkeiten und Unmöglichkeiten ausloten. Das Projekt zielt dabei – bei allem Materialinteresse – auf die sehr konkrete Gestaltungsaufgabe und Ausformulierung ab. Wie entsteht Form und Volumen? Wie interagieren Proportion, Linie und Fläche? Wie bilde ich Positiv und Negativ ab? Mit Hilfe unterschiedlicher Formgebungsverfahren werden die Entwürfe in Keramik und Porzellan umgesetzt. Rotationssymmetrische Objekte werden an der Drehscheibe erstellt. Der Formenbau erlaubt die Fertigung kleiner Serien mittels unterschiedlicher Gusstechniken. Flankiert wird das unmittelbare Erfassen und sinnliche Erfahren von Materialität und Form durch die Verschneidung mit digitalen Schnittstellen zum Thema Oberfläche, Struktur, Topologie und durch Verwendung auch kombinierter Material- und Verfahrenssysteme. Das Kooperationsprojekt wird gemeinsam mit der Keramikgestalterin Sandra Nitz betreut und realisiert. Durch gemeinsame Workshopveranstaltungen im Semester werden die Entwurfskonzepte vom Modell- und Formenbau über das Glasieren bis zum Brand gemeinsam mit Sandra Nitz in ihrem Atelier in Höhr-Grenzhausen, bzw. Frankfurt am Main realisiert. Parallele Besuche zu Ton-Lagerstätten, Aufbereitungs- und Verarbeitungsbetrieben, Museen und Keramikschulen dienen dazu, die Welt von Keramik und Porzellan kennenzulernen. Betreuung auch durch: Keramikgestalterin Sandra Nitz, Dipl. Des. Steffen Reiter.

Bemerkung

Die Teilnehmerzahl ist auf 8 Studierende begrenzt.

Leistungsnachweis

Semesterprojekt: 2-fach Doku, Modell, 2-fach CD (unterschrieben W. Seibt).

wöchentlich

Anfangsdatum: 19.10.2016

Enddatum: 08.02.2017

Termin: Mittwoch, 14:00 - 17:15 Uhr, Isenburger Schloss - C-106

1601 Freie Projekte

Projekt

(WP/ 10 cp)

Denzinger

SMARTER LIVING WITH SMART HOMES?

Schlechte Usability und eine nur unzureichende User Experience stellen im Bereich der »Smart Homes« bis heute eine große Hürde dar – die Entwicklungen scheinen vor allem technisch geprägt und kaum geeignet, sich dem Leben der Bewohner und ihren Bedürfnissen anzupassen. Ziel des Projektes ist es, neue Anwendungs- und Bedienkonzepte für vernetzte Smart Homes zu gestalten, die die Interessen, unterschiedliche Lebenssituationen und damit den Alltag ihrer Bewohner besser zu berücksichtigen versuchen. Wie können allgegenwärtige System situativ unsere Lebenssituation verbessern? Wo benötigen wir die Digitalisierung und wo nicht? Wie integriere ich die Systeme miteinander und diese in unseren Alltag, wie ermögliche ich neue, bessere Nutzungen? Kann das Smart Home bspw. ältere Menschen in ihrer Lebensführung aktiv unterstützen und Ihnen somit mehr Autonomie ermöglichen? Zu betrachten sind Aspekte und Funktionsbereiche wie Licht, Klimatisierung, Sonnenschutz und Steuerung der Fenster, Überwachung des Energieverbrauchs, Sicherheit, Alarm und Überwachung, Unterhaltung, Kochen und Bevorratung, Integration von vernetzten Haushaltsgeräten, Serviceroboter, sowie Assistenzsysteme im Haushalt. Eingeführt wird in verschiedene Konzepte und Methoden der Mensch-Computer Interaktion. Ausgangsbasis des Projektes werden die verschiedenen Aktivitäten im Haushalt darstellen. Die Projektergebnisse sollen als Demonstrator oder Visionsvideo dargestellt werden. Vorgesehen ist eine Zusammenarbeit mit Experten aus der Forschung und Studierenden der Informatik.

Keywords Aktoren und Sensoren, Ambient Assisted Living (AAL), Ambient Media, Human Factors, Benutzbarkeit, Graphical User Interface (GUI), Hard- und Software, Heim, Internet der Dinge (IoT)/ Internet of Everything, Mensch Computer Interaktion, Methoden, Mixed Reality, Nutzen, Physical Interaction, Privatsphäre und Sicherheit, Raum, Services, Smart Home, Smart Energy, Tangible User Interface (TUI), Ubiquitous Computing, Usability, User Experience.

xxx Literatur

- Beyer, H., Holtzblatt, K., 1998. Contextual Design: Defining Customer-Centered Systems. Morgan Kaufmann, San Francisco.
- Bonsiepe, G., 1996. Interface: Design neu begreifen. Bollmann, Mannheim.
- Buxton, W., 2007. Sketching user getting the design right and the right design. Elsevier/Morgan Kaufmann, Amsterdam; Boston.
- Cooper, A., 1999. The inmates are running the asylum. Sams, Indianapolis, IN.
- Hassenzahl, M., 2010. Experience Design: Technology for all the Right Reasons. Morgan & Claypool Publishers, [San Rafael, Calif.].
- experiences Johnson, J., 2014. Designing with the mind in mind: simple guide to understanding user interface design guidelines (2nd edition).
- Jordan, P.W., 2000. Designing pleasurable products: an introduction to the new human factors. Taylor & Francis, London; New York.
- King, S., Chang, K., 2016. Understanding Industrial Design: Principles for UX and Interaction Design, 1st ed. O'Reilly UK Ltd., Beijing.
- Martin, B., Hanington, B.M., 2012. Universal methods of design: 100 ways to research complex problems, develop innovative ideas, and design effective solutions. Rockport Publishers, Beverly, MA.
- Moggridge, B., 2007. Designing Interactions. MIT Press, Cambridge, Mass.
- Norman, D.A., 2011. Living with complexity. MIT Press, Cambridge, Mass.
- Saffer, D., 2013. Microinteractions. O'Reilly, Beijing; Cambridge.
- Saffer, D., 2007. Designing for interaction: creating smart applications and clever devices. New Riders#: [Published in association with AIGA Design Press], Berkeley CA.
- Spies, M., 2012. Branded Interactions digitale Markenerlebnisse planen und gestalten. Schmidt, Mainz.

Bemerkung

Die Teilnehmerzahl ist auf 8 Studierende begrenzt.

Leistungsnachweis

Konzept + Entwurf; Demonstrator oder Visionsvideo; Präsentation; Dokumentation

wöchentlich

Anfangsdatum: 19.10.2016

Enddatum: 08.02.2017

Termin: Mittwoch, 14:00 - 17:15 Uhr, Hauptgebäude - 211C

1611 Konvergenzprojekt

Projekt

(WP/ 10 cp)

**Riemenschneider,
Stumpf,
Zebner**

Garten des Akademos

Zusammen mit dem Offenbacher Architekten Fabian Riemenschneider, bietet der AstA ein Gestaltungsseminar an, bei dem Studierende beider Fachbereiche gemeinsam den, dem AstA zur Verfügung gestellten Studentischen Raum (Kapelle), neu gestalten können. Ziel ist dabei, Wissen um handwerkliche, aber auch gestalterische Fähigkeiten auszutauschen und durch die Zusammenarbeit ein Gefühl für die gemeinsame Leistungsfähigkeit der Studierenden sowohl von Kunst als auch Design zu schaffen.

Projektleiter: Fabian Riemenschneider

xxx Literatur

Beyer, H., Holtzblatt, K., 1998. Contextual Design: Defining Customer-Centered Systems. Morgan Kaufmann, San Francisco.

Bonsiepe, G., 1996. Interface: Design neu begreifen. Bollmann, Mannheim.

Buxton, W., 2007. Sketching user getting the design right and the right design. Elsevier/Morgan Kaufmann, Amsterdam; Boston.

Cooper, A., 1999. The inmates are running the asylum. Sams, Indianapolis, IN.

Hassenzahl, M., 2010. Experience Design: Technology for all the Right Reasons. Morgan & Claypool Publishers, [San Rafael, Calif.]. experiences Johnson, J., 2014. Designing with the mind in mind: simple guide to understanding user interface design guidelines (2nd edition).

Jordan, P.W., 2000. Designing pleasurable products: an introduction to the new human factors. Taylor & Francis, London; New York.

King, S., Chang, K., 2016. Understanding Industrial Design: Principles for UX and Interaction Design, 1st ed. O'Reilly UK Ltd., Beijing.

Martin, B., Hanington, B.M., 2012. Universal methods of design: 100 ways to research complex problems, develop innovative ideas, and design effective solutions. Rockport Publishers, Beverly, MA.

Moggridge, B., 2007. Designing Interactions. MIT Press, Cambridge, Mass.

Norman, D.A., 2011. Living with complexity. MIT Press, Cambridge, Mass.

Saffer, D., 2013. Microinteractions. O'Reilly, Beijing; Cambridge.

Saffer, D., 2007. Designing for interaction: creating smart applications and clever devices. New Riders#: [Published in association with ALGA Design Press], Berkeley CA.

Spies, M., 2012. Branded Interactions digitale Markenerlebnisse planen und gestalten. Schmidt, Mainz.

Bemerkung

Die Teilnehmerzahl ist auf 8 Studierende begrenzt.

Leistungsnachweis

Konzept + Entwurf; Demonstrator oder Visionsvideo; Präsentation; Dokumentation

wöchentlich

Anfangsdatum: 27.10.2016

Enddatum: 09.02.2017

Termin: Donnerstag, 16:00 - 20:00 Uhr, Isenburger Schloss - Kapelle

Freie Projekte

1601 Freie Projekte

Projekt

(10 cp)

**Eckart,
Holzbach,
Kellner,
Spanihel,
Zebner**

FREIE PROJEKTE

Prof. Spanihel: nach vorheriger Absprache per Email, regelmäßiger Besprechungstermin: dienstags, 15:45 - 17:15 Uhr, Raum 204a

Prof. Zebner: Nur im Bereich des Digitalen Designs, des Transportation Designs und des Industrial Designs, regelmäßiger Besprechungstermin: dienstags, 17:30 - 18:15 Uhr.

Bemerkung

FREIE PROJEKTE

Prof. Spanihel: nach vorheriger Absprache per Email, regelmäßiger Besprechungstermin: dienstags, 15:45 - 17:15 Uhr, Raum 204a

Prof. Zebner: Nur im Bereich des Digitalen Designs, des Transportation Designs und des Industrial Designs, regelmäßiger Besprechungstermin: dienstags, 17:30 - 18:15 Uhr.

Eckart, Holzbach, Kellner: nach Absprache.

Leistungsnachweis

2-fache Dokumentation und von W. Seibt freigegebene CD mit maschinell ausgefülltem Erfassungsbogen bei Prüfungsamt (Frau Werner) eizureichen, sofern keine gesonderte Absprache mit Professor.

1602 Freie Projekte

Projekt

(WP/ 20 cp)

**Eckart,
Holzbach,
Kellner,
Spanihel,
Zebner**

FREIES PROJEKT

Selbst gewählte Themen, nur nach vorheriger Absprache mit dem gewünschten Professor/der gewünschten Professorin.

Besprechungstermine auch nach Vereinbarung.

Bemerkung

FREIE PROJEKTE

Prof. Spanihel: nach vorheriger Absprache per Email, regelmäßiger Besprechungstermin: dienstags, 15:45 - 17:15 Uhr, Raum 204a

Prof. Zebner: Nur im Bereich des Digitalen Designs, des Transportation Designs und des Industrial Designs, regelmäßiger Besprechungstermin: dienstags, 17:30 - 18:15 Uhr.

Eckart, Holzbach, Kellner: nach Absprache

wöchentlich

Anfangsdatum: 26.10.2016

Enddatum: 08.02.2017

Termin: Mittwoch, 09:00 - 12:15 Uhr, Hauptgebäude - 204A

Gestaltungsmodule

1703 Integrale
Formgenerierung II
Techniken
(WP/ 5 cp)
Holzbach

Prinzip Leichtbau: Form-Kraft-Experiment

In der Natur entstehen Strukturen durch einen minimalen Ressourcenaufwand und verfügen zugleich über maximale Leistungsfähigkeit. Evolutionsoptimierte Systeme und Strukturen bilden so häufig Inspiration für neue Gestaltungslösungen. Strategien effizienter Materialreduktion sind dabei von zentraler Bedeutung. Im Kurs werden Strategien struktureller Effizienz - über computergestützte Prozesse - für den Entwurf bionisch inspirierter Konstruktionen zugänglich gemacht. Durch die Simulation von Kräfteverläufen und Materialverhalten mittels digitaler Werkzeuge (z.B. Grasshopper) ist der Gestalter in der Lage, eine - an Topologie und Geometrie orientierte - strukturelle Effizienz in den Entwurf einzubetten und anschließend über CAM Verfahren zu materialisieren. Ziel des Kurses ist der Entwurf sowie die materialisierte Umsetzung eines modularen und kraftoptimierten Stab- bzw. Raumtragwerks mittels digitaler Formfindungsstrategien wie Formoptimierung, -analyse und -modifikation. Im Vordergrund steht die Auseinandersetzung mit den klassischen Leichtbau-Parametern Material, System und Struktur, bei gleichzeitiger Berücksichtigung generativer Entwurfsmethoden. Die gestalteten Module sollen sich in der Bearbeitung zunächst an den individuellen Interessen und Fähigkeiten der Studierenden orientieren, bevor sie anschließend unter Berücksichtigung optimierter Fügungen als emergentes Gruppenergebnis zusammengesetzt werden. Die nötige Unterstützung bei der Anwendung digitaler Werkzeuge ist in das Konzept der Veranstaltung integriert. Vorkenntnisse in Grasshopper sind nicht zwingend erforderlich. Projektstart: Exkursion in das Senckenberg Museum.

Leistungsnachweis

Zwischenpräsentation Anfang Dezember

Endpräsentation zu Semesterende mit finalem Modell und Abgabe der Dokumentation sowie CD.

wöchentlich

Anfangsdatum: 20.10.2016

Enddatum: 09.02.2017

Termin: Donnerstag, 14:00 - 15:30 Uhr, Isenburger Schloss - C-105

Theorie

Theoriegruppe I

2511 Theorien der
Produktsprache II
Seminar
(WP/ 5 cp)
Schwer

PRODUKTSPRACHEN IM »INTERNET DER DINGE«

Unser Alltag wird zunehmend von Geräten geprägt, welche sich neben der physischen Repräsentanz vor allem durch die eingebaute Sensorik, ihre Adressierbarkeit und Vernetzung auszeichnen. Das unablässige Sammeln von Informationen und die Analyse einer ständig wachsenden Datenbasis versetzen sie in die Lage, Aktionen selbsttätig vorzuschlagen oder sogar auszuführen, statt lediglich auf Nutzereingaben zu reagieren. In diesem Umfeld verschiebt sich der produktsprachlich relevante Blickwinkel vom greifbaren Objekt zu Systemzusammenhängen, Interaktionsformen und Handlungsabläufen. Die vierte Dimension - als zeitliche Abfolge - gewinnt in der Vermittlung dieser Komplexität zunehmend an Bedeutung. Für die Darstellung von Diensten und Endgeräten greifen die Anbieter darum häufig auf kurze Filme von ca. 2 bis 5 Minuten Länge zurück. Darin werden Nutzungszusammenhänge skizziert und in Alltagssituationen eingebettet, um Funktionen plastisch zu illustrieren. Ein Beispiel bildet die Vorstellung der Produktserie »Echo« von Amazon. Der vernetzte Lautsprecher bietet eine neuartige Kombination bereits verfügbarer Technologien. Das so entstandene Dienstangebot kann in unterschiedlichen Lebensbereichen eingesetzt werden, auf verschiedene Situationen oder Nutzer reagieren. Eingebettet in den Alltag einer amerikanischen Familie inszeniert der US-Konzern die Vorzüge dieses »neuen Helfers« abseits technischer Features oder großer Rechenzentren. Neben solchen bereits verfügbaren Waren werden aber auch in Entwicklung befindliche Konzepte in Form von Kurzvideos vorgestellt. Zu nennen sind Google Jacquard oder Produktideen auf Crowdfunding-Portalen wie Kickstarter. Die Darstellung des Gebrauchs wird dabei zum zentralen Mittel, um den Nutzen sowie die Eigenschaften der vernetzten Geräte verstehen zu können. Gleichzeitig beeinflussen das gezeigte Umfeld bzw. die Erzählungen resultierende Bedeutungszuweisungen und Sinnzusammenhänge. Denn Gebäude, Ausstattungen, Akteure und Handlungen sind bewusst arrangiert, um die präsentierten Konsumgüter in Szene zu setzen und positiv aufzuladen. Vor dem beschriebenen Hintergrund stellt sich die Frage, welche Konnotationen die Filmsequenzen vermitteln? Ob deren Bedeutungsräume mit den interpretierten Produktsprachen übereinstimmen? Oder diese gar erweitern? Das Seminar thematisiert darum Artefakte und die Darstellungen ihrer Funktionen in den genannten Videos. Beide sollen analysiert, diskutiert und miteinander in Beziehung gesetzt werden. Wissenschaftliche Texte ergänzen den gemeinsamen Diskurs um zusätzliche Aspekte und Perspektiven. Ein Leistungsnachweis wird über zwei Kurzpräsentationen sowie eine Hausarbeit mit den Ergebnissen der Produkt-Video-Analyse erbracht.

Bemerkung

Um eine intensive Auseinandersetzung und lebendige Diskussion zu fördern, ist die Teilnehmerzahl auf 16 Studierende begrenzt.
Die Anmeldung erfolgt unter kuehn-wilkens@hfg-offenbach.de bis zum 14.10.2016.

Leistungsnachweis

Qualifizierte Hausarbeit. Benotet.

wöchentlich

Anfangsdatum: 24.10.2016

Enddatum: 06.02.2017

Termin: Montag, 14:00 - 15:30 Uhr, Hauptgebäude - 101

Theoriegruppe II

2523 Kultur- und
Techniktheorien III
Seminar
(WP/ 5 cp)
Gessmann

GESTALTEN UND ÜBERSETZEN

Es braucht nicht viel Fantasie, um im Prozess der Gestaltung Analogien zum Unternehmen einer Übersetzung auszumachen. Wie Übersetzer, so gehen auch Gestalter fast immer von einem schon bestehenden Produkt aus, das es anzupassen, auszulegen und womöglich neu zu interpretieren gilt. Abstände in der Zeit, aber auch bezüglich des Ortes der Wirkung müssen überbrückt werden. Kontexte müssen bestimmt und geordnet werden, Semantiken der Anzeigen erarbeitet, Grammatiken des Gebrauchs ermittelt. Übertragung hat einerseits immer etwas mit Treue zum Ausgangsprodukt zu tun, andererseits aber auch mit dem Willen, für künftige Nutzer ansprechend und verständlich zu bleiben – was wiederum nicht ohne einen guten Schuss Untreue zu haben ist. Wie weit die Analogie reicht und wie fruchtbar sie zu machen ist, darum wird in dem Kurs gehen. Ziel ist es, Designwissenschaft in den größeren Kontext einer kulturellen Gesamtbetrachtung und Verständnislehre einzubetten.

xxx Literatur

Friedrich Daniel Ernst Schleiermacher, Hermeneutik und Kritik, herausgegeben und eingeleitet von Manfred Frank, (Suhrkamp) Frankfurt am Main 1977

Hermann Fischer, Friedrich Daniel Ernst Schleiermacher (Beck'sche Reihe) München 2001
Walter Benjamin, „Die Aufgabe des U#bersetzers“, in: ders. Gesammelte Schriften Bd. IV/1, S. 9-21. (Suhrkamp) Frankfurt am Main 1972

Umberto Eco, Quasi dasselbe mit anderen Worten: Über das Übersetzen, Hanser, München 2006

Birgit Wagner / Christina Lutter / Helmut Lethen, Übersetzungen: Zeitschrift für Kulturwissenschaften, Heft 2/2012 (ZfK - Zeitschrift für Kulturwissenschaften) – 20. Dezember 2012

Larisa Cercel, U#bersetzungshermeneutik: historische und systematische Grundlegung (Hermeneutik und Kreativität, Band 1) (Röhrig Universitätsverlag) St. Ingbert 2012

Radegundis Stolze, Übersetzungstheorien. Eine Einführung, (Narr) Tübingen, 2005

Leistungsnachweis

Zum Nachweis der Leistung muss ein Referat, eine Hausarbeit oder müssen drei Essays verfasst werden. Benotet.

wöchentlich

Anfangsdatum: 24.10.2016

Enddatum: 06.02.2017

Termin: Montag, 17:30 - 19:00 Uhr, Hauptgebäude - 306A

2522 Designgeschichte II

Seminar
(WP/ 5 cp)
Klemp

LAMY: 50 JAHRE DESIGNPROZESS

Der Schreibgerätehersteller Lamy in Heidelberg hat im Jahr 1966 ein völlig neuartiges und höchst erfolgreiches Schreibgerät auf den Markt gebracht, das zusammen mit dem ehemaligen Braun-Designer Gerd A. Müller entwickelt worden war, den Füllhalter „LAMY 2000“. Daraus ist eine Entwurfsstrategie entstanden, die bis heute erfolgreich angewendet wird und die auf einem gleichberechtigten Diskurs aller Beteiligten beruht. Das Seminar wird diesen spezifischen Entwurfsprozess anhand von Archivalien und Modellen, die sich vorübergehend im Museum Angewandte Kunst befinden, analysieren und auf seine Reproduzierbarkeit hinsichtlich zukünftiger Entwurfsprozesse im Design untersuchen. Den Hintergrund des Seminars bildet dabei die Ausstellung „Thinking Tools. Design als Prozess: Wie Schreibgeräte entstehen“, die vom 24. September 2016 bis zum 29. Januar 2017 im Museum Angewandte Kunst gezeigt wird. Darüber hinaus sollen weitere, historische und heutige Designstrategien eine Betrachtung finden: u.a. Thonet, die Mathildenhöhe in Darmstadt, die AEG und Peter Behrens, das Neue Frankfurt und das Bauhaus, die HfG Ulm, Unternehmen wie Braun, ERCO, fsb, Vitra, Muji oder Apple.

xxx Literatur

Eine Literaturliste liegt zu Beginn des Semesters vor.

Bemerkung

Die Teilnehmer_innenzahl ist auf 15 Studierende beschränkt.

Anmeldung bis 20.10.2016 unter: kuehn-wilkens@hfg-offenbach.de. Bei Überbelegung entscheidet das Los.

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, aktive Mitarbeit und Hausarbeit. Benotet.

wöchentlich

Anfangsdatum: 24.10.2016

Enddatum: 06.02.2017

Termin: Montag, 15:45 - 17:15 Uhr, Extern - MAK

Theoriegruppe III

2532 Produktplanung/
Strategisches Design
Seminar
(WP/ 2,5 cp)
Buck

MARKEN- UND DESIGNSTRATEGIE

Marke ist einer der großen Kontexte für den Entwurf seriell hergestellter Produkte. Gleichzeitig entzieht sich die Marke scheinbar dem Zugriff des Designers durch ihre vermutete Verortung im Bereich der Wirtschafts- und ggf. Sozialwissenschaften.

Für Gestalter nachvollziehbare Zusammenhänge zwischen Markt und Marke zu erläutern, Markenstrategie als Operationalisierung dieser Zusammenhänge zu verstehen und auf Grundlage dieses Verständnisses von Märkten und ihren Akteuren die eigenen Funktionen als Gestalter besser einordnen zu können ist Gegenstand des Seminars. Marken- und Designstrategie schlägt die Brücke von der Entwurfsaufgabe über Rahmenbedingungen und Kontexte zum eigentlichen Entwurf und verbessert damit letztlich die Entwurfsqualität. Theorie, Strategie und Taktik werden in Beziehung zueinander gesetzt um ein reicheres Verständnis vom Entwerfen zu erhalten.

Bemerkung

Die Teilnehmerzahl ist auf 12 Studierende begrenzt. Anmeldung unter kuehn-wilkens@hfg-offenbach.de. Bei Überbelegung entscheidet das Los.

Leistungsnachweis

Qualifizierte Hausarbeit.

wöchentlich

Anfangsdatum: 24.10.2016

Enddatum: 06.02.2017

Termin: Montag, 15:45 - 17:15 Uhr, Hauptgebäude - 306A

2533 Ökologie
Seminar
(WP/ 2,5 cp)
Lorke

ÖKOLOGIE NACHWACHSENDER ROHSTOFFE

Mit Hilfe der Energie von der Sonne werden erneuerbare Rohstoffe idealiter im Kreislauf geführt. Der Flächenbedarf für agrarisch gewonnene (Industrie)-Rohstoffe gerät dabei schnell in Konkurrenz zu dem für den Anbau von Nahrungsmitteln, insbesondere dort, wo fruchtbarer Boden selbst eine knappe Ressource ist. Neben der Anforderung an Flächen stehen deshalb meist die Folgen extensiver Düngung, von vermehrtem Pestizid-, Treibstoff und Wassereinsatz auf der Negativseite der Ökobilanz nachwachsender Rohstoffe. An Beispielen der aus dem Quartett „Mais, Zucker, Soja, (Öl)-Palmen“ gewonnen Rohstoffe werden im Seminar sowohl deren Anwendungsbereiche, als auch die konkreten Situationen und ökologischen Folgen ihres Anbaus, ihrer Verarbeitung und ihres Einsatzes untersucht.

Leistungsnachweis

Aktive Teilnahme + Themen-Referate + Vortrags-Präsentation. Benotet.

14-täglich

Anfangsdatum: 28.10.2016

Enddatum: 10.02.2017

Termin: Freitag, 14:00 - 15:30 Uhr, Hauptgebäude - 306A

Technologie

3502 Technologie IV

Vorlesung
(WP/ 2,5 cp)

Lorke

DIGITALISIERUNG ALS GESTALTUNGSAUFGABE

Im Jahr 2020 sollen über 50 Milliarden Produkte über Internet Technologien vernetzt sein. Eine noch weit größere Anzahl von vernetzten Prozessen, Fertigungs- und Kommunikationsabläufen, Daten-Speicherungen und –verknüpfungen werden dafür erforderlich sein. Die haptischen und örtlich regionalen Zugänge zur Welt, die mechanistisch-materiellen Modelle, mit denen für lange Zeit die Welt technisch erschlossen und (miss-)gestaltet wurde, werden durch digitale, immaterielle & überregionale (besser eigentlich: a-regionale) Simulationen überlagert und substituiert. Materialbehaftete Produkte realisieren ihren funktionalen Mehrwert durch virtuelle Doppelungen und Erweiterungen von Wirklichkeit(en). Den physisch-materiellen Bedingungen dieser „Digitalisierung der Welt“ muss dabei natürlich weiterhin Rechnung getragen werden. Wie und in welchen Bereichen ändert Virtualisierung, Digitalisierung und kommunikative Vernetzung die Aufgabenfelder des Designs? Im Seminar werden die technischen, wirtschaftlichen und sozialen Aspekte dieser Frage angesprochen und diskutiert.

Leistungsnachweis

Aktive Teilnahme + Seminararbeit /Präsentation, benotet.

14-täglich

Anfangsdatum: 21.10.2016

Enddatum: 10.02.2017

Termin: Freitag, 14:00 - 15:30 Uhr, Hauptgebäude - 306A

Werkstatt und Software

4501 CAD IV

Übung
(WP/ 5 cp)

Herd

RHINO-VERTIEFUNG

Wiederholung der Basics (CAD Rhinoceros) Vertiefung der erworbenen Kenntnisse Lösung individueller Aufgabenstellungen Umsetzen eigener Projekte / Darstellung. Bildbearbeitung.

Bemerkung

Anmeldung per Email beim Dozenten 2 Tage vorher erwünscht.
Christopher Herd: c.herd@hotmail.de

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme.

14-täglich

Anfangsdatum: 20.10.2016

Enddatum: 09.02.2017

Termin: Donnerstag, 17:30 - 19:00 Uhr, Isenburger Schloss - C-307

4501 CAD IV Grasshopper
Praktische Übung
(WP/ 5 cp)
Reiter

„Workshop: Computational Design – Grasshopper“

Visualisierung und Materialisierung

Der Kurs zielt auf das nachhaltige Erlernen digitaler Entwurfsmethoden ab, die projektunterstützend das Potential parametrischer Gestaltungswerkzeuge ausschöpfen sollen. Ausgangspunkt ist hierbei die digitale Erstellung und Bearbeitung von Geometrien, welche anschließend parametrisch aufgebaut werden. Das Erarbeiten von spezifischen Parametern bildet die Grundlage, um damit das anschließende Ergebnis gezielt beeinflussen zu können. Es wird ein dynamisches Rahmenwerk entwickelt, innerhalb dessen vielfältige Entwurfsvarianten in Echtzeit generiert werden können. Der Computer wird somit nicht nur als digitales Zeichenbrett genutzt, sondern schöpft sein Potential in Form von Rechenleistung für einen generativen Entwurfsprozess aus. Integriert in das Lehrkonzept ist dabei die Schnittstelle zu CAM(Computer Aided Manufacturing)-Prozessen. Die Studierenden werden darin geschult, die digitalen Daten entsprechend den Anforderungen computergestützter Herstellungsmethoden zu generieren. Über softwaregestützte, integrative Automatisierungsprozesse werden so komplexe Geometrien handhabbar, indem die digitalen (Fabrikations-)Daten über Rückkopplungen unmittelbar an Iterationen des Entwurfs angepasst werden können. Durch die Lehrveranstaltung können die bisherigen Kenntnisse im CAD-Bereich in Bezug auf parametrische bzw. generative Formbildungsprozesse vertiefend ergänzt werden.

14-täglich

Anfangsdatum: 21.10.2016

Enddatum: 09.02.2017

Termin: Freitag, 15:45 - 18:00 Uhr, Isenburger Schloss - C-307

4501 CAD IV Unity
Übung
(5 cp)
Zajac

WORKSHOP: Unity

Programmierung, insbesondere von interaktivem 3d-content setzt eine hohe Bereitschaft zur Lösung technischer Problemstellungen voraus. Studierende, die das nötige Engagement mitbringen, können auf vorhandenes Wissen.

Der Kurs richtet sich eher an Studierende mit Vorkenntnissen. Für Studierende ohne Vorkenntnisse können beim kick-off-Meeting Fragen stellen, um mit dem Dozenten über eine Teilnahme zu besprechen.

Bemerkung

Für alle Interessierten findet das Kick-off Meeting am 28.10.2016 statt. Danach Eintragung in Teilnehmerlisten. Beschränkt auf 10-15 Studierende. Laptop muss mitgebracht werden.

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme.

14-täglich

Anfangsdatum: 28.10.2016

Enddatum: 10.02.2017

Termin: Freitag, 15:45 - 19:00 Uhr, Hauptgebäude - 306A

4502 Workflow 3D/Rapid
Prototyping
Techniken
(WP/ 5 cp)
**Klober,
Heide**

WORKFLOW 3D / RAPID PROTOTYPING

Lernziel und Inhalt dieser Veranstaltung sind die Planung und Durchführung eines komplexen Modell - oder Prototypenbaus unter Abwägung der jeweils günstigsten Fertigungstechnologie. Gerade beim Designmodellbau oder der Herstellung von Prototypen in kleinsten Stückzahlen ist die Kenntnis der Vor- und Nachteile unterschiedlicher Herstellungsverfahren entscheidend für die zielsichere Umsetzung eines Entwurfs.

Hierzu wird der Modellbau in mehreren Schritten vorbereitet:

- 1.) Planung der Konstruktionsdaten nach Kriterien der Fertigungstechnik:
2-D/ 3-D CNC-Fräsen, Lasersintern, Modellbau von Hand o.ä.
- 2.) Bewertung und Auswahl des geeigneten Verfahrens.

Leistungsnachweis

Ausreichende Teilnahme wird bestätigt.

wöchentlich

Anfangsdatum: 20.10.2016

Enddatum: 09.02.2017

Termin: Donnerstag, 14:00 - 17:15 Uhr, Hauptgebäude - 213A

Projektbezogene
Objektfotografie
Praktische Übung
Seibt

OBJEKTFOТОГРАФИЕ

wöchentlich

Anfangsdatum: 21.10.2016

Enddatum: 10.02.2017

Termin: Freitag, 09:00 - 12:15 Uhr, Isenburger Schloss - CD-03

Workshops

5711 App Entwicklung
Workshop
(ZF/ 0 cp)
Ouariach

PRODUKTION INTERAKTIVER MEDIEN

Das Smartphone hat sich längst zu einem ständigen Begleiter der Bevölkerung entwickelt und bietet Unternehmen einen zusätzlichen Kanal ihre Produkte oder sich selbst zu vermarkten. Zu Anfang der Lehrveranstaltung werden zunächst die verschiedenen Möglichkeiten einer App-Entwicklung und den zur Verfügung stehenden technischen Komponenten diskutiert. Basierend hierauf werden Grundkenntnisse der HTML- und CSS-Technologie vermittelt, mit welcher im Laufe des Semesters eine eigene App-Idee webbasiert umgesetzt werden soll. Hierbei ist die Gestaltung des User-Interfaces (UI) und der User-Experience (UX) wesentlicher Bestandteil der Vorlesung. Die Lehrveranstaltung durchläuft den typischen Prozess einer App-Entwicklung: Konzept, Umsetzung, Testing, Distribution. Ziel der Vorlesung ist die Präsentation einer eigenen funktionstüchtigen WebApp.

Bemerkung

Nach der Teilnahme am Kick-off Eintragung in die Teilnehmerliste.

Termine

| | | |
|----------------|-------------------|-----------------------|
| Mi. 19.10.2016 | 17:30 - 19:15 Uhr | Kick-Off |
| Sa. 05.11.2016 | 14:15 - 19:15 Uhr | 1. Block |
| Sa. 19.11.2016 | 14:15 - 19:15 Uhr | 2. Block |
| Sa. 03.12.2016 | 14:15 - 19:15 Uhr | 3. Block |
| Sa. 17.12.2016 | 14:15 - 19:15 Uhr | 4. Block |
| Sa. 14.01.2016 | 14:15 - 19:15 Uhr | 5. Block |
| Mi. 18.01.2016 | 17:30 - 19:15 Uhr | Abschlussvorbereitung |
| Sa. 28.01.2016 | 14:15 - 19:15 Uhr | 6. Block |

Evtl. Abschlusspräsentation im Februar

5711 Typografie

Workshop

(0 cp)

Bergerhausen

Der Schweizer, der Raster und der Hipster.

Einführung in die Typografie

Kursinhalt:

Wir lesen drei Bücher, diskutieren über Gestaltung und Typografie, halten Kurzreferate, lernen die Schweizer Grafik kennen, wundern uns über Hipster und machen dazu alle zwei Wochen gestalterische Übungen, die zum Semesterende in einem Medium zusammengestellt werden.

Qualifikationsziel:

Mikro- & Makrotypografie, Typohierarchien und Gestaltungs raster verstehen und anwenden, typografische Gestaltung.

xxx Literatur

Jost Hochuli: Das Detail in der Typografie, B42, 2015 (1987)

Johannes Bergerhausen, Siri Poarangan: decodeunicode, Schmidt, Mainz, 2011

Ulysses Voelker: Read and Play, Schmidt, Mainz, 2015

Bemerkung

Termine

Termin 1 — EINFÜHRUNG Donnerstag, 20. Oktober 2016 16:00 — 20.00 Uhr

Termin 2 Donnerstag, 27. Oktober 2016 16:00 — 20.00 Uhr

Termin 3 — EXKURSION Donnerstag, 3. November 2016 Vernissage »Tribute to Paul«

Termin 4 Donnerstag, 10. November 2016 16:00 — 20.00 Uhr

Termin 5 Donnerstag, 24. November 2016 16:00 — 20.00 Uhr

Termin 6 Donnerstag, 8. Dezember 2016 16:00 — 20.00 Uhr

Termin 7 Donnerstag, 15. Dezember 2016 16:00 — 20.00 Uhr

Termin 8 Donnerstag, 12. Januar 2017 16:00 — 20.00 Uhr

Termin 9 Donnerstag, 26. Januar 2017 16:00 — 20.00 Uhr

Termin 10 — PRÄSENTATION Donnerstag, 2. Februar 2017 16:00 — 20.00 Uhr

Der Kurs ist auf 10 Studierende begrenzt. Anmeldung erfolgt nach Teilnahme an der Einführungsveranstaltung. Es entscheidet das Losverfahren.

14-täglich

Anfangsdatum: 20.10.2016

Enddatum: 16.02.2017

Termin: Donnerstag, 16:00 - 20:00 Uhr, Hauptgebäude - 306

Freies Studium

5501 Englisch für Designer/
Sprachkurs
Vorlesung/Übung
(3 cp)
Schreiber

"LET US TALK ABOUT ... DESIGN" The English language course concentrates on conversation, while also providing in-depth attention to writing a letter of motivation (for guest studentships), portfolio text (work explanations - not a consultation on actual content), Curriculum Vitae, cover letter for internship applications ("Praktikum"), working with text in general, among other aspects. The course is aimed at using English within the field of design and its related areas. Other individual needs could be addressed, too. Ein Konversationskurs, in dessen Verlauf folgende Themen behandelt werden: - Motivationsschreiben (für Gast-Studienaufenthalte) - Texte im Portfolio (Entwurfsbeschreibung, keine inhaltliche Portfolio-Beratung) - Curriculum Vitae - Formulierungen für Bewerbungen (Praktikum) - Textlektüre und Diskussion - u.a.

Bemerkung

Teilnehmer: pro Gruppe max. 10
Anmeldung: transfer@hfg-offenbach.de

Bitte bei der Anmeldung Matrikelnummer und Gruppe angeben!

Leistungsnachweis

Ausreichende Teilnahme wird bescheinigt.

wöchentlich
Anfangsdatum: 20.10.2016
Enddatum: 15.12.2016
Termin: Donnerstag, 17:30 - 19:00 Uhr, Hauptgebäude - 305

5712 Design kuratieren
Seminar
(ZF/ 0 cp)
**Wagner K,
Klemp**

DESIGN KURATIEREN

Wie wird eine Idee zur Ausstellung? Der Direktor des Museum Angewandte Kunst in Frankfurt am Main erläutert in diesem Seminar die Funktionen und Hintergründe der Institution Museum und einer kuratorischen Tätigkeit in ihren unterschiedlichen Facetten. Dabei werden vor allem neue Ansätze zu einer zeitgemäßen Museumsarbeit vorgestellt. Gegenstand der Veranstaltung ist auch die Mitarbeit bei einer aktuellen Ausstellungsvorbereitung des Museums Angewandte Kunst. Die Teilnehmer erhalten dabei neben der kuratorischen Arbeit auch Einblick in das Projektmanagement, die Ausstellungsgestaltung, die Öffentlichkeitsarbeit und die Museumspädagogik des Museums sowie des Ausstellungsprojekts.

xxx Literatur

Gaston Bachelard: Psychoanalyse des Feuers, München/Wien 1985
Friedrich Nietzsche: Morgenröte, Idylle aus Messina, Die fröhliche Wissenschaft, (Kritische Studienausgabe. Herausgegeben von Giorgio Colli und Mazzino Montinari)
Daniel Tyradellis: Müde Museen. Oder: Wie Ausstellungen unser Denken verändern könnten, Hamburg 2014

Bemerkung

Die TeilnehmerInnenzahl ist auf 15 Studierende begrenzt.
Verbindliche Anmeldung unter: kuehn-wilkens@hfg-offenbach.de

Leistungsnachweis

Hausarbeit und Referat. Benotet.

wöchentlich
Anfangsdatum: 24.10.2016
Enddatum: 06.02.2017
Termin: Montag, 14:00 - 15:30 Uhr, Extern - MAK

5712 Wahrnehmungstheorie

Vorlesung

(ZF/ 5 cp)

Zitko

GEGENWARTSDIAGNOSEN (II)

Die Vorlesung thematisiert zentrale, in den Geistes- und Sozialwissenschaften unternommene Versuche, die jeweils vorliegende Kultur und Gesellschaft einer deutenden Analyse zu unterziehen. Aus der Position der Zeitgenossenschaft werden hier Fragen nach der Struktur und Eigenart aktueller sozialer, kultureller und ökonomischer Verhältnisse behandelt: Was zeichnet unsere Gegenwartskultur aus? Worin unterscheidet sie sich von der ihr vorausgehenden Kultur? Wohin treibt die Entwicklung? Was haben wir zu erwarten? Welche Konsequenzen haben die gegebenen Verhältnisse für die Identität und das Selbstverständnis des Subjekts? Im letzten Semester wurden bereits unterschiedliche, namhafte Theoretiker aus dem Feld der Soziologie des 20. Jahrhunderts vorgestellt. Die anstehende Vorlesung des Wintersemesters wird das Programm in Richtung unserer eignen Gegenwart fortführen und dabei Autoren aus jüngerer Zeit präsentieren. Wichtig sind hier unter anderem Fragen nach der Rolle moderner Medien, nach dem Schicksal ästhetischer Rationalität unter Bedingungen technischer Reproduktion sowie nach der Freiheit des Menschen in Kunst und Gesellschaft. Im Fokus steht dabei nicht zuletzt die immer wieder geführte Diskussion über ein mögliches Ende der Moderne und den Anbruch eines Zeitalters der so genannten Postmoderne. Gegenwartsdiagnosen haben mit spezifischen Schwierigkeiten zu kämpfen: Profitieren sie einerseits von der zeitlichen Nähe ihres Gegenstandes, so sind sie andererseits stets mit dem Problem konfrontiert, eine innere Distanz zu eben jener Realität aufzurichten, der sie selbst angehören. Den hier auftretenden Reflexionsproblemen entsprechend werden Zeitdiagnosen oft kontrovers bewertet und diskutiert. Die Vorlesung ist deshalb auch an den Bruchlinien und Differenzen im Feld entsprechender Diskurse interessiert. Interessierte Studenten können auch ohne die Kenntnis des Stoffs des vergangenen Semesters ohne Probleme an dieser Veranstaltung teilnehmen. Behandelt werden Autoren wie: Dietmar Kamper, Zygmunt Bauman, Ulrich Beck, Byung-Chul Han, Heinz Bude, Ulrich Bröckling, Andreas Reckwitz, Gerhard Schulze.

wöchentlich

Anfangsdatum: 24.10.2016

Enddatum: 06.02.2017

Termin: Montag, 16:45 - 18:15 Uhr, Hauptgebäude - 305

Berufsvorbereitung

5510 Berufsvorbereitung

Ergänzungsveranstaltung
(WP/ 1,25 cp)

Grünewald

PRAXISREIHE BERUFSVORBEREITUNG

Grundsätze der Zusammenarbeit von Künstlern und Galerien

Termin 1. Donnerstag, 27. Oktober 2016, 18-20 Uhr, Raum 305 **Dozentin** Birgit Maria Sturm (Geschäftsführerin des Bundesverbands Deutscher Galerien und Kunsthändler e.V., Berlin, www.bvdg.de)

Moderation Prof. Dr. Christian Janecke (Lehrgebiet Kunstgeschichte) Die Zusammenarbeit zwischen Galerie und Künstler ist meist mehr als eine bloße Geschäftsbeziehung. Eine gute Balance zwischen persönlicher Nähe und Distanz ist sicher grundlegend für eine dauerhafte Kooperation, die im Idealfall beide Karrieren wechselseitig voranbringt. Birgit Maria Sturm, Geschäftsführerin des Bundesverbands Deutscher Galerien und Editionen, hat eine gleichlautende Broschüre herausgegeben und gibt im Laufe des Gesprächs mit Prof. Dr. Christian Janecke Einblicke in die Arbeit von Galerien.

Kickstarter

Termin 2. Donnerstag, 3. November 2016, 18-20 Uhr, Raum, 101

Dozentin Monika Kanokova (www.kickstarter.com)

Kickstarter bietet Kreativen eine einzigartige Möglichkeit, direkt mit Menschen in Kontakt zu treten und seine Idee in die Tat umzusetzen. Monika Kanokova von Kickstarter erklärt bei unserem Event, wie man eine Kickstarter Kampagne kreiert, eine Community bildet und wie man seine Ideen am besten realisiert. Während dieser Veranstaltung werden Besucher lernen, wie man eine erfolgreiche Kampagne strukturiert, seine Rewards auswählt und wie man die News über sein Projekt verbreitet.

Absicherung für Designer und Künstler

Termin 3. Donnerstag, 10. November 2016, 18-21 Uhr, Raum 101

Dozent Jan Käpernick (Schauspieler, Versicherungsfachmann und freier Makler, www.touring-artists.info) Das Thema Absicherung für Künstler wird immer komplexer. Kaum jemand blickt noch durch das Geflecht von Künstlersozialkasse (KSK) und Rentenkasse. Auch die Gesundheits- und Rentenreform wirft viele Fragen auf. Welchen Versicherungsschutz brauche ich wirklich? Worauf kann ich guten Gewissens verzichten? Wann und wie kann ich in die KSK, und was bringt sie mir? Wie erstelle ich mir einen nachhaltigen Finanzplan? Welche Produkte kann ich sinnvoll kombinieren? Mit diesem Workshop wird aufgezeigt, welche Möglichkeiten für die private Absicherung von Künstlern wirklich sinnvoll sind und wie sie am besten mit den staatlichen Institutionen kombiniert werden, dabei wird die aktuelle Rechtslage berücksichtigt und dass das Einkommen eines Künstlers eher gering ist. Aktuelle Themen wie HARTZ IV oder Auswirkungen der Finanzkrise werden ausführlich besprochen.

Themenüberblick:

KSK: Zugangsvoraussetzungen, Leistungen, praktische Tipps und Hilfen für die Bewerbung. Wie funktioniert das Rentensystem? Und wie das System der Krankenversicherungen (gesetzlich und privat)? Bayerische Versorgungskammer: Zugangsvoraussetzungen, Leistungen Private Vorsorge: Welche Versicherungen sind wirklich sinnvoll, und warum? Wovon sollte ich die Finger lassen? Die drei Schichten der Altersvorsorge. Finanzplanung für Selbstständige/Freiberufler. Dieses Seminar wurde mit Theaterjobs.de entwickelt.

Bildrechte & die VG Bild-Kunst

Termin 4. Donnerstag, 17. November 2016, 18-20 Uhr, Raum 10

Dozent Prof. Dr. Gerhard Pfennig, (ehemaliges Vorstandsmitglied der VG Bild-Kunst und der Stiftung Kunstfonds, www.bildkunst.de) Die Verbreitung und Vervielfältigung von urheberrechtlich geschützten Werken hat in der heutigen, medial dominierten Welt ein solches Ausmaß angenommen, dass die Urheber von Kunstwerken, Illustrationen oder Fotos selbst kaum mehr kontrollieren können, wie diese Werke genutzt werden. Die VG Bild-Kunst ist eine von Bild-Urhebern gegründete und verwaltete Verwertungsgesellschaft. Ihre Aufgabe ist es, die Nutzungsrechte der Mitglieder an Werken der bildenden Kunst im analogen und digitalen Zusammenhang wahrzunehmen und Vergütungsansprüche zu sichern. Doch ist es wirklich sinnvoll für Künstler/innen, dort Mitglied zu sein? Welche Möglichkeiten bietet eine Mitgliedschaft? Wie funktioniert eine Verwertungsgesellschaft? Der Vortrag stellt die Arbeitsbereiche und Aufgaben der VG-Bild-Kunst vor und soll den Teilnehmern/innen die Möglichkeit bieten, alle Fragen in Bezug auf die VG Bild-Kunst zu klären.

Gema

Termin 5. Donnerstag, 24. November 2016, 18-20 Uhr, Raum 101

Dozent Csongo Dobrotka Musik ist eine wichtige Komponente im Film und wirkt oft unbewusst und kaum wahrnehmbar auf die Zuschauer_innen. Ebenso unbewusst wird sie im Produktionsprozess schnell vernachlässigt und kann im Nachhinein enorme Schwierigkeiten verursachen. Spätestens bei der GEMA-Lizenzierung müssen alle Rechte geklärt sein und vorgelegt werden. hFMA-Mitarbeiter Csongor Dobrotka bietet den Teilnehmer_innen eine Übersicht der rechtlichen und wirtschaftlichen Komponenten rund das GEMA-Thema - und bietet praktische Leitfäden für:

5514 Existenzgründung

Workshop

(1,25 cp)

Grünwald

Einführung in die Selbstständigkeit für Künstler und Designer, Teil 1

Der Start / Die Rechnung

Nur manchmal wird er geplant, zu häufig passiert er einfach - der Start in die Selbstständigkeit. Denn plötzlich ist ein Job da, für dessen Erledigung der Auftraggeber eine Rechnung wünscht. Und das Ganze auch schon während des Studiums. Ulrike Grünwald, die an der HfG im Büro für Wissenstransfer u.a. auch für die Themen rund um die Existenzgründung für Studierende und Absolventen der HfG zuständig ist, gibt einen Überblick über die ersten Schritte in die Freiberuflichkeit. Was das ist und wie dann eine Rechnung aussehen sollte, erfahren die Teilnehmer im ersten Teil der Einführung.

Einführung in die Selbstständigkeit für Künstler und Designer, Teil 2

Die Kalkulation / Die Künstlersozialkasse

Im zweiten Teil werden verschiedene Modelle zur Berechnung der Arbeitszeit vorgestellt. Denn das ist überhaupt das Schwierigste: Was bin ich wert? Darüber hinaus wird die KSK, also die Künstlersozialkasse, vorgestellt und ein möglicher Antrag wird durchgesprochen.

Einführung in die Selbstständigkeit für Künstler und Designer, Teil 3

Die Steuern / Und sonst

Ziemlich lästig sollen ja wohl Steuererklärungen sein. Zum Glück gibt es dafür Steuerberater - doch die kosten Geld. Im zweiten Teil der Einführungsveranstaltung wird auf die Konsequenzen der Rechnungsschreiberei, die im ersten Teil besprochen wurde, eingegangen. Welche Steuern fallen überhaupt an? Was ist der Unterschied zwischen Umsatz und Gewinn? Welche Kosten können geltend gemacht werden? Die Teilnehmer erfahren, dass eine Steuererklärung keine Zauberei ist und werden mit den Formularen vertraut gemacht.

Bemerkung

Anmeldung bis zum 11. Januar 2017 (Angabe von Matrikelnummer, Fachbereich, E-Mail):
Büro für Wissenstransfer unter transfer@hfg-offenbach.de

Leistungsnachweis

Ausreichende Teilnahme wird bescheinigt.

wöchentlich

Anfangsdatum: 13.01.2017

Enddatum: 27.01.2017

Termin: Freitag, 16:00 - 18:00 Uhr, Hauptgebäude - 305

5515 Urheber- und
Vertragsrecht
Seminar
(WP/ 1,25 cp)
Wulf

GRUNDZÜGE DES RECHTS FÜR KREATIVE

(Urheber-, Design-, Marken- und vertragsrecht)

Was machen Sie, wenn ein Unternehmen - ohne Ihre Zustimmung - Ihre Entwürfe verwendet? Welche Möglichkeiten hätten Sie gehabt, dies zu verhindern? Dürfen Sie für Ihr eigenes Werk Werke Dritter verwenden? Wie sieht es aus, wenn diese im Internet veröffentlicht wurden? Sie stellen einen Film her, an dem einige andere Personen mitwirken, wem stehen die Rechte am Film zu? Diese und eine Vielzahl weiterer Fragen werden Gegenstand von fünf Doppelstunden sein, in denen Sie die Grundlagen des Urheberrechts, des Design- und Markenrechts sowie die Grundzüge vertraglicher Gestaltungen kennenlernen werden. Ziel der Veranstaltung ist es, Sie sicherer zu machen im Umgang mit allen rechtlichen Themen, die Ihr Schaffen betreffen: Dr. Julia Wulf, geb. 1957, ist als Rechtsanwältin und Notarin Partnerin der internationalen Kanzlei Taylor Wessing. Taylor Wessing genießt seit vielen Jahren einen hervorragenden Ruf bei der rechtlichen Betreuung von kreativen Individuen, ebenso wie von gestaltenden mittelständischen sowie internationalen Unternehmen. Dr. Julia Wulf leitet im Frankfurter Taylor Wessing Büro den Bereich Gewerblicher Rechtsschutz und Urheberrecht.

Bemerkung

Anmeldung bis zum 14.11.2016 per Mail unter: transfer@hfg-offenbach.de
Bitte mit Matrikelnummer, Fachbereich und Email.

Leistungsnachweis

Ausreichende Teilnahme wird bescheinigt.

wöchentlich

Anfangsdatum: 16.11.2016

Enddatum: 14.12.2016

Termin: Mittwoch, 14:00 - 16:00 Uhr, Hauptgebäude - 305

Berufsvorbereitung

Diplom

Diplombetreuung Entwurf

8501 Diplombetreuung
Entwurf
Besprechung
**Eckart,
Holzbach,
Kellner,
Spanihel,
Zebner**

DIPLOMBETREUUNG ENTWURFSARBEIT

Bemerkung

Die Betreuung der Diplomarbeiten findet in Absprache mit dem jeweiligen Betreuer/der jeweiligen Betreuerin in den entsprechenden Lehrgebieten statt.

Diplombetreuung Theorie

8502 Diplombetreuung
Theorie
Besprechung
**Gessmann,
Klemp**

DIPLOMBETREUUNG-THEORIEARBEIT

Bemerkung

Termine nach Vereinbarung.