

Syllabus
BAE3091 Produktgestaltung
Prof. Thomas Gerlach
Wintersemester 2024/25

Niveau	Bachelor	
Credits	3	
SWS	2	
Workload	90 Stunden	
Voraussetzungen	keine	
Uhrzeit	s. LSF	
Raum	s. LSF	
Starttermin	s. LSF	
Lehrende(r)	Name	Prof. Dipl.-Des. Thomas Gerlach
	Büro	G1.111 (Holzgartenstraße 36, 75175 Pforzheim)
	Virtuelles Büro	Virtuelles Büro Prof. Gerlach
	Kolloquium	Nach Vereinbarung
	Telefon	01709327999
	Email	thomas.gerlach@hs-pforzheim.de

Kurzbeschreibung

Nach Abschluss der Lehrveranstaltung erkennen die Studierenden die Zusammenhänge von Form, Funktion, Benutzbarkeit und Bedeutung. Sie verstehen unterschiedliche formale Systeme und sind in der Lage, die Prinzipien hinter diesen Systemen zu erkennen und in ihrer eigenen Arbeit praktisch umzusetzen. Sie sind in der Lage ihre persönlichen Form- und Anmutungsvorstellungen unter Berücksichtigung wahrnehmungstheoretischer Erkenntnisse zu realisieren. Sie sind in der Lage, Kriterien für ihre Gestaltung aufzustellen und kritisch zu reflektieren.

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.

Die Studierenden erarbeiten sich ein Thema und sind in der Lage systematisch zu arbeiten, gestalterische Positionen zu entwickeln und Aufgabenstellungen mit ästhetischen und funktionalen Mitteln zu lösen.

Es entstehen Designkonzepte und Designlösungen entsprechend einer Aufgabenstellung, die in einem skizzenhaften Projekt umgesetzt wird. Das Projekt erlaubt die bisher erlernten Theorien in der praktischen Gestaltung anzuwenden und zu erproben. Die Darstellung erfolgt in Skizzen, Konzeptpräsentationen und einfachsten Konzeptmodellen, die Funktionen oder Proportionen erklären.

Gliederung der Veranstaltung

Entwicklung eines Designprojektes in ausgewählten Arbeitsschritten aus dem folgendem Katalog:

- Recherche und Erstellung der Kriterien
- Teambildung und Entscheidungsprozesse
- Aufbau eines Projektes, Phasen, Zeitplan und Meilensteine
- Ideation und Umgang mit Kreativitäts- und Entwurfstechniken
- Ideenskizzenphase bis Auswahl Vorzugsvariante
- Entwurf bis Auswahl Keysketch, Methoden zur Bewertung und Auswahl der Ideen
- Feinentwurf, Semantik und Formensprache
- Anfertigung der den Entwurf beschreibenden Enddarstellung
- Kurzpräsentation und weitere Schritte, Präsentationsübungen

Die Studierenden werden in die Welt des Designs eingeführt. Beispiele machen 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 Handeln 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,...
1 Fachwissen	
1.1 ...ihr solides Grundwissen in Technischen Grundlagen nachzuweisen.	... technische Anforderungen in gestalterischen Entwürfen umzusetzen.
1.2 ...ein fundiertes Expertenwissen in ihrer Spezialisierung nachzuweisen.	... innovative Ansätze in der Produktgestaltung zu identifizieren und umzusetzen.
2 Digitale Kompetenzen	
2.1 ...relevante, in der betrieblichen Praxis einge- setzte IT-Softwaretools und deren Funktionen zu kennen und zu verstehen und verfügen über ein Grundverständnis für digitale Technolo- gien.	... Gestaltungsideen in geeigneten Zeichenprogrammen umzusetzen.
3 Kritisches Denken und analytische Fähigkeiten	
3.1 ...geeignete Methoden kompetent zu verwenden und auf komplexe Fragestellungen anzuwenden.	...Gestaltungsideen zu präsentieren.
4 Ethisches Bewusstsein und Nachhaltigkeit	
5 Kommunikations- und Teamfähigkeit	
5.1 ... ihre mündliche Ausdrucksfähigkeit durch überzeugende Präsentationen zu zeigen.	... die Entwürfe zu erläutern und darüber zu diskutieren.

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.
- Aktuelle Ergänzungen im Unterricht

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