

Herzlich  
Willkommen

# Markus Schröppel

Professor, Doctor of Arts, Diplom Designer;  
Visuelle Kommunikation



Media  
University  
of Applied Sciences

# CM Karrieremanagement



Show  
Your  
Work!

# Designzukunft



BIRKHÄUSER

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 **Zukunftsperpektiven 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

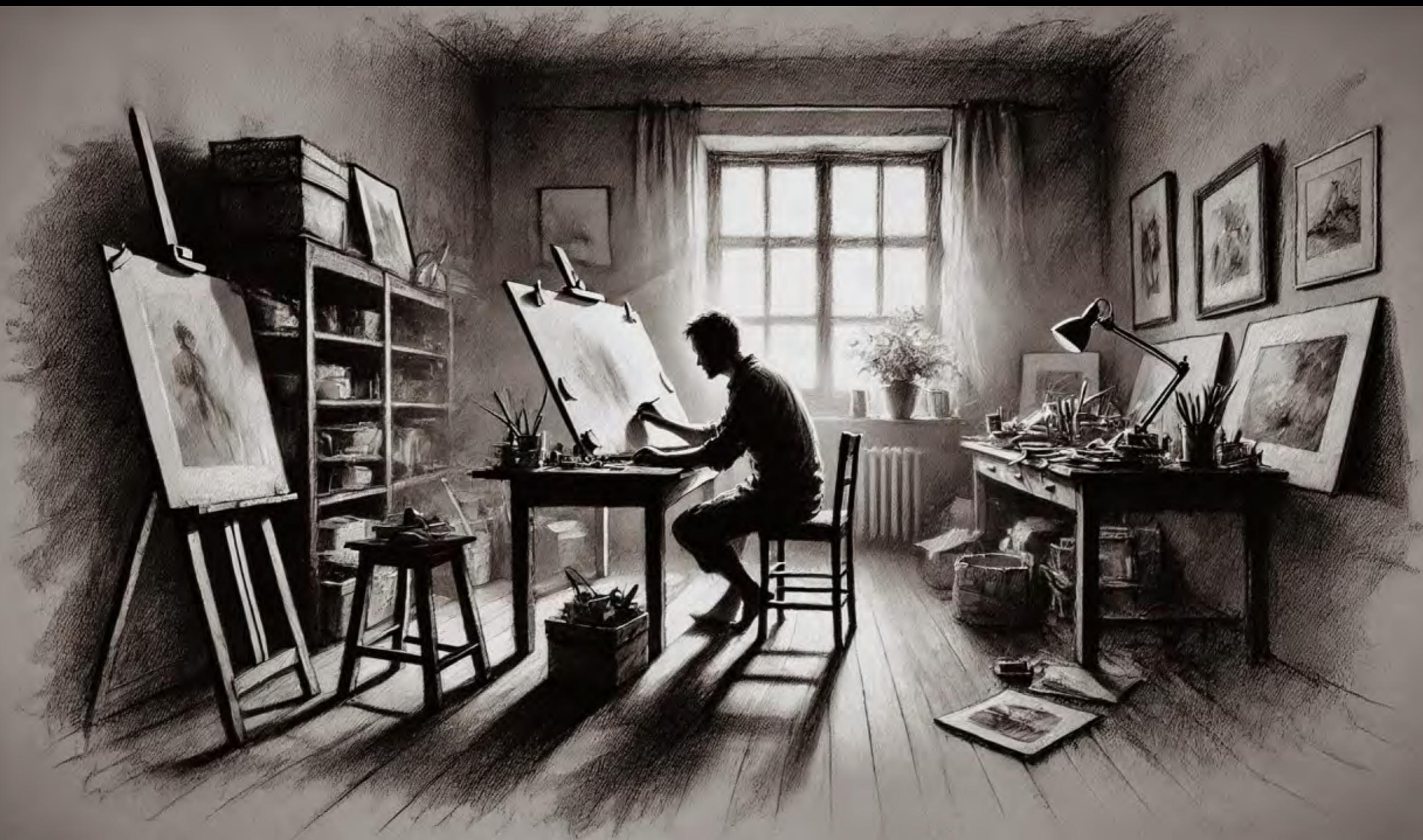
Mit Design Futuring  
Zukunftsszenarien  
strategisch erkunden,  
entwerfen  
und verhandeln.

verlag hermann schmidt



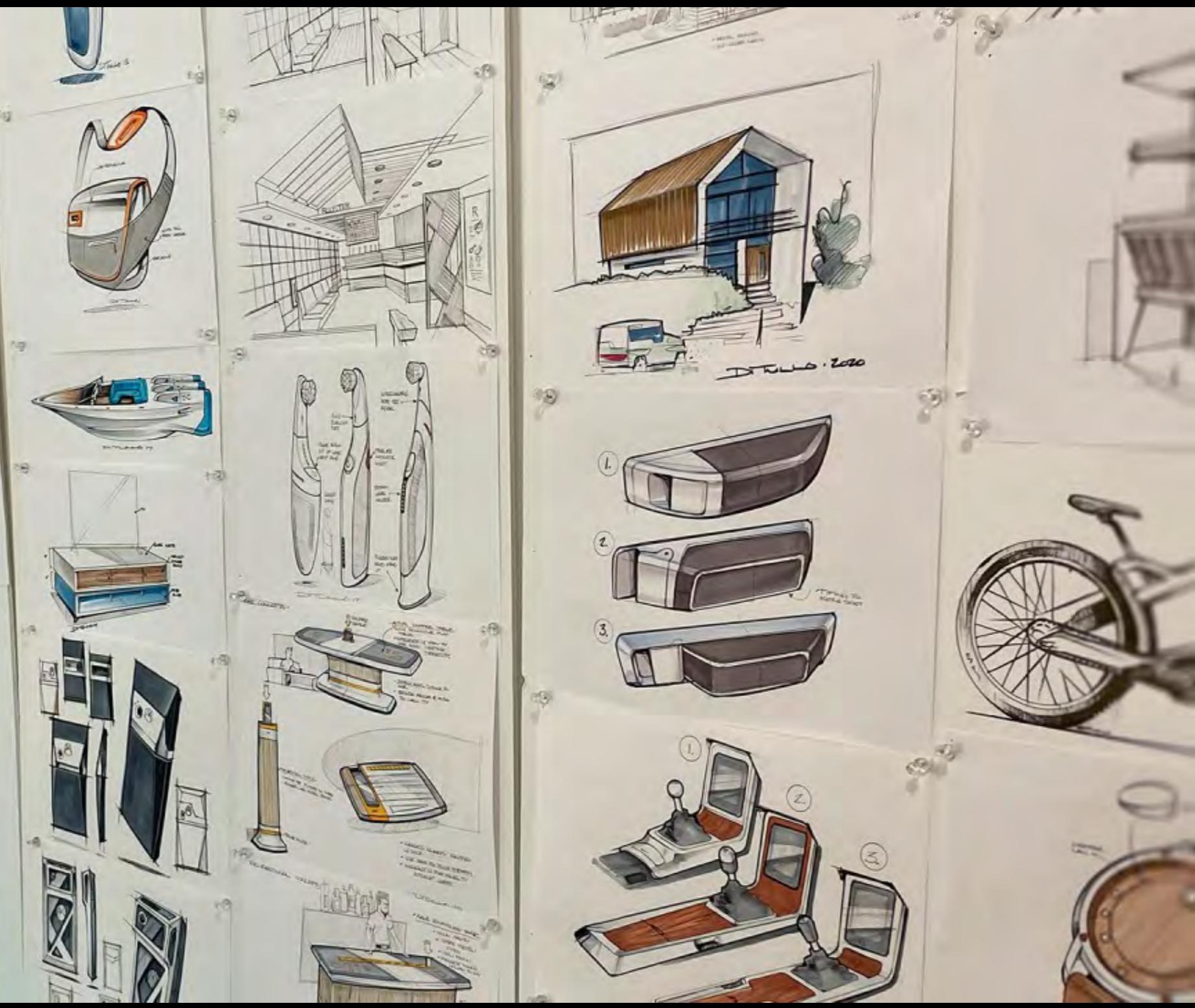
**„Gestaltend denken“ – wie Designer und  
Gestaltung sich in der Gegenwart und  
Vergangenheit entwickelt haben.**







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



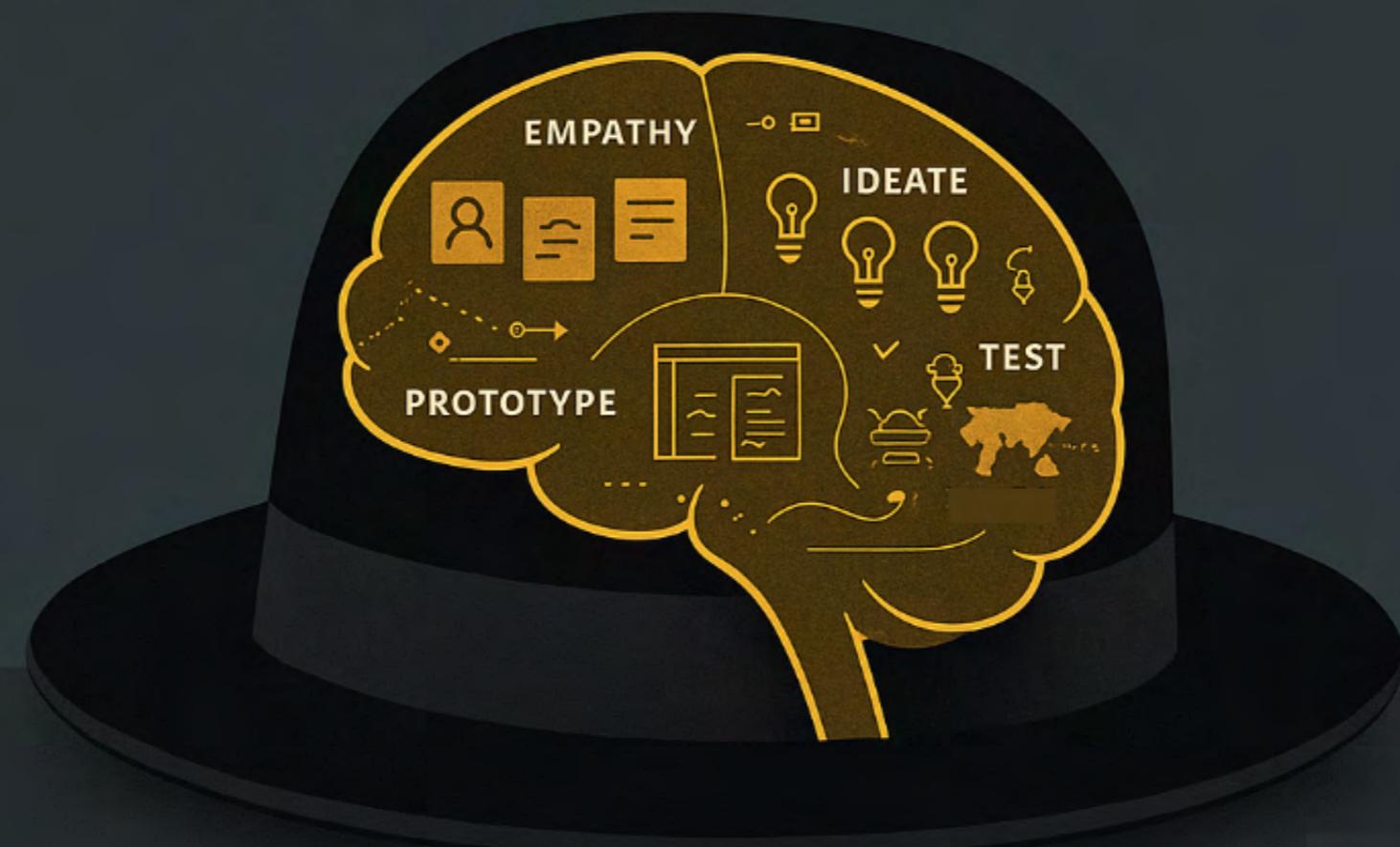
... eine Art greifbare Fähigkeit,  
die Sie erwerben und Ihnen einen Job  
verschaffen kann.

**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 Teilsfähigkeiten 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



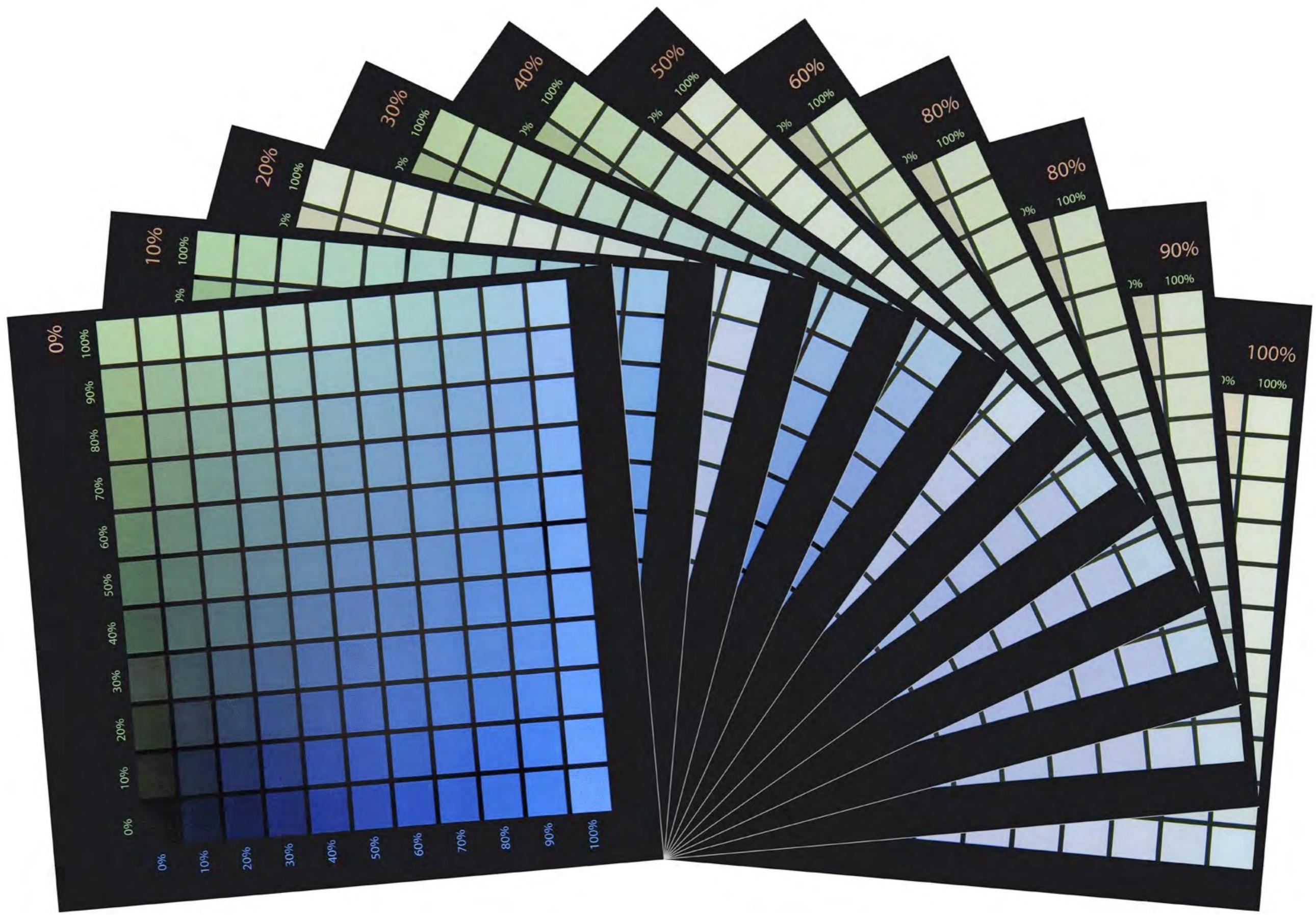
**HANDWERKLICHE KENNTNISSE:** Die Problemlösungsfähigkeiten bedeuten nicht viel ohne die Fähigkeit, Konzepte umzusetzen und Erfahrungen mit verschiedenen Produktionsmethoden zu sammeln.

# Lorenz Boegli











**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:**

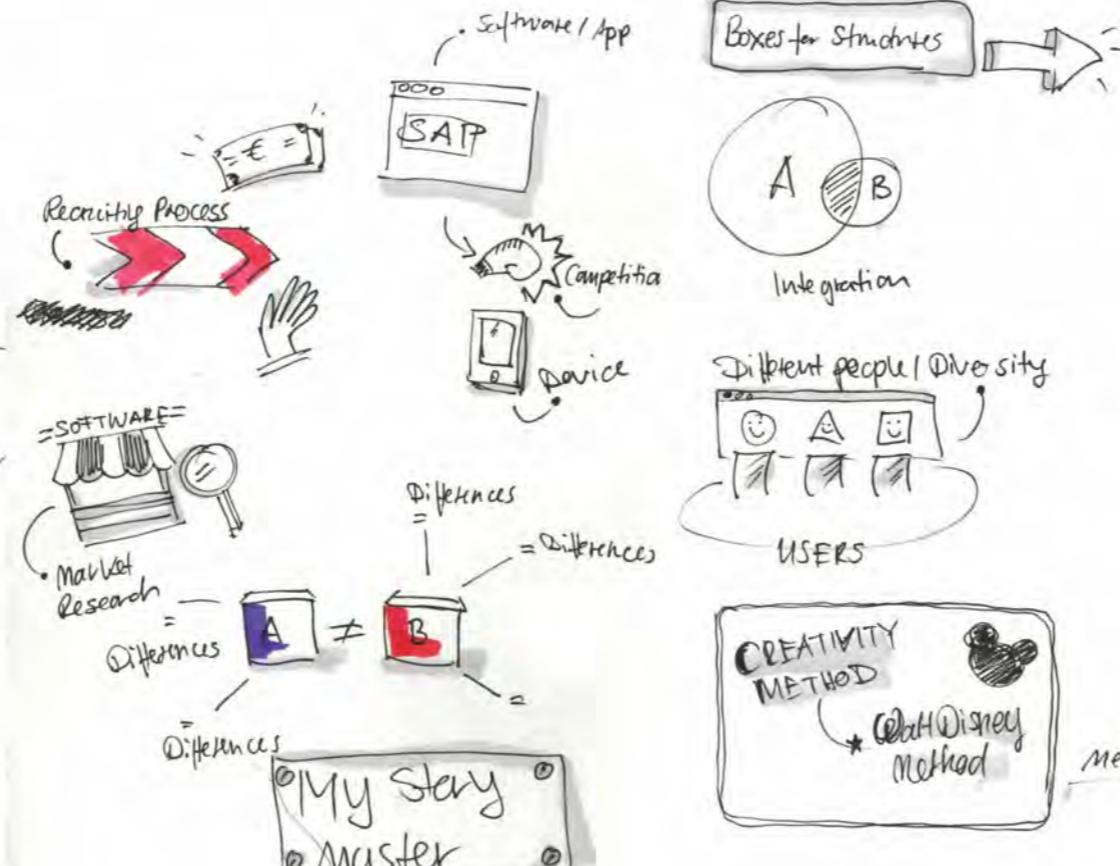
Ich persönlich habe alle Arten von Produktionsstätten besucht, von Glasbläsern in Murano, Italien, bis hin zu Verlagsherstellern, und bin immer mit neuen Erkenntnissen und Ideen nach Hause gegangen.



# **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.

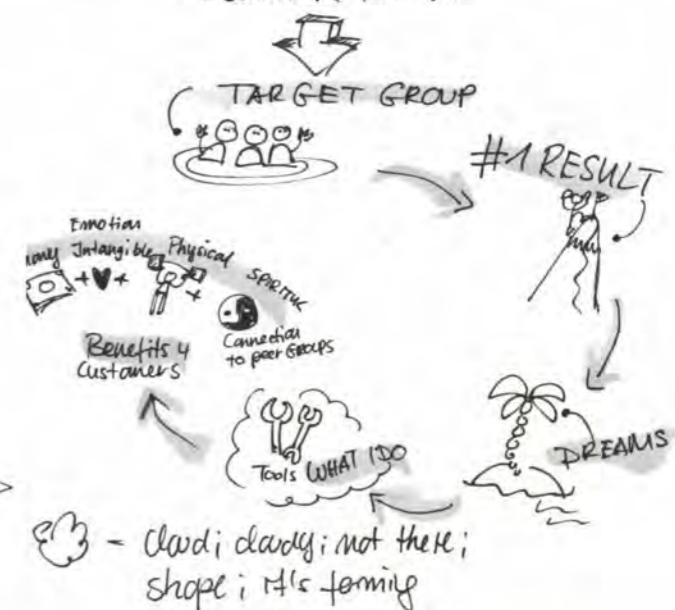
Raum to discuss things

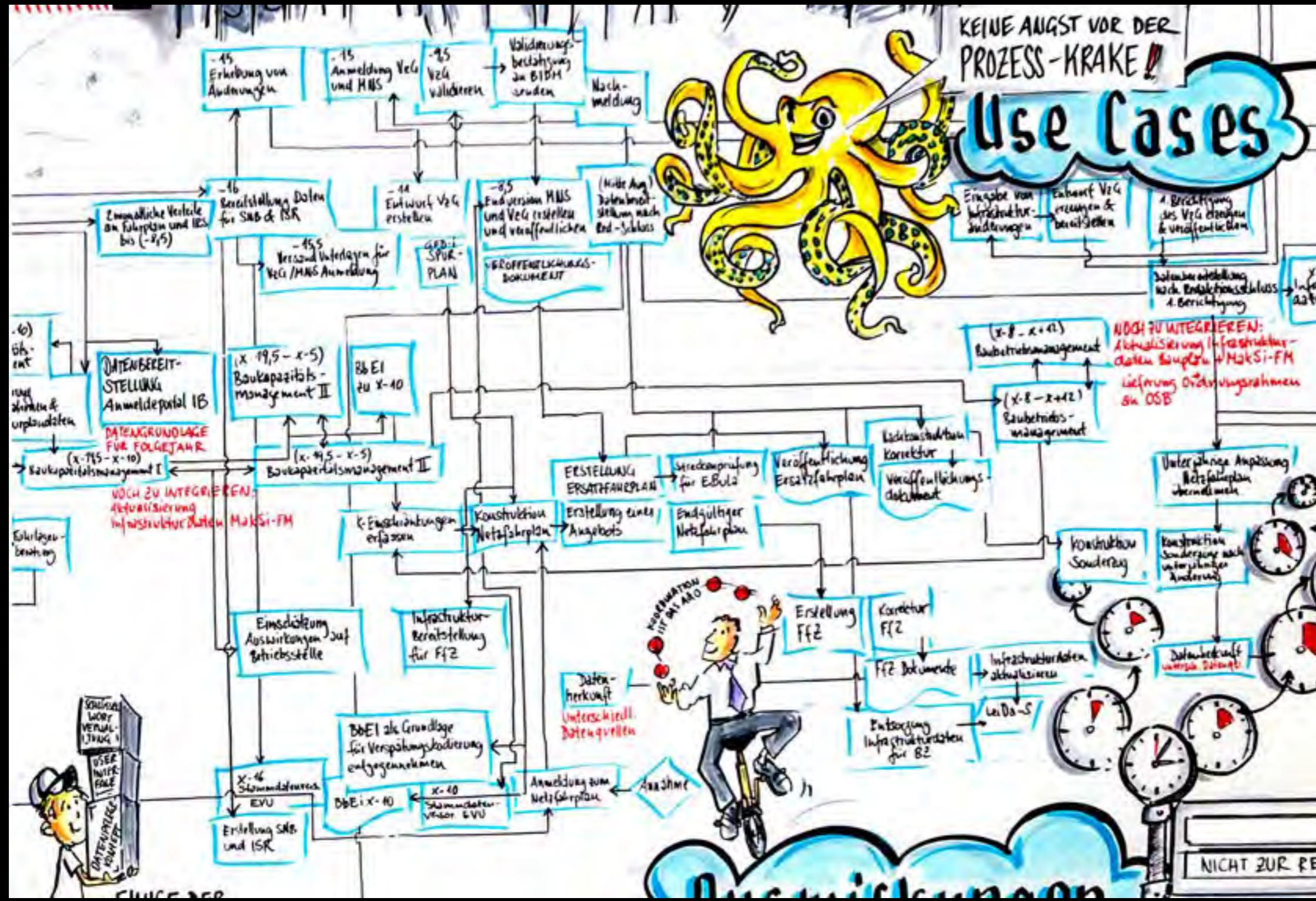


Next page →



Elevator Pitch





# **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.



# **VERBALE KOMMUNIKATIONSFÄHIGKEITEN:**

Design ist ein Teamsport, 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 bedeutsam.



# 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



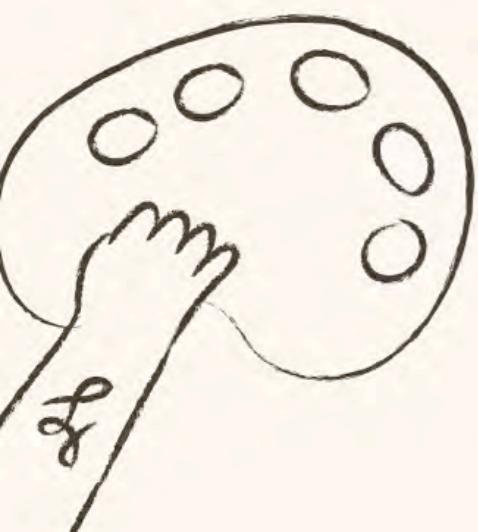
80's



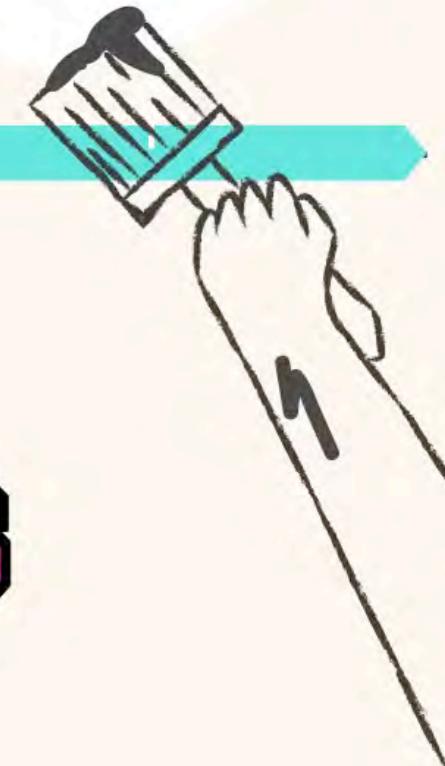
2000's



70's



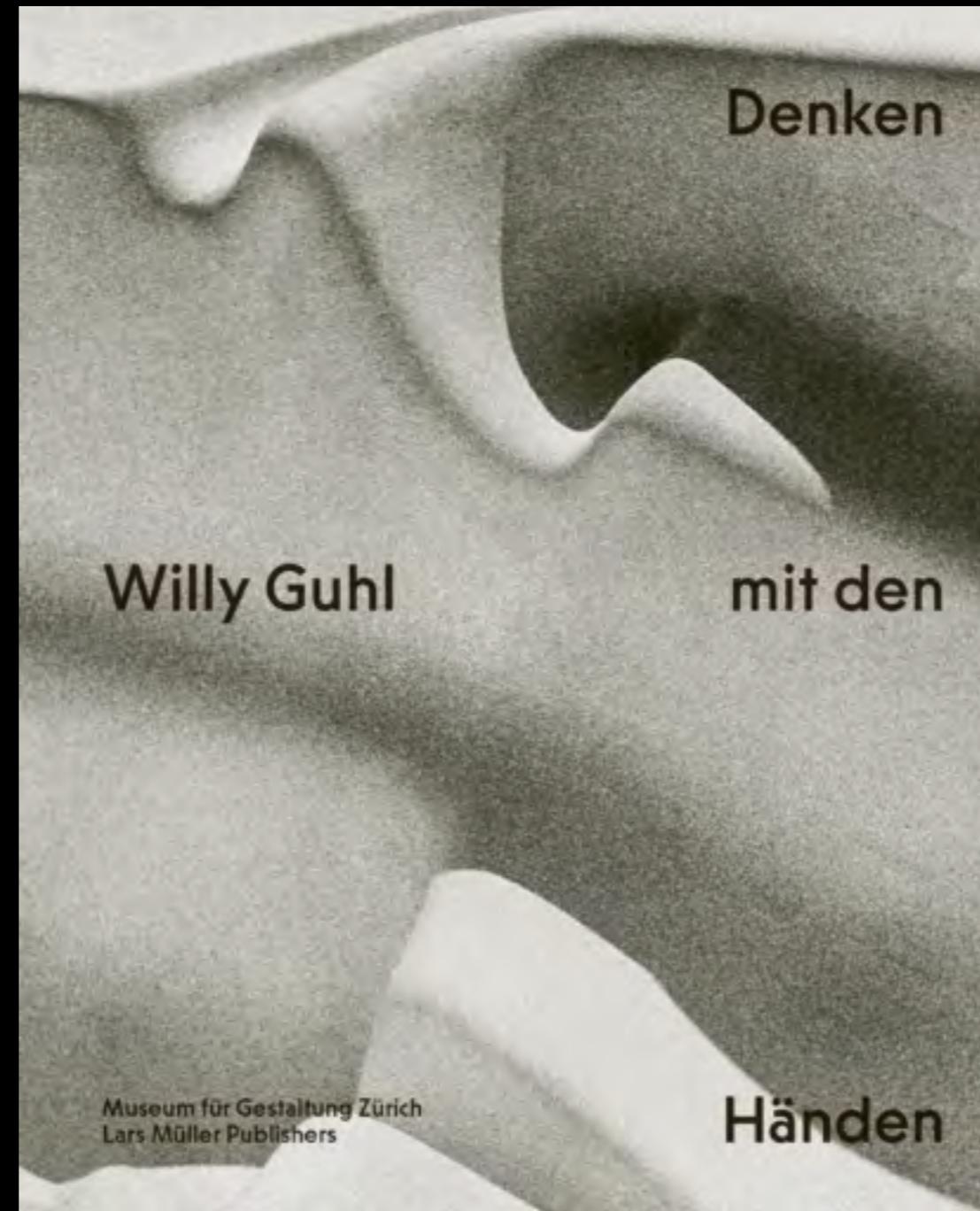
90's

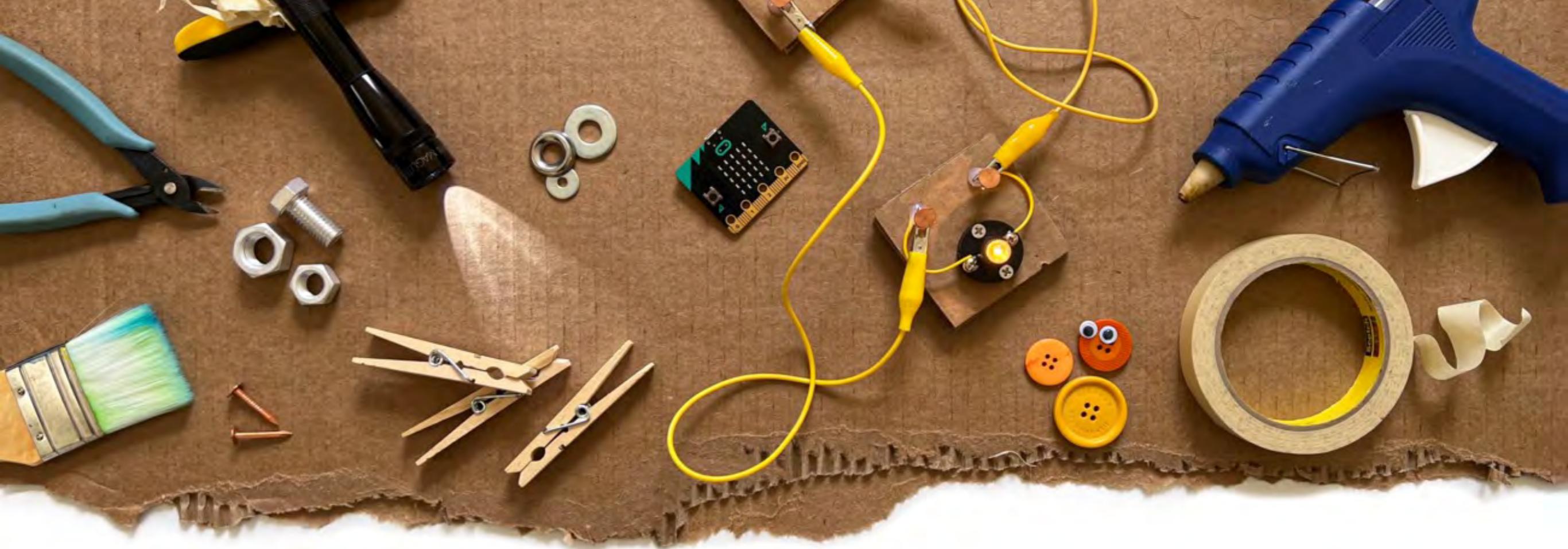


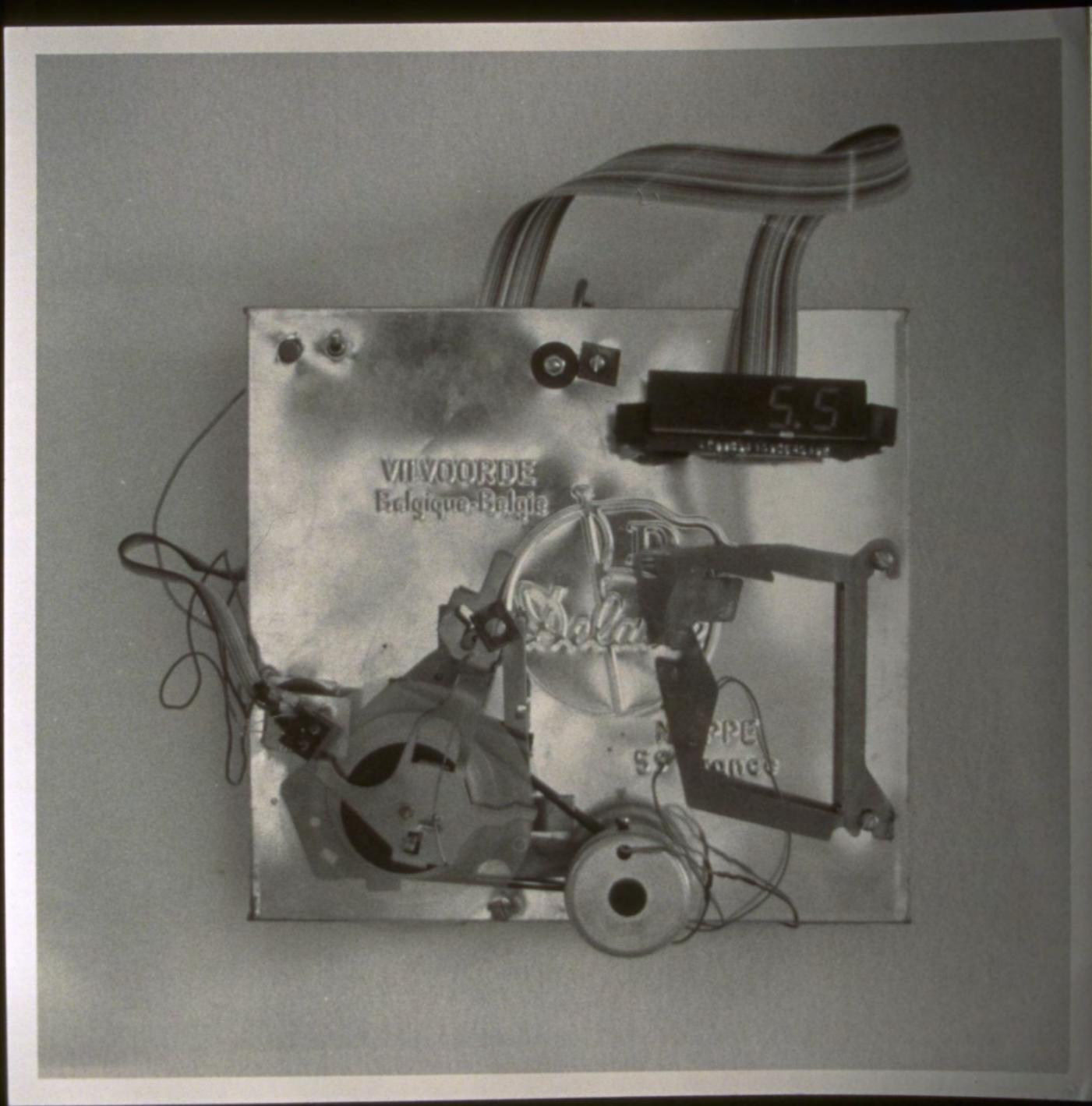
before Photoshop

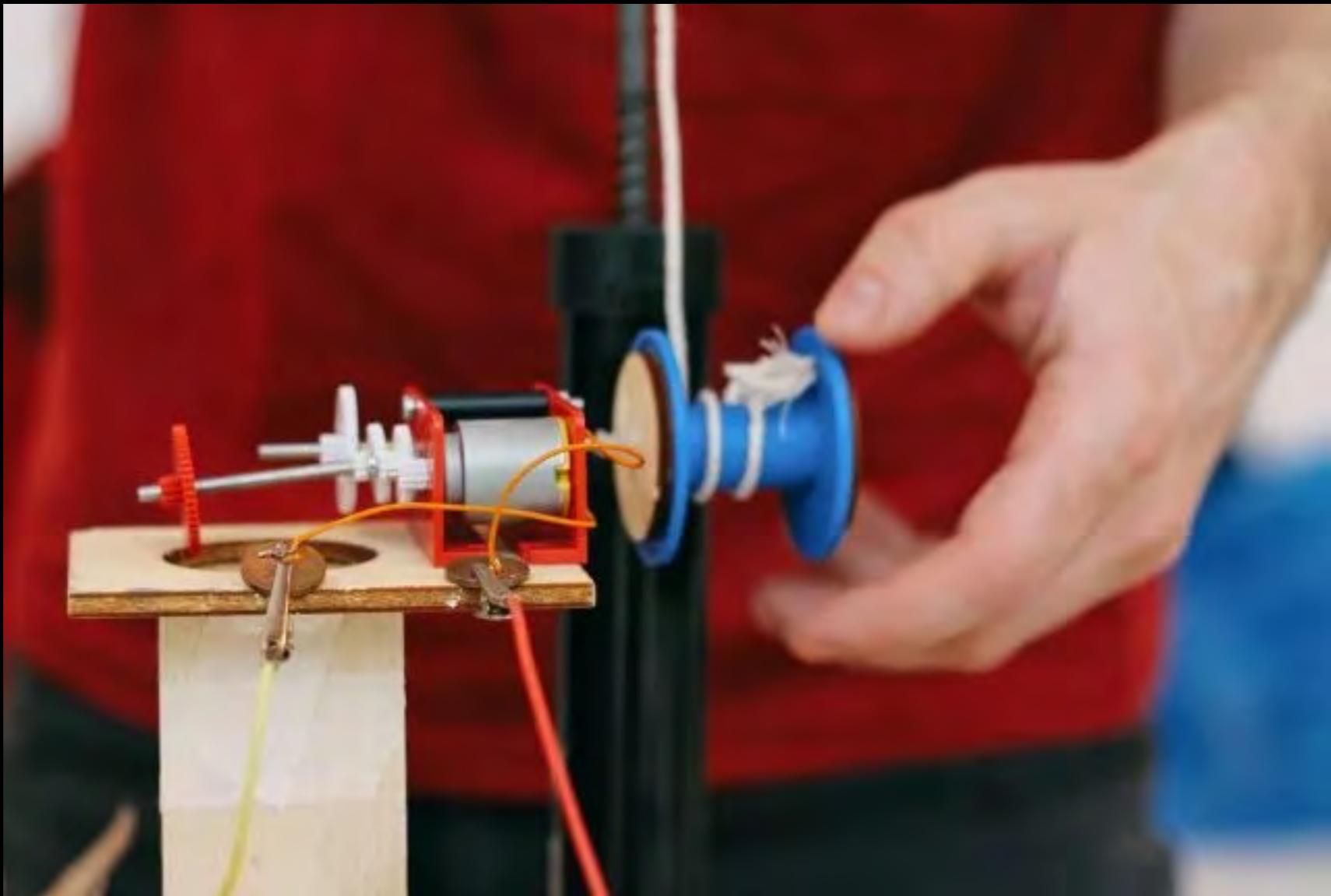












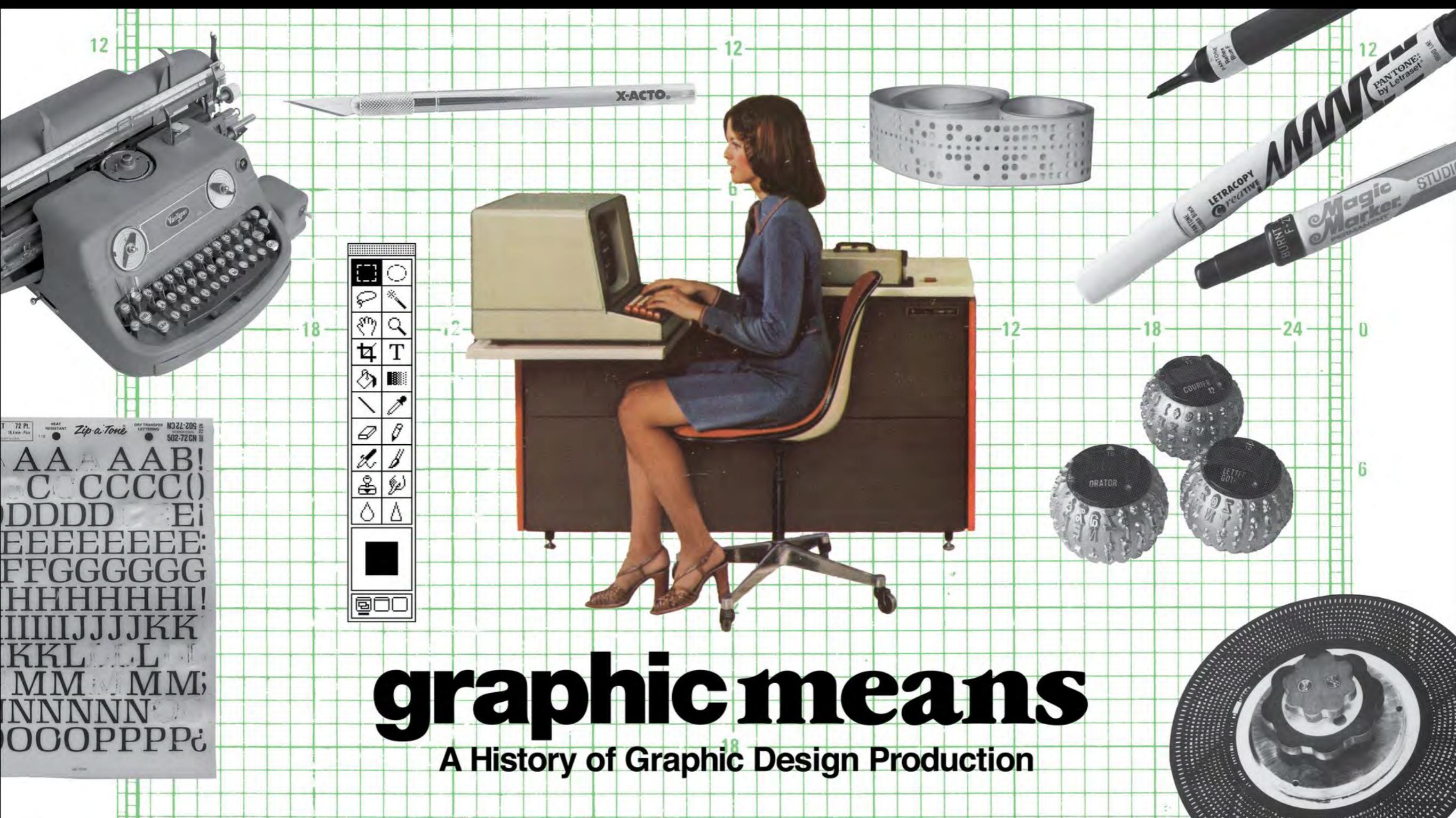




Als Designer sind wir auch wesentlich achtsamer geworden, was ein gesundes Ökosystem, eine ausgewogene Verteilung von Wohlstand und zukünftige soziale Probleme betrifft.

**Before design was digital**

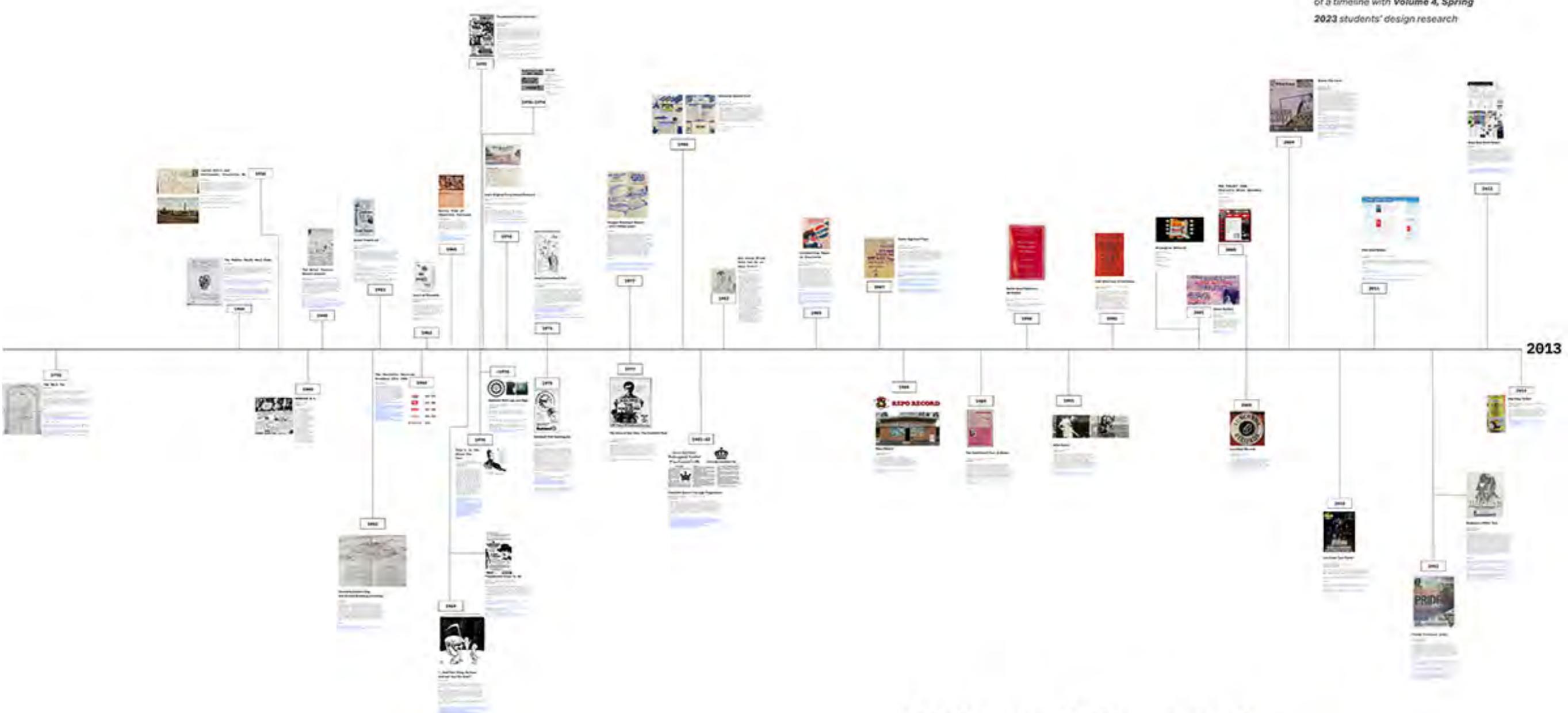




# HISTORY OF GRAPHIC DESIGN



below: a collaborative Miro board  
of a timeline with Volume 4, Spring  
2023 students' design research

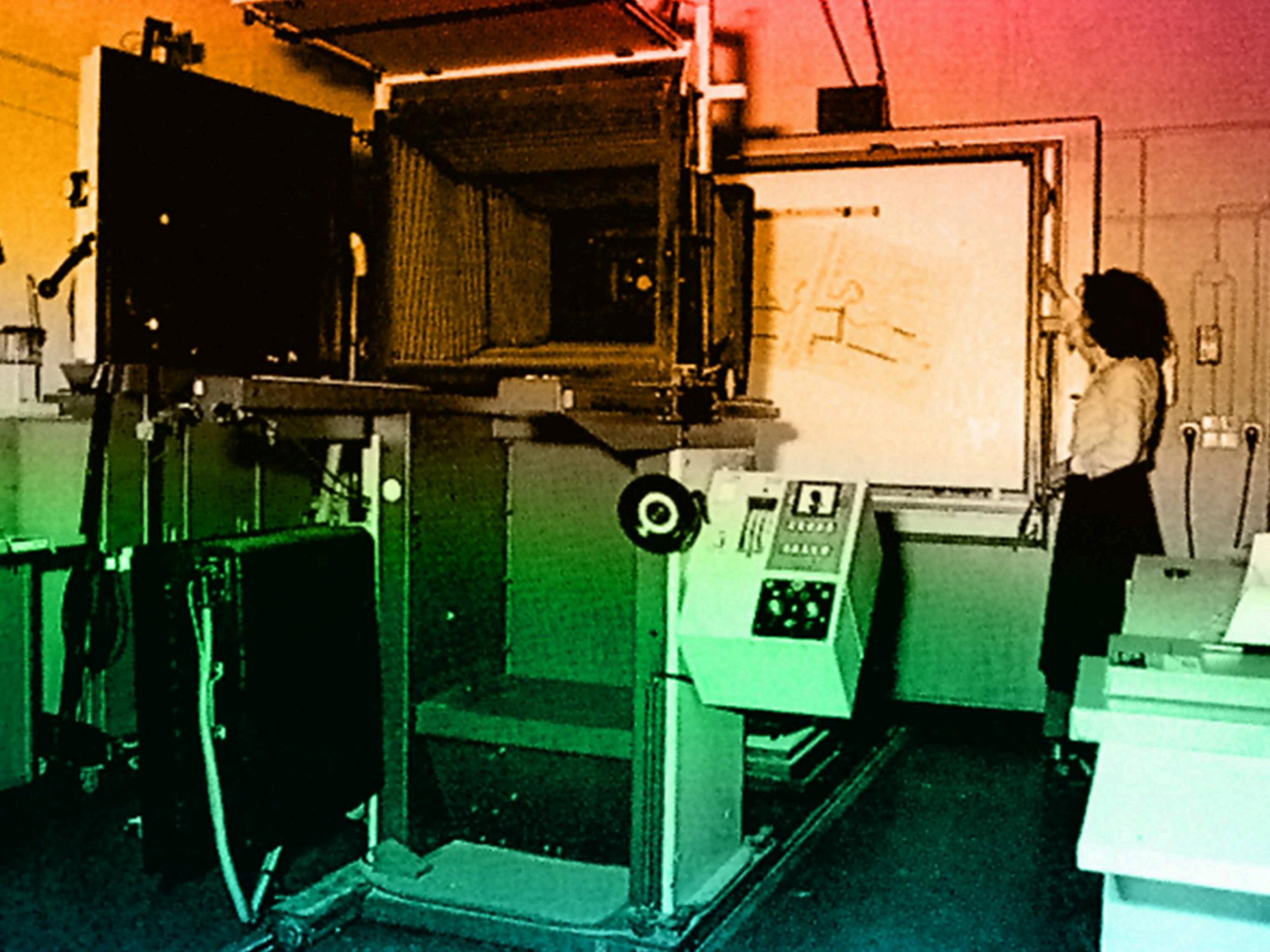


## Volume 4 Research

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









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



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



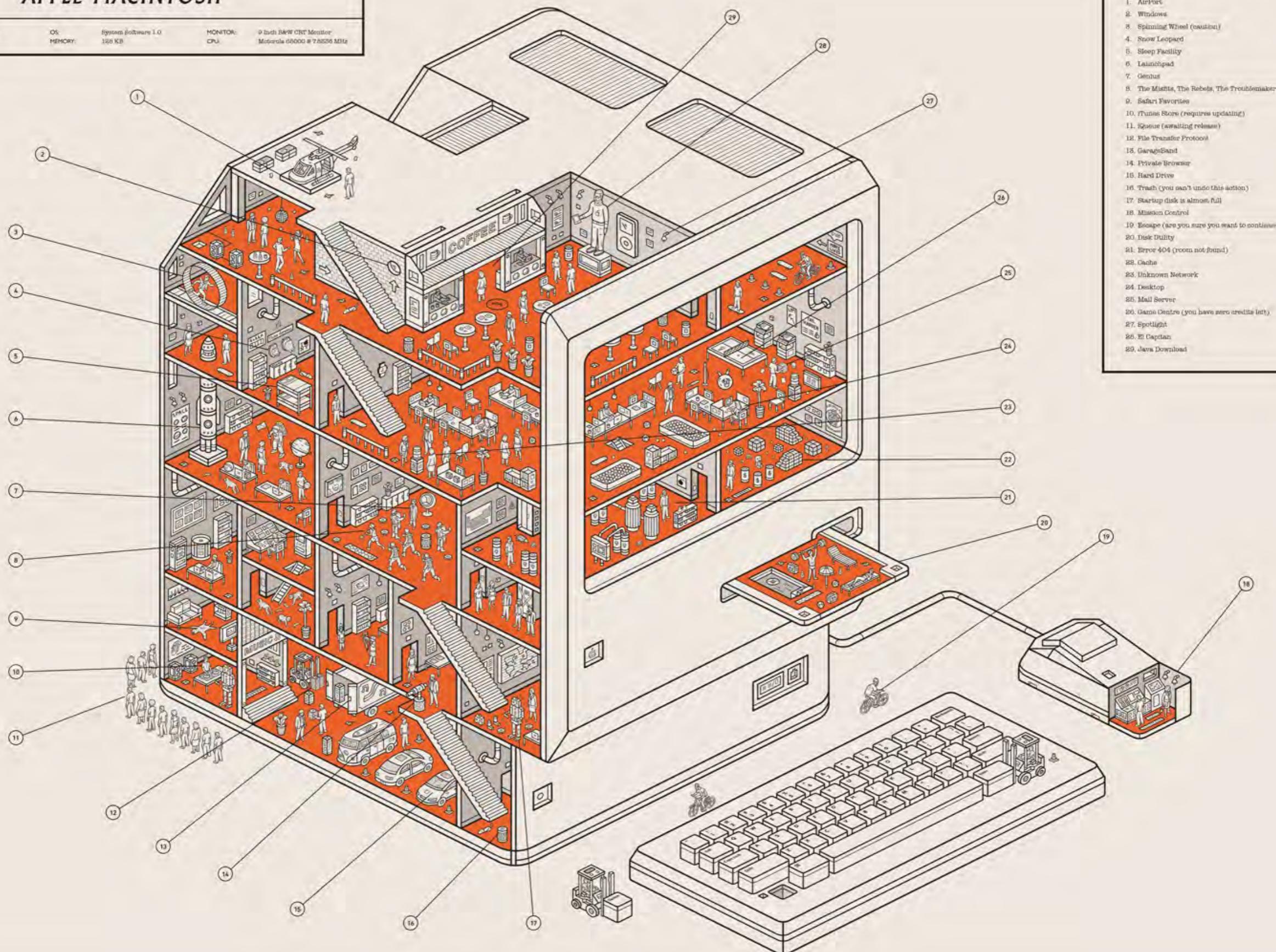


# INSIDE INFORMATION: APPLE MACINTOSH

RELEASED: January 24, 1984  
DISCONTINUED: October 1, 1995

OS: System Software 1.0  
MEMORY: 128 KB

MONITOR: 9 Inch B&W CRT Monitor  
CPU: Motorola 68000 @ 7.8326 MHz



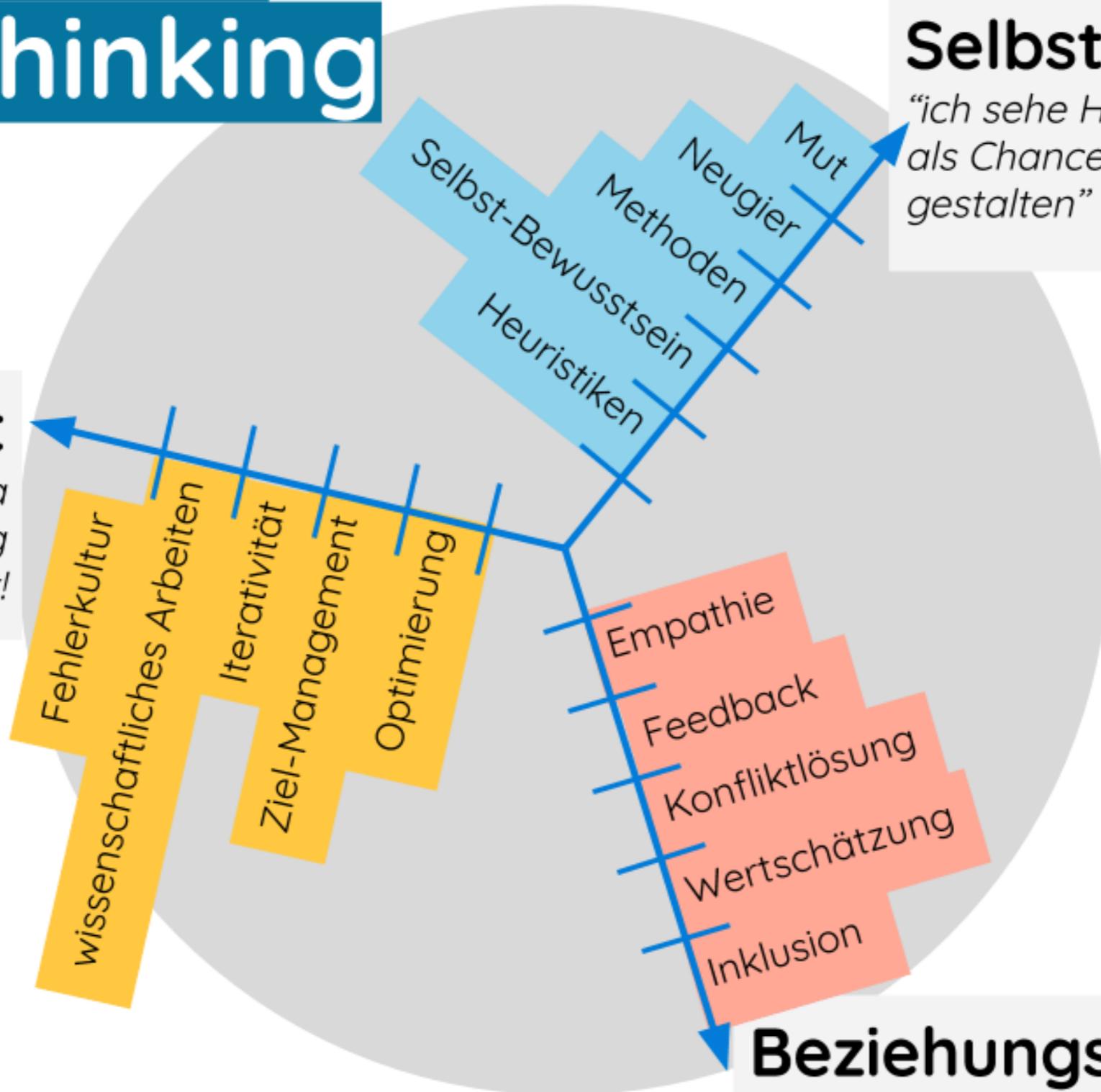
1. Airport
2. Windows
3. Spinning Wheel (caution)
4. Snow Leopard
5. Sleep Facility
6. Launchpad
7. Genius
8. The Misfits, The Rebels, The Troublemakers
9. Safari Favorites
10. iTunes Store (requires updating)
11. iPhoto (awaiting release)
12. File Transfer Protocol
13. GarageBand
14. Private Browser
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

**Agilität**  
*through running a test, we are becoming the best!*



**Beziehungskultur**  
*“eine vertrauensvolle Beziehung ist wertvoller als 100 Modelle”*

**kreatives  
Selbstvertrauen**  
*“ich sehe Herausforderungen als Chance, etwas zu gestalten”*

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

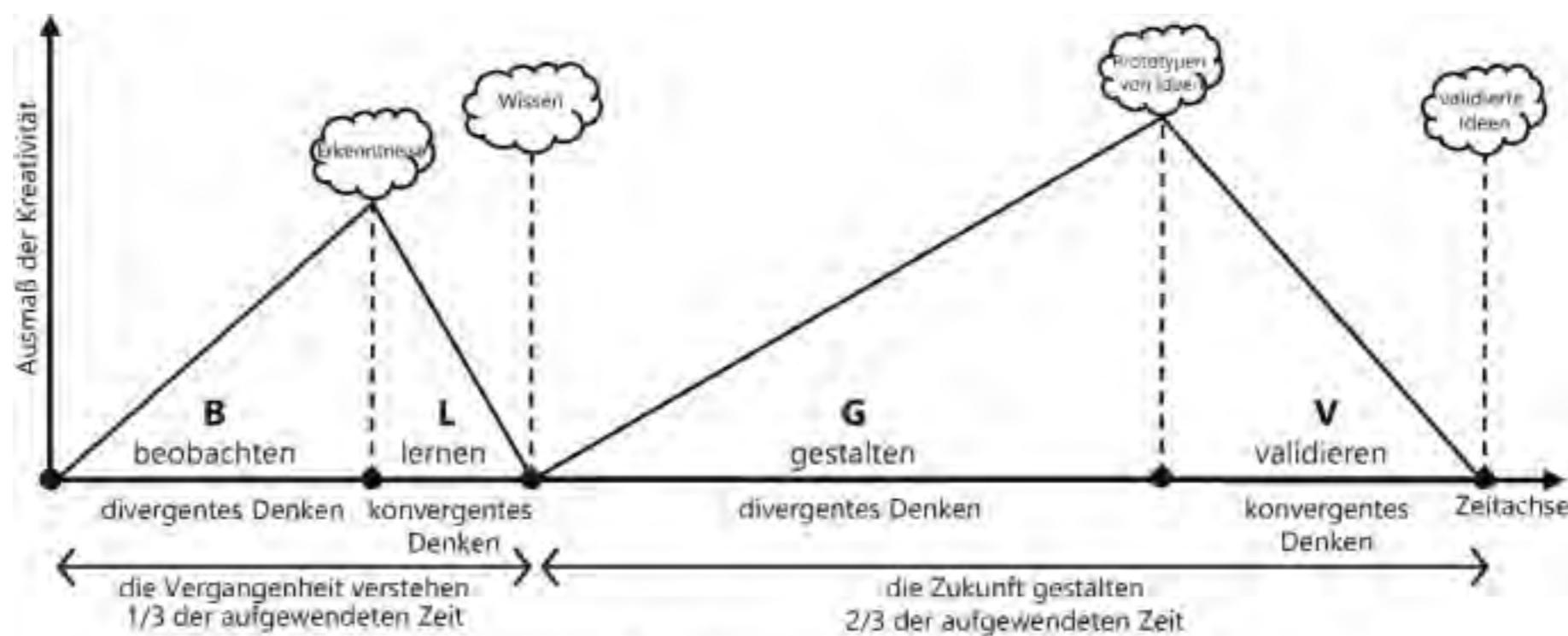


Bewertungskriterium	Beschreibung
<b>Prägnanz</b>	Strukturierter Aufbau: Regelmäßigkeit, Symmetrie, Geschlossenheit, Einheitlichkeit, Ausgeglichenheit, Knaptheit bei der Umsetzung der Botschaft.
<b>Distanz</b>	Es existiert nichts beziehungslos im Raum. Es sollte schöpferische Distanz zu konkurrierenden 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 Diederich. Basierend auf einer Illustration aus Diederich (2018). Verwendung mit Genehmigung.



Thursday, February 15, 2024

12:00 PM - 1:30 PM

Hilton Chicago - 8th Floor - Lake Michigan

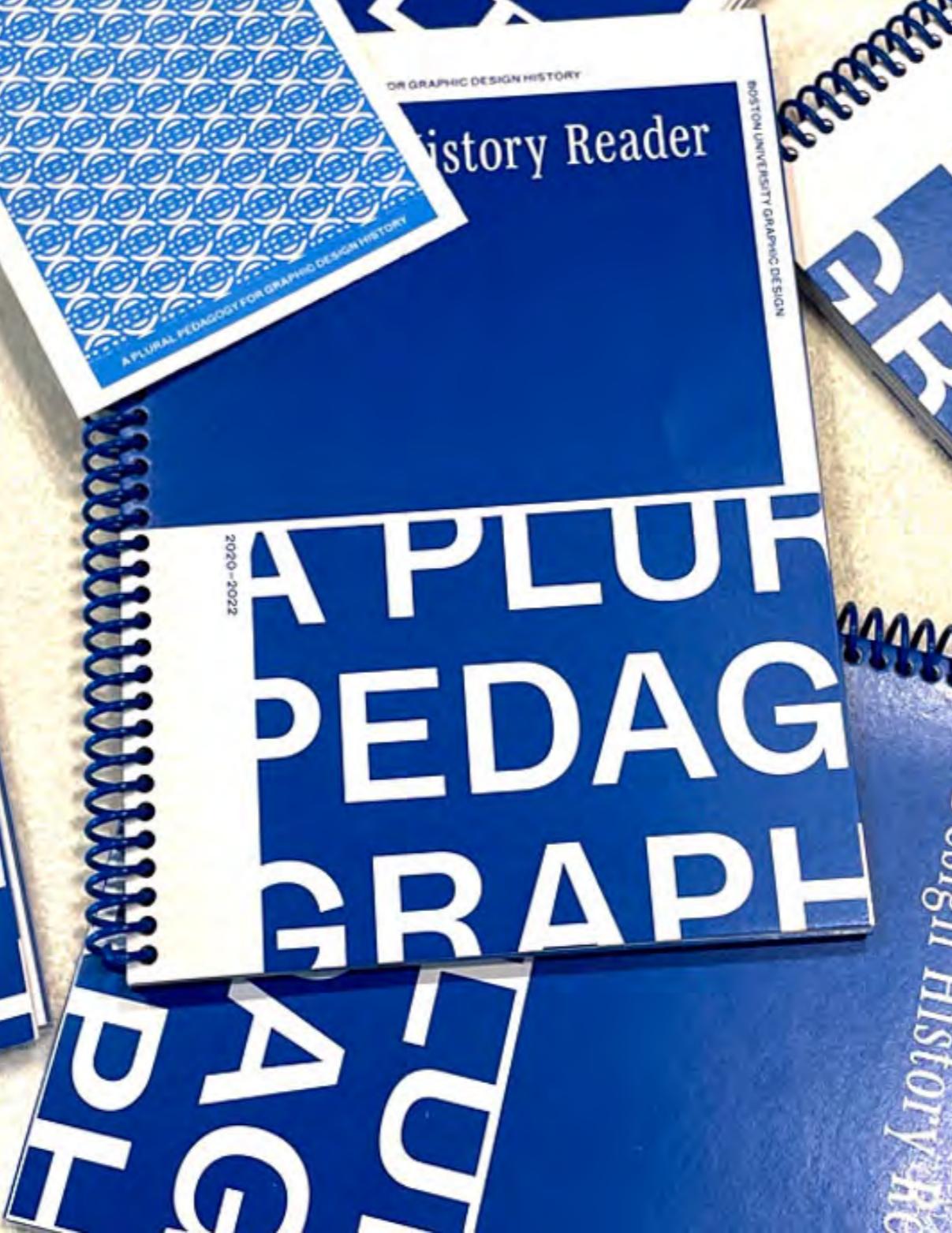
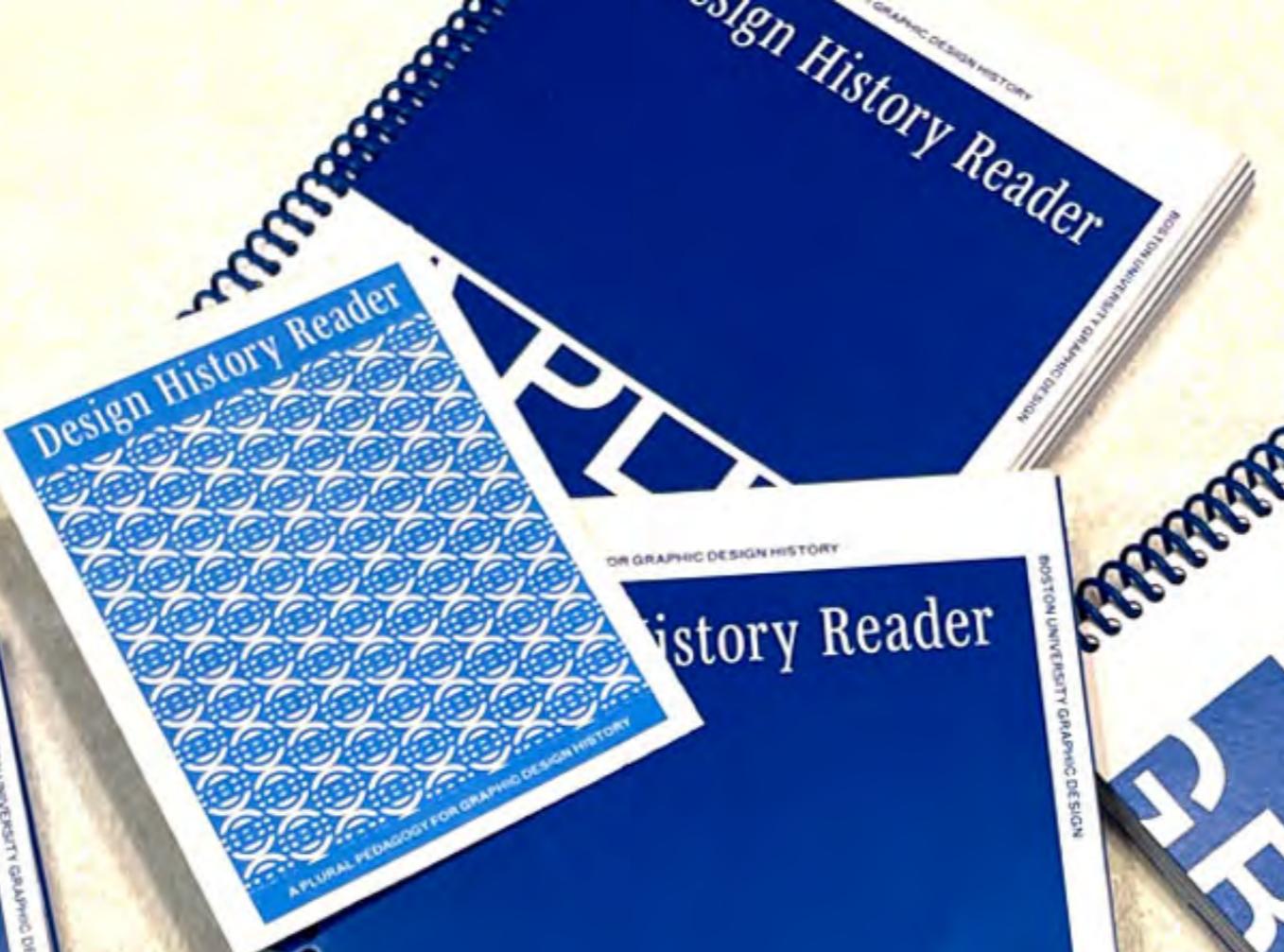
# Design Incubation Colloquium 10.2:

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.



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 manslayer 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 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 his neighbor or with intent. Then the court

comes

GEN  
MISHNAH

(former page) (See Whatever delights us remains,  
whatever grieves us departs, which is to the same effect as  
the following): How I learnt from my Masters, more  
especially from the last, that I am the happiest of all.

## Scripture

### Psalm 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.

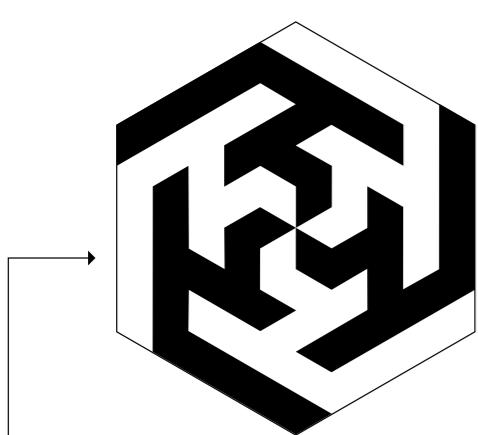


# **From Bricks to Pixels: The Evolution of Banna'i Kufic**

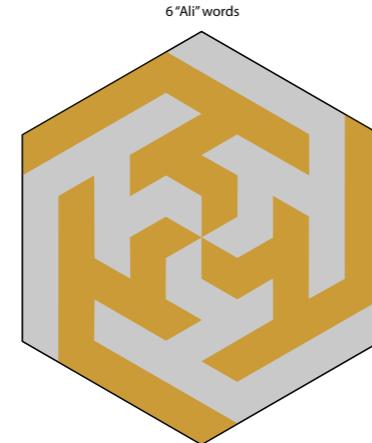
Während der Blütezeit des islamischen Zeitalters begann die persische Architektur, Kalligrafie als ornamentales Element in den Moscheebau zu integrieren.



Six-Ali (Shish Ali) Square Kufic tessellations, designed and engraved in the form of tessellations, pay tribute to Ali (علي), the first Imam, and the rightful religious and political successor to Muhammad, as recognized by Shia Muslims



Square Kufic



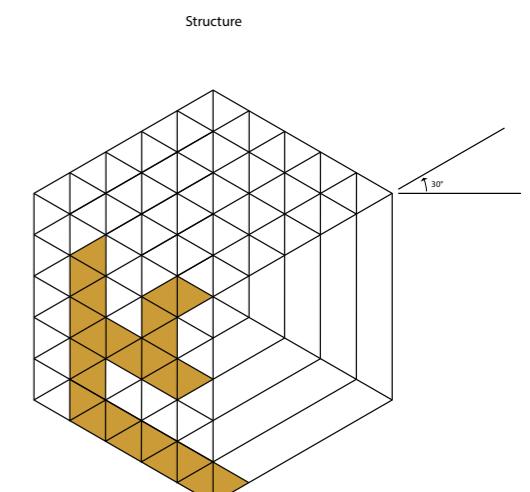
6 "Ali" words



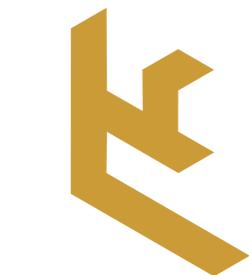
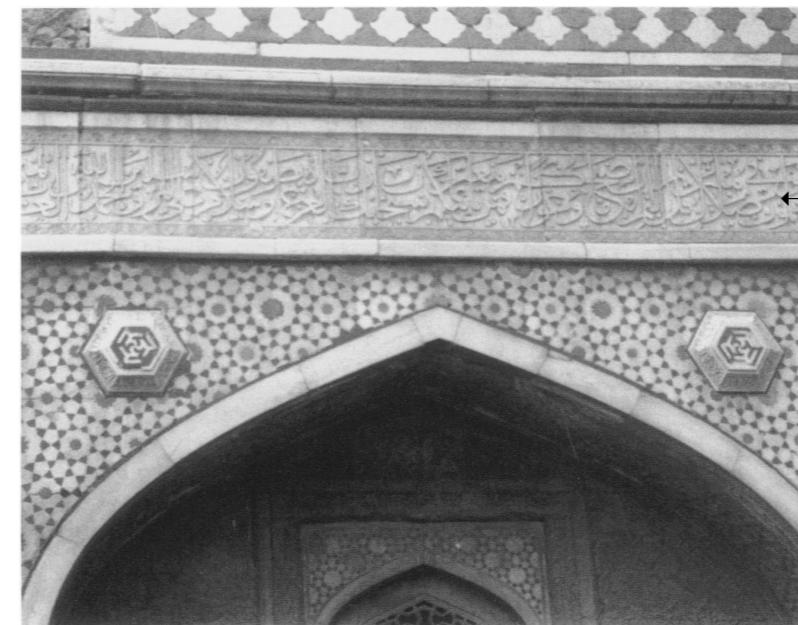
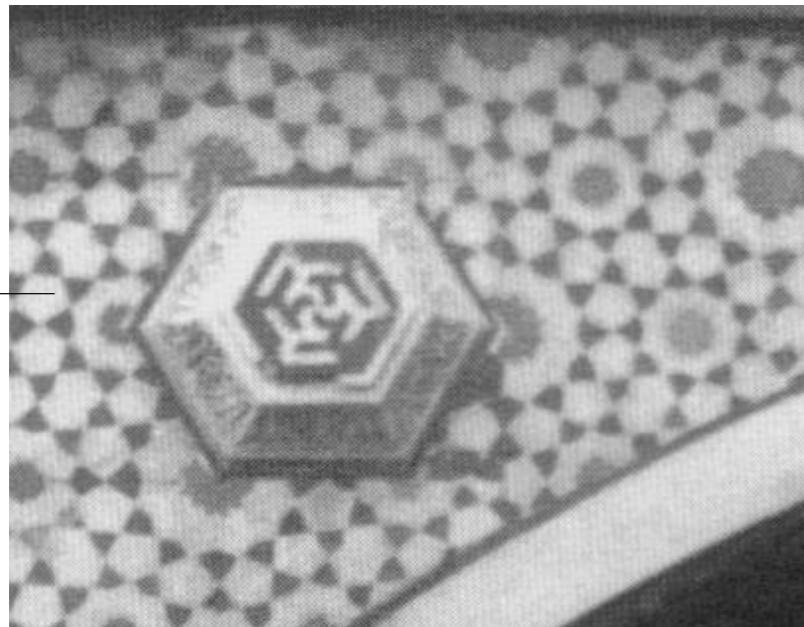
3 "Ali" words  
Positive space (Balaaz)



3 "Ali" words  
Negative space (Balaaz)



Structure



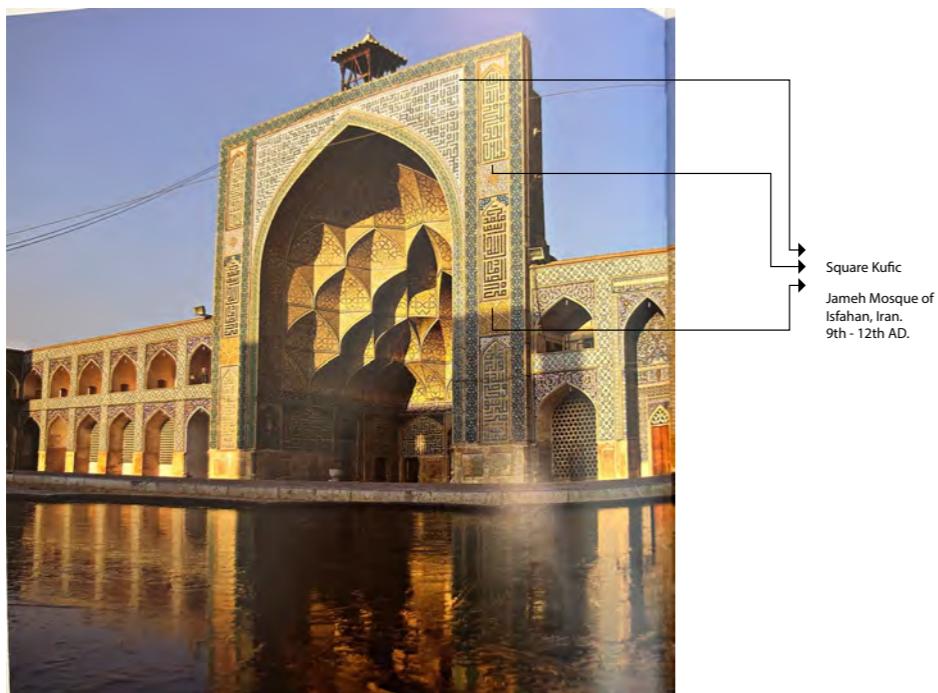
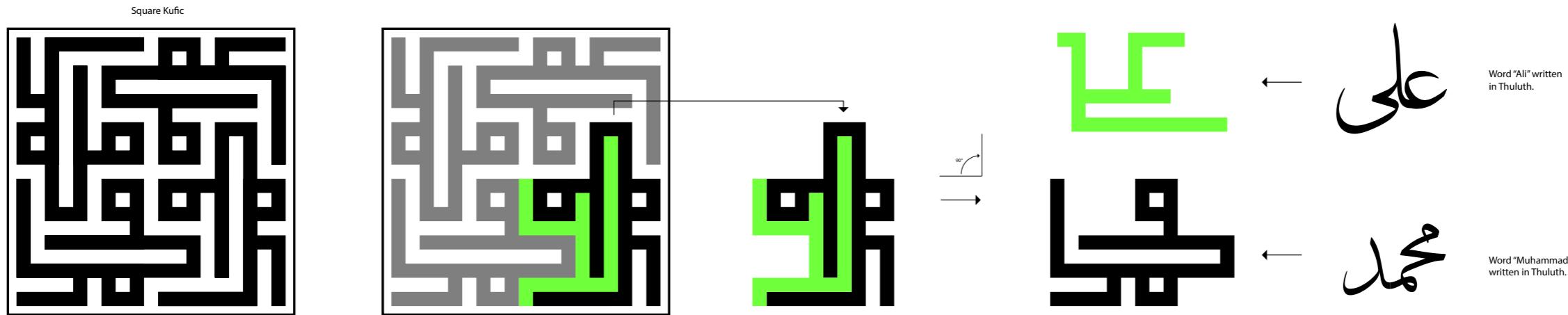
Word "Ali"

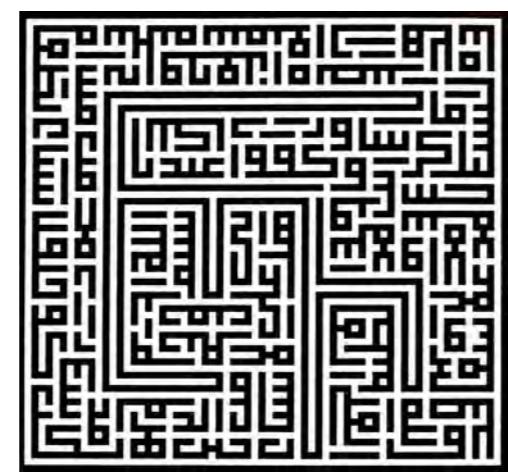


Word "Ali" written in Thuluth.

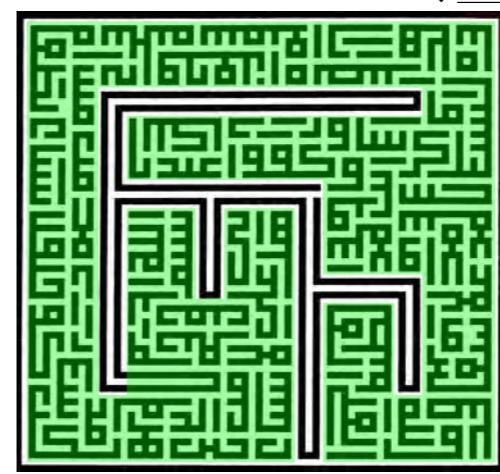
- Dabireh - Journal Of Persian Type And Language, Reza Abedini and Zeinab Shahidi, Iran, 2006.
- Tessellations in Islamic Calligraphy, Mangho Ahuja and A. L. Loeb, Leonardo, 1995, Vol. 28, No. 1 (1995), pp. 41-45

"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 .

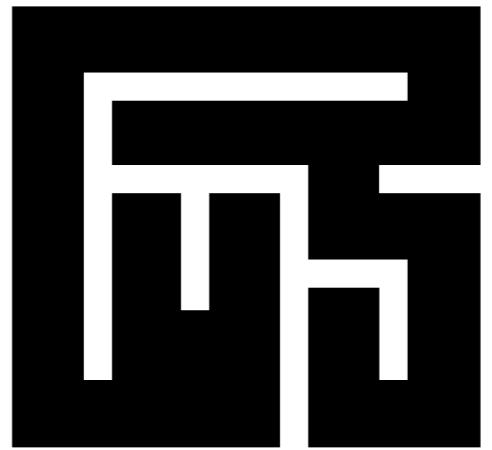




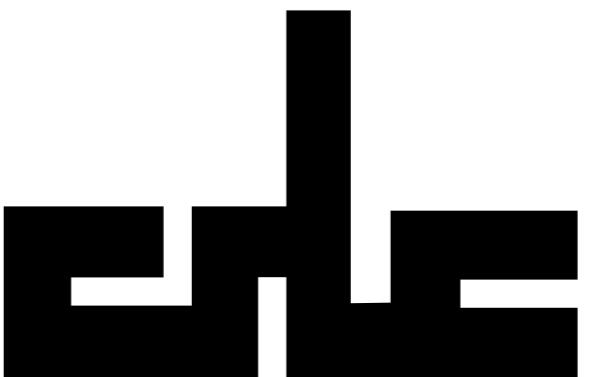
Surah Al-Insan, Quran.  
Written in Naskh (script).



Surah Al-Insan, Quran.  
Starts here: ↓  
Direction of reading ↓



The overall shape also constitute word "Ali"

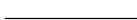


#### Sources:

- *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.

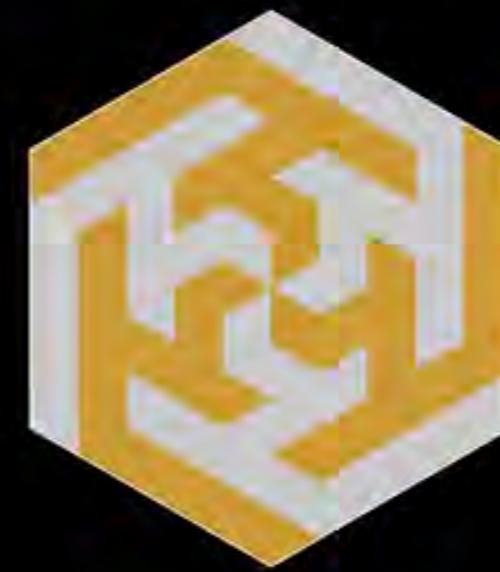
علي



Six-Ali (Shish Ali)  
Square Kufic tessellations



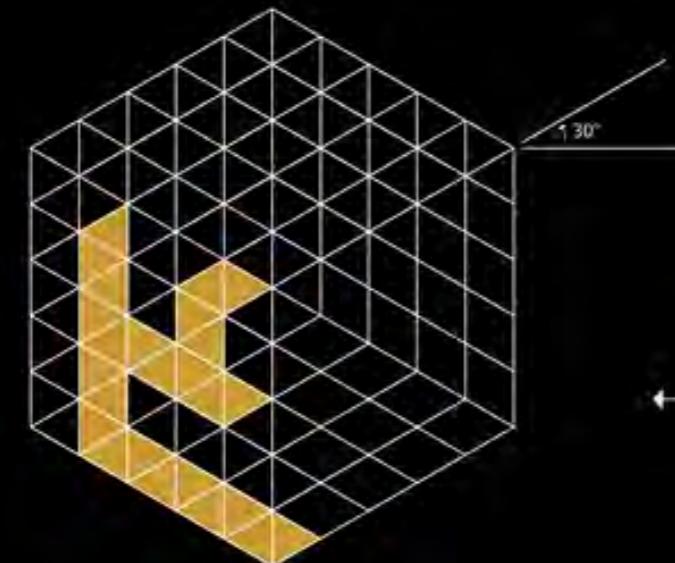
6 "Ali" words



3 "Ali" words  
Positive space (Bai'aaz)



3 "Ali" words  
Negative space (Bai'aaz)



Structure



Word "Ali"



Word "Ali" written in Thuluth.





# Dorte Nielsen: Creative Thinker and Center for Creative Thinking



# Design 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



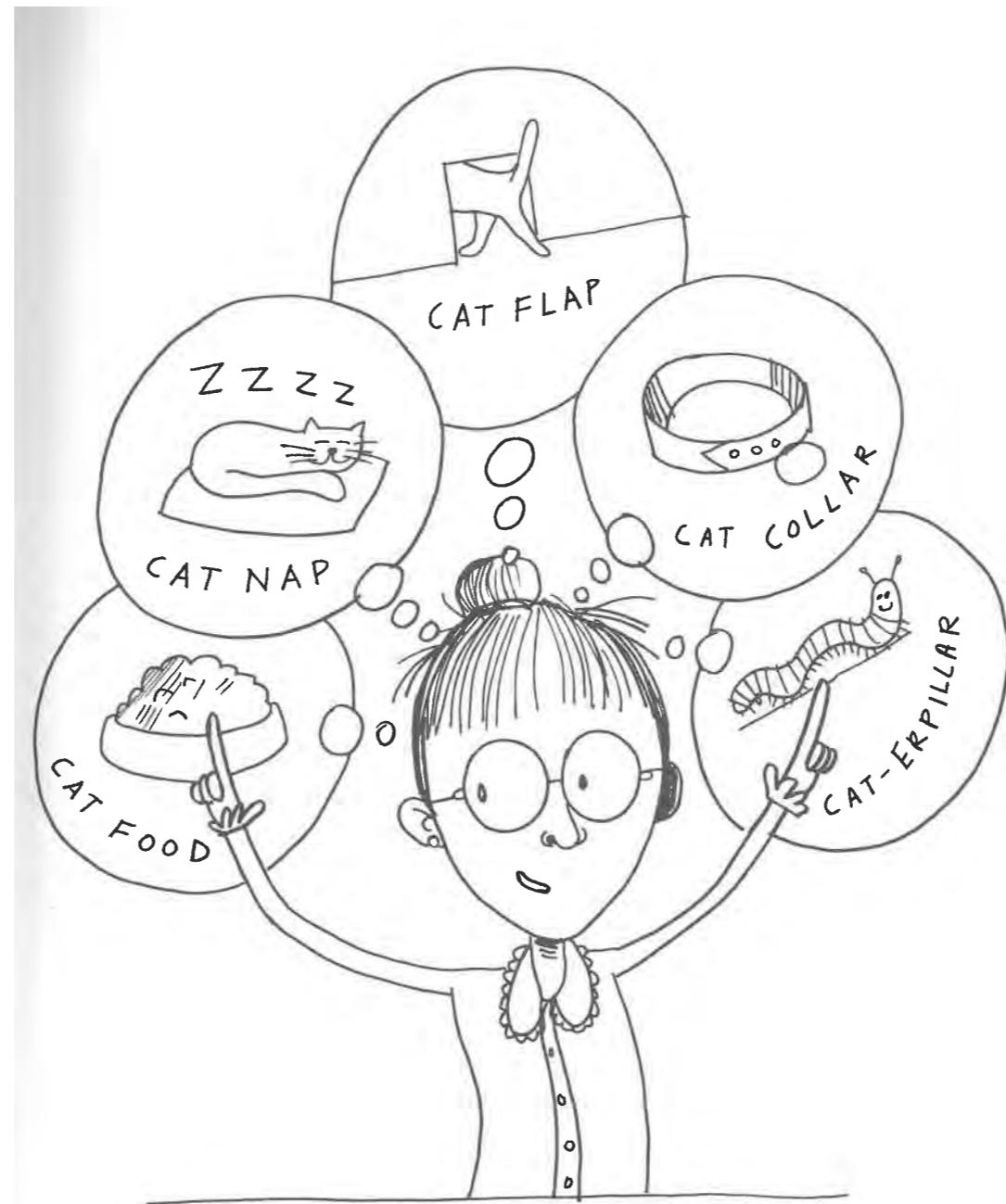
## How “normal” people think

*Concept: Dorte Nielsen.*



## How highly creative people think

*Concept: Dorte Nielsen.*



## Train your inner librarian

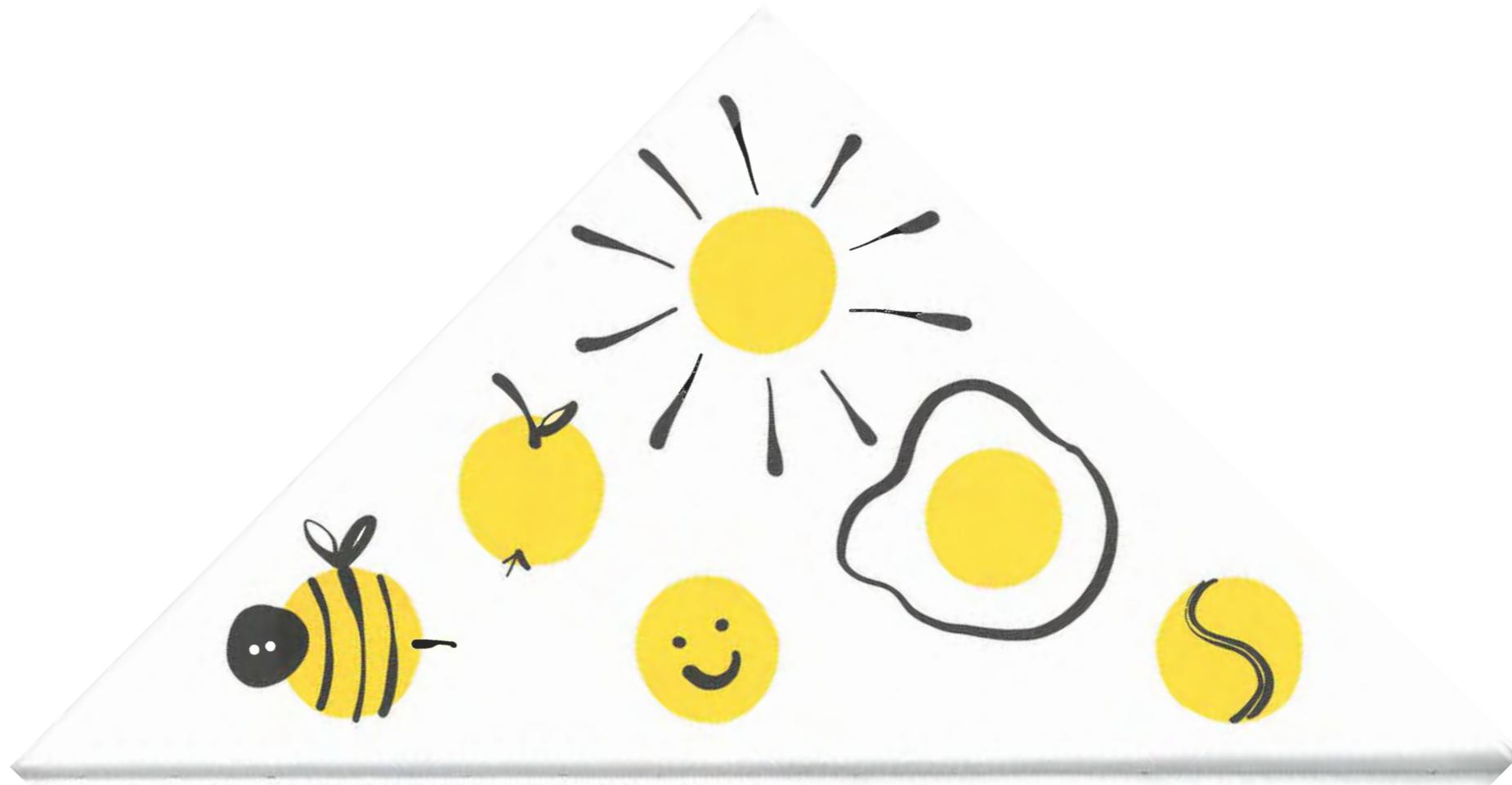
*Concept: Dorte Nielsen.*

*When others see a bike  
Picasso sees a bull*



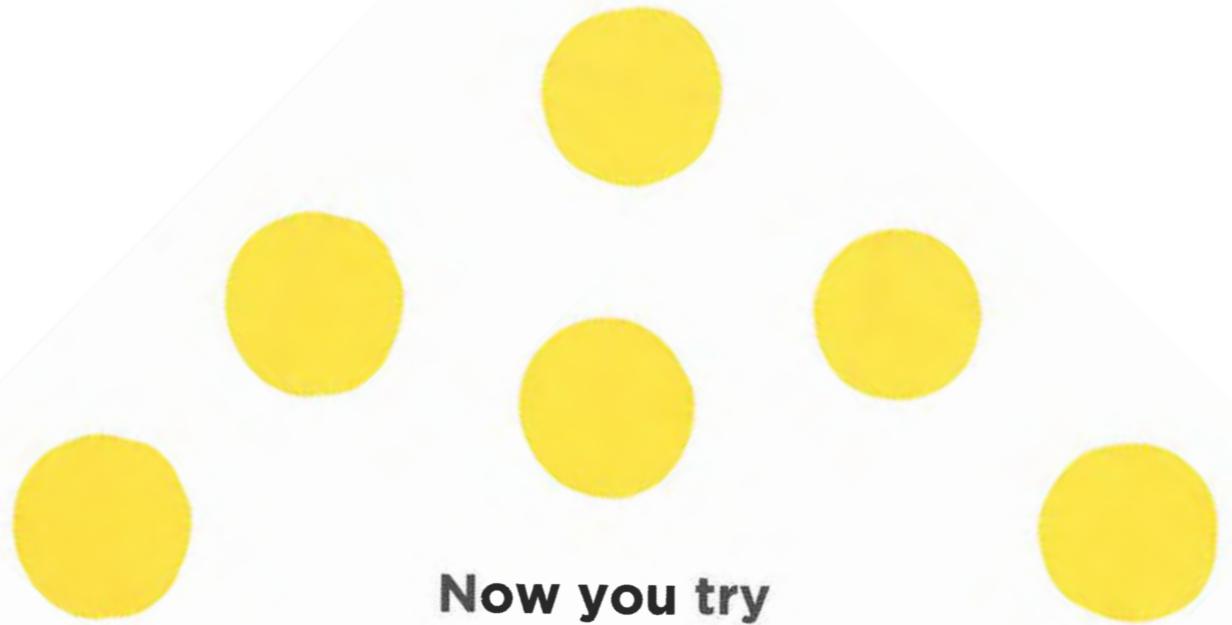
*Birdhouse by Andreas Green Lorentzen.*





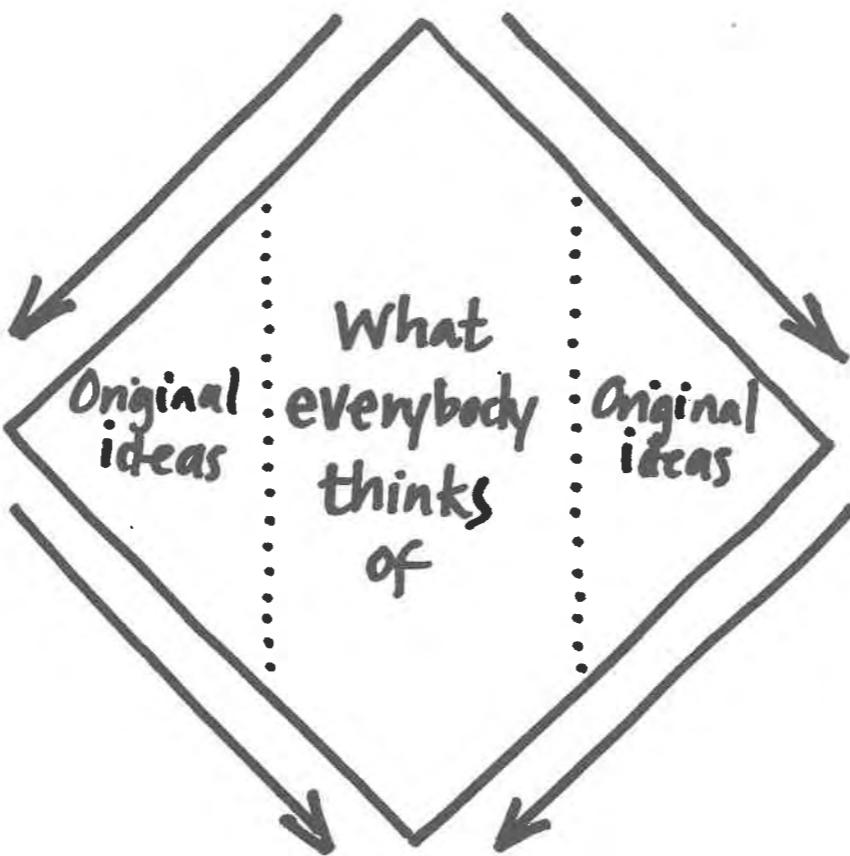
**Choose the best**





**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.

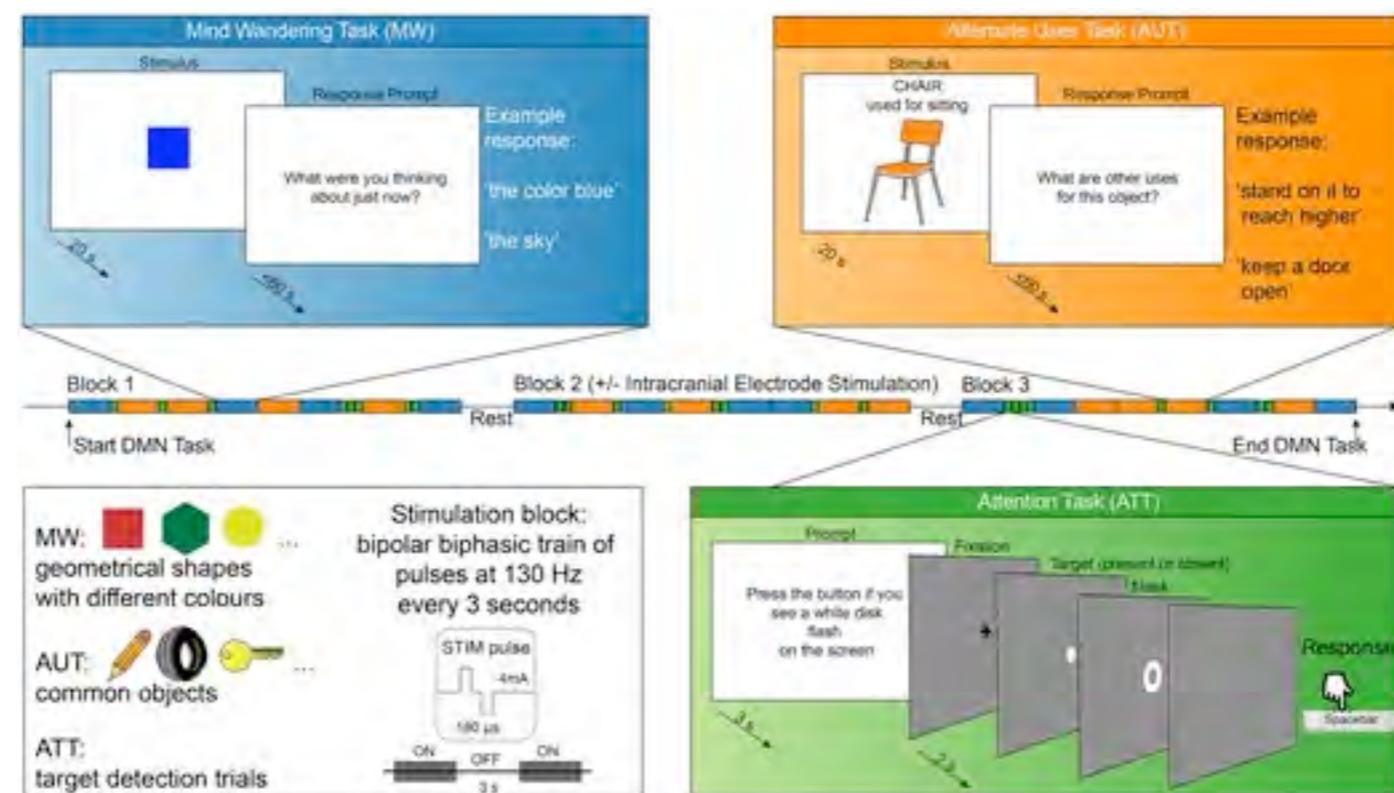
# Phase 3: Illumination

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

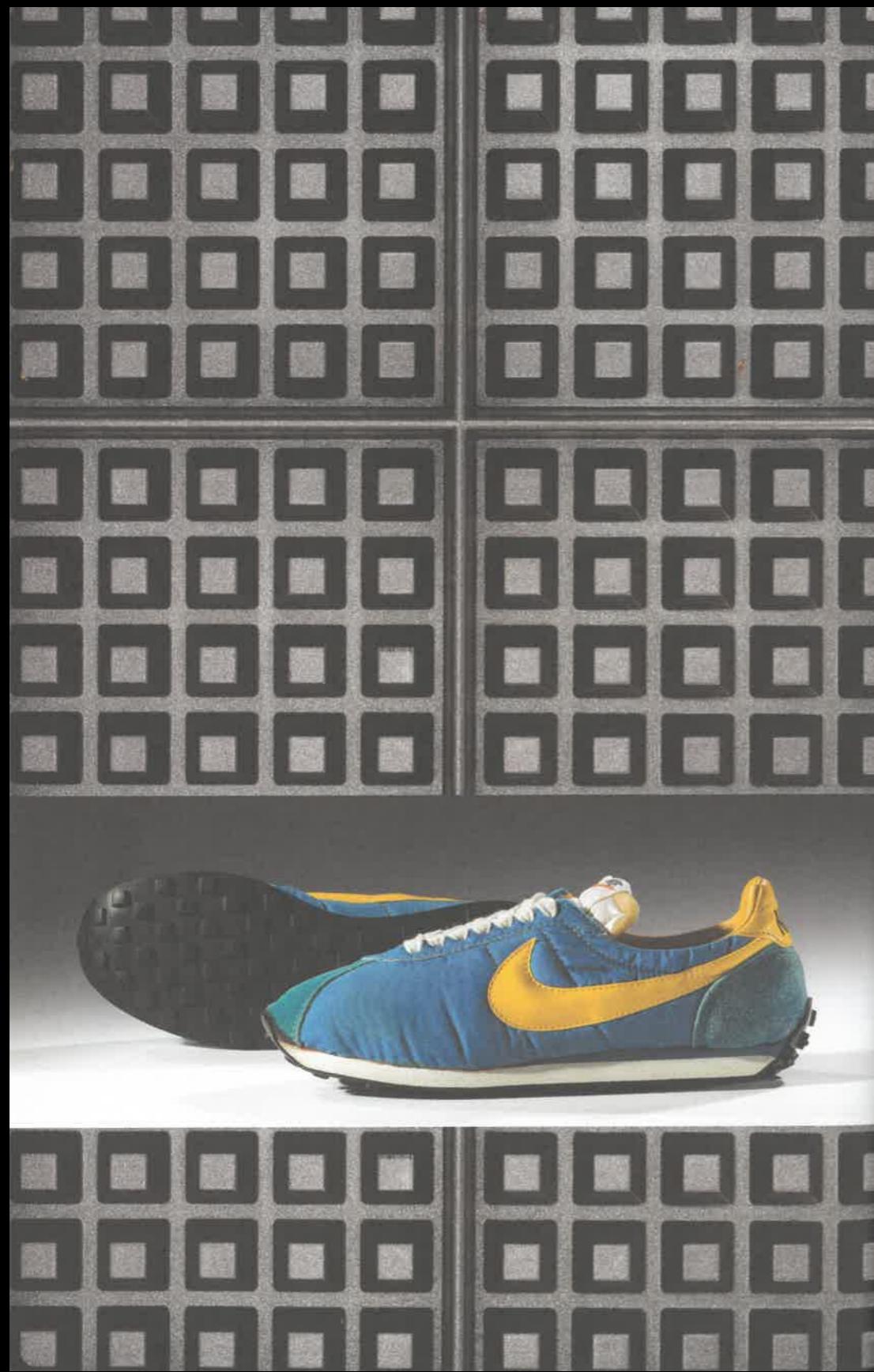
While musicians were connecting songs to social activism, creativity researchers and consultants George Prince and William Gordon recognized the value of connection making in business. Early in their careers, they joined the invention design group at Arthur D. Little to conduct creativity experiments. 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?

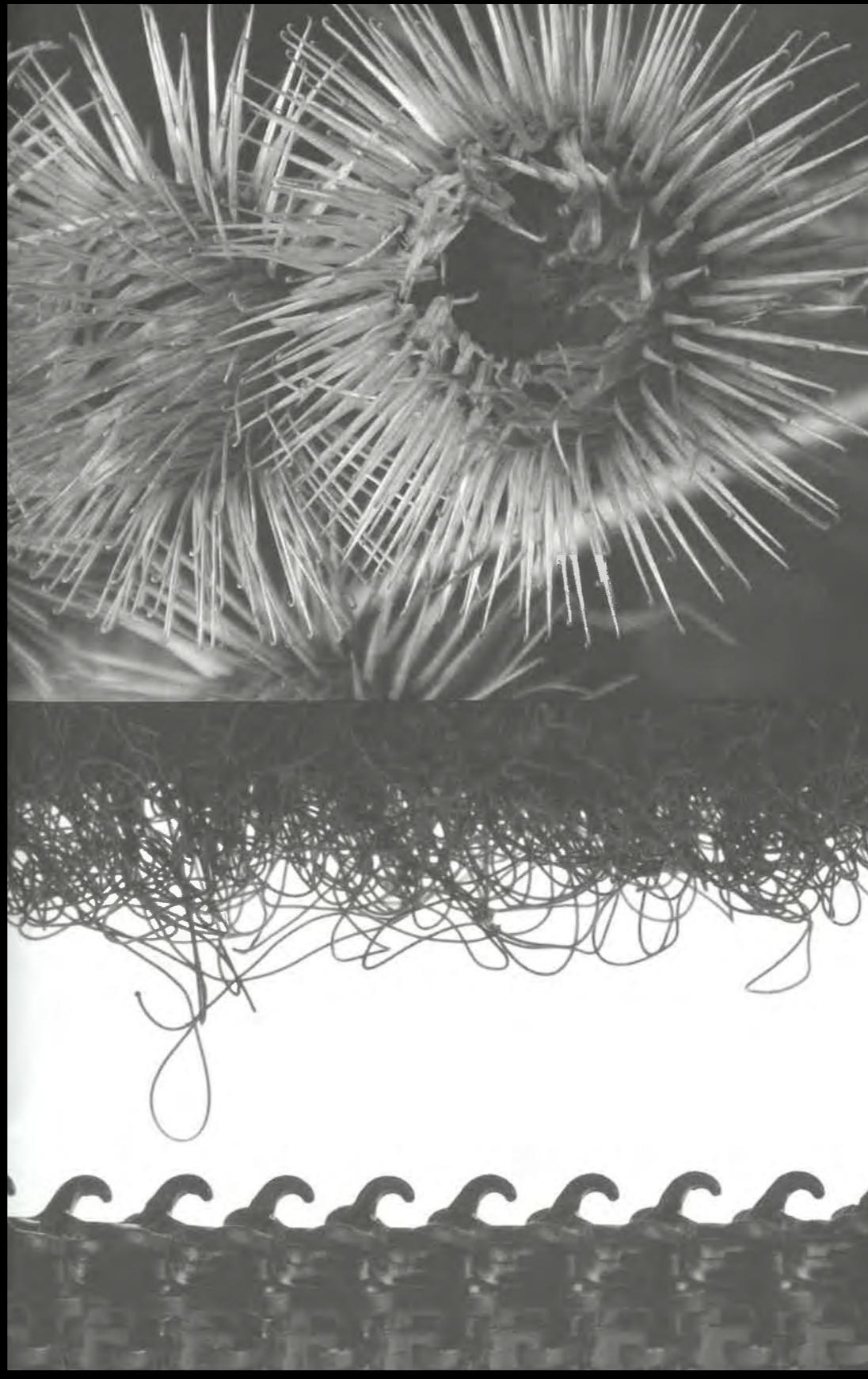
It was Gordon who struck on the solution. They would use analogies to create mental excursions that would draw people out of their habitual thinking patterns and take them on a mental exploration "to make the strange familiar and the familiar strange." Prince explained: "Using excursions, we were creating 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.

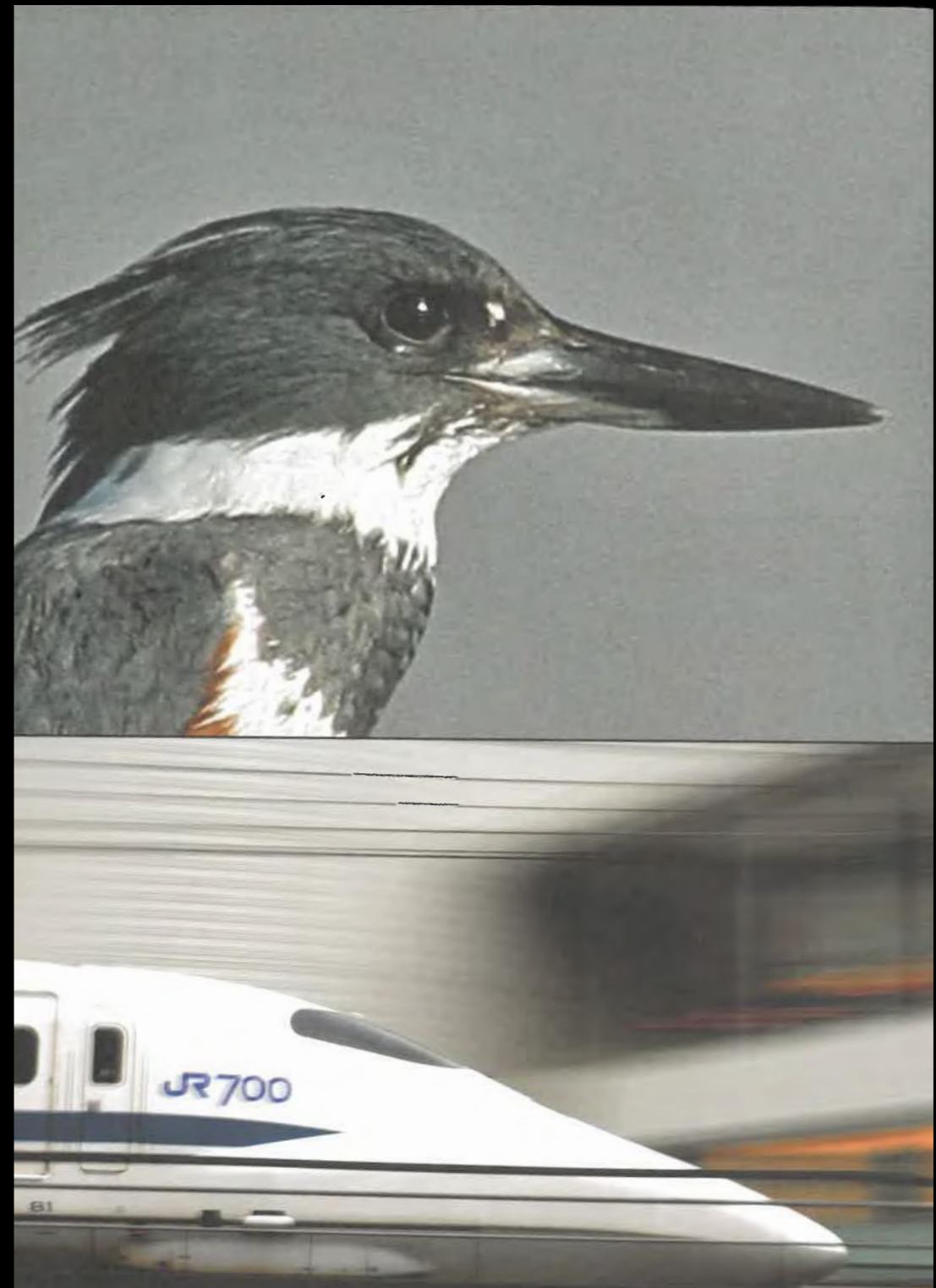
# Waffeleisen -> Sohle für Laufschuhe



# Kletten -> Klettverschluss

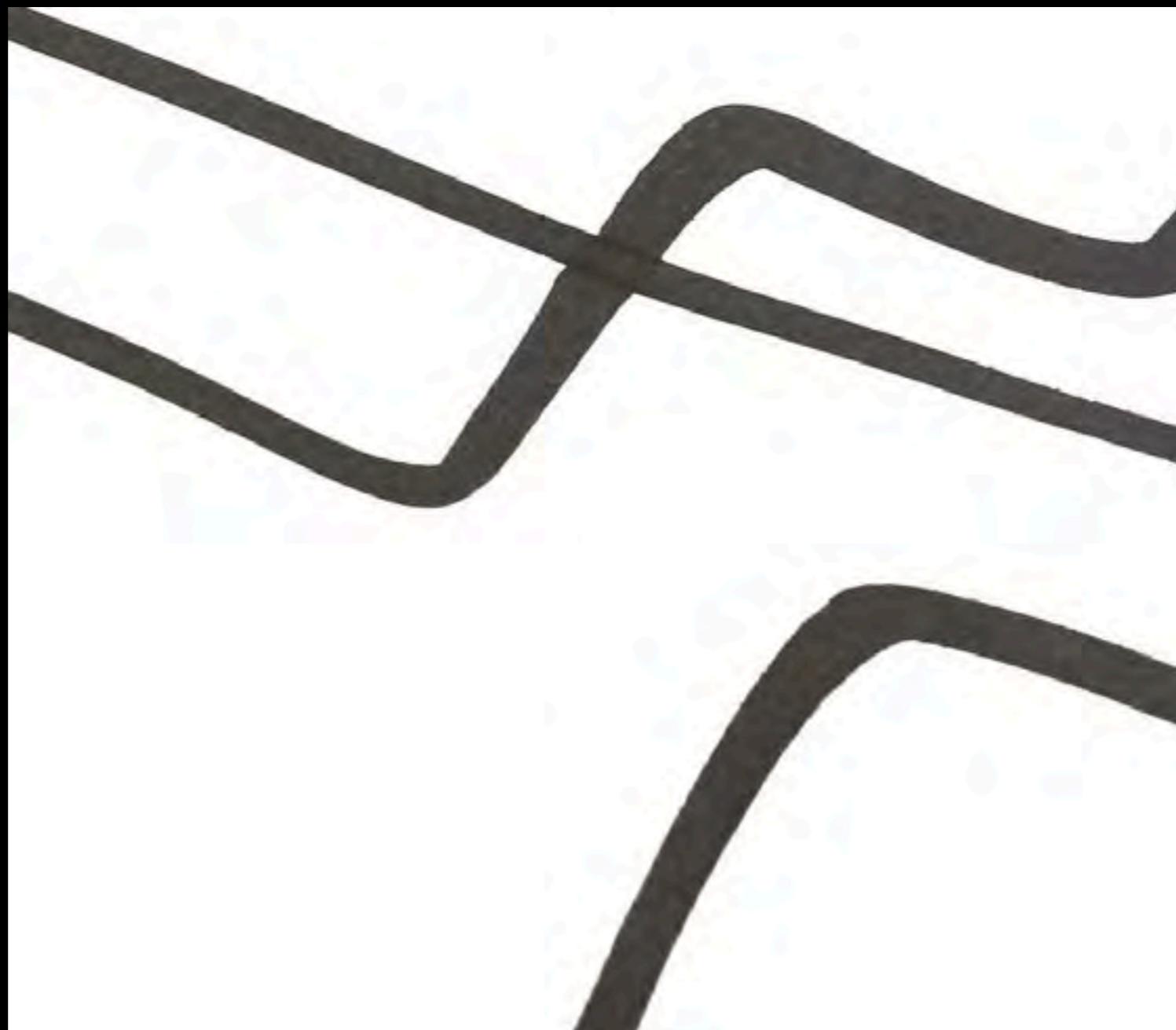


Kingfisher -> Hochgeschwindigkeitszug



# 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.

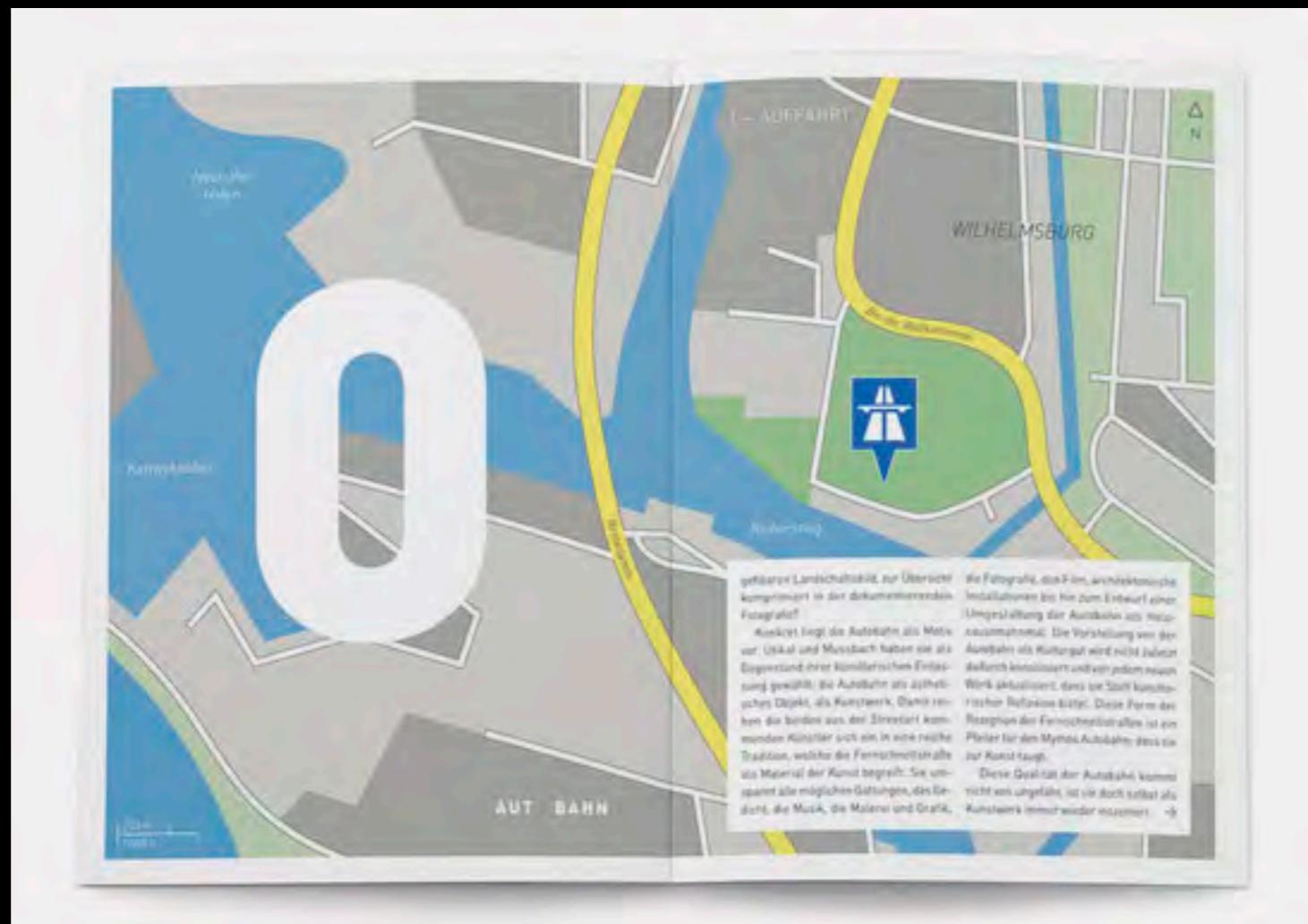
Mussbach, Hannes; Utikal,  
Ole.



3 – BLINKER LINKS

4 – RASTSTÄTTE





Ole Utkat  
Hannes Mussbach



# Die Autobahn A0

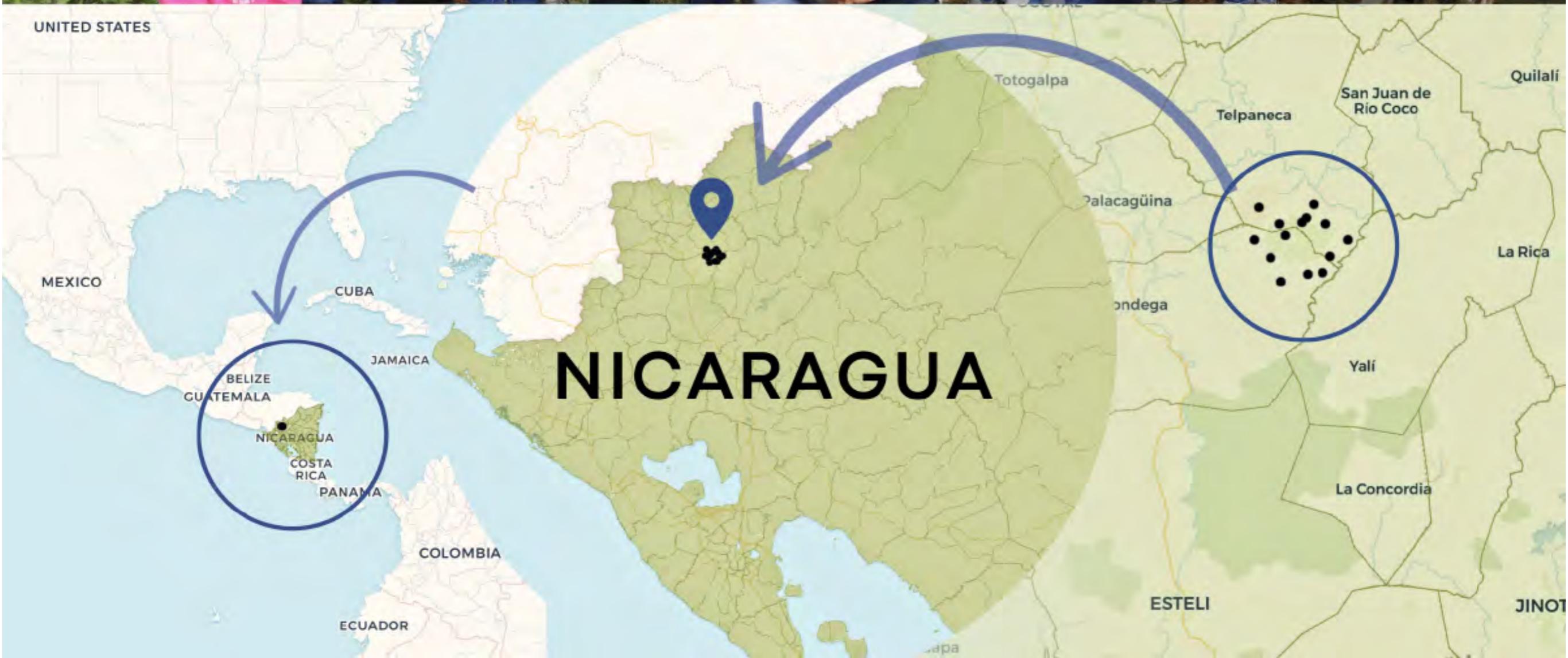
gebaut nach Bauvorlage RQ 26



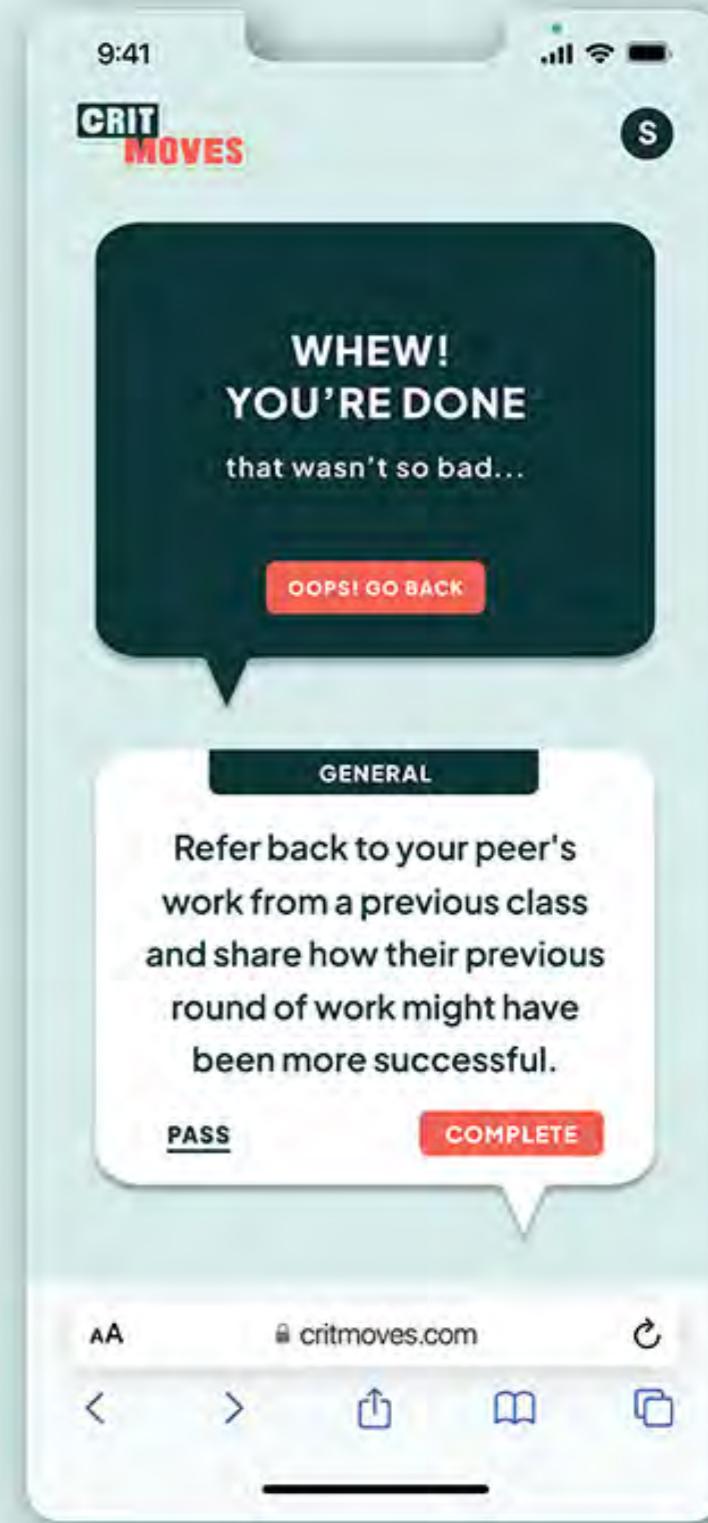
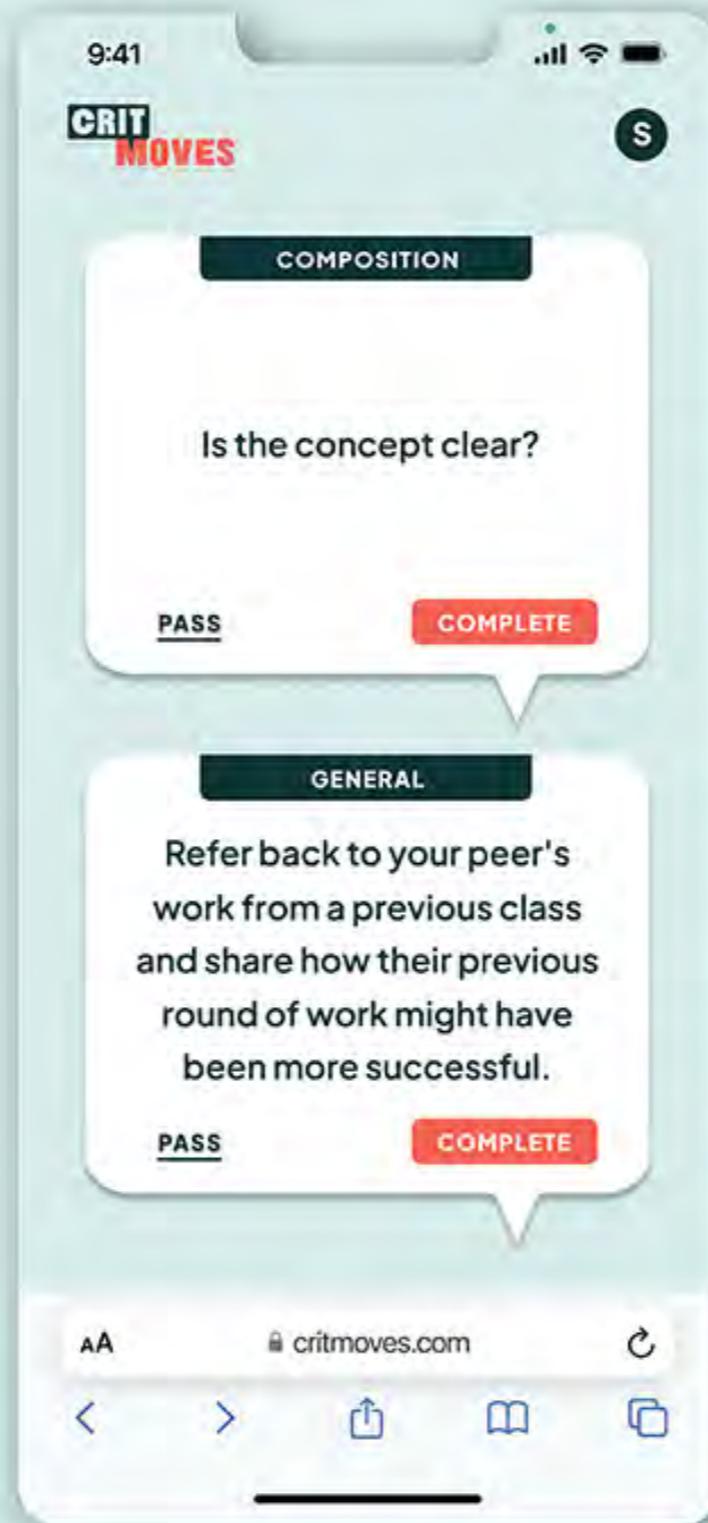


# **Designing Dialogue: Leveraging Technology for Cultivating Inclusion and Belonging in Classroom Critique**

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



## STUDENT VIEW



**CRIT**  
**MOVES**

**CRIT  
MOVES**

Fall 2022

A

GAD 2021 COMPUTERS FOR DESIGN 001

BEGIN CRITIQUE

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?

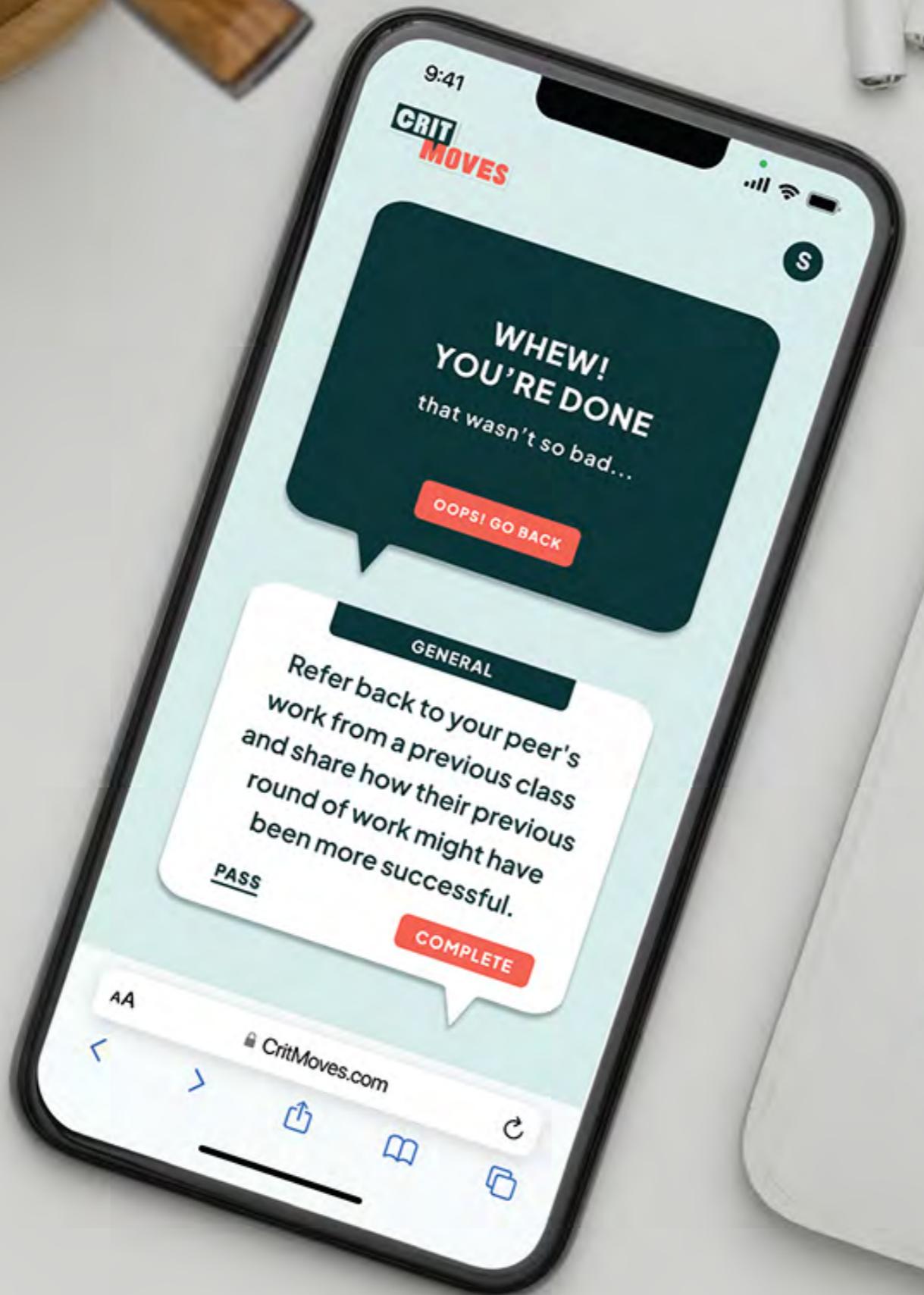


## COMPOSITION

[Terms & Conditions](#)

©2022

**CRIT  
MOVES**

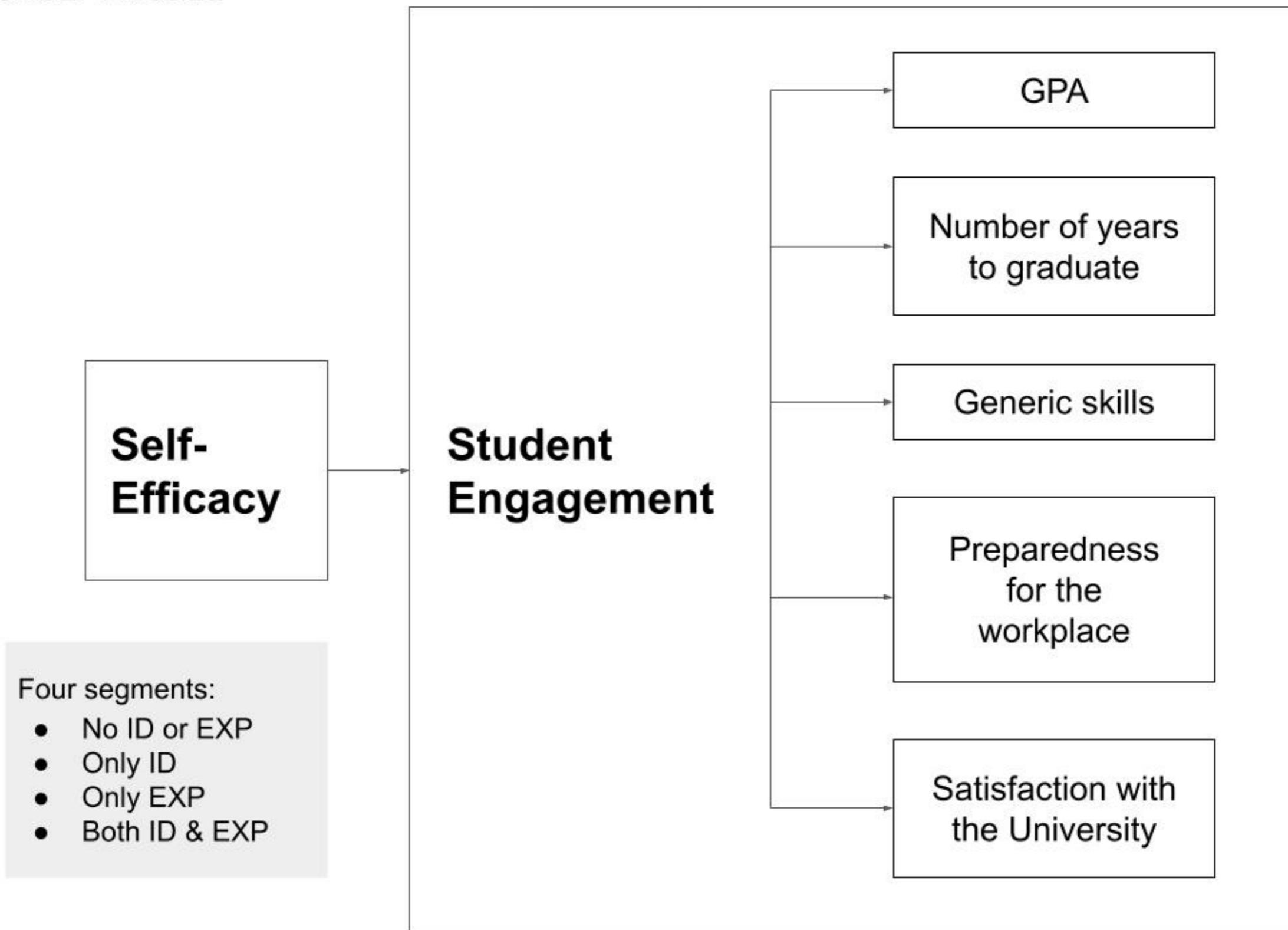


# **Assessing Student Learning Outcomes in an Interdisciplinary, Experiential Course**

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

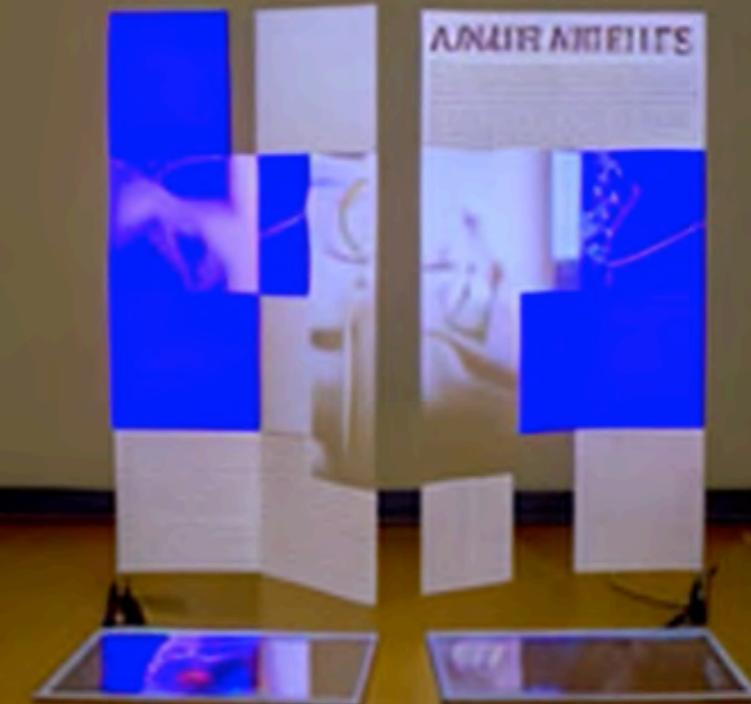
# Assessing Student Learning Outcomes in an Interdisciplinary, Experiential Course

## 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



SPTPK 7  
BRMVPA  
AC 551.374  
B '5'D955  
VIS BFT40

RACWPYF  
PCIR MR  
ROM NZ  
KAUS BA  
RNISVEIS E

S P7PR11  
KHNVPA  
M85 674  
BAS 0255  
VIS BET7D

RAOGSITR  
PGIRΛICR  
RDAD 015  
KERE BAN  
BNGWE E

