

Kurzbeschreibungen Workshops Design Campus 2023

Innovation mit Karton Produktgestaltung Prof. Jürgen Held, Hannah Clauß und Andreas Belthle	<p>Wir verwenden Karton als Material um innovative Lösungen für den Alltag zu entwickeln und zu bauen. Dies können Mobiliarelemente wie ein Stuhl, ein Hocker oder eine Ablagefläche sein. Es können aber auch Taschen, Verpackungen, Stauraum-Elemente oder vieles mehr sein. Der Workshop stellt ein Gestaltungsprojekt en miniature statt, es werden Ideen skizziert. Daraufhin werden Prototypen gebaut und getestet und optimiert. Und schliesslich entsteht die fertige Lösung als Modell, funktionsfähig und im Maßstab 1:1. Jede Teilnehmerin und jeder Teilnehmer kann das erstellte Modell mit nach Hause nehmen.</p>
Typo von A bis Z Kommunikationsgestaltung Daniel Utz, Selina Gerlach und Seraphina Schidlo	<p>A wie Absatz, B wie Bindestrich, C wie CAPS ... – typografische Begriffe lassen sich im ganzen Alphabet finden. Nachdem wir im Workshop Grundbegriffe der Typografie alphabetisch gesammelt und uns gegenseitig erklärt haben, wenden wir uns diversen Schriften und Schriftfamilien zu. Wo liegen Gemeinsamkeiten und wo unterscheiden sie sich? Wir suchen nach besonderen Merkmalen und rahmen diese ein. Anschließend bringen wir die Typografie auf die semantische Ebene – wie lässt sich die Bedeutung einzelner Worte typografisch visualisieren? Dabei könnt ihr wild rumexperimentieren und eurer Kreativität sind keine Grenzen gesetzt. Am Ende halten wir die Ergebnisse in einer Animation fest.</p>
(Digitale) Produkte mit Nutzer:innen entwerfen Interaktionsgestaltung Mark Meyer	<p>Im Workshop lernst du, wie man (digitale) Produkte gestalten kann, in dem man sich mit ihren möglichen Nutzer:innen beschäftigt, deren Probleme und Bedürfnisse analysiert, und dann schnell mögliche Lösungen in Form von ersten Skizzen entwickeln kann. Am Ende des Workshops hat jede Gruppe eine erste Skizze eines möglichen (digitalen) Produktes.</p>
Bare Conductive Digital Product Design Benjamin Tompsen, Maurice Rio und Fabian Rauch	<p>Mach jeden beliebigen (leitenden) Gegenstand zu einem Teil deines Musikstücks. Verbunden mit einem Microcontroller werden Kaffeelöffel, Tischbeine oder Äpfel zu Objekten, die durch Berührung einen Sound abspielen.</p> <p>Was das genau bedeutet? Das kann zum Beispiel eine Stadtkarte sein, die durch Berührung der Sehenswürdigkeiten nützliche Informationen verliert. Oder ein Musikärsel, bei dem man Liedstücke in einer sinnvollen Reihe anordnet. Die Töne und Beats könnt ihr im Tonstudio selbst einspielen oder aus dem Soundarchiv der Hochschule auswählen. In diesem Workshop gehts darum, mit Technik, Musik, Tönen und Ideen ein gemeinsames Erlebnis entstehen zu lassen. Es entstehen neuartige Interfaces mithilfe von kapazitiven Berührungssensoren.</p> <p>Technische Vorkenntnisse sind nicht erforderlich.</p>
Creative Solution Challenge für alle Teilnehmer*innen Pius Burkhart, Pauline Koch, Vera Schindler-Zins und Nursel Kale	<p>In diesem Workshop beschäftigen wir uns mit der Frage „Wie unterscheiden sich Kunst und Design? Auf was wird an der HfG Wert gelegt?“ Ihr werdet in Gruppen einen kompletten Designprozess durchlaufen, von der ersten Idee über die Konzeption bis zum fertigen Ergebnis. Dabei bekommt ihr gleich einen Einblick in unsere Arbeitsweise und lernt die anderen Design Campus Teilnehmer*innen kennen.</p>