

“mein Ding”

Ausgangslage:

Die Welt, in der wir leben, ist bevölkert von einer Vielzahl von Dingen, Gegenständen und Objekten unterschiedlichster Art, Grösse und Materialisierung. Gewisse erfüllen einen klaren Zweck (Werkzeuge), andere sind einfach nur schön (Schmuck), es gibt Spielzeuge für gross (Gadgets) und klein, Unterhaltungs- und Kommunikations-“tools”, Möbel, Fahrzeuge und Gegenstände im öffentlichen Raum (Hydranten). Gegenstände werden gekauft, verschenkt, getauscht und gefunden und sind selbstgemacht, industriell oder handwerklich hergestellt.

Aufgaben:

Rund um ein selbst ausgewähltes Objekt von persönlicher Bedeutung werden verschiedene Analyse- und Beschreibungsformen erprobt: sprachliche Beschreibung und Formulierung verschiedener Aspekte von Objekt-Qualitäten, zeichnerische Umsetzung, Plandarstellungen, Abwicklung, 3D-Modelling und digitaler Modellbau. Ziel ist es, durch die vertiefte Auseinandersetzung mit dem persönlichen Objekt einen Einblick in die wichtigsten Methoden und Techniken des Objektdesigns zu gewinnen.



^ “Rex”, Kartoffel-Spar-Schäler, gestaltet von Alfred Neweczerzal, produziert von Zena (jährlich 2 Millionen Stück, Entwurf von 1947).

< “Juicy Salif”, eine Zitronenpresse, gestaltet von Philippe Starck, produziert von Alessi (Entwurf von 1990).

Praktisch? Schön? Ausdruck von Zeitgeist?

Termine/Projekttablauf:

Angaben in grau sind provisorisch

- 01 Einführung
- Beruf: ObjektdesignerIn
 - Bereiche im Design
 - persönlicher Zu- & Werdegang
 - zum Modul- & Semesteraufbau
 - worum geht's beim Studieren?
- Aufgabe: ein Ding von zu Hause mitbringen
-
- 02 Vorlesung "Objekt-Qualitäten"
- Was steckt hinter der Aussage "form follows function"?
 - neu: Maslov'sche Bedürfnispyramide
 - (wie könnte man Design messen, bewerten?)
 - Plakat Formfächer
-
- (02b) Objektbeschreibung
- Beschreibung eines ausgewählten Objektes über sinnlich erfahrbare Qualitäten, (Form, Farbe, Oberfläche, Gewicht, Material ...), ggf. mit Hinweisen auf Machart und Funktion
-
- 03 Präsentation der Objektbeschreibungen
- mündliche Präsentationen und simultanes Zeichnen
 - Ausstellung mit Zeichnungen und Objekten
 - Diskussion
- Benötigtes Material:
- Ausgewähltes Objekt
 - Objektbeschreibung
 - Zeichenmaterial
-
- 04 Vorlesung "Planzeichnen"
- Grösse, Massstäblichkeit, Dimensionierung
 - Kommunikationsmittel und Darstellungsart
 - Erstellung eines Objekt-Plans
 - Ausstellung mit Zeichnungen und Objekten
 - Diskussion
- Benötigtes Material:
- Ausgewähltes Objekt
 - Techn. Zeichenmaterial

(Vorlesung "Design & Digitale Fabrikation")

- 05 Vorlesung "Paper Engineering/Verpackung"
- Praktische und symbolische Aspekte von Verpackungen
- 2D zu 3D: Einführung Konstruktion mit Papier
- Entwurf, Konstruktion und Umsetzung einer Verpackung ohne Kleber
- Schnittmuster
- Benötigtes Material:
- Ausgewähltes Objekt
- Techn. Zeichenmaterial
- Cutter, Lineal, Matte
- ggf. Klebband
- Fotokarton
- 06 Verpackung: Umsetzung
- Umsetzung der Verpackung
- Erarbeitung Schnittmuster
- 07 Verpackung: Präsentationen
- Präsentation mit Original-Objekt, Verpackung und Schnittmuster
- welchen Zweck erfüllt die Verpackung
- (evtl.: Übung zur Anzeichenfunktion)
- 08 Vorlesung "Gutes Design - einfach nur schön?"
- Ansätze, Methoden, Kriterien für die Beurteilung/Bewertung von Design
- Übung
- 09 Einführung CAD "TinkerCAD" (Gruppe A)
- 3D-Modellierung des persönlichen Objektes
- 10 Einführung CAD "TinkerCAD" (Gruppe B)
- 3D-Modellierung des persönlichen Objektes
- 11 Einführung CAD "123D Make"
- Abwicklung und Herstellung eines Modelles, nicht im Massstab 1:1
- 12 Selbststudium
- Umsetzung des digital-analogen Modelles
- Umsetzung der Objekt-Bewertung
- 13 Gruppenkritik
- Fertigstellung des digital-analogen Modelles
- Präsentation im 1.Semester-Studio
- 14 Reserve/Dokumentation
- Präsentationen mit Projektion (Raster Objektbewertung)
- Ausstellung mit den Objekt-Modellen

- Verfahren, Beispiele, Potenziale für die Gestaltung

Semester-Abgabe:

(Termin und Upload-Link werden noch bekannt gegeben)

Dokumentationsbroschüre

Inhalt:

- Titelblatt mit Name
- ein Foto des Objektes
- Resultate der Übungen, ggf. gescannt
 - Objektbeschreibung
 - Zeichnung nach der Objektbeschreibung
 - Technische Zeichnung
 - Verpackungsdesign, Schnittmuster, Foto der fertigen Verpackung
 - Screenshot des CAD-Modelles
 - Screenshot des 123D-Make-Modelles
 - Schnittmuster des Modelles
 - Foto des Modelles
 - Formular zur Objektbewertung, ausgefüllt und blanco
- Dokumentierung des Arbeits-Prozesses, zB. Fotos der Papiermodelle für die Verpackung, Screenshots der CAD-Modellierung, Stimmungsbild aus dem Studio

Format:

- PDF-Booklet, Format A4
- Dateibeschriftung VornameNachname_CGO1S17.pdf
- Dateigrösse max. 5MB

Termin:

- Upload auf Transfer

Bewertungskriterien:

- Vollständigkeit der termingerechten Abgabe
- Anschaulichkeit und grafische Qualität der Aufbereitung
- Durchgängigkeit, Formulierung von pers. Erkenntnissen

Ressourcen:

- Website <http://d.th-nuernberg.de/cgo/>

Kontakt:

- Prof. Y. Ebnöther, Computer Generated Object Design
- <mailto:yves.ebnoether@th-nuernberg.de>

Drei riesige Pappbecher zur Müllvermeidung



Fast fünf Meter hoch ist dieser Becher. Cardigans passen würde die Menge Kaffee, die die Münchner jeden Tag aus Coffee-to-go-Bechern trinken. (Foto: Stephan Furrer)

-
-
-
-

Die Stadt will die Zahl von Einwegbechern reduzieren und stellt fast fünf Meter hohe Becher auf – diese Fiktion trinken die Münchner jeden Tag aus Coffee-to-go-Bechern.

Von Marco Wedig

Feedback

es fängt ja beim Namen an: Pappbecher – das klingt harmlos, so als ob sich über Becheln irgendwas verbindet, irgendwas Besseres. Doch der Pappbecher besteht nicht nur aus Pappe. Die Innenseite ist mit Kunststoff beschichtet, und meist kommt noch ein Plastikdeckel oben drauf. Ein paar Minuten wird der Becher benutzt, dann landet er im Müllhaufen. 190.000 Müll passiert das in München jeden Tag.