

40 MINUTEN

FOLGE 4: IST DAS DESIGN ODER KANN DAS WEG?

Der Horror, wenn man nach seinem Beruf gefragt wird. Drücken statt drehen. Forms Follows What? Die Bedeutung der Industrialisierung für das Design. Was machen wir Designer:innen überhaupt? Content is king. Und nochmal.

↑
WAS MAN SIEHT

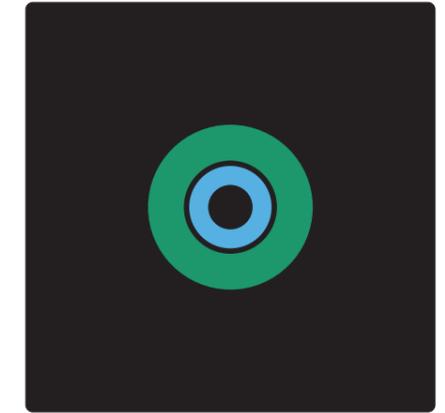
↓
WORUM ES GEHT

- Definition des Designbegriffs
- Sinn ist wichtiger als Ästhetik
- Problemerkennung
- Konzeption und Iteration im Kern
- Empfänger muss Botschaft verstehen!
- Geschichtliche Entwicklung: Aufkommen mit der Industrialisierung
- Leitsätze im Design: Form Follow Function → Form Follow Emotion
→ *Form Follows Technology?* → *Form Follows Fiction?*
- Design als fortlaufender Innovationsprozess
- Semiotik von Zeichen als Schwierigkeit für KI
- Relevanz: Glaubwürdige Informationsvermittlung, Problemerkennung

Papanek 1985; Breidenich 2010; Herrmann 2005; Frech 2021; Götz/Rigamonti 2015.

FOLGE 5: WIR ÖFFNEN DIE MOTOR-HAUBE DER GESELLSCHAFT

Wir stürzen uns in ein Rabbithole. Teresa ist Fangirl eines Soziologen. Ältere Literatur rocks. Wir denken mal „Anders“. Ein neues Wort: Verdinglichung. Celina muss ihre Mama beruhigen. Uns gruselt's und wir sind beschämt. Horrorszenario: Man vergisst sein Handy. Überall, immer und unsichtbar. Eine rechteckige Wolke erscheint, die Kaffeemaschine ist kaputt und muss man das alles beweisen können? Gott = Maschine? Abschließend möchte Celina ein neues iPhone.



45 MINUTEN

↓
WORUM ES GEHT

↑
WAS MAN SIEHT

- Technologie prägt die *digitale Gesellschaft*
- Verständnis dafür, wieso KI ein Problem im Design ist
- Bereitwillige Akzeptanz von Technologie
- *Entzauberung der Welt*: Was technisch möglich ist, wird auch gemacht
- Verdinglichung durch Technologie und Desanthropomorphisierung
- Stederoths Drei-Ebenen-Modell
- Kreativität ist nicht berechenbar, so gilt sie als unglaublich
- Daten sind zentral für Digitalisierung und KI
- Verdopplung der Daten (aus Realität in das Digitale wieder in die Realität)
- KI-Systeme als undurchsichtige *Black Boxes*
- Technologien überzeugen durch Funktionieren
- Fast unsichtbare Implementierung
- Erwartbarer Output oft *gut genug*
- Sybille Krämer: „Entwicklung von Gott über Mensch bis Maschine beeinflusst unsere Vorstellungen vom Geist.“

Anders 2018a; Anders 2018b; Hetzner 2024; Krämer 1994; Nassehi 2019; Stalder 2016; Stederoth 2022; Weizenbaum 1978.