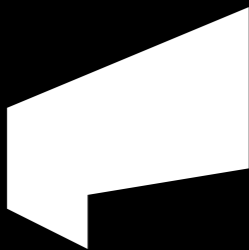


Herzlich  
Willkommen

# Markus Schröppel

Professor, Doctor of Arts, Diplom Designer;  
Visuelle Kommunikation

Media  
University  
of Applied Sciences



# CM Karrieremanagement



Show  
Your  
Work!

# Designzukunft

An abstract line drawing in black ink on a light blue background, depicting the skeletal structure of a car chassis. The lines are thick and expressive, showing the frame, suspension, and wheel arches. A red vertical bar is positioned to the left of the main text area.

BIRKHAUSER

Joachim Kobuss  
Michael Hardt

**ERFOLGREICH  
ALS DESIGNER**  
DESIGNZUKUNFT  
DENKEN UND  
GESTALTEN

**Erfolgreich als Designer – Designzukunft denken und gestalten** von Joachim Kobuss und Michael B. Hardt beschäftigt sich mit den Zukunftsperspektiven des Berufsbildes „Designer“ im 21. Jahrhundert und reflektiert, wie sich Design, Designausbildung und Designwirtschaft durch gesellschaftliche, technologische und ökologische Veränderungen wandeln müssen.

Erfolgreich als Designer – Designzukunft  
denken und gestalten von Joachim Kobuss  
und Michael B. Hardt beschäftigt sich mit den  
**Zukunftsperspektiven des Berufsbildes**  
**„Designer“ im 21. Jahrhundert** und  
reflektiert, wie sich Design, Designausbildung  
und Designwirtschaft durch gesellschaftliche,  
technologische und ökologische  
Veränderungen wandeln müssen.

Erfolgreich als Designer – Designzukunft  
denken und gestalten von Joachim Kobuss  
und Michael B. Hardt beschäftigt sich mit den  
Zukunftsperspektiven des Berufsbildes  
„Designer“ im 21. Jahrhundert und reflektiert,  
wie sich **Design, Designausbildung und  
Designwirtschaft durch gesellschaftliche,  
technologische und ökologische  
Veränderungen** wandeln müssen.

**Gestalten  
beginnt mit dem  
Verstehen**





Benedikt Groß  
Eileen Mandir

# Zukünfte gestalten

Spekulation

Kritik

Innovation

Strategie

Mit Design Futuring  
Zukunftsszenarien  
strategisch erkunden,  
entwerfen  
und verhandeln.



verlag hermann schmidt

**„Gestaltend denken“ – wie Designer und  
Gestaltung sich in der Gegenwart und  
Vergangenheit entwickelt haben.**







**„Denkend gestalten“ –  
Reflexion über die Fähigkeiten,  
Anforderungen und Denkweisen, die  
Designer künftig brauchen.**



... eine Art greifbare Fähigkeit,  
die Sie erwerben und Ihnen einen Job  
verschaffen kann.

**PROBLEMLÖSEN:** Es ist ein Klischee, aber unsere Fähigkeit, mit nicht-linearem Denken zu synthetisieren und zu analysieren, ist wirklich der Kern dessen, was wir tun. Dieser deckt eine ganze Reihe von Teilfähigkeiten ab, von der Forschung und dem Einfühlungsvermögen in den Endbenutzer bis hin zur Frage, wie man etwas durch ein Produktentwicklungssystem des Unternehmens bekommt.

**PROBLEMLÖSEN:** Es gibt so viele kleine Probleme, die neben der Definition der primären Herausforderung gelöst werden müssen.

Design ist mehr  
als „schnell mal  
schön“

# Inside The Creative Hat



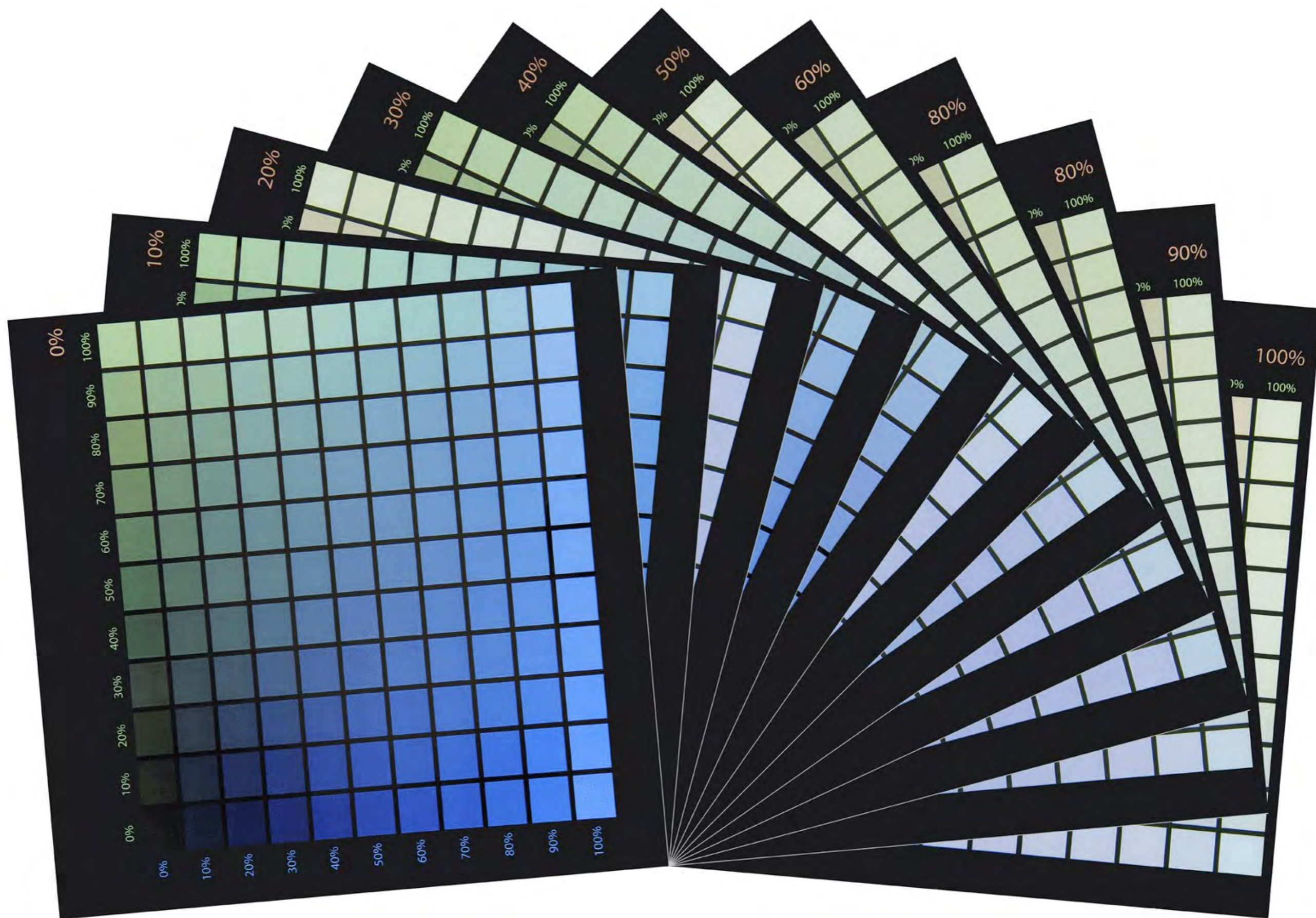
**HANDWERKLICHE KENNTNISSE:** Die Problemlösungsfähigkeiten bedeuten nicht viel ohne die Fähigkeit, Konzepte umzusetzen und Erfahrungen mit verschiedenen Produktionsmethoden zu sammeln.

# Lorenz Boegli





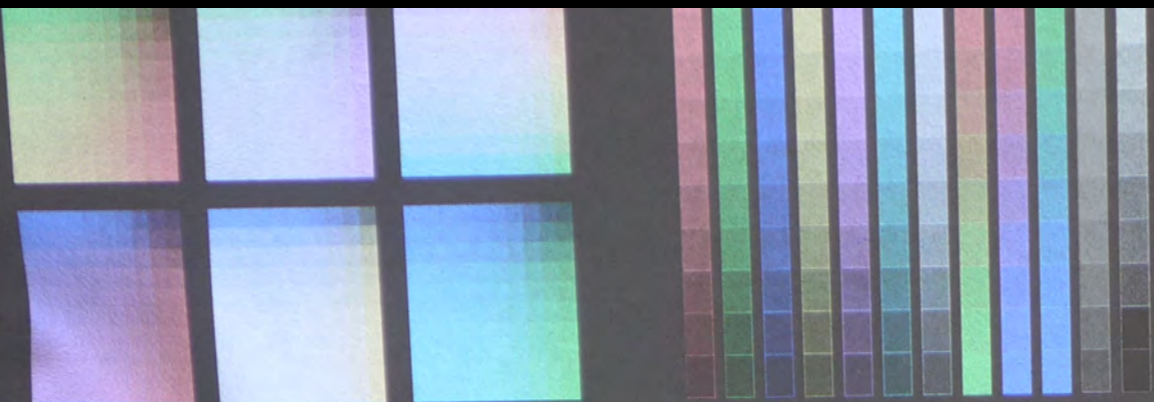




**RGB-Print**  
Additive 4-colorprocess  
Invented by Lorenz Beulich, Munich  
in collaboration with REXX K&A, Karlsruhe



LORENZ BEULICH 3d, München



Season's greetings

Season's greetings

Season's greetings



**HANDWERKLICHE KENNTNISSE:** Beachten Sie, dass ich Wissen über das Handwerk sagte. Sie müssen nicht unbedingt in der Lage sein, es selbst zu bauen, aber die Neugierde, herauszufinden, wie es hergestellt wird, macht einen Unterschied. Ich war selbst nie ein Maker, aber wie Dinge hergestellt werden, hat mich schon immer fasziniert.

## **HANDWERKLICHE KENNTNISSE:**

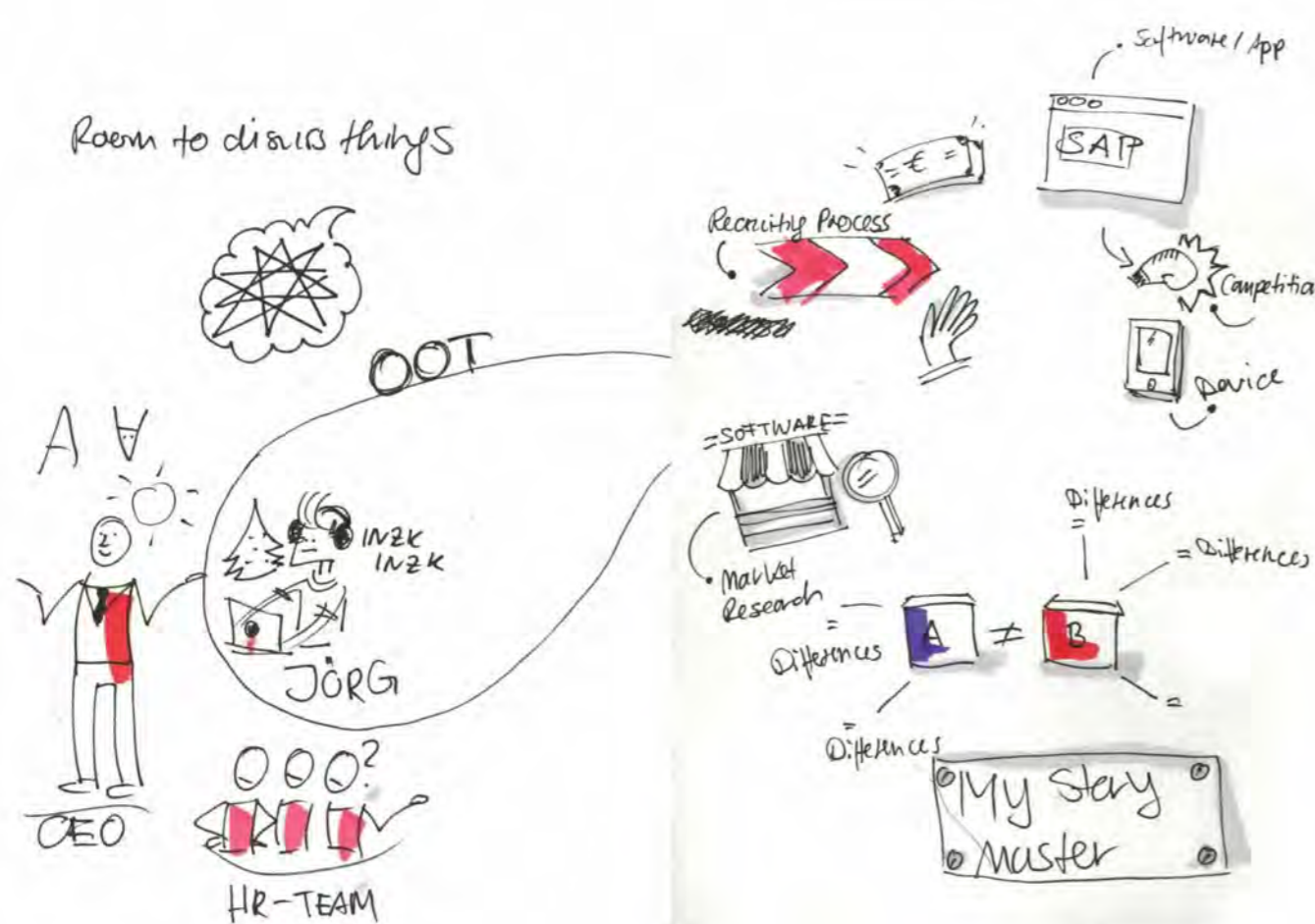
Ich persönlich habe alle Arten von Produktionsstätten besucht, von Glasbläsern in Murano, Italien, bis hin zu Verlagsherstellern, und bin immer mit neuen Erkenntnissen und Ideen nach Hause gegangen.



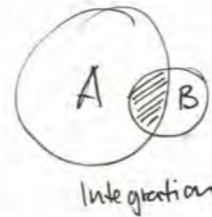
# **VISUELLE KOMMUNIKATIONSFÄHIGKEITEN:**

Es versteht sich fast von selbst, aber die Fähigkeit, fesselnde Geschichten durch visuelle Medien, 2D und 3D, analog und digital, zu erzählen, ist entscheidend.

Room to discuss things



Boxes for Structures



Integration  
Different people / Diversity  
USERS

CREATIVITY METHOD  
\* Walt Disney Method

next page

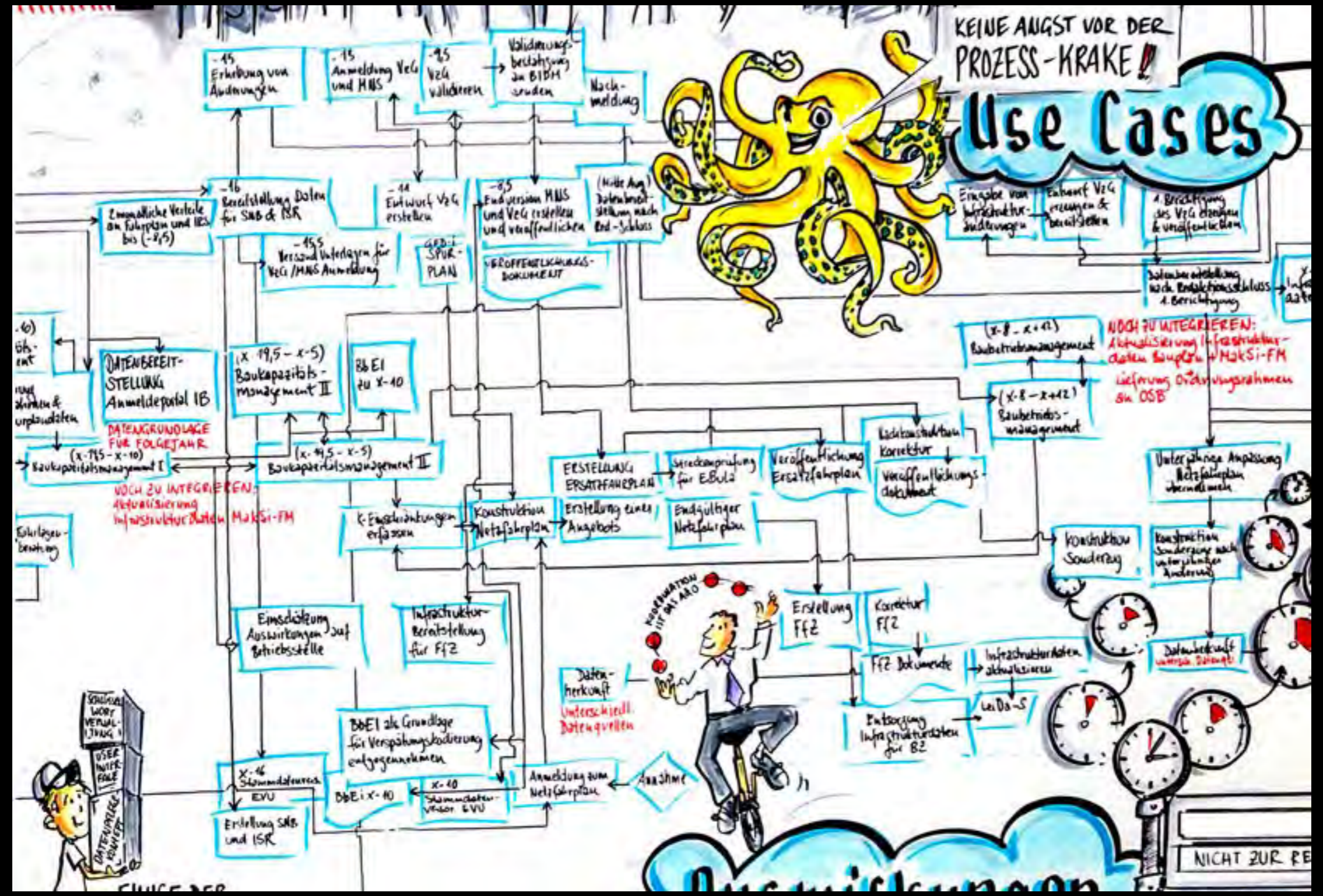


Elevator Pitch



KEINE ANGST VOR DER PROZESS-KRAKE!

# Use Cases



# **VISUELLE KOMMUNIKATIONSFÄHIGKEITEN:**

Wenn Sie eine großartige Idee haben und wissen, wie Sie sie umsetzen können, sie aber nicht visuell auf überzeugende Weise den Menschen zeigen können, führt sie möglicherweise nirgendwo hin. Hier ist es wichtig, die Genauigkeit zu verstehen.

nach  
Vera F.  
Birkenbihl



REDEWENDUNGEN  
SPRICHWÖRTER  
METAPHER  
ÜBUNG

THERAPIE

ERWEITERUNG  
der  
KAPAZITÄTEN

EMOTIONEN  
schwer in  
Wörter zu kleiden

ERWEITERUNG

EINFÄLLE

KREATIV SEIN

# WORTLOSES DENKEN

WERKZEUG

WÖRTE < **BILD**

Wirkung

WERKZEUG

STIFT =  
wichtigstes  
WERK-  
ZEUG



Therapie-  
Spiel

SPEEDOLINO  
FANTASIA



ENTDECKEN

SYMBOLE  
erfinden

**A** ANALOGRAFFITY  
**G** GRAFISCH  
**A** ANDERS  
DENKEN

ANALOGES DENKEN  
→ nicht logisch  
→ nicht digital

NEU  
DENKEN

# **VERBALE KOMMUNIKATIONSFÄHIGKEITEN:**

Design ist ein Team sport, wir arbeiten mit Ingenieuren, Produktmanagern, Entwicklern, Vermarktern, Führungskräften und Fabrikpartnern zusammen. Die Fähigkeit, zuzuhören, Einfluss zu nehmen und überzeugende Argumente durch verbale Medien aufzubauen, ist für eine lange Karriere unerlässlich.



# **VERBALE KOMMUNIKATIONSFÄHIGKEITEN:**

Die emotionale Intelligenz zu haben, um Menschen dort abzuholen, wo sie stehen, und keine großen, abstrakten Designwörter zu verwenden, wenn man wie ein normaler Mensch sprechen und mit Menschen auf einer Wellenlänge sein kann, ist wirklich bedeutungsvoll.



Michele De Lucchi



Michele De Lucchi:

„Unpersönliches  
Design hat keinen  
Wert, und ein  
Designer muss  
lernen, seinen  
eigenen Beitrag im  
Verhältnis zu dem der  
anderen ständig neu  
zu bewerten.“



Michele De Lucchi:

Veränderung, der  
historischen, sozialen  
und kulturellen  
Bedingungen,  
beeinflussen die  
Ausbildung:



Der Beruf des Designers hat sich stark verändert, weil technologische Innovationen die Werkzeuge und Prozesse, die im Design und in der Herstellung von Prototypen angewendet werden, verändert haben, aber auch, weil sich die Themen, über die wir nachdenken und zu denen wir einen Beitrag leisten sollten, verändert haben.

60's



80's



2000's



70's



90's



before Photoshop







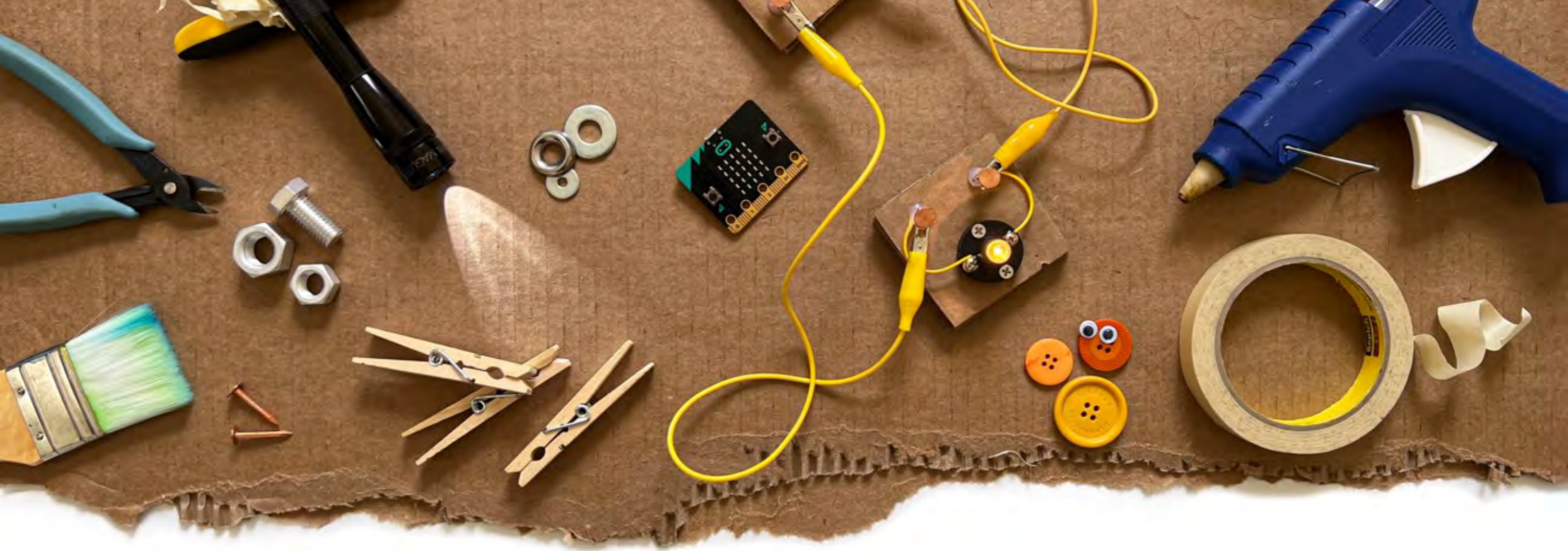
Denken

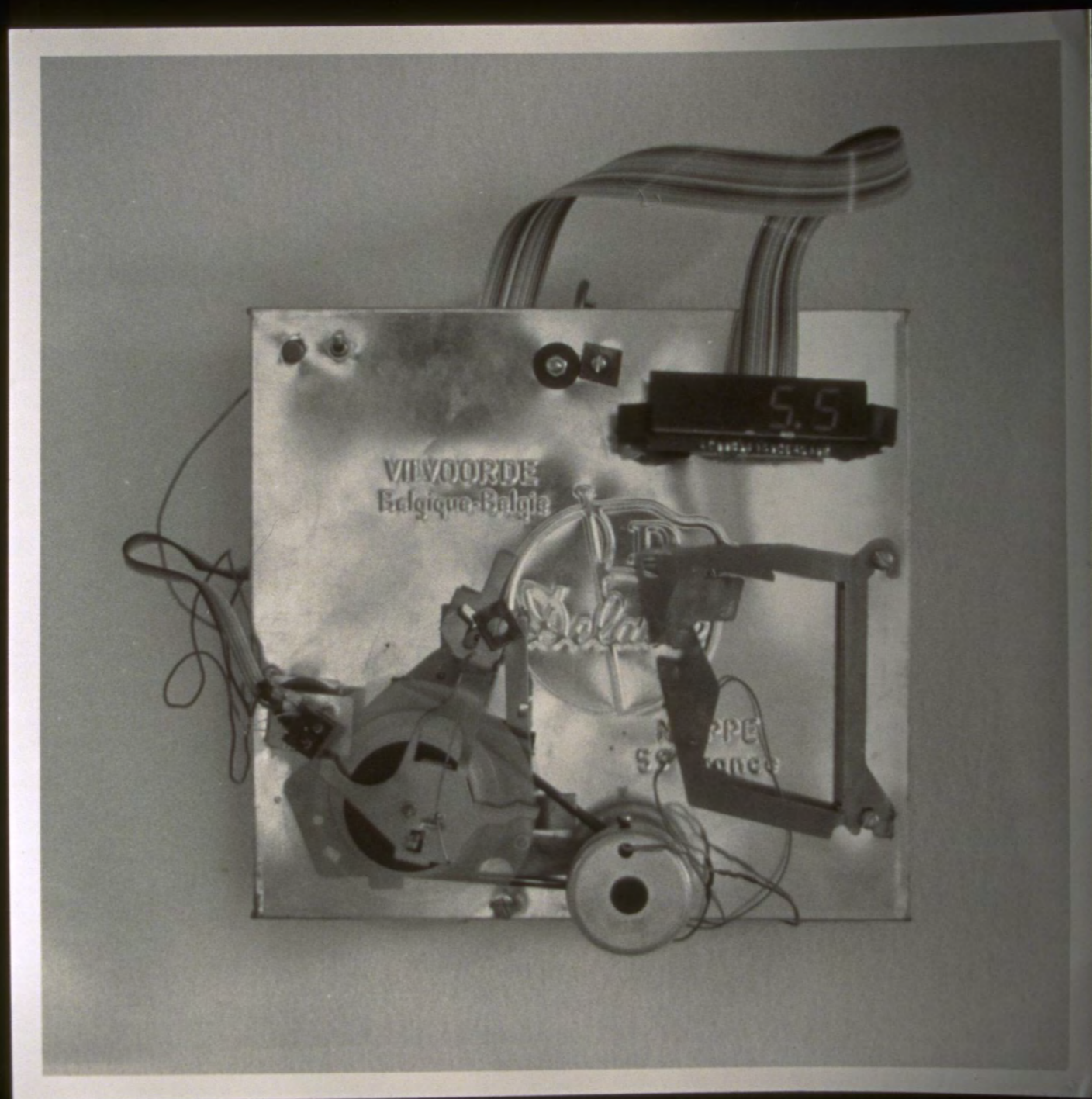
Willy Guhl

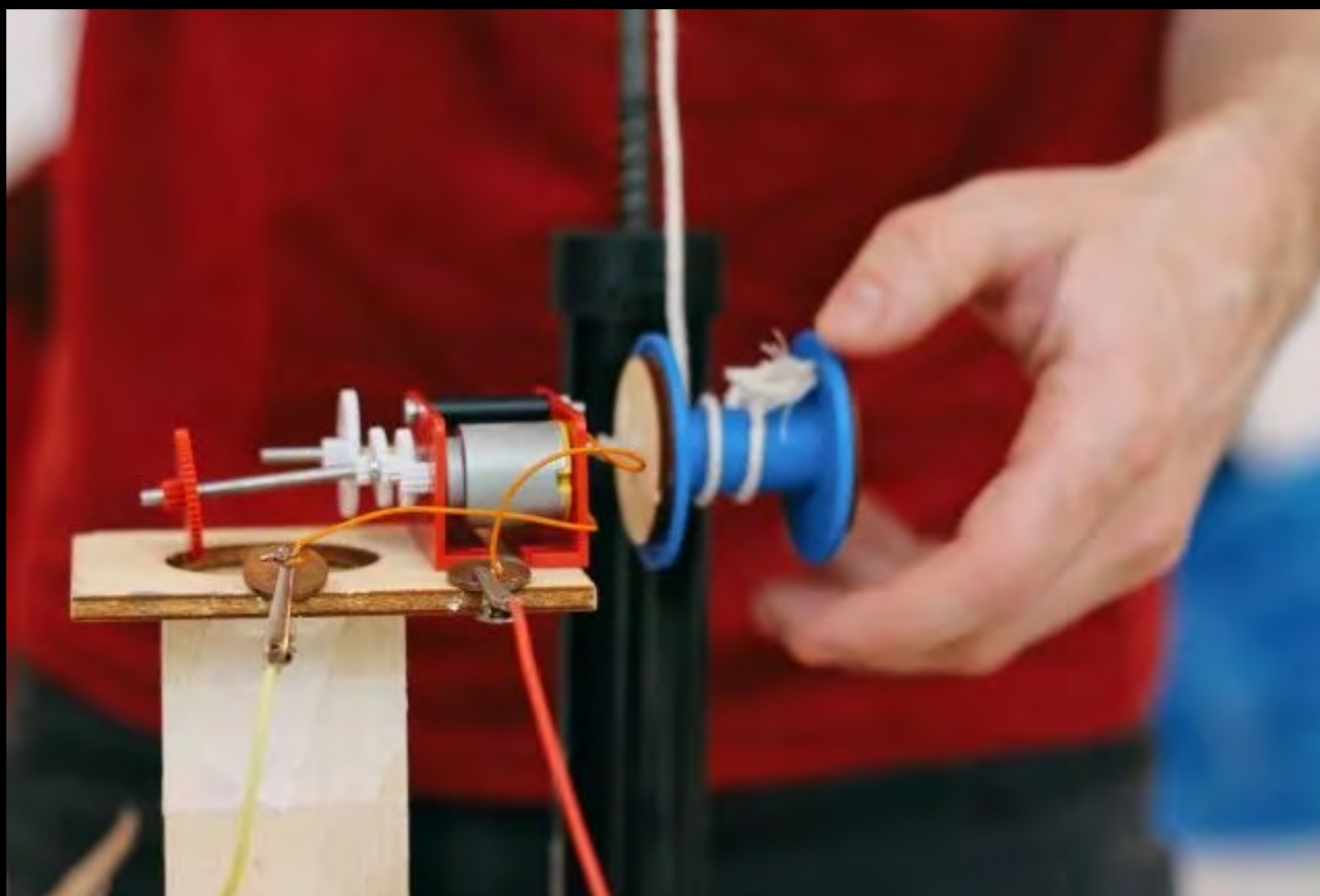
mit den

Händen

Museum für Gestaltung Zürich  
Lars Müller Publishers







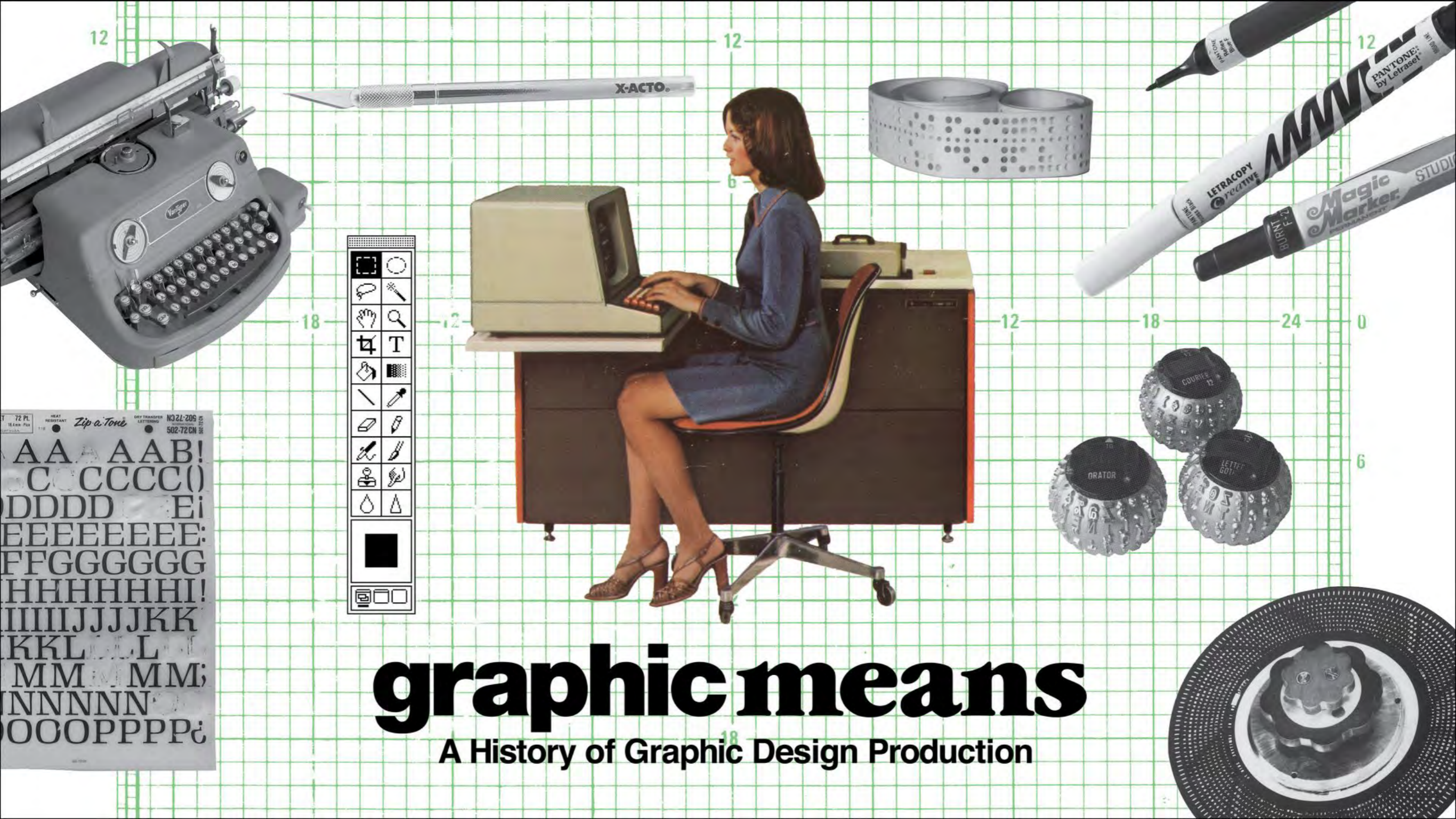




Als Designer sind wir auch wesentlich achtsamer geworden, was ein gesundes Ökosystem, eine ausgewogene Verteilung von Wohlstand und zukünftige soziale Probleme betrifft.

[illegible]

## A History of Graphic Design Production



# graphic means

A History of Graphic Design Production

# HISTORY OF GRAPHIC DESIGN



2023 students' design research

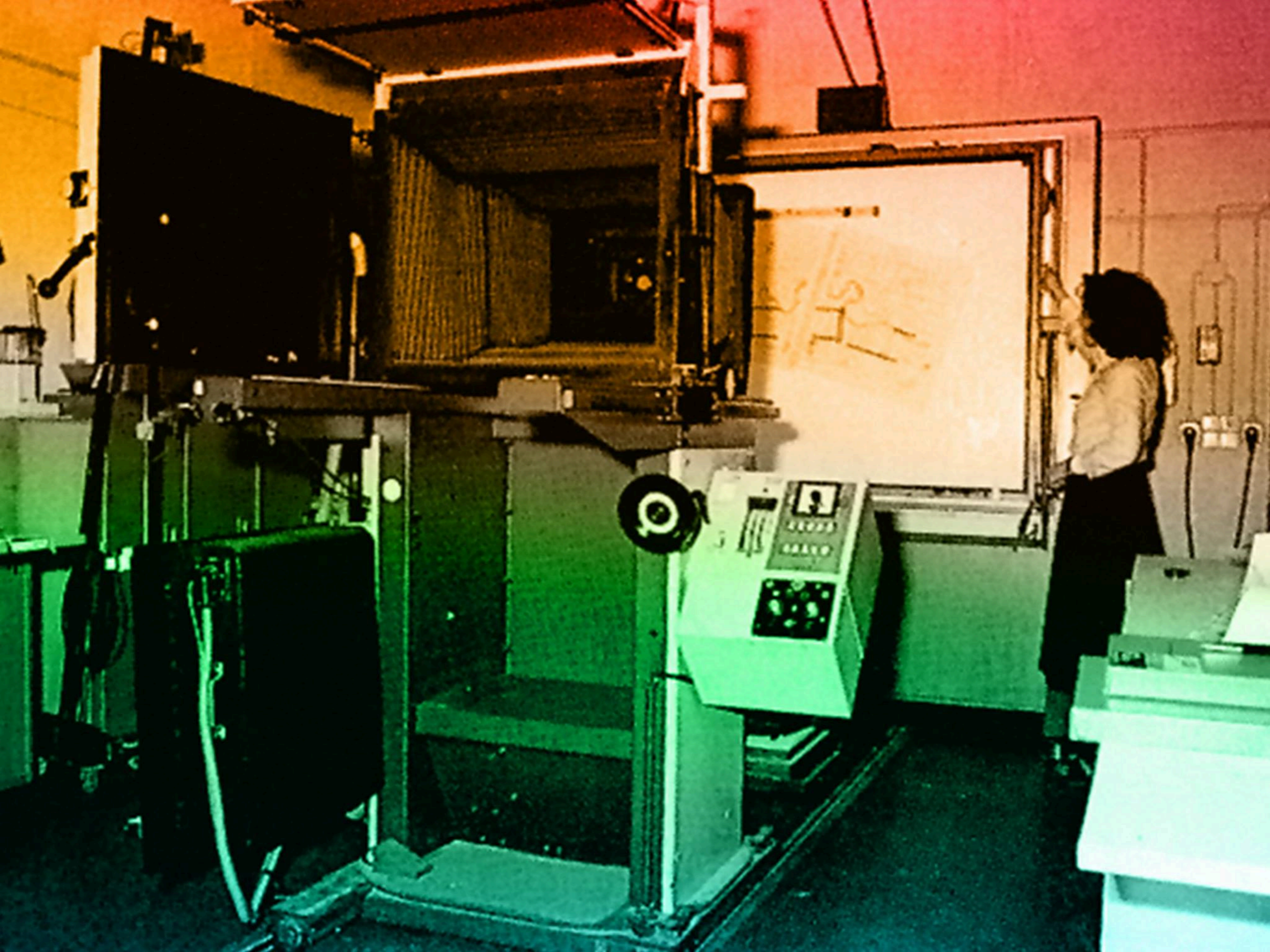
2013

## Volume 4 Research

link to view Miro timeline: <https://miro.com/app/board/uXjVPnOTJ2k=>









© Hell Verein [www.hell-kiel.de](http://www.hell-kiel.de)





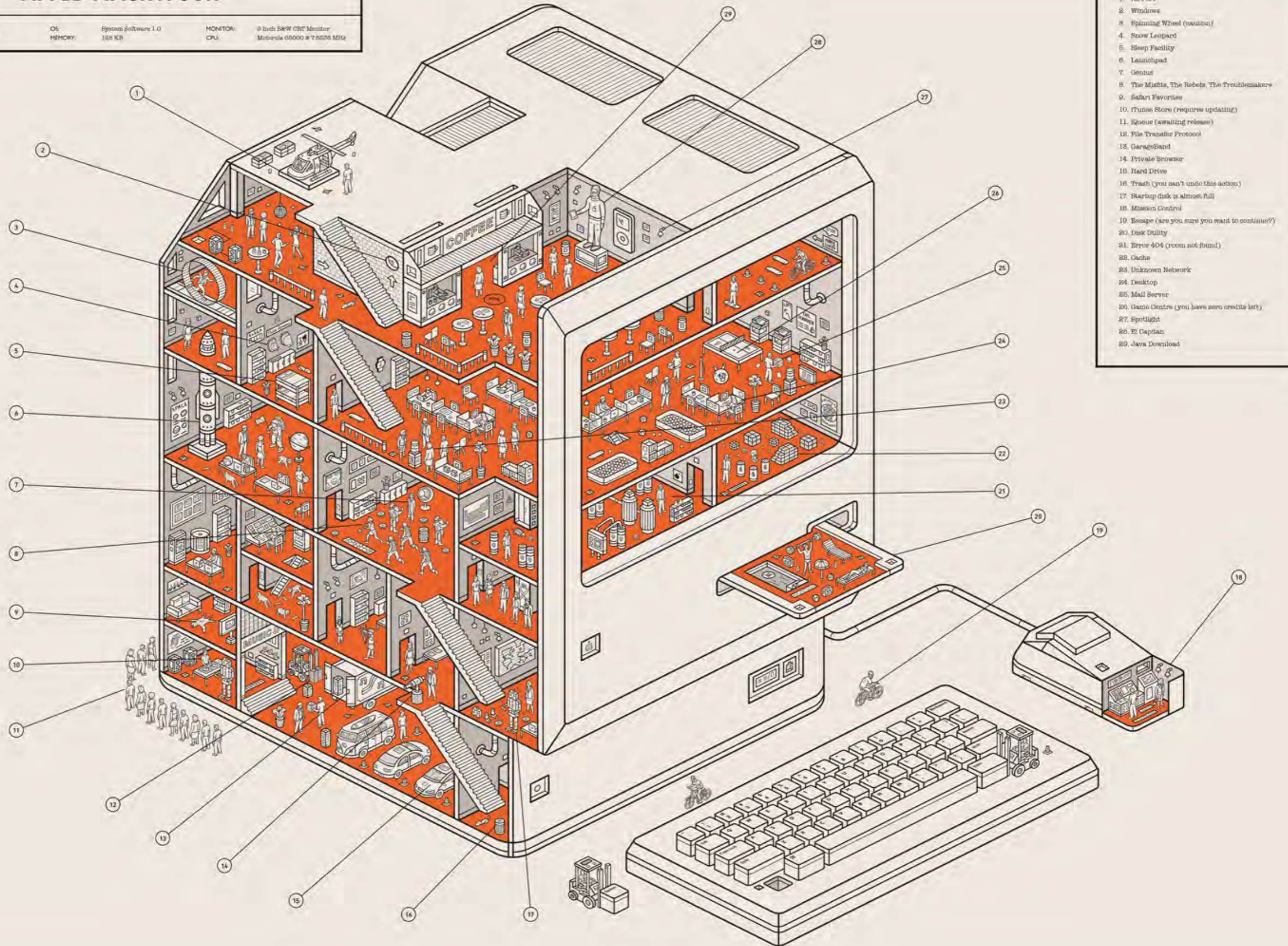


# INSIDE INFORMATION: APPLE MACINTOSH

RELEASED: January 24, 1984  
DISCONTINUED: October 1, 1985

OS: System Software 1.0  
MEMORY: 128 KB

MONITOR: CPU:  
9 inch B&W CRT Monitor  
Motorola 68000 @ 7.5525 MHz

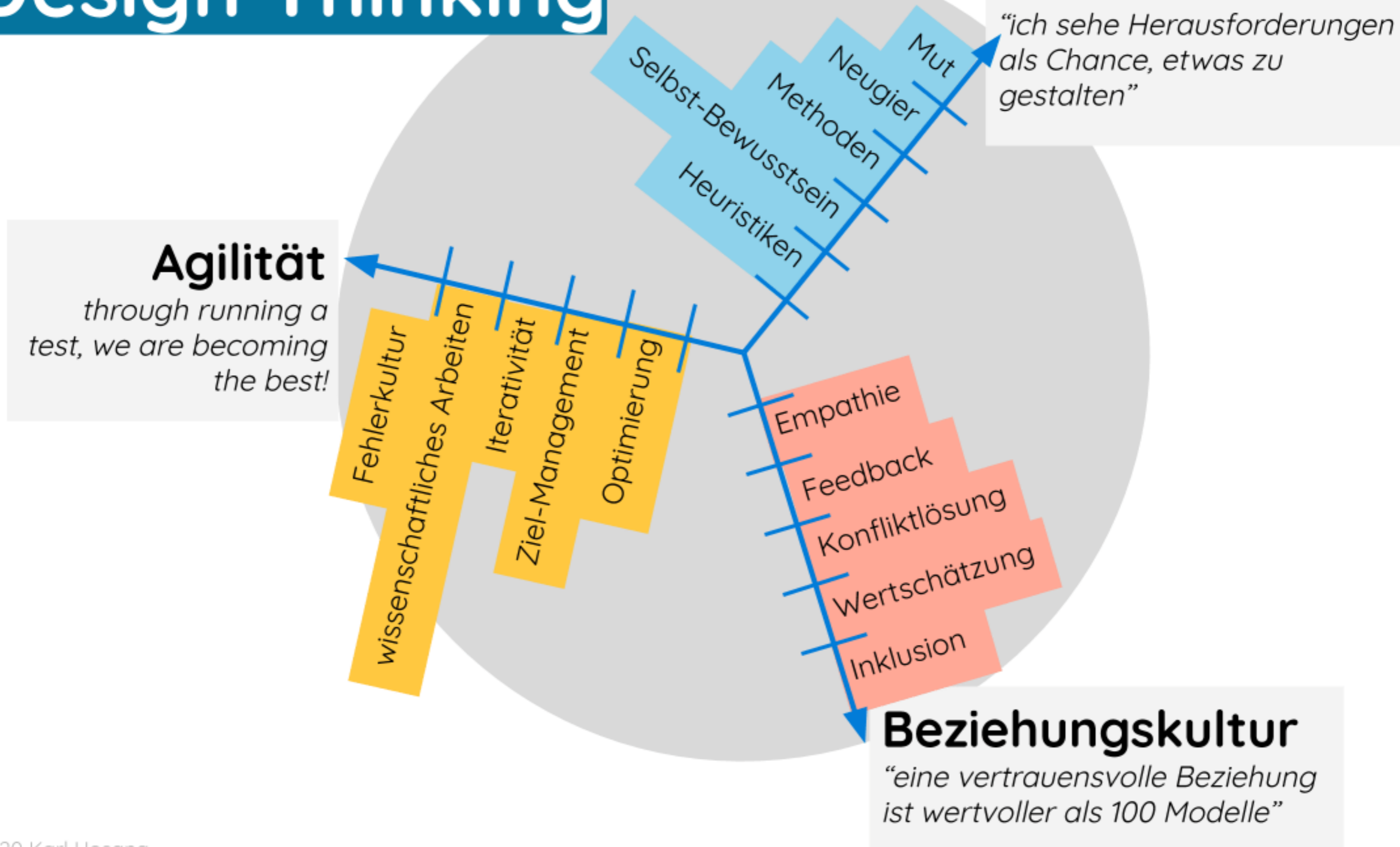


1. AirPort
2. Windows
3. Spinning Wheel (animation)
4. Snow Leopard
5. Sleep Facility
6. Labyrinth
7. Genius
8. The Misfits, The Rebels, The Troublemakers
9. Safari Favorites
10. iTunes Store (requires updating)
11. iGlobe (awaiting release)
12. File Transfer Protocol
13. GarageBand
14. Private Browser
15. Hard Drive
16. Trash (you can't undo this action)
17. Startup disk is almost full
18. Mission Control
19. Escape (are you sure you want to continue?)
20. Disk Utility
21. Error 404 (room not found)
22. Cache
23. Unknown Network
24. Desktop
25. Mail Server
26. Game Centre (you have zero credits left)
27. Spotlight
28. El Capitan
29. Java Download

**„Denkend gestalten“ –  
Reflexion über die Fähigkeiten,  
Anforderungen und Denkweisen, die  
Designer künftig brauchen.**



# Kompetenzen Design Thinking



Design ist das Gute, das Schöne ...  
subjektiv, nicht messbar

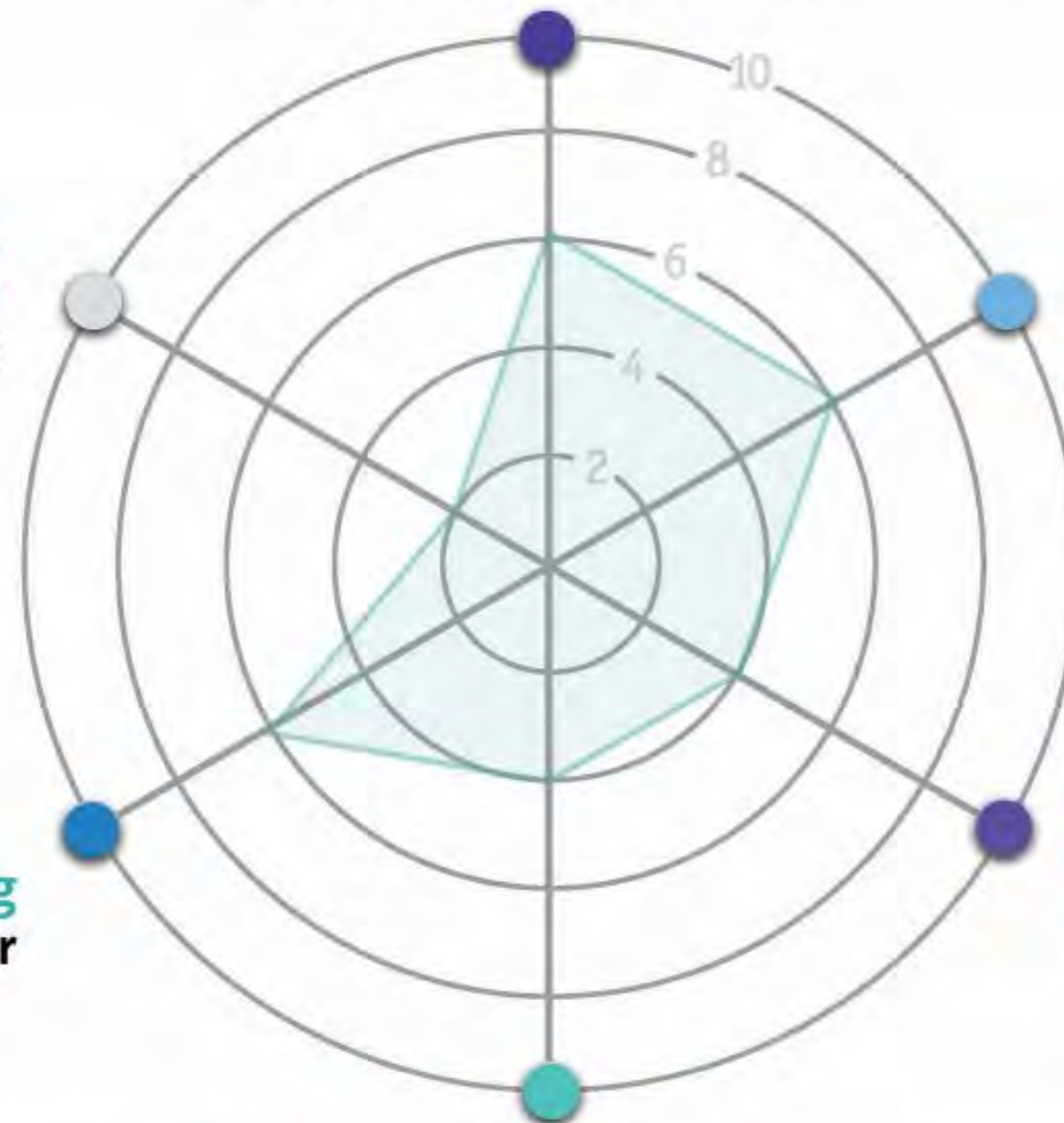
Design schafft Werte,  
ist wertbezogen  
objektiv, messbar

Design erfüllt die  
produktdesignbezogenen  
Anforderungen  
objektiv, messbar

Design ist nachhaltig  
objektiv, messbar

Design erfüllt die  
Nutzerbedürfnisse,  
ist nutzerbezogen  
relativ, situativ,  
individuell, messbar

funktionstüchtiger und  
mängelfreier Designprozess  
objektiv, messbar

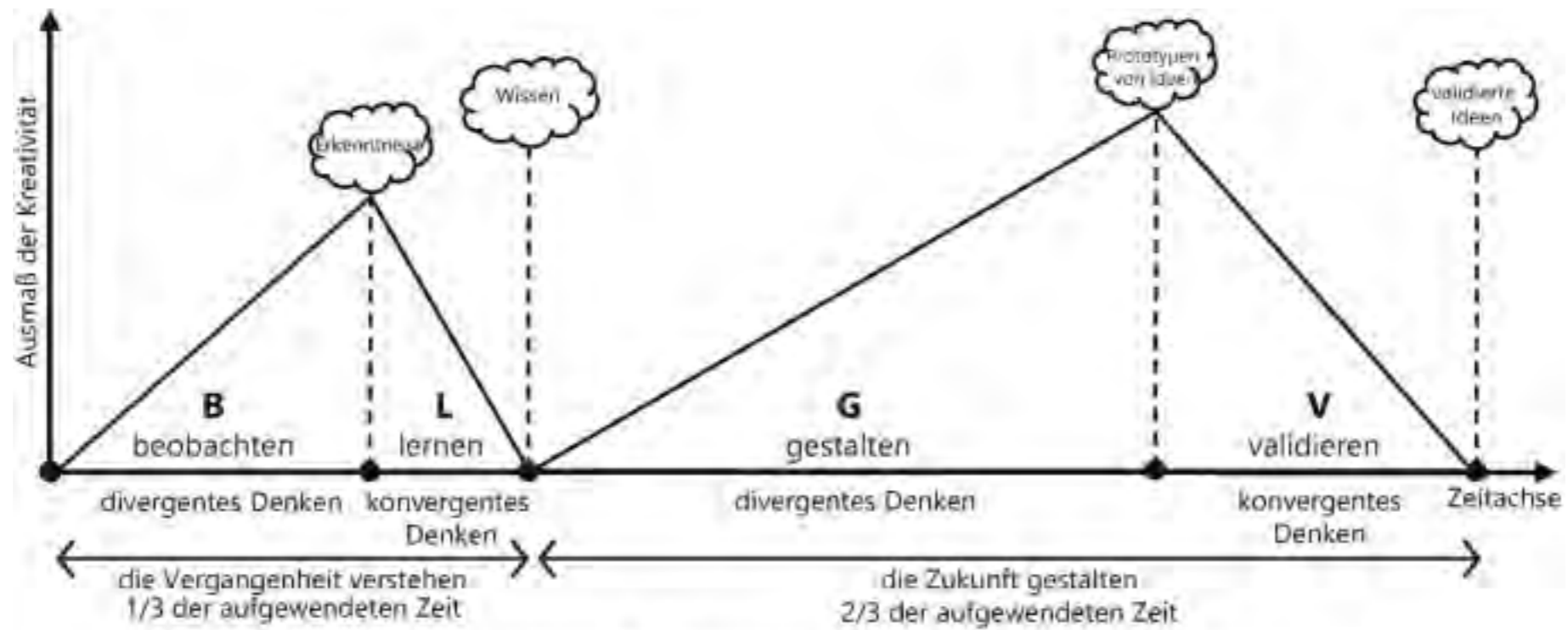


| Bewertungskriterium       | Beschreibung  |
|---------------------------|---|
| <b>Prägnanz</b>           | Strukturierter Aufbau: Regelmäßigkeit, Symmetrie, Geschlossenheit, Einheitlichkeit, Ausgeglichenheit, Knappheit bei der Umsetzung der Botschaft.    |
| <b>Distanz</b>            | Es existiert nichts beziehungslos im Raum. Es sollte schöpferische Distanz zu konkurrierenden Artefakten herrschen.                                 |
| <b>Kontinuität</b>        | Ein über einen bestimmten Zeitraum relativ gleiches Verhalten / Aussehen führt zum Verfestigen des Images. Auch Artefakte haben einen Lebenslauf!   |
| <b>Stilamplitude</b>      | Innerhalb eines Stils gibt es einen Rahmen für schöpferische Möglichkeiten, für eine systematische Modulierung. Überschreitung führt zum Stilbruch. |
| <b>Periodik</b>           | Periodische Vorgänge, also die Wiederkehr ähnlicher Erscheinungen, tragen zur besseren Wirkung über einen längeren Zeitraum bei.                    |
| <b>Ganzheit</b>           | Muss in allen Bereichen der Organisation einem gleichen Muster folgen.  |
| <b>Produktadäquatheit</b> | Es sollte eine Verbindung des Stils der Organisation mit dem Produkt/Service/Mitarbeitern hergestellt werden.                                       |
| <b>Originalität</b>       | Nicht nur anders als die anderen, sondern besonders: originelle, kreative Distanz, neue Sichtweisen, neue Kombination von Bekanntem.                |
| <b>Bedeutungswandel</b>   | Das Umfeld ist ständig im Fluss, darum braucht der Stil ständig Ergänzungen und Korrekturen.  |





# DESIGN THINKING



© Claude Diderich. Basierend auf einer Illustration aus Diderich (2018). Verwendung mit Genehmigung.

Thursday, February 15, 2024  
12:00 PM - 1:30 PM  
Hilton Chicago - 8th Floor - Lake Michigan

# Design Incubation Colloquium 10.2:

Annual CAA Conference 2024 (Hybrid)

**DESIGN  
INCUBATION**





Design Is Not  
Neutral

# Talmud Project

Mit seinem Projekt „Rethinking the Book“ aus dem Jahr 1999 hat David Small versucht, ein völlig neues, nutzergeneriertes Layout des Talmud zu erstellen.



Excerpt from the Trans-Malaya...

[illegible]

R. Isaac asked: What is the provision? The verse and the law might live (Deut. 4:1) which whatever he needs so that he may live.

A Tarantula laughs (a bawling) joined in exile by his inmates, fleeing – he might say, he needs to (truth) live. R. Zeno dicium, "Let us one reach unworthy".

Johnatan said: A man  
of the world. When can  
I see you again?

Whither are they banished? To the three cities situate on the yonder side of the Jordan and three cities situate in the land of Canaan, as ordained, ye shall give three cities beyond the Jordan and three cities in the land of Canaan: They shall be cities of refuge. Not until three cities were selected in the land of Israel did the [first] three cities beyond the Jordan receive fugitives, as ordained, [and of these cities which ye shall give] six cities for refuge shall they be unto you which means that [they did] not [function] until all six could simultaneously afford asylum.

And direct roads were made leading from one to the other, as ordained, thou shalt prepare thee a way and divide the borders of thy land into three parts. And two [ordained] scholar-disciples were delegated to escort the man in case anyone attempted to slay him on the way, and that they might speak to him. R. Meir says: he may [even] plead his case.

R. Meir says: he may [even] plead his cause himself, as it is ordained; and this is the word of the slayer. R. Jose B. Judah says to begin with, a slayer is sent in advance to [one of] the cities of refuge, whether he had slain in error or with intent. Then the court comes to him thence. Whoever was slain in error, the court

# Psalms 122

1 I was glad when they said unto me, Let us go into the house of the LORD. 2 Our feet shall stand within thy gates, O Jerusalem. 3 Jerusalem is builded as a city that is compact together: 4 Whither the tribes go up, the tribes of the LORD, unto the testimony of Israel, to give thanks unto the name of the LORD. 5 For there are set thrones of judgment, the thrones of the house of David. 6 Pray for the peace of Jerusalem: they shall prosper that love thee. 7 Peace be within thy walls, and prosperity within thy palaces. 8 For my brethren and companions' sakes, I will now say, Peace be within thee. 9 Because of the house of the LORD our God I will seek thy good.



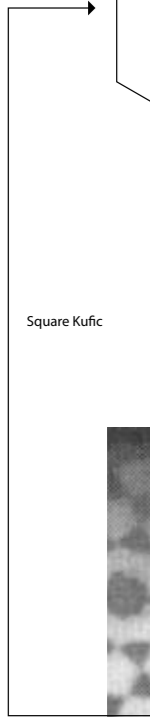
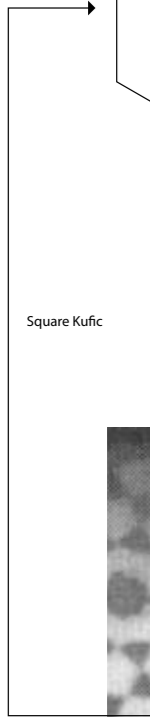
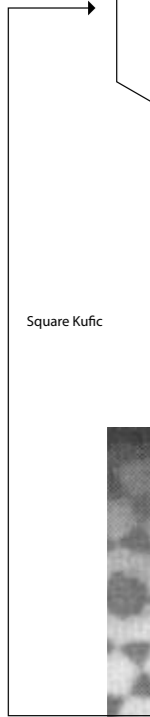
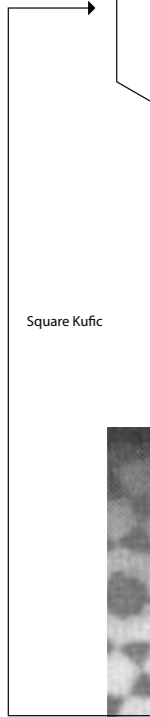
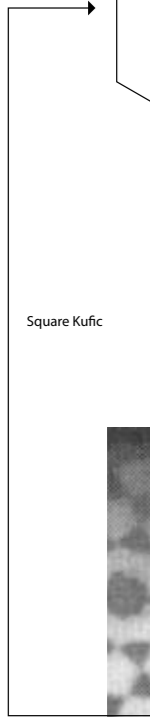
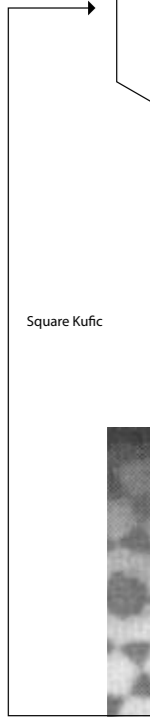
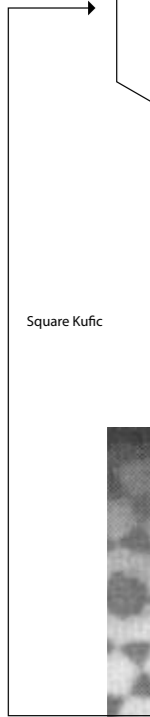
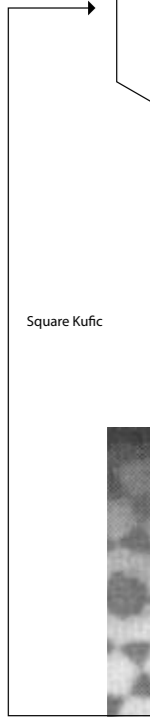
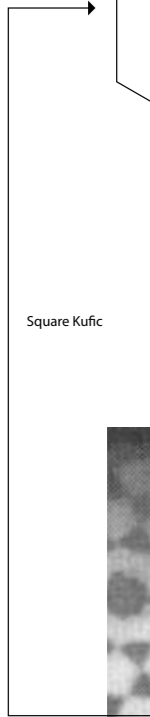

# **From Bricks to Pixels: The Evolution of Banna'i Kufic**


Während der Blütezeit des islamischen Zeitalters begann die persische Architektur, Kalligrafie als ornamentales Element in den Moscheebau zu integrieren.



→

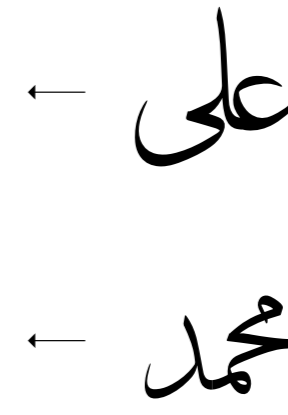
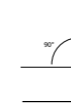
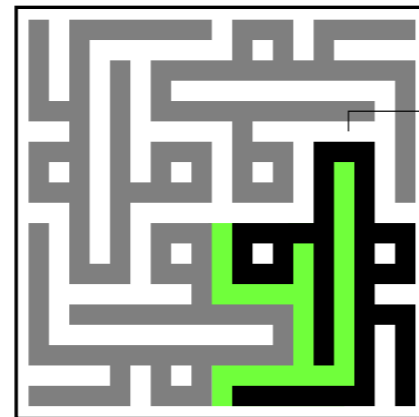
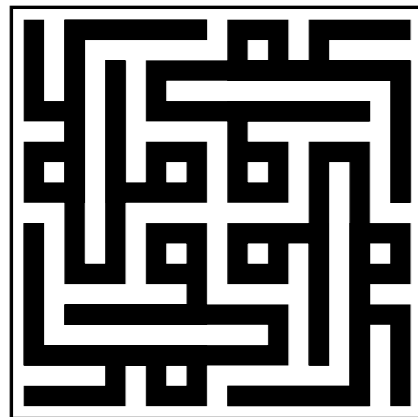
Square Kufic



- 
- Square Kufic
- 

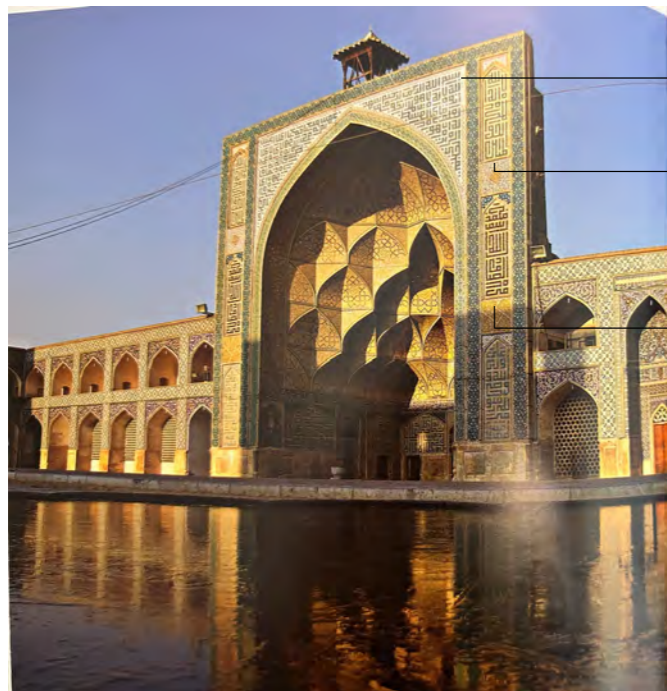
“Muhammad”, (محمد) the founder of Islam (According to Islamic doctrine, he was a prophet divinely inspired) and “Ali” (علي), considered by Shia Muslims to be the first Imam, the rightful religious and political successor to Muhammad, designed in positive and negative space .

Square Kufic

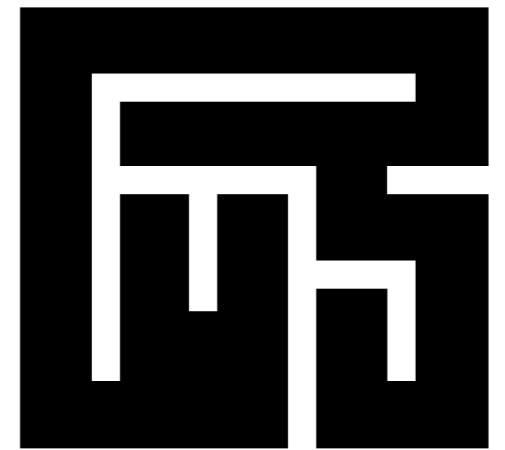
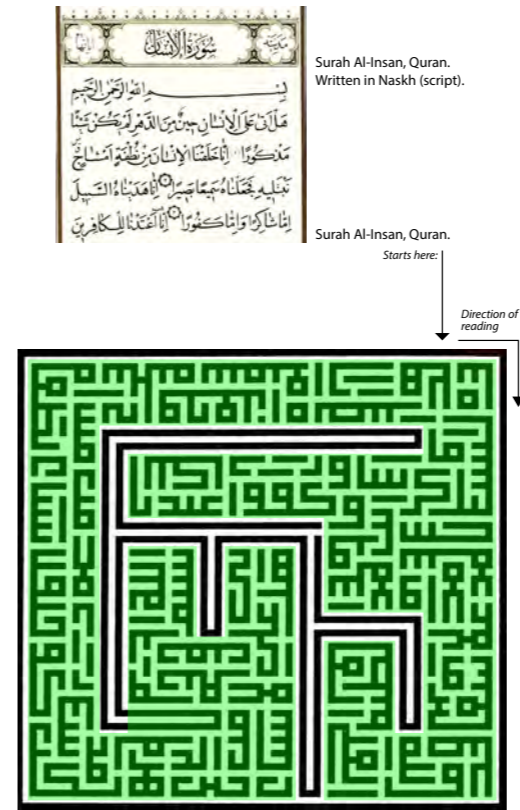
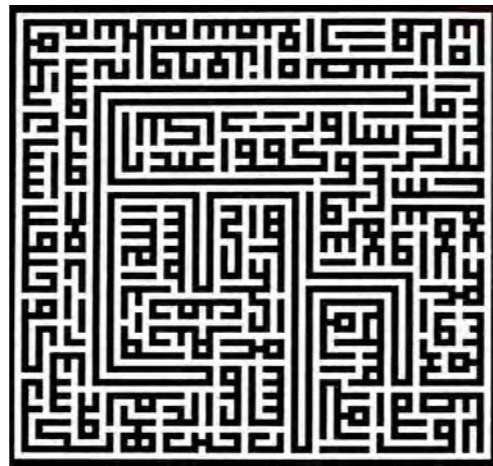


Word "Ali" written in Thuluth.

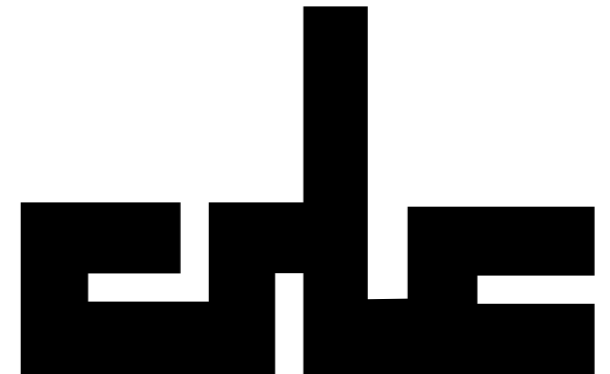
Word "Muhammad" written in Thuluth.



Square Kufic  
Jameh Mosque of Isfahan, Iran.  
9th - 12th AD.



The overall shape also constitute word "Ali"



#### Sources:

- *Calligraphy and Islamic Culture*, Schimmel, Annemarie. New York University Press (February 1, 1990).
- *Islamic Calligraphy*, Barbara Schimmel, Annemarie; Rivolta, 1992.
- *Aesthetics of Calligraphy Art in the Jameh Mosque of Isfahan* by Mohammad-Hossein Halimi, Iran, 2011.
- *Dabireh - Journal Of Persian Type And Language*, Reza Abedini, Iran, 2006.
- *Tessellations in Islamic Calligraphy*, Mangho Ahuja and A. L. Loeb, Leonardo, 1995, Vol. 28, No. 1 (1995), pp. 41-45.

Word "Ali" written in Thuluth.



Six-Ali (Shish Ali)  
Square Kufic tessellations



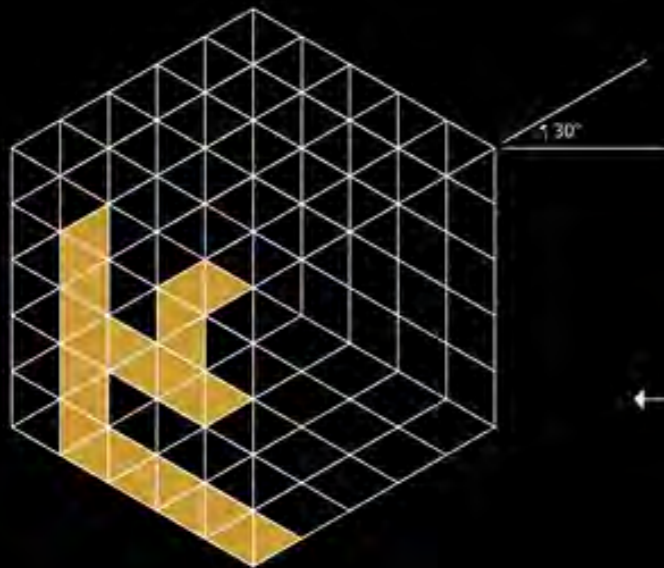
6 "Ali" words



3 "Ali" words  
Positive space (Balaaz)



3 "Ali" words  
Negative space (Balaaz)



Structure



Word "Ali"



Word "Ali" written in Thuluth.



Maren Martschenko

# DESIGN IST MEHR ALS SCHNELL MAL SCHÖN

Die Wirtschaft hat  
einen neuen Auftrag für Sie:  
Gestaltende Beratung

Maren Martschenko



verlag hermann schmidt



# Dorte Nielsen: Creative Thinker and Center for Creative Thinking





# The heartbeat of creativity

Here's a book that explores the  
concept of divergent and convergent thinking.

Creativity research shows that by dividing your thinking  
into two—divergent and convergent thinking—you can improve  
your idea production and as a result produce more ideas, unexpected  
thoughts, and original solutions. The concept of divergent and convergent  
thinking is so integral to the creative process and innovative thinking that it's  
known as 'the heartbeat of creativity'. It's the underlying rhythm of creative thinking.

You use **divergent thinking** to generate lots of ideas.

You use **convergent thinking** to help you select the best ideas.

At school we have learned to look for just one right answer. In this book you will practice  
generating many ideas, unusual options, and creative solutions before you choose  
the best one to pursue. The book is an easy introduction to divergent and  
convergent thinking. It includes guidelines to strengthen your innovative  
thinking and provides room to practice and enhance your creativity.

The concept of the book is supported by the book's  
triangular shape, which illustrates divergent and  
convergent thinking. The top half of the book  
addresses divergent thinking. The bottom  
half covers convergent thinking.

This principle is maintained  
throughout the book.

Enjoy!



Create  
ideas

Select  
ideas



**How “normal” people think**

*Concept: Dorte Nielsen.*



**How highly creative people think**

*Concept: Dorte Nielsen.*



## **Train your inner librarian**

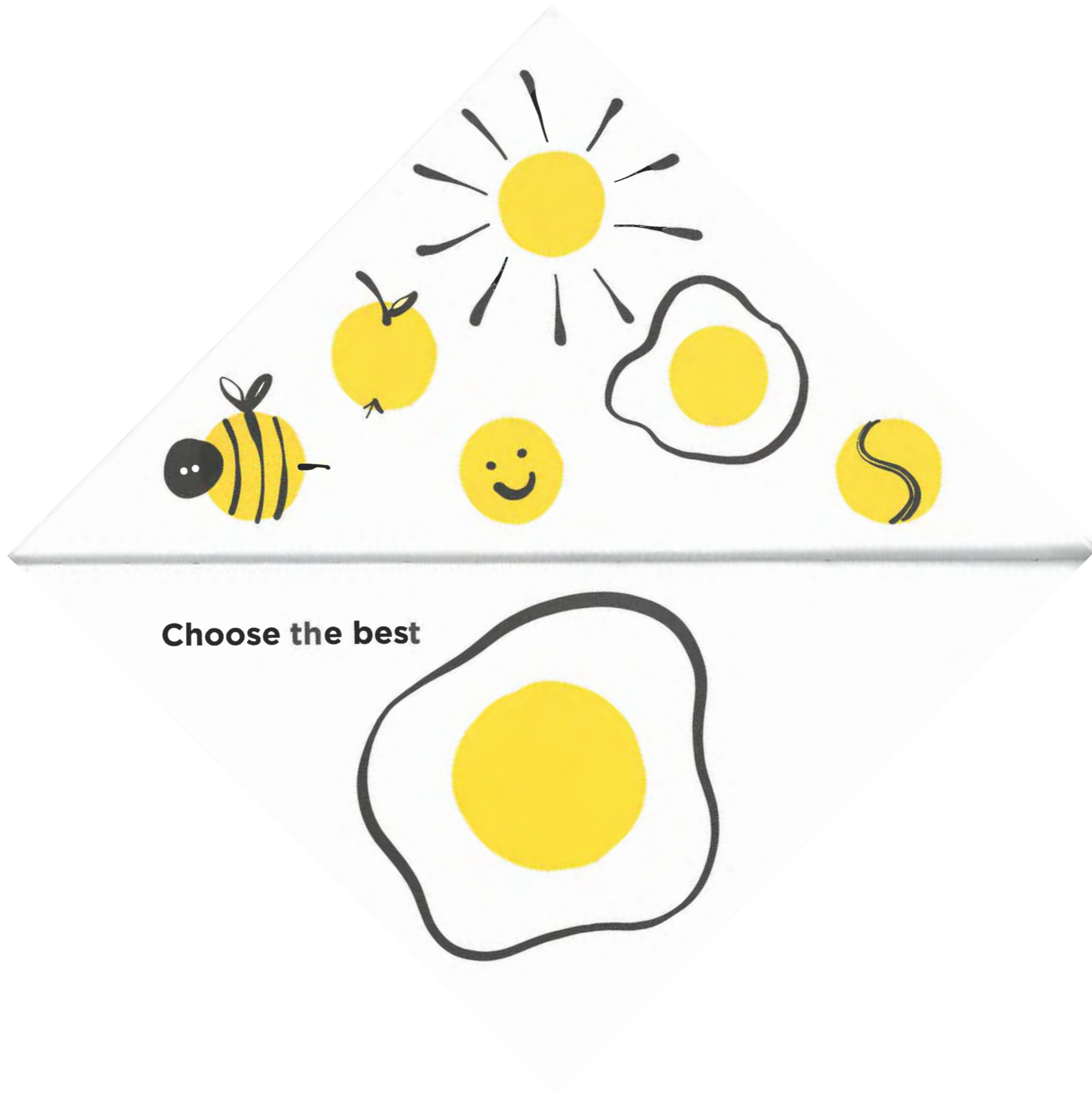
*Concept: Dorte Nielsen.*

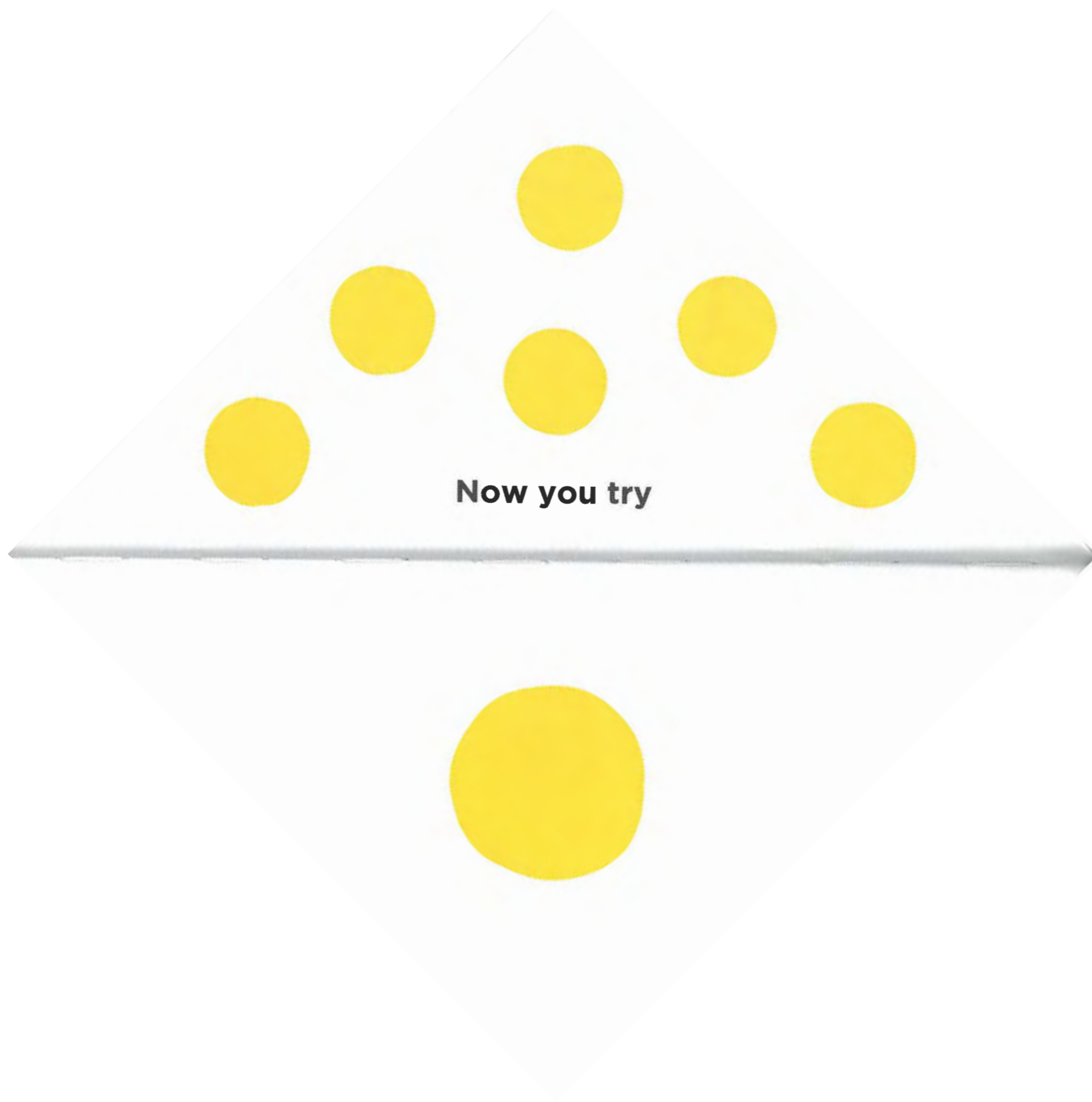
*When others see a bike  
Picasso sees a bull*



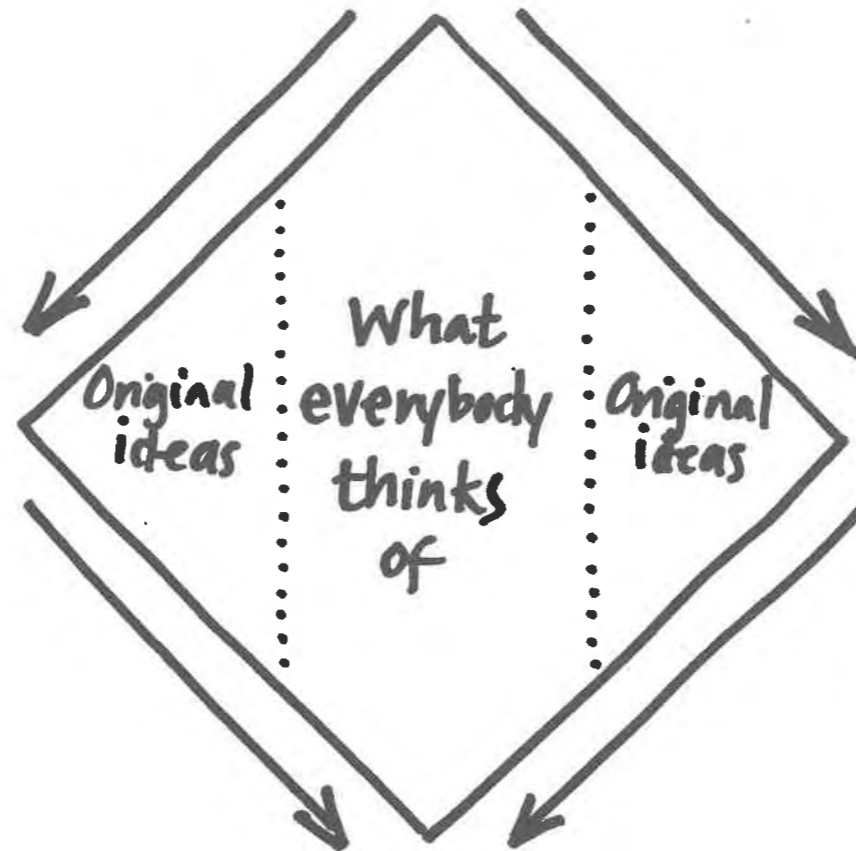
*Birdhouse by Andreas Green Lorentzen.*







**Now you try**



### **Original ideas**

*In this diagram of divergent and convergent thinking you can see that original ideas live on the edges, away from the ordinary ideas that sit in the middle. When you're trying to come up with a truly original idea, it often takes some hard rowing to pull yourself away from the ideas that everybody else is proposing. Learning to make connections is a skill that can help you pull away from the mainstream and point your thinking toward more distant associations where original ideas live.*

*Diagram (above) and guidelines (next page) from the book *Creative Leadership* by Puccio, Murdock, Mance.*

# Phase 1: Vorbereitung

Sammeln von Informationen und Materialien,  
Identifizierung von Inspirationsquellen und  
Erwerb von Wissen über das anstehende  
Projekt oder Problem.

# Phase 2: Inkubation

Die gesammelten Ideen und Informationen  
reifen im Kopf.

Ideen nehmen langsam Form an.

Der Geist kommt zur Ruhe.

Das Unterbewusstsein nimmt verschiedene  
Ideen und Einflüsse auf und findet neue Wege,  
um sie zusammenzubringen.

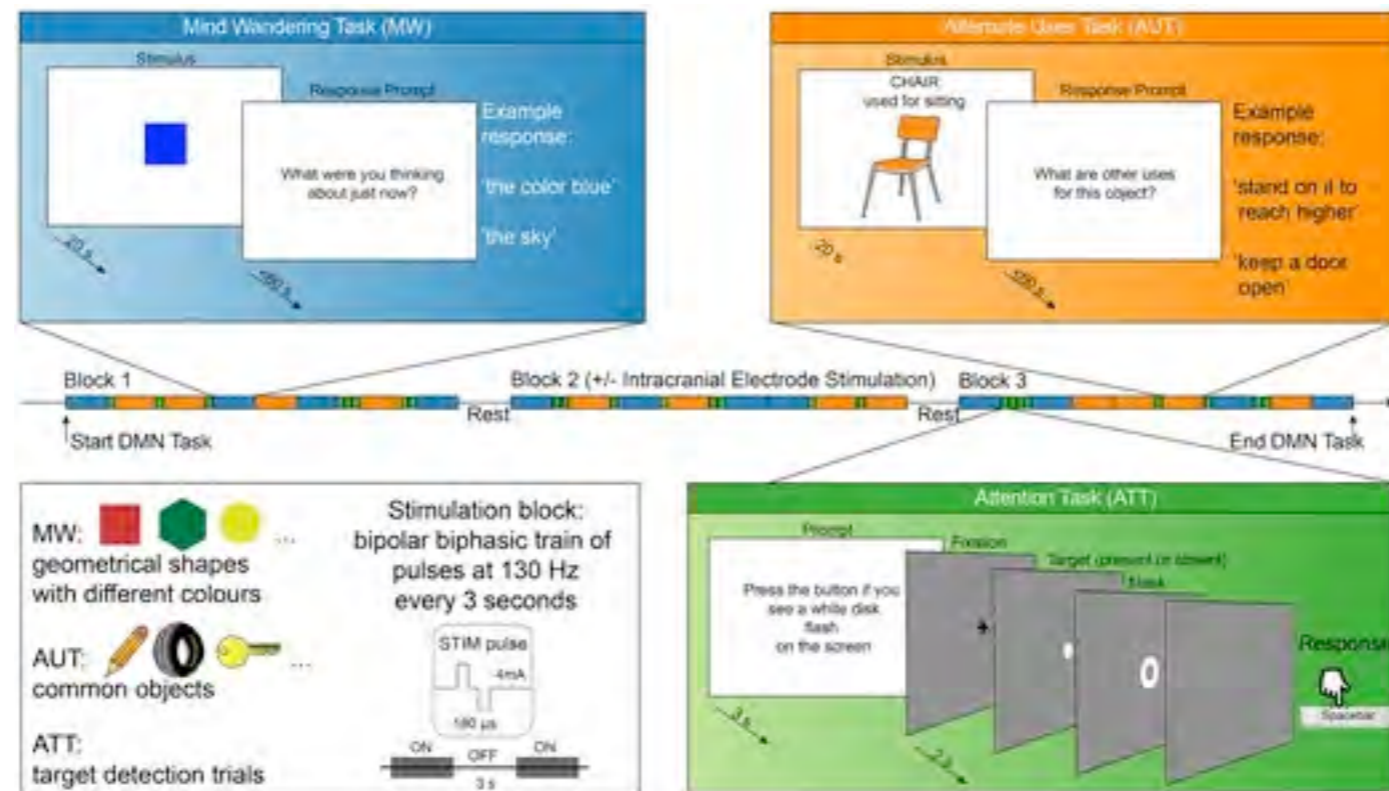
# Phase 3: Illumination

Nach dem Aha-Moment werden die entsprechenden Worte niedergeschrieben, die Vision wird in Farbe oder Ton gegossen, der Umsetzungsplan wird entwickelt. Welche Ideen und Erkenntnisse auch immer in Phase 3 entstanden sind, werden konkretisiert und weiterentwickelt.

# Phase 4: Verifizierung

Erkenntnisse aus den tieferen Schichten des Geistes dringen ins Bewusstsein vor.

Scheinbar aus dem Nichts heraus präsentiert sich die Lösung.



# Kreativitätsfelder

## Assoziationen des Lebens



## Synectics

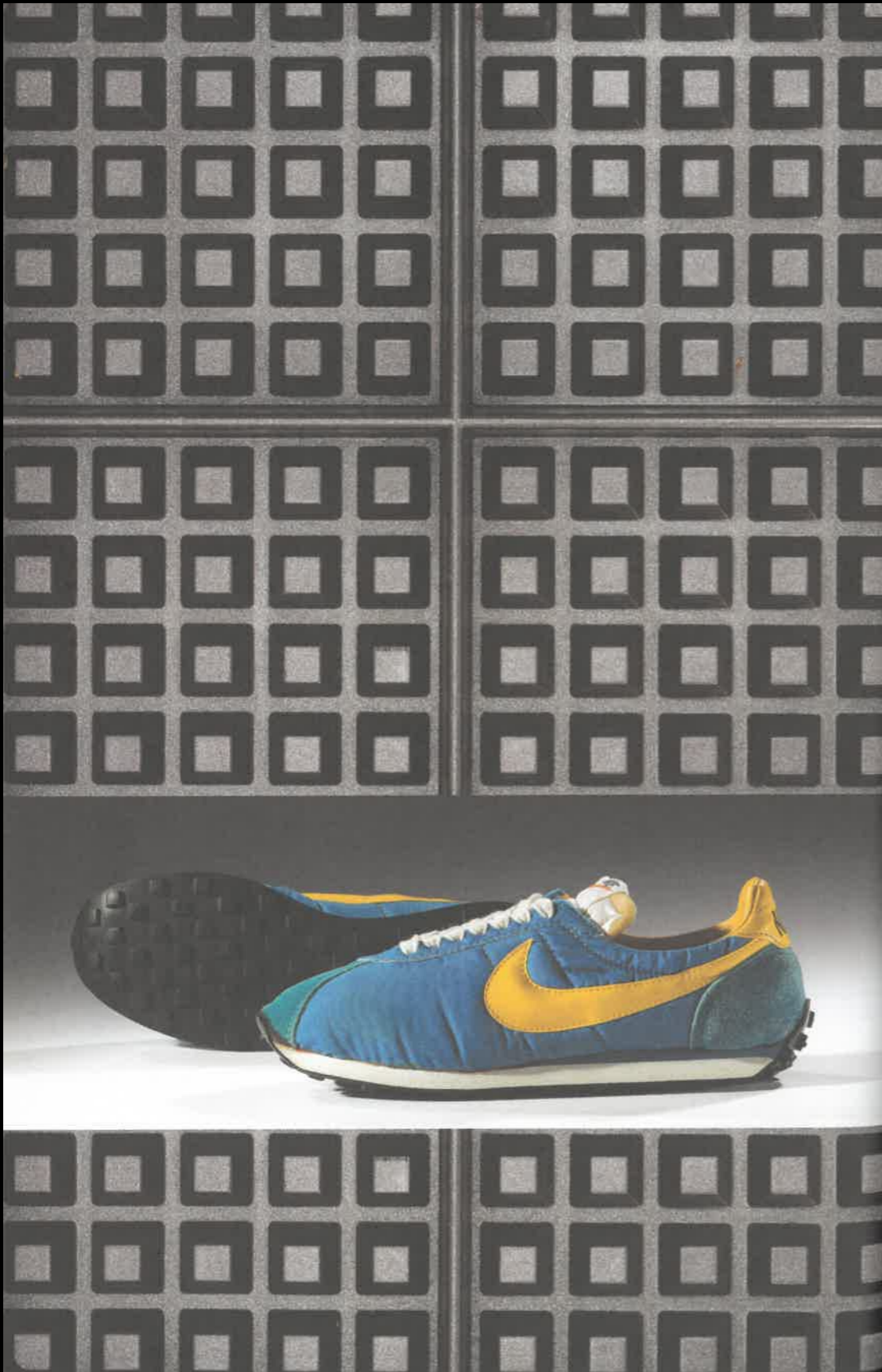
While musicians were connecting songs to social activism, creativity researchers and consultants George Prince and William Gordon recognized the value of connection making in business. Early in their careers, they joined the invention design group at Arthur D. Little to conduct creativity experiments. They pioneered the use of video cameras to record collaborative brainstorming sessions. They scrutinized hours of tapes, looking for patterns that could reveal how groups arrived at creative insights.

They discovered that part of what allowed groups to make new, valuable connections was their ability to break the existing connections they had with current norms, assumptions and expectations. As in quantum science, Prince said, "all newness comes from chaos, where everything is disconnected and random and new connections can happen." But who would hire creative consultants who purposely created chaos in a business meeting?

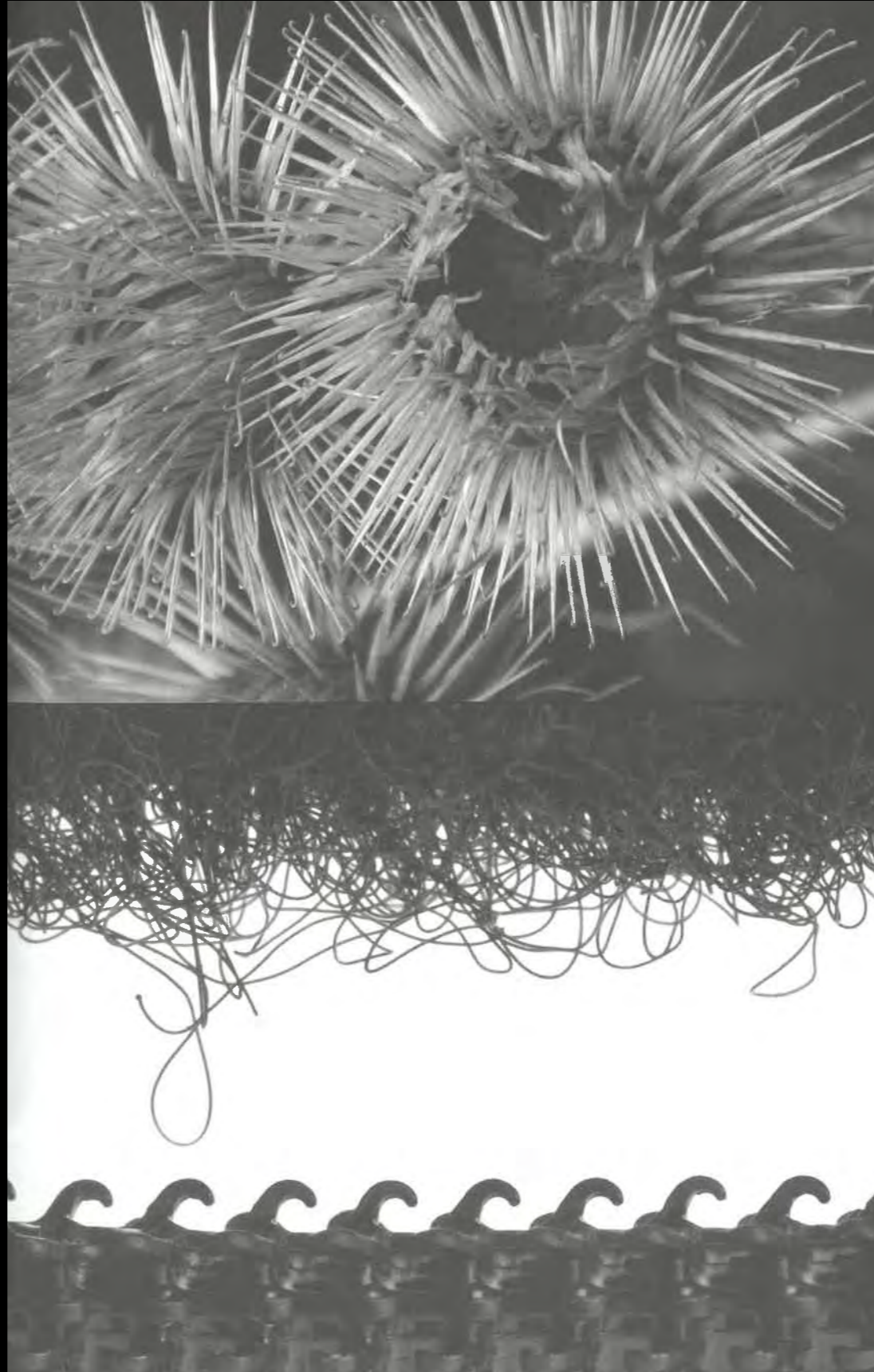
It was Gordon who struck on the solution. They would use analogies to create mental excursions that would draw people out of their habitual thinking patterns and take them on a mental exploration "to make the strange familiar and the familiar strange." Prince explained: "Using excursions, we were creating a 'safe' chaos." They called the new problem-solving approach "Synectics," from the Greek, meaning the joining together of different and apparently irrelevant elements.

The Synectics approach is powered by making and breaking connections. A Synectics expert might help packaging designers solve the problem of potatochip breakage by asking, "How is a potato chip like a leaf?" Or challenge a psychiatrist to consider, "How is a personality like a snowflake?" Or prompt a computer programmer to seek insights by imagining, "How is the Internet like a plumbing system for information?" In each case, the mind, bumped out of familiar territory, begins to seek new connections and come up with new ideas.

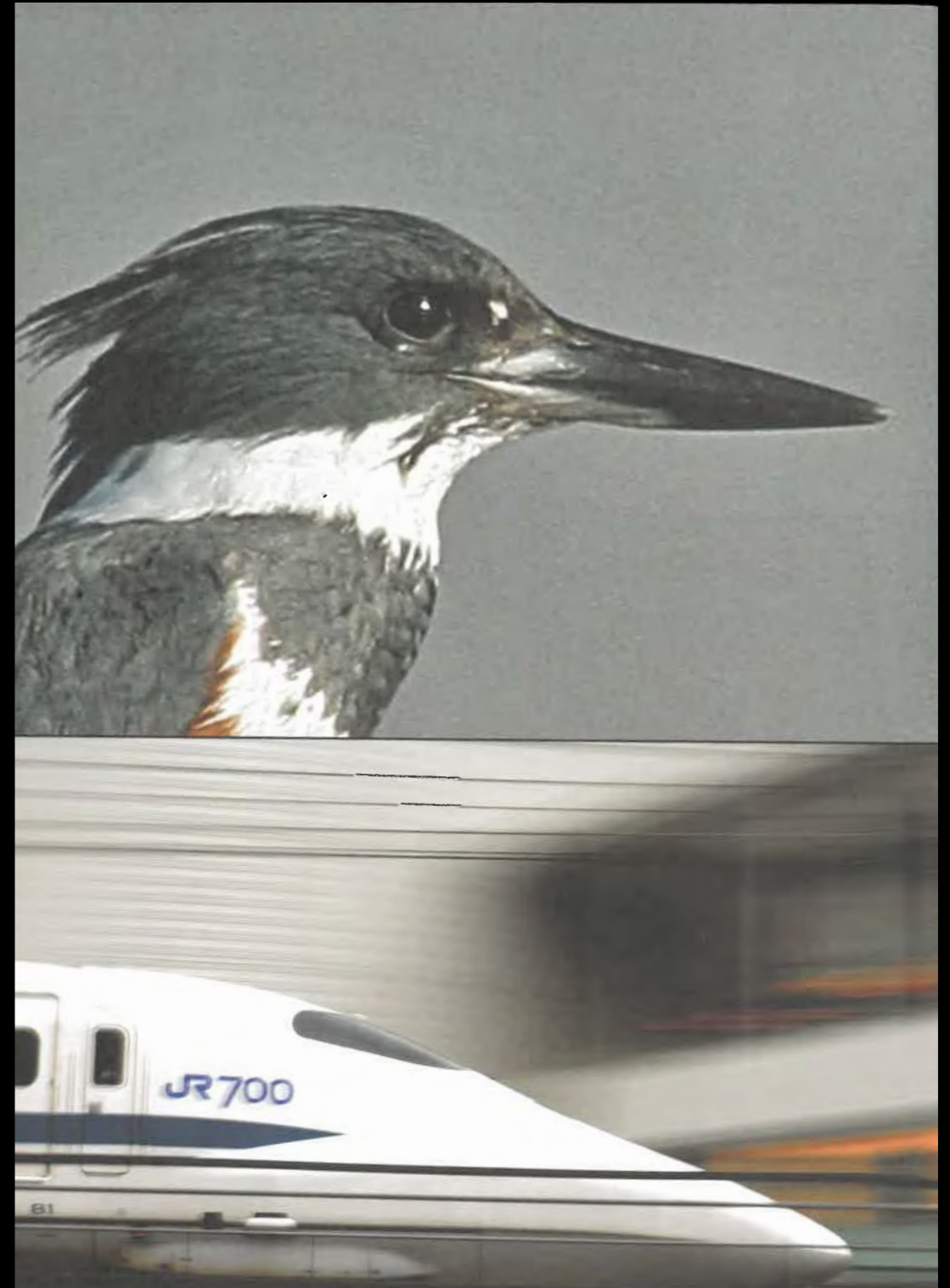
# Waffeleisen -> Sohle für Laufschuhe



# Kletten -> Klettverschluss

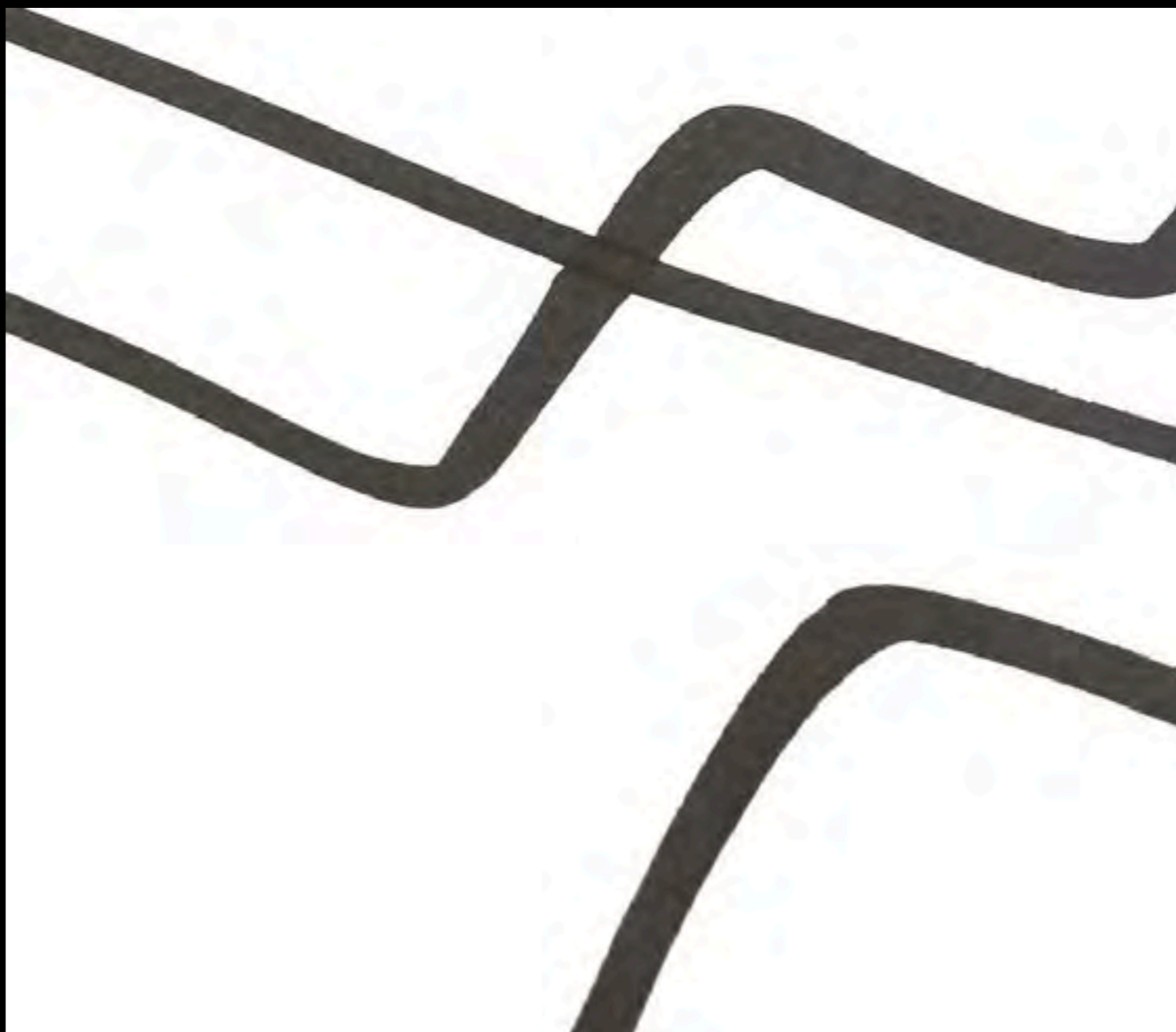


Kingfisher -> Hochgeschwindigkeitszug



# Grenzen zwischen Arbeit und Freizeit verschwimmen

Berzbach weist darauf hin, dass Kreativjobs häufig dazu führen, dass Arbeit und Freizeit ineinander übergehen. Wenn man ständig „selbst verwirklicht“, läuft man Gefahr, permanent verfügbar zu sein.



# **Convergence of Science and Art to Support Climate Resilience in Central American Smallholder Communities**

This innovative application assists farmers in planning their planting and harvesting activities based on rainfall forecasts

Bsp.: Die Autobahn A0.  
gebaut nach Bauvorlage RB  
26.

Mussbach, Hannes; Utikal,  
Ole.

3 — BLINKER LINKS





4 — RASTSTÄTTE



gefärbte Landschaftsbild, zur Übersicht  
komprimiert in der dokumentierenden  
Fotografie?

Kuckert legt die Autobahn als Motiv  
vor. Uska und Mustbach haben sie als  
Begriff einer künstlerischen Entwer-  
fung gewählt. Die Autobahn als ästhe-  
tisches Objekt, als Kunstwerk, damit rei-  
hen die beiden aus der Streetart kom-  
menden Künstler sich ein in eine reiche  
Tradition, welche die Fernverkehrsstraße  
als Material der Kunst begreift. Sie um-  
spannt alle möglichen Gattungen, das Ge-  
dicht, die Musik, die Malerei und Grafik,

die Fotografie, die Film, architektonische  
Installationen bis hin zum Entwurf einer  
Umgestaltung der Autobahn als Musi-  
kumschauhaus. Die Vorstellung von der  
Autobahn als Kulturgut wird nicht zuletzt  
dadurch legitimiert und in jedem neuen  
Werk aktualisiert, dass sie Stoff künstler-  
ischer Reflexion bietet. Diese Form der  
Rezeption der Fernverkehrsstraße ist ein  
Pfeiler für den Mythos Autobahn: dass sie  
zur Kunst taugt.

Diese Qualität der Autobahn kommt  
nicht von ungefähr, ist sie doch selbst als  
Kunstwerk immer wieder neuformiert. ->

Ole Uffke  
Hannes Mussbach



# Die Autobahn A0

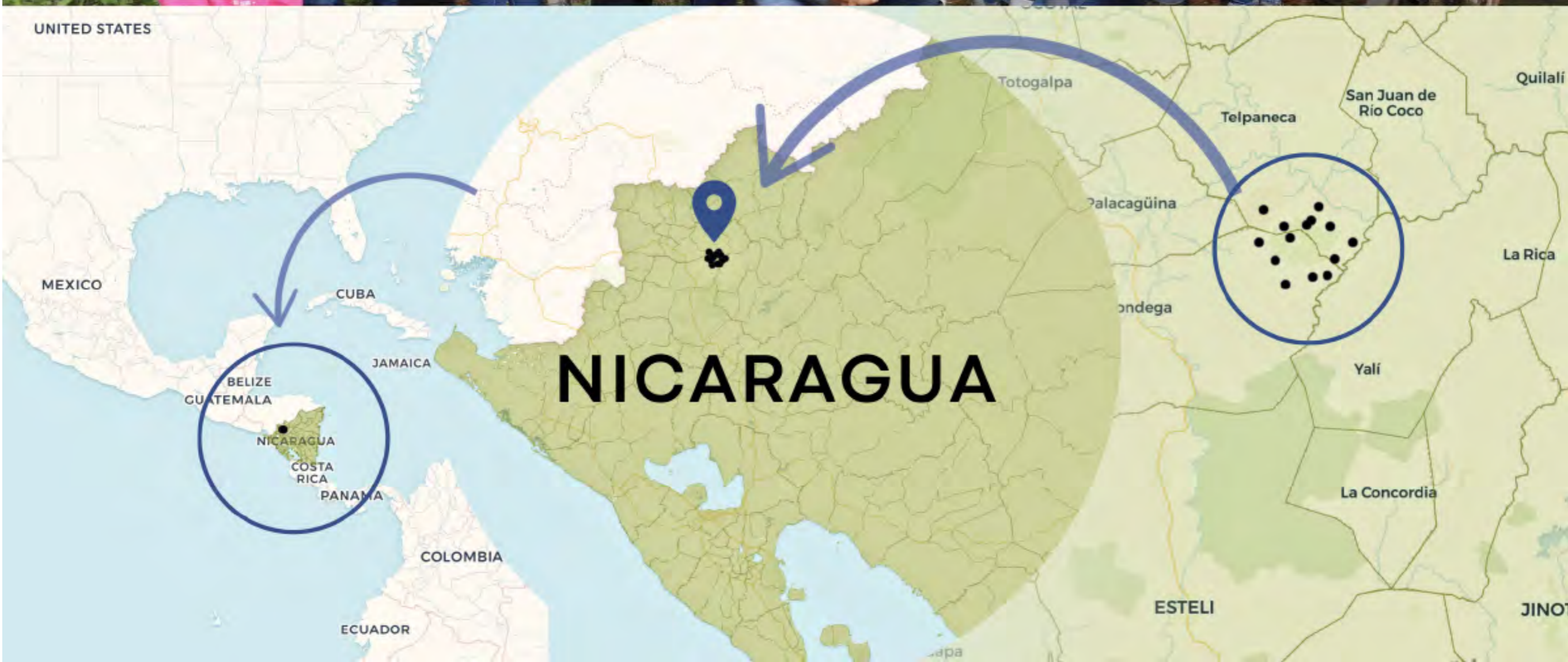
gebaut nach Bauvorlage RQ 26



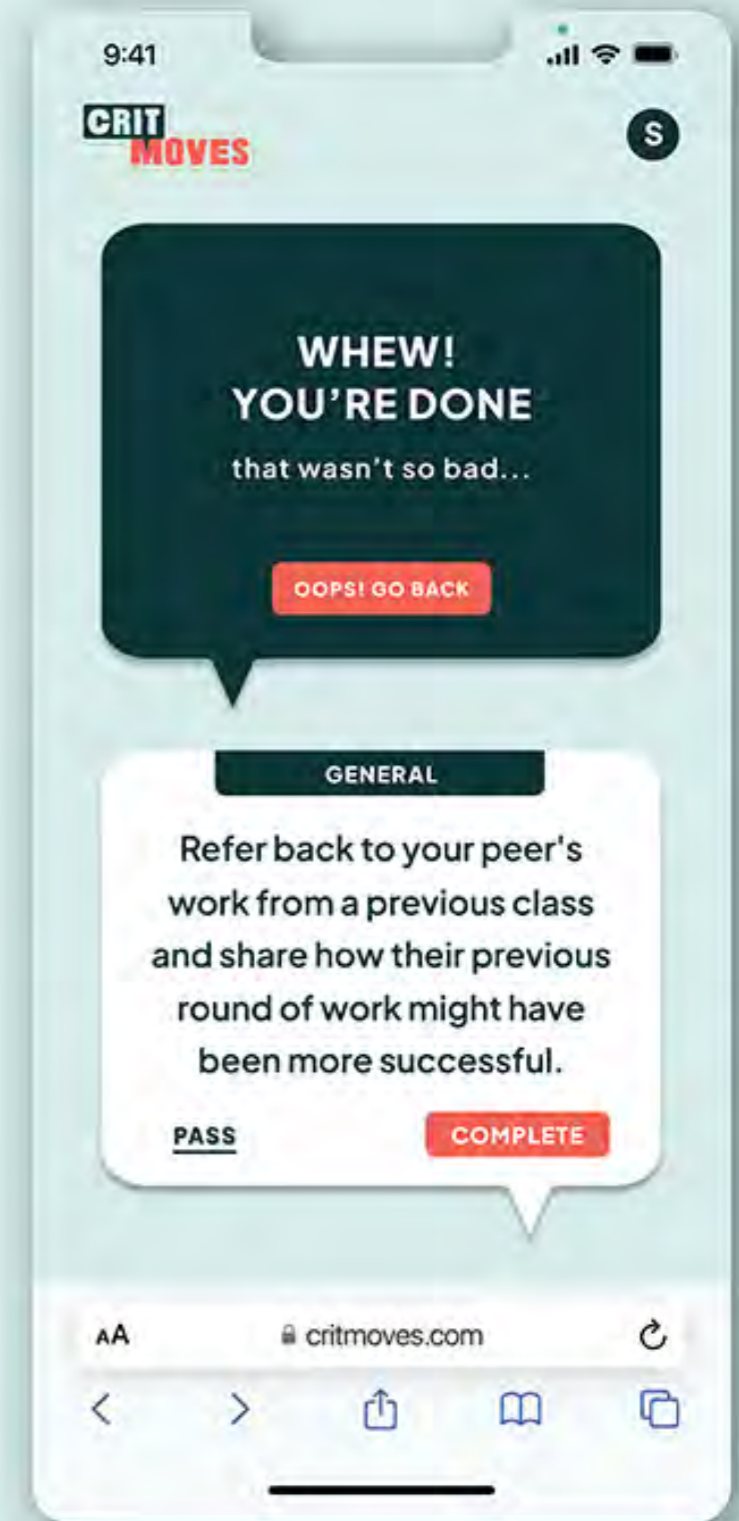
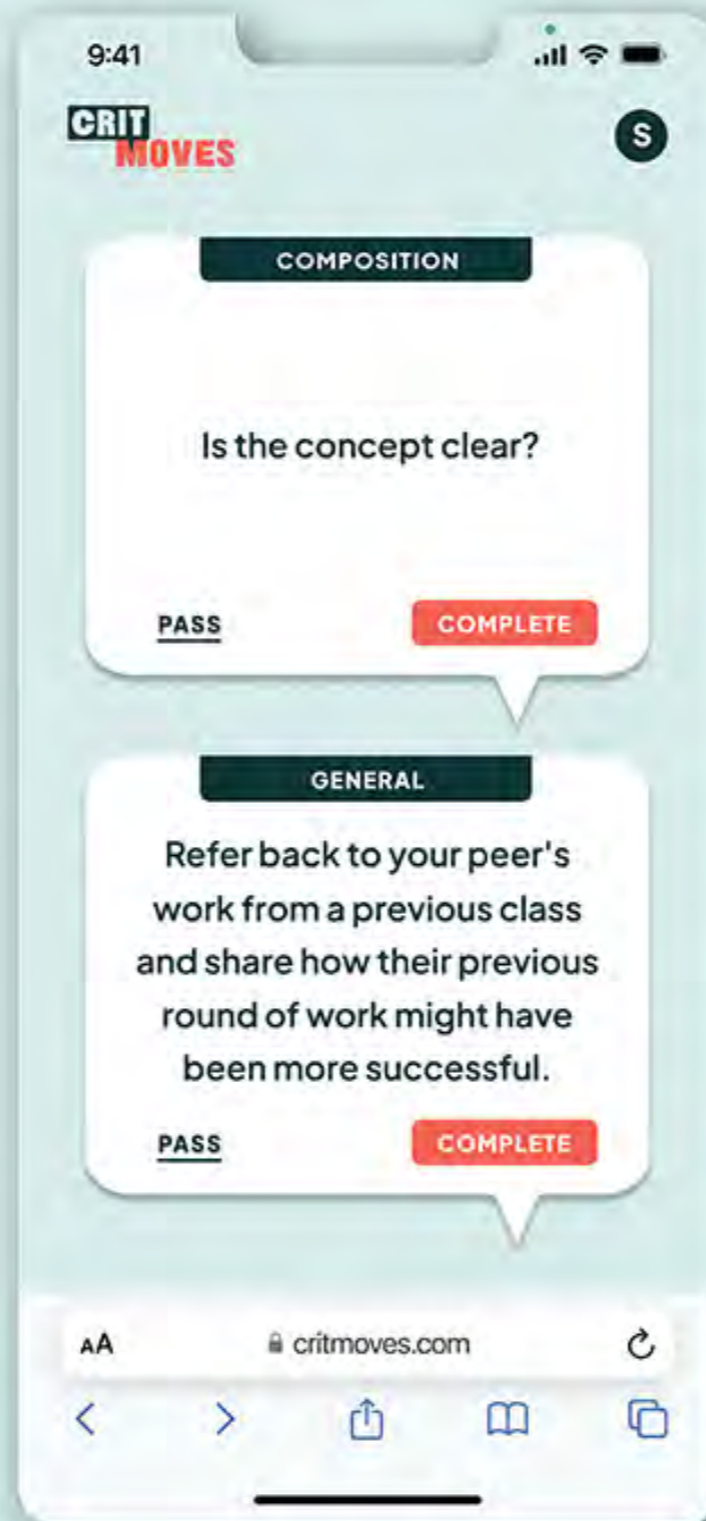




# **Designing Dialogue: Leveraging Technology for Cultivating Inclusion and Belonging in Classroom Critique**


CritMoves would allow faculty to create a set of specific prompts that would be randomly assigned to students via student cell phones





## STUDENT VIEW



 Fall 2022 

GAD 2021 COMPUTERS FOR DESIGN 001 

PROMPTS  STUDENTS 

Filter By Category

☐ Concept

☐ Typography

☐ Color

☒ Composition

☐ Usability (UX)

☐ Motion


☐ General

☐ Resume

PROMPTS: Composition


COMPOSITION

Does the composition use visual and typographical hierarchy?




COMPOSITION

Compare the composition of one student's work to another student's work.




COMPOSITION

PROMPTS ADDED 


COMPOSITION

How might bleed help activate the composition?



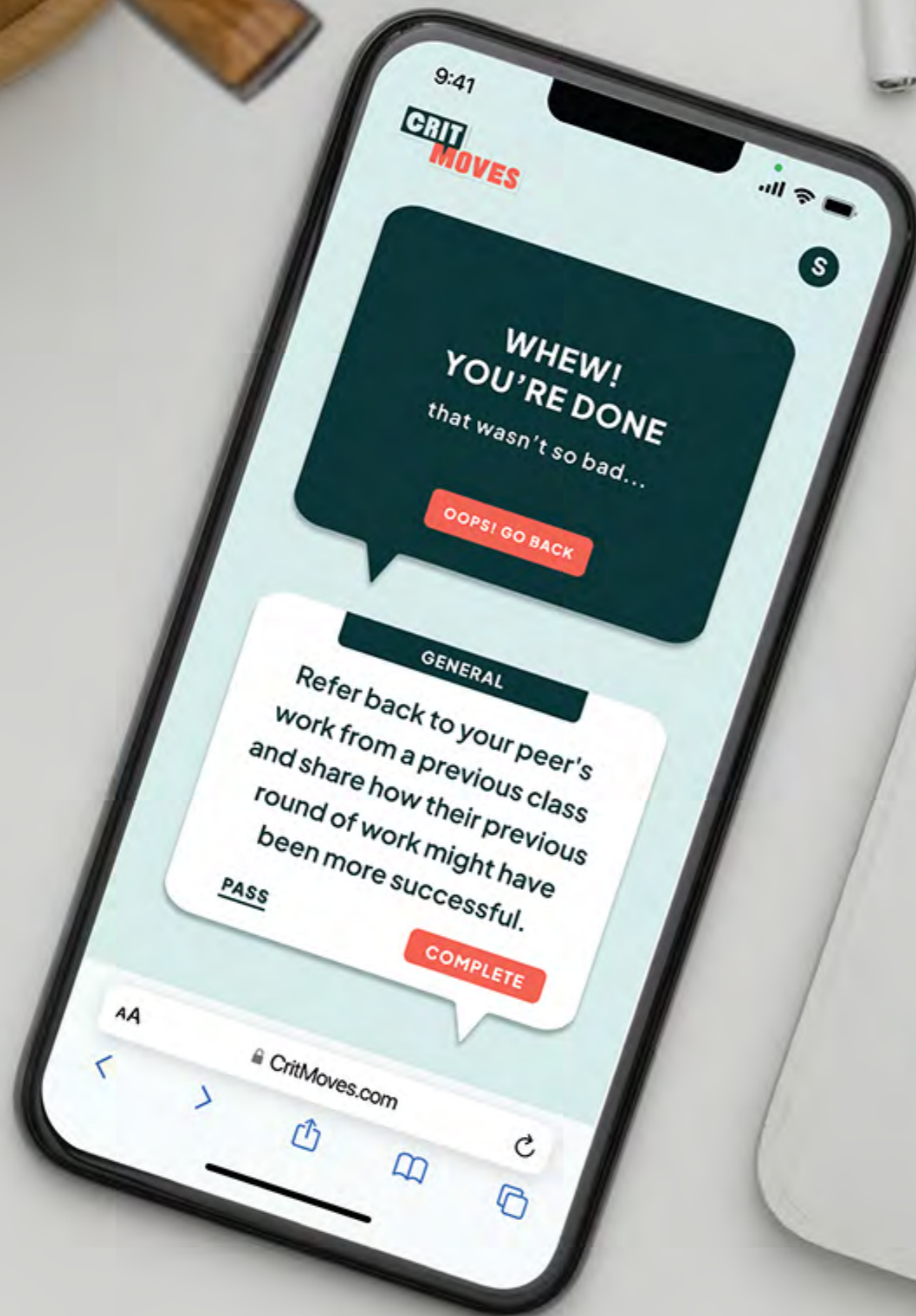
COMPOSITION

Does the composition lead the eye?



COMPOSITION

[Terms & Conditions](#) ©2022

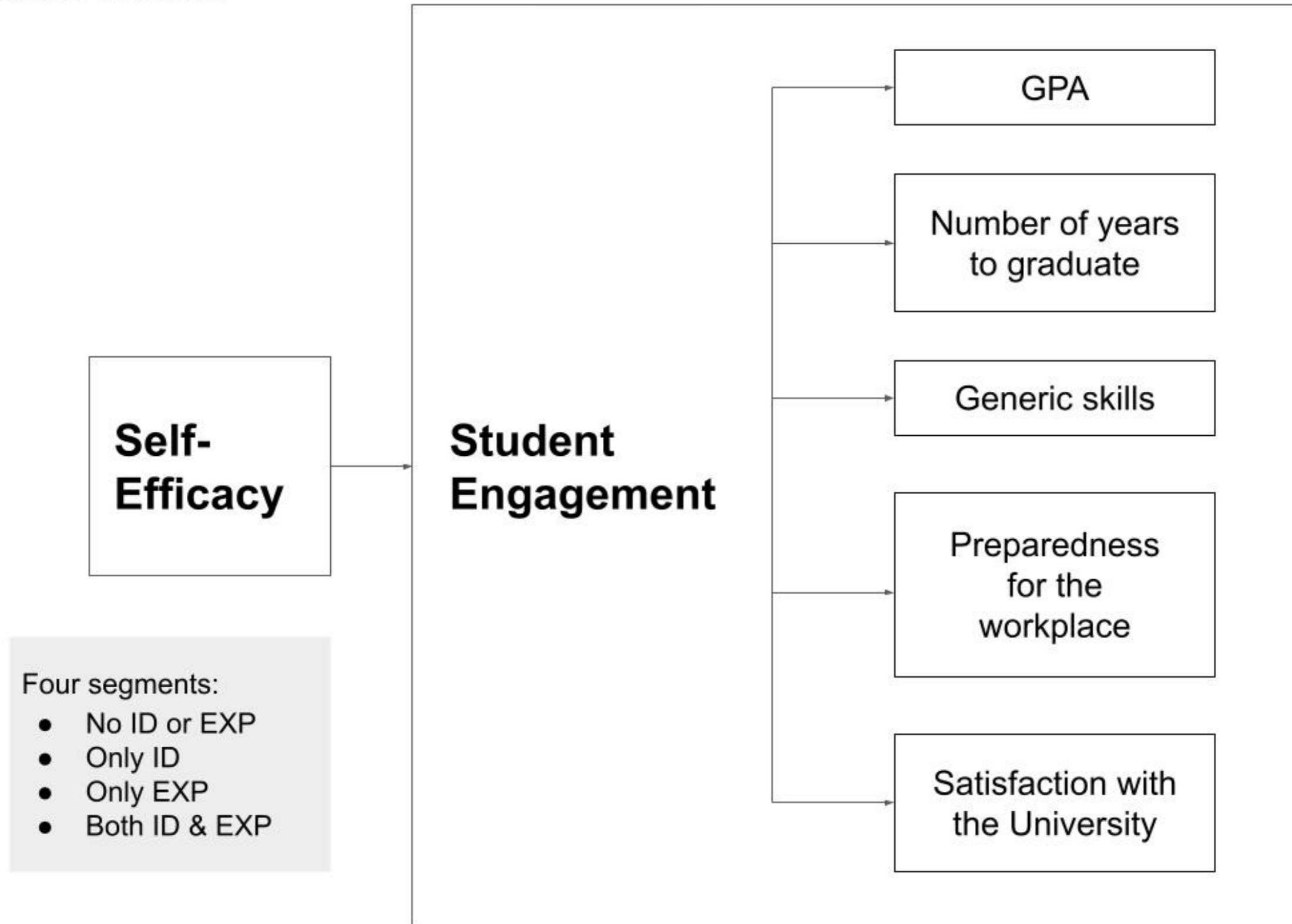


# **Assessing Student Learning Outcomes in an Interdisciplinary, Experiential Course**

A conceptual model that empirically examines the impact of interdisciplinary studies, participation in experiential learning, and the role demographics on learning outcomes.

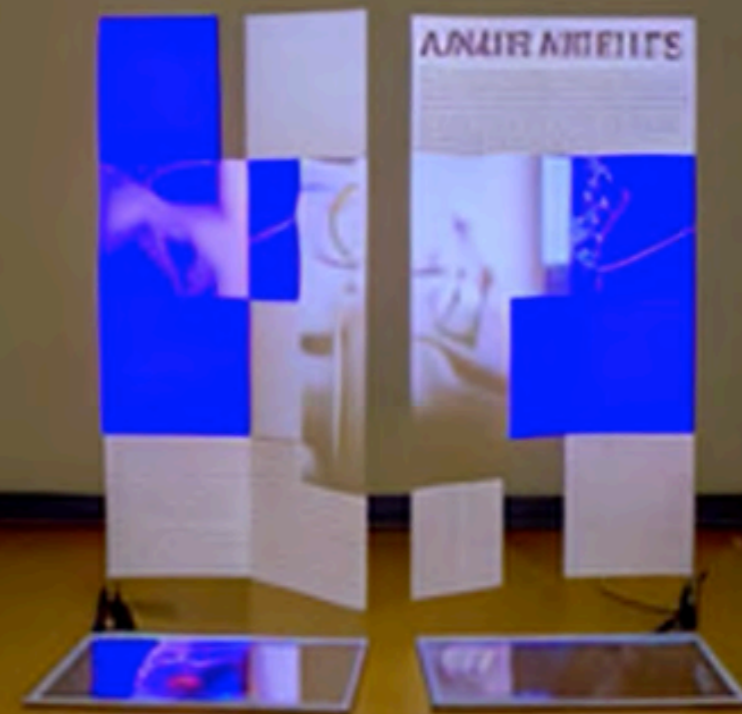
# Assessing Student Learning Outcomes in an Interdisciplinary, Experiential Course

## CONCEPT MODEL



# **Uncanny Ways of Seeing: Engaging AI in Design Practice and Pedagogy**

A closed-loop approach that yields content that seems familiar and uncanny—alternate realities and speculative futures



S P T P R 7 R A C W P Y E  
B R N V P A P C I R M R M  
A C 5 5 1 . 3 7 4 R O M D N I Z  
' B ' 5 ' 0 8 5 5 K A L S B A F  
7 6 1 S B F T 4 0 R N I S V E I S E

S P 7 P R 1 1 R A C S S I T R  
K H N V P A P C I R M C R  
M 8 5 3 7 4 R D A D 0 1 5  
R A S 0 2 5 5 I E R E I B A N  
U I S B E T 7 D B N C W I E E

FL 8,  
ENIGMAT  
PUZZLES  
FLASHING  
0123456

N6 BY