

## Modul: Design Research: Methoden und Szenarien

<b>Niveau</b>	Bachelor	<b>Stundenplankürzel</b>	DesRes
<b>Modulname englisch</b>	Design Research: Methods and Scenarios		
<b>Modulverantwortliche</b>	Prof. Dr. Felicidad Romero-Tejedor		
<b>Fachbereich</b>	Elektrotechnik und Informatik		
<b>Studiengang</b>	Informationstechnologie und Design, Bachelor		
<b>Verpflichtungsgrad</b>	Wahlpflicht	<b>ECTS-Leistungspunkte</b>	5
<b>Fachsemester</b>	6	<b>Semesterwochenstunden</b>	2
<b>Dauer in Semestern</b>	1	<b>Arbeitsaufwand in Stunden</b>	150
<b>Angebotshäufigkeit</b>	SoSe	<b>Präsenzstunden</b>	30
<b>Lehrsprache</b>	Deutsch	<b>Selbststudiumsstunden</b>	120

Der folgende Abschnitt ist nur ausgefüllt, wenn es **genau eine** modulabschließende Prüfung gibt.

<b>Prüfungsleistung</b>	Projektarbeit	<b>Prüfsprache</b>	Deutsch
<b>Dauer PL in Minuten</b>		<b>Bewertungssystem PL</b>	Drittelnoten
<b>Lernergebnisse</b>	Studierende lernen Design als Bestandteil sozialer Systeme zu verstehen. Dafür werden etablierte Methoden des Design Research erprobt und angewendet. Insbesondere bedeutet das, Design als Handlungsszenarien in Lebensformen einzubetten, deren Komplexität durch soziale Normen und Werte, sowie Konventionen bestimmt wird. Es werden Kompetenzen hinsichtlich der Nutzung von Design und der Bestimmung durch Design im sozialen Raum vermittelt.		
<b>Teilnahmevoraussetzungen</b>			

Der vorige Abschnitt ist nur ausgefüllt, wenn es **genau eine** modulabschließende Prüfung gibt.

<b>Berücksichtigung von Gender- und Diversity-Aspekten</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Verwendung geschlechtergerechter Sprache (THL-Standard)</li> <li>✓ Zielgruppengerechte Anpassung der didaktischen Methoden</li> <li>✓ Sichtbarmachen von Vielfalt im Fach (Forscherinnen, Kulturen etc.)</li> </ul>
<b>Verwendbarkeit</b>	
<b>Bemerkungen</b>	

## Lehrveranstaltung: Design Research: Methoden und Szenarien

(zu Modul: Design Research: Methoden und Szenarien)

<b>Lehrveranstaltungsart</b>	Übung	<b>Lernform</b>	Präsenz
<b>LV-Name englisch</b>	Design Research: Methods and Scenarios		
<b>Anwesenheitspflicht</b>	ja	<b>ECTS-Leistungspunkte</b>	5
<b>Teilnahmebeschränkung</b>		<b>Semesterwochenstunden</b>	2
<b>Gruppengröße</b>	18	<b>Arbeitsaufwand in Stunden</b>	150
<b>Lehrsprache</b>	Deutsch	<b>Präsenzstunden</b>	30
<b>Studienleistung</b>		<b>Selbststudiumsstunden</b>	120
<b>Dauer SL in Minuten</b>		<b>Bewertungssystem SL</b>	

Der folgende Abschnitt ist nur ausgefüllt, wenn es eine lehrveranstaltungsspezifische Prüfung gibt.

<b>Prüfungsleistung</b>		<b>Prüfsprache</b>	
<b>Dauer PL in Minuten</b>		<b>Bewertungssystem PL</b>	
<b>Lernergebnisse</b>			
<b>Teilnahmevoraussetzungen</b>			

Der vorige Abschnitt ist nur ausgefüllt, wenn es eine lehrveranstaltungsspezifische Prüfung gibt.

<b>Lehrinhalte</b>	<p>Das Seminar wird unter drei thematische Schwerpunkte gestellt:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Methoden des Design Research</li> <li>• Praktische Anwendung in Alltagskontexten</li> <li>• Kenntnisnahme einschlägiger Designliteratur</li> </ul> <p>LE1: Konzepte »Design in Handlungsszenarien«, »Design Thinking«, »Design Research«.</p> <p>LE2: Partizipation als Dialog (Rittel/Krippendorff) – Pros/Kontras.</p> <p>LE3: Design Research als Labor-Beobachtung (Maldonado/van den Boom).</p> <p>LE4: Design Thinking für die Entwicklung von Handlungsszenarien. Pros/Kontras der einzelnen Methoden.</p> <p>LE5: Jakob von Uexküll und kognitive Räume.</p> <p>LE6: Wirkraum-Erfahrung am Beispiel gerontologischer Bewegungsfreiheit.</p> <p>LE7: Tastraum-Aufmerksamkeit mit Einschränkungen der Sinnesleistungen.</p> <p>LE8: Sehraum-Bewusstsein mit Simulation von Sichtproblemen.</p>
<b>Literatur</b>	<p>Ambrose, Gavin; Harris, Paul, Design Thinking. Stiebner, 2013</p> <p>Berghaus, Margot, Luhmann leicht gemacht: Eine Einführung in die Systemtheorie, Böhlau 2011 (3. Auflage)</p>

van den Boom, Holger, Das Designprinzip. Warum wir in die Ära des Designs leben, kassel university press 2011

Institute of Design Research Viena, Hg., Werkzeuge für die Designrevolution: Designwissen für die Zukunft, niggli, 2014

Krippendorff, Klaus, The Semantic Turn, Routledge Chapman & Hall 2006

Koskinen, Ilpo; Zimmermann, John et al. Design Research Through Practice: From the Lab, Field, and Showroom Morgan Kaufmann, 2011

Laurel, Brenda, Hg., Design Research, MIT Press 2003

Lidwell, William; Holden, Kritina, Butler, Jill, Universal Principles of Design, 2010

Mareis, Claudia, Theorie des Designs. Zur Einführung, Junius, 2016

Martin, Bella; Hanington Bruce, Designmethoden – 100 Recherchemethoden und Analysetechniken für erfolgreiche Gestaltung, Stiebner, 2013

Nelson, Harold G.; Stolterman, Erik, the design way. Intentional Change in an Unpredictable World, 2014

Norman, Donald, Living with Complexity, MIT 2012

Romero-Tejedor, Felicidad: Was verpasst? Gespräche über Gestaltung, 2011

Uebnickel, Falk, et al. Design Thinking. Das Handbuch, Frankfurter Allgemeine 2015

Walker, John A., Designgeschichte: Perspektiven einer wissenschaftlichen Disziplin, scaneg 1992

<b>Bemerkungen</b>	
--------------------	--