

# Prof. Wolfgang Schabbach

Fächer: Entwerfen & Konstruieren, Entwurfsmethodik, EcoDesign, Werkstoffe, Fertigungstechniken, Leichtbau

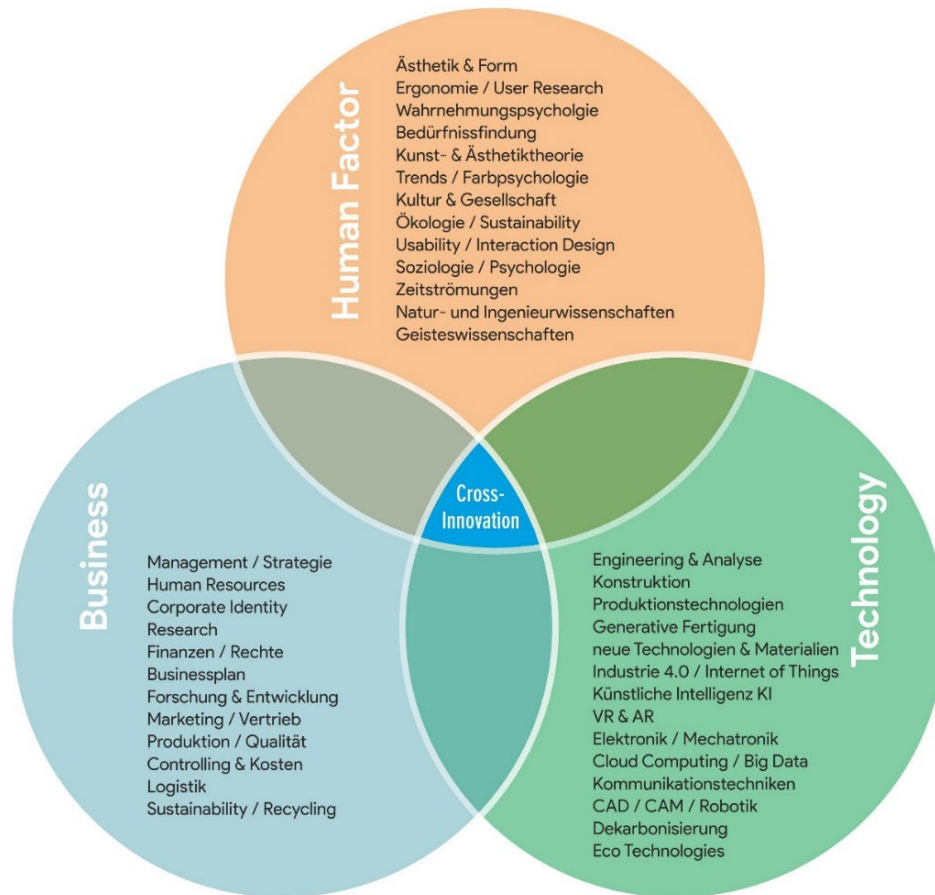


Unser fächerübergreifendes Konzept des integrierten Produktdesign-Studiums in Coburg bereitet Sie optimal auf den Beruf vor.

Entscheidend für die Zukunft ist die **Innovationsfähigkeit**. Die neuen Formen der Innovationskultur werden geprägt sein durch neuartige Innovationsprozesse. Die Kreativ-Werkzeuge sind dabei Coburger DESIGNPILOT, DesignThinking, InnovationLabs, Makerspaces, FabLabs etc.

In Coburg erhalten die Studierenden das entsprechende **Hand- und Kopfwerkzeug** in einem interdisziplinären, kreativen, inspirierenden und vielfältigen Fächerspektrum.

# Design ist zentraler Faktor für Innovation



Interdisziplinäres Denken ist die **Fähigkeit die eigenen Grenzen zu überwinden**. Das ermöglicht neue Perspektiven und zukunftsweisende Wege bei der Entwicklung neuer Ideen.

Bei der Lösung komplexer Probleme ist **Design der zentrale Faktor für Innovation**. Innovation entsteht an der Schnittmenge der drei Faktoren Mensch, Technologie und Wirtschaft. Die Notwendigkeit von Wandel und Neuerung vereint deshalb unterschiedliche Disziplinen.

# Design ist zentraler Faktor für Innovation

---



## **CROSS-INNOVATION & COLLABORATION**

Innovativ zu sein erfordert heute mehr denn je die Fähigkeit, komplexe Prozesse zu beherrschen.

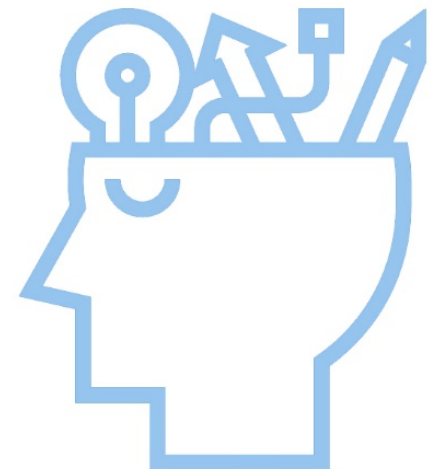
Sie erlernen bei uns Design als lebendigen Entwicklungsprozess in einem anregenden Umfeld von Kreativität, Exzellenz und der Fähigkeit zu ganzheitlichem Denken.

# Berufsfeld Design

---

Neben den **gestalterischen Fähigkeiten** wird heute zunehmend erwartet:

- + **vernetztes Denken** in andere Disziplinen hinein
- + Bewältigung **komplexer Aufgaben und Prozesse**
- + **Eigenständigkeit** als handelnde Person



# Berufsfeld Design

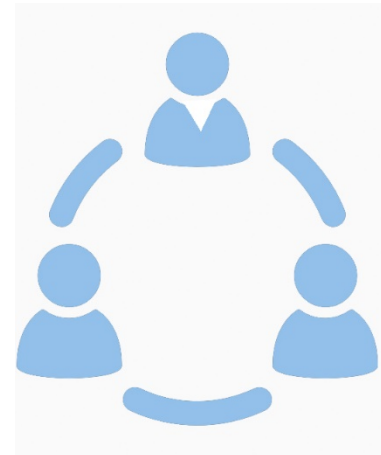
---

Vermehrter Einsatz von **komplexen, multitechnologischen Entwurfs- und Kommunikationswerkzeugen**

**Schnittstellenkompetenz** und **Dialogfähigkeit** –  
Vermittlung zwischen unterschiedlichen Disziplinen

Zukünftig nötig sind:

- + **Teamführungskompetenzen,**
- + **multiperspektivische** Betrachtung
- + **analytische Arbeit** an innovativen Lösungen



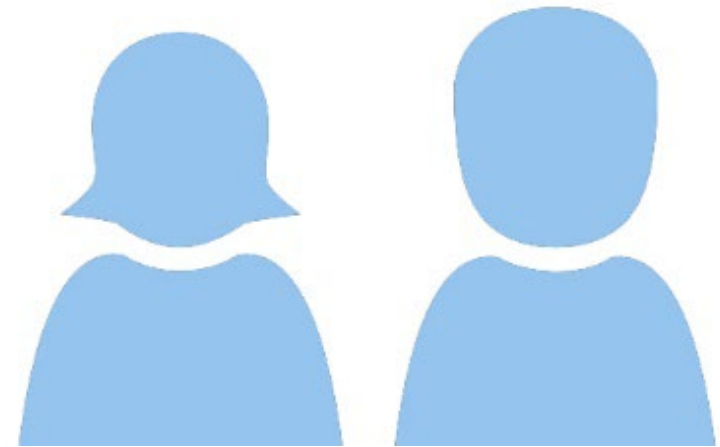
# Berufsfeld Design

---

Designer und Designerinnen sind zukünftig

**Katalysatoren, Vermittler und Kommunikatoren  
in Entwicklungsprozessen**

mit *gestalterischen, kommunikativen,  
technischen, wissenschaftlichen,  
ökologischen und ökonomischen*  
Kompetenzen.



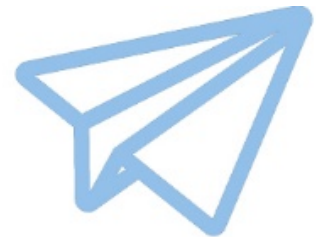
# Berufsfeld Design

---

Die klassischen **Trennungen zwischen den einzelnen Design-Disziplinen** verschwinden - die **analoge und die digitale Welt** verschmelzen

Es geht nicht um die Technologie selbst, sondern um **den Nutzen der Technologie** für den Menschen!

Der **Komplexitätsgrad der Probleme** verlangt nach *neuen Wegen in der Designausbildung* in neuen *interdisziplinären Innovationsprozessen*



# Lernziele

---

Lernen **Strategie**  und **Struktur** in   
den Designprozess zu integrieren,

wie man **Ideen**  generiert,

wie man die Ideen dann **materialisiert.**  

- > Konzeption
- > Gestaltung
- > Konstruktion



# Keywords

---

hochkreativ 

Struktur 

interdisziplinärer • • Erkenntnisprozess   
Austausch 

Strategien 

planmäßiges   
Vorgehen

# 3 Lernebenen

---

## 1. Vorlesungen „Technisches Gestalten“ (1. bis 7. Sem)



- + Überblick über alle gängige **Produktionsverfahren** in der Industrie
- + **Werkstoffe** mit ihrem ästhetischen, technischen und ökonomischen Potential
- + Auch **Bedienoberflächen**, **Leichtbau** und **EcoDesign** werden behandelt.

## 2. Vorlesung „Entwurfsmethodik“ (2./3. Sem)



- + Lernen von EntwurfsTools & Designprozess „Coburger DesignPilot“
- + systematischen Vorgehens in einem mehrstufigen Designprozess

## 3. „Studienarbeiten“ und wöchentliche „Entwurfs-Korrekturen“



**Design ist Prozess.**

**Design ist eine Methode.**

**Die Form ist nicht das Ziel,  
sondern das Resultat  
unserer Arbeit.**

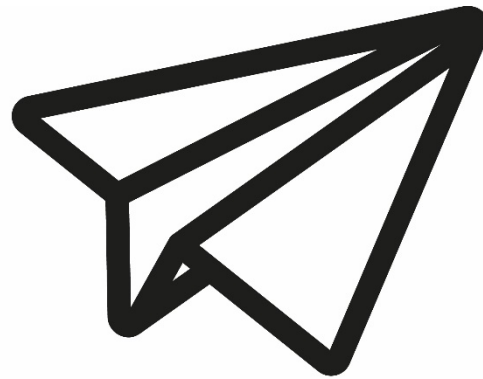
**Die Dinge kompliziert zu machen,  
ist EINACH.**

**Die Dinge einfach zu machen,  
ist KOMPLEX.**

# Form is Function

Design ist, wie es funktioniert

Entwerfen & Konstruieren 1/2/3/4/5/6



**DESIGNPILOT**

**LINK: [www.coburger-designpilot.de](http://www.coburger-designpilot.de)**



# Entwerfen & Konstruieren 1/2/3/4/5/6



## DESIGNPILOT



TOOLBOX



PROJEKT-MANAGER

Der DESIGNPILOT ist eine web-basierte Design-Innovationsmethode, die Designer, Kreative, Ingenieure und Entwickler in interdisziplinären Entwicklungsprozessen unterstützt. Die Web-App strukturiert den Prozess in 8 Phasen. 175 Tools und 75 Kreativitätstechniken bieten einen Leitfaden zur strategischen Innovation.

Der Zugang zur TOOLBOX ist kostenfrei und ohne Registrierung möglich.

[direkt zur TOOLBOX  
\(kostenfrei\)](#)



[PROJEKT-MANAGER  
\(Testzugang\)](#)

Der PROJEKT-MANAGER ist der zweite Baustein des DESIGNPILOTEN. Er bietet Ihnen eine interaktive Team-Plattform, die simultanes und kooperatives Arbeiten erlaubt. Sie können in diesem "digitalen Co-Working-Space" Projekte anlegen, bearbeiten und teilen. Die Software ist in Lizenz verfügbar als „CLOUD“-Lösung in Kooperation mit unserem Hosting-Partner CLICKSPORTS (siehe: „Software-Lizenz“).