



Fachbereich Design

Kommentiertes Vorlesungsverzeichnis

Wintersemester 2021/22

Gedruckt aus LSF am: 21.10.2021

Grundstudium	3
1. Semester	3
Gestaltung	3
Theorie	4
Werkstatt und Software	5
3. Semester	7
Gestaltung	7
Theorie	10
Technologie	11
Werkstatt und Software	13
Hauptstudium	15
Gestaltung	15
Gestaltungsprojekte / Produktgestaltung III	15
Theorie	25
Theoriegruppe I	25
Theoriegruppe II	25
Theoriegruppe III	28
Technologie	28
Werkstatt und Software	29
Freies Studium	31
Berufsvorbereitung	33
Ergänzungsangebote VK	37
Theorie	37
Zusatzveranstaltungen	38
Diplom	39
Diplombetreuung Entwurf	39
Diplombetreuung Theorie	40

Grundstudium

1. Semester

Gestaltung

MENSCH-OBJEKT-INTERAKTION

Unter dem Titel "Mensch-Objekt-Interaktion" finden jeweils zwei sich ergänzende Workshops

(Lehrveranstaltungen 1011 und 1012) statt, die auf unterschiedlichen Ebenen einen Einstieg in das Thema Produktsprache (Anzeichen- und Symbolfunktion) vermitteln. Ausgehend von einem Begriff wie z.B. "verwandeln" werden zunächst Wechselwirkungen zwischen Menschen und Dingen beobachtet und untersucht: Gebrauchsanweisungen stellen Handhabungen und Handlungsweisen dar, Mapping strukturiert Assoziationsfelder und Kontextbezüge. Im gezielten Wechsel von Einzel- und Gruppenarbeit wird so ein sich daran anschließender, experimenteller Entwurfsprozess mit Sprintprojekten vorbereitet. Allgemeine Arbeitsergebnisse werden für die gesamte Gruppe dokumentiert, die einzelnen Entwürfe werden in Form von Modellen (ggf. Visualisierungen) dargestellt, präsentiert und dokumentiert.

1011 Mensch-Objekt
Interaktion - Workshop I
Workshop
(PF/ 5 cp)
Schmidt

Bemerkung

Zu Beginn der Workshops werden die Gruppen I und II gemeinsam mittwochs unterrichtet. Es wird ein genauer Terminplan ausgehändigt. In der Zeit von 14:00-15:30 Uhr wird selbstständiges Arbeiten erwartet.

Leistungsnachweis

(Gemeinschafts-) Boolekt, Upload fürs Archiv nach vorgegebener Struktur in kl. Erfassungsbogen; Teilnahme an der Präsentation sowie öffentlichen Erstsemesterpräsentation (sofern diese stattfinden kann).

wöchentlich

Anfangsdatum: 18.10.2021

Enddatum: 14.02.2022

Termin: Montag, 09:00 - 12:15 Uhr, Ludo-Mayer-Straße 1 - KvB-Saal

1012 Mensch-Objekt
Interaktion Workshop II
Workshop
(PF/ 5 cp)
Eckart

Bemerkung

Gemeinsamer Start mit Workshop I am Montag, den 18.10.21. Danach nach Plan, der ausgehändigt wird.

Leistungsnachweis

Siehe Workshop I.

wöchentlich

Anfangsdatum: 20.10.2021

Enddatum: 16.02.2022

Termin: Mittwoch, 09:00 - 12:15 Uhr, Ludo-Mayer-Straße 1 - KvB-Saal

1031 Zeichnen I
Seminar
(1,5 cp)
Regel

Zeichnen ist das wichtigste und effizienteste Werkzeug eines Designer, um Ideen zu kommunizieren und weiter zu entwickeln. Im Kurs werden die Grundlagen zur Perspektive, plastischen Modellierungen im Licht und Darstellung von Materialität vermittelt. Hierbei werden Objekte in der Realität mit steigender Komplexität studiert oder Objekte sind nach eigener Vorstellung zu entwickeln und Freihand zu zeichnen.

Der Kurs wird wöchentlich durchgeführt, korrigierend betreut und setzt selbstständiges Arbeitsvoraus, z.B. am Vertiefungstag. Der Kurs ist als eLearning Einheit aufbereitet.

Vor und Nacharbeiten zu den Präsenzphasen mit bereitgestellten Videos, Arbeitsblättern oder anderen Medien sind notwendig. Smartphone mit Kamera und Computer mit Zugang zu Videokonferenz, Chat (Team Zeichnen) und Cloud her HfG werden genutzt.
Mitzubringende Materialien: stabiles Zeichenbrett (stabil, leicht und ideal mit Klemmen), Zeichenblock DIN A2 (mit mind. 180g/qm), Bleistift (HB, B bis max. 4B), Spitzer, Radiergummi, Skizzenbuch in DIN A4 (ca. 120g/qm, Querformat empfohlen).

Bemerkung

2-semestrige Veranstaltung, Fortsetzung im SoSe 2022.
Selbstständiges Arbeiten dienstags von 09:00-12:15 Uhr ist Teil dieser Veranstaltung.

Leistungsnachweis

Aktive Teilnahme wird bescheinigt. Bewertung der Mappe. Abgabetermin am 25. Februar 2022 im Fachbereichsbüro.

wöchentlich

Anfangsdatum: 19.10.2021

Enddatum: 15.02.2022

Termin: Dienstag, 15:00 - 18:30 Uhr, Ludo-Mayer-Straße 1 - KvB-Saal

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

Im Kurs werden unterschiedliche dreidimensionale Darstellungsmöglichkeiten vorgestellt sowie deren Arbeitsvorbereitung und Umsetzung vermittelt. Aterliergerechte Modellbauverfahren/ Materialien, Be- und Verarbeitung ohne Verwendung komplexer Maschinen, stehen im Vordergrund. Ziel ist das Erlernen einfacher handwerklicher Fähigkeiten/Techniken zum schnellen eigenständigen Erstellen »dreidimensionaler Skizzen« und Modelle. Die Bedeutung des Modells, der dreidimensionalen Skizze als Mittel wird betont. Der experimentelle Umgang mit diversen Materialien vermittelt Wissen über ihre verschiedenen Eigenschaften und führt so zu einem stofflichen Bewusstsein. Die Auswahl geeigneter, ungeeigneter (Modellbau-) Materialien oder Materialkombinationen soll hierdurch in der Folge erleichtert werden.

Bemerkung

Am Mittag Arbeiten in der Werkstatt.

Parallelgruppe: Gruppe A

14-täglich

Anfangsdatum: 22.10.2021

Enddatum: 11.02.2022

Termin: Freitag, 09:00 - 17:00 Uhr, Ludo-Mayer-Straße 1 - KvB-Saal

Parallelgruppe: Gruppe B

14-täglich

Anfangsdatum: 29.10.2021

Enddatum: 18.02.2022

Termin: Freitag, 09:00 - 17:00 Uhr, Ludo-Mayer-Straße 1 - KvB-Saal

Theorie

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

Was heißt Kultur, was bedeutet Technik? Und was hat beides mit Design zu tun? Ganze Theoriekontinente liegen hinter den ersten beiden Fragen. Was der Einführungskurs leisten kann, ist Ausblicke zu bieten, wie man sich grundsätzlich zurechtfindet und welche die gängigen Herangehensweisen sind. So wird man bei der Technik klassischer Weise von handelnden Akteuren ausgehen sowie von technischen Systemen und nachfragen, was daraus heute geworden ist. In Sachen Kultur gilt es dementsprechend darzustellen, was Kulturtheorie heißt und was sie und heute erschließt. Der Zielpunkt aller Überlegung liegt aber in der Rolle, die das Design im Zusammenhang von Kultur und Technik spielt. Unnötig zu sagen, dass man sich von geeigneten Vorstellungen und Gewissheiten schnell lösen muss, um zeitgemäß zu bleiben - und das am besten schon im ersten Semester.

Literatur

Wolfgang Müller-Funk: Kulturtheorie: Einführung in Schlüsseltexte der Kulturwissenschaften, Stuttgart 2010
Margot Berghaus: Luhmann leicht gemacht: Eine Einführung in die Systemtheorie, Stuttgart 2011
Christoph Bartneck/Tony Belpaeme/Friederike Eyssel: Mensch-Roboter-Interaktion: Eine Einführung, München 2020
Alfred Nordmann, Technikphilosophie zur Einführung, Hamburg 2015
Niklas Luhmann: Einführung in die Systemtheorie, Heidelberg 2017
Stefan Bauberger: Welche KI?: Künstliche Intelligenz demokratisch gestalten, München 2020
Henning Schmidgen: Bruno Latour zur Einführung, Hamburg 2013.
Bruno Latour: Das Parlament der Dinge: Für eine politische Ökologie, Frankfurt am Main 2009.
Yuval Noah Harari: Homo Deus. Eine Geschichte von Morgen, München: C.H. Beck, 2018
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
Florian Arnold: Philosophie für Designer, Stuttgart 2016

Bemerkung

Die Lehrveranstaltung wird voraussichtlich via BigBlueButton (dem Videokonferenzsystem der Hochschule) stattfinden. Der Link wird Ihnen rechtzeitig zur Verfügung gestellt.

Leistungsnachweis

Referat oder Essay.

wöchentlich

Anfangsdatum: 25.10.2021

Enddatum: 14.02.2022

Termin: Montag, 14:00 - 15:30 Uhr, Ludo-Mayer-Straße 1 - KvB-Saal

Werkstatt und Software

EINFÜHRUNG WERKSTATT / MODELLBAU

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

1. Einweisung in die Systematik der Werkstoffe (Einteilung, Zusammensetzung, exemplarische Einsatzgebiete), die Eigenschaften und die Technologie der Werkstoffe (Herstellung, Konfektionierung).
 2. Theoretische Vorgangsbeschreibung für den Anwendungsfall, Kennen- und bedienen Lernen der Maschinen, Werkzeuge und Vorrichtungen - praktische Einweisung und Übungen.
 3. Unterweisung in der Unfallverhütung im Umgang mit Maschinen und Materialien. Sicherheitsbelehrung gemäß den Vorgaben der UVV und der Berufsgenossenschaft
- Lernziel: Designstudien (Vormodelle, Versuchsstudien, Präsentationsmodelle u.ä.) in dem jeweiligen Werkstattbereich mit dem vorhandenen Maschinenparkeigenständig bzw. unter Anleitung umsetzen zu können. Die erfolgreiche Teilnahme an diesen Kursen ist die Voraussetzung zukünftig eigenständig in den Werkstätten des Fachbereich Design arbeiten zu können.

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

MEDIENWERKSTATT - Computerlabor

Im zentralen Computerlabor der HfG Offenbach stehen den Studierenden Arbeitsplätze für Recherche, Entwurf und Dokumentation ihrer Studienarbeiten zur Verfügung.

In dem Kurs Medienlabor werden

* Grundlagen der Bildbearbeitung

* Layout und Zeichnungserstellung in 2D und 3D

vermittelt und im Rahmen einer gestalterischen Aufgabenstellung angewandt.

Ziel ist es, allen Studierenden den sicheren und routinierten Umgang mit den Einrichtungen des Computerlabs zu vermitteln und Grundlagen für die zukünftige Entwurfsarbeit mit Computerunterstützung zu legen.

Weitere Schwerpunkte sind:

- Nutzung der Netzwerk-Ressourcen
- Nutzung der Laser- und Großformatdrucker
- Einführung in das Farbmanagement
- Zeichnungserstellung für Schneideplotter
- Einführung in das 3D Modelling und die Benutzeroberfläche von Rhino3D

Leistungsnachweis

Ausreichende Teilnahme, Lösung der Aufgabenstellung mit Abgabe bis 25. Februar 2022.

Parallelgruppe: Gruppe A

14-täglich

Anfangsdatum: 21.10.2021

Enddatum: 10.02.2022

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

Parallelgruppe: Gruppe B

14-täglich

Anfangsdatum: 28.10.2021

Enddatum: 17.02.2022

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

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

MEDIENWERKSTATT - Fotografie

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

Bemerkung

Gruppe A und B wechseln sich mit Vormittags-/Nachmittagsunterricht ab.

Parallelgruppe: Gruppe A

wöchentlich

Anfangsdatum: 28.10.2021

Enddatum: 17.02.2022

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

Parallelgruppe: Gruppe B

wöchentlich

Anfangsdatum: 28.10.2021

Enddatum: 17.02.2022

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

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

KUNSTSTOFFE I

Einführung in der vorlesungsfreien Zeit für alle Gruppen. Schwerpunkt: Umformen, Kleben. Betreuung durch Andreas Klober.

KUNSTSTOFFE II

Einführung in der vorlesungsfreien Zeit für alle Gruppen. Schwerpunkt: Abformen, Gießen, Schneiden. Betreuung durch Anja Bernhardt.

Infos zu Terminen und Gruppeneinteilungen folgen.

Bemerkung

Termine in der vorlesungsfreien Zeit (21.02. bis 18.03.2021), siehe Studienplan "Block- und Sonderveranstaltungen"

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

Leistungsnachweis

Aufmerksame Teilnahme und Anwesenheit.

4112 Einführung Werkstatt -
Metall

Praktische Übung
(PF/ 2 cp)

Andres

Leistungsnachweis

Termine in der vorlesungsfreien Zeit (21.02. bis 18.03.2021), siehe Studienplan "Block- und Sonderveranstaltungen"

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

4113 Einführung Werkstatt -
Holzwerkstoffe

Praktische Übung
(PF/ 2 cp)

Happ

Bemerkung

Termine in der vorlesungsfreien Zeit (21.02. bis 18.03.2021), siehe Studienplan "Block- und Sonderveranstaltungen"

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

Leistungsnachweis

Aufmerksame Teilnahme und Anwesenheit.

3. Semester

Gestaltung

KURZPROJEKTE

Im Rahmen grundlagenorientierter Übungen werden gestalterisch-syntaktische und -semantische Entwurfsübungen durchgeführt. Hierzu gibt es 3 Pflichtseminare im Wechsel über das Semester (gruppenweise und jeweils in 5-Wochen-Projekten; Gesamtentwurfszeit ist 15 Wochen): zweidimensionales elementares gestalten, dreidimensionales elementares Gestalten und vierdimensionales elementares Gestalten.

Neben der Erweiterung von Begriffen und Kenntnissen über die Relevanz der Syntax in der Gestaltung, werden Bezüge zu allen Facetten des Design hergestellt. Die Ausgangssituation ist die Beschäftigung mit der Modulation der elementaren und verknüpfbaren Strukturen wie Punkt, Linie, Fläche, Körper, Raum, Zeit.

Alle Kurzprojekte schließen mit einer Dokumentation des Entwurfsweges ab und erfordern die Präsentation mindestens eines Designmodells (und ggf. eines Funktionsmodells).

1101 Kurzprojekt I

Projekt
(PF/ 3,3 cp)

Borgenheimer

PUNKT // LINIE // FLÄCHE

Die Bedeutung von Formen (Punkt, Kreis, Linie, Quadrat, Rechteck, Dreieck, etc.) und ihre Anordnung auf Flächen und Oberflächen. Auf Basis von Gestaltgesetzen und -grundlagen entstehen lineare und flächige Strukturen unter Berücksichtigung von Regelmäßigkeit, Halbregelmäßigkeit und Irregularität. Definition und De/Formationen von rasterhaften Konzepten (Gestaltungsraster). Wirkung und Aussagekraft von Kompositionen (Visual Storytelling).

Bemerkung

Die Gruppeneinteilungen A/B/C werden bekannt gegeben 09:00-10:00 (pünktlich!) Raum D201, Lehrgebiet Zebner.
Die Sprintprojekte von Prof. Borgenheimer, Prof. Schmidt und Prof. Zebner sind gleichwertig und werden im Total mit 10 Creditpoints gutgeschrieben.

Endpräsentation aller Gruppen 1, 2 und 3 gemeinsam: 15. Februar 2022.

Parallelgruppe: 1-Gruppe
wöchentlich
Anfangsdatum: 19.10.2021
Enddatum: 16.11.2021
Termin: Dienstag, 09:00 - 12:15 Uhr, Hauptgebäude - 204A
Parallelgruppe: 2-Gruppe
wöchentlich
Anfangsdatum: 23.11.2021
Enddatum: 21.12.2021
Termin: Dienstag, 09:00 - 12:15 Uhr, Hauptgebäude - 204A
Parallelgruppe: 3-Gruppe
wöchentlich
Anfangsdatum: 11.01.2022
Enddatum: 08.02.2022
Termin: Dienstag, 09:00 - 12:15 Uhr, Hauptgebäude - 204A

1102 Kurzprojekt II
Projekt
(PF/ 3,4 cp)
Zebner

KÖRPER UND RAUM

Syntax der Gestaltung am Beispiel der Verbindung von Stäben, Flächen und Körpern im Raum. Entwicklung zum Beispiel von körperhaften Knoten-, Volumen- und Gitterstrukturen unter Berücksichtigung einer geplanten und permutativen Methodik: An- und Zuordnung, Dimensionierungen und Richtungen von Flächen, Stäben und Volumen zur Erzeugung innovativer ästhetischer und mechanischer Zustände. Konsequente Entwicklung von Gestaltungsprogrammen.

Bemerkung

Die Gruppeneinteilungen A/B/C werden bekannt gegeben.
Einmalige Ersteinführung am 19.10.21 von 09:00-10:00 (pünktlich!) Raum D201, Lehrgebiet Zebner.
Die Sprintprojekte von Prof. Borgenheimer, Prof. Schmidt und Prof. Zebner sind gleichwertig und werden im Total mit 10 Creditpoints gutgeschrieben.
Alle Projektbesprechungen im Westflügel D201 und/oder BBB (nach Absprache).
Endpräsentation aller Gruppen 1, 2 und 3 gemeinsam: 15. Februar 2022.

Parallelgruppe: 3-Gruppe
wöchentlich
Anfangsdatum: 19.10.2021
Enddatum: 16.11.2021
Termin: Dienstag, 09:00 - 10:30 Uhr, Westflügel - D-201
Parallelgruppe: 1-Gruppe
wöchentlich
Anfangsdatum: 23.11.2021
Enddatum: 21.12.2021
Termin: Dienstag, 09:00 - 12:15 Uhr, Westflügel - D-201
Parallelgruppe: 2-Gruppe
wöchentlich
Anfangsdatum: 11.01.2022
Enddatum: 08.02.2022
Termin: Dienstag, 09:00 - 12:15 Uhr, Westflügel - D-201

1103 Kurzprojekt III

Projekt
(PF/ 3,3 cp)
Schmidt

FORM // ZEIT

Übersetzung von Anzeichen- um Symbolfunktionen in interaktive digitale Schnittstellen im 2D(3D) Raum. Gestaltung zeitlicher Abläufe von Anleitung - Aktion - Reaktion - Information (if this - than that) in sinnvolle interaktive Module unter Berücksichtigung von nutzerzentrierten Gestaltungsmethoden. Anwendung von digitalen Gestaltungsprinzipien um Formen, Farben und Raster in einen ästhetischen, innovativen und hierarchischen Zusammenhang zu bringen.

Alle Projektbesprechungen in Raum 206a und/oder BBB (nach Absprache).

Endpräsentation aller Gruppen 1, 2 und 3 gemeinsam: 15. Februar 2022.

Bemerkung

Die Gruppeneinteilungen A/B/C werden bekannt gegeben.

Einmalige Ersteinführung am 19.10.21 von 14:00-14:45 (pünktlich!) Raum D201, Lehrgebiet Zebner.

Die Sprintprojekte von Prof. Borgenheimer, Prof. Schmidt und Prof. Zebner sind gleichwertig und werden insgesamt mit 10 Creditpoints gutgeschrieben.

Parallelgruppe: 2-Gruppe
wöchentlich

Anfangsdatum: 19.10.2021

Enddatum: 16.11.2021

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

Parallelgruppe: 3-Gruppe

wöchentlich

Anfangsdatum: 23.11.2021

Enddatum: 21.12.2021

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

Parallelgruppe: 1-Gruppe

wöchentlich

Anfangsdatum: 11.01.2022

Enddatum: 08.02.2022

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

1110 Angewandtes Zeichnen

Praktische Übung
(PF/ 2,5 cp)
Meier

Mit den erlernten Grundlagen aus ZEICHNEN I wird in diesem Kurs vermittelt, wie Zeichnungen und Darstellungen den Entwurfsprozess unterstützen. Hierbei sind dreidimensionale Körper, Funktionsweisen und Prozesse selbsterklärend darzustellen. Mit einer Zeichnung lassen sich alle wichtigen Komponenten und komplexe Zusammenhänge eines Entwurfs erfassen und entwickeln. Damit wird die Zeichnung zu einem effizienten Entwurfswerkzeug. Im Kurs werden verschiedene Darstellungsmethoden in Kombination mit unterschiedlichen Medien vorgestellt. Der Kurs findet an 6 Tagen statt, wird korrigierend betreut und setzt selbstständiges Arbeiten voraus. Smartphone mit Kamera oder Computer mit Zugang zu Videokonferenz, Chat (Team Zeichnen) und Cloud der hfg ist notwendig.

Bemerkung

Mitzubringende Materialien: Marker (Stufe 2,4,6,8 eines Grautons, wie z.B. Cool Grey; sowie Schwarz und eine Akzentfarbe), Layoutblock DIN A3, Fineliner oder Tintenroller permanent.

Termine freitags, 15:00 bis 19:00 Uhr am 12.11., 19.11., 10.12.2021; Samstags, 10:00-15:00 Uhr am 13.11., 20.11., 11.12.2021

Leistungsnachweis

Aktive Teilnahme und Nacharbeiten werden bescheinigt. Abgabetermin für die Mappe 25.2.2022 im Fachbereichssekretariat.

1120 Farbe I

Vorlesung/Übung
(PF/ 2,5 cp)
Borgenheimer

Grundlagen der Farbenlehre. Die Bedeutung und Symbolik von Farbe und deren Wirkung und Assoziation. Auf Basis von Farbräumen und Ordnungssystemen entstehen Hierarchien, Farbmischungen und Kontraste. Methoden zur Generierung von farblichen Kompositionen und kontextuelle Aussagekraft. Konzepte und Nutzung von Farbsystemen.

wöchentlich

Anfangsdatum: 25.10.2021

Enddatum: 14.02.2022

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

Theorie

2022 Designtheorie I

Seminar
(PF/ 2 cp)
Arnold

WOZU DIENST DESIGNTHEORIE?

Ist Design eine Erfindung der Industrialisierung oder reicht unser spezifisches Entwurfsbewusstsein weiter in der Geschichte zurück? Ist womöglich sogar Teil unserer menschlichen Natur? – Designtheorie beschäftigt sich nicht nur mit Fragen, was Design ist, sondern gleichermaßen, wie es dazu wurde und wozu es noch werden könnte. An ausgesuchten Quellentexten zu einschlägigen Designtheorien und ihren Kontexten werden wir uns grundlegend mit der Frage beschäftigen, was Design als Praxis auszeichnet gegenüber anderen Kulturtechniken, aber auch, in welchen Zusammenhang es zu seiner Theoretisierung steht. Hat die Designtheorie einen eigenen Nutzen, womöglich sogar eine eigene Funktion im Designprozess?

Literatur

Einführende Literatur:

Gerda Breuer/Petra Eisele (Hg.): Design. Texte zur Geschichte und Theorie, Stuttgart 2018;
Florian Arnold: Philosophie für Designer, Stuttgart 2016;
Gerhard Schweppenhäuser: Designtheorie. Wiesbaden 2016;
Mareis, Claudia: Theorien des Designs zur Einführung. Hamburg 2014;
Klaus Thomas Edelmann/Gerrit Terstiege (Hg.): Gestaltung denken. Grundlagentexte zu Design und Architektur, Basel 2010;
Volker Fischer/Anne Hamilton (Hrsg.): Theorien der Gestaltung. Frankfurt 1999;
Ulrich Conrads (Hg.): Programme und Manifeste zur Architektur des 20. Jahrhunderts, Braunschweig 1975

Bemerkung

Die Lehrveranstaltung wird in großen Teilen via BigBlueButton (dem Videokonferenzsystem der Hochschule) stattfinden. Der Link wird Ihnen rechtzeitig zur Verfügung gestellt.

Leistungsnachweis

Die Übernahme eines Referats ist verpflichtend. Die Themen werden in der ersten Sitzung festgelegt. Leistungsnachweis: regelmäßige Teilnahme, Referat.

wöchentlich

Anfangsdatum: 25.10.2021

Enddatum: 14.02.2022

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

2032 Designgeschichte I

Seminar
(PF/ 3 cp)
Scharf

In dieser Überblicksvorlesung werden die wichtigsten Positionen und Protagonisten der Designgeschichte, sowohl im Bereich Produkt- und Industriedesign als auch in der Visuellen Kommunikation vorgestellt. Dazu werden Parallelen zur Architektur und Bildenden Kunst aufgezeigt. Die Vorlesung ist die Fortsetzung der Veranstaltung aus dem Sommersemester. In diesem zweiten Teil geht es dabei um den Zeitraum von der Nachkriegszeit bis zur Gegenwart. Neben wichtigen Einzelpositionen wie Raymond Loewy in den USA, Ettore

Sottsass und Alessandro Mendini in Italien, oder Dieter Rams in Deutschland werden auch allgemeinere Themen behandelt wie das Phänomen DIY / Makerkultur, die Problematik des sogn. Autoredesigns oder das Verhältnis von visueller Kommunikation und Produktgestaltung. Zudem gibt die Vorlesung einen Überblick zur Gestaltung in der ehemaligen DDR, in der Sowjetunion und in Südkorea.

Bemerkung

Fortführung des Moduls 2031 aus dem 2. Semester.

Leistungsnachweis

Abgabe eines Essays in Absprache (Thema, Umfang, Termin) mit der Professorin.

wöchentlich

Anfangsdatum: 19.10.2021

Enddatum: 15.02.2022

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

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

In dieser Einführungsveranstaltung werden unterschiedliche Aspekte der Product Semantics, insbesondere des Offenbacher Ansatzes beleuchtet. Dabei kommen sowohl die Entstehungskontexte Mitte der 1960er Jahre zur Sprache als auch Fragen einer methodologischen Fundierung von produktsprachlichen Ansätzen. Es wird also nicht allein darum gehen, sich mit den Grundüberlegungen und der Praxis produktsprachlicher Analysen vertraut zu machen, sondern gleichermaßen darum, die Produktsprache als Selbsterschließung eine kritischens Designbewusstseins innerhalb der digitalen Gesellschaft kennen zu lernen - in ihren Potentialen wie in ihren Grenzen.

Bemerkung

Vorbereitende Lektüreprüfung: Thilo Schwer/Kai Vöckler (Hg.): Der Offenbacher Ansatz. Zur Theorie der Produktsprache, Bielefeld, 2021

Ob die Lehrveranstaltung in Präsenz angeboten werden kann, wird noch bekanntgegeben.

Leistungsnachweis

Die Behandlung der Thematik erfolgt anhand einschlägiger Texte und Beispiele, zu denen jeweils ein Referat gehalten oder eine produktsprachliche Beschreibung verfasst werden kann, um den Kurs zu bestehen. Die entsprechende Themenliste wird in der ersten Sitzung vorgestellt.

wöchentlich

Anfangsdatum: 25.10.2021

Enddatum: 14.02.2022

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

Technologie

3200 Technologie II
Vorlesung
(PF/ 3 cp)
Kreutzer

Kunststoffe & Keramik (nichtmetallische Werkstoffe)

Der zweite Kurs des Themenbereichs Technologie widmet sich den nichtmetallischen Werkstoffen wie Kunststoffen & Keramiken. Viele dieser Werkstoffe setzen in ihrer Anwendung eine grundlegend andere Verarbeitungslogik voraus, als dies bei metallischen Werkstoffen der Fall ist. Gleichzeitig bieten diese Werkstoffe technische Eigenschaften, welche die der Metalle in einigen Bereichen bei weitem übertreffen. Der Technologiekurs T2 schafft deshalb einen Überblick über verfügbare Werkstoffklassen sowie Zusatzstoffe wie etwa Spritzgussfüllstoffe. Darüber hinaus wird im Verlauf des Kurses auf konkrete Verfahren wie u. a. den Spritzguss, das Blasformen, das Tiefziehen, den Rotationsguss usw. eingegangen, um mit anwendungsspezifischen Beispielen Know-How für produktionsgerechte Gestaltung zu vermitteln.

Leistungsnachweis

Referate oder Klausur am Ende der Vorlesungszeit.

14-taglich

Anfangsdatum: 22.10.2021

Enddatum: 18.02.2022

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

3210 Ergonomie

Seminar

(PF/ 1 cp)

Hertting-Thomasius

KOMPAKTSEMINAR IN DER VORLESUNGSFREIEN ZEIT

Eine Einfuhrung in die Ergonomie beschreibt deren geschichtliche Rolle und vermittelt insbesondere den heute bereits zu beobachtenden und in Zukunft sicher vermehrt zu beachtenden Wandel bei der Bedienung von Produkten. Anthropometrie einschl. anthropometrischer Gestaltungsmethoden: Hier werden die malichen Grundlagen fur die Dimensionierung von Produkten beschrieben und zahlreiche Gestaltungsmethoden vorgestellt (Schablonen, Gliederpuppen, Video- und CAD-gestutzte Verfahren, unkonventionelle Methoden). Mensch-Maschine-Systeme (Anzeigen und Betatigungselemente): Hierzu zahlen nicht nur die klassischen Bereiche, sondern ebenso das Zusammenspiel von Anzeigen und Bedienungselementen einschl. Grundlagen der menschlichen Informationsverarbeitung, Anzeigensysteme, Tastaturen und andere Eingabemedien, Benutzerfuhrungen u.a. bis hin zur Softwareergonomie. Lernziel: Entwicklung von Fahigkeiten und Fertigkeiten zur ergonomisch korrekten Gestaltung von Produkten.

Bemerkung

Die Lehrveranstaltung wird gegebenenfalls via BigBlueButton stattfinden. Der Link wird rechtzeitig zur Verfugung gestellt. Bei Prasenzveranstaltung findet am letzten Kurstag eine Klausur statt.

Blockveranstaltung

Anfangsdatum: 21.02.2022

Enddatum: 25.02.2022

Termin: keine Angabe, 09:00 - 17:15 Uhr, Hauptgebau - 312

3220 Integrale

Formgenerierung I

Seminar

(WP/ 3 cp)

Holzbach

ORNAMENT_skin

In der Natur beobachtet man fur hochbelastete Baumaterialien das Prinzip des minimalen Energieaufwandes. Dieser ist gleichzeitig mit einem minimalen Einsatz von Material verbunden. Das Themenfeld eroffnet unter Einsatz analoger und digitaler Werkzeuge ein dynamisches Experimentierfeld fur reale und digitale Formfindungsstrategien.

In der Veranstaltung werden analoge und/oder digitale Strategien und Modelle entwickelt, die flachengenerierende Ornamente denken, zitieren und auch neu interpretieren. Das Ornament lotet dabei Begriffe wie Form, Materialisierung, Struktur, ubergang, Transparenz, Vernetzung etc. aus. Die zu entwickelnden Ornamente basieren in ihrer Stofflichkeit auf naturlichen und nachhaltigen Materialien. Aus den eingesetzten Konstruktions- oder Organisationsprinzipien leitet sich die formale Ausgestaltung des Flachenornaments ab.

wochentlich

Anfangsdatum: 21.10.2021

Enddatum: 17.02.2022

Termin: Donnerstag, 10:00 - 13:00 Uhr, Isenburger Schloss - C-105

3230 Prototyping

Vorlesung/ubung

(WP/ 3 cp)

Klober

Vorstellung verschiedener Verfahren und Prozessketten aus den Bereichen Rapid Prototyping, Rapid Tooling, Rapid Manufacturing, unter anderem: Einblicke zur Entwicklung und Wandlung des RP bis hin zum Rapid Manufacturing. Informationen zu den verschiedenen generativen Verfahren, verschiedenen CNC Anwendungen, CAD/CAM, Formenbau, Gieverfahren und relevanten Dienstleistungsangeboten im Umfeld der (Produkt-) Gestaltung. Vergleich der Verfahren in Bezug auf Anwendung/Einsatzgebiet. Vorstellung CNC gesteuerter und generativer Verfahren an der HfG. Informationen zu Datenvorbereitung und ubergabe.

14-taglich

Anfangsdatum: 27.10.2021
Enddatum: 16.02.2022
Termin: Mittwoch, 09:00 - 12:15 Uhr, Hauptgebäude - 312

Workflow 3D
Praktische Übung
Klober

Projektbegleitend.

Bemerkung

Termine nach Vereinbarung.

14-täglich

Anfangsdatum: 28.10.2021

Enddatum: 17.02.2022

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

Werkstatt und Software

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

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

wöchentlich

Anfangsdatum: 22.10.2021

Enddatum: 18.02.2022

Termin: Freitag, 14:00 - 17:15 Uhr, Isenburger Schloss - C-206

4160 CAD II
Techniken
(PF/ 4 cp)
Langhorst

Der Kurs CAD II ist die Fortführung des Kurses 4140 CAD I und setzt voraus, dass die Studierenden selbstständig mit Rhino3D die äußere Form eines Produktentwurfs so weit aufbauen können, dass sowohl die Proportionen als auch die Abmaße des Objekts darstellbar sind. Zu Beginn des Semesters wird eine Aufgabe zur Gestaltung eines einfachen Objektes gestellt, die im Verlaufe des Kurses so weit ausgearbeitet wird, dass sich der resultierende Datensatz fehlerfrei auf einem 3D Drucker ausgeben lässt.

Einzelne Themen werden beispielhaft demonstriert, um sie in den individuellen Einwüfen umsetzen zu können:

- Überführung von Skizzen in eine dreidimensionale Form
- Umgang mit NURBS und Freiformflächen
- Strategien zum Umgang mit Flächen- und Formübergängen
- Vergleich von NURBS Modelling und SubD Modelling
- Berücksichtigung von Fertigungstoleranzen
- Einpassung vorgegebener Bauteile
- Aufbau von Wandstärken
- Planung von Formtrennungen
- Ausgabe für den 3D Druck

Leistungsnachweis

Leistungsnachweis: Ausreichende Teilnahme, Abgabe des Entwurfs als Rhino3D Datei mit druckbarer Geometrie bis eine Woche nach Vorlesungsende.

14-täglich

Anfangsdatum: 21.10.2021

Enddatum: 10.02.2022

Termin: Donnerstag, 13:00 - 16:00 Uhr, Isenburger Schloss - C-307

5021 Creative Coding
Techniken

CREATIVE CODING - Ergebnisorientierte Programmierung für Designer.

(2 cp)
**Kujas,
Schmidt**

Im Designprozess wird die Arbeit mit funktionierenden Prototypen immer wichtiger, um die Funktionalität von Produktideen zu bewerten und zu verbessern. Die Vielzahl der unterschiedlichen Programmiersprachen, Anwendungsgebiete und Frameworks wirft jedoch für jeden, der nicht hauptberuflich programmiert, viele Fragen auf. In diesem Kurs lernen Sie die Grundlagen der Programmiersprachen Python/Processing kennen. In einer spielerischen Annäherung an eine Aufgabe werden diese vertieft und mit interaktiven Technologien wie Arduino verknüpft. Ziel dieses Workshops ist das Erlernen von Grundlagen wie Programmieren, Löten und Basiswissen zum Erstellen von interaktiven Modellen und Strukturen.

Projektaufgabe - Digital Domino

Wie können Maschinen miteinander kommunizieren? Durch die Abfolge von Aktion und Reaktion mehrerer Strukturen wird ohne menschliches Zutun ein digitaler Dominoeffekt erzeugt. Koordinierte Aktoren und Reaktoren übernehmen die Kommunikation von Maschine zu Maschine.

Bemerkung

Wer mitmachen möchte, schickt eine Mail an kuehn-wilkens@hfg-offenbach.de; ein Einladungslink erfolgt dann per Mail. Max. 12 Teilnehmende.

wöchentlich

Anfangsdatum: 22.10.2021

Enddatum: 18.02.2022

Termin: Freitag, 14:00 - 15:30 Uhr, Hauptgebäude - 211A

5713 Experimentelle Arbeiten
im analogen Fotolabor
Praktische Übung
(ZF/ 1 cp)
Templin

EXPERIMENTELLES ANALOGES FOTOLABOR

Die Vermittlung der handwerklich-technischen Grundlagen des analogen Fotolabors und das Experimentelle Arbeiten steht hier im Zentrum:

Das Erlernen von S/W Print-Techniken, Anfertigen von Foto-Abzügen, Arbeiten mit den Vergrößerern im Labor, Herstellen von Kontaktabzügen, Entwickeln von 35mm S/W Filmen. im Experimentellen Umgang mit den analogen Möglichkeiten werden fotografische Unikate in Handarbeit entwickelt.

Neben den fototechnischen Grundlagen werden im Kurs verschiedene Methoden des „Foto-Experiments“ zur künstlerischen Umsetzung eigener Bild-Themen vermittelt, wie Doppelbelichtungen und Überblendungen im Vergrößerer, Lumenprints und Fotogramme, Solarisationen, Arbeiten mit Foto-Entwickler direkt auf anderen Materialien, plastisches Arbeiten mit belichteten Fotopapieren, mit „Fehlern“ wie Lichteinfall, Kratzern und mit Lochkameras. Die Lehrveranstaltung „Experimentelles Arbeiten im Analogen Fotolabor“ ist offen für

Studierende aller Fachbereiche.

Wer teilnehmen möchte, schickt zur Anmeldung bitte eine Mail an: Susatemplin@t-online.de

Bemerkung

Bitte mitbringen:

- * belichtete, noch nicht entwickelte s/w Filme zur Film-Entwicklung im Kurs
- * bereits entwickelte 35mm Schwarz-weiß Negative, mit denen direkt losgearbeitet werden kann
- * eigenes schwarz-weiß PE-Foto-Papier (50-100 Blatt)

Fotopapier-Empfehlung:

bestellt Euch dieses Papier bei Nordfoto Versand (50 Blatt für 38€) **FOMA Fomaspeed Variant 311 glossy 24x30cm 50 Blatt foma3112430**

Multigrade PE-/RC-Schwarzweiß-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::9386.html>

- * Kleidung, die Flecken abbekommen kann (dunkel)

Parallelgruppe: Gruppe A

wöchentlich

Anfangsdatum: 29.10.2021

Enddatum: 18.02.2022

Termin: Freitag, 10:30 - 13:30 Uhr, Isenburger Schloss - C-206

Parallelgruppe: Gruppe B

wöchentlich

Anfangsdatum: 29.10.2021
Enddatum: 18.02.2022
Termin: Freitag, 14:00 - 17:00 Uhr, Isenburger Schloss - C-206

Hauptstudium

Gestaltung

Die Projektvorstellung findet am Donnerstag, den 14.10.2021 um 18:00 Uhr online statt. Ein Link wird verschickt.

Bis Freitag, 12:00 Uhr per Mail Teilnahmewünsche (Prio 1 und 2) an kuehn-wilkens@hfg-offenbach.de mitteilen. Projektteilnahme wird bis Montag, 18.10.21 veröffentlicht.

Gestaltungsprojekte / Produktgestaltung III

Digital Design

Digitale Produkte und Anwendungen spielen eine immer größere Rolle in unserem Leben und werden sowohl zu Hause als auch bei der Arbeit zu unverzichtbaren Werkzeugen. Digitale Produkte prägen unseren täglichen Umgang und verändern unsere Verhaltensmuster. Wir sind und werden vernetzt mit einer Vielzahl von Produkten und Systemen. Die digitale Transformation ergreift und verbindet vorher unabhängigen Designdisziplinen und Produkte. Kommunikation, Medien und Werkzeuge werden eins auf unseren digitalen Plattformen. In unserer global vernetzten Welt bekommt der Begriff »Erreichbarkeit« eine ganz neue Bedeutung, z.B. Erreichbarkeit von Informationen, Erreichbarkeit durch verringerte Barrieren wie Distanz, Kultur und Sprache oder auch immer »erreichbar« zu sein. Deshalb hat Digital Design die verantwortungsvolle Aufgabe, Menschen einen freien, sicheren, gleichberechtigten und selbstbestimmten Zu- und Umgang mit digitalen Systeme zu ermöglichen, sowohl einen kritischen Blick auf digitale Produkte und Systeme zu werfen.

Dieses interdisziplinäre und disziplinäre Lehr- und Forschungsgebiet spezialisiert sich auf digitale Produkte, Systeme und Prozesse, als auch auf interaktive Schnittstellen und Räume. Studierende erlernen digitale Entwurfsmethoden und -strategien um sinnvolle und intelligente Produkte und Modelle für 2D, 3D und 4D Anwendungsgebiete zu konzeptionieren. Digitale Technologien und Techniken (z.B. Coding und Sensoren) und digitale Interaktions- und Gestaltungsprinzipien (z.B. User Interfacedesign und Interactiondesign) werden anhand von praktischen Projekt- und Forschungsarbeiten vermittelt.

Was ist digitales Design?

Digitales Design konzentriert sich auf die Schaffung und Entwicklung digitaler Produkte und digitaler Praktiken. »Digital« beschreibt elektronische Technologien, die Daten erzeugen, speichern und verarbeiten. Daher ist Digitalität direkt oder indirekt mit Daten verbunden, welche den Kern jedes digitalen Produkts bilden.

Digitale Praktiken beschreiben die Interaktion von Menschen, Daten und »Dingen«, daher die Interaktion von Mensch zu Maschine, Maschine zu Mensch, Maschine zu Maschine oder sogar Mensch zu Mensch über ein digitales Medium.

Digitale Produkte können daher als Übersetzer / Sender zwischen der digitalen und der physischen Welt angesehen werden.

1592 Digital Design

Projekt
(20 cp)

Schmidt

Deep Design | Digital - befasst sich mit den digitalen Perspektiven für unsere gemeinsame Zukunft auf diesem Planeten.

Digitalität wird oft als der vermeintliche Retter in der Klimakrise gesehen. Doch für viele bleibt das Digitale etwas Immaterielles und damit energetisch unbelastet oder neutral. Die Auswirkungen der Material- und Energiekosten digitaler Produkte werden daher oft unterschätzt.

Um digitale Produkte in Zukunft rentabel und energieeffizient zu gestalten, ist ein radikales Umdenken erforderlich. Welche Maßnahmen müssen ergriffen werden, um die Lebensqualität und Lebensfähigkeit durch Digitalität oder digitale Produkte wiederherzustellen?

Bemerkung

Der Termin des Kurses ist noch nicht endgültig festgelegt: entweder dienstags, 13:00-16:00 Uhr oder mittwochs 14:00-17:15 Uhr - wird noch bekannt gegeben.

wöchentlich

Anfangsdatum: 20.10.2021

Enddatum: 16.02.2022

Termin: Mittwoch, 14:00 - 17:15 Uhr, Hauptgebäude - 206A

Industrie Design

Design ist Antizipation der Zukunft. Es aktualisiert dabei kontinuierlich Methoden und

notwendige wissenschaftliche, technische und praktische Zusammenhänge. Design bedeutet Entwerfen für den vernünftigen Gebrauch und reflektiert dabei gesellschaftlich-technologische Prozesse für das Heute und für die Zukunft. Heute und in Zukunft basiert die Designentwicklung sowohl auf digitalen Methoden (Zeichnung, Konstruktion, Modell, Daten) als auch auf Erforschung der gestalterischen Interdependenzen und Kontexte der gesellschaftlich-technologischen Gefüge.

Im Lehrgebiet Industrial Design werden in einem umfassenden Designansatz innovative Szenarien für disruptive Situationen entworfen, um damit zur Verbesserung des menschlichen Zusammenlebens und -wirkens als Ganzes beizutragen.

Drei Felder spielen hierbei eine entscheidende Rolle:

1. Wissenschaften und Theorien betrachten zukunftsrelevante Themen und kausale Zusammenhänge aus der menschlichen Perspektive.

2. Neue Technologien wie Augmented und Virtual Reality, Nano- und Sensortechnologie, Künstliche Intelligenz und Materialtechnologie bringen prozessorientierte Expertisen in die Planung und Entwicklung ein.

3. Denk- und Entwurfsstrategien wie Diskussion, Annäherung, Recherche, Empirie sowie andere wissenschaftliche und gestalterische Vorgehensweisen garantieren kontinuierliche Impulse und einen stetigen Erkenntniszuwachs¹.

Der methodische Ansatz aus diesen drei problemorientierten Perspektiven wird in Designprojekten geübt (Lehre) und umgesetzt (Forschung).

Dennoch bleiben Designerinnen und Designer und das Design im Wesen das, was es immer war: Eine epistemische Herangehensweise an ungelöste Themen mit Hilfe der Visualisierung. Oft noch mit Stift und Papier. Designerinnen und Designer sind also Visualisierer. Nicht viel? Wir denken, es ist der Schlüssel!

1522 Industrie Design

Projekt

(WP/ 20 cp)

Zebner

Das Projektthema wird auf der allgemeinen Projektvorstellung zu Anfang der Vorlesungszeit im Wintersemester 2021/2022 vorgestellt.

Projekteinführung: tba; Endpräsentation: 08.02.2022

Bemerkung

Alle Projektbesprechungen im Westflügel D 201 und/oder BBB (nach Absprache).

Parallelgruppe: 1-Gruppe

wöchentlich

Anfangsdatum: 19.10.2021

Enddatum: 08.02.2022

Termin: Dienstag, 14:00 - 15:30 Uhr, Westflügel - D-203

Parallelgruppe: 2-Gruppe

wöchentlich

Anfangsdatum: 19.10.2021

Enddatum: 08.02.2022

Termin: Dienstag, 15:45 - 17:15 Uhr, Westflügel - D-203

Parallelgruppe: 3-Gruppe

wöchentlich

Anfangsdatum: 19.10.2021

Enddatum: 08.02.2022

Termin: Dienstag, 19:15 - 20:45 Uhr, Westflügel - D-203

Informations Design

Informationsdesign wird heute vielfach als eine junge und neuartige Gestaltungsdisziplin

wahrgenommen. Allerdings lässt sich schon die prähistorische Höhlenmalerei als Informationsdesign interpretieren. Der beste Weg, Informationsdesign zu verstehen und zu erklären, geht von seiner Aufgabe aus: Vergleichsweise komplexe Informationen einfach, klar und verständlich darzustellen und so die Grundlage für ihre effektive Kommunikation zu schaffen.

Die große Beachtung, die diese Designdisziplin inzwischen findet, hängt vor allem mit den Veränderungen der Medienlandschaft zusammen: Es gibt immer mehr Kommunikationskanäle und viele neue Möglichkeiten wie z.B. Online-Plattformen, die eine Aufarbeitung von Informationen und ihre gezielte Unterfütterung mit Fakten notwendig machen. Hinzu kommt, dass unser Wissen dank boomender Wissenschaften immer vielfältiger und komplexer wird – und diese Entwicklung hat ebenfalls Rückwirkungen auf den Informationstransfer. Wichtig ist in diesem Zusammenhang, den Begriff des Informationsdesign weit zu fassen: Natürlich sind etwa Grafiken zur Visualisierung statistischer Daten wichtig, andererseits kann aber auch ein Leitsystem, ein Event oder öffentliche Räume mit den Mitteln des Info Design kommunikativ bespielt werden.

Studierende, die sich mit Informationsdesign näher befassen möchten, sollten über Basics wie Typografie oder die Regeln des klassischen Corporate Design zum Thema hingeführt werden. Maßgeblich für ein gelungenes Informationsdesign sind Einheitlichkeit und mediale Adäquanz. Darüber hinaus sind aber auch ethische Aspekte relevant: Ziel ist es, Fakten unverzerrt zu benennen und den Fokus einer Information korrekt herauszuarbeiten.

Auf handwerklicher Ebene ist es entscheidend, die passenden Mittel und Medien zur Lösung der jeweiligen Kommunikationsaufgabe zu ermitteln, die wichtigsten Informationen bereitzustellen und den Informationstransfer im Rahmen des Kommunikationskonzepts so einfach und verständlich wie möglich zu gestalten. Informationsdesign benötigt also beides: Klassische und erweiterte Design-Kompetenz sowie umfassende konzeptionelle und analytische Fähigkeiten im Hinblick auf Technologien, Medien und Gesellschaft.

1572 Informationsdesign

Projekt

(WP/ 20 cp)

Borgenheimer

DEEP DESIGN | Information - beschäftigt sich mit den Möglichkeiten der Wissensvermittlung und visuellen Umsetzungsformen von Informationen und Daten in der Zukunft.

Es müssen neue Maßstäbe für Informationsdesign gesetzt werden. Dazu gehört nicht nur der Umgang mit der immer größer werdenden Komplexität, sondern auch die Schaffung von zukunftsweisenden, relevanten Vermittlungsstrategien und adaptiven Zugängen. Die Informationen der Zukunft sind aufschlussreich, komplex, vielschichtig, immersiv und partizipativ.

Was muss kommuniziert werden und wie können wir den Zugang zu Informationen und die Fähigkeit der Menschen, damit umzugehen, nachhaltig verbessern?

Leistungsnachweis

In Absprache mit der Professorin.

wöchentlich

Anfangsdatum: 20.10.2021

Enddatum: 16.02.2022

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

Integrierendes Design

Design ist die Basis des Schwerpunkts Integrierendes Design und wird auch in turnusmäßig stattfindenden Semesterprojekten und Kooperationen mit Unternehmen oder Institutionen angeboten.

Was sollen Designer_innen können? Im Kern stehen spezifische, für das Design typische Aufgaben, Fähigkeiten, Qualifikationen, Geschick und Kompetenzen, wie der englische Begriff »skill« ins Deutsche übersetzt wird. Designer_innen benötigen neben dem Sinn für das

Ganze – also der Fähigkeit, ein Projekt und das Thema im Blick zu behalten, sich spezifisches

Wissen zu erarbeiten und in seinem größeren Kontext zu sehen – eigene Kenntnisse im Gestalten. Das ist ein Sinn für Material oder für Formgebung wie z. B.: Wie gestalte ich den Übergang von der einen geometrischen Form zur nächsten? Dazu gehören Zeichnungen, Darstellungen in verschiedenen Stadien, einfache und komplexere Modelle. Dazu gehören auch Sinn und Begrifflichkeit für Form und Detail im analogen und digitalen Zusammenhang (Formalästhetik) – aber auch Fragen wie: Wie universell verständlich ist ein Interface?

Designer_innen werden ebenso auf Berufe vorbereitet, die bisher noch nicht existieren. Sie antizipieren nicht nur zukünftige Themen- und Fragestellungen, Produkte, Prozesse und Services, sondern auch zukünftige Berufs- und Geschäftsfelder.

Die Notwendigkeit von »skills« hebt etwa auch Bruno Latour hervor: »A mad attention to the details has always been attached to the very definition of design skills. [...] there is a sense of skilfulness, craftsmanship and an obsessive attention to detail that make up a key connotation of design.« Designer_innen benötigen neben der Affinität zum Detail auch Hingabe, Empathie, Poesie, (Selbst-)Kritik und Überzeugungskraft. Design ist nicht nur der wesentliche Faktor von einzelnen Innovationen. Design ist eingebunden in größere Innovationsprozesse. Hier müssen Designer_innen die Fähigkeit haben, in Strukturen wirken zu können, die man auch als Netzwerke mit verschiedenen Akteuren beschreiben könnte

1581 Integrierendes Design

Projekt

(WP/ 10 cp)

**Eckart,
Rese**

HURRAHURRA RINGRING - *Korona, die: (lateinisch corona „Kranz, Krone“) Bezeichnung für eine ringartige Leuchterscheinung.*

Die Corona Pandemie hat die Lehrenden und Studierenden in der Lehre vor enorme Herausforderungen gestellt. Das Studium in Projekten, das Austauschen in Seminaren, das Vermitteln von Wissen in Vorlesungen fand auf sehr unterschiedliche Weise nicht mehr vor Ort an der Hochschule, sondern an Laptops online und zuhause statt. Mit dieser Entkopplung von Wissenstransfer und real-räumlicher Verortung gingen viele Probleme einher: Der mangelnde intensive Kontakt zu den Studierenden und Lehrenden, fehlende Konzepte und Skills eine entsprechend gute Online-Lehre anzubieten und anzunehmen. Hinzukommen individuelle Isolation, psychische und physische Erkrankungen.

Da nicht nur die hfg, sondern alle Universitäten und Designfachbereiche davon betroffen waren, ihre Kurs- und Projektangebote online abzuhalten, bestand plötzlich die Möglichkeit nicht mehr nur an seiner eigenen Universität Kurse zu belegen sondern auch an Institutionen an denen man nicht eingeschrieben war. Das hat nur niemand gemacht, weil es erstens sehr unüblich ist und zweitens alle noch mit der individuellen Situation zu tun hatten ein ordentliches Online Studium zu ermöglichen.

Zusammen mit dem HurraHurra Festival Team, vertreten durch Prof. Christian Zöllner (Burg Halle), sehen wir hier eine einmalige Chance die Studierenden und Lehrenden an verschiedenen Designfachbereichen miteinander zu vernetzen und den Austausch zwischen den Institutionen zu fördern. Dabei geht es um die Frage, wie das Designstudium im 21. Jahrhundert formell und inhaltlich gestaltet sein soll. Mit der Corona Pandemie wurden diese sehr abstrakten Fragen in eine sehr reale Gegenwart geholt.

Das Programm

Das Programm besteht aus Online-Veranstaltungen, die wöchentlich stattfinden und nacheinander von jeweils anderen Professor*innen und deren Studierendengruppen vorbereitet und durchgeführt werden. <https://ringring.burg-halle.d>Kicking off – Burg Giebichenstein Kunsthochschule Halle

1. Training und Erschöpfung – HTW Dresden (Donnerstag 11.11.21)
2. Öffentliche Gestaltungsberatung – HFBK Hamburg (Donnerstag, 18.11.21)
3. Workshop – KISD Köln International School of Design (Donnerstag, 25.11.21)
4. Workshop – HBK Saar (Donnerstag, 2.12.21)
5. Material/Digital – HfG Offenbach (Donnerstag, 09.12.21)
6. Workshop – Hyperwerk Basel (Donnerstag, 16.12.21)

Immer von 19:00 bis 20:30 Uhr

Unser Beitrag

Als teilnehmende Hochschule werden auch wir gemeinsam mit einem Team aus 3-4 Studierenden ein Format beisteuern, dass per Laptop und in gängigen Home Office Settings erfahrbar ist. So können bspw. Designstudierende von der HfG Offenbach an einer Vorlesung in Halle, Studierende der KISD Köln an einer Podiumsdiskussion in Hamburg und vice versa teilnehmen. Durch digitalte Lehrformate wird Wissen und dessen Vermittlung so dezentralisiert und ortsunabhängig offen zugänglich gemacht.

Die Ringvorlesung wird so den Austausch und das Erkunden neuer Denk-, Handlungs- und Lernfelder ermöglichen. So begegnen wir auch der individuellen Isolation im nahen Wohnumfeld und vielleicht entwickelt und vernetzt sich dadurch eine hochschulunabhängige Designstudierendenschaft, was nachhaltig den Studierenden selbst, sowie der gesamten Szene und Branche zu Gute kommt.

Auch wenn im Wintersemester 21/22 die Corona Pandemie signifikant eingedämmt sein wird, so ist dennoch damit zu rechnen, dass die neuen digitalen Lehrformate das Studium weiterhin ergänzen werden. Dies experimentell zu erforschen und nicht aus der Krisenperspektive, sondern aus einer gestalterischen und planerischen Warte anzugehen halten wir für wichtig.

Material - Digital

Designer_innen benötigen neben dem Sinn für das Ganze, vielfältige gestalterische Kompetenzen. Dazu gehören Sinn für Material oder Formgebung wie z.B.: Wie gestalte ich den Übergang von einer geometrischen Form zur Nächsten? Dazu gehören auch Sinn und Begrifflichkeit für Form und Detail (Formalästhetik). Um diese Sinne zu trainieren bedarf es Übung. Übung und sinnliche Erfahrung, die in der Lehre bisher ausschließlich in analogen Räumen praktiziert wurde. Anhand der Betrachtung von gleichartigen Objekten möchten wir gemeinsam mit euch ein digitales Vorlesungsformat schaffen, dass diese Fähigkeiten auch in der digitalen Lehre vermitteln kann.

Plastikbestecke haben sich in der Vergangenheit sukzessive der Entwicklung der Gesellschaft angepasst und waren wichtige Akteure unserer Tisch- und Esskultur. Seit Beginn des Jahres sind sie nun in der EU verboten.

Diese Bestecke, als auf den ersten Blick niederkomplexe Gegenstände, Werkzeuge und Artefakte, bieten Raum zur Auseinandersetzung auf funktionaler, kultureller, materieller und experimenteller Ebene. Sie kommunizieren Merkmale und Umgang mit Nahrungs- und Genussmitteln, mit der spezifischen Handhabung und der materiellen Beschaffenheit. Diese Faktoren werden im Workshop diskutiert und ca. 1000 Bestecke zur Übung in Reihen sortiert.

Teilnahme und Abgabe

Für die Teilnahme an dem Programm, also an allen Onlineveranstaltungen, bekommen Studierende 2 ECTS-Creditpoints. Da es sich hier um ein völlig neuartiges Lehrkonzept handelt, ist das Format weniger als klassisches Projekt und viel mehr als Möglichkeit, den Blick auf die eigene Studiensituation der letzten zwei Jahre zu schärfen und aktiv die Lehre der Zukunft mitzugestalten, zu betrachten. Neben der Teilnahme sind keine weiteren Abgaben erforderlich. Für die Konzeption unseres Beitrages zur RingRing-Vorlesung wird es zusätzlich zweiwöchentlich Projektbesprechungen geben in denen wir unseren Beitrag so gemeinsam erarbeiten. Die Abgabe wird die Durchführung und Dokumentation unseres Beitrages sein. Hierfür sind 10 ECTS-Creditpoints vorgesehen.

Bemerkung

ECTS-Creditpoints: 2 und 10 cp

14-täglich

Anfangsdatum: 26.10.2021

Enddatum: 15.02.2022

Termin: Dienstag, 16:00 - 18:00 Uhr, Hauptgebäude - 204B

1582 Integrierendes Design

Projekt

(WP/ 20 cp)

Eckart

HIGH ~ LINE II

Vision und Öffentlichkeit. Zukunft vermitteln.

Sich "an einem Seil" über den „Verkehr“ zu bewegen ist eine neue Perspektive städtische Mobilitätsangebote zu erweitern und zu verbessern ohne die ausgelasteten Stadträume grundsätzlich verändern zu müssen. Seilbahnen gelten in Planung, im Bau und in der Unterhaltung im Verhältnis zu anderen Systemen als kostengünstig, effektiv und umweltfreundlich. Sie stehen nicht im Stau, beanspruchen kaum Stadtraum und schweben autonom wie selbstverständlich über das städtische Treiben. Dabei wirken Sie durch ihre Exponiertheit im Stadtbild identitätsprägend und können so das Stadtbild nachhaltig beeinflussen.

Erste Ansätze wie diese neue Mobilität im Rhein-Main Gebiet aussehen könnte, sind im Sommersemester 2021 in Kooperation mit dem Fachbereich Bauingenieurwesen der h_da entstanden. Faktoren, wie Privatsphäre, Nutzengruppen, Verortung, Sicherheitsgefühl, Gondel- und Stationstypologien, Identität der Betreiber und der Stadt wurden untersucht und definiert. Es gibt zudem in der Verkehrsplanung bereits valide Studien und Planungen. Der Grundstein, um die Vision einer Seilbahn oder auch "Ü-Bahn" (Übergrund-Bahn) an einem Ort zu etablieren und das Erlebnis Seilbahn zu gestalten und zu kommunizieren, ist also gelegt.

Es scheint wie die optimale Ergänzung und Alternative zu bestehenden Mobilitätsanbietern im urbanen Raum der Rhein Main Region.

Vision gut - alles gut?

Doch um visionäre Ideen zu kommunizieren braucht es nicht nur die Vision selbst, sondern auch valide Kommunikationsstrategien, die die zahlreichen Interessensgruppen im städtischen Raum ansprechen und überzeugen.

Fragen wie: "Wie erleben wir den Vorgang des Reisens mit der Seilbahn?" "Wie kommuniziert man Entwurfskonzepte, Planungen, Verortung von notwendigen Bauwerken wie Stützpfeilern und Stationen?" und "Wie kann man Bürger_Innen partizipativ in den Diskurs mit einbinden?", möchten beantwortet und mit Hilfe von verschiedenen Visualisierungsmethoden wie Informationsgrafiken, Modellen und Videos kommuniziert werden.

Entwürfe sollen mit Virtual-, Augmented-, oder Mixed Reality erfahrbar gemacht und das Erlebnis einer Seilbahnfahrt in der Stadt simuliert werden. Mixed-Reality bedeutet, dass real-haptische Erfahrung (beispielsweise Sitzbänke) mit virtuell-simulierten Erlebnissen kombiniert werden sollen. Dies lässt eine Fahrt mit einer Seilbahn bereits vor ihrer Entstehung im Rhein-/Main-Gebiet erfahrbar werden und Entwürfe hinsichtlich ihrer Akzeptanz überprüfen. Es gilt eine Debatte anzuregen und gleichzeitig das Bewusstsein und Akzeptanz der Öffentlichkeit sowie der Stadt und z.B. des RMV für eine zukunftsfähige Vision wie diese zu erhöhen.

Vorträge und Workshops

Begleitend zum Semesterprojekt wird es verschiedene, interdisziplinäre Workshops und Vorträge geben, die das Entwerfen des Erlebnisses eines neuartigen Mobilitätskonzeptes unterstützen. Es wird Einblicke in Design-Studios wie neomind, Architekturbüros, Stadtplanung und zu Seilbahn-Herstellern geben. Außerdem sind Workshops für Architekturvisualisierung und Virtual-Reality-Anwendungen geplant.

Lerninhalt

Semesteraufgabe

In diesem Semesterprojekt spielt das Erlebarmachen, das Visualisieren von visionären Gestaltungskonzepten eine zentrale Rolle. Wie erlebe ich ein solches Mobilitätskonzept im urbanen Kontext, wenn man es auf das Rhein-/Main-Gebiet übertragen würde? Welche Identität wird im urbanen Raum im Gegensatz zum Landschaftsraum mit Gestaltung vermittelt?

Auf Grundlage der bereits erarbeiteten Konzepte und Planungen können Konzepte überarbeitet oder neue Konzepte formuliert werden. Mögliche Ausrichtungen für die Projekte können dabei die Gestaltung des Erlebnisses durch AR/VR/MR, der Informations- und Kommunikationsmittel, das Interior- und Exterior-Design, die Anknüpfung an das bestehende Verkehrsnetz durch andere z.B. autonome Mobilitätsangebote oder die Gestaltung einer Stationsarchitektur sein. Im Austausch mit der h_da soll die Vision einer "HIGH LINE" dann für eine breite Öffentlichkeit kommuniziert und erlebbar gemacht werden. Den Abschluss des Projektes wird die Konzeption eines Messeauftritts und die Ausstellung der Projektergebnisse auf der "WorldCableCar"-Messe in Essen bilden, wo den zukünftigen Betreibenden und Nutzenden die Konzepte auf innovative Art und Weise näher gebracht werden.

wöchentlich

Anfangsdatum: 19.10.2021

Enddatum: 15.02.2022

Termin: Dienstag, 09:30 - 12:30 Uhr, Ludo-Mayer-Straße 1 - KvB-Saal

Interaction Design

1511 Produktdesign
Projekt
(WP/ 10 cp)
Oschatz

OPEN BOLONGARO - Interaktive Prozesse in Stadt und Raum

In Kooperation mit dem **Studiengang Medieninformatik der Hochschule Rhein Main** und dem **Historischen Museum Frankfurt**

Wir entwickeln innovative digitale Formate für ein Museum in Gründung. Räumliches Zentrum des Kurses ist der Bolongaropalast <https://de.wikipedia.org/wiki/Bolongaropalast> in Frankfurt Höchst. Der im Barockstil erbaute, elegante, hufeisenförmige Gebäudekomplex wurde zwischen 1772 und 1775 im Auftrag der italienischen Kaufleute und Tabakfabrikanten Josef Maria Marcus und Jakob Philipp Bolongaro erbaut. Trotz ihres beträchtlichen Vermögens haben sich die Unternehmer vergeblich um das Bürgerrecht der Stadt Frankfurt am Main bemüht, das ihnen als Katholiken in der lutherischen Reichsstadt Frankfurt verwehrt wurde. Daher waren sie schließlich auf ein Angebot des Kurfürsten Emmerich Josef von Mainz eingegangen, sich in dem 1768 gegründeten Stadtentwicklungs- und Wirtschaftsförderungsprojekt in Höchst anzusiedeln, was die sensationelle Lage des Palasts direkt am Mainufer erklärt. Die Unternehmer haben den Palast in Folge nur kurz genutzt. Im Palast befinden sich dennoch spektakuläre Räume in

prunkvoller Ausstattung, mit Spiegelwänden, Deckengemälden, Seidentapeten, Parkettböden, Stuckdecken und kunstvollen Porzellanöfen.

Der Palast wird aktuell saniert und soll auf fast 950qm ein von Grund auf neu konzipiertes Museum zur Gegenwart und Geschichte des Frankfurter Westens beinhalten. Das Museum wird organisatorisch Teil des Historischen Museum Frankfurt (HMF) und entwickelt das von Höchster Vereinen vorgeschlagene "Mitmach-Museum" und Stadtmuseum weiter. Es integriert unterschiedliche Angebote zur Partizipation aller Bevölkerungsgruppen und legt einen Fokus auf die für die Höchster Stadtgeschichte prägende Porzellanherstellung. Das Museum soll nicht „die“ Geschichte darstellen, sondern soll einen Raum für die sehr unterschiedlichen Geschichten der sehr unterschiedlichen - oft benachteiligten - Bewohnerinnen und Bewohner der Stadt bieten. Das Projekt befindet sich aktuell in der Konzeptionphase. Konstantin Lannert, zuvor als Sammlungs- und Ausstellungskurator für das Münchner Stadtmuseum tätig, koordiniert seit Oktober 2020 die Planung des neuen Museums, unterstützt von Susanne Gesser (Leiterin Vermittlung und Partizipation am HMF) und Patricia Stahl (Leiterin Porzellan Museum). Eine der zahlreichen Fragestellungen der Kurator*innen ist es, wie sich mit digitalen, interaktiven Mitteln relevante Bezüge zwischen den Angeboten, Sammlungen und Ausstellungen des Museums und den Bewohner*innen und ihren Lebensumwelten schaffen lassen. Im Kurs wollen wir diese Konzeptionsphase mit Ideen und Prototypen zu digitalen Angeboten unterstützen. Genauere Fragestellungen für Kursprojekte werden in gemeinsamen Designworkshops in enger Zusammenarbeit mit den Kurator*innen entwickelt.

Erste Fragestellungen für mögliche Kursthemen können sein:

- Wie kann ich in einer heutigen Stadt frühere Nutzungen, Besitzverhältnisse oder Grenzen erkennen?
- Wie können digitale Medien helfen, unterrepräsentierten Gruppen eine Stimme zu geben?
- Wie kann ich aus historischen Sammlungen zeitgenössische Kommunikationsanlässe schaffen?
- Wie kann ich interaktiv Bezüge zur eigenen Biographie herstellen?
- Wie lerne ich eine Stadt als historisch gewachsen und veränderbar zu sehen?
- Wie kann die Stadt durch Bewohner*innen dokumentiert werden?
- Wie können vernachlässigte Orte im Stadtraum entwickelt werden?
- Wie können unterrepräsentierte Zielgruppen über digitale Medien erreicht werden?
- Welche spielerischen, touristischen, aktivistischen und politischen Potenziale bieten Apps im Stadtraum? Oder Medienstationen im Museum?

Um eine technische Basis für Prototypen zu haben bilden wir gemischte Gruppen aus Studierenden aus Medieninformatik (Wiesbaden) und Design (Offenbach) um die wechselseitigen Arbeitsweisen und Vorkenntnisse zusammenzuführen. Technische Fragestellungen sind (Web)-App-Entwicklungen, Hybride Formate, Kartendarstellungen, QR Codes, NFC, iBeacons, Gamification, AR u.v.a.m Der Kurs endet mit einem öffentlichen Abschlussevent, bei dem die entwickelten Prototypen einem Fachpublikum aus dem HMF und anderer Frankfurter Museen sowie möglicher Zielgruppen vorgestellt werden.

Zur Eröffnung des Museums sollen eine Reihe von digitalen Formaten realisiert sein; die Projekte in diesem Kurs können hierfür eine Basis bilden.

Bemerkung

Wir treffen uns zur ersten Veranstaltung am 19. Oktober 2021 in der Baustelle Bolongaropalast, bei der uns der Leiter des neuen Museums Konstantin Lannert das Projekt vorstellt. **Die**

Teilnahme an diesem ersten Termin ist wichtig.

Die weiteren Termine finden nach Absprache und unter Berücksichtigung der Pandemielage in Frankfurt (MESO Digital Interiors oder Historisches Museum) in Wiesbaden (HRM), in Höchst oder virtuell statt.

Haupteingang Bolongaropalast: S-Bahnen und Regionalbahnen Frankfurt (Main) Höchst Bahnhof oder Endhaltestelle Linie 11 Frankfurt (Main) Zuckschwerdtstraße.

Leistungsnachweis

75 % Projektarbeit (Zwischenpräsentationen, Stand-Alone Klickdummies, Video, PDF-Booklet mit Doku)

25 % Abschlusspräsentation vor Ort

wöchentlich

Anfangsdatum: 19.10.2021

Enddatum: 15.02.2022

Termin: Dienstag, 09:00 - 14:00 Uhr,

Material Design

Der Materialität und ihren inhärenten Möglichkeitsräumen – dem Gestalten von Material

– gilt das besondere Interesse, aber auch dem Experimentieren, Fragen und Forschen. An der Schnittstelle zwischen der Idee und ihrer Materialisierung ergeben sich vielfältige funktionale und formale Potenziale. Die konzeptionelle und kontextuelle Einbindung der Materialisierung wird dabei häufig neu interpretiert. Dies auf Basis einer primär experimentell-forschungslastigen Methodik.

Im Lehrgebiet bilden sämtliche Kurse der Grundlehre und des Hauptstudiums – bis hin zu den Themenstellungen im Promotionsbereich – ein homogenes, interdisziplinäres Programm. Dieses zielt weniger auf eine dogmatische Reduktion als mehr auf die vielfältigen analogen und digitalen Methoden zur Formgenerierung und Materialisierung von Dreidimensionalität ab. Es geht um das Kennenlernen von Werkstoffen, Strukturen und Systemen, um deren Eigenschaften, um deren technisch-physikalisch-chemische Ausprägungen und sensorische Eigenschaften.

1562 Material Design

Projekt
(WP/ 20 cp)
Holzbach

ORNAMENT_self-assembly

In der Natur beobachtet man für hochbelastete Baumaterialien das Prinzip des minimalen Energieaufwandes. Dieser ist gleichzeitig mit einem minimalen Einsatz von Material verbunden. Das Themenfeld eröffnet unter Einsatz analoger und digitaler Werkzeuge ein dynamisches Experimentierfeld für reale und digitale Formfindungsstrategien.

Inspiriert durch die Natur, die sich durch Aufbau und Abbau von ‚Material‘ in einem stetigen Erneuerungsprozess befindet, soll in stark vereinfachter Weise (modellhaft) durch das Denken und

Planen in dynamisch Materialisierungs- und/oder Entmaterialisierungsprozessen, das Steuern von Material in einem System umgesetzt werden, um somit Wege optimierter Formfindung und Selbstorganisation zu entwickeln. Der Auf- und Abbau von Material kann durch äußere und innere Bedingungen/Kräfte/Parameter, die sich einstellen und aufeinander abstimmen lassen, initiiert werden. Aus den initiierten Prozessen und Selbstorganisationsprinzipien leitet sich die Gestalt der selbstorganisierenden Raumstrukturen ab.

wöchentlich

Anfangsdatum: 20.10.2021

Enddatum: 16.02.2022

Termin: Mittwoch, 09:30 - 12:45 Uhr, Isenburger Schloss - C-106

Urban Design

Der Fokus des Lehrgebiets Urban Design liegt auf der Gestaltung von Prozessen in

Räumen. Urban Design bezieht sich auf die Interaktion von handelnden Menschen mit Objekten, Informationen und den sie umgebenden Innen- und Außenräumen und deren Erweiterung um digitalbasierte virtuelle Umwelten. Die sich am Menschen orientierende Gestaltung von Räumen ist systemisch und disziplinär übergreifend ausgerichtet. Analyse- und Forschungsmethoden des Designs, der Architektur und des Städtebaus sind Teil der Lehre. Erkenntnisse der Wahrnehmungs- und Umweltpsychologie als auch der Kognitionswissenschaft werden ebenso wie die der sozial- und verhaltenswissenschaftlichen Forschung berücksichtigt und zur Klärung der Entwurfsaufgabe einbezogen. Ziel ist, Räume zu gestalten, die Nutzenden den Zugang erleichtern, deren Erfahrungen positiv beeinflussen und die Ausbildung räumlicher Identität unterstützen. Die an der HFG Offenbach entwickelte Theorie der Produktsprache wird dabei einbezogen und um den ökologischen Ansatz erweitert.

1542 Urban Design

Projekt
(WP/ 20 cp)
Schwarze,

VR Lab Luisenplatz: Mobilität im öffentlichen Raum gestalten und in VR testen!

Öffentliche Plätze schaffen Raum für Menschen, für Bewegung und Begegnung. Sie sind offen für alle und müssen doch zugleich Angebote formulieren und Prozesse strukturieren. Besonders deutlich wird dies, wenn neben der Aufenthaltsqualität auch unterschiedliche

Vöckler

Mobilitätsangebote auf dem Platz gebündelt werden. Ein besonders interessantes Beispiel dafür ist der Luisenplatz in Darmstadt, der nicht nur der zentrale städtische Platz mit seiner hohen symbolischen Bedeutung ist, sondern zu dem auch ein zentraler Verknüpfungspunkt für den öffentlichen Personennahverkehr, aber auch für Fußgänger:innen und Radfahrer:innen. In den 1990er Jahren wurde der Luisenplatz als ein Beispiel eines öffentlichen Platzes gelobt, in dem die Balance zwischen Verkehrsknotenpunkt und Aufenthaltsort besonders gut gelungen sei. Hier treffen sich acht der insgesamt neun Linien der Darmstädter Straßenbahn. Seitdem sind die Bushaltestellen dazugekommen und haben sich die Frequenz der Busse und Trams stetig erhöht. In einer Umfrage der TU Darmstadt/FB Architektur zur Aufenthaltsqualität in öffentlichen Räumen in Darmstadt unter Studierenden, wurde der Luisenplatz in 2014 als der „stressigste Ort“ bewertet (s. Lui rennt! Stadtgestaltung fu#r eine inklusive Stadtmitte Darmstadts. https://tuprints.ulb.tu-darmstadt.de/6703/1/Lui%20rennt_WS1617.pdf).

Das Seminar findet in Kooperation mit den Architekturstudent:innen der TU Darmstadt statt (Urban Design and Planning Unit, Prof. Dr.-Ing. Martin Knöll). In der zweiten Hälfte des Wintersemesters werden Entwürfe entwickelt und sollen in einer parallel aufgebauten VR-Simulation getestet und erlebt werden. Dabei werden wir den Fragen nachgehen, welche Bedeutung VR-Simulationen im Gestaltungsprozess haben können und welche Erkenntnisse lassen sich für die Gestaltung aus dem Einsatz von VR-Technologie ableiten?

Bemerkung

Raumangabe erst nach Kenntnis der Anzahl der Teilnehmenden. 204a oder 312.
Mittwoch, 9-12:15 (nach Bedarf länger)

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme; Erstellung eines eigenen Beitrags, ggfs. in Gruppenarbeit

Lerninhalt

Was ist das Ziel des Seminars? Wir wollen untersuchen, wie sich Objekte (wie z. B. Gebäude, Bänke, Informationsstelen), Information (Schrift- und Bildzeichen wie beispielsweise Liniennummern, Bodenmarkierungen) und Materialitäten (Oberflächen) miteinander ein räumliches Gefüge bilden, das stark durch Mobilität, durch fahrende Trambahnen und Busse, von Fuß- und Radverkehr geprägt ist – strukturiert durch Wechsel in der Bewegung, durch An-, Aus- und Umstiege, durch Warten und Fortbewegung. Wie kann mit gestalterischen Mitteln Orientierung verbessert, Information vermittelt aber auch die Aufenthaltsqualität verbessert und Stress reduziert werden? Dazu wollen wir gemeinsam genauer bestimmen, was Designer:innen im stadträumlichen Kontext bearbeiten, auch um die Gemeinsamkeiten aber auch Unterschiede zur Architektur herauszuarbeiten. Wie setzt man sich mit einem Stadtraum als Designer:in auseinander? Wo können beide Disziplinen, Design und Architektur, voneinander profitieren?

wöchentlich

Anfangsdatum: 20.10.2021

Enddatum: 16.02.2022

Termin: Mittwoch, 09:00 - 13:00 Uhr,

Freie Projekte

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 auch in einer Gruppe stattfinden werden. Das Angebot richtet sich in Umfang und Komplexität an Studierende des Hauptstudiums. Zur ersten Projektbesprechung sollte der Themenvorschlag in knapper Form vorgestellt werden.

1601 Freie Projekte
Projekt
(10 cp)
**Borgenheimer,
Eckart,
Holzbach,
Vöckler,
Zebner**

Bemerkung
Eckart: dienstags von 14:00-17:00 Uhr und nach Vereinbarung.
Zebner: montags von 17:30-19:00 und 19:15-20:45.

1602 Freie Projekte
Projekt
(20 cp)
**Borgenheimer,
Eckart,
Holzbach,
Völzke,
Zebner**

Bemerkung
Eckart: dienstags von 14:00-17:00 Uhr und nach Vereinbarung.
Zebner: montags 17:30 – 19:00 und 19:15 – 20:45

Fachbereich Kunst

1621 Experimentelle
Raumkonzepte I
Projekt
(WP/ 10 cp)
Blum

UND Ereignisse und Orte

UND verbindet. **UND** fügt hinzu. **UND** schafft ein gemeinschaftliches Forum für Menschen, Ideen und Kulturen. **UND** hält die Welt zusammen, es verbindet Menschen *und* Menschen, Menschen *und* Dinge, es überbrückt die Gegensätze. **UND** schafft Ereignisse *und* Orte.

Wenn **UND** ein Ort wird, wird es ein Ort der Gemeinschaft, des Austauschs *und* Zusammenhalts. Wenn **UND** ein Ereignis wird, verbindet es jung *und* alt, groß *und* klein, uns *und* andere. **UND** verbindet die Stadt mit dem Land, das Land mit der Erde, die Menschen mit der Natur, die Gegenwart mit Vergangenheit *und* Zukunft.

UND ist die Initiative einer fachbereichsübergreifenden Arbeitsgruppe der HfG-Offenbach im Lehrgebiet **Experimentelle Raumkonzepte**.

In Fortsetzung des Seminars **BASAR** vom Wintersemester entwickeln wir Bausteine, aus denen wir Projekte in unterschiedlichen Konstellationen und Größenordnungen umsetzen können. Konkret in Planung ist eine temporärer Basar-ähnlicher Ort in Offenbach Stadtmitte im Frühjahr 2022, sowie eine umfangreiche Kooperation mit der Stiftung »Kunst und Natur« mit Aktionen und Installationen im Sinclair-Haus in Bad Homburg im Sommer 2022, aber auch web-basierte Projekte.

Studierende beider Fachbereiche, auch Neueinsteiger_innen sind herzlich willkommen!

Wir suchen: Alle, die Interesse haben, soziale und kommunikative Räume zu gestalten und/oder Studierende mit Schwerpunkt in den Feldern: Social Media, Web, Text, Reportage-Fotografie, Video-Doku, Design, Illustration, Gastro, Veranstaltungstechnik

Es gibt viel zu erforschen und viel zu tun! 3G!

Bemerkung

Alle Termine finden vor Ort statt - Ausnahme: der Starttermin am Montag, den 18.10.2021
<https://video.hfg-offenbach.de/b/hei-mtk-umc>, Hier treffen wir uns online! 3G!

wöchentlich

Anfangsdatum: 19.10.2021

Enddatum: 15.02.2022

Termin: Dienstag, 10:00 - 13:00 Uhr, Geleitsstrasse - 1. OG

1622 Konzeptionelle
Gestaltung I
Projekt
(10 cp)

Bemerkung
Für eine Teilnahme bitte die Dozent*innen anfragen.
wöchentlich

**Altenbrandt,
Nießler**

Anfangsdatum: 18.10.2021
Enddatum: 14.02.2022
Termin: Montag, 10:00 - 12:30 Uhr, Westflügel - D-301

Theorie

Theoriegruppe I

2511 Theorien der
Produktsprache II
Seminar
(PF/ 5 cp)
Vöckler

DAS MITHANDELN DER DINGE

Können Dinge handeln? Dass die Dinge, die uns umgeben, eine Wirkung auf uns haben, unser Handeln beeinflussen und mit uns kommunizieren, Bedeutung vermitteln, ist Ausgangspunkt der Theorie der Produktsprache und für die Designpraxis Geschäftsgrundlage. Aber die Dinge verändern sich, werden anpassungsfähiger: Mit der digitalen Transformation werden mit Sensoren und Aktoren, Software und weiteren Technologien ausgestattete Alltagsgegenstände über das Internet vernetzt, die eine anwachsende kommunizierende Infrastruktur bilden, in der sich bewegt wird und mit der Informationen ausgetauscht werden (Infosphäre; Luciano Floridi). Wir interagieren immer mehr mit smarten, responsiven Objekten, die zusehends auf uns als individuelle Nutzer:innen reagieren und sich formieren. Das erfordert ein neues Verständnis von Dingen in einer digitalen Welt und damit auch von ihrem Design, wie die Designtheoretiker:innen Johan Redström und Heather Wiltse (Umeå Institute of Design) argumentieren. Ausgehend vom Begriff der »assemblage« (frz. agencement), der von dem Philosophen Gilles Deleuze und dem Psychoanalytiker Felix Guattari in den 1980ern entwickelt wurde, diskutieren sie unterschiedliche theoretische Zugänge, die die Handlungsmacht (agency) der Dinge thematisieren (Jane Bennett, Karen Barad, Rosi Braidotti, Bruno Latour). Dabei gehen sie der Frage nach, inwieweit dies zu einem neuen Verständnis von Design als einem »Post Human-Centered Design« führt. Im Seminar wird gemeinsam ihre Publikation »Changing Things: The Future of Objects« in a Digital World« diskutiert, unter Hinzuziehung weiterer theoretischer Texte.

Literatur

Johan Redström, Heather Wiltse: Changing Things. The Future of Objects. London 2019
Luciano Floridi: Die 4. Revolution: Wie die Infosphäre unser Leben verändert. Berlin 2015
(Auszug)

Bemerkung

Das Seminar ist auf 27 Teilnehmende begrenzt. Anmeldung an kuehn-wilkens@hfg-offenbach.de

Leistungsnachweis

Der Leistungsnachweis erfolgt über ein Referat und eine Hausarbeit. Englischkenntnisse sind Voraussetzung zur Teilnahme.

wöchentlich

Anfangsdatum: 18.10.2021
Enddatum: 14.02.2022
Termin: Montag, 14:00 - 15:30 Uhr,

Theoriegruppe II

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

DESIGN UND ROBOTIK

Design und Robotik standen schon immer in einem eigenartigen Spannungsverhältnis. Wie gestaltet man Maschinen, die geeignet sein sollen, Arbeit in besonderer Weise zu verrichten? Dabei ist es die Konkurrenz zum Menschen, die eine Gestaltung zur Herausforderung werden lässt. In funktioneller Hinsicht, insofern man sich fragen muss, ob eine Emulation überhaupt sinnvoll ist – in symbolischer Form, wenn es um das Wesen der zu verrichtenden Arbeit geht und nicht zuletzt auch in ästhetischer Hinsicht. Welche Nähe zu menschlicher Anmutung kann man sinnvoller Weise wollen?

In der Zwischenzeit sind Roboter so allgegenwärtig geworden, dass eine grundsätzliche Neubewertung im Verhältnis zum Design nötig wird. Kaum ein Lebensbereich, in dem nicht smarte Automaten schon zum Alltag gehören. Je eigenständiger die Gerätschaften werden, um so näher rückt die Vorstellung, dass wir uns womöglich ein ganz neues Bild von Robotik und ihrer maschinellen Anmutung machen müssen.

Literatur

Helmut Maier: Grundlagen der Robotik, Berlin/Offenbach 2019.
Christian Haagen: Verantwortung für Künstliche Intelligenz. Ethische Aspekte und zivilrechtliche Anforderungen bei der Herstellung von KI-Systemen, Baden-Baden, 2021
Susanne Beck: Künstliche Intelligenz und Robotik. Rechtshandbuch, herausgegeben von Prof. Dr. Martin Ebers (University of Tartu), Prof. Dr. Christian Heinze LL.M. (Leibniz Universität Hannover), Prof. Dr. Tina Krügel LL.M. (Leibniz Universität Hannover), Prof. Dr. Björn Steinrötter (Universität Potsdam), München: C.H. Beck, 2020
Klaus Mainzer: Künstliche Intelligenz – Wann übernehmen die Maschinen? / 2., erweiterte Auflage, Berlin, 2019
Jürgen Handke: Humanoide Roboter: Showcase, Partner und Werkzeug, Baden-Baden: 2020
Christoph Bartneck, Tony Belpaeme, Friederike Eyssele, Takayuki Kanda, Merel Keijsers, Selma Sabanovic: Mensch-Roboter-Interaktion. Eine Einführung, München 2020
Janina Loh: Roboterethik. Eine Einführung, Berlin, 2019.
Bernhard Irrgang: Roboterbewusstsein, automatisiertes Entscheiden und Transhumanismus. Anthropomorphisierungen von KI im Licht evolutionär-phänomenologischer Leib-Anthropologie, Würzburg 2020
Eric Hilgendorf (Hrsg.): Robotik im Kontext von Recht und Moral, Baden-Baden 2014
Murray Shanahan: Die technologische Singularität, aus dem Englischen von Nadine Miller, Berlin 2021
Bernhard Koch (Hrsg.): Chivalrous combatants? The meaning of military virtue past and present, Baden-Baden 2019
Despina Kakoudaki: Anatomy of a robot. Literature, cinema, and the cultural work of artificial people, New Brunswick, NJ [u.a.], 2014
Wolf-Andreas Liebert (Hrsg.): Künstliche Menschen. Transgressionen zwischen Körper, Kultur und Technik, Würzburg 2014

Bemerkung

Anmeldung an kuehn-wilkens@hfg-offenbach.de

Leistungsnachweis

Hausarbeit; verbindlicher Abgabetermin: 15. März 2022

wöchentlich

Anfangsdatum: 18.10.2021

Enddatum: 14.02.2022

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

2522 Designgeschichte II

Seminar

(WP/ 5 cp)

Scharf

MYTHEN DIGITALEN DESIGNS

Das Seminar wird sich mit Mythen digitalen Designs beschäftigen. Einerseits gilt es Begriffe wie das 'human centered-design' und 'user experience design' im designgeschichtlichen Kontext zu hinterfragen. Andererseits, und hier wird der Fokus des Seminars liegen, gilt es Mythen bzw. Anschauungen und Bilder digitalen Designs mit Entwurfsprozessen digitaler Produkte oder solchen, die unter Zuhilfenahme digitaler Werkzeuge entstanden sind, abzugleichen.

Ein Beispiel: Der Cyberspace - Wortherkunft 'cyber' als Kurzform der Kybernetik (transdisziplinärer Ansatz, der sich mit der Steuerung und Regelung von Systemen beschäftigt) und Space (Raum) geht ursprünglich auf Stanislaw Lems 'Summa technologiae' von 1964 zurück. Dass dieser Raum kurz vor der ersten Mondlandung hauptsächlich wie ein Weltraum vorgestellt wurde, überrascht aus historischer Betrachtung wenig. Auch dass der Cyberspace immersiv und einnehmend anmutet oder gar wie ein 'Trip' erlebt werden soll, liegt in der Hochzeit des Gebrauchs von LSD nahe. Wird der Cyberspace als Mythos aufgefasst, kann nach konkreten Produkt- und Kommunikationsdesign-Entwürfen gefragt werden, die jenem Mythos in der Betrachtung gegenübergestellt werden können.

Ein Beispiel hierzu auf dem Umfeld des Kommunikationsdesign: Douglas Engelbarth präsentierte 1986 die 'Mother of all demos', gewissermaßen die erste Tech-Demo überhaupt, in der er die Vorteile des Computers als Werkzeug des menschlichen Verstandes präsentierte.

Stilistisch blendete er in seiner Präsentation Kamerabild und Computerbildschirm ineinander, wodurch ein 'künstlicher Raum' entstand, der uns heute in Zeiten des Streamings und aufwändiger Videokonferenz-Tools bei weitem nicht mehr fremd vorkommt, zur damaligen Zeit aber bahnbrechend neu war. Der Cyberspace kommt in Form - in eine andere Form - eine, die Gebrauchszusammenhängen der Präsentation gerecht wird. Beispiele aus dem Produktdesign, die auf Vorstellungen des Cyberspaces reagieren sind diverse Ganzkörperanzüge mit dem der Cyberspace betreten werden kann, Handschuhe mit sensorischem Feedback und ähnliches. Ob es sich dabei um massentaugliche Produkte handeln kann, wird zu diskutieren sein. Die Vermutung liegt nahe, dass die Mythen des Cyberspace weitestgehend Vorstellungen blieben, die sich eher indirekt in produkthafter Form manifestierten. Ähnliches lässt sich auch mit Blick auf andere digitale Mythen (Cyborg, Roboter, 'Künstliche Intelligenz') beobachten. Es wird also auch darum gehen, inwiefern Mythen Narrationen d.h. Stoff für Science Fiction, Film und Werbung bleiben - oder in anderer Form werden und ob - oder weshalb - konkrete entworfene Produkte in Gebrauchszwecken zuweilen hinter den aus Mythen erweckten Erwartungen zurückbleiben.

Methodisch wird das Seminar wie folgt vorgehen: es gilt Mythen digitalen Design ausfindig zu machen und v.a. medientheoretisch zu erschließen. Der Fokus wird jedoch auf der designgeschichtlichen Gegenüberstellung dieser Narrationen/Mythen/Bildern und konkreten v.a. produktgestalterischen Entwürfen liegen. Daran anschließend gilt es, die Rolle Digital-Designender im historischen Kontext zwischen Mythos und Umsetzung konkreter Entwürfe zu diskutieren. Wesentliches Ziel des Seminars ist somit, die Ansprüche und Zielsetzungen digital Designender in ihrer Zeit herauszuarbeiten und nicht zuletzt auf ihre Aktualität hin zu hinterfragen.

Im Seminar werden Grundlagentexte zum Thema gelesen. Jede_r Teilnehmer_in wird ein Thema schwerpunktmäßig erarbeiten und selbstständig nach Literatur recherchieren. Ein aktives Einbringen in die Diskussionen wird vorausgesetzt. Ein Semesterapparat wird in der Bibliothek bereitgestellt.

Literatur

- Tilman Baumgärtel (Hrsg.): Texte zur Theorie des Internets, Ditzingen 2017.
- Walter Benjamin: Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit und weitere Dokumente. Hrsg. von Detlev Schöttker, (4. Auflage), Frankfurt am Main 2015.
- Lucius Burckhardt (Hrsg.): Design ist unsichtbar. Entwurf, Gesellschaft und Pädagogik. Berlin 2012.
- Karel Capek: W.U.R. Werstands universal Robots. Übersetzt von Otto Pick. Berlin, 2017.
- Douglas C. Engelbart: Augmenting Human Intellect. A Conceptual Framework, Online abrufbar: https://dougengelbart.org/pubs/papers/scanned/Doug_Engelbart-AugmentingHumanIntellect.pdf (07.10.2021)
- Vilém Flusser: Medienkultur. (5. Auflage), Frankfurt am Main, 2008.
- Jochen Gros: „Designvielfalt durch Roboterhandwerk“, in: Lucius Burckhardt (Hg.), Design der Zukunft. Architektur, Design, Technik, Ökologie, Köln 1987, 200–213.
- Donna Haraway: A Cyborg Manifesto. Science, Technology, and Social-Feminism in the Late Twentieth Century. Online abrufbar: <https://sites.evergreen.edu/politicalshakespeares/wp-content/uploads/sites/226/2015/12/Haraway-Cyborg-Manifesto-2.pdf> (07.10.2021)
- Hans Dieter Hellige (Hrsg.): Mensch-Computer-Interface. Zur Geschichte und Zukunft der Computerbedienung. Bielefeld 2008.
- Stanislaw Lem: Summa technologiae. Mit einem Vorwort des Autors zur deutschen Ausgabe, (7. Auflage), Frankfurt am Main 2016.
- Kevin Liggieri, Oliver Müller (Hgg.): Mensch – Maschine – Interaktion. Handbuch zur Geschichte – Kultur – Ethik, Berlin 2019.
- Bill Moggridge: Designing interactions. Cambridge 2007.
- Donald A. Norman: The invisible computer. Why good products can fail, the personal computer is so complex, and information appliances are the solution. Cambridge 1999.
- Donald A. Norman: Living with complexity. Cambridge 2011.
- Rosalind W. Picard: Affective Computing, Online abrufbar: <http://affect.media.mit.edu/pdfs/95.picard.pdf> (07.10.2021)
- Thomas Rid: Maschinendämmerung. Eine kurze Geschichte der Kybernetik. Berlin, 2016.
- Felix Stalder: Kultur der Digitalität. (3. Auflage), Berlin 2016.
- Alan M. Turing: Computing Machinery and Intelligence. Können Maschinen denken? Englisch/ Deutsch, Ditzingen 2021.
- Martin Warnke: Theorien des Internet zur Einführung, Hamburg 2011.
- Mark Weiser: The Computer for the 21st Century. In: Scientific American (1991) 265(3). S. 94–104. Online abrufbar: <https://www.lri.fr/~mbl/Stanford/CS477/papers/Weiser-SciAm.pdf> (07.10.2021)

Bemerkung

Anmeldung an kuehn-wilkens@hfg-offenbach.de

Leistungsnachweis

Der Leistungsnachweis wird in Form eines Referats und dem Abfertigen einer Hausarbeit zu Ende des Seminars erbracht. Anzahl der Seminarteilnehmenden: 15 Personen.

wöchentlich

Anfangsdatum: 19.10.2021

Enddatum: 15.02.2022

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

Theoriegruppe III

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

MARKEN- UND DESIGNSTRATEGIE

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

Marken- und Designstrategie schlägt die Brücke von der Entwurfsaufgabe über Rahmenbedingungen und Kontexte zum eigentlichen Entwurf und verbessert damit letztlich die Entwurfsqualität. Theorie, Strategie und Taktik werden in Beziehung zueinander gesetzt um ein reicheres Verständnis vom Entwerfen zu erhalten.

In diesem Zusammenhang werden auch unternehmensübliche Modelle und Strategieformate erklärt, um dem Designer den diskursiven Rahmen seiner Tätigkeit im Dialog mit Unternehmen zu erläutern.

Bemerkung

Die Teilnahme ist auf 12 Studierende begrenzt. Anmeldung unter kuehn-wilkens@hfg-offenbach.de.

Leistungsnachweis

Qualifizierte Hausarbeit.

wöchentlich

Anfangsdatum: 25.10.2021

Enddatum: 14.02.2022

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

Technologie

3502 Technologie IV
Vorlesung
(PF/ 2,5 cp)
Kreutzer

Digitale TECHNOLOGIEN & ELEKTRONIK

Digitale Technologien & Elektronik sind aus dem heutigen Leben nicht mehr wegzudenken. Während für die Mondlandung 1969 noch 2,4 mb Codespeicher ausreichen mussten, erreichte DE-Cix in Frankfurt 2020 ein Peak von 10.000 Tbit/s, was in etwa 1250 Terabyte pro Sekunde entspricht. Während Computer vor wenigen Jahrzehnten noch raumfüllende Maschinen für Spezialanwender waren, leben wir heute in einer vernetzten Gesellschaft, in der wir ständig mit gestalteten Schnittstellen zwischen Benutzern und digitaler Welt konfrontiert werden. Der Kurs Technologie IV bietet deshalb eine Einführung in den Bereich Elektronik und digitale Werkzeuge. Ziel ist es, einen grundlegenden Überblick in verschiedene Themenbereiche zu ermöglichen. Die dabei bearbeiteten Bereiche umfassen dabei u. a. elektronische Grundlagen & Signale, Sensorik, VR, AR & MR, Simulation & Audiosynthese, um ein breites Feld an Möglichkeiten aufzuzeigen, die in der gestalterischen Arbeit genutzt werden können.

14-täglich

Anfangsdatum: 22.10.2021

Enddatum: 18.02.2022

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

Werkstatt und Software

4501 CAD IV
Übung
(WP/ 5 cp)
Langhorst

4501 CAD Rhino IV Vertiefung
Dieses Modul richtet sich an Studierende, die im Projektstudium ihre Kenntnisse im Modelling mit Rhino3D vertiefen wollen. Nach Absprache mit dem Dozenten kann entweder eine eigene Entwurfsarbeit oder alternativ eine Aufgabenstellung bearbeitet werden.

Themen sind unter anderem:

- Modellierung nach eigenen Entwürfen
- Detaillierte Ausarbeitung der Objekte
- effizientes Arbeiten
- SubD Modelling
- Vorbereitung der Modelle für Rapid Prototyping

Leistungsnachweis

Abgabe der Aufgabenstellung bis zwei Wochen nach Vorlesungsende.

wöchentlich

Anfangsdatum: 25.10.2021

Enddatum: 14.02.2022

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

4501 CAD IV Grasshopper
Praktische Übung
(PF/ 5 cp)
Grimm

4501 CAD IV Grasshopper

Computational Design - Grasshopper / Informationsbasiertes Modellieren

Einstieg in die Programmumgebung, Entwicklung eines dynamischen Rahmenwerks, innerhalb dessen vielfältige Entwurfsvarianten interaktiv generiert werden können.

Inhalte:

Software: Rhinoceros

Plug-in: Grasshopper

Add-on: Kangaroo

* Einstieg in die Programmumgebung

* Beispiel: Generierung von Minimalflächen / Hängemodell. Zug- und druckbeanspruchte Systeme, Generierung von Minimalflächen, Digital Fabrication: Erstellung des Schnittmusters (mit farblicher und numerischer Referenz).

* Ausgangspunkt ist die digitale Erstellung und Bearbeitung von Geometrien, welche anschließend parametrisch aufgebaut werden. Es wird ein dynamisches Rahmenwerk entwickelt, innerhalb dessen vielfältige Entwurfsvarianten interaktiv generiert werden können. Die Studierenden werden darin geschult, die digitalen Daten entsprechend den Anforderungen computergestützter Herstellungsmethoden zu generieren.

Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul

Solide Kenntnisse in Rhino3D – mindestens auf Niveau CAD II

Bemerkung

Termine werden noch gesondert bekanntgegeben. Anmeldung bei Interesse an: kuehn-wilkens@hfg-offenbach.de

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, Aufbau eines Grasshopper Scripts auf dem Niveau der Kursinhalte bis Vorlesungsende.

14-täglich

Anfangsdatum:

Enddatum:

Termin: keine Angabe, Isenburger Schloss - C-307

4501 CAD Solid Works
Workshop

SOLID WORKS

(WP/ 5 cp)
Stankowski

Einführung in das parametrische Solid- und Surfacemodelling mit SolidWorks. Solid Works ist eine CAD-Anwendung für Ingenieure, die auch Designern besondere Möglichkeiten bietet. Über umfangreiche Simulationsfunktionen hinaus bietet Solid Works auch leistungsfähige und parametrisch anpassbare Tools zur Erstellung von Freiformen und Flächen, Gussformen und Blechkonstruktionen. Im Kurs werden die Grundfunktionen und Hauptunterschiede zu Flächenmodellern wie Rhino3D behandelt und ein Workflow für den Designprozess erarbeitet. Im Anschluss werden die Simulationstools und anderen fortgeschrittenen Features von Solid Works vorgestellt.

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, Nach Absprache mit dem Dozenten: Aufbau einer SW Konstruktion auf dem Niveau der Kursinhalte bis Vorlesungsende.

Blockveranstaltung

Anfangsdatum: 21.02.2022

Enddatum: 25.02.2022

Termin: keine Angabe, 10:00 - 17:00 Uhr, Isenburger Schloss - C-307

4502 Creative Coding
 Techniken
 (2 cp)
**Kujas,
 Schmidt**

CREATIVE CODING - Ergebnisorientierte Programmierung für Designer.

Im Designprozess wird die Arbeit mit funktionierenden Prototypen immer wichtiger, um die Funktionalität von Produktideen zu bewerten und zu verbessern. Die Vielzahl der unterschiedlichen Programmiersprachen, Anwendungsgebiete und Frameworks wirft jedoch für jeden, der nicht hauptberuflich programmiert, viele Fragen auf.

In diesem Kurs lernen Sie die Grundlagen der Programmiersprachen Python/Processing kennen. In einer spielerischen Annäherung an eine Aufgabe werden diese vertieft und mit interaktiven Technologien wie Arduino verknüpft. Ziel dieses Workshops ist das Erlernen von Grundlagen wie Programmieren, Löten und Basiswissen zum Erstellen von interaktiven Modellen und Strukturen.

Projektaufgabe - Digital Domino

Wie können Maschinen miteinander kommunizieren? Durch die Abfolge von Aktion und Reaktion mehrerer Strukturen wird ohne menschliches Zutun ein digitaler Dominoeffekt erzeugt. Koordinierte Aktoren und Reaktoren übernehmen die Kommunikation von Maschine zu Maschine.

Timing: Mittwochs 16:30- 18:00

Bemerkung

Wer mitmachen möchte, schickt eine Mail an kuehn-wilkens@hfg-offenbach.de; ein Einladungslink erfolgt dann per Mail. Max. 12 Teilnehmende.

wöchentlich

Anfangsdatum: 22.10.2021

Enddatum: 18.02.2022

Termin: Freitag, 14:00 - 15:30 Uhr, Hauptgebäude - 211A

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

14-täglich

Anfangsdatum: 28.10.2021

Enddatum: 17.02.2022

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

Projektbezogene
 Objektfotografie
 Praktische Übung
Seibt

wöchentlich

Anfangsdatum: 22.10.2021

Enddatum: 18.02.2022

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

Freies Studium

5503 Interkulturelles Training

Vorlesung/Seminar
(ZF/ 2,5 cp)

**Bertsch,
Morgenstern-Antao**

»Leading Across Cultures VI.: Sustainable networks / Design in Kenya.«

This semester we focus on two aspects:

1. a methodological one: How and why to build up intercultural Sustainable Networks
2. a thematic one: Design and designers in Africa with a focus on Kenya.

General approach of LaC VI

Co-operation is key to success in design. Networking and co-creating with designers from different cultures is more important than ever because design is happening in international contexts.

Work in international design teams always means dealing with staff members from different cultural, religious and national backgrounds. Successful cooperations require a thorough understanding of attitudes, rituals, and local customs, alongside the focus on small but significant details.

To work and above all to LEAD confidently with your design abilities, it's necessary to go deeper into the understanding of how to deal with various stakeholders from various cultural backgrounds.

Your English fluency is necessary to strengthen your international abilities by developing, discussing, negotiating and presenting ideas/concepts/designs, alongside proposals for and within the group of participants.

Concrete content of the seminar LaC VI

In the course »Leading Across Cultures VI.: Sustainable networks / Design in Kenya«, the international design experts Prof. Georg-Christof Bertsch and Madita Morgenstern-Antao will support you in your understanding of intercultural / international Networking. They will take you on a virtual journey to the design context of one of the most dynamic African countries: Kenya. We will take a closer look at design-specific topics during the semester, invite international guest speakers from Kenya to share their insight, and work on quick and challenging tasks.

We shall also have a very practical look at how to build your professional profile in social media, which is a relevant requirement to establish real world-networks

The course »Leading Across Cultures VI.: Sustainable networks / Design in Kenya« consists of seven sessions of 3 hours each.

Every alternate week we will look at either theory or context:

- a) Theory: deepening your knowledge about Intercultural Theory with a focus Culture Theorie as well as on sustainable Networking
- b) Context: broadening your horizon with specific examples from Kenya

Bemerkung

Course duration: We start on October 21st.

The seminar will take place in 7 workshop sessions of 4 lessons each from 21. 10. 2021 - 09. 12. 2021 on Thursdays 17.30 - 20.30

Timing: Thursdays 17.30 - 20.30

Language: Classes are held entirely in English. Besides basic Literature (see below) texts will be issued from one lesson to the other.

Participation requirements: Major studies, English level B2 + ,

Credit points: 2.5 for seminar, optional 0.5 for additional participation in buddy programme.

Please contact kuehn-wilkens@hfg-offenbach.de for participation.

wöchentlich

Anfangsdatum: 21.10.2021

Enddatum: 17.02.2022

Termin: Donnerstag, 17:30 - 20:30 Uhr, Hauptgebäude - 312

5600 Design kuratieren

Seminar
(ZF/ 5 cp)

Wagner K

DESIGN KURATIEREN UND KRITIK

Wie wird eine Idee zur Ausstellung? Der Direktor des Museum Angewandte Kunst in Frankfurt am Main erläutert in diesem Seminar die Funktionen und Hintergründe der Institution Museum und einer kuratorischen Tätigkeit in ihren unterschiedlichen Fassetten. Dabei werden vor allem neue Ansätze zu einer zeitgemäßen Museumsarbeit vorgestellt. Gegenstand der Veranstaltung ist

auch die Mitarbeit an aktuellen Ausstellungsvorhaben des Museums Angewandte Kunst. Hierzu gehört auch Theater der Welt 2023 und die Bewerbung Frankfurts und der Rhein Main Region um den Titel „World Design Capital 2026“.

Bemerkung

Die Veranstaltung ist auf 12 Studierende begrenzt. Anmeldung unter kuehn-wilkens@hfg-offenbach.de

wöchentlich

Anfangsdatum: 18.10.2021

Enddatum: 14.02.2022

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

5600 Tutorium
wissenschaftliches
Arbeiten
Vorlesung/Übung
(ZF/ 1 cp)
Zimmermann

Gekonnt wissenschaftlich Schreiben: Kurs zur Verbesserung des schriftlichen Ausdrucks und des wissenschaftlichen Arbeitens

Dieser Kurs richtet sich an alle Studierenden, die ihre schriftlichen und wissenschaftlichen Arbeiten verbessern wollen. Ziel der Lehrveranstaltung ist, dass sich die Teilnehmenden im Laufe des Kurses bewusst mit dem eigenen wissenschaftlichen Schreiben auseinandersetzen und lernen, ihre spezifischen Probleme anzugehen, sodass sie die Kenntnisse im weiteren Verlauf ihres Studiums und ihrer Karriere einbringen können. In der ersten Sitzung des Kurses werden die Schwerpunkte nach den Wünschen der Teilnehmenden für den Rest des Kurses festgelegt. Die Grundlagen des wissenschaftlichen Arbeitens werden nach Bedarf wiederholt und durch praktische Übungen vertieft. Die Teilnehmenden werden dazu angeregt, praktische Beispiele und Übungsaufgaben aus ihren eigenen alten oder laufenden Arbeiten einzubringen.

Mögliche Schwerpunkte: _Arbeitsschritte und Zeitmanagement beim Erstellen einer wissenschaftlichen Arbeit _wissenschaftliches Formulieren _erfolgreiches Redigieren und Korrektur _richtig Zitieren. Dieser Kurs ist QSL-finanziert und soll bei entsprechender Nachfrage verstetigt werden.

Bemerkung

Verbindliche Anmeldung bis 22.10.21 unter kuehn-wilkens@hfg-offenbach.de; der Kurs findet online statt. Ein Link wird zur Anmeldung mitgeteilt.

wöchentlich

Anfangsdatum: 28.10.2021

Enddatum: 28.10.2021

Termin: Donnerstag, 16:00 - 18:30 Uhr,

wöchentlich

Anfangsdatum: 25.11.2021

Enddatum: 25.11.2021

Termin: Donnerstag, 16:00 - 18:30 Uhr,

wöchentlich

Anfangsdatum: 16.12.2021

Enddatum: 16.12.2021

Termin: Donnerstag, 16:00 - 18:30 Uhr,

wöchentlich

Anfangsdatum: 27.01.2022

Enddatum: 27.01.2022

Termin: Donnerstag, 16:00 - 18:30 Uhr,

5712 Wahrnehmungstheorie
Seminar
(5 cp)
Mühl

Bemerkung

Studierende aus dem FB Design melden sich bitte direkt bei muehl@hfg-offenbach.de für das Seminar an.

wöchentlich

Anfangsdatum: 22.10.2021

Enddatum: 18.02.2022

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

Berufsvorbereitung

5513 Präsentation
Techniken
(1,25 cp)
Henningsmeyer

IF YOU DON'T LIKE HOW THE TABLE IS SET, TURN OVER THE TABLE. Erfolgreiche Verhandlungsstrategien für Beruf und Alltag

Ein Praxisseminar mit Filmbeispielen und praktischen Übungen.

Verhandlungen führt jede/r von uns täglich: um Arbeitsinhalte, um Geld, um die Anerkennung unserer Bedürfnisse usw. Wer bewusst und geschickt verhandelt, erreicht seine Ziele leichter. Anhand von Filmausschnitten aus HOUSE OF CARDS analysieren wir auf anschauliche Weise Strategien und Taktiken, die auch für den Studien- und Berufsalltag nützlich sind:

- wie in Verhandlungen mit Emotionen umgegangen werden kann,
- wie Verhandlungserfolge vorbereitet werden,
- was immer mit verhandelt wird – auch wenn es nicht ausgesprochen wird,
- die verschiedenen Verhandlungsstile und
- Tipps zu Verhandlungsrhetorik.

Dozentin:

Anja Henningsmeyer, Geschäftsführerin der hessischen Film- und Medienakademie (hFMA), zertifizierte Verhandlungsführerin, und Autorin des Buches *"Denn Sie wissen, was Sie tun: Wie Frauen erfolgreich verhandeln"* (Campus Verlag) gibt in diesem Seminar Einblick in professionelle Verhandlungsmethoden. Ziel ist ein geschärfter strategischer Blick und Kommunikationstaktiken die helfen, auch bei schwierigen Verhandlungen den Kopf oben zu halten – oder elegant auszusteigen. henningsmeyer.de

Termine:

Donnerstag, 06.01.2022 , 10:00 bis 16:30 Uhr

Freitag, 07.01.2022 , 10:00 bis 16:30 Uhr

Begrenzte Teilnehmer_innenzahl, davon abhängig findet das Seminar als Präsenz-veranstaltung oder als Videokonferenz statt. Eine Woche vor Veranstaltung wird die Teilnahme bestätigt und der Veranstaltungsort bzw. der Link bekannt gegeben.

Anmeldung (bitte Mail mit Matrikelnummer und Fachbereich): Büro für Wissenstransfer Tel. 069-80059-166 transfer@hfg-offenbach.de

wöchentlich

Anfangsdatum:

Enddatum:

Termin: keine Angabe,

5513 Präsentation und
Meoderation
Praktische Übung
(1,25 cp)
Meidl

kurz & knapp (Präsentationstechniken)

Gutes Präsentieren ist die Grundvoraussetzung, wenn es darum geht, die eigenen Ideen und Projekte einem breiten Publikum verständlich und überzeugend zu vermitteln!

In einem zweiteiligen Workshop sollt ihr daher einen Kurzvortrag zu einem frei gewählten Thema erarbeiten. Dies kann eine geplante Gründung, eine neue Film- oder Produktidee, ein spannendes Design-Projekt – oder irgend ein anderes Thema sein, dass Euch am Herzen liegt. Einzige Bedingung: Die Präsentation darf nicht länger als 5 Minuten dauern!

Das Ergebnis wird dann am im Rahmen des Rundgangs an der HfG bei der Veranstaltung »kurz & knapp« live präsentiert. »kurz & knapp« ist ein Projekt, das seit 2017 einmal jährlich an der HfG durchgeführt wird - in diesem Jahr jedoch erstmalig während des Rundgangs.

Neben der Verbesserung der Vortragsfähigkeiten, soll den Teilnehmerinnen zugleich der Spaß am Präsentieren vermittelt und den Zuschauer_innen ein unterhaltsamer Einblick in die kreative Vielfalt der Hochschule ermöglicht werden.

Eine Teilnahme an dem Workshop macht nur Sinn, wenn Du an allen drei Teilen (Termine siehe unten) dabei sein kannst. Es können auch Zweier-Teams präsentieren.

Teil 1 – Einführung

Interaktiver Basis-Workshop für alle Teilnehmenden. Vermittlung von Grundlagen der Rhetorik, Präsentationstechnik und Event-Gestaltung. Gemeinsame Planung und Vorbereitung der Veranstaltung „kurz & knapp“ am 31. Oktober 2021.

Teil 2 – Workshop – Individuelles Training

Individuelles Präsenz- und Präsentationstraining in zwei Kleingruppen. Die Teilnehmer_innen werden auf ihren Vortrag bei »kurz & knapp« vorbereitet. Die Bühnenpräsenz, dramaturgische Fähigkeiten und der persönliche Präsentationsstil werden optimiert.

Teil 3 – Generalprobe / Live-Veranstaltung »kurz & knapp«

Die Generalprobe beginnt um 13 Uhr. Anschliessend um 15 Uhr beginnt die öffentliche Veranstaltungen mit den 5-minütigen Kurzvorträgen der Workshop-TeilnehmerInnen.

Dozent: Rudy C. Meidl, Moderator, Schauspieler, Arzt und Trainer u.a. für »Präsentations- und Moderationstechniken« (www.event-moderation.de)

Termine:

"kurz & knapp" - Kick-Off / Workshop für Alle Donnerstag, 21.10.2021, 10:00 bis 15:00

"kurz & knapp" - Workshop Gruppe A Montag, 25.10.2021, 10:00 bis 17:00

"kurz & knapp" - Workshop Gruppe B Dienstag, 26.10.2021, 10:00 bis 17:00

Präsentation: Sonntag, 31. 10. 2021, ab 13:00 Uhr Generalprobe und ab 15:00 Uhr Präsentation im Rahmen des Rundgangs an der HfG

Begrenzte Teilnehmer_innenzahl, davon abhängig findet das Seminar als Präsenzveranstaltung oder als Videokonferenz statt. Eine Woche vor Veranstaltung wird die Teilnahme bestätigt und der Veranstaltungsort bzw. der Link bekannt gegeben.

Anmeldung (bitte Mail mit Matrikelnummer, Fachbereich und kurzer Projektidee): Büro für Wissenstransfer, transfer@hfg-offenbach.de

wöchentlich

Anfangsdatum:

Enddatum:

Termin: keine Angabe,

5514 Existenzgründung

Workshop

(1,25 cp)

Grünewald

EINFÜHRUNG IN DIE SELBSTSTÄNDIGKEIT

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 oder die Auftraggeberin eine Rechnung wünscht. Und das Ganze auch schon während des Studiums. Ulrike Grünewald, 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_innen im ersten Teil der Einführung.

Teil 2 – Die Kalkulation / Die Künstlersozialkasse

Im zweiten Teil werden verschiedene Modelle zur Berechnung des Honorars 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.

Teil 3 – Die Steuern / und sonst

Ziemlich lästig sollen ja wohl Steuererklärungen sein. Zum Glück gibt es dafür Steuerberater_innen – doch die kosten Geld. Im dritten 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?

Teil 4 – Übungen

Anhand von Briefings aus unterschiedlichen Bereichen gestalterischer Tätigkeiten werden Aufträge kalkuliert. Hierfür wird ein Einblick in die gängige Projektmanagementpraxis gegeben. Wenn noch Zeit ist, erfahren die Teilnehmer_innen dann noch, dass eine Steuererklärung keine Zauberei ist und werden mit dem Verfahren vertraut gemacht.

Termine:

freitags, 14., 21., 28. Januar, 04. Februar 2022

jeweils von 16 bis 18 Uhr

Abhängig von der allgemeinen Lage findet das Seminar als Präsenzveranstaltung oder als Videokonferenz statt. Eine Woche vor Veranstaltung bestätigen wir die Teilnahme und geben den Veranstaltungsort bzw. den Link bekannt.

Wir bitten um eine verbindliche Anmeldung (bitte per Mail): transfer@hfg-offenbach.de

wöchentlich

Anfangsdatum:

Enddatum:

Termin: keine Angabe,

5514 Existenzgründung

Seminar
(1,25 cp)
Käpernick

ABSICHERUNG FÜR DESIGNER_INNEN UND KÜNSTLERINNEN

Das Thema Absicherung für Künstler_innen wird immer komplexer. Kaum jemand blickt noch durch das Geflecht von Künstlersozialkasse (KSK) und Rentenkasse. Auch die Gesundheits- und Rentenreform wirft viele Fragen auf. Welchen Versicherungsschutz brauche ich wirklich? Worauf kann ich guten Gewissens verzichten? Wann und wie kann ich in die KSK, und was bringt sie mir? Wie erstelle ich mir einen nachhaltigen Finanzplan? Welche Produkte kann ich sinnvoll kombinieren?

Mit diesem Workshop wird aufgezeigt, welche Möglichkeiten für die private Absicherung von Künstler_innen wirklich sinnvoll sind und wie sie am besten mit den staatlichen Institutionen kombiniert werden, dabei wird die aktuelle Rechtslage berücksichtigt und dass das Einkommen von Künstler_innen eher gering ist. Aktuelle Themen wie HARTZ IV oder Auswirkungen der Finanzkrise werden ausführlich besprochen.

Themenüberblick:

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

Dozent: Jan Käpernick (Schauspieler, Versicherungsfachmann und freier Makler www.touring-artist.info)

Termin: Freitag, 26. November 2021 von 14:00-17:00 Uhr:

wöchentlich

Anfangsdatum:

Enddatum:

Termin: Freitag,

5515 Urheber- und
Vertragsrecht

Seminar
(1,25 cp)
Wulf

GRUNDZÜGE DES RECHTS FÜR KREATIVE (Urheber-, Design-, Marken- und Vertragsrecht)

Was machen Sie, wenn ein Unternehmen – ohne Ihre Zustimmung – Ihre Entwürfe verwendet? Welche Möglichkeiten hätten Sie gehabt, dies zu verhindern? Dürfen Sie für Ihre eigene Arbeit Werke Dritter verwenden? Wie sieht es aus, wenn diese im Internet veröffentlicht wurden? Sie stellen einen Film her, an dem einige andere Personen mitwirken - wem stehen die Rechte am Film zu? Diese und eine Vielzahl weiterer Fragen werden Gegenstand von fünf Doppelstunden sein, in denen Sie die Grundlagen des Urheberrechts, des Design- und Markenrechts sowie die Grundzüge vertraglicher Gestaltungen kennenlernen werden. Ziel der Veranstaltung ist es, Sie sicherer zu machen im Umgang mit allen rechtlichen Themen, die Ihr Schaffen betreffen.

Dozentin: Dr. Julia Wulf, Rechtsanwältin und Notarin

Julia Wulf ist seit vielen Jahren Partnerin der internationalen Kanzlei Taylor Wessing. Taylor Wessing genießt einen hervorragenden Ruf in der rechtlichen Beratung und Betreuung von kreativen Individuen und Start-ups über mittelständische bis hin zu weltweit agierenden Unternehmen. Julia Wulf hat am Frankfurter Standort der Kanzlei die Bereiche Gewerblicher Rechtsschutz und Urheberrecht aufgebaut und arbeitet hierin heute u.a. mit den Schwerpunkten digitale Medien und innovative Geschäftsmodelle.

Termine:

Mittwoch, 10. November 2021

Mittwoch, 17. November 2021

Mittwoch, 24. November 2021

Mittwoch, 01. Dezember 2021

Mittwoch, 08. Dezember 2021

jeweils von 14:00 Uhr bis 16:00 Uhr

Begrenzte Teilnehmer_innenzahl, davon abhängig findet das Seminar als Präsenzveranstaltung oder als Videokonferenz statt. Eine Woche vor Veranstaltung wird die Teilnahme bestätigt und der Veranstaltungsort bzw. der Link bekannt gegeben.

Wir bitten um eine verbindliche Anmeldung (bitte per Mail): Büro für Wissenstransfer Tel. 069-80059-166, transfer@hfg-offenbach.de unter Angabe des Fachbereichs und der Matr. Nr.

wöchentlich

Anfangsdatum:

Enddatum:
Termin: keine Angabe,

Berufsvorbereitung
Ergänzungsveranstaltung
Grünwald

Büro für Wissenstransfer - Zusatzangebote Berufsvorbereitung

Die HfG ist Teil des Netzwerks Career Services, Fachgruppe der Kunst- und Musikhochschulen. Einige Veranstaltungen der beteiligten Hochschulen, die digital stattfinden, sind auch für Studierende der HfG offen:

UdK Berlin - Kunstprojekte mit Kindern

Künstlerische Projektarbeit und Kulturelle Bildung gewinnen als Arbeitsfeld für Künstler_innen zunehmend an Bedeutung. Dieser Workshop richtet sich an darstellende und bildende Künstler_innen, die Projekte mit Kindern und Jugendlichen verwirklichen wollen. Die Teilnehmenden erhalten wichtige Tools zur Anwendung auf Projekte in ihrem jeweiligen Bereich. Desweiteren wird darauf eingegangen, wie sich die Rolle der Künstler_innen in Zusammenarbeit mit Institutionen aus dem Bereich Jugend und Bildung verändert und erweitert. Weitere Themen des Workshops sind:

- Projektmanagement (Erstgespräch mit einem möglichen Kooperationspartner, Konzeptentwicklung und Vorbereitung, Durchführung, Nachbereitung/ Dokumentation)
- Methodik der Kunstvermittlung in der Arbeit mit Kindern und Jugendlichen
- Lehrplanintegratives künstlerisches Arbeiten an Schulen
- Finanzierungsplanung für künstlerische Projekte

Die Teilnehmenden können gerne ihre Projektentwürfe mitbringen.

Kurzvita Dozentin: Sandy Schwermer ist Absolventin der Hochschule für Schauspielkunst Ernst Busch Berlin (Abt. Puppenspielkunst) und arbeitet als Spielerin, Performerin und Regisseurin für Objekt- und Figurentheater auf der Schnittstelle von darstellender Kunst, bildender Kunst und Musik. Als künstlerische Leiterin des Atelier Get Into Play gibt sie seit 2008 regelmäßig Workshops für Kreativschaffende zur Selbstpositionierung und dem Finden von Verdienstrategien.

Anmeldungen für den Workshop ab 01.10.2021 bis eine Woche vor dem Workshop an career@intra.udk-berlin.de. Die ersten zehn Anmeldungen aus dem Netzwerk erhalten garantiert einen Platz, ggf. auch noch mehr Personen. Die Plätze werden nach Eingang der Anmeldung vergeben.

Dozentin: Sandy Schwermer, Diplom-Puppenspielerin
Termin: 09.11.2021, 10-17 Uhr
Ort: BigBlueButton (Link wird nach Anmeldung mitgeteilt)

HFBK Hamburg - Altersvorsorge

Appell an das schlechte Gewissen: Versicherungen und Altersvorsorge
Auf welche Versicherung kommt es wirklich an? Worauf muss man beim Thema Altersvorsorge achten? Was sind die ersten Schritte? Anbieter und Produkte gibt es genug, aber was brauche ich wirklich? In dieser Veranstaltung vermittelt Kerstin Hußmann-Funk, Juristin bei der Verbraucherzentrale Hamburg, Informationen rund um die Themen Versicherung, Altersvorsorge und Geldanlage.

Anmeldungen sind nicht notwendig.

Dozentin: Kerstin Hußmann-Funk
Termin: 20.10.2021, 11 Uhr
Ort: <https://bbb.hfbk.net/b/swa-g2d-kg0-x27>

Alles für die Kunst (Buchvorstellung)

Beim Vortrag „Alles für die Kunst“ erzählen die beiden Autoren des kürzlich erschienenen gleichnamigen Buches über die von ihnen zusammengetragenen Erfahrungen im Kunstsystem. Eine ihrer Quellen sind die Gespräche mit N.N., einem Superstar der Kunstwelt, der wohlwollend – aber anonym – ihr Projekt begleitet hat. Tizian Baldinger, Absolvent der HFBK Hamburg, und Timon R. Böse, Kunsthistoriker und Kurator aus Berlin, bieten in ihrem Vortrag einen tiefen Einblick in das globale Kunstsystem. Einen Einblick, der so umfassend wie schonungslos ist und leider der Realität entspricht – so ihre Behauptung. Auch zeigen sie nicht mit Karrieretipps und praktischen Hinweisen, die jedem Kunstschaffenden einen Vorteil verschaffen können.

Anmeldungen sind nicht notwendig.

Dozenten: Tizian Baldinger und Timon R. Böse

Termin: 03.11.2021, 11 Uhr

Ort: <https://bbb.hfbk.net/b/swa-g2d-kg0-x27>

HMDK Stuttgart - Crowdfunding

Crowdfunding ist eine Möglichkeit der privatwirtschaftlichen Finanzierung, welche weitaus mehr Vorteile bietet als nur das Geld. Insbesondere bei Akteur*innen aus der Kultur- und Kreativwirtschaft hat sich Crowdfunding als beliebtes Instrument zur Marktvalidierung und Vorfinanzierung etabliert. Gute Kampagnen erzeugen Aufmerksamkeit, helfen Netzwerke aufzubauen und bieten wertvolles Feedback. Doch 59,6 % der Kampagnen scheitern! Was fehlt, ist meist eine gut geplante Vorbereitungsphase und das relevante Know-How. Erfahren Sie in diesem Workshop, wie Sie Crowdfunding für Ihr Projekt nutzen können. Lernen Sie von Best-Practise-Beispielen und erhalten Sie wertvolle Tipps und Tricks. Programmschwerpunkte: » Wie funktioniert Crowdfunding und wie kann ich dies für mein Projekt nutzen? » Wie unterscheiden sich die Crowdfunding Arten und Plattformen? » Was gibt es bei der Umsetzung zu beachten? Do's and Dont's bei der Kampagnen-Vorbereitung. DOZENTIN Nisha Di Giorgio (M.Sc. Management) ist zertifizierte Crowdfunding Spezialistin und Gründerin des Unternehmens HalloCrowdfunding. Sie ist als Crowdfunding Beraterin und Referentin in Baden-Württemberg und darüber hinaus tätig. Zudem ist sie Startup Coach an der Hochschule der Medien in Stuttgart und begleitet dort Studierende und EXIST-Stipendiat*innen bei ihrem Weg in die Gründung.

Do, 25.11.2021 | 17 - 19 Uhr

ANMELDUNG: per E-Mail bis 14.11.2021 an simone.enge@hmdk-stuttgart.de **HFBK Dresden**

Endlich in der KSK! Antragstellung & FAQ Mit der Künstlersozialversicherung sind seit 1983 die selbständigen KünstlerInnen und PublizistInnen in den Schutz der gesetzlichen Sozialversicherung einbezogen. Besonderheit: Die KünstlerInnen und PublizistInnen brauchen nur etwa die Hälfte ihrer Beiträge zu tragen und sind damit so günstig gestellt wie ArbeitnehmerInnen. Die andere Beitragshälfte wird durch die Künstlersozialabgabe der Kunst- und Publizistikverwerter (z. B. Galerien, Musikschulen, Theater, Rundfunkanstalten, Werbeagenturen, Verlage) und durch einen Bundeszuschuss finanziert. Um die Künstlersozialkasse (KSK) ranken sich Geschichten und Gerüchte. Manche sind wahr, andere nicht, viele halten sich hartnäckig. Fakt ist: Die Hürden zur Aufnahme in die KSK sind - gerade für BerufsanfängerInnen - hoch. Fakt ist aber auch: Mit einem gut vorbereiteten Antrag steigen die Chancen enorm, dass man als KünstlerIn in die KSK aufgenommen wird. THEMEN

- Grundsätzliches zur Künstlersozialversicherung und KSK
- Welchen Versicherungsschutz bietet die Künstlersozialversicherung?
- Voraussetzungen
- Erläuterungen zum Antragsverfahren
- Bemessungsgrundlage und Höhe der Beiträge
- Krankenkassenwahl und Befreiungsmöglichkeiten mit Bezuschussung einer privaten Krankenversicherung
- Krankengeldanspruch und Gestaltungsmöglichkeiten
- Wie beeinflussen zusätzliche Einkünfte bzw. Nebentätigkeiten die Mitgliedschaft
- Kurzinformation Künstlersozialabgabe

Die Veranstaltung findet in Kooperation mit der HfM Dresden statt. Vortrag und FAQ mit Fred Janssen, Berater bei der Künstlersozialkasse, Wilhelmshaven Der Vortrag findet online via GoToWebinar statt. Einwahldaten werden nach der Anmeldung zeitnah vor Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben. Fr, 05.11.2021 | 14 - 16 Uhr ANMELDUNG ÜBER HFBK DRESDEN:

<https://www.hfbk-dresden.de/veranstaltungenkalender/details/online-endlich-in-der-ksk-antragstellung-faq/>

wöchentlich

Anfangsdatum:

Enddatum:

Termin: Freitag,

Ergänzungsangebote VK

Theorie

5712 Kunstgeschichte
Vorlesung/Seminar
(5 cp)

ORNAMENT UND GEGENWARTSKUNST

via BBB: <https://video.hfg-offenbach.de/b/chr-zxx-hwk-7mr>

Bei Zugangsproblemen bitte an M. Sitte (Sitte@hfg-offenbach.de) wenden!

Janecke

Wo vom Ornament die Rede ist, winkt die Kunstwelt ab. Die Verfechter einst moderner, heute identitätspolitischer Debatten und Agenden glauben, die Kunst habe wichtigeres zu tun. Hat sie?

Zunächst, es gibt durchaus aktuelles künstlerisches Arbeiten *mit* dem oder *über* das Ornament – teils auch politisch motiviert: So kann jene Gewalt, die vom Ornament eher geleugnet wird, durch dessen Rapport hervorgekehrt werden. Oder es sind feministische Auseinandersetzungen mit traditionell Frauen zugewiesenem Handwerk (z.B. dem Sticken), die das Ornament bis zur Idyllbrechung übertreiben. Oder es ist die jüngere Kunst indigener Völker und der afrikanischen Diaspora, die ihren Widerstand in jene Ornamentik oder Muster einträgt, die es nach dem Willen der europäischen Moderne tunlichst zu meiden galt.

Die Vorlesung wird dieses Spektrum sondieren. Doch sie will auch ästhetischen Verengungen wehren: Gegenüber dem Klischee vom Ornament als überflüssigen Zierrat gälte es vielmehr dessen mitunter *expressive* Dimension anzuerkennen. Doch andererseits gegenüber der strikten Verpflichtung von Kunst auf Unmittelbarkeit wäre gerade im Ornament auch eine Instanz der *Mittelbarkeit* durch Rahmung, wäre die Pracht seiner bloß schmückenden Funktion zu würdigen.

Hilfreich bei alldem erscheint die Besinnung auf ältere Debatten und Haltungen zum Ornament. Die Vorlesung wird daher auch von Dürer handeln und von Runge, von Konzeptionen des Barocken, vom Historismus, von Matisse. Der HfG-Kontext bietet es zudem an, einen Blick auch auf das Design zu werfen und dessen (teils ja antiornamental motivierte) Abhebung vom Kunsthandwerk.

Es gibt eine Literaturliste, einen Semesterapparat in der HfG-Bibliothek und manche Texte via *Mattermost*.

wöchentlich
Anfangsdatum: 08.09.2021
Enddatum: 11.05.2022
Termin: Mittwoch, 16:30 - 18:00 Uhr,

5712 Soziologie/Theorie der Medien
Vorlesung
(5 cp)
Ries

14-täglich
Anfangsdatum: 11.10.2021
Enddatum: 28.03.2022
Termin: Montag, 16:30 - 20:00 Uhr, Hauptgebäude - 117

Zusatzveranstaltungen

5713 Experimentelle Arbeiten im analogen Fotolabor
Praktische Übung
(ZF/ 1 cp)
Templin

EXPERIMENTELLES ANALOGES FOTOLABOR

Die Vermittlung der handwerklich-technischen Grundlagen des analogen Fotolabors und das Experimentelle Arbeiten steht hier im Zentrum:

Das Erlernen von S/W Print-Techniken, Anfertigen von Foto-Abzügen, Arbeiten mit den Vergrößerern im Labor, Herstellen von Kontaktabzügen, Entwickeln von 35mm S/W Filmen. im Experimentellen Umgang mit den analogen Möglichkeiten werden fotografische Unikate in Handarbeit entwickelt.

Neben den fototechnischen Grundlagen werden im Kurs verschiedene Methoden des „Foto-Experiments“ zur künstlerischen Umsetzung eigener Bild-Themen vermittelt, wie Doppelbelichtungen und Überblendungen im Vergrößerer, Lumenprints und Fotogramme, Solarisationen, Arbeiten mit Foto-Entwickler direkt auf anderen Materialien, plastisches Arbeiten mit belichteten Fotopapieren, mit „Fehlern“ wie Lichteinfall, Kratzern und mit Lochkameras.

Die Lehrveranstaltung „Experimentelles Arbeiten im Analogen Fotolabor“ ist offen für

Studierende aller Fachbereiche.

Wer teilnehmen möchte, schickt zur Anmeldung bitte eine Mail an: Susatemplin@t-online.de

Bemerkung

Bitte mitbringen:

- * belichtete, noch nicht entwickelte s/w Filme zur Film-Entwicklung im Kurs
- * bereits entwickelte 35mm Schwarz-weiß Negative, mit denen direkt losgearbeitet werden kann
- * eigenes schwarz-weiß PE-Foto-Papier (50-100 Blatt)

Fotopapier-Empfehlung:

bestellt Euch dieses Papier bei Nordfoto Versand (50 Blatt für 38€) **FOMA Fomaspeed Variant 311 glossy 24x30cm 50 Blatt foma3112430**

Multigrade PE-/RC-Schwarzweiß-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::9386.html>

* Kleidung, die Flecken abbekommen kann (dunkel)

Parallelgruppe: Gruppe A
wöchentlich

Anfangsdatum: 29.10.2021

Enddatum: 18.02.2022

Termin: Freitag, 10:30 - 13:30 Uhr, Isenburger Schloss - C-206

Parallelgruppe: Gruppe B

wöchentlich

Anfangsdatum: 29.10.2021

Enddatum: 18.02.2022

Termin: Freitag, 14:00 - 17:00 Uhr, Isenburger Schloss - C-206

Soziale und kommunikative Räume gestalten
Workshop

UND

Ereignisse und Orte

UND verbindet. **UND** fügt hinzu. **UND** schafft ein gemeinschaftliches Forum für Menschen, Ideen und Kulturen. **UND** hält die Welt zusammen, es verbindet Menschen *und* Menschen, Menschen *und* Dinge, es überbrückt die Gegensätze. **UND** schafft Ereignisse *und* Orte. Wenn **UND** ein Ort wird, wird es ein Ort der Gemeinschaft, des Austauschs *und* Zusammenhalts. Wenn **UND** ein Ereignis wird, verbindet es jung *und* alt, groß *und* klein, uns *und* andere. **UND** verbindet die Stadt mit dem Land, das Land mit der Erde, die Menschen mit der Natur, die Gegenwart mit Vergangenheit *und* Zukunft.

UND ist die Initiative einer fachbereichsübergreifenden Arbeitsgruppe der HfG-Offenbach im Lehrgebiet **Experimentelle Raumkonzepte**.

In Fortsetzung des Seminars **BASAR** vom Wintersemester entwickeln wir Bausteine, aus denen wir Projekte in unterschiedlichen Konstellationen und Größenordnungen umsetzen können. Konkret in Planung ist eine temporärer Basar-ähnlicher Ort in Offenbach Stadtmitte im Frühjahr 2022, sowie eine umfangreiche Kooperation mit der Stiftung »Kunst und Natur« mit Aktionen und Installationen im Sinclair-Haus in Bad Homburg im Sommer 2022, aber auch web-basierte Projekte.

Studierende beider Fachbereiche, auch Neueinsteiger_innen sind herzlich willkommen!

Wir suchen: Alle, die Interesse haben, soziale und kommunikative Räume zu gestalten und/oder Studierende mit Schwerpunkt in den Feldern: Social Media, Web, Text, Reportage-Fotografie, Video-Doku, Design, Illustration, Gastro, Veranstaltungstechnik ...

Es gibt viel zu erforschen und viel zu tun!

Die Kurse finden vor Ort in der Geleitsstraße statt.

3G!

wöchentlich

Anfangsdatum: 19.10.2021

Enddatum: 15.02.2022

Termin: Dienstag, 10:00 - 13:00 Uhr, Geleitsstrasse - 1. OG

Diplom

Diplombetreuung Entwurf

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

**Schmidt,
Vöckler,
Zebner**

Diplombetreuung Theorie

8502 Diplombetreuung
Theorie
Besprechung
**Gessmann,
Vöckler**