Mediendesign-Projekt (BA)

Prof. Felix Beck, Leonie Winkelmann
WiSe 2026-27

Prelude

1. Enactus Münster sucht Verstärkung für WerkWeg: Design und Entwicklung.

Bei Enactus Münster entwickeln über 100 Studierende von Uni und FH ehrenamtlich Social Start-ups. Unser Projekt WerkWeg, eine App, die Geflüchteten in ihrer Muttersprache Wege in Ausbildung und Arbeit zeigt, steht kurz vor den ersten Pilotprojekten. Dafür suchen wir Leute, die schon Erfahrung in Gestaltung, UX oder Programmierung mitbringen und einen eigenen Bereich verantworten wollen.

Infoabend: Mittwoch, 21. Oktober, 20 Uhr, REACH Startup Center Münster (mit Pizza und Getränken)
Infos und Bewerbung: enactus-muenster.de · Instagram: @enactus_muenster

1. Beispiele für Speculative Design und für Design for Conversations

Ellen Lupton: Design Is Storytelling

Wir lesen gemeinsam eine Textpassage aus dem Buch Design Is Storytelling. (Lupton, Ellen, New York: Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum, 2017).

- S. 36–37, Storyboard / Thinking with Storyboards: Storyboards dienen hier nicht der Präsentation, sondern dem Denken. Mit ihnen lässt sich ein Problem durchspielen, Ideen werden skizziert, und man versetzt sich in Nutzerinnen und Nutzer. Beispiel: Mengyan Li entwickelt Produktideen für Radfahrende aus gezeichneten Alltagssituationen. → Handstorming, Denken mit der Hand.

Nick Monfort: The Future

Wir lesen gemeinsam einige Textpassagen aus dem Buch The Future (Nick Monfort, MIT Press, 2012[1)]). Es geht darum zu sehen wie Ideen variieren können, sich Perspektiven verschieben und Bewertungen aufgeschoben werden.

- Wann ist eine absurde Idee nützlich, und wann wird Bewertung wieder notwendig?
- Wo liegt bei Montfort der Unterschied zwischen Vorhersagen und Hervorbringen (Poiesis)?

1. S. xii–xv, Vorwort: Die Zukunft „wird gemacht, nicht vorhergesagt“. Das ist der direkte Anker für Poiesis als Hervorbringen von etwas, das vorher nicht existierte. Die Edison-Passage mit Versuch und Irrtum sowie dem Verhältnis von 90 % Transpiration zu 10 % Inspiration passt zu „Quantität vor Qualität“: Viele Varianten sind nötig, aber ohne Vision bleiben sie bloße Übung.
2. S. 12–15, Kapitel 1, die alternativen Küchen: Montfort spielt fünf radikal verschiedene Varianten eines einzigen Raums durch und räumt ein, dass manche bald albern wirken könnten. Daran lassen sich Divergenz, Kombination und Variation sowie Perspektivwechsel erkennen. Die Pointe auf S. 14–15 lautet: Technik hat ein soziales Leben, und wer neue Ideen will, muss die eigenen sozialen Annahmen verlassen.
3. S. 40–41, Kapitel 3, Ende: Auch unplausible Ideen sind nützlich. Sie entlarven die Gegenwart, erweitern den Möglichkeitsraum und holen das Denken „aus der Spur“. Also, eine theoretische Begründung für die Brainstorming-Regel, Bewertung aufzuschieben und wilde Ideen zuzulassen!
4. S. 152–153, Schlusskapitel: Diese Seiten funktionieren fast wie eine Checkliste. Gefragt wird nach der Perspektive (Weitwinkel oder ein Tag im Leben einer Person), nach dem Ort (Utopie als Verfremdung),

nach dem Gerüst aus Prinzipien und nach der Übertreibung als legitimem Mittel.

1) https://mitpress.mit.edu/9780262344760/the-future/

From:
https://wiki.ct-lab.info/ - **Creative Technologies Lab | dokuWiki**

Permanent link:
https://wiki.ct-lab.info/doku.php/teaching:ba:courses:mediadesign-project:wise26-27:16-10-26?rev=1792131611

Last update: **2026/10/16 06:20**