

Syllabus  
**ART2011 Design-Grundlagen**  
Prof. Thomas Gerlach  
Sommersemester 2022

<b>Niveau</b>	Bachelor	
<b>Credits</b>	3	
<b>SWS</b>	2	
<b>Workload</b>	90 Stunden	
<b>Voraussetzungen</b>	keine	
<b>Uhrzeit</b>	s. LSF	
<b>Raum</b>	s. LSF	
<b>Starttermin</b>	s. LSF	
<b>Lehrende(r)</b>	<b>Name</b>	Prof. Dipl.-Des. Thomas Gerlach
	<b>Büro</b>	G1.111 (Holzgartenstraße 36, 75175 Pforzheim)
	<b>Virtuelles Büro</b>	<a href="#">Virtuelles Büro Prof. Gerlach</a>
	<b>Kolloquium</b>	Nach Vereinbarung
	<b>Telefon</b>	07231 28-6779
	<b>Email</b>	Thomas.gerlach@hs-pforzheim.de

## **Kurzbeschreibung**

Die Studierenden erhalten eine Einführung in das Design. Entwickeln eine Design-Challenge und führen einen Design-Sprint durch. Sie bekommen einen Überblick über aktuelle Themen im Design, über die wichtigsten Grundlagen der Designtheorie und -methodologie, lernen Design Thinking kennen, anzuwenden und zu visualisieren und beginnen einfache Ideen/Entwürfe zu erarbeiten.

## **Gliederung der Veranstaltung**

Die Studierenden werden in die Welt des Designs eingeführt. Beispiele mache die strategischen und gestalterischen Dimensionen und das Vorgehen deutlich und regen zur eigenen Kreativität an. Gleichzeitig werden Barrieren im Umgang mit Design abgebaut.

In kleinen Teams wird dann der Designprozess in sechs Schritten erprobt:

1. Suchfelder/Fragestellungen/Beobachtungen, Eröffnung des Problemraums
2. Projektskizzen zur Beschreibung des Problemraums
3. Formulierung der Design-Challenge
4. Skizzen im Lösungsraum, Storyboard
5. Design-Challenge
6. Visualisierung und Inspiration

Über Feedback-Schleifen, Fragestellungen, Perspektivenwechsel, Kriterien, Tonalität und Transformation werden die bisher angewandten Methoden verlassen und neue Wege zum kreativen Denken und gestalterischem Handel erschlossen.

Die Studierenden sammeln Erfahrungen zur Präsentation eigener Ideen/Entwürfe und zur grundsätzlichen Herangehensweise an die Lösung von Gestaltungsaufgaben.

## Lernziele der Veranstaltung und deren Beitrag zu den Programmzielen

Programmziele	Lernziele der Veranstaltung
Nach Abschluss des Programms sind die Studierenden in der Lage,...	Nach Abschluss der Veranstaltung sind die Studierenden in der Lage,...
<b>1 Fachwissen</b>	
1.1 ...ihr solides Grundwissen in Technischen Grundlagen nachzuweisen.	...Grundlagen des Entwurfs und der Gestaltung als Basis für die Produktentwicklung einzusetzen.
<b>2 Digitale Kompetenzen</b>	
2.1 ...relevante, in der betrieblichen Praxis eingesetzte IT-Softwaretools und deren Funktionen zu kennen und zu verstehen und verfügen über ein Grundverständnis für digitale Technologien.	...Entwürfe mit geeigneten Darstellungsprogrammen auszuarbeiten.
<b>3 Kritisches Denken und analytische Fähigkeiten</b>	
3.1 ...geeignete Methoden kompetent zu verwenden und auf komplexe Fragestellungen anzuwenden.	...erste produktorientierte Design-Ansätze anzuwenden.
3.2 ...Ergebnisse umfassend zu interpretieren, kritisch zu reflektieren und eigene ganzheitliche Lösungsalternativen für komplexe Fragestellungen zu erarbeiten.	...eigene Ideen in ersten Design-Ansätzen umzusetzen.
<b>4 Ethisches Bewusstsein und Nachhaltigkeit</b>	
...fundierte Lösungsstrategien in den Bereichen Ethik, nachhaltige Entwicklung und gesellschaftliche Verantwortung zu entwickeln und auf typische wirtschaftliche Entscheidungsprobleme anzuwenden.	...Design als ganzheitliche Aufgabe zu sehen.
<b>5 Kommunikations- und Teamfähigkeit</b>	
5.1 ...komplexe Sachverhalte in klarer schriftlicher Form auszudrücken.	...Design als Teamprozess zu verstehen.
<b>6 Internationalisierung</b>	
6.1 ...Herausforderungen von Unternehmen im internationalen Kontext zu verstehen und zu erklären.	...Design im internationalen Kontext wahrzunehmen.

## Lehr- und Lernkonzept

Die Veranstaltung ist als Grundlagenvermittlung und Inspirationsveranstaltung mit Erprobungen und Teamprozessen konzipiert. Die Veranstaltung ist bewusst ergebnisoffen angelegt, die Fragestellungen sind in der Komplexität dem Ausbildungsstand, der Interdisziplinarität, dem Zeitbudget und der Teilnehmerzahl angepasst. Es beginnt mit einer Such- und Findungsphase, in der die Studierenden sich in interdisziplinären Kleingruppen dem Themenfeldern nähern und Impulsvorträge und Einstiegsliteratur reflektieren (Problemraum). Ein Exposé, das Fragestellung, Methodik und Zielsetzung der Arbeitsgruppe definiert, markiert den Anfang der Umsetzungsphase (Lösungsraum).

Am Ende des Semesters werden die Ergebnisse in einer Abschlussveranstaltungen präsentiert.

Bewertet wird nicht die Designqualität der gefundenen Lösungen, sondern die Qualität des Designprozesses und die Schlüssigkeit und Durchgängigkeit, wie die selbstgesteckten Ziele erreicht werden.

## Literatur und Kursmaterialien

- Bürdek, B. E. (2015): *Design - Geschichte, Theorie und Praxis der Produktgestaltung*. Birkhäuser.
- Heufler, G. (2012): *Design Basics - Von der Idee zum Produkt*. niggli-Verlag.

## Ergänzendes Material

- Ruf, O (Herausgeber), Hensel, T (Herausgeber) (2021): *Handbuch Designwissenschaft: Geschichte – Theorie – Praxis*. J.B. Metzler.
- Breuer, G (Herausgeber), Eisele, P (Herausgeber) (2018): *Design: Texte zur Geschichte und Theorie* (Reclams Universal-Bibliothek). Reclam, Philipp, jun. GmbH, Verlag
- Brown, T (2019): *Change by Design, Revised and Updated: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation*. Harper Business

## **Leistungsnachweis**

Prüfungsleistung Projektarbeit

Gemäß § 24 (2) SPO sind für die Bewertung der Prüfungsleistungen folgende Noten zu verwenden:

1 = sehr gut	= eine hervorragende Leistung
2 = gut	= eine Leistung, die erheblich über den durchschnittlichen Anforderungen liegt
3 = befriedigend	= eine Leistung, die durchschnittlichen Anforderungen entspricht
4 = ausreichend	= eine Leistung, die trotz ihrer Mängel noch den Anforderungen genügt
5 = nicht ausreichend	= eine Leistung, die wegen erheblicher Mängel den Anforderungen nicht mehr genügt

## **Akademische Integrität und studentische Verantwortung**

Präsenz und kontinuierliche Mitarbeit der Studierenden wird erwartet, ferner gelten die allgemeinen Grundregeln wissenschaftlichen und gestalterischen Arbeitens der Hochschule und das Prinzip der konstruktiven Kritik für Diskussionen im Kurs. Interessante Anmerkungen und Erweiterungswünsche der Studierenden werden im Rahmen der zeitlichen Möglichkeiten in den Kursablauf integriert.

## **Verhaltensregeln für Studierende**

[Link zu den Verhaltensregeln für Online-Lehre](#)

## **Selbstverständnis als Lehrende/r**

In der Veranstaltung bin ich erfahrener Designer, der in die Welt des Designs einführt. Ich agiere als Wissensvermittler, Inspirationsquelle, Berater und Moderator des Designprozesses der Studierenden. Gerade weil kreatives Denken weniger schematisch agiert, sondern offen Ideen entwirft, fördere ich den spielerischen und trotzdem verantwortungsbewussten ganzheitlichen Umgang.

## **Sonstige Informationen**

**Sprache:** Deutsch