

## Syllabus Beschreibung der Lehrveranstaltung

<b>Titel der Lehrveranstaltung</b>	Food Design and immersive food related experiences
<b>Code der Lehrveranstaltung</b>	40419
<b>Wissenschaftlichdisziplinärer Bereich der Lehrveranstaltung</b>	Agricultural, Environmental and Food Sciences
<b>Studiengang</b>	Bachelor in Enogastronomy in Mountain Areas
<b>Semester</b>	1
<b>Studienjahr</b>	3
<b>Kreditpunkte</b>	6

<b>Gesamtanzahl der Vorlesungsstunden</b>	36 Vorlesungsstunden
<b>Gesamtzahl der Übungsstunden</b>	24 Übungsstunden
<b>Gesamtzahl der Sprechstunden</b>	18 Sprechstunden
<b>Anwesenheit</b>	verpflichtend
<b>Voraussetzungen</b>	/
<b>Link zur Lehrveranstaltung</b>	<a href="https://www.unibz.it/en/faculties/agricultural-environmental-food-sciences/bachelor-enogastronomy-mountain-areas/">https://www.unibz.it/en/faculties/agricultural-environmental-food-sciences/bachelor-enogastronomy-mountain-areas/</a>

<b>Spezifische Bildungsziele</b>	<p>Der Kurs <i>Food Design and Immersive Food Related Experiences</i> vermittelt den Studierenden ein tiefes Verständnis dafür, wie der Raum das kulinarische Erlebnis verstärkt, ergänzen und veredeln kann. Durch die Auseinandersetzung mit grundlegenden Konzepten des Interior Designs – von Farbtheorie über Raumgestaltung bis hin zur Materialwahl – erlangen die Studierenden das notwendige Wissen, um ein stimmiges und umfassendes Designkonzept zu entwickeln.</p> <p>Der Kurs bietet zudem einen tiefgehenden Einblick in das Arbeitsmodell des Architektur- und Interior-Design-Studios NOA, und präsentiert darüber hinaus zahlreiche internationale Fallstudien renommierter</p>
----------------------------------	---

	<p>Büros der Branche. Diese Praxisbeispiele verdeutlichen, wie Räume für die Gastronomie nicht nur Orte des Lebensmittelkonsums sind, sondern auch entscheidend für den sozialen Zusammenhalt, die städtische Aufwertung und die Gestaltung einzigartiger Erlebnisse sein können.</p> <p>Am Ende des Kurses werden die Studierenden in der Lage sein, ein detailliertes Briefing für Architekten zu erstellen, in dem sie ihre räumliche Vision klar formulieren, einschließlich Zielgruppenanalyse, funktionalem Raumprogramm und Materialkonzept. Darüber hinaus werden sie dazu angeregt, über traditionelle Restaurantkonzepte hinauszudenken und innovative, alternative Ansätze für fesselnde und originelle gastronomische Erlebnisse zu entwickeln.</p>
--	---

<b>EINFÜHRUNG</b>	
<b>Auflistung der behandelten Themen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vorstellung des Studios NOA: Biografie, Arbeitsbereiche (Stadtplanung, Architektur, Interior Design, Produktdesign) und Entwurfsmethoden</li> <li>• Präsentation des Portfolios mit den repräsentativsten Arbeiten von 2011 bis 2024</li> <li>• Einführung in den Kurs: Vorlesungsplan, Ziele und Beschreibung des Abschlussprojekts</li> <li>• Vorstellung der Studierenden: Biografie und persönliche Bezüge zur Welt der Enogastronomie</li> </ul>
<b>Geplante Aktivitäten für den Workshop</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aufgabe: Identifikation und Analyse von Räumen und Objekten, die als Inspiration in der Enogastronomie dienen, mit besonderem Fokus auf die Motivation hinter deren positiver Bewertung.</li> </ul>

<b>ENOGASTRONOMIE UND ARCHITEKTUR</b>	
<b>Auflistung der behandelten Themen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Untersuchung zeitgenössischer Beispiele, die zeigen, wie die Welt der Enogastronomie ihre Räume gesucht, gefunden und transformiert hat</li> <li>• Vom hybriden Raum im Bahnhofsviertel in Frankfurt bis zu einer entweihten Kirche: Präsentation der verschiedensten Locations, die heute als Gastronomieräume genutzt werden</li> </ul>
<b>Geplante Aktivitäten für</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Überarbeitung und Austausch: Präsentation und Diskussion unter den Studierenden über die</li> </ul>

<p><b>den Workshop</b></p>	<p>vorgestellten Räume und Objekte als Beispiele aus der ersten Unterrichtseinheit.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aufgabe: Identifizierung eines eigenen Raumes, real oder imaginär, in dem das eigene Projekt verwirklicht werden könnte. Erzählung der Geschichte, die dieser Ort vermittelt.</li> </ul>
----------------------------	---

	<p><b>ZIELGRUPPE UND FUNKTIONALPROGRAMM</b></p>
<p><b>Auflistung der behandelten Themen</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Definition der Zielgruppe: Was ist eine Zielgruppe, wie wird sie definiert, und welche Auswirkungen hat diese?</li> <li>• Einführung in das Benchmarking in Bezug auf die Zielgruppenbestimmung</li> <li>• Strategien zur Zielgruppenerreichung basierend auf der Bedürfnisanalyse</li> <li>• Tool Raum &amp; Funktion: Erstellung eines funktionalen Programms und Einführung in das von NOA verwendete Konzept dafür</li> </ul>
<p><b>Geplante Aktivitäten für den Workshop</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Überarbeitung und Präsentation: Vorstellung der nach der zweiten Sitzung identifizierten Räume, gefolgt von einer Diskussion.</li> <li>• Aufgabe: Identifikation der Zielgruppe für das eigene Projekt, im Einklang mit der gewählten Location und den eigenen Vorlieben. Erste Ausarbeitung eines funktionalen Programms mit einer Skizze zur Dimensionierung.</li> </ul>

	<p><b>DAS DESIGN DER KÜCHE</b></p>
<p><b>Auflistung der behandelten Themen</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Neubewertung der Küche jenseits des traditionellen Bildes: Die Küche wird nicht länger als geschlossener und versteckter Raum betrachtet, in dem Köche arbeiten – oft mit einer toxischen Arbeitskultur assoziiert, auch bedingt durch populäre TV-Serien</li> <li>• Erkundung neuer Möglichkeiten für die Küche: im direkten Kontakt mit Gästen, mobil, im Freien...</li> <li>• Analyse unausgeschöpfter Potenziale, um die Küche in einen faszinierenden Raum zu verwandeln. Sie soll über die oft untergeordnete Rolle hinausgehen, die ihr normalerweise zugeschrieben wird</li> </ul>
<p><b>Geplante Aktivitäten für den Workshop</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Überarbeitung: Präsentation der nach der dritten Sitzung ermittelten Zielgruppe, gefolgt von einer Diskussion.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aufgabe: Jeder Studierende erstellt sein eigenes Menü und entwickelt, basierend auf seinen Vorschlägen, eine persönliche Vision für die Küche und präsentiert diese.</li> </ul>
--	--

	<p><b>FALLSTUDIE APFELHOTEL TORGGLERHOF</b></p>
<p><b>Auflistung der behandelten Themen</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Detaillierte Analyse des Fallstudienprojekts NOA: Apfelhotel Torgglerhof einschließlich Lokalausweis</li> <li>• Untersuchung der Kohärenz des gesamten Konzepts: von der kulinarischen Philosophie über die architektonische Gestaltung, vom funktionalen Programm bis hin zum Interior Design</li> <li>• Darstellung des Projektverlaufs: vom ersten gewonnenen Wettbewerb im Jahr 2014 bis zum siebten Projekt, das derzeit umgesetzt wird.</li> <li>• Präsentation der Philosophie: Hof(cool)inary</li> </ul>
<p><b>Geplante Aktivitäten für den Workshop</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Überarbeitung: Präsentation der eigenen Küchenvision von Modul 4, gefolgt von einer Diskussion.</li> </ul>

	<p><b>DIE WAHRNEMUNG DES RAUMS</b></p>
<p><b>Auflistung der behandelten Themen</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Farbtheorie: Wie die Verwendung von Farben die Wahrnehmung beeinflussen kann</li> <li>• Formtheorie: Studium der Gleichgewichtsverhältnisse, Symmetrie und zeitgenössischen Ästhetik</li> <li>• Elemente des Produktdesigns: Die Bedeutung des Tisch-Setups und sein Einfluss auf die Konsumerfahrung</li> <li>• Interaktion zwischen Licht und Raum: Wie Beleuchtung die Wahrnehmung und Atmosphäre eines Raums verändern kann</li> </ul>
<p><b>Geplante Aktivitäten für den Workshop</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aufgabe: Entwicklung eines inspirierenden Moodboards auf Basis des in den vorherigen Lektionen erarbeiteten Gesamtrahmens (Projektidee, Standort, Zielgruppe...), das die Eindrücke zusammenfasst, die der Raum vermitteln soll.</li> </ul>

	<p><b>REVISION DER ABSCHLUSSARBEIT</b></p>
--	--

<b>Auflistung der behandelten Themen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Unterrichtseinheit zur eingehenden Überprüfung des Projekts, das die Studierenden als Abschlussarbeit präsentieren werden. Das Projekt, das im Modul 2 mit der Auswahl des Raums begonnen wurde, wird im Verlauf des Kurses schrittweise erweitert und verfeinert. Ziel dieser Zwischenpräsentation ist es, sich mit den Studierenden über den Fortschritt ihrer Arbeiten abzustimmen und ihnen weitere Anregungen für Vertiefungen und Verbesserungen zu geben.</li> </ul>
<b>DIE MATERIALITÄT DES RAUMS</b>	
<b>Auflistung der behandelten Themen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Besuch im Studio NOA (Via Buoizzi 18, Bozen), mit besonderem Fokus auf den Materialraum</li> <li>• Präsentation der wichtigsten Materialien, einschließlich ihrer Besonderheiten, Vorteile und Anwendungsbereiche: Holz, Keramik, Metall, Beton, Stein, Harz, Glas, Kunststoffkomposite...</li> <li>• Präsentation der Textilbibliothek</li> <li>• Ausstellung der Moodboards in der Bibliothek</li> <li>• Interaktive Erkundung der Bibliothek</li> </ul>
<b>Geplante Aktivitäten für den Workshop</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aufgabe: Vom inspirierenden Moodboard zur Erstellung eines Materialboards, das eine Farbpalette, Materialien und Stoffe, Möbelaccessoires, Pflanzen, etc. umfasst.</li> </ul>
<b>DIE 5 SINNE ANREGEN</b>	
<b>Auflistung der behandelten Themen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Über Sehen und Schmecken hinaus: Erkundung, wie Hörsinn, Geruchssinn und Tastsinn in der Schaffung eines immersiven gastronomischen Erlebnisses angeregt und gezielt eingesetzt werden können</li> <li>• Hören: Fallstudie Weisses Kreuz in Innsbruck, mit einer Klanginstallation, die eine Reise in die Vergangenheit simuliert</li> <li>• Tasten: Gewicht, Rauheit, Wärme im Tischdesign</li> <li>• Riechen: Düfte zur Anregung der episodischen Geruchserinnerung</li> </ul>
<b>Geplante Aktivitäten für den Workshop</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Überarbeitung: Präsentation des Materialboards, das nach der achten Sitzung entwickelt wurde, gefolgt von einer Diskussion.</li> <li>• Aufgabe: Anpassung der Parameter und ggf. Integration eines multisensorischen Elements.</li> </ul>

	<b>ABSCHLUSSEXAMEN ZUR PROJEKTARBEIT</b>
<b>Auflistung der behandelten Themen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Präsentation und Bewertung der Abschlussarbeiten.</li> </ul>

<b>Erwartete Lernergebnisse</b>	<p><b>FACHKOMPETENZEN</b></p> <p><u>Wissen und Verständnis</u></p> <p>a. Kenntnis der Grundterminologie im Bereich Architektur und Design;</p> <p>b. Verständnis der aktuellen Trends im Design für die Gastronomie;</p> <p>c. Überblick über die gängigsten Materialien im Interior Design;</p> <p>d. Fähigkeit, architektonische Entwürfe zu lesen und zu interpretieren, einschließlich Grundrissen, Schnitten und Ansichten.</p> <p><u>Fähigkeit, Wissen und Verständnis anzuwenden</u></p> <p>a. Ausgedrückt durch eine schnelle und effektive Kommunikation in Projektsituationen, in denen die Anwendung der während des Kurses erworbenen Kenntnisse erforderlich ist;</p> <p>b. Ausgedrückt durch die Fähigkeit, effektive Lösungen vorzuschlagen, die jedoch über das Gewöhnliche hinausgehen.</p> <p><u>Übergreifende Fähigkeiten / Soft Skills</u></p> <p>Urteilsvermögen, ausgedrückt durch:</p> <p>a. Fähigkeit zur Reflexion, Diskussion, Vertiefung und persönlichen Auseinandersetzung mit den im Kurs behandelten Themen;</p> <p>b. Kritische Fähigkeit, Kohärenz, methodische Strenge, Präzision und Genauigkeit sowohl in der mündlichen als auch in der schriftlichen Ausdrucksweise;</p> <p>c. Fähigkeit, verschiedene Standpunkte in wissenschaftlichen Bereichen disziplinübergreifend zu hören und zu verstehen.</p> <p><u>Kommunikative Fähigkeiten</u></p> <p>a. Fähigkeit, effektiv und angemessen in professionellen und akademischen Kontexten sowohl mündlich als auch schriftlich zu kommunizieren;</p>
---------------------------------	---

	<p>b. Fähigkeit, im Team zu kommunizieren und eigene Ideen zu vertreten;          c. Aktives Zuhören.</p> <p><u>Lernfähigkeiten</u></p> <p>a. Fähigkeit zur Reflexion über die eigene Leistung und zur Selbstbewertung;          b. Fähigkeit zur Analyse und Identifikation der eigenen Wissens- und Entwicklungsbedürfnisse.</p>
<p><b>Art der Prüfung</b></p>	<p><b>Mündliche Präsentation und schriftliche Abschlussarbeit</b></p> <p>Die Studierenden werden ihr während des Kurses entwickeltes Thesis-Projekt mündlich präsentieren. Diese Präsentation erfordert nicht nur die Fähigkeit, das Projekt klar darzulegen und zu argumentieren, sondern auch, auf zusätzliche Fragen zum Studienverlauf relevant und tiefgründig zu beantworten. Der Kandidat muss die Fähigkeit zur kritischen Reflexion über die eigene Erfahrung nachweisen und aufzeigen, wie die erworbenen Kompetenzen im Projekt angewendet und integriert wurden. Es ist entscheidend, dass der Studierende ein umfassendes Verständnis der behandelten Konzepte und die Fähigkeit zur kritischen Reflexion über die eigene Arbeit und die Themen des Kurses demonstriert.</p>
<p><b>Prüfungssprache</b></p>	<p>Deutsch oder Englisch</p>

<p><b>Bewertungskriterien und Kriterien für die Notenermittlung</b></p>	<p><b>Bewertung der Thesis:</b> Die Abschlussarbeit macht 70% der Endnote aus und wird anhand von Kreativität, kritischer Originalität, der Fähigkeit zur Re-Interpretation und der Kohärenz zwischen den verschiedenen Komponenten des Projekts bewertet.</p> <p><b>Bewertung der mündlichen Präsentation:</b> Die verbleibenden 30% der Endnote werden für die Präsentations- und Argumentationsfähigkeit vergeben. Der Kandidat muss zeigen, dass er in der Lage ist, seine Ideen klar, präzise und sprachlich kompetent auszudrücken, das Projekt überzeugend zu argumentieren und relevante und kohärente Verbindungen zwischen den behandelten Themen herzustellen.</p>
<p><b>Pflichtliteratur</b></p>	<p>/</p>
<p><b>Weiterführende Literatur</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Il Modo Italiano</b>, von Giampiero Bosoni, Skira 2007</li> <li>- <b>La caffettiera del Masochista</b>, von Donald Norman, Giunti Editore 2019</li> <li>- <b>Abitare i colori. Conoscere il loro linguaggio per capirli e usarli</b>, von Silvia Botti &amp; Massimo Caiazzo, Vallardi 2021</li> <li>- <b>Die schönsten Restaurants, Hotels &amp; Bars</b>, von DEHOGA Deutscher Hotel- und Gaststättenverband e.V. (Hrsg.), Pia A. Döll &amp; Cornelia Hellstern, Callwey 2024</li> <li>- <b>Night Fever 5 - Hospitality Design</b>, Frame Publishers 2016</li> </ul>