

Syllabus dt

SYLLABUS

course description

The course belongs to the class “caratterizzante” (alternativa) in the MA in Eco-Social Design (LM-12). This course is a compulsory optional subject in the area “Skills & Technologies”

Course title	Information Design Area: Skills & Technologies
Course code	96008
Scientific sector	ICAR/13 – Disegno industriale
Degree	Master in Eco-Social Design (LM-12)
Semester	I
Year	1st and 2nd
Credits	6
Modular	No
Lecturer	Lisa Borgenheimer office F4.06.b, e-mail lisa.borgenheimer@unibz.it , tel. +39 0471 015309, Webpage https://next.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/36103-lisa-borgenheimer
Scientific sector of the lecturer	-
Teaching language	German
Teaching assistant (if any)	-
Office hours	-
Teaching language	German
Total lecturing hours	60

Total hours of self-study and/or other individual educational activities	about 90
Attendance	recommended
Prerequisites	-
Course page	tbd

Course description

Information design is a process-orientated design discipline, which aims to visualize data, structure complex issues and share knowledge with users. Information design is published on analog and digital media and can be used in a static or interactive way. Three basic visualizations divide the huge field of information design: object-graphic, data-graphic, spatial-graphic and contain different visualization aspects. The knowledge of semiotics reveals the importance of conclusiveness of an information graphic.

We try to understand specific aspects / processes / general schemes / etc. to visualize them in a concise and attractive way. We also observe possibilities of different media and formats. Our works are supposed to stimulate discussions and debates, based on arguments and facts.

50% of the course consists of a structured introduction into Information Design (including practical exercises). The other 50% teach Information Design in the context of the individual projects of student teams (for the 1st year students related to the annual topic “commoning”, and in collaboration with Silke Helfrich, who is providing the possibility to work together on the information graphics for her new book and on a *pattern language of Commoning*). This teaching helps to develop and prototype the works of Information Design within the divers student projects (“Learning by doing”).

Educational objectives

Students will be able to:

- identify the specific issue of interest and team up with other students sharing similar interests
- study and try to understand your specific topic
- collaborate with experts and other designers to develop and implement an integrated project (dialog, interview, etc.)
- research related works in design, art, movies, web and other media
- understand specialist literature so as to integrate it within their own research project
- develop an individual way of thinking, leading to critical judgements and self-assessments and find your way to express the issue

- organize a research project while identifying relevant studies and researches, experts to collaborate with, methods and instruments to adopt
- understand specialist literature so as to integrate it within their own research project
- propose and develop projects which will contribute to local development while considering the global context, starting from a “glocal” vision, which “focuses on the global and planetary dimension and the local one at the same time” (from the Dizionario Treccani)
- take into account the environmental, social and economic impacts occurring within the tension between global and local dimensions
- experiment with styles, methods and technologies
- balance both emotions and functions in design and communication
- define your audience, choose the medium and format accordingly to the creation of appropriate styles and languages
- Present the status quo of your project and use mock-ups to present campaigns, information visualizations and other works of visual communication
- use hardware and software tools for designing, prototyping, producing small serial products, managing and presenting projects
- prototype and finalize your work, which can be a book/magazine/booklet, poster (series), web application, website, game (analog or interactive), installation, exhibition or whatever else appears to be promising and feasible
- conclusive Presentation

Knowledge will be acquired in the following fields:

- information design, visual knowledge transfer, visualization and visual storytelling;

List of topics covered

Aspects, structure and usage of information design, dealing with data, iconography and semantics, building narrative structures and storytelling, usage of effective visualization types.

Teaching format

Project-orientated teaching, with a well balanced mix of lectures, regular discussions, exercises, workshops, etc. Lessons according to the (upcoming) necessities of the project and the needs of students, as individual persons, as teams and as a class.

Learning outcomes

Knowledge and understanding

- Aspects of information design (methods, structures, etc.)
- Ability to understand complex issues and to work with it
- Ability to know the necessity of usability within the focus group
- Knowledge about visual storytelling
- Ability to transform data into a suitable visual structure
- Know how different types of information graphics can be used relating to their story

- Know about the qualities and differences of specific media and formats (physical/nonphysical)
- Ability to create and use (visual) languages and styles in original and appropriate ways
- Know about process-orientated work
- Know about creative processes and their management

Applying knowledge and understanding

- Create visual works that communicate complex issues in a attractive and conclusive way the user can understand and deal with
- Visualize your project in an appropriate way: type of visualisation, storytelling, style, media, complexity, etc.
- Manage a creative process individually

Making judgments

- Critical sight on information design formats
- Analyse works of information design

Communication skills

- Dialog with the experts from diverse field
- Involve divers people in discussion topics of the own work
- Present and discuss the own work and communicate the design choices regarding to the way of visualization; using a specific terminology and with adequate technical/strategic arguments.

Learning skills

- Work and learn autonomously
- Know how to gather the knowledge and skills needed in a specific project
- Balance playful and analytical ways of working
- Balance intuitive and rational ways of working

Assessment

Oral and Written:

- Oral, audiovisual and/or physical presentation of the students' design project
- Critical discussion of the project, in particular related to the choice of medium and aspects of the visualisation
- Written Documentation

Assessment language: language of the course or English

Evaluation criteria and criteria for awarding marks

For the own work:

- Originality/Innovation, coherence and technical/aesthetic qualities of the design project, in relation to the context and the aims of the project; in particular, related to the use of media, aspects of the visualisation and usability
- General impression (adequacy)

For the documentation:

- Using methods to consolidate and justify your statements
- Handling with source references from experts in the field of information design

For the presentation:

- Effectiveness and clarity in communicating the project in relation to the language and style

For the process during the whole semester:

- Active participation, quality of contributions and individual development
- Ability to work in a team, with partners and and/or experts
- Own development

Required readings

Tufte, Edward R.: *Envisioning Information*; Graphics Press LLC, Cheshire, 1990 (2nd Edition)

Tufte, Edward R.: *Visual Explanations*; Graphics Press, Cheshire, 1997 (2nd Edition)

Wiedemann, Julius & Rendgen Sandra: *Information Graphics*; TASCHEN, 2001

Visoky O'Grady, Jenn & Kenn: *The Information Design Handbook*; HOW Books, Ohio, 2008

SYLLABUS

Beschreibung der Lehrveranstaltung

Die Lehrveranstaltung zählt zum Bildungsbereich Fachtypisch (Wahlpflicht) und ist Teil des Masters in Ökosozialem Design (LM-12). Die Lehrveranstaltung ist Wahlpflichtfach im Bereich „Fertigkeiten und Techniken“.

Titel der Veranstaltung	Information Design Area: Skills & Technologie
Code der Lehrveranstaltung	96008
Wissenschaftlich-disziplinärer Bereich der Lehrveranstaltung	ICAR/13 – Industriedesign
Studiengang	Master in Ökosozialem Design (LM-12)
Semester	1.
Studienjahr	1. und 2.
Kreditpunkte	6
Modular	Nein
Dozent	Lisa Borgenheimer office F4.06.b, e-mail lisa.borgenheimer@unibz.it , tel. +39 0471 015309, Webpage https://next.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/36103-lisa-borgenheimer
Wissenschaftlich-disziplinärer Bereich des Dozenten	ICAR 13
Unterrichtssprache	Deutsch
Wissenschaftlicher Mitarbeiter (<i>wenn vorgesehen</i>)	-
Sprechzeiten	-
Gesamtzahl der Vorlesungsstunden	60

Gesamtzahl der Stunden für das Eigenstudium und andere individuelle Bildungstätigkeiten	ca. 90
Anwesenheit	Nicht verpflichtend, aber empfohlen
Voraussetzungen	-
Link zur Veranstaltung	tbd

Beschreibung des Projektes

Die Lehrveranstaltung zählt zum Bildungsbereich der „fachtypischen“ (Wahlpflicht-)Fächer und ist Teil des Studiengangs Design. Beim Kurs handelt es sich um ein Wahlpflichtfach im Fachbereich Fertigkeiten und Techniken

Kursbeschreibung:

Informationsdesign ist eine prozessorientierte Designdisziplin die darauf zielt, Informationen zu visualisieren, komplexe Sachverhalte zu strukturieren und dem Nutzer Wissen weiterzugeben. Nicht nur auf analogen, sondern auch auf digitalen Plattformen ist die Infografik präsent und zeigt sich sowohl statisch wie auch interaktiv. Die Sach-, Daten- und Kartografik unterteilen das große Feld der „Informationsgrafik“ und beinhalten unterschiedliche Gesichtspunkte im Hinblick auf deren Gestaltung und Umsetzung. Das Verständnis für Semiotik veranschaulicht die Wichtigkeit des Umgangs mit Schlüssigkeit und Prägnanz einer Infografik.

Wir versuchen spezifische Aspekte / Prozesse / Gegebenheiten / etc. zu verstehen, um diese anschließend attraktiv umzusetzen. Dabei ist die Wahl des Mediums und Visualisierungsform wichtig, um die Informationen richtig und aussagekräftig zu präsentieren. Unsere Arbeiten sollen Diskussionen und Debatten anregen, die auf Argumenten und Tatsachen basieren.

50 % des Kurses beinhaltet eine strukturierte Einführung in Informationsdesign (z. B. praktische Übungen). Die anderen 50 % beinhalten die Lehre von Informationsdesign im Kontext der individuellen Projekte der Studenten-Teams (für die Studenten des ersten Jahres bezieht sich dies auf das jährliche Thema „Commoning“ und in Kollaboration mit Silke Helfrich, werden wir zusammen an den Informationsgrafiken für ihre anstehende Publikation arbeiten und an der Gestaltung einer Mustersprache des Commoning). Diese Lehre unterstützt die Entwicklung von Prototypen der Informationsdesign-Projekte innerhalb der verschiedenen Studentenprojekte („Learning by doing“).

Spezifische Bildungsziele

Die Studierenden werden in der Lage sein:

- Erarbeiten eines spezifischen Themas, in kleinen Teams von Studierenden, die ähnliche Interessen teilen
- Recherche zum eigenen Thema mit dem Ziel es soweit zu verstehen, dass es umrissen werden kann
- mit Experten zusammen zu arbeiten, um gemeinsam integrierte Projekte zu entwickeln und durchzuführen (Befragung, Interview)
- Recherche von anregenden Arbeiten aus Design, Kunst, Film, Web und anderen Medien
- Fachliteratur zu verstehen und die Erkenntnisse in Konzepte und Entwürfe einfließen zu lassen
- Entwicklung einer eigenen und originellen Art das Thema darzustellen und eine eigene Haltung die es ermöglicht, kritisch und selbstkritisch zu reflektieren;
- projektorientierte Forschungs- und Entwicklungsarbeit zu gestalten und dabei zu erkennen, welche Experten zu konsultieren und welche Methoden und Instrumente anzuwenden sind;
- Fachliteratur zu den Themen von Projekten zu verstehen und die Erkenntnisse in Konzepte und Entwürfe einfließen zu lassen;
- Projekt konzipieren und entwickeln, das zur lokalen Entwicklung beiträgt und dabei globale Zusammenhänge berücksichtigt. Es wird eine „glokale“ Sichtweise eingenommen, d.h. „die globale sowie lokale Dimension wird zusammengedacht“ (Dizionario Treccani)
- Wirkungen auf Umwelt, Gesellschaft und Wirtschaft im Spannungsfeld zwischen lokaler und globaler Dimension zu berücksichtigen;
- Experimentieren mit passenden Stilen, Methoden und Techniken
- funktionale und die emotionalen Aspekte von Design und Kommunikation abwägen
- Definition der Zielgruppe und Wahl des passenden Mediums und Formates in Bezug auf the Umsetzung einer geeigneten Sprache und Stils
- Entwurf des Vorhabens und Präsentation der bisherigen Visualisierungen und benutze Mock-Ups um Kampagnen, Visualisierungen oder andere Arbeiten der visuellen und multimedialen Kommunikation darzustellen
- die passenden Werkzeuge produktiv einsetzen (Software und Hardware)
- Prototypischer und finale Visualisierung der kompletten Arbeit, sei es ein Buch/Heft/Magazin, Plakat(-serie), Webapplikation, Website, Spiel (analog oder interaktiv), Installation, Ausstellung, oder was auch immer vielversprechend und machbar erscheint
- überzeugende Präsentation

Studierende erwerben Wissen in Bezug auf:

- Informationsdesign, Visual Knowledge Transfer, Visualisierung und Bildhaftes erzählen;

Auflistung der behandelten Themen

Aspekte, Strukturen und die Nutzung von Infografik, Umgang mit Daten und Datensätzen, Ikonografie und Semantik, Erzählstrukturen und Storytelling, Visualisierungsformen, Verwendung von effektiven Visualisierungstypen.

Unterrichtsform

Projektorientierter Unterricht: Zusammenstellung aus Unterrichtseinheiten und Frontalunterricht (Lektionen), regelmäßigen Diskussionsrunden, Übungen, Workshops, etc.; sowie Einheiten, welche auf spezielle Bedürfnisse der Studenten zugeschnitten und angepasst sind.

Erwartete Lernergebnisse

Wissen und Verstehen

- Aspekte in Informationsdesign (Methoden/Grundlagen/etc.)
- Komplexe Sachverhalte zu verstehen und mit ihnen zu arbeiten
- Verständnis für Usability und Schlüssigkeit innerhalb/für eine(r) bestimmte(n) Zielgruppe
- Wissen über bildhaftes Erzählen (Visual Storytelling)
- Verständnis über die Umsetzung von Daten in eine geeignete visuelle Form
- Wissen über verschiedene Visualisierungsformen im Informationsdesign, sowie ihre richtige Verwendung auf Grundlage der Daten
- Wissen über Qualitäten und Unterschiede von Medientypen und Formaten, in Bezug auf das Storytelling
- Fähigkeit eine visuelle Sprache auf Datenbasis zu entwickeln, welche schlüssig ist und das eigene Thema visuell betont (physisch/nicht-physisch)
- Wissen über prozessorientiertes Arbeiten
- Eigenes Projektmanagement

Anwenden von Wissen und Verstehen

- Entwicklung einer eigenen Arbeit, welche einen komplexen Sachverhalt schlüssig und korrekt visualisiert und somit für den (vorher definierten) Nutzer zugänglich und handhabbar ist
- Umsetzung des spezifischen Themas in geeigneter Form: Art der Visualisierung, Storytelling, Stils, Auswahl des Mediums, Komplexität, etc.
- Planung und Management des eigenen Vorhabens

Urteilen

- Analyse und kritischer Umgang mit „informationsvermittelnden“ Medien
- Einschätzung bestehender infografischen Umsetzungen

Kommunikation

- Dialog mit Experten eines Fachgebiets
- Kontakt mit Fachleuten, um das eigene Thema und dessen Umsetzung zu diskutieren

- Präsentation, Diskussion und Kommunikation der eigenen Arbeit in Bezug auf visuelle Designentscheidungen; Spezifische Terminologie mit adäquaten technischen/strategischen Argumenten.

Lernstrategien

- Eigenständiges Lernen und Arbeiten
- Wissen über das Sammeln von relevanten Fähigkeiten und Quellen, die in dem Projekt benötigt werden
- Balance zwischen spielerischen und analytischen Arbeiten und Lernen
- Balance zwischen intuitiven und rationalen Arbeiten und Lernen

Art der Prüfung

Mündlich und Schriftlich:

- Mündliche, audiovisuelle und/oder physische Präsentation des Studenten-Projektes
- Kritische Diskussion über das Projekt, in Bezug auf die Wahl des Mediums und die Aspekte der Visualisierung
- Schriftliche Dokumentation

Prüfungssprache: Sprache des Kurses, oder Englisch

Bewertungskriterien und Kriterien für die Notenermittlung

Für die eigene Arbeit:

- Originalität/Innovation, Stimmigkeit und technische/ästhetische Qualitäten des Designprojektes, in Bezug auf den Kontext und die Ziele des Projektes; Besonders in der Verwendung eines bestimmten Mediums, der Visualisierung und in der Schlüssigkeit/Usability.
- Gesamtwirkung/-eindruck (Angemessenheit)

Für die Dokumentation:

- Stellungnahme zur eigenen Arbeit (Methodik): Konzept, Zielgruppe, Gestaltungsprinzipien, etc.
- Sicherer Umgang mit Quellen (Recherche)

Präsentation:

- Klarheit und Schlüssigkeit (Aufbau)
- Sprache und Präsentationsstil

Für den Prozess während des Semesters:

- Aktive Teilnahme am Unterricht und Qualität der Beiträge

- Fähigkeit in einem Team oder mit Experten zusammenzuarbeiten
- Eigene Entwicklung

Pflichtliteratur

Tufte, Edward R.: Envisioning Information; Graphics Press LLC, Cheshire, 1990 (2nd Edition)

Tufte, Edward R.: Visual Explanations; Graphics Press, Cheshire, 1997 (2nd Edition)

Wiedemann, Julius & Rendgen Sandra: Information Graphics; TASCHEN, 2001

Visoky O'Grady, Jenn & Kenn: The Information Design Handbook; HOW Books, Ohio, 2008