

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	<b>Information Design</b> <b>Area: Skills &amp; Technologies</b>
Course code	<b>96008</b>
Scientific sector	<b>ICAR/13 – Disegno industriale</b>
Degree	<b>Master in Eco-Social Design (LM-12)</b>
Semester	<b>I</b>
Year	<b>1<sup>st</sup> and 2<sup>nd</sup></b>
Credits	<b>6</b>
Modular	<b>No</b>
Lecturer	<b>Lisa Borgenheimer</b> office F4.06.b, e-mail <a href="mailto:lisa.borgenheimer@unibz.it">lisa.borgenheimer@unibz.it</a> , tel. +39 0471 015309, Webpage <a href="https://next.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/36103-lisa-borgenheimer">https://next.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/36103-lisa-borgenheimer</a>
Scientific sector of the lecturer	-
Teaching language	<b>German</b>
Teaching assistant (if any)	-
Office hours	<b>tbd</b>
Teaching language	<b>German</b>
Total lecturing hours	<b>60</b>
Total hours of self-study and/or other individual educational activities	<b>about 90</b>

Attendance	<b>strongly recommended</b>
Prerequisites	-
Course page	<b>tbd</b>

## Course description

Information Design is a process-oriented 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 “Making Transformation Tangible”). This teaching helps to develop and prototype the works of Information Design within the diverse 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 their 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 and develop a work in information design while identifying relevant studies and researches, experts to collaborate with, methods and instruments to adopt
- propose and develop a works in information design 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 impactsexperiment 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
- do convincing resentation

**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
- 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/non-physical)
- Ability to create and use (visual) languages and styles in original and appropriate ways
- 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	<b>Information Design Area: Skills &amp; Technologie</b>
Code der Lehrveranstaltung	<b>96008</b>
Wissenschaftlich-disziplinärer Bereich der Lehrveranstaltung	<b>ICAR/13 – Industriedesign</b>
Studiengang	<b>Master in Ökosozialem Design (LM-12)</b>
Semester	<b>1.</b>
Studienjahr	<b>1. und 2.</b>
Kreditpunkte	<b>6</b>

Modular	<b>Nein</b>
Dozent	<b>Lisa Borgenheimer</b> office F4.06.b, e-mail <a href="mailto:lisa.borgenheimer@unibz.it">lisa.borgenheimer@unibz.it</a> , tel. +39 0471 015309, Webpage <a href="https://next.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/36103-lisa-borgenheimer">https://next.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/36103-lisa-borgenheimer</a>
Wissenschaftlich-disziplinärer Bereich des Dozenten	<b>ICAR 13</b>
Unterrichtssprache	<b>Deutsch</b>
Wissenschaftlicher Mitarbeiter ( <i>wenn vorgesehen</i> )	-
Sprechzeiten	<b>tbd</b>
Gesamtzahl der Vorlesungsstunden	<b>60</b>
Gesamtzahl der Stunden für das Eigenstudium und andere individuelle Bildungstätigkeiten	<b>ca. 90</b>
Anwesenheit	<b>Nicht verpflichtend, aber empfohlen</b>
Voraussetzungen	-
Link zur Veranstaltung	<b>tbd</b>

## 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 "Making Transformation Tangible".) 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