



**Fachbereich Design**

**Kommentiertes Vorlesungsverzeichnis**

Sommersemester 2020

Gedruckt aus LSF am: 11.05.2020

---

|   |           |
|---|-----------|
| <b>Grundstudium</b>                         | <b>3</b>  |
| 2. Semester                                 | 3         |
| Gestaltung                                  | 3         |
| Theorie                                     | 5         |
| Technologie                                 | 7         |
| Werkstatt und Software                      | 7         |
| 4. Semester                                 | 9         |
| Vordiplom                                   | 9         |
| Theorie                                     | 11        |
| Werkstatt und Software                      | 12        |
| <b>Hauptstudium</b>                         | <b>14</b> |
| Gestaltung                                  | 14        |
| Gestaltungsprojekte / Produktgestaltung III | 15        |
| Gestaltungsmodule                           | 25        |
| Theorie                                     | 27        |
| Theoriegruppe I                             | 27        |
| Theoriegruppe II                            | 28        |
| Theoriegruppe III                           | 30        |
| Technologie                                 | 31        |
| Werkstatt und Software                      | 32        |
| Berufsvorbereitung                          | 36        |
| Freies Studium                              | 38        |
| Berufsvorbereitung                          | 41        |
| Zusatzveranstaltungen                       | 41        |
| Diplom                                      | 41        |
| Diplombetreuung Entwurf                     | 41        |
| Diplombetreuung Theorie                     | 41        |

## Grundstudium

### 2. Semester

#### Gestaltung

1032 Zeichnen I - Fortsetzung  
Seminar  
(PF/ 1 cp)  
**Regel**

#### **ZEICHNEN I - FORTSETZUNG**

##### Bemerkung

In den unterrichtsfreien Wochen wird selbstständiges Arbeiten vorausgesetzt.  
Das Seminar wird digital betreut.

##### Leistungsnachweis

Abgabe Zeichenmappe. Verbindlicher Abgabetermin am 23.10.2020 im Fachbereichsbüro.

14-täglich  
Anfangsdatum: 21.04.2020  
Enddatum: 14.07.2020  
Termin: Dienstag, 14:00 - 17:15 Uhr,

1040 Grundlagen der  
Produktgestaltung  
Seminar  
(PF/ 5 cp)  
**Eckart,  
Klober**

#### **GRUNDLAGEN FÜR DESIGNPROZESSE**

Das Seminar vermittelt Einblicke und Kenntnisse über Prozesse, Methoden und Berufsfelder im Bereich des Design. Beispiele von signifikanten disruptiven Produkten (bezogen auf Gebrauch, Technologie, Gesellschaft, Material, Markt) [„Meilensteine“] wird die Rolle von Design auf Veränderungsprozesse diskutiert und mit eigenen Beispielen weitergehend verdeutlicht. In der Gruppe erarbeitete Mappings zeigen prägnante Tätigkeitsfelder des Design mit Übergängen und Überschneidungen zu anderen Disziplinen („Heroes“, „Designpraxis“). An repräsentativen differenzierten Beispielen der Designpraxis wird das wirtschaftliche Umfeld von Design dargestellt und in Form von Kurzreferaten erarbeitet und diskutiert.

Die Vermittlung eines prototypischen Designprozesses (Aufgabenstellung, Briefing, Analyse, Strategie, Entwurfsstadien, Detaillierung, marktreife Ausarbeitung) mit Zeit- und Kostenplanung und „Tools“, ist Grundlage für ein Sprintprojekt (6 Wochen). Das Projekt mit einer vermeintlich simplen Aufgabenstellung (z.B. Eimer, Haken, Tragen, Nudel) vermittelt in aufeinander folgenden Entwurfsstadien Darstellungsformen, Funktions- und Vormodellen und Detaillierung den Entwurfsprozess, der sich mit Diskussion von alternativen Richtungen in wöchentlichem Rhythmus bis zur Ausarbeitung eines finalen Produktentwurfs verdichtet und das strategische Potential von Design verdeutlicht.

Besprechungen und Präsentationen auf: bigbluebutton <https://video.hfg-offenbach.de>  
Parallele Projektplattform für den Austausch auf: mattermost <https://chat.hfg-offenbach.de/login>

##### Bemerkung

Der Unterricht wird web-basiert gestartet und findet bis 12:15 Uhr statt. Danach wird freies Arbeiten erwartet, sofern sich nicht Modul 4130 (Klober) anschließt. Ein Einladungslink folgt.

##### Leistungsnachweis

Ausreichende, aktive Teilnahme wird bescheinigt.

wöchentlich  
Anfangsdatum: 22.04.2020  
Enddatum: 15.07.2020  
Termin: Mittwoch, 09:00 - 12:15 Uhr, Ludo-Mayer-Straße 1 - KvB-Saal

1050 Gestaltungsgrundlagen I  
Seminar  
(PF/ 5 cp)

#### **HOMEWORK 1 „Kinetic**

## Holzbach

Die Kinetik als Teilgebiet der Mechanik umfasst die Lehre von den Bewegungen unter dem Einfluss innerer und äußerer Kräfte. Gestalt und Bewegung resultieren aus unterschiedlichen Konzentrationen und Energiezuständen. Der Zustandsbegriff verknüpft zwei zentrale Größen. Dies ist die Zeit, die eine Zustandsänderung benötigt und die Beschaffenheit des Objekts, dass eine Änderung erfahren kann.

Theo Jansen entwickelt kinetische Kunstobjekte, die er Strandbeesten („Strandtiere“) nennt. Es handelt sich um bewegliche und laufende Maschinen, die aus Dingen wie Plastikrohren, Kabelbindern und Nylonfäden konstruiert sind. Die Umwandlung von einer geradlinigen Bewegung in eine Drehbewegung (und auch umgekehrt) erfolgt dabei über Koppelgetriebe. Die für ihre Bewegung notwendige Energie beziehen seine Arbeiten aus dem Wind oder Druckluft. Häufig ähneln die Arbeiten und skelettartigen Gebilde an Tiere und Fabelwesen. Nach Angaben des Künstlers befinden sich die derzeitigen Strandtiere bereits in der 7. Generation einer Evolution.

Die Strandtiere orientieren sich an ihrer Umwelt. Sie verankern sie sich bei einem aufkommenden Sturm im Sand und erkennen mit ihren Fühlern Hindernisse oder ändern ihre Laufrichtung, wenn sie auf Wasser treffen. Ausgehend von diesen Überlegungen, entstehen in diesem Semester kleinformatige und mehr oder weniger abstrakte/konkrete – kinetische – Objekte. Diese können sich als Inspiration gerne an den Strandtieren von Theo Jansen, alten Studien von Leonardo da Vinci oder auch den Arbeiten von Jean Tinguely orientieren. Es werden optisch variable Erscheinungsformen erzeugt. Die technischen Konstruktionen, beweglichen Objekte, Bewegungen oder Lichtspiegelungen werden aus Dingen des Alltags erzeugt und durch Wind, Wasser oder Gravitation angetrieben. Denkbar ist aber auch der Einsatz von Motoren, Uhrwerken, manuellen Antrieben oder digitale Ansteuerungen.

Die besondere Herausforderung der Aufgabe liegt darin, diese situationsbedingt - jenseits der Hochschule und ihrer Werkstätten - mit den vorhandenen Dingen des tagtäglichen Lebens und Umfelds zu realisieren.

### Bemerkung

Auf Grund der aktuellen Situation wird das Seminar zunächst web-basiert gestartet; ein Einladungslink erfolgt dann per Mail.

### Leistungsnachweis

In Absprache mit dem Professor/Dozent.

Parallelgruppe: Gruppe A  
wöchentlich

Anfangsdatum: 23.04.2020

Enddatum: 16.07.2020

Termin: Donnerstag, 14:00 - 17:15 Uhr, Isenburger Schloss - C-105

1060 Gestaltungsgrundlagen

II

Seminar

(PF/ 5 cp)

**Holzbach**

### **HOMEWORK 1 „Kinetic**

Die Kinetik als Teilgebiet der Mechanik umfasst die Lehre von den Bewegungen unter dem Einfluss innerer und äußerer Kräfte. Gestalt und Bewegung resultieren aus unterschiedlichen Konzentrationen und Energiezuständen. Der Zustandsbegriff verknüpft zwei zentrale Größen. Dies ist die Zeit, die eine Zustandsänderung benötigt und die Beschaffenheit des Objekts, dass eine Änderung erfahren kann.

Theo Jansen entwickelt kinetische Kunstobjekte, die er Strandbeesten („Strandtiere“) nennt. Es handelt sich um bewegliche und laufende Maschinen, die aus Dingen wie Plastikrohren, Kabelbindern und Nylonfäden konstruiert sind. Die Umwandlung von einer geradlinigen Bewegung in eine Drehbewegung (und auch umgekehrt) erfolgt dabei über Koppelgetriebe. Die für ihre Bewegung notwendige Energie beziehen seine Arbeiten aus dem Wind oder Druckluft. Häufig ähneln die Arbeiten und skelettartigen Gebilde an Tiere und Fabelwesen. Nach Angaben des Künstlers befinden sich die derzeitigen Strandtiere bereits in der 7. Generation einer Evolution.

Die Strandtiere orientieren sich an ihrer Umwelt. Sie verankern sie sich bei einem aufkommenden Sturm im Sand und erkennen mit ihren Fühlern Hindernisse oder ändern ihre Laufrichtung, wenn sie auf Wasser treffen. Ausgehend von diesen Überlegungen, entstehen in diesem Semester kleinformatige und mehr oder weniger abstrakte/konkrete – kinetische – Objekte. Diese können sich als Inspiration gerne an den Strandtieren von Theo Jansen, alten Studien von Leonardo da Vinci oder auch den Arbeiten von Jean Tinguely orientieren. Es werden optisch variable Erscheinungsformen erzeugt. Die technischen Konstruktionen, beweglichen Objekte, Bewegungen oder Lichtspiegelungen

werden aus Dingen des Alltags erzeugt und durch Wind, Wasser oder Gravitation angetrieben. Denkbar ist aber auch der Einsatz von Motoren, Uhrwerken, manuellen Antrieben oder digitale Ansteuerungen.

Die besondere Herausforderung der Aufgabe liegt darin, diese situationsbedingt - jenseits der Hochschule und ihrer Werkstätten - mit den vorhandenen Dingen des tagtäglichen Lebens und Umfelds zu realisieren.

#### Bemerkung

Auf Grund der aktuellen Situation wird das Seminar zunächst web-basiert gestartet; ein Einladungslink erfolgt per Mail.

#### Leistungsnachweis

In Absprache mit dem Professor/Dozent.

Parallelgruppe: Gruppe B  
wöchentlich

Anfangsdatum: 30.04.2020

Enddatum: 23.07.2020

Termin: Donnerstag, 14:00 - 17:15 Uhr, Isenburger Schloss - C-105

## Theorie

2021 Designtheorie I  
Seminar  
(PF/ 2 cp)  
**Klemp**

### **DESIGNTHEORIE**

In diesem Seminar, werden ausgesuchte Quellentexte zu historischen und gegenwärtigen Designtheorien gelesen und diskutiert. Dazu sind von den Studentinnen und Studenten jeweils Referate zu erbringen.

Behandelt werden u.a.: Friedrich Schiller, Über die ästhetische Erziehung des Menschen, 1795; John Ruskin, Die Steine von Venedig, 1851; Gottfried Semper, Wissenschaft, Industrie und Kunst, 1896; Muthesius / van de Velde, Werkbundthesen und –gegengesetzten, 1914; Peter Behrens, Kunst und Technik, 1910; Adolf Loos, Ornament und Verbrechen, 1909; De Stijl, Manifest I, 1918; Walter Gropius, Die Tragfähigkeit der Bauhaus-Idee, 1922; Mart Stam, Das Maß, das richtige Maß, 1929; Max Bill, Schönheit aus Funktion und als Funktion, 1949; Herbert Marshall McLuhan, Die magischen Kanäle, 1964; Jean Baudrillard, Die Simulation, 1982; Jochen Gros, Vom Stilgemisch zum Mischstil, 1987; Robert Venturi, Komplexität und Widerspruch in der Architektur, 1978; Lucius Burckhardt, Design ist unsichtbar, 1980; Heinrich Kotz, Moderne und Postmoderne 1985; Dieter Rams, Ramsifikationen, 1987; Bruno Latour, von Objekten zu Dingen, 2005;

Der Workshop von Helge Asmoneit zum Thema „Design recherchieren“ ist integraler Bestandteil des Seminars. Termine folgen.

#### Literatur

Gerhard Schweppenhäuser: Designtheorie. Wiesbaden 2016; Mareis, Claudia: Theorien des Designs zur Einführung. Hamburg 2014; Klaus Thomas Edelmann / Gerrit Terstiege (Hrsg.): Gestaltung denken. Grundlagentexte zu Design und Architektur, Basel 2010; Volker Fischer / Anne Hamilton (Hrsg.): Theorien der Gestaltung. Frankfurt 1999; Wolfgang Welsch (Hg.): Wege aus der Moderne. Schlüsseltexte der Postmoderne-Diskussion, 2. Auflage Berlin 1994; Ulrich Conrads (Hg.): Programme und Manifeste zur Architektur des 20. Jahrhunderts. Braunschweig 1975

#### Bemerkung

Auf Grund der aktuellen Situation wird das Seminar zunächst web-basiert gestartet. Ein Einladungslink erfolgt per Mail.

#### Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, Referat und Hausarbeit.

wöchentlich

Anfangsdatum: 20.04.2020

Enddatum: 13.07.2020  
Termin: Montag, 14:00 - 15:30 Uhr, Hauptgebäude - 312

2031 Designgeschichte I  
Seminar  
(PF/ 2 cp)  
**Klemp**

### **DESIGNGESCHICHTE I**

In dieser Überblicksvorlesung werden die wichtigsten Positionen und Protagonisten der Designgeschichte im Bereich Produkt- und Industriedesign vorgestellt. Dazu werden Parallelen zur Architektur, zum Grafikdesign und Kunst aufgezeigt.

Nach Frühformen arbeitsteiliger Gestaltung in der Renaissance widmet sich die Vorlesung der Situation der entwickelten Industrialisierung zur Mitte des 19. Jahrhunderts mit Betrachtungen zum Biedermeier, der englischen Arts and Crafts Bewegung und dem Phänomen des Historismus. Ausführlich wird auf die Frühphase der Gestaltungsmoderne seit den 1890er Jahren mit Jugendstil und Konstruktivismus und einem intensiv einsetzenden Diskurs über Gestaltungsfragen in ganz Europa und in den USA eingegangen. Die Zwischenkriegszeit als Phase der entwickelten Gestaltungsmoderne kommt mit Projekten wie dem Bauhaus oder dem Neuen Frankfurt zur Darstellung zur Sprache.

Die USA als Wirkungsort vieler europäischer Emigranten wird seit den 1940er Jahren zu einem Zentrum neuer Gestaltung, sowohl im Grafikdesign als auch in der Produktgestaltung. Neben wichtigen Einzelpositionen wie Raymond Loewy in den USA, aber auch Ettore Sottsass und Alessandro Mendini in Italien, oder Dieter Rams in Deutschland werden allgemeinere Themen behandelt wie die Problematik des sog. Autoredesigns oder das Verhältnis von visueller Kommunikation und Produktgestaltung.

#### Literatur

Beat Schneider: Design – Eine Einführung. Entwurf im sozialen, kulturellen und wirtschaftlichen Kontext, Basel Boston Berlin 2005.

Thomas Hauffe: Design. Ein Schnellkurs, Köln 2008.

Klaus Klemp: Pure Design. Deutschland und benachbarte Länder in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts, Amsterdam Berlin Stuttgart 2011.

Petra Eisele: Klassiker des Produktdesign. Stuttgart 2014.

Bernhard E. Bürdek: Design. Geschichte, Theorie und Praxis der Produktgestaltung, Basel 2015.

#### Bemerkung

Auf Grund der aktuellen Situation wird das Seminar zunächst web-basiert gestartet. Ein Einladungslink erfolgt per Mail.

#### Leistungsnachweis

Klausur zum Semesterende.

wöchentlich

Anfangsdatum: 20.04.2020

Enddatum: 13.07.2020

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

2040 Ästhetik I  
Seminar  
(PF/ 1 cp)  
**Gessmann**

### **ÄSTHETIK I**

Ein Grundkurs in Ästhetik für die Belange des Designs sollte heute zweierlei leisten: ersten darzustellen, was bisher geschah. Dazu gehört die Orientierung an den klassischen Idealen der Schönheit und den dazugehörigen Theorien, ebenso wie die Ansätze der Moderne und ihrem konsequenten Bruch mit kanonischen Sichtweisen. Erstaunlicherweise ist im Produktdesign immer beides präsent geblieben, die Orientierung an der Kunstgeschichte und immer seienden Idealen, wie es die Disziplin um die Mitte des 19. Jahrhunderts als mustergültig festschreiben wollte; wie auch der Aufbruch in ornamental verschlankte Produkt- und Menschenwelten, die uns im Sinne einer reduzierten oder auch funktionalen Ästhetik immer wieder überzeugen, seit der Jahrhundertwende zum 19. Jahrhundert nahezu ununterbrochen. Heute gilt es sich – zweitens – zu vergegenwärtigen, dass die Produktgestaltung mehr und mehr auf eine zeitbasierte Ästhetik aus sein muss. Nicht zuletzt ist dies einer smarten Einbindung von Dingen in die Interaktion der Netze geschuldet. Dinge können jetzt in einem mehr oder weniger aktiven Sinne ‚mitmachen‘. Das bedeutet in der Folge: Weniger die statischen Verhältnisse, die man auf einmal überblicken kann, als die dynamischen Wechselwirkungen, scheinen für eine ästhetische Gestaltung offen und relevant. Wie es Daniel Martin Feige herausstellt, erheben die komplexen

Gebräuche und Abläufe in der Handhabung der Dinge Anspruch darauf, ästhetisch gestaltet und gewertet zu sein. Eine Dramatisierung ästhetischer Produktkategorien steht uns demnach bevor. Im ersten Teil des Kurses geht es dementsprechend um Ästhetik und Dingverhältnisse (Ontologie); im zweiten um Ästhetik und die Dramaturgie der Dinge. Ist der erste Teil mit den Klassikern der Zunft zu erschließen, müssen im zweiten Teil noch nicht ausgetretene Pfade beschritten werden.

### Literatur

Vitruv: Zehn Bücher über die Architektur (De architectura libri decem) Darmstadt 2013.  
Immanuel Kant: Kritik der Urteilskraft (Werkausgabe, Band 10), Frankfurt am Main 1974.  
Georg Wilhelm Friedrich Hegel: Vorlesungen über Ästhetik (Werke in 20 Bänden, Bände 13-15), Frankfurt am Main 1986.  
Friedrich Nietzsche: Die Geburt der Tragödie aus dem Geiste der Musik. Fritzsche, Leipzig 1872.  
Theodor W. Adorno: Ästhetische Theorie, Frankfurt am Main 1970.  
Arthur C. Danto: Die philosophische Entmündigung der Kunst, München/Paderborn 2010.  
Aristoteles, Poetik.  
Friedrich Schiller: Über die ästhetische Erziehung des Menschen: In einer Reihe von Briefen, Stuttgart 2000.  
Peter Langemeyer (Hg.): Dramentheorie: Texte vom Barock bis zur Gegenwart, Stuttgart 2011.  
Daniel Martin Feige: Design: Eine philosophische Analyse, Berlin 2018.  
Bernhard E. Bürdek: Design: Geschichte, Theorie und Praxis der Produktgestaltung, Basel 2015.

### Bemerkung

Auf Grund der aktuellen Situation wird das Seminar zunächst web-basiert gestartet; ein Einladungslink erfolgt dann per Mail.

### Leistungsnachweis

Aktive, regelmäßige Teilnahme. Klausur am Ende der Vorlesungszeit.

wöchentlich

Anfangsdatum: 22.04.2020

Enddatum: 15.07.2020

Termin: Mittwoch, 17:30 - 19:00 Uhr, Hauptgebäude - 312

## **Technologie**

3100 Technologie I  
Seminar  
(PF/ 3 cp)  
**Scharf**

### **WERKSTOFFE FÜR DAS DESIGN: EIGENSCHAFTEN – VERARBEITUNG – ÖKOLOGIE**

Technologie-Seminar zu Materialien und ihre industriellen Herstellungsverfahren, insbesondere Kunststoff und Metall. Anhand vieler Beispiele werden material- und verfahrensgerechte Gestaltungslösungen aufgezeigt und die Wechselwirkung zwischen den technischen Bedingungen und dem Gestaltungsprozess diskutiert.

### Leistungsnachweis

Leistungsnachweis: mind. 66 % Anwesenheit + individuelles Referat.

14-täglich

Anfangsdatum: 24.04.2020

Enddatum: 17.07.2020

Termin: Freitag, 10:45 - 12:15 Uhr, Hauptgebäude - 312

## **Werkstatt und Software**

4120 Layout / Dokumentation  
Techniken  
(PF/ 2 cp)

### **LAYOUT UND DOKUMENTATION**

**Seibt**

Einführung und Umsetzung typografischer Grundlagen anhand eines individuellen Booklets.  
Einführung in das Programm power point anhand eines eigenen Fallbeispiels.

Bemerkung

Im SS 2020 wird der Kurs zunächst online angeboten. W. Seibt setzt sich mit den Studierenden selbst in Verbindung und klärt die Vorgehensweise.

Das Studio kann zur Zeit nicht genutzt werden, sodass die Realisation der Visualisierung mit Bordmitteln (eigenes Photoequipment und allseits vorhandene Smartphones ) fortgeführt wird. Es geht nicht nur um die Techniken, sondern auch um die Inhalte der Bildwelten.

wöchentlich

Anfangsdatum: 16.04.2020

Enddatum: 16.07.2020

Termin: Donnerstag, 14:00 - 15:30 Uhr, Isenburger Schloss - C-307

4130 Designmodellbau

Techniken

(PF/ 2 cp)

**Klober**

**TECHNIKEN**

Die Betrachtung verschiedener Fertigungsverfahren wie Rotationsgießen, Extrudieren, Blas- oder Galvanoformen etc. und deren improvisierte Übertragung in den Designmodellbau sind Thema des Kurses. Die dreidimensionalen Umsetzungsmöglichkeiten in den unterschiedlichen Werkstattbereichen werden hierzu vorgestellt. Die Arbeiten werden vorab thematisiert, können jedoch auch frei und/oder begleitend zu Parallelkursen gewählt werden.

Im Sommersemester 2018 bilden textile Werkstoffe und Verfahren, insbesondere 3D Strick, den Schwerpunkt.

Exkursionen zu Unternehmen der textilerzeugenden/verarbeitenden Industrie (je nach Termin: Adidas, Arno Arnold, Buck TSP, Gertex, MarcCain, VAUDE etc.) und ein Einführungskurs in die HfG Nähwerkstatt (durch Hendrik Vormann) begleiten den Kurs.

Bemerkung

Auf Grund der aktuellen Situation wird das Seminar zunächst web-basiert gestartet, ein Einladungslink erfolgt dann per Mail.

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, Übungen und verpflichtende Exkursionen.

Parallelgruppe: Gruppe A

14-täglich

Anfangsdatum: 22.04.2020

Enddatum: 15.07.2020

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

Parallelgruppe: Gruppe B

14-täglich

Anfangsdatum: 29.04.2020

Enddatum: 22.07.2020

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

4140 CAD I

Techniken

(PF/ 3 cp)

**Langhorst**

**4140 CAD I Rhino**

Der Kurs CAD I schließt an den Kurs 4101 Medienlabor an und setzt grundlegende Kenntnisse in Bildbearbeitung und der Arbeit mit Vektorgrafik voraus. Ziel des Kurses ist es, das Prinzip und die Grundlagen der Flächenmodellierung mit Rhino3D zu vermitteln.

In der ersten Hälfte des Kurses wird die äußere Form eines vorgegebenen Gegenstandes analysiert um die geeignete Strategie für den Nachbau der Form zu finden. Schwerpunkte hierbei sind:

- Erkennen der Gestaltungsabsicht und des strukturellen Aufbaus
- Arbeit mit Fotos als Vorlage für den Aufbau von NURBS Kurven
- Orientierung im Raum mit Hilfskonstruktionen
- Aufbau von Flächen aus Kurven und Punkten



- Aufbau von Volumenkörpern
- Schneiden von Linien, Flächen und Körpern: Trim, Split, Boolean Difference
- Verbinden von Kurven und Flächen: Group, Join, Boolean Union

In der zweiten Hälfte des Kurses wird die Aufgabe gestellt, für das Objekt aus dem ersten Kursteil eine Formvariante zu skizzieren und diese in Rhino3D zu visualisieren. Hierbei kann – je nach Kenntnisstand der Studierenden - individuelle Hilfe beim Flächenaufbau in Anspruch genommen werden.

#### Bemerkung

Auf Grund der aktuellen Situation werden die Lehrveranstaltungen zunächst web-basiert gestartet. Zugangs-Links zu den digitalen Konferenzräumen und weitere Hinweise erhalten Sie per Email.

Zwei Gruppen A und B (Donnerstagvormittag).

#### Leistungsnachweis

Ausreichende Teilnahme, Abgabe eines schattierbaren 3D Modells der gestalteten Form im Rhino3D Format.

Parallelgruppe: Gruppe A

14-täglich

Anfangsdatum: 23.04.2020

Enddatum: 16.07.2020

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

Parallelgruppe: Gruppe B

14-täglich

Anfangsdatum: 30.04.2020

Enddatum: 23.07.2020

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

5120 Creative Coding  
Praktische Übung  
(ZF/ 5 cp)  
**Stankowski**

**CREATIVE CODING** - Ergebnisorientiertes Programmieren für Designer

Im Gestaltungsprozess wird die Arbeit mit funktionierenden Prototypen immer wichtiger, um die Funktionsweise von Produktideen evaluieren und verbessern zu können. Die große Anzahl verschiedener Programmiersprachen, Anwendungsgebiete und Frameworks stellt allerdings jeden, der nicht hauptberuflich programmiert vor viele Fragen.

Im Seminar gebe ich euch einen Überblick über die (für Produktgestalter) wichtigsten und zugänglichsten Programmiersprachen und Plattformen mit jeweilig kurzen Crashkursen. Gemeinsam diskutieren wir darüber, welche Anwendungsfälle bei euch am häufigsten eintreten und wie ihr sie angehen könnt. Im Mittelpunkt des Kurses steht es, euch den Zugang zum Programmieren zu erleichtern, aber auch nachhaltiges Lernen ohne Abhängigkeit von Copy & Paste zu fördern. Anmeldungen ohne Vorkenntnisse sind ausdrücklich erwünscht.

#### Bemerkung

Auf Grund der aktuellen Situation wird das Seminar zunächst web-basiert gestartet. Wer mitmachen möchte, schickt eine Mail an [kuehn-wilkens@hfg-offenbach.de](mailto:kuehn-wilkens@hfg-offenbach.de); ein Einladungslink erfolgt dann per Mail.

Max. 12 Teilnehmende.

## 4. Semester

### Vordiplom

Ausarbeitung eines Entwurfs in allen Phasen: Kontexterfassung, Analyse, Recherche, alternative Lösungsansätze, Umsetzung des ausgewählten Entwurfs, Visualisierung des Ergebnisses in einem Text (produktsprachliche Aspekte), Modell und Visualisierung.

1200 Produktgestaltung II /  
Vordiplom  
Besprechung  
(PF/ 15 cp)

**Eckart,  
Holzbach,  
Zebner**

## **BEGLEITUNG DER VORDIPLOMARBEIT**

### Bemerkung

**Auf Grund der aktuellen Situation wird das Seminar zunächst web-basiert gestartet.**

Die Betreuer Prof. Eckart, Prof. Holzbach, Prof. Zebner setzen sich mit den ihnen zugelosten Vordiplomand\*innen in Verbindung und erklären das Thema und die Vorgehensweise.

### **Betreuungszeiten**

Prof. Eckart: mittwochs, 14:00-17:15 Uhr

Prof. Holzbach: mittwochs, 14:00-17:15 Uhr

Prof. Zebner: dienstags, 14:00-17:15 Uhr

### Leistungsnachweis

2-fach Booklet, 2-fach CD (Unterschrift Seibt), maschinell ausgefüllter Erfassungsbogen.

wöchentlich

Anfangsdatum: 15.04.2020

Enddatum: 15.07.2020

Termin: Mittwoch, 14:00 - 17:15 Uhr, Isenburger Schloss - C-105

2070 Designmethodologie

Seminar  
(PF/ 2 cp)

**Schwer**

Strategien, Methoden und Routinen werden im Entwurfsprozess durch persönliche Erkenntnisse sowie soziokulturelle Hintergründe geprägt. Immer wieder gibt es aber auch spontane Impulse, welche neue Sichtweise auf eine Problemstellung eröffnen. Sie werden häufig als „Zufälle“ wahrgenommen oder einem „genialen Geist“ zugeschrieben. Genauer betrachtet, resultieren sie jedoch aus vorangegangenen Bemühungen und gewonnenen Einblicken.

Ein zweiter wesentlicher Aspekt liegt im Sichtbarmachen der Ideen, Materialisierungen von Lösungsansätzen. In der Softwareentwicklung wird dieser Prozess als „Prototyping“ bezeichnet. Er dient dazu, frühzeitig Erfahrungen zu sammeln und ein Feedback über den eingeschlagenen Weg zu erhalten. Auch im Designprozess ist es wichtig, nach einer zeitlich begrenzten Analyse schnell zum Entwerfen überzugehen. Denn nur so kann man weitere Erkenntnisse über das Problem gewinnen und Kriterien zur Bewertung von Resultaten entwickeln.

Der Kurs begleitet die Entwurfstätigkeit im Rahmen des Vordiploms. In ihm sollen etablierte Praktiken diskutiert und anhand theoretischer Exkurse gefestigt oder sogar erweitert werden. Vier Schwerpunktthemen strukturieren den Prozess: Den Einstieg bildet die Entwicklung einer übergeordneten Fragestellung, um ein Thema strukturiert zu beleuchten und eigene Entwurfsansätze zu bewerten. Die Darstellung schöpferischer Zusammenhänge soll im Anschluss dabei helfen, kreative Prozesse zu verstehen, die Ideen zu fassen, zu diskutieren und weiterzuentwickeln. Über die Aufgliederung in Teilaspekte können im weiteren Verlauf komplexe Problemstellungen differenziert bearbeitet und in übergreifende Zusammenhänge integriert werden. Die produktsprachliche Beschreibung und Dokumentation dient in der Schlussphase dazu, die Grundgedanken und Entwurfsentscheidungen nachvollziehbar machen, den Entwurf in einen größeren Kontext stellen und einen Ausblick auf daran anschließende Gestaltungskonzepte ermöglichen.

In 14-tägigen Treffen in kleinen Gruppen werden Methoden und Werkzeuge vorgestellt und mit Blick auf persönliche Erfahrungen oder Schwierigkeiten diskutiert. Übungen zu den jeweiligen Schwerpunkten ergänzen die Auseinandersetzung.

### Literatur

Ammon, Sabine und Eva Maria Froschauer (Hrsg.): Wissenschaft Entwerfen: Vom forschenden Entwerfen zur Entwurfsforschung der Architektur. München: 2013.

Bielefeld, Bert und Sebastian El khouli: Entwurfsidee. Basel: 2010.

Cross, Nigel: Designerly ways of knowing, Basel Boston Berlin: 2007.

Kurz, Melanie: Die Modellmethodik im Formfindungsprozess am Beispiel des Automobildesigns: eine Betrachtung der Wechselwirkungen zwischen Entwurfs- und Darstellungsmethoden im Hinblick auf die systematische Entwicklung und die Bewertbarkeit der dreidimensionalen Form artefaktischer Gegenstände im Entstehungsprozess. Baden-Baden: 2007.

Kurz, Melanie: Inspirationsmythen: Zur Ideengeschichte des menschlichen Schöpfungsvermögens. Paderborn: 2014.

Mareis, Claudia: Design als Wissenskultur: Interferenzen zwischen Design- und Wissensdiskursen seit 1960. Bielefeld: 2011.

Simon, Herbert Alexander: Die Wissenschaften vom Künstlichen. Wien: 1994.  
Wacker, Sidonie und Melanie Kurz: Körper, Flächen Schnitte: Bildlexikon für Gestalter, Ludwigsburg: 2011.

#### Bemerkung

Auf Grund der aktuellen Situation wird das Seminar zunächst web-basiert gestartet. Ein Einladungslink erfolgt per Mail.

#### Leistungsnachweis

Benotetes Referat, thematisch nach Absprache mit dem Dozenten. Abhängig von der Situation.

Parallelgruppe: Gruppe A

14-täglich

Anfangsdatum: 21.04.2020

Enddatum:

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

Parallelgruppe: Gruppe B

14-täglich

Anfangsdatum: 28.04.2020

Enddatum:

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

5120 Präsentationstechniken

Übung

(PF/ 2 cp)

**Meidl**

#### Bemerkung

In Gruppen.

Sie erhalten von dem Dozent einige Tage vor dem Seminar einen Link zur Beantwortung eines Fragenkatalogs. Verlässliche Termine folgen.

Einzeltermin

Anfangsdatum: 22.06.2020

Enddatum: 22.06.2020

Termin: Montag, 10:00 - 15:00 Uhr, Isenburger Schloss - Kapelle

Parallelgruppe: 1-Gruppe

Einzeltermin

Anfangsdatum: 29.06.2020

Enddatum: 29.06.2020

Termin: Montag, 10:00 - 18:00 Uhr, Isenburger Schloss - Kapelle

Parallelgruppe: 2-Gruppe

Einzeltermin

Anfangsdatum: 02.07.2020

Enddatum: 02.07.2020

Termin: Donnerstag, 10:00 - 18:00 Uhr, Isenburger Schloss - Kapelle

Parallelgruppe: 3-Gruppe

Einzeltermin

Anfangsdatum: 03.07.2020

Enddatum: 03.07.2020

Termin: Freitag, 10:00 - 18:00 Uhr, Isenburger Schloss - Kapelle

## Theorie

2060 Kultur- und

Techniktheorien II

Seminar

(PF/ 3 cp)

**Gessmann**

#### **DESIGN UND SCIENCE FICTION**

Dass das eine mit dem anderen etwas zu tun hat, dafür muss man vermutlich nicht mehr viel werben. Spätestens seit *Star Trek* ist es üblich geworden, futuristische Entwürfe mit Projektionen in Verbindung zu bringen, die uns aus ferner Zukunft oder phantastisch überhöhter Vergangenheit entgegenkommen. Und wir sind uns alle bewusst, dass man im Design zuweilen gerne an der Faszination teilhaben möchte, die mit derartigen zeitlichen Projektionen einherging. Wissenschaftlich gibt es in dem Zusammenhang einiges zu erarbeiten. Zuerst muss geistesgeschichtlich nachgefragt werden, was Science Fiction eigentlich ist. Offensichtlich kann es sich ja nicht *tatsächlich* um die Vorwegnahme künftiger Entwicklungen handeln –

oder vielleicht doch, zumindest in Einzelfällen? Stimmt es wirklich, dass die dramatisch konzipierten Epen aus Zukunft nur eine Überhöhungen der Gegenwart sind? ‚Verlängerungen‘ der technischen Ansätze unserer Tage? Über derartige Fragen gilt es sich einen Überblick zu verschaffen. Anschaulich geht es darum, bestimmte Kernthemen der Science Fiction näher zu betrachten. Solche sind, wie sie etwa bei Wikipedia aufgelistet werden: Zeitreisen; Künstliche Intelligenz; Roboter und Humanoide; Raumfahrt; Atomkrieg; Naturkatastrophen und Weltuntergang; Gedankenlesen; Medizin, Gentechnik und Biotechnik; Unsterblichkeit. Leitfrage bei der Sichtung der Themen und des Anschauungsmaterials wird sein, was Design aus Science Fiction lernen kann.

### Literatur

Dietmar Dath: Niegeschichte. Science Fiction als Kunst- und Denkmachine, Berlin 2019.  
Ace G Pilkington: Science fiction and futurism: their terms and ideas, Jefferson, North Carolina 2017.  
Gerry Canavan/Eric Carl Link (Hg.): The Cambridge history of science fiction, Cambridge, United Kingdom/New York, NY, USA/Port Melbourne/New Delhi/Singapore 2019.  
Kathryn Allan (Hg.): Disability in science fiction. Representations of technology as cure, New York [u.a.] 2013.  
Hans Esselborn,: Die Erfindung der Zukunft in der Literatur. Vom technisch-utopischen Zukunftsroman zur deutschen Science Fiction, Würzburg 2019.  
Jason W. Haslam: Gender, race, and American science fiction. Reflections on fantastic identities, London/New York 2018.  
Amanda Rees/Iwan Rhys Morus (Hg.): Presenting futures past. Science fiction and the history of science, Chicago 2019.  
Brett M. Rogers (Hg.): Classical traditions in science fiction, Oxford [u.a.] 2015.  
Michael Tondre: The physics of possibility. Victorian fiction, science, and gender, Charlottesville/London 2018.  
Stephen Webb: New Light Through Old Windows: Exploring Contemporary Science Through 12 Classic Science Fiction Tales, Cham 2019.  
Hans-Peter von Peschke: Invasion der Zukunft. Die Welten der Science-Fiction, Darmstadt 2016.  
Damien Broderick: The Time Machine Hypothesis. Extreme Science Meets Science Fiction, Cham 2019:  
Raphael Zähringer: Hidden topographies. Traces of urban reality in dystopian fiction, Berlin/ Boston 2017.  
Michael Kleu (Hg.): Antikenrezeption in der Science-Fiction-Literatur, Essen 2019.  
Chris Pak: Terraforming. Ecolpolitical transformations and environmentalism in science fiction, Liverpool 2016.  
Schmid Heiko: Metaphysische Maschinen. Technoimaginative Entwicklungen und ihre Geschichte in Kunst und Kultur, Bielefeld 2016.

### Bemerkung

Auf Grund der aktuellen Situation wird das Seminar zunächst web-basiert gestartet. Ein Einladungslink erfolgt dann per Mail.

wöchentlich

Anfangsdatum: 20.04.2020

Enddatum: 13.07.2020

Termin: Montag, 14:00 - 15:30 Uhr, Hauptgebäude - 305

## **Werkstatt und Software**

4170 Visualisierung

Techniken

(PF/ 2 cp)

**Seibt**

### **LAYOUT UND DOKUMENTATION**

Online Weiterführung. W. Seibt setzt sich mit den Studierenden in Verbindung und klärt die Vorgehensweise. Da das Studio zur Zeit nicht zugänglich ist, werden wir die Realisation der Visualisierung mit Bordmitteln (eigenes Photoequipment und allseits vorhandene Smartphones) fortführen.

Es geht nicht nur um die Technik sondern auch um die Inhalte der Bildwelten.

(Einführung und Umsetzung typografischer Grundlagen anhand eines individuellen Booklets. Einführung in das Programm power point anhand eines eigenen Fallbeispiels.)

Leistungsnachweis

Fotoaufgabe zum Rundgang.

wöchentlich

Anfangsdatum: 23.04.2020

Enddatum: 16.07.2020

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

4180 CAD III

Techniken

(PF/ 3 cp)

**Langhorst,  
Ho**

**4180 CAD III Rhino Si Han Ho / Langhorst**

Zwei Gruppen A und B (Voraussichtlich Montagvormittag n.V.)

Ziel des Kurses ist es, die Studierenden in einem Kompaktkurs auf die CAD-Anforderungen in Projekten des Hauptstudiums vorzubereiten. Der Kurs steht aber auch Studierenden des Hauptstudiums offen.

Die Inhalte können an die Themenstellungen laufender Entwurfsprojekte angepasst werden.

Schwerpunkte können u.A. sein:

- Erweiterte Bearbeitung von Kurven und Flächen mit höheren Kurvengraden. Unterschiede von Linien, Bögen, Splines, und NURBS. Visualisierung und Manipulation der Kurven- und Flächenstetigkeit.
- Erweiterte Zeichnungsausgabe
- Visualisierung und Rendering
- Parametrisierung mit Grasshopper
- Umgang mit Meshes aus 3D Scans und Objektdatenbanken

Bemerkung

Auf Grund der aktuellen Situation werden die Lehrveranstaltungen zunächst web-basiert gestartet. Zugangs-Links zu den digitalen Konferenzräumen und weitere Hinweise erhalten sie dann per Email.

Leistungsnachweis

Ausreichende Teilnahme, Abgabe entweder einer Beispielaufgabe aus dem Kurs oder einer digitalen Dokumentation des bearbeiteten 3D Modells nach Absprache mit dem Dozenten.

Parallelgruppe: Gruppe B

14-täglich

Anfangsdatum: 07.05.2020

Enddatum: 02.07.2020

Termin: Donnerstag, 13:00 - 14:30 Uhr, Isenburger Schloss - C-307

Parallelgruppe: Gruppe A

14-täglich

Anfangsdatum: 07.05.2020

Enddatum: 02.07.2020

Termin: Donnerstag, 14:45 - 16:15 Uhr, Isenburger Schloss - C-307

5120 CAD/Rhino Begleitung

Vordiplom

Techniken

(PF/ 2 cp)

**Langhorst**

**5120 Begleitung VD: Langhorst**

CAD / Rhino Betreuung der Vordiplomarbeiten.

Termine nach Vereinbarung per Mail. Soweit es die Dateigröße zulässt, können Rhino Dateien der Anfrage angehängt werden um die Fragestellung zu erläutern. (Donnerstag Nachmittag / n.V.)

Bemerkung

Termine mit den Dozenten auch nach Vereinbarung möglich.

Auf Grund der aktuellen Situation wird das Seminar zunächst web-basiert gestartet; ein Einladungslink erfolgt dann per Mail.

14-täglich

Anfangsdatum: 23.04.2020

Enddatum: 09.07.2020

Termin: Donnerstag, 14:30 - 16:15 Uhr, Isenburger Schloss - C-307

5120 Creative Coding  
Praktische Übung  
(ZF/ 5 cp)  
**Stankowski**

### **CREATIVE CODING** - Ergebnisorientiertes Programmieren für Designer

Im Gestaltungsprozess wird die Arbeit mit funktionierenden Prototypen immer wichtiger, um die Funktionsweise von Produktideen evaluieren und verbessern zu können. Die große Anzahl verschiedener Programmiersprachen, Anwendungsgebiete und Frameworks stellt allerdings jeden, der nicht hauptberuflich programmiert vor viele Fragen.

Im Seminar gebe ich euch einen Überblick über die (für Produktgestalter) wichtigsten und zugänglichsten Programmiersprachen und Plattformen mit jeweilig kurzen Crashkursen. Gemeinsam diskutieren wir darüber, welche Anwendungsfälle bei euch am häufigsten eintreten und wie ihr sie angehen könnt. Im Mittelpunkt des Kurses steht es, euch den Zugang zum Programmieren zu erleichtern, aber auch nachhaltiges Lernen ohne Abhängigkeit von Copy & Paste zu fördern. Anmeldungen ohne Vorkenntnisse sind ausdrücklich erwünscht.

#### Bemerkung

Auf Grund der aktuellen Situation wird das Seminar zunächst web-basiert gestartet. Wer mitmachen möchte, schickt eine Mail an [kuehn-wilkens@hfg-offenbach.de](mailto:kuehn-wilkens@hfg-offenbach.de); ein Einladungslink erfolgt dann per Mail.  
Max. 12 Teilnehmende.

5120 Workflow 3D/Rapid  
Prototyping  
Besprechung  
(PF/ 2 cp)  
**Klober**

Begleitend zum Vordiplom Planung und Durchführung der verschiedenen Modell - u./o. Prototypenphasen unter Abwägung der jeweils günstigsten Fertigungstechnologie.

#### Bemerkung

Auf Grund der aktuellen Situation wird das Seminar zunächst web-basiert gestartet; ein Einladungslink erfolgt dann per Mail.

#### Leistungsnachweis

Ausreichende Teilnahme.

14-täglich

Anfangsdatum: 30.04.2020

Enddatum: 09.07.2020

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

## **Hauptstudium**

### **Gestaltung**

5500 Freies Studium  
Seminar  
(ZF/ 10 cp)  
**Oschatz**

#### **INTERAKTIONSGESTALTUNG**

50 Stunden / 50 Jahre: Designausbildung in der digitalen Quarantäne

Ziel des Kurses ist es, im ersten Teil gemeinsam 64 Interaktionsprinzipien der Designausbildung aufzulisten und in Form eines Kataloges von Patterns zusammenzustellen. Was lerne ich? Was lerne ich wie? Was lerne ich von wem? Welche Sinne, Welche Bewegungen, welche Werkzeuge, welche Worte sind wichtig?

Aus der erzwungenen Quarantäne heraus betrachten wir im zweiten Teil des Kurses Onlinetools mit Hilfe derer Menschen mit andern Menschen etwas gemeinsam tun können. Von Zoom und BigBlueButton über Mattermost und NextCloud, von der Datenbank zum Präsentationstool, vom Zeichentool zum Organisationstool für komplexe Teamstrukturen und Designmethoden. Auch hier interessieren die Patterns, die strukturellen Unterschiede und Ähnlichkeiten. Wir entwickeln gemeinsam einen Katalog und gewinnen einen Überblick über aktuelle Tools, Business Modelle, Systemarchitekturen, Minimum Viable Products und Open Source Lizenzmodelle.

Mit Blick auf die beiden Kataloge üben wir zwei Blickwinkel: 50 Stunden und 50 Jahre. Der erste Blick ist ganz konkret: Welche Werkzeuge können bei den aktuellen Fragestellungen in diesem Ausnahmesemester helfen? Auch der zweite Beitrag ist konkret und richtet sich auf die geplante Ausstellung „2070 die HfG in 50 Jahren“ im Museum angewandte Kunst. Welche Rolle spielen digitale Werkzeuge in einer zukünftigen Designausbildung? Welche sind wünschenswert?

<https://www.hfg-offenbach.de/de/news/open-call-beitragsentwurfe-zur-ausstellung-2070-die-hfg-in-50-jahren#news>

<https://video.hfg-offenbach.de/b/seb-j7r-xd3>

### Bemerkung

Teilnehmerzahl: 8.

Voraussetzungen: Die Teilnehmer\_innen sollten gute Recherchemethoden besitzen und Erfahrung im Entwurf interaktiver Objekte mitbringen. Der Kurs ist für Studierende ab dem 3. Studienjahr geeignet.

Auf Grund der aktuellen Situation wird das Seminar zunächst web-basiert gestartet. Wer mitmachen möchte, schickt eine Mail an [kuehn-wilkens@hfg-offenbach.de](mailto:kuehn-wilkens@hfg-offenbach.de); ein Einladungslink erfolgt dann per Mail.

### Leistungsnachweis

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

wöchentlich

Anfangsdatum: 30.04.2020

Enddatum: 16.07.2020

Termin: Donnerstag, 15:00 - 18:00 Uhr, Extern - MAK

## **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.

1582 Integrierendes Design

Projekt

(WP/ 20 cp)

**Eckart**

### **„...UND JETZT!?“ „DISTANZ“**

Aktuell lernen wir das Wort Krise neu zu verstehen. Vor der aktuellen Krise habe ich mich bereits mit diesem Begriff als Thema für dieses Semester beschäftigt. Der Titel des Semesterprojektes sollte ursprünglich „Krisendesign“ lauten. Gedanklich ging es dabei um eine Auseinandersetzung mit dem „Spekulativen“. Was kann Design für unser Zusammenleben beitragen? Wie kann Design Einfluss nehmen wenn es um mehr als die Erfüllung eines kommerziellen Auftrags geht? Auch das Denken in einem Maßstab, der über den des Designs hinausgeht, scheint mir eine Herausforderung, wie beispielsweise das viel diskutierte Projekt des holländischen Designers Boyan Slat: <https://theoceancleanup.com/oceans/>.

### **Krise = schwierige Lage, Situation, Zeit [die den Höhe- und Wendepunkt einer gefährlichen Entwicklung darstellt][1]**

Jetzt hat uns, und mich bei meinen Planungen für dieses Semester, die Wirklichkeit eingeholt. „Krisendesign“ geht nicht mehr! Das wäre zynisch oder vielleicht auch zu einfach. Trotzdem stellt sich die Frage: Wie geht es weiter? Deshalb auch der Titel: „...und jetzt!“ Design ist, jedenfalls für die meisten von uns, eine Disziplin, die sich der Aufgabe stellt, einem sinnvollen Gebrauch zu nutzen und möglichst vielen zu dienen.

Welche Rolle spielt Design jetzt, also in diesen und in kommenden Zeiten? Geht es um schnelle und unkomplizierte Hilfe mit Produkten und Projekten die „ready made“ sind und vorhandenes umnutzen? Oder geht es eher um Projekte, die Probleme systemisch betrachten, Zusammenhänge zwischen dem Digitalen und Analogen herstellen, zwischen Produkt und Raum, zwischen Mensch und Mensch, zwischen Mensch und Ding? Dieser Frage soll in selbstgewählten und gemeinsam diskutierten Projekten nachgegangen werden. Es können „praktische“ Produktdesignkonzepte entstehen die sich beispielsweise mit der Durchführung von Antikörpertests beschäftigen, mit Produkten zum Schutz von Pflegepersonal <https://www.designboom.com/design/architects-3d-print-open-source-face-shields-coronavirus-medical-staff-03-30-2020/>, mit Beatmungsgeräten [https://www.designboom.com/design/engineers-hack-scuba-masks-to-use-as-ventilators-03-26-2020/?utm\\_source=designboom+weekly&utm\\_medium=email&utm\\_campaign=engineers+use+3D+printing+hack+to+turn+scuba+masks+into+ventilators](https://www.designboom.com/design/engineers-hack-scuba-masks-to-use-as-ventilators-03-26-2020/?utm_source=designboom+weekly&utm_medium=email&utm_campaign=engineers+use+3D+printing+hack+to+turn+scuba+masks+into+ventilators) oder einem deutlich visionärerem Ansatz wie in diesem Projekt: [https://www.dezeen.com/2020/02/26/sun-dayong-coronavirus-protection-shield/?utm\\_medium=email&utm\\_campaign=Dezeen%20Weekly%20664&utm\\_content=Dezeen%20Weekly%20664+CID\\_2890f36e17498046b82199ef7ac2f748&utm\\_source=Dezeen%20Mail&utm\\_term=The%20tube%20is%20going%20to%20fill%20up%20really%20quickly](https://www.dezeen.com/2020/02/26/sun-dayong-coronavirus-protection-shield/?utm_medium=email&utm_campaign=Dezeen%20Weekly%20664&utm_content=Dezeen%20Weekly%20664+CID_2890f36e17498046b82199ef7ac2f748&utm_source=Dezeen%20Mail&utm_term=The%20tube%20is%20going%20to%20fill%20up%20really%20quickly) Es ist aber auch möglich, sich dem Thema über die Vermittlung von Informationen anzunähern. Wie funktioniert Orientierung im öffentlichen Raum, wie fordert man eine Gesellschaft dazu auf Abstand zu halten oder Verhaltensregeln einzuhalten? Wie informiere ich mich über die aktuelle Lage und Situation zuverlässig? Ebenso kann eine Auseinandersetzung mit dem „Danach“ stattfinden. Verändert sich unser Zusammenleben? Vor welchen sozialen Herausforderungen stehen wir? Gibt es eine neue Art des Arbeitens und Studierens? Wie manifestiert sich das Thema „Distanz“ und wie formiert diese vielleicht eine neue Art der Zusammenarbeit. Aber auch die Form der Zusammenarbeit im Projekt selbst bedarf einer kritischen Reflexion und könnte in einem Projekt bearbeitet werden – wie können digitale Arbeitsformen im Design das zusammen Arbeiten und miteinander kommunizieren beeinflussen und dadurch den Gestaltungsprozess nachhaltig prägen? So könnte ein Oberthema, wie im Titel auch genannt, „Distanz“ heißen. Dieses Semesterprojekt ist ein Versuch, eigene Antworten für das „Jetzt“ und das „Danach“ zu formulieren. Dabei soll auch die Möglichkeit geboten sein, Ansichten und Antworten für die jeweils eigene Position als Designer\_in zu geben. Wie sehe ich mich selbst? Was sind meine eigenen Handlungsoptionen und Motivationen als Designer\_in? Das Projekt „...und jetzt!“ startet mit einem einführenden Vortrag und anschließender Diskussion in virtueller Form und findet in regelmäßigen Treffen auf einer digitalen Projektplattform statt. Basierend auf eigenen Beobachtungen, die zu dokumentieren sind entstehen weitergehende Recherchen die als Projektvorschläge formuliert, visualisiert und digital präsentiert und diskutiert werden. Besonderes Augenmerk liegt auf einem gestalterisch methodischen Vorgehen: Vermittlung der thematischen Annäherung an das Thema, Erarbeitung von „moods“, Infographiken, Darstellungen und Visualisierungen der Thematik, die für das virtuelle Unterrichtsformat „Distanz“ sinnvoll sind. In einem weiteren Schritt werden die erarbeiteten Themen eingegrenzt, konzeptionell verdichtet und in Gestaltungsvorschläge übertragen. Es können sich gerne ebenso Projektteams bilden, die gemeinsam Themen und Gestaltungsvorschläge erarbeiten. Während des Projektes sollen unterschiedliche Formate für die digitale und virtuelle Kommunikation im Gestaltungsprozess diskutiert und evaluiert werden. Anlässlich des 50-jährigen Jubiläums der HfG-Offenbach wird im MAK (Museum für Angewandte Kunst, Frankfurt) eine Ausstellung mit Ausstellungsthemen und Exponaten von HfG-Studierenden unter dem Titel 2070 stattfinden. Eine studentische Projektgruppe unter der Leitung von Prof. Wagner K. erarbeitet das Konzept der Ausstellung. Auch wenn der Titel durchaus zu diskutieren ist, könnten Arbeiten, die in diesem Semesterprojekt entstehen zum Ausstellungsbeitrag werden. Dazu wird im Zusammenhang mit der Zwischenpräsentation die Möglichkeit der Einreichung diskutiert.

## **Austausch und Semesterablauf**

### **Regelmäßiger Austausch einmal wöchentlich mit Aufgabenverteilung**

- Recherche und Konzeptentwicklung
- Ggf. Online Workshop
- Vortrag

### **2.6.2020 Zwischenpräsentation**

- Konzeptpräsentation und Diskussion
- Richtungsfestlegung und Präzisierung der Konzepte



- Einreichung des Konzeptes für die Ausstellung im MAK, Frankfurt.

#### **bis 14.7.2020 Konzeptumsetzung**

- Tool-Workshops (VR/AR-Darstellungskurs, Rendering, Photoshop) werden parallel in das Semesterprojekt integriert.
- Intensiver Austausch über Umsetzung, Machbarkeit und Implementierungsmöglichkeiten  
Ende: 14.07.2020 digitale Ausstellung, oder weitergehende Bearbeitung als Ausstellungsbeitrag  
50 Jahre hfg.

Termin: Dienstags 09:00 - 12:15 Uhr, virtueller Besprechungstermin, regelmäßig

Besprechungen und Präsentationen auf: bigbluebutton <https://video.hfg-offenbach.de>

Parallele Projektplattform für den Austausch auf: mattermost <https://chat.hfg-offenbach.de/login>

[1] Wortdefinition des Wortes *Krise* im Duden

#### Bemerkung

Auf Grund der aktuellen Situation wird das Projekt zunächst web-basiert gestartet. Wer mitmachen möchte, schickt eine Mail an [kuehn-wilkens@hfg-offenbach.de](mailto:kuehn-wilkens@hfg-offenbach.de)  
Das Projekt ist auf 10 Teilnehmende beschränkt.

#### Leistungsnachweis

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

wöchentlich

Anfangsdatum: 21.04.2020

Enddatum: 14.07.2020

Termin: Dienstag, 09:00 - 12:15 Uhr,

#### 1512 Produktdesign

Projekt

(WP/ 20 cp)

**Schwer**

#### **DAS HAUS ALS FÜRSORGENDE HÜLLE – Ambient Assisted Living für ALLE**

Wärme, Belüftung, Sicherheit, Sauberkeit – die Vernetzung von Apparaten in Wohngebäuden eröffnet neue Möglichkeiten. Neben einer höheren Effizienz und dem Gewinn an Komfort bieten smarte Wohnungen weitere Potenziale. Beispielsweise kann „Ambient Assisted Living“ bzw. „Active Assisted Living“ (AAL) Älteren oder Menschen mit physischen bzw. kognitiven Einschränkungen dabei helfen, länger selbstbestimmt zuhause zu leben. Dieser Anwendungskontext macht deutlich, dass vernetzte und Software gesteuerte Umgebungen zunehmend nicht nur von technikaffinen Personen bedient werden. Vielmehr wird in naher Zukunft eine wachsende Zahl Nutzender mit unterschiedlichen Vorkenntnissen, kulturellen Hintergründen und physischen Merkmalen mit solchen Systemen interagieren.

Durch die Integration des maschinellen Lernens können sich „Smart Homes“ selbsttätig an die Wünsche und Gewohnheiten der Bewohnenden anpassen und deren Bedürfnisse antizipieren. In der Folge führen die Systeme nicht mehr nur Anweisungen der Nutzenden aus, sondern setzen automatisiert bzw. proaktiv Handlungsimpulse. Aus dem kybernetischen Steuern eines Netzwerks wird ein Dialog mit einem sich fortlaufend optimierenden technischen Gegenüber. Da sich die Apparate und Menschen nun wechselseitig beobachten und aneinander anpassen projizieren sie Erwartungen auf ihr Vis-a-vis. Damit ist auch bei der Bedienung von Haustechnik mit Kontingenzerfahrungen zu rechnen. Diese aus dem Sozialen bekannte Unsicherheit, die sich im „auch anders möglich sein“ bei der Interpretation von Mitteilungen manifestiert, erscheint bei der Interaktion gerade für Individuen mit Einschränkungen problematisch.

Vor diesem Hintergrund ist zu fragen: Kann und muss ein\_e Bewohner\_in oder eine Pflegekraft in solche Systeme eingreifen können? Wie wären sinnvolle Interaktionsformen für die verschiedenen Gruppen gestaltet? Welche Wahrnehmungskanäle sprechen sie an? Helfen Avatare dabei, Zugangsbarrieren abzubauen? Wie kann andersartiges Verstehen berücksichtigt werden, so dass es nicht zu Fehlern führt? Und ist es überhaupt wünschenswert, alle technisch möglichen Aspekte eines Gebäudes zu vernetzen und automatisiert steuern zu lassen? Zu Beginn des Entwurfsprojekts führen wir eine Online-Marktrecherche zur Gebäudetechnik durch und verschaffen uns einen Überblick hinsichtlich der vorhandenen Systeme und Möglichkeiten. Ein Besuch incl. Workshop beim iHome Lab in Luzern ist aufgrund der Reisebeschränkungen auf einen späteren Zeitpunkt verschoben; evtl. kann die Exkursion in ein digitales Format übertragen werden. Der Fokus dieser Zusammenarbeit liegt in KI-unterstützten Steuerungssystemen sowie den spezifischen Zugängen in den Bereichen Geriatrie bzw. eingeschränkte Nutzende. Im anschließenden Entwurfsprozess werden sinnvolle

Verknüpfungen zwischen Sensoren, Daten und Aktoren konzipiert und Dialogmöglichkeiten mit einem darauf basierenden selbstlernenden System gestaltet. Ein Schwerpunkt bei der Schnittstellenkonzeption liegt auf inkludierenden Konzepten und Lösungen jenseits von GUI-basierten Systemen. Im Mittelpunkt steht dabei die Fragen: Wie könnten zukünftig buchstäblich ALLE mit dem fürsorgenden Gebäude interagieren? Und können Antworten auch abseits technischer Systeme gedacht werden?

### Literatur

Begleitende Literatur:

- Bieling, Tom: Inklusion als Entwurf: teilhabeorientierte Forschung über, für und durch Design. Basel 2019.
- Biniok, Peter und Eric Lettkemann (Hrsg.): Assistive Gesellschaft: multidisziplinäre Erkundungen zur Sozialform „Assistenz“. Wiesbaden: VS 2017.
- Domínguez-Rué, Emma und Linda Nierling (Hrsg.): Ageing and technology: perspectives from the social sciences. Bielefeld: 2016.
- Hellige, Hans Dieter (Hrsg.): Mensch-Computer-Interface. Zur Geschichte und Zukunft der Computerbedienung. Bielefeld: 2008.
- Herrmann, Melanie: Ambient Assisted Living zur Versorgung älterer Menschen. Seniorenhilfe und Versorgung in den eigenen vier Wänden. München: 2018.
- Kaerlein, Timo: Smartphones als digitale Nahkörpertechnologien: Zur Kybernetisierung des Alltags. Bielefeld: 2018.
- Kries, Mateo u. a. (Hrsg.): Hello, Robot: Design zwischen Mensch und Maschine, Ausstellung „Hello Robot. Design zwischen Mensch und Maschine“. Weil am Rhein: 2017.
- Leydecker, Sylvia: Das Patientenzimmer der Zukunft: Innenarchitektur für Heilung und Pflege, Basel: 2017.
- Marquardt, Gesine (Hrsg.) MATI: Mensch - Architektur - Technik - Interaktion für demografische Nachhaltigkeit. Stuttgart: 2016.
- Rehn, Jonas: Gesunde Gestaltung. Priming- und Placebo-Effekte als gesundheitsverhaltenswirksame empiriegestützte Gestaltungsmethodik. Wiesbaden: 2019.
- Robben, Bernard und Heidi Schelhowe (Hrsg.): Be-greifbare Interaktionen. Der allgegenwärtige Computer: Touchscreens, Wearables, Tangibles und Ubiquitous Computing, Bielefeld: 2012.
- Schnell, Ralf (Hrsg.): Wahrnehmung - Kognition - Ästhetik. Neurobiologie und Medienwissenschaften, Medienumbrüche. Bd. 12, Bielefeld: 2005.
- Sprenger, Florian und Christoph Engemann (Hrsg.): Internet der Dinge: Über smarte Objekte, intelligente Umgebungen und die technische Durchdringung der Welt. Bielefeld: 2015.
- Stalder, Felix: Kultur der Digitalität. Berlin: 2016.

### Bemerkung

Auf Grund der aktuellen Situation wird das Projekt zunächst web-basiert gestartet. Wer mitmachen möchte, schickt eine Mail an [kuehn-wilkens@hfg-offenbach.de](mailto:kuehn-wilkens@hfg-offenbach.de); ein Einladungslink erfolgt dann per Mail.

### Leistungsnachweis

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

wöchentlich

Anfangsdatum:

Enddatum:

Termin: Mittwoch, 14:00 - 17:15 Uhr,

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

### **DIE KRAMER SCHULE**

Im Jahr 1970 gründeten die Designer Lore Kramer (geboren 1926) und Richard Fischer (1935 – 2010) die Hochschule für Gestaltung Offenbach am Main (HfG). Die ehemalige Werkkunstschule sollte die Idee der HfG Ulm von einer (tatsächlich möglichen) aufklärerischen und politischen Gestaltung (Design) weiterführen – gleichzeitig erhielt die HfG universitären Status. Dem schwäbischen Vorbild an der Donau folgend gab es an der HfG die Fachbereiche Visuelle Kommunikation (Kunst) und Produktgestaltung (Design). Eine Architekturabteilung wurde

Ende der 1970er Jahre geschlossen. Ehemalige Studenten und Dozenten aus Ulm lehrten als Professoren seit Gründung bis in 2010er Jahre an der HfG in Offenbach.

Die HfG feiert in diesem Jahr das 50-jährige Jubiläum der Gründung. Das Projekt ‚Die Kramer Schule‘ soll die damaligen Protagonisten würdigen und gleichzeitig den umfassenden Ansatz für eine moderne Gestaltung der Dinge und der Gebäude neu thematisieren; gänzlich der These von Ferdinand Kramer (1898 – 1985; Architekt und Ehemann von Lore Kramer) folgend: Die Notwendigkeit der Gestaltung des variablen Gebrauchs. Dies ist Rahmenhandlung und der Kern der Sache in Einem. Der Forschungs- und Entwurfsgegenstand hierfür ist das Großprojekt Designpark. Offenbach wird auf dem Gelände eines ehemaligen Chemiewerkes im Osten der Stadt einen Innovationscampus bauen. Es ist geplant, dort eine neuartige urban-industrielle Idee umzusetzen. Mit Labs, mit Shops, mit großen und mit kleinen Unternehmen, mit Forschung, mit Entwicklung, mit Hi-Tech-Labs und Co-Working-Spaces, mit Start-Up-Zentren und mit Cafés, Restaurants, Museen, Galerien. Es soll ein Technologiepark entstehen, der seine Stromenergie selbst erzeugt. Mit einer Architektur, die nicht Investoren, sondern Menschen und Urbanität befriedigt. Eine Architektur, die seine Materialität und Farbigkeit aus der Region bezieht, und gleichzeitig mit Wagemut in den Himmel baut. Im Wesen wird eine neue Kultur von Industrialität entstehen.

Gemeinsam mit der Architekturfakultät der Technischen Universität München – eine der wenigen deutschen Exzellenzuniversitäten – wird im Sommersemester 2020 ein raumplanerisches und bauökologisches Projekt realisiert, dass den Ort ‚Design-park‘ und ‚Innovationscampus‘ untersuchen wird: 1. Aus der Vogelperspektive, und 2. Mit der Betrachtung des Ortes als technologisches Innovationsereignis. Im Herbst folgt darauf ein weiteres Entwurfsprojekt (Hochbau, Infrastruktur usw.).

Im Lehrgebiet ‚Technische Produkte und Produktsysteme‘ sollen dazu umrahmend aus der Mikroperspektive heraus die unmittelbaren humanen Systeme betrachtet werden. Hierzu zählen die Gestaltung aller wahrnehmbaren und sinnlichen Ereignisse: Licht und Schatten, Beleuchtung, Räume und Perspektiven, Sozialität, Signage, Beschläge und Griffsysteme für eine Corporate Architecture des Designparks, Stühle, Tische, privat und öffentlich. Die Idee der Kramers soll dabei helfen, Raum und Objekte und Prozesse des Designparks in ein menschliches Maß zu setzen.

#### Bemerkung

Auf Grund der aktuellen Situation wird das Seminar zunächst web-basiert gestartet. Wer mitmachen möchte, schickt eine Mail an [kuehn-wilkens@hfg-offenbach.de](mailto:kuehn-wilkens@hfg-offenbach.de); ein Einladungslink erfolgt dann per Mail.

Die maximale Teilnehmerzahl beträgt 12 Studierende.

#### Leistungsnachweis

2-fache Dokumentation und CD mit maschinell ausgefülltem Erfassungsbogen im Fachbereichsbüro einzureichen, sofern keine gesonderte Absprache mit Professor. Termin 30.07.2019

Bei Gemeinschaftsbooklets: Maschinell ausgefüllter Erfassungsbogen, 2 CDs (des Eigenanteils) von W. Seibt unterschrieben.

wöchentlich

Anfangsdatum: 21.04.2020

Enddatum: 14.07.2020

Termin: Dienstag, 09:00 - 12:15 Uhr, Westflügel - D-201

1512 Produktdesign  
Projekt  
(WP/ 20 cp)  
**Heinzelmann**

#### **MUNDPROPAGANDA**

Das Semesterprojekt ‚Mundpropaganda‘ ist ein Kooperationsprojekt mit der Firma Oral-B. Zielsetzung ist ein **Pop-Up-Store** für die neue Oral-B Clic Zahnbürste in einer bereits festgelegten Location im Herzen Münchens.

#### **Pop-Up Store**

Fahrende Händler die im Mittelalter von Stadt zu Stadt führen hatten bereits einige Gemeinsamkeiten mit den heutigen Pop-Up-Stores. Sie blieben nur für begrenzte Zeit - weckten deshalb Begehrlichkeiten, Werbung fand über Mundpropaganda statt und große Stand/bzw. Ladenmieten entfielen.

Als Comme des Garçons 2004 den ersten Guerilla Store in Berlin eröffnete, galten Sie als Wegbereiter der heutigen Pop-Up Kultur. Heute hat sich der Pop-Up Einzelhandel zu einer 10 Milliarden Euro Branche entwickelt und ist ein wichtiges Tool für Marken & Avantgarde Labels

geworden. Pop-Up Stores ermöglichen diesen Marken einen Hype zu erzeugen, Kooperationen einzuführen, Ihre Kunden persönlich kennenzulernen und neue Produkte in den Markt einzuführen.

Auch für uns als Gestalter bietet diese Art von Shops mehr Kreativität und Freiraum und die Läden selbst sind oft ein individuelles Kunstwerk. Die Limitierungen im Entwurfsprozess durch Marketing und CI der einzelnen Firmen sind geringer als im klassischen Shopdesign und die Stores werden häufig auch genutzt, um neues Merchandising, visuelle Elemente und Innovationen zu testen. Es paaren sich Kundenwunsch mit Zeitgeist, Bestandsarchitektur und neuen Medien und stellen uns als Designer jedes Mal erneut vor eine große Herausforderung. Ziel des Projektes ist es dem Kooperationspartner Oral-B ein schlüssiges Pop Up Store Projekt vorzustellen. Dominik Langhammer/ Section Head - Design Global Oral Care wird die Studenten Seitens Oral-B mit einem Workshop und Gastkorrekturen unterstützen.

### Bemerkung

Die Projektbetreuung wird von Jan Heinzelmann ([www.oha.international](http://www.oha.international)) in Vertretungsprofessur übernommen und findet einmal wöchentlich/ Mittwochs von 10 bis 18 Uhr statt. Der Bearbeitungszeitraum beträgt etwa 13 Wochen. Alle Projekte werden in einer gemeinsamen Semesterpräsentation vorgestellt und entsprechend dokumentiert (Dokumentation A4, 2 Stück).

wöchentlich

Anfangsdatum: 22.04.2020

Enddatum: 15.07.2020

Termin: Mittwoch, 10:00 - 18:00 Uhr, Hauptgebäude - 206A

## 1532 Möbeldesign

Projekt

(WP/ 20 cp)

**Ayadi**

### **FALTEN & BIEGEN** - Von der Fläche zur Form.

Flächen sind Bestandteil der meisten Objekte und Gegenstände und damit ein grundlegendes Element für deren Realisation. Ausgehend vom zweidimensionalen Grundmaterial (Fläche), entwerfen und konstruieren wir im Laufe des Semesters dreidimensionale Möbelobjekte. Von Mock-Ups und Prototypen bis hin zum fertigen Möbelstück im Maßstab 1:1 Allein durch die Faltung (kanten) oder Biegung (rollen), oder der Kombination aus beiden sollen aus zweidimensionalen, ebenen Flächen dreidimensionale Objekte entstehen. Die Vermittlung von materialspezifischen Techniken und Fertigungsverfahren sowie deren Verbindungsmöglichkeiten (z.B. stecken, klemmen, pressen, kleben, löten, schweißen...) sollen helfen, innovative und funktionale Möbel zu entwickeln.

Beispiele wie Rietveld's „Aluminium Chair, Ron Arad's „Well Tempered Chair“ zeigen auf eindrucksvolle Weise wie sich aus Flächentransformation, durch Falten und Biegen dreidimensionale Möbelobjekte entstehen.

Der Entwurfsprozess soll vorrangig über den Modellbau entstehen. Dieser ist für den Gestaltungsentwurf das wichtigste Mittel um Verhältnisse, Abhängigkeiten und Bezüge zu prüfen. Als Material für den Modellbau dienen uns Papier, Pappe und Karton. Durch die leichte Verarbeitung lassen sich flächige Teile schnell zu räumlichen Gebilden erstellen, die auch nachträglich leicht zu bearbeiten sind. Schnelles, sauberes sowie genaues Arbeiten ist hier von größter Wichtigkeit. In Prototypen werden die Proportionen, Formen und Teilstücke immer wieder aufeinander abgestimmt und die jeweiligen Details vertieft und schließlich in ein finales 1:1 Modell umgesetzt.

### Bemerkung

Auf Grund der aktuellen Situation wird das Seminar zunächst web-basiert gestartet. Wer mitmachen möchte, schickt eine Mail an [kuehn-wilkens@hfg-offenbach.de](mailto:kuehn-wilkens@hfg-offenbach.de); ein Einladungslink erfolgt dann per Mail.

### Leistungsnachweis

Der Leistungsnachweis erfolgt als Modell 1:1 (sofern keine andere Absprache). Abschlusspräsentation, Dokumentation.

wöchentlich

Anfangsdatum: 22.04.2020

Enddatum: 15.07.2020

Termin: Mittwoch, 10:00 - 18:00 Uhr, Hauptgebäude - 206A

## 1532 Möbeldesign

Projekt

(WP/ 20 cp)

**Völzke**

### **POST DIGITAL INTERIOR – HOME 2070**

In einer Zukunft, in der komplexe digitale Anwendungen alle Lebensbereiche durchdringen und eine Selbstverständlichkeit aufweisen, wie heute Elektrizität, findet eine veränderte Art des Lebens und Wohnens statt. In diesem Entwurfsprojekt wollen wir uns mit Zukunftsprognosen auseinandersetzen und eigene Szenarien für das Wohnen in 50 Jahren entwickeln, die die Bedingungen und Bedeutungen digitaler, genauso wie analoger Aspekte hinterfragen. Welche Wohnformen wird es im Jahr 2070 geben? Welche Aufgaben haben Räume, Möbel und Produkte in einer digitalen Welt, wie sie Nicholas Negroponte (1) bereits 1998 in einer Kolumne des Magazins The Wired unter der Überschrift "Beyond Digital" beschreibt: »*Wie die Luft und das Wassertrinken wird Digitales nur durch seine Ab- und nicht Anwesenheit bemerkt werden. Computer, wie wir sie heute kennen, werden a) langweilig sein und b) in Dingen verschwinden, die zuallererst etwas anderes sind: Fingernageldesign,*

*selbstreinigende Hemden, fahrerlose Autos, therapeutische Barbiepuppen [...] Computer werden ein wichtiger aber unsichtbarer Teil unseres Alltagslebens sein: Wir werden in ihnen leben, sie tragen, sie sogar essen. [...] Seht es ein – die digitale Revolution ist vorbei. Ja, wir leben in einem digitalen Zeitalter, soweit es uns Kultur, Infrastruktur und Wirtschaft (in dieser Reihenfolge) erlauben. Aber die wirklich überraschenden Veränderungen werden woanders stattfinden, in unserer Lebensweise und wie wir zusammen uns auf diesem Planeten steuern. [...] Ich meine, es ist abzusehen, dass fünf Kräfte des Wandels aus dem digitalen Zeitalter übrigbleiben und den Planeten tiefgreifend verändern: 1) globale Imperative, 2) Gegenüberstellung von Größenverhältnissen, 3) eine Neudefinition der Zeit, 4) soziale Synergien und 5) die Bedeutungslosigkeit von Territorien.»* Im Geschichtsunterricht des Jahres 2020 wird immer mal wieder auf das Jahr 2020 verwiesen, in dem weite Teile der globalisierten Welt ihre Lebensgewohnheiten aufgrund einer Viruspanemie ändern mussten und in deren Zuge ein neues Bewusstsein für soziale Verbindungen, materielle Werte, Konsum und nachhaltige Lösungen entstanden ist. So haben nicht-digitale und beyond-digitale bzw. post-digitale Aspekte des Lebens einen ganz neuen Stellenwert erhalten und die Gestaltung einer bewussten Objekt-Subjekt-Beziehung erfährt seit dieser Zeit eine größere Bedeutung als jemals zuvor. Wohnformen wie Co-Housing, Collaborative Living und Cluster-Wohnungen sind in dieser Zukunft weit verbreitet und bilden eine Art des Zusammenlebens, die soziale Strukturen verändert. Raumgestaltungen gehen gezielt auf sich verändernde Zusammenhänge ein, sind flexibel, vielschichtig nutzbar und bewegen sich im Spannungsfeld der von den Nachhaltigkeitswissenschaften entwickelten Matrix, mit den Eckpunkten der sozialen Ausgewogenheit, der ökologischen Verträglichkeit und des wirtschaftlichen Funktionierens. Die Notwendigkeit des wirtschaftlichen Funktionierens führte dazu, dass auch außerhalb von Krisenzeiten viel mehr Zeit zuhause verbracht wird. Viele Arbeitgeber setzen voraus, dass bestimmte Tätigkeiten im Home Office geschehen, um die Bürokosten des Unternehmens niedrig zu halten. Weit über die Raumeignung als Heimarbeitsplatz hinaus, sind Wohnräume mit immer vielfältigeren Aufgaben belegt. Vom Home Schooling bis zum Home Farming sind Lösungen für Raumstrukturen, Möbel und Produkte gefragt, die darauf reagieren können. Vernetzung wird dabei schon lange nicht mehr als rein digitales Verbundensein verstanden. In den kollaborativen Wohnformen werden Nahrungsmittel lokal angebaut, Kinder in kleinen Gruppen familienübergreifend betreut und alte Menschen sind (wieder) Teil von Wohngemeinschaften. Wie anders ist kochen, essen, schlafen, lesen, schreiben, spielen, feiern, zusammen sein – genauso wie alleine sein können – wenn alles selbstverständlich digital intelligent unterstützt ist? Themenstellungen können in diesem Entwurfsprojekt sowohl die Konzeption und Gestaltung neuer digitaler Anwendungen im Kontext des Wohnens sein, als auch gezielt vollständig analoge Produkte, Möbel und Raumgestaltungen, die mit neuem Bewusstsein auf die menschlichen Sinne eingehen (auditiv, olfaktorisch, gustatorisch, visuell und taktil). Denn im Verlaufe der Digitalisierung haben sich unsere Sinne verändert. Die Menschen dieser Zukunft fühlen/begreifen anders (Feinmotorik), sie sehen anders (ständige Farblichtreize), riechen und nehmen Luft und Temperatur anders wahr (allgegenwärtige Klimatisierung) ... In Folge dessen hat sich unter anderem der Gleichgewichtssinn zurückentwickelt und immer mehr Menschen fallen beim einfachen Rückwärtsgehen um (dies kommt heute bereits bei Kindern in urban verdichteten Gebieten vor). Welche Bedeutung haben körperliche Betätigungen und haptische Reize in dieser Zukunft? Wie kann beispielsweise eine adäquate Gestaltung für einen Bodenbelag im Bad aussehen, der die Vitalwerte der Personen misst, die ihn betreten und diese Werte im Badspiegel anzeigt? Oder wie können Gesten angelegt sein, die Licht und Luft im Raum unmissverständlich steuern sollen? Oder welche Gestaltungsparameter gelten für einen Tisch, der für ganz unterschiedliche Nutzungsszenarien geeignet sein soll? Wie kann Gestaltung auf eine solche Zukunft reagieren? Was benötigen Wohnformen in einer alles umfassenden, digital strukturierten Welt des vielschichtigen Zusammenlebens? Gibt es Analogien zu frühen Lebensweisen und Gesellschaftsformen? Und was soll Materialien, Oberflächen, Objekte, Licht- und Temperaturquellen sowie Möbel und Raumgefüge dieser Zukunft auszeichnen? Links: (1) [https://de.wikipedia.org/wiki/Nicholas\\_Negroponte](https://de.wikipedia.org/wiki/Nicholas_Negroponte) Matthias Horx: »Das postdigitale Zeitalter« *Digitalisierung ist der revolutionäre, quasi-religiöse Mythos unserer Tage. Neun Thesen zur digitalen Krise – und wie wir aus ihr herauskommen. – Ein Auszug aus dem Zukunftsreport 2019.* <https://www.zukunftsinstitut.de/artikel/zukunftreport/das-postdigitale-zeitalter/> Vitra Design Museum »Home Stories. 100 Jahre, 20 visionäre Interieurs« Ausstellung in Weil am Rhein 08.02.– 23.08.2020 (wenn möglich Ziel einer Exkursion) *Die Ausstellung führt den Besucher auf eine Reise in die Vergangenheit und zeigt, wie sich gesellschaftliche, politische und technische Veränderungen der letzten 100 Jahren in unserem Wohnumfeld widerspiegeln.* <https://www.instagram.com/stories/highlights/18015243424274413/> <https://www.design-museum.de/de/ausstellungen/detailseiten/home-stories.html> Richtung 2000 – Vorschau auf die Welt von morgen (ZDF 1972) <https://www.youtube.com/watch?v=kaGnBNhE2xl> Sport at home – Ryan Bean Flips [https://www.instagram.com/p/BwsUOdel\\_jy/](https://www.instagram.com/p/BwsUOdel_jy/)

Anmerkungen:

- Die Konzeption dieses Entwurfsprojekts, spekulativ für das Jahr 2070 zu gestalten, entstand vor der Corona-Krise. Diese zeigt nun ihrerseits, dass jede Krise auch die Chance auf Veränderung und Erneuerung bietet, die die Zukunft verbessern kann.
- Sollte im Winter 2020 die vorgesehene HfG-Ausstellung im Museum Angewandte Kunst in Frankfurt stattfinden können, werden die Ergebnisse des Projekts »Post Digital Interior – Home 2070« als Ausstellungsbeiträge eingereicht.
- Da die Werkstätten der HfG auf unbestimmte Zeit nicht zugänglich sind, gilt es, die Herausforderung zu nutzen und im Zuge des Projekts Kompetenzen des Visualisierens auszubauen, die die verschiedenen Entwurfsthemen mit allen verfügbaren Mitteln bestmöglich darstellen. 2D, 3D, 4D ...

#### Literatur

(im Handapparat des Projekts in der HfG Bibliothek. Zugang wird geklärt.) • Georg Diez, Emanuel Heisenberg: »Power To The People: Wie wir mit Technologie die Demokratie neu erfinden«, Hanser Verlag Berlin 2020,  
Leseprobe: [https://books.google.de/books/about/Power\\_To\\_The\\_People.html?hl=de&id=dTy-DwAAQBAJ&redir\\_esc=y](https://books.google.de/books/about/Power_To_The_People.html?hl=de&id=dTy-DwAAQBAJ&redir_esc=y) Kindle Version auf Anfrage verfügbar. • Mateo Kries, Jochen Eisenbrand: »Home Stories. 100 Jahre, 20 visionäre Interieurs«, Vitra Design Museum Verlag 2020

#### Bemerkung

Auf Grund der aktuellen Situation wird das Seminar zunächst web-basiert gestartet. Wer mitmachen möchte, schickt eine Mail an [kuehn-wilkens@hfg-offenbach.de](mailto:kuehn-wilkens@hfg-offenbach.de); ein Einladungslink folgt dann per Mail.

Regelmäßiger Besprechungstermin: donnerstags, 14:00-18:00 Uhr

#### Leistungsnachweis

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

wöchentlich

Anfangsdatum: 23.04.2020

Enddatum: 16.07.2020

Termin: Donnerstag, 14:00 - 18:00 Uhr,

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

#### **HOMEWORK 2 „Inefficient-Machine“**

Der Comic um Professor Lucifer Gorgonzola Butts, in dem dieser absurd komplizierte Apparaturen zur Bewerkstelligung simpelster Aufgaben konstruiert, stammt von „Rube“ L. Goldberg. Dieser begann, nach Abschluss und Tätigkeit als Ingenieur, seine große Leidenschaft für das Zeichnen zum Beruf zu machen und wurde Cartoonist. Die nach ihm und seinen Comics bezeichnete Rube-Goldberg-Maschine führt eine bestimmte - oft triviale - Aufgabe über möglichst zahlreiche, komplexe, humorvolle, notwendige und auch unnötige Einzelschritte aus. „Inefficient-Machine“ – der Sinn der Maschine liegt neben der Erfüllung der Aufgabe im virtuosen und ineffizienten Prozessablauf und hinterfragt so die klare These des form follows function.. In fast artistisch anmutenden Anordnungen alltäglicher Dinge, kommt es, in einem schwankenden Ablauf von Notwendigkeiten und auch Zufällen, zu einer Folge von prekären Situationen. Es stellt sich ein permanentes Infragestellen des weiteren Ablaufs ein, welches durch verzögerte, unerwartete oder auch überflüssige Schritte noch weiter gesteigert wird. Beim Betrachter entstehen Momente und Überlagerungen von Spannung, Entspannung, unerwarteten Ereignissen, Erwartungen und Effekten. Jedes Ereignis ist zugleich der Beginn eines neuen. Die Versuchsanordnung folgt einem mehr oder weniger kontrollierten Ablauf und scheint dabei mit den Gesetzen der Physik und Chemie zu spielen. Eine wichtige Rolle nehmen unter anderem die Ausnutzung der Schwer- und Zentripedalkraft, des Trägheitsmoments und Hebelgesetzes etc. aber auch die unterschiedlichen Aggregate ein. Die Folge scheinbarer Ordnungen und Unordnungen führen zu einer abstrusen und umständlichen Kettenreaktion. Der Reiz der Inefficient-Machine liegt in den Möglichkeiten und Unmöglichkeiten des spielerischen Ablaufs. Die Rube-Goldberg-Maschine erledigt dabei eine bestimmte Aufgabe sehr konsequent, wenn auch äußerst umständlich... Große Ähnlichkeiten sind auch zu den noch älteren Comic-Maschinen des Briten Heath Robinson gegeben, deren konstruktiver Aufwand ebenfalls in keinem Verhältnis zum Nutzen steht. Seine Apparate fallen zudem dadurch auf, dass sie aus willkürlich und absurd anmutenden Materialien zusammengebaut sind. Große Bekanntheit

erlangte der Film *Der Lauf der Dinge* des schweizerischen Künstlerduos Fischli und Weiss aus dem Jahr 1987 und auch die Folge „Designs on Jerry“ zum Comic Tom and Jerry. Die besondere Herausforderung der Aufgabe liegt darin, diese situationsbedingt - jenseits der Hochschule und ihrer Werkstätten - mit den vorhandenen Dingen des tagtäglichen Lebens und Umfelds zu realisieren.

#### Bemerkung

Auf Grund der aktuellen Situation wird das Seminar zunächst web-basiert gestartet. Wer mitmachen möchte, schickt eine Mail an [kuehn-wilkens@hfg-offenbach.de](mailto:kuehn-wilkens@hfg-offenbach.de); ein Einladungslink erfolgt dann per Mail. Die Teilnahme ist auf 10 Studierende begrenzt.

#### Leistungsnachweis

Semesterprojekt: 2-fach Doku, 2-fach CD (Unterschrift Seibt!), Modell, sofern keine andere Absprache mit Dozent.

Bei Gemeinschafts-Booklets: 1-fache Dokumentation des Eigenanteils auf CD; maschinell ausgefüllter Erfassungsbogen unter Angabe der beteiligten Studierenden.

wöchentlich

Anfangsdatum: 16.04.2020

Enddatum: 16.07.2020

Termin: Donnerstag, 09:00 - 12:15 Uhr, Isenburger Schloss - C-106

### 1512 Produktdesign

Projekt

(WP/ 20 cp)

**Schramm**

#### **"who am I?" – a data profile**

##### **Welches Bild erzeuge ich von mir und welches will ich erzeugen?**

Informations Design steht aktuell vor der Herausforderung, sich im Zeitalter einer bisher nicht gekannten Medienvielfalt adäquat auf die neuen Möglichkeiten und Kriterien von Kommunikation und Information einzustellen. Das ist mit Chancen und Risiken verbunden. Chancen: Gestalter können Geschichten neu und spannend erzählen, Content anders als bisher inszenieren, den Menschen und seine Wünsche und Intentionen kommunikativ in den Mittelpunkt stellen, um Informationen wirksam weiterzugeben. Risiken: Es drohen intransparente und unklare Kommunikationsstrukturen, die Unterscheidung von fake news und gesicherten Fakten wird immer schwieriger, die eigene Persönlichkeit und die Individualität ihrer Anschauung können verloren gehen. Ziel des Projekts ist es, in dieser aktuellen Situation Mittel und Reichweite von Informations Design aufzuzeigen und das Konzept des story telling Mithilfe einer adäquaten Gestaltung umzusetzen.

A data profile soll die spezifische Beschreibung Eurer Person, Eurer Vorlieben, Charaktere und Fähigkeiten anhand von selbst beobachteten, erhobenen, gesammelten Daten visualisieren. Daten können quantitativer oder qualitativer Art sein. Um eine individuelle Aussagen über Eure Person zu treffen, ist es wichtig diese beiden Datenformen miteinander zu verknüpfen. Aufgabe ist es, umfassende Daten im Zeitraum von einer Woche zu sammeln, um sie in eine spannende, neuartige und originelle Ausdrucksweise visuell umzusetzen.

Darstellung: Eine passende Form für Euer eigenes Portrait.

#### Leistungsnachweis

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

wöchentlich

Anfangsdatum: 21.04.2020

Enddatum: 14.07.2020

Termin: Dienstag, 09:30 - 12:45 Uhr, Hauptgebäude - 204B

### **Freie Projekte**

#### Bemerkung

Freie Projekte nur auf Anfrage bei den entsprechenden Dozent\_innen.

### 1601 Freie Projekte

Projekt

(10 cp)

**Eckart,  
Holzbach,  
Zebner**



## 1602 Freie Projekte

Projekt  
(WP/ 20 cp)  
**Eckart**

### **INTEGRIERENDES DESIGN „freies Projekt“**

Dieses Angebot ermöglicht Studierenden die Bearbeitung eines Projektes mit selbst formulierter Themenstellung. Das Projekt sieht einen zu Beginn abgestimmten festgelegten Ablauf mit wöchentlichen Besprechungsterminen vor, die je nach Projektkomplexität und –umfang auch im Team stattfinden können. Das Angebot richtet sich in Umfang und Komplexität an Studierende im Hauptstudium. Zur ersten Projektbesprechung wird ein ausgearbeiteter Themenvorschlag mit ausgearbeitetem Zeitplanung erwartet.

Ende: 15.07.2020 digitale Ausstellung, oder weitergehende Bearbeitung als Ausstellungsbeitrag 50 Jahre hfg.

Besprechungen und Präsentationen auf: bigbluebutton <https://video.hfg-offenbach.de>  
Parallele Projektplattform für den Austausch auf: mattermost <https://chat.hfg-offenbach.de/login>

#### Bemerkung

Auf Grund der aktuellen Situation wird das Projekt zunächst web-basiert gestartet. Wer mitmachen möchte, schickt eine Mail an [kuehn-wilkens@hfg-offenbach.de](mailto:kuehn-wilkens@hfg-offenbach.de). Das Projekt ist auf die Teilnahme von 5 Studierenden begrenzt.

#### Leistungsnachweis

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

wöchentlich

Anfangsdatum: 21.04.2020

Enddatum: 14.07.2020

Termin: Dienstag, 13:00 - 15:00 Uhr,

## **Gestaltungsmodule**

## 1701 Farbe II

Seminar  
(WP/ 5 cp)  
**Völzke**

### **DIGITAL COLOURS**

Im Zuge der fortschreitenden Digitalisierung entsteht in der Farbgestaltung ein bislang noch nicht thematisierter Paradigmenwechsel: Die Verschiebung der Bedeutung des Wissens über die Entstehung und den Umgang mit Körperfarben versus Lichtfarben.

Wir wollen dieses außergewöhnliche Sommersemester nutzen – mit seinen Möglichkeiten umgehen – und uns auf die Spur der komplexen Zusammenhänge des Phänomens Farbe begeben. Im Besonderen soll aufgezeigt werden, dass es neben der analogen Farbgestaltung heute auch spezifisches Wissen und qualifizierte Auseinandersetzungen zum Verhalten digitaler Farben für die Produkt- und Raumgestaltung benötigt.

Aufeinander aufbauende Einführungsvorträge von Knut Völzke verdeutlichen geschichtliche, naturwissenschaftliche, gestalterisch technische, formalästhetische und zeichenhafte Zusammenhänge. Sie führen zu farbstrategischen Diskussionen, die von den Studierenden ausformuliert werden. Es werden Referatsthemen abgestimmt, die im Verlaufe der Vorlesungszeit zunächst in Form von Kurzpräsentationen im Seminar gezeigt und abschließend als Hausarbeiten ausformuliert und abgegeben werden.

#### Bemerkung

Die Anzahl der Teilnehmenden ist auf 10 Studierende begrenzt.

Auf Grund der aktuellen Situation wird das Seminar zunächst web-basiert gestartet. Wer mitmachen möchte, schickt eine Mail an Anmeldung mit Angabe der Matr.-Nr. bei [kuehn-wilkens@hfg-offenbach.de](mailto:kuehn-wilkens@hfg-offenbach.de). Ein Einladungslink folgt dann per Email. Alternativ zu Farbe II kann Zeichnen II (Konrad Regel) belegt werden.

wöchentlich

Anfangsdatum: 20.04.2020

Enddatum: 13.07.2020

Termin: Montag, 09:30 - 10:30 Uhr, Hauptgebäude - 312

1702 Zeichnen II

Workshop  
(WP/ 5 cp)

**Regel**

**SCHWERIONEN DATEN DESIGN**

> Zeichnen als visuelle Wissensvermittlung an der Schnittstelle zwischen Gestaltung und Wissenschaft <

„Indem [wissenschaftliche] Bilder Phänomene, Objekte, Ideen, Theorien, Modelle hervorbringen und zeigen, sind sie Teil eines Prozesses, in dem Wissen erzeugt, geordnet und kommuniziert wird.“<sup>[1]</sup> Eine Freihandzeichnung bietet nicht durch die Repräsentation von Wissen allein, sondern durch ihren experimentellen Entstehungsprozess Potential bei der Vermittlung wissenschaftlicher Erkenntnisse. In diesem Spannungsfeld sind Sie als Designer gefordert, Informationen sichtbar zu machen und zeichnerisch zu gestalten.

In einer Kooperation mit dem GSI Helmholtzzentrum für Schwerionenforschung werden Sie zum einen in einem offenen Prozess Darstellungsmethoden entwickeln, um Daten wissenschaftlicher Experimente zu visualisieren. Dieser Prozess wird durch fachliche Erläuterungen zum Thema der Kernphysik und Führungen gestützt.

Zum anderen werden Sie vor Ort den Experimentieraufbau räumlich zeichnen und die technischen und räumlichen Zusammenhänge zwischen Forschungsanlage und -arbeit nachvollziehen können. Geplante Stationen sind der Teststand supraleitende Magneten für FAIR Ringbeschleuniger, HADES Experimentieraufbau, ESR Experimentierspeicherring und der UNILAC Linearbeschleuniger.

Das Projekt findet in den Räumlichkeiten des GSI Helmholtzzentrums für Schwerionenforschung bei Darmstadt statt. GSI betreibt eine der weltweit führenden Teilchenbeschleunigeranlagen für die Forschung und hat das Ziel, die uns umgebende Materie in ihrem Aufbau und Verhalten zu verstehen.

Während der Exkursion werden plastische und schematische Darstellungsmethoden aus Design, Architektur und Film vermittelt.

Eine Auswahl der entstandenen Zeichnungen werden in der Zollamt Galerie und einem Katalog präsentiert.

Vortreffen. Informatives und organisatorisches Treffen an der Hochschule oder online. Für Teilnahme verpflichtend. Termin und Raum werden noch bekannt gegeben.

Ort. GSI Helmholtzzentrum für Schwerionenforschung GmbH, Planckstraße 1, 64291 Darmstadt

Termine:

Datum: Montag bis Freitag in der vorlesungsfreien Zeit

Uhrzeit: 9:00 bis 12:00 Uhr; 13:00 bis 16:00 Uhr

Termin wird noch bekannt gegeben.

Termin Abgabe: Termin wird noch bekannt gegeben

Termin Ausstellung: 05.11. - 25.11.20

<sup>[1]</sup> Heßler, Konstruierte Sichtbarkeiten: Wissenschafts- und Technikbilder seit der Frühen Neuzeit. S. 12

Bemerkung

Auf Grund der aktuellen Situation wird das Seminar zunächst web-basiert gestartet. Wer mitmachen möchte, schickt eine Mail an [kuehn-wilkens@hfg-offenbach.de](mailto:kuehn-wilkens@hfg-offenbach.de):

Digitales Vortreffen am Montag, 27.04.2020, 18:00 Uhr. Einladung folgt.

Selbstständiges Arbeiten wird vorausgesetzt. An- und Abreise (ÖPNV), Zwischenverpflegung sind eigenständig zu organisieren. Kantine, Cafeteria und Projektraum können mitgenutzt werden.

[Mitzubringende Materialien:

Campingstuhl, Zeichenbrett, Zeichenblöcke A2, Bleistift, Tintenroller. Warme Kleidung, Gehörschutz und Staffelei empfohlen.]

Der Kurs ist auf 16 Teilnehmer beschränkt – First come, first serve.

Leistungsnachweis

Aktive Teilnahme an der Exkursion und Ausstellung wird bescheinigt. Bewertung der Mappe mit mindestens 15 Blättern und Ausstellungspräsentation.

## Theorie

### Theoriegruppe I

2512 Produktsprache III

Seminar

(PF/ 2,5 cp)

**Schwer**

#### ZUKUNFTSBILDER IM DESIGN

Gestaltung macht mögliche Zukünfte sichtbar, kann Alternativen aufzeigen oder neue technische Lösungen mit Anwendungszusammenhängen verknüpfen. Dabei variiert der Grad der Projektion erheblich: von Simulationen über Studien, Szenarien, Spekulationen bis hin zu Utopien. Diese werden in unterschiedlichen Formaten aufbereitet: als Showcars, abstrakte Modelle, Filme oder textlich verfasste Zukunftsprognosen. Auch beim Set-Design von Science-Fiction-Verfilmungen manifestiert sich eine fiktive Dingwelt. Derartige Zukunftsbilder machen neuartige bzw. alternative Konzepte und Möglichkeiten jedoch nicht nur sichtbar, sondern prägen vielfach Erwartungen und Entwicklungen. Darum ist zu fragen, welche übergeordneten Themen, Wertvorstellungen sowie Gesellschaftsbilder sie abseits der konkreten Darstellungen verhandeln? Und, ob die formierten Elemente für den Massenmarkt oder andere Branchen potenziell anschlussfähig sind?

Die Verwirklichung vormals in der Fiktion angesiedelter Gedanken kann über das systemtheoretische Konzept der Realitätsdopplung analysiert werden. Die Soziologin Elena Esposito greift diese Idee in einem Essay auf, welcher die simultane Entstehung des Romans und der Wahrscheinlichkeitsrechnung Mitte des 17. Jahrhunderts diskutiert. In diesem Rahmen wird die Wechselwirkung von Fiktion bzw. Wahrscheinlichkeit und Realität anhand eines Zitats des Soziologen Niklas Luhmann herausgestellt: Denn für den „Beobachter entsteht erst dann Realität, wenn es in der Welt etwas gibt, wovon sie unterschieden werden kann“. (1) Die Scheinrealität von Romanen sei in dieser Lesart keine Lüge, obwohl sie von Personen und Ereignissen handle, die nicht heute und möglicherweise niemals existierten. Umgekehrt gelte für das Wahrscheinliche, dass es eben nicht notwendigerweise wahr sei, obgleich es nicht falsch ist. (2) Es wird deutlich: Die „scheinbare“ ist mit der „realen“ Realität mehrfach verwoben – die „scheinbare“ bleibt nicht ohne Folgen für die „reale“. (3) Über Fiktion und Stochastik werden dabei zwei zentrale Themen zeitgenössischer Designpraxis angesprochen: Die Sichtbarmachung möglicher, aber nicht notwendig eintretender Zukünfte, sowie die statistische Auswertung der Gegenwart, um Handlungen zu antizipieren, wie sie das maschinelle Lernen umsetzt. Mit seinen Entwürfen rangiert das Design damit nicht in erster Linie in der realen Realität, sondern entfaltet sein Potenzial gerade in der Formulierung andersartiger und deutlich unterscheidbarer Möglichkeiten.

Im Seminar werden designgeschichtliche Bezugspunkte vom neuen Menschen im Futurismus über utopische Architekturkonzepte der 1970er Jahre bis zu Zukunftsszenarien der Gegenwart beleuchtet. Ergänzend erarbeitet die Gruppe anhand von Texten verschiedene Zukunftsbegriffe. Mit diesen Toolset untersuchen wir dann Erscheinungsformen und narrative Konzepte konkreter Studien, präsentierter Showcars oder Set-Designs von Verfilmungen. In der Folge werden damit vermittelte Werte, Handlungsoptionen, Möglichkeiten des Zusammenlebens etc. zu erschlossen. Falls möglich, führen wir zu einem späteren Zeitpunkt eine Exkursion zum Futurium Berlin durch, um Darstellungsformate zur Zukunftsvermittlung live zu erleben und zu analysieren.

Um die gewonnen Erkenntnisse zu vermitteln und bestenfalls im Rahmen der Ausstellung HfG 2070 zu präsentieren, sollen im Seminar neue Darstellungsformen der theoretischen Auseinandersetzung ausgelotet und mit deren Umsetzung experimentiert werden. Sind Bilder, Texte, Filme, Modelle bzw. Tonsequenzen geeignet, um die Reflexion des Neuen zu vermitteln? Oder sind Hybridformen in der Lage, den geführten Diskurs mit seiner Pluralität von Zukunftserzählungen zu illustrieren?

(1) Luhmann, Niklas: Die Religion der Gesellschaft. Frankfurt/Main 2000, S. 59; zitiert nach: Esposito, Elena: Die Fiktion der wahrscheinlichen Realität. Frankfurt/Main: 2007, S. 8.

(2) Ebd.

(3) Ebd., S. 11.

#### Literatur

Vorläufig:

Esposito, Elena: Die Fiktion der wahrscheinlichen Realität. Frankfurt/Main: 2007.

Garn, Andrew u. a.: Weltausstellungen 1933 - 2005: Architektur Design Graphik. München: 2008.

Geiger, Annette: Andersmöglichsein. Zur Ästhetik des Designs. Bielefeld: 2018.

Karow-Kluge, Daniela: Experimentelle Planung im öffentlichen Raum. Berlin: 2010.

Kunstverein München (Hrsg.): Die Utopie des Designs: Kunstverein München. München: 1994.

Müller, Julian und Victoria von Grodeck (Hrsg.): (Un)Bestimmtheit: Praktische Problemkonstellationen. Paderborn: 2013.  
Ruf, Oliver: Storytelling für Designer. Stuttgart: 2019.  
Schouwenberg, Louise und Angelika Nollert (Hrsg.): Beyond the new on the agency of things, London: 2018.  
Schulze, Floyd E. u. a.: Zamp Kelp. Luftschlösser: Ein Blick auf Haus-Rucker-Co/Post-Haus-Rucker, Hg. von Ludwig Engel. Leipzig: 2020.  
Selle, Gert: Ideologie und Utopie des Design: Zur gesellschaftlichen Theorie der industriellen Formgebung. Köln: 1973.  
Siemen, Wilhelm u. a. (Hrsg.): Utopien des Alltags: Künstler und Designer experimentieren mit Porzellan. Selb: 2010.  
Stiegler, Bernd: Der montierte Mensch: Eine Figur der Moderne, Bild und Text. Paderborn: 2016.  
Tafari, Manfredo und Manfredo Tafuri: Kapitalismus und Architektur: Von Corbusiers „Utopia“ zur Trabantenstadt. Hamburg, 1977.  
Wolfsteiner, Andreas: Sichtbarkeitsmaschinen: zum Umgang mit Szenarien, Kaleidogramme. Berlin: 2018.  
Designs for Different Futures. Philadelphia, PA, New Haven: 2019.  
EP Vol. 2: Design Fiction. Berlin: 2016.

### Bemerkung

Auf Grund der aktuellen Situation wird das Seminar zunächst web-basiert gestartet. Wer mitmachen möchte, schickt eine Mail an [kuehn-wilkens@hfg-offenbach.de](mailto:kuehn-wilkens@hfg-offenbach.de); ein Einladungslink erfolgt dann per Mail.  
Das Seminar richtet sich an Studierende des Hauptstudiums. Die Zahl der Teilnehmenden ist begrenzt.

### Leistungsnachweis

Ein Leistungsnachweis wird über zwei Kurzpräsentationen sowie ein produktsprachliches Essay erbracht.  
Verbindlicher Abgabetermin für Studierende, die sich zum Diplom anmelden wollen: 01.08.20 wegen Zulassung. Für alle anderen 01.09.2020.

wöchentlich  
Anfangsdatum: 22.04.2020  
Enddatum: 15.07.2020  
Termin: Mittwoch, 17:30 - 19:00 Uhr,

## **Theoriegruppe II**

2521 Designtheorie II  
Seminar  
(WP/ 5 cp)  
**Klemp**

### **DESIGN FÜR DEN VARIABLEN GEBRAUCH - Die Gestaltungstheorie von Ferdinand Kramer**

Der Frankfurter Architekt und Gestalter Ferdinand Kramer (1898-1985) gehörte zu den Hauptakteuren des Projekts "Neues Frankfurt", das in den 1920er Jahren einen holistischen Ansatz zur sozial orientierten Neudefinition von Stadtplanung, Architektur, Wohnen, Produkt- und Kommunikationsgestaltung verfolgte. Kramer war dabei sowohl als Architekt als auch als Produktgestalter tätig, wie auch während seines Exils in den USA und nach seiner Rückkehr in Frankfurt seit 1952.

Kramer plädierte für typisierte und rationalisierte Wohnungseinrichtungen, gestaltete flexible Möbel zum Selbst-Zusammenbauen, modulare Möbelsysteme sowie zerlegbare Tische und Schränke.

Es ist die Reflexion gesellschaftlicher Entwicklungen, das Mitdenken des – immer auch sozialen – Umraumes in einem Prozess des Gestaltens. Es sind Attribute wie Einfachheit und Variabilität, Bezahlbarkeit, Klarheit und Benutzbarkeit, die seine Arbeiten ausmachen.

Neben Ferdinand Kramer sollen auch andere Architekt\_Innen als Möbelentwerfer in Betracht gezogen und mit Kramer verglichen werden wie Josef Hoffmann, Richard Riemerschmid, Marcel Breuer, Le Corbusier, Alvar Aalto, Max Bill, Ray und Charles Eames, Arne Jacobsen oder Egon Eiermann.

### Literatur

Breuer, Gerda (Hg.): Ferdinand Kramer. Design für variablen Gebrauch, Tübingen und Berlin, 2014.

Hesse, Petra / Gabrielle Lueg: Von Aalto bis Zumthor. Architektenmöbel, Köln 2012.  
Klemp, Klaus / Grit Weber / Annika Sellmann / Matthias Wagner K: Moderne am Main 1919 - 193. Stuttgart, 2019.  
Kramer, Ferdinand: Individuelle oder typisierte Möbel? In: Das neue Frankfurt, H. 1, 1928, S. 8-11, abgedruckt in: Klaus Thomas Edelmann / Gerrit Terstiege (Hg.): Gestaltung denken, Grundlagentexte zu Design und Architektur, Basel 2010, S. 71-73.  
Kramer, Ferdinand: Die Wohnung für das Existenzminimum. In: Die Form, Zeitschrift für gestaltende Arbeit, H. 24, 1929, S. 647-649.  
Lichtenstein, Claude (Hg.): Ferdinand Kramer. Der Charme des Systematischen, Architektur, Einrichtung, Design, Gießen 1991.  
Voigt, Wolfgang / Philipp Sturm / Peter Körner / Peter Cachola Schmal (Hg.): Linie Form Funktion. Die Bauten von Ferdinand Kramer, Tübingen Berlin, 2016.

### Bemerkung

Die Gruppengröße ist auf 15 begrenzt.  
Auf Grund der aktuellen Situation wird das Seminar zunächst web-basiert gestartet. Wer mitmachen möchte, schickt eine Mail an [kuehn-wilkens@hfg-offenbach.de](mailto:kuehn-wilkens@hfg-offenbach.de); ein Einladungslink erfolgt dann per Mail.

### Leistungsnachweis

Der Leistungsnachweis besteht in regelmäßiger Teilnahme, der Übernahme eines Referats und in der Abfassung einer Hausarbeit.  
Verbindlicher Abgabetermin für Studierende, die sich zum Diplom anmelden wollen: 01.08.20 wegen Zulassung. Für alle anderen 01.09.2020.

wöchentlich

Anfangsdatum: 20.04.2020

Enddatum: 13.07.2020

Termin: Montag, 15:45 - 17:15 Uhr, Hauptgebäude - 211A

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

### **TECHNIK UND INTELLIGENZ**

„Technik denkt nicht“ – genau so hat es Martin Heidegger nicht gesagt, er meinte aber immerhin: „Wissenschaft denkt nicht“ – und kommt damit einer generellen Für-Dumm-Erklärung alles Technischen sehr nahe. „Technik denkt nicht“ ist das Credo im Grunde aller Technikkritik seit dem ausgehenden 19. Jahrhundert: technische Vorgänge sind demnach zwar präzise und hocheffektiv, wenn sie gut gemacht sind, aber auch zugleich unendlich stur und hoffnungslos borniert. Wie es das Sprichwort sagt: Für den Hammer ist jedes Problem ein Nagel. Kontexte werden nicht bedacht, veränderte Situationen werden nicht als solche verstanden. Technik ist dazu verdammt, dieselben Prozeduren in immer derselben Weise zu durchlaufen. Nietzsche fragte sich, was es für uns Menschen bedeuten würde, wenn wir so unser Leben (und gleich auch noch unser Nachleben) fristeten: „Dieses Leben, wie du es jetzt lebst und gelebt hast, wirst du noch einmal und noch unzählige Male leben müssen ...“ (Fr. Nietzsche: Die fröhliche Wissenschaft, Viertes Buch, Aphorismus 341 (KSA 3, S. 570)). Eine ‚ewige Wiederkunft des Gleichen‘ folgte daraus. Unnötig zu sagen, dass hier ein technisches Phantombild aufgezeichnet wird, das dem Existenzialismus des 20. Jahrhunderts einen wesentlichen Impuls gab. Das ist alles gut bekannt und unter dem Stichwort Technikkritik ausführlichst abgehandelt.

Was wir nicht wissen, oder gerade erst auf dem Wege sind einzusehen, ist: kann man eine solche Technikkritik und damit verbundene Existenzangst heute noch genau so wiederholen wie vielleicht noch vor 10 oder 15 Jahren? Ist es wirklich noch richtig, Dummheit und Borniertheit im Wesen der Technik selbst zu suchen, sie geradezu als Produkt der Technik (auch in unserem Denken) zu definieren?

Weil das eine eher pauschale und weltanschauliche Frage ist, gilt es genauer nachzufragen:

1. Inwiefern denkt Technik heute nicht mehr im Sinne klassischer Technikkritik? Dabei gilt es zu unterscheiden, in welcher Hinsicht der Vorwurf formuliert wird: Handelt es sich um einen Mangel an Kreativität – zum Beispiel in der Kompetenz, neue und unvorhergesehene Probleme zu lösen, Spiele mit ungewissem Ausgang zu spielen, künstlerische Entwürfe oder Szenarien zu erdenken? – oder handelt es sich um einen Mangel an Klugheit, der sich im Umgang mit Menschen und ihren vielfältigen sozialen, caritativen und politischen Kontexten als solcher zeigt? Mit anderen Worten: Kann Technik uns heute ein Freund werden?

2. Ist nachzufragen, inwiefern die künstliche Intelligenz in der Lage ist, an solchen Generalvorwürfen etwas zu ändern. Es muss also geklärt werden, ob künstliche Intelligenz tatsächlich eine Intelligenz ist, die es mit der Art und Weise menschlichen Denkens, Fühlens und Urteilens irgendwie aufnehmen kann. Unnötig zu sagen, dass die Fortschritte der vergangenen 10 Jahre ein großes Fragezeichen setzen dahingehend, ob Generalvorwürfe überhaupt noch sinnvoll geäußert werden können.

#### Literatur

Martin Heidegger: Die Technik und die Kehre, Stuttgart 2014.  
Andreas Luckner: Heidegger und das Denken der Technik, Bielefeld 2008.  
Gernot Böhme: Invasive Technisierung: Technikphilosophie und Technikkritik, Zug/Schweiz 2008.  
Hans Friesen: Ding und Verdinglichung. Technik- und Sozialphilosophie nach Heidegger und der Kritischen Theorie, München/Paderborn 2012.  
Martina Heßler: Technikemotionen (Geschichte der technischen Kultur), Paderborn 2020.  
Arnold Gehlen: Der Mensch. Seine Natur und seine Stellung in der Welt, (16. Auflage) Wiebelsheim 2015.  
Dieter Wandschneider: Technik (2. Auflage), Berlin/Boston Mass. 2020.  
Martin Burckhardt: Philosophie der Maschine, Berlin 2018.  
Jörg Frochte: Maschinelles Lernen: Grundlagen und Algorithmen in Python. München 2019.  
Uwe Lämmel/Jürgen Cleve: Künstliche Intelligenz: Wissensverarbeitung – Neuronale Netze, München 2020.  
Katharina Zweig: Ein Algorithmus hat kein Taktgefühl: Wo künstliche Intelligenz sich irrt, warum uns das betrifft und was wir dagegen tun können, München 2019.  
Giuseppe Bonaccorso: Mastering Machine Learning Algorithms: Expert techniques for implementing popular machine learning algorithms, fine-tuning your models, and understanding how they work, 2nd Edition, Birmingham UK 2020.  
Maxim Lapan: Deep Reinforcement Learning Hands-On: Apply modern RL methods to practical problems of chatbots, robotics, discrete optimization, web automation, and more, 2nd Edition, Birmingham UK 2020.

#### Bemerkung

Auf Grund der aktuellen Situation wird das Seminar zunächst web-basiert gestartet. Wer mitmachen möchte, schickt eine Mail an [kuehn-wilkens@hfg-offenbach.de](mailto:kuehn-wilkens@hfg-offenbach.de); ein Einladungslink erfolgt dann per Mail.

#### Leistungsnachweis

Zum Nachweis der Leistung muss ein Referat gehalten oder eine Hausarbeit verfasst werden. Wird benotet.  
Verbindlicher Abgabetermin für Studierende, die sich zum Diplom anmelden wollen: 01.08.20 wegen Zulassung. Für alle anderen 01.09.2020.

wöchentlich

Anfangsdatum: 20.04.2020

Enddatum: 13.07.2020

Termin: Montag, 15:45 - 17:15 Uhr, Hauptgebäude - 312

## Theoriegruppe III

2531 Ästhetik II  
Seminar  
(WP/ 2,5 cp)  
Gessmann

### ÄSTHETIK DES VERSCHWINDENS

Es klingt paradox, und doch erscheint es als ein Grundzug der Gegenwart: ästhetische Dinge zeichnen sich besonders dadurch aus, dass sie immer unauffälliger sein wollen – bis hin zu ihrem völligen Verschwinden. Man denke etwa an Fernseher, die nicht mehr im Raum stehen und dementsprechend auch nicht mehr ein Design verlangen, das sie irgendwie als Möbel erscheinen lässt und ästhetisch aufwertet. Ebenso ergeht es Fahrkartenautomaten und Supermarktkassen, öffentlich zugänglichen Stadtplänen, Notrufsäulen und so weiter und so fort. Man könnte mutmaßen, dass es sich um einen Effekt handelt, der vor allem mit Technik zu tun hat: Miniaturisierung, Vernetzung, Ersetzung von Einzelagenten und den in ihnen versteuten Funktionen durch Systemeffekte. Man kann aber auch Gründe dafür finden, dass sich in der Ästhetik selbst etwas ändert, und womöglich grundlegend ändert. Denn überall scheint der *Rückbau* der Kulturdinge auf ihre natürliches Maß (oder das, was man dafür hält) zu einer neuen Maxime geworden. Man denke an konkrete Formen der Weltanschauung,

wie sie etwa in den Klimadingen prominent werden. Sollen sie doch am besten wieder jene Gestalt annehmen, in der sie der Menschheit noch bis vor kurzen als selbstverständlich erschienen. Dementsprechend gilt es dann Maßnahmen zu treffen, um die Meeresspiegel wieder abzusenken, Gletscher wieder aufzueisen, Winter zu erkalten und Stürme zu beruhigen. Monokulturen in der Bepflanzung stören durch Monotonie, Kulturlandschaften allein schon durch den Umstand, dass sie überhaupt gestaltet erscheinen. Back to square one: diese ästhetische Maxime gilt für immer mehr Bereiche, in denen der Mensch sein Hand im Spiel hat. Die Frage aus Sicht der Theorie stellt sich, welche Weltsicht einem solchen Umdenken entspricht. Mit rein ökologischem Denken, mit Faszination der Technik, mit politischer Aufbruchsstimmung (F4F) alleine kommt man nicht weit, sie liefern bislang alle noch kein ‚bis picture‘. In letzterer Hinsicht soll nachgefragt werden in der Geistesgeschichte, und besonders in jenen Epochen, die kosmologische Argumente (also eine ästhetisch ansprechende Gesamtordnung des Großen und Ganzen) nicht für unsinnig gehalten haben, und damit auch Epochen, deren Vorstellung von Ästhetik nicht nur modern-postmodern und kritisch, sondern durchaus antik und affirmativ sein konnte. Antike, Rationalismus, Romantik können Hinweise geben, wo heute am sinnvollsten gesucht werden muss für die Ausgestaltung eines neuen Theorierahmens unserer veränderten Sichtweise.

### Literatur

Cal Newport: Digital Minimalism (MR-EXP): On Living Better with Less Technology, London 2019.  
Piotr Stankiewicz: Does Happiness Write Blank Pages? On Stoicism and Artistic Creativity, Wilmington/Delaware/Malaga 2018.  
Wassily Kandinsky: Punkt und Linie zu Fläche. Ein Beitrag zur Analyse der malerischen Elemente, München (2. Auflage) 1928.  
Alexander von Vegesac/Mathias Schwartz-Clauss (Hg.): Die Essenz der Dinge / The Essence of Things: Design und die Kunst der Reduktion / Design and the Art of Reduction, Weil am Rhein 2010.  
Peter Gössel/Magdalena Droste (Hg.) Bauhaus, Köln 2019.  
Stefan Büttner: Antike Ästhetik: Eine Einführung in die Prinzipien des Schönen, München  
Vitruv: Zehn Bücher über die Architektur (De architectura libri decem) Darmstadt 2013.  
Horst Bredekamp: Die Fenster der Monade: Gottfried Wilhelm Leibniz' Theater der Natur und Kunst, Berlin/Boston Mass. 2020.  
Edmund Burke: Philosophische Untersuchung über den Ursprung unserer Ideen vom Erhabenen und Schönen, Hamburg 1989.  
Immanuel Kant: Kritik der Urteilskraft (Werkausgabe, Band 10), Frankfurt am Main 1974.  
Albert van der Schoot: Die Geschichte des goldenen Schnitts: Aufstieg und Fall der göttlichen Proportion, Stuttgart-Bad Cannstatt 2016.  
Albert Meier/Alessandro Costazza/Gérard Laudin (Hg.): Kunstreligion: Die Radikalisierung des Konzepts nach 1850, Berlin/München/boston Mass. 2012.

### Bemerkung

Auf Grund der aktuellen Situation wird das Seminar zunächst web-basiert gestartet. Wer mitmachen möchte, schickt eine Mail an [kuehn-wilkens@hfg-offenbach.de](mailto:kuehn-wilkens@hfg-offenbach.de); ein Einladungslink erfolgt dann per Mail.

### Leistungsnachweis

Leistungsnachweis: Zum Nachweis der Leistung müssen ein Referat, eine Hausarbeit oder drei Essays verfasst werden. Wird benotet.  
Verbindlicher Abgabetermin für Studierende, die sich zum Diplom anmelden wollen: 01.08.20  
wegen Zulassung. Für alle anderen 01.09.2020.

wöchentlich

Anfangsdatum: 27.04.2020

Enddatum: 13.07.2020

Termin: Montag, 10:45 - 12:15 Uhr, Hauptgebäude - 305

## **Technologie**

3501 Technologie III  
Seminar

**WERKSTOFFE FÜR DAS DESIGN: EIGENSCHAFTEN – VERARBEITUNG – ÖKOLOGIE**

(PF/ 2,5 cp)  
**Scharf**

Technologie-Seminar zu Materialien und ihre industriellen Herstellungsverfahren, insbesondere Kunststoff und Metall. Hinzu kommen High-tech Materialien und innovative Verfahren. Anhand vieler Beispiele und abgeschlossener Projekte der Studierenden werden material- und verfahrensgerechte Gestaltungslösungen aufgezeigt und die Wechselwirkung zwischen den technischen Bedingungen und dem Gestaltungsprozess diskutiert.

#### Bemerkung

Auf Grund der aktuellen Situation wird das Seminar zunächst web-basiert gestartet. Wer mitmachen möchte, schickt eine Mail an [kuehn-wilkens@hfg-offenbach.de](mailto:kuehn-wilkens@hfg-offenbach.de); ein Einladungslink erfolgt dann per Mail.

#### Leistungsnachweis

mind. 66 % Anwesenheit + individuelles Referat.

14-täglich

Anfangsdatum: 24.04.2020

Enddatum: 17.07.2020

Termin: Freitag, 14:00 - 15:30 Uhr, Hauptgebäude - 312

## **Werkstatt und Software**

4180 CAD III

Techniken

(PF/ 3 cp)

**Langhorst,  
Ho**

### **4180 CAD III Rhino Si Han Ho / Langhorst**

Zwei Gruppen A und B (Voraussichtlich Montagvormittag n.V.)

Ziel des Kurses ist es, die Studierenden in einem Kompaktkurs auf die CAD-Anforderungen in Projekten des Hauptstudiums vorzubereiten. Der Kurs steht aber auch Studierenden des Hauptstudiums offen.

Die Inhalte können an die Themenstellungen laufender Entwurfsprojekte angepasst werden. Schwerpunkte können u.A. sein:

- Erweiterte Bearbeitung von Kurven und Flächen mit höheren Kurvengraden. Unterschiede von Linien, Bögen, Splines, und NURBS. Visualisierung und Manipulation der Kurven- und Flächenstetigkeit.
- Erweiterte Zeichnungsausgabe
- Visualisierung und Rendering
- Parametrisierung mit Grasshopper
- Umgang mit Meshes aus 3D Scans und Objektdatenbanken

#### Bemerkung

Auf Grund der aktuellen Situation werden die Lehrveranstaltungen zunächst web-basiert gestartet. Zugangs-Links zu den digitalen Konferenzräumen und weitere Hinweise erhalten sie dann per Email.

#### Leistungsnachweis

Ausreichende Teilnahme, Abgabe entweder einer Beispielaufgabe aus dem Kurs oder einer digitalen Dokumentation des bearbeiteten 3D Modells nach Absprache mit dem Dozenten.

Parallelgruppe: Gruppe B

14-täglich

Anfangsdatum: 07.05.2020

Enddatum: 02.07.2020

Termin: Donnerstag, 13:00 - 14:30 Uhr, Isenburger Schloss - C-307

Parallelgruppe: Gruppe A

14-täglich

Anfangsdatum: 07.05.2020

Enddatum: 02.07.2020

Termin: Donnerstag, 14:45 - 16:15 Uhr, Isenburger Schloss - C-307



4501 CAD IV Grasshopper  
Workshop  
(WP/ 5 cp)  
**Grimm**

### **Workshop: Computational Design – Grasshopper**

#### **Informationsbasiertes Modellieren**

(4. – 8. Mai 2020 / n.V.)

Software: Rhinoceros 3D

Plug-in: Grasshopper

Add-on: Kangaroo Einstieg in die Programmumgebung Generierung von Minimalflächen /  
Hängemodell. Zug- und druckbeanspruchte Systeme

Generierung von Minimalflächen

Digital Fabrication:

#### **Erstellung des Schnittmusters (mit farblicher und numerischer Referenz)**

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.

#### Bemerkung

Auf Grund der aktuellen Situation wird das Seminar zunächst web-basiert gestartet. Wer mitmachen möchte, schickt eine Mail an [kuehn-wilkens@hfg-offenbach.de](mailto:kuehn-wilkens@hfg-offenbach.de); ein Einladungslink erfolgt dann per Mail.

#### Leistungsnachweis

Die ausreichende Teilnahme wird bescheinigt.

wöchentlich

Anfangsdatum:

Enddatum:

Termin: keine Angabe,

4501 CAD IV Solid Works  
Praktische Übung  
(PF/ 5 cp)  
**Stankowski**

### **EINFÜHRUNG IN DAS PARAMETRISCHE SOLID- UND SURFACE MODELLING**

SolidWorks ist eine CAD-Anwendung für Ingenieure, die auch Designern besondere Möglichkeiten bietet.

Über umfangreiche Simulationsfunktionen hinaus bietet Solidworks auch leistungsfähige und parametrisch anpassbare Tools zur Erstellung von Freiformen und Flächen, Gussformen und Blechkonstruktionen und ist mittlerweile auch im Design Industriestandard.

Im Kurs behandeln wir die Grundfunktionen des Programms, sowie Erarbeitung eines Workflows und gehen dann in ein kleines, experimentelles Gestaltungsprojekt und Betreuung eurer Semesterprojekte über.

#### Bemerkung

Auf Grund der aktuellen Situation wird das Seminar zunächst web-basiert gestartet. Wer mitmachen möchte, schickt eine Mail an [kuehn-wilkens@hfg-offenbach.de](mailto:kuehn-wilkens@hfg-offenbach.de); ein Einladungslink erfolgt dann per Mail.

#### Leistungsnachweis

Die ausreichende Teilnahme wird bescheinigt.

wöchentlich  
Anfangsdatum:  
Enddatum:  
Termin: keine Angabe,

#### 4501 CAD Rhino Vertiefung

Techniken  
(WP/ 5 cp)  
**Langhorst,  
Ho**

##### **CAD RHINO VERTIEFUNG**

(Bislang geplant: Donnerstag Spätnachmittag / n.V.)

Unterstützung von eigenen Projekten, Modellierung nach eigenen Entwürfen Detaillierte Ausarbeitung der Objekte, effizientes Arbeiten. Tipps und Tricks, Vorbereitung der Modelle für Rapid Prototyping.

Bei Bedarf Integration mit dem Kurs CAD III möglich. (Montag Vormittag / n.V.)

##### Bemerkung

Auf Grund der aktuellen Situation wird das Seminar zunächst web-basiert gestartet. Wer mitmachen möchte, schickt eine Mail an [kuehn-wilkens@hfg-offenbach.de](mailto:kuehn-wilkens@hfg-offenbach.de); ein Einladungslink erfolgt dann per Mail.

##### Leistungsnachweis

Die ausreichende Teilnahme wird bescheinigt.

wöchentlich  
Anfangsdatum: 07.05.2020  
Enddatum: 02.07.2020  
Termin: Donnerstag, 17:00 - 19:00 Uhr, Isenburger Schloss - C-307

#### 4501 Creative Coding

Praktische Übung  
(WP/ 5 cp)  
**Stankowski**

##### **CREATIVE CODING** - Ergebnisorientiertes Programmieren für Designer

Im Gestaltungsprozess wird die Arbeit mit funktionierenden Prototypen immer wichtiger, um die Funktionsweise von Produktideen evaluieren und verbessern zu können. Die große Anzahl verschiedener Programmiersprachen, Anwendungsgebiete und Frameworks stellt allerdings jeden, der nicht hauptberuflich programmiert vor viele Fragen.

Im Seminar gebe ich euch einen Überblick über die (für Produktgestalter) wichtigsten und zugänglichsten Programmiersprachen und Plattformen mit jeweilig kurzen Crashkursen. Gemeinsam diskutieren wir darüber, welche Anwendungsfälle bei euch am häufigsten eintreten und wie ihr sie angehen könnt. Im Mittelpunkt des Kurses steht es, euch den Zugang zum Programmieren zu erleichtern, aber auch nachhaltiges Lernen ohne Abhängigkeit von Copy & Paste zu fördern. Anmeldungen ohne Vorkenntnisse sind ausdrücklich erwünscht.

##### Bemerkung

Max. 12 Teilnehmende.  
Anmeldung bei Fr. Kühn-Wilkens unter [kuehn-wilkens@hfg-offenbach.de](mailto:kuehn-wilkens@hfg-offenbach.de)

#### 4502 Workflow 3D/Rapid Prototyping

Techniken  
(WP/ 5 cp)  
**Klober**

Entwurfsprojekt im Bereich additiver/generative Fertigung. Thema bzw. Projektvorstellung am Donnerstag 30.04 um 14 Uhr (Zoom o.a.)

Bei Interesse bitte via Mail dazu bei mir anmelden ([klober@hfg-offenbach.de](mailto:klober@hfg-offenbach.de)).

##### Bemerkung

Auf Grund der aktuellen Situation wird das Seminar zunächst web-basiert gestartet. Wer mitmachen möchte, schickt eine Mail an [kuehn-wilkens@hfg-offenbach.de](mailto:kuehn-wilkens@hfg-offenbach.de); ein Einladungslink erfolgt dann per Mail.

##### Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme und Projektarbeit.

14-taglich  
Anfangsdatum: 23.04.2020  
Enddatum: 16.07.2020  
Termin: Donnerstag, 14:00 - 17:15 Uhr,

5714 Fotolabor

Erganzungsveranstaltung  
**Templin**

Das analoge Fotolabor arbeitet von Zuhause:

### **Cyanotypien selber herstellen**

Neben der Arbeit mit Negativen und dem Belichten von Fotopapier im analogen Fotolabor gibt es noch andere Moglichkeiten, Bilder und Fotogramme, Spuren und Abdrucke auf Materialien zu projizieren. Dazu bedarf einer lichtempfindlichen Emulsion und eines Tragers, um ahnlich wie bei Fotogrammen Bilder durch Abdecken und Uberlagerungen zu erschaffen.

Dieses Semester widmen wir uns der **Cyanotypie**, einem von verschiedenen Edeldruckverfahren. Wir sehen und besprechen Beispiele von zeitgenossischen Arbeiten mit Cyanotypie von verschiedenen Kunstlern.

Im nachsten Schritt erfahrt Ihr mehr uber die Methode und lernt, Eure eigenen Cyanotypien herzustellen.

Fur das einfachste und alteste Rezept werden nur Ammoniumeisen(III)-Citrat und Ferrat benotigt. Damit konnt Ihr Eure lichtempfindliche Emulsion selber zuhause herstellen. Diese Emulsion bildet bei Sonnen, bzw. Tageslicht unlosliche, extrem stabile blaue Farbpigmente bilden – Preuisch Blau und Vorstufen davon. Sie wird auf Trager Eurer Wahl gestrichen, getrocknet und dann gehts ab in s Sonnenlicht, wo die Papiere oder anderen Trager belichtet werden. Mit Wasser fixiert werden die Bilder nach dem „Belichten“ haltbar.

Mit Eurem eigenen lichtempfindlichen Material ausgestattet erarbeitet Ihr Eure eigenen gross- oder kleinformatischen Cyanotypien zuhause und drauen -- im Tageslicht.

**Termine: jeden Freitag 14-18.15 h**

**Start: Freitag der 15.5. .**

Uber die Tragermaterialien, die Ihr verwenden wollt, dickes Aquarell-Papier, Stoff, Holzplatten etc, sprechen wir- die musst Ihr Euch selber besorgen.

Das Material fur die Emulsion, die Eisen-Salzgemische, wird gestellt.

Die Teilnehmerzahl ist auf 30 begrenzt.

Bitte bis 15.5. zur Teilnahme anmelden, dann folgen weiter Infos.

Susa Templin [Susatemplin@t-online.de](mailto:Susatemplin@t-online.de)

### Bemerkung

Die Teilnehmerzahl ist je Block aufgrund der Laborplatze auf 10 Personen beschrankt.

Einfuhrungsveranstaltung - Treffen Teilnehmende beider Fachbereiche-

**Donnerstag TT. MM. JJ** im Fotolabor: Vorbesprechung, Aufteilung in Gruppe A (April & Mai) und Gruppe B (Juni & Juli)

Ort: Fotolabor, Isenburger Schloss, 2. Stock

Termine werden bekannt gegeben.

Bitte mitbringen:

\* bereits entwickelte 35mm Schwarz-wei Negative, mit denen direkt losgearbeitet werden kann

\* belichtete, noch nicht entwickelte s/w Filme zur Film-Entwicklung im Kurs

\* eigenes schwarz-wei PE-Foto-Papier ( 50-100 Blatt )

\* Kleidung, die Flecken abbekommen kann (dunkel)

Fotopapier-Empfehlung: bestellt Euer Papier bei Nordfoto Versand (50 Blatt fur 38) :

**FOMA Fomaspeed Variant 311 glossy 24x30cm 50 Blatt foma3112430** Multigrade PE-/RC-Schwarzwei-Fotopapier, variabler Kontrast, glossy, 24x30cm (24x30,5cm)

<https://www.nordfoto.de/analoge-fotografie/fotopapiere/sw-papier-pe-rc-vario/foma-fomaspeed-variant-311-glossy-24x30cm-50-Blatt>

Projektbezogene  
Objektfotografie  
Praktische Übung  
**Seibt**

## **OBJEKTFOTOGRAFIE**

### Bemerkung

Auf Grund der aktuellen Situation wird das Seminar zunächst web-basiert gestartet. Wer mitmachen möchte, schickt eine Mail an [seibt@hfg-offenbach.de](mailto:seibt@hfg-offenbach.de); ein Einladungslink erfolgt dann per Mail.

wöchentlich

Anfangsdatum:

Enddatum:

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

## **Berufsvorbereitung**

5514 Existenzgründung  
Workshop  
(PF/ 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?

### **Einführung in die Selbstständigkeit für Künstler und Designer, Teil 4**

#### **Übungen**

Anhand von Briefings aus unterschiedlichen Bereichen gestalterischer Tätigkeiten werden Aufträge kalkuliert. Hierfür wird ein Einblick in die gängige Projektmanagementpraxis gegeben. Im zweiten Teil erfahren die Teilnehmer\_innen, dass eine Steuererklärung keine Zauberei ist und werden mit den Formularen vertraut gemacht.

### Bemerkung

#### **Termine:**

29. Mai, 5. Juni, 12. Juni und 19. Juni 2020  
jeweils von 16 bis 18 Uhr

#### **Ort:**

Raum 305

Anmeldung (Angabe von Matrikelnummer, Fachbereich, E-Mail):

Büro für Wissenstransfer

Tel. 069-80059-166

[transfer@hfg-offenbach.de](mailto:transfer@hfg-offenbach.de)

### Leistungsnachweis

Ausreichende Teilnahme wird bescheinigt.

5514 Existenzgründung  
Praktische Übung  
(WP)  
**Simon**

#### **ZEIT- UND PROJEKTMANAGEMENT**

Der Kurs stellt praktische Tipps und Methoden vor, Struktur ins eigene Schaffen zu bringen. Von kleinen/alltäglichen Planungen bis hin zu großen/professionell strukturierten Projektabläufen. Je mehr zu tun ist, desto schwerer fällt es oft Prioritäten zu setzen, Teil-Aufgaben an Andere zu delegieren und den Überblick über das „große Ganze“ zu behalten.

Themen sind u.a.

- Der Start eines Projekts: Dos and Dont´s
- arbeitserleichternde Tools
- Arbeiten im Team: Chancen und Herausforderungen
- Was ist effektive Kommunikation? Wie geschieht Misskommunikation?
- Fehlerkultur: Wieso Fehler gut sind und wie man von ihnen lernt

#### **Termine:**

Freitag, 8.5.2020

Freitag, 15.5.2020

Freitag, 22.5.2020

Jeweils 10 – 15 Uhr

#### **Ort:**

305, HfG Hauptgebäude

#### **Dozent:**

Sebastian Simon ist Gründer und Geschäftsführender Produzent bei PixelPEC, einem in Offenbach a.M. ansässigen Studio für Animation und Film. Dort ist er verantwortlich für projektspezifisches Team-Building und Projektmanagement. Er absolvierte 2009 sein Studium „Visuelle Kommunikation“ mit Schwerpunkt Film an der HfG. ([www.pixelpec.de](http://www.pixelpec.de))

**Anmeldung bitte an:** [transfer@hfg-offenbach.de](mailto:transfer@hfg-offenbach.de)

5515 Urheber- und  
Vertragsrecht  
Seminar  
(WP)  
**Bildhäuser**

#### **COPYRIGHT - gewerbliche Schutzrecht für Künstler und Designer**

##### **Grundzüge des Markenrechts**

Logos, Corporate Design, eingetragene Marken und Domains sind jedermann ein Begriff. Aber was ist dabei jeweils geschützt und worauf muss man achten? Neben einer Einführung in das Markenrecht vermitteln Beispiele den in der Praxis bestehenden Schutz, insbesondere online.

##### **Grundzüge des Design- und Patentrechts**

Design prägt das Erscheinungsbild unseres täglichen Lebens. Das ist die vornehme Aufgabe der Gestalter. Einführung in die gesetzlichen Regelungen des Geschmacksmuster- und Urheberrechts soll dazu beitragen, dass die verklärte Überhöhung des Begriffs praktischen Anhaltspunkten zur Sicherung der Rente weicht.

Im Anschluss werden die technischen Schutzrechte der Patente und Gebrauchsmuster unter dem Gesichtspunkt der Produktgestaltung gegenübergestellt.

##### **Lizenzen - eine Alternative zu Pauschalrechnungen und dem Anstellungsverhältnis eines Gestalters**

Das Freelancertum ist unter den Gestaltern ausgeprägter denn je. Wenn kein Anstellungsverhältnis besteht, können die Leistungen pauschal in Rechnung gestellt werden. Eine lukrative Alternative der Verwertung von Nutzungsrechten können jedoch Lizenzverträge bieten. In allen drei Fällen gilt es, die zentralen Punkte der Rechteeräumung zu beachten. Carsten Bildhäuser ist seit 2008 zugelassener Rechtsanwalt und Fachanwalt für gewerblichen Rechtsschutz in Frankfurt am Main. Im Zuge seines beruflichen Werdegangs arbeitete er unter anderem im Europäischen Markenamt in Alicante, bereits sein Studienschwerpunkt in Freiburg und Zürich lag auf dem Schutz der Kreativität.

Termine:

Fr. 8. Mai 2020 (Markenrecht)

Fr. 15. Mai 2020 (Design- und Patentrecht)

Fr. 22. Mai 2020 (Lizenzen)

jeweils 16-18 Uhr, Raum 305

**Anmeldung/Fragen/Absagen/Scheine bitte an:**  
transfer@hfg-offenbach.de

## Freies Studium

5712 Design kuratieren  
Seminar  
(ZF/ 5 cp)  
**Wagner K**

**CURATING AND CRITICISM** Wie wird eine Idee zur Ausstellung? Matthias Wagner K, Direktor des Museum Angewandte Kunst in Frankfurt am Main, erläutert die Funktionen und Hintergründe der Institution Museum und einer kuratorischen Tätigkeit in ihren unterschiedlichen Fassetten. Dabei werden vor allem neue Ansätze zu einer zeitgemäßen Museumsarbeit vorgestellt. Die Teilnehmer\*innen erhalten dabei neben der kuratorischen Arbeit auch Einblick in das Projektmanagement, die Ausstellungsgestaltung, die Öffentlichkeitsarbeit und die Museumspädagogik des Museums sowie der Ausstellungsprojekte. Gegenstand der Lehre im SS 2020 und WS 2020/21 ist die kuratorische, organisatorische und gestalterische Mitarbeit an dem aktuellen Ausstellungsprojekt „2070 – Die HfG Offenbach in 50 Jahren“, das im Dezember 2020 im Museum Angewandte Kunst eröffnet werden wird. Begleitend zum Ausstellungsprojekt wird als Teil des Lehrprogramms die Offene Projektplattform „50 Jahre HfG – Why make the past your sacred cow?“ organisiert.

### 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

Auf Grund der aktuellen Situation wird das Seminar zunächst web-basiert gestartet. Wer mitmachen möchte, schickt eine Mail an [kuehn-wilkens@hfg-offenbach.de](mailto:kuehn-wilkens@hfg-offenbach.de); ein Einladungslink erfolgt dann per Mail.

Die TeilnehmerInnenzahl ist auf 15 Studierende begrenzt.

### Leistungsnachweis

Hausarbeit und Referat. Benotet.

wöchentlich

Anfangsdatum: 27.04.2020

Enddatum: 13.07.2020

Termin: Montag, 13:00 - 14:30 Uhr, Extern - MAK

5503 Interkulturelles Training  
Workshop  
(ZF/ 2,5 cp)  
**Bertsch**

### **LEADING ACROSS CULTURES III.**

Work in international design teams always means that you must deal with staff members from different cultural backgrounds. It is rather the norm than the exception in today's design world to deal with colleagues, clients and other stakeholders from diverse religious, cultural, national backgrounds. This requires a thorough understanding of attitudes, rituals, manners on a global scale. A fluent English is mandatory in order to be able to develop, discuss and present ideas, concepts, designs. *Leading Across cultures* is based on an extensive experience of Prof. Georg-Christof Bertsch in the international sphere. The seminar, which itself is being developed as an agile project, offers a spectrum of tools, methods, procedural and creative ways to deal with inter-culturality. Beyond discussions and methodological topics you will also get introduced to the most currents and elementary theories and texts about the subject.

Please note:

Due to various professional obligations, I cannot start the seminar in summer term 2020 at the beginning of the semester, but only from the end of May. In order to accommodate the extensive subject matter, I offer seven appointments, each of which encompass 4 lessons (= 3 hours). Classes are held entirely in English. A literature list will be issued at the start of the seminar. A seminar apparatus will be available in the library on the 3rd floor.

Events:

25.05.2020 from 5:30 pm to 8:45 pm, including a 15 minute break  
01.06.2020 from 5.30 pm to 8.45 pm, including a 15 minute break  
08.06.2020 from 5.30 pm to 8.45 pm, including a 15 minute break  
15.06.2020 from 5.30 pm to 8.45 pm, including a 15 minute break  
22.06.2020 from 5.30 pm to 8.45 pm, including a 15 minute break  
29.06.2020 from 5.30 pm to 8.45 pm, including a 15 minute break  
06.07.2020 from 5.30 pm to 8.45 pm, including a 15 minute break

Participation requirements

Major studies (Hauptstudium)  
English level B2 +

Maximum size of the group: 10 students

Credit points:

2.5  
0.5 optional for additional participation in the buddy program

Literatur

ROSLING, Hans / ROSLING, Ola / ROSLING-RÖNNLUND, Anna (2018): Factfulness, London: Scepter,  
LEWIS, Richard D. (2018): When cultures collide. (4th extended edition) London / Boston: Nicholas Brealey,  
TROMPENAARS, Fons (2012): Riding the waves of culture - Understanding diversity in global business. (3rd extended edition) London / Boston: Nicholas Brealey;  
LEVINE, Robert (2006): A geography of time or how every culture keep time just a little bit differently. Oxford: Oneworld Editors

Bemerkung

Auf Grund der aktuellen Situation wird das Seminar zunächst web-basiert gestartet. Wer mitmachen möchte, schickt eine Mail an [kuehn-wilkens@hfg-offenbach.de](mailto:kuehn-wilkens@hfg-offenbach.de); ein Einladungslink erfolgt dann per Mail.

Leistungsnachweis

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

wöchentlich

Anfangsdatum: 16.04.2020

Enddatum: 16.07.2020

Termin: Donnerstag, 17:00 - 18:30 Uhr, Hauptgebäude - 211A

5712 Soziologie II/ Theorie  
der Medien  
Seminar  
(ZF/ 3 cp)  
**Ries,  
Vöckler**

**1970: Mythos und Verantwortung – Von der Werkkunstschule zur Hochschule für Gestaltung**  
Das Seminar wird in einer ersten Stufe on-line gehalten.

Für Teilnahme bitte anmelden per Mail an Marc Ries, [ries@hfg-offenbach.de](mailto:ries@hfg-offenbach.de) und an Kai Vöckler, [voeckler@hfg-offenbach.de](mailto:voeckler@hfg-offenbach.de).

Die Termine für die Präsenzlehre werden bekannt gegeben.

**1970: Mythos und Verantwortung – Von der Werkkunstschule zur Hochschule für Gestaltung**  
Das fachbereichsübergreifende Forschungsseminar befragt jene "Epochenschwelle" in den späten 60er Jahren, die zur Umbildung der Werkkunstschule in eine Hochschule für Gestaltung im Herbst 1970 geführt hat. Der damalige Rektor Dieter Döpfner forderte, in Abgrenzung zu einer von bestimmten Kreisen propagierten "Fachhochschule für Design", eine Reform der Werkkunstschule entlang der Formel eines gesellschaftlich engagierten Gestaltungsbegriffs, entwarf eine "Schule für Umweltgestaltung" auf der Basis einer "liberalen, flexiblen und integralen Ausbildungsweise".

Das von Döpfner formulierte Programm "der Überwindung der Trennung von "freier" und "angewandter" Kunst, der Durchlässigkeit der Studienpläne - offene Werkstätten..." wollen wir mit einer zeitgeschichtlichen Analyse kontextualisieren, die Begriffe *Umwelt, Gestaltung,*

*Interaktion* in ihrer gesellschaftskritischen Semantik befragen, sowie mit Zeitzeugen die Neuerfindung der Institution diskutieren und weiterdenken.  
Mit der Studierendengruppe werden umfassende Recherchen und Analysen zur Umbruchzeit 1970 durchgeführt. Dieserart sollen pop- und alltagskulturelle, bildungspolitische, künstlerische und gesellschaftliche Diskurs- und Medien-Prozesse rekonstruiert nachvollziehbar werden. Mit graphisch-innovativen Lösungen sollen, etwa in Diagrammen, die Prozesse dieser "revolutionären" Bewegungen darstellbar werden. Diese bilden die Grundlage für zwei Veranstaltungen mit Zeitzeugen, für die wir u.a. Thomas Bayrle, F. E. Walther, Klaus Staudt, Lore Kramer, Petra Kellner... gewinnen wollen. Vorgesehen ist eine Publikation, die die Auseinandersetzung im Seminar zusammen mit Archivmaterialien dokumentiert.

#### Bemerkung

Supported by Allgemeine QSL-Mittel.

#### Leistungsnachweis

Referat oder Hausarbeit.

wöchentlich

Anfangsdatum: 04.05.2020

Enddatum: 13.07.2020

Termin: Montag, 18:30 - 20:00 Uhr, Hauptgebäude - 305

### 5712 Wahrnehmungstheorie

Seminar  
(ZF/ 3 cp)  
**Dissel**

#### **GENDERWAHRNEHMUNG IM DESIGN**

In diesem Kurs wollen wir uns der Frage widmen, wie das Thema Gender, also die soziale Zuschreibung von Geschlecht, im Design wahrgenommen und reflektiert wird und wie sich der Umgang mit Gender im designerischen Alltag und im Blick auf ein Design der Zukunft gestalten kann. Dabei sind folgende Themen- und Untersuchungskomplexe relevant: 1. Geschlechterrollen, bzw. designhistorisch verwurzeltes geschlechtsspezifisches Dispositionsdenken, das bis in die Gegenwart das Design auf unterschiedlichen Ebenen durchdringt und sozial-kulturell wirkt. 2. Die Rolle von Gender Codes im Design 3. Perspektiven und Ansätze gendersensibler Designkonzepte und subversiver Designpraxis. 4. Die Aktualität von Gender im Kontext des technischen Designs/der Anwendungsbereiche künstlicher Intelligenz wie zB. in der Robotik.

In dem Kurs wollen wir uns einen Einblick in verschiedene Problembereiche hinsichtlich des Umgangs mit Geschlecht in Bezug auf Design sowohl in historischer, zeitgenössischer aber auch in zukunftsorientierter Hinsicht erarbeiten. Methodisch werden wir dies sowohl auf der Basis der Lektüre wissenschaftlicher Begleittexte als auch durch die Thematisierung ausgewählter Beispiele realisieren. Der Kurs wird angesichts der momentanen Lage online stattfinden. Eine ausführliche Besprechung findet online zum ersten Termin statt. Die Übernahme von zwei Essays (je 3 Seiten) und die stete Teilnahme am Online-Kurs sind Voraussetzung zum Bestehen des Kurses. Informationen zum Ablauf des Online-Kurses werden per E-Mail vorab übermittelt.

#### Bemerkung

Auf Grund der aktuellen Situation wird das Seminar zunächst web-basiert gestartet. Wer mitmachen möchte, schickt eine Mail an [kuehn-wilkens@hfg-offenbach.de](mailto:kuehn-wilkens@hfg-offenbach.de); ein Einladungslink erfolgt dann per Mail.

wöchentlich

Anfangsdatum: 24.04.2020

Enddatum: 17.07.2020

Termin: Freitag, 09:00 - 10:30 Uhr,

### 5713 Kunstgeschichte

Vorlesung/Seminar  
(ZF/ 5 cp)  
**Janecke**

wöchentlich

Anfangsdatum: 22.04.2020

Enddatum: 15.07.2020

Termin: Mittwoch, 16:30 - 18:00 Uhr, Hauptgebäude - 305



## **Berufsvorbereitung**

## **Zusatzveranstaltungen**

## **Diplom**

## **Diplombetreuung Entwurf**

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

### Bemerkung

Eckart: nach Vereinbarung.  
Holzbach: nach Vereinbarung.  
Zebner: montags, 19:15-20:45

## **Diplombetreuung Theorie**

8502 Diplombetreuung  
Theorie  
Besprechung  
**Gessmann,**  
**Klemp,**  
**Schwer**

### Bemerkung

Termine nach Vereinbarung.