

# Syllabus

## BRS-S-2026-01 · Design for the real world®

Leitung: DI Mag. Peter Piccottini  
brain rooms synopsis

### Seminarprofil

|               |                                                                                                                  |
|---------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Format        | Seminar / Reflexion / Entwurfs- und Diskursformat                                                                |
| Zielgruppe    | Gestalter:innen, Designstudierende, Lehrende, Techniker:innen, Institutionen, Teams und interessierte Erwachsene |
| Dauer         | ca. 3 Stunden, 4 Stunden, 6–7 Stunden oder 3–5 Einheiten                                                         |
| Vorkenntnisse | nicht erforderlich                                                                                               |
| Preislogik    | auf Anfrage; abhängig von Format, Gruppengröße und Rahmen                                                        |

*Seminar zu Design for the real world als Entwurfshaltung für reale technische, ökologische und gesellschaftliche Kontexte.*

### 1. Kurzbeschreibung

Design for the real world wird in diesem Seminar nicht als nostalgisches Designzitat behandelt. Papanek bleibt ein wichtiger Bezugspunkt, doch der Fokus liegt auf der heutigen Frage, wie Gestaltung im wirklichen Kontext bestehen kann.

Im Mittelpunkt stehen technische Funktion, Gebrauch, Material, Verantwortung und Wirkung. Gestaltung wird als Praxis verstanden, die reale Bedingungen ernst nimmt und dort ansetzt, wo Produkte, Systeme und Verhalten aufeinander treffen.

Bionik und Energiebionik erweitern diesen Zugang. Sie zeigen, wie Prinzipien aus lebenden Systemen helfen können, Material, Energie, Nutzung und Kreislauf neu zu denken.

### 2. Zielgruppe

- Gestalter:innen
- Designstudierende
- Lehrkräfte
- Techniker:innen
- Produktentwickler:innen
- Architekt:innen
- Institutionen und Teams
- Nachhaltigkeitsinteressierte
- Schulen und Hochschulen
- interessierte Erwachsene

Vorkenntnisse sind nicht erforderlich. Entscheidend sind Interesse an Gestaltung, Technik, Bildung, Systemdenken oder Zukunftsfragen sowie die Bereitschaft, eigene Denk- und Entwurfsprozesse zu prüfen.

### 3. Lernziele

Nach Abschluss des Formats können die Teilnehmenden:

- Design for the real world als Entwurfshaltung verstehen
- Papanek als historischen Bezugspunkt einordnen, ohne bei ihm stehenzubleiben
- technische Funktion, Gebrauch und Verantwortung gemeinsam betrachten
- Gestaltungsentscheidungen auf reale Wirkung hin prüfen
- Bionik und Energiebionik als methodische Erweiterung nutzen
- Material, Energie und Nutzung in Beziehung setzen

- eigene Designpositionen formulieren und argumentieren
- Zielkonflikte zwischen Ästhetik, Markt und Verantwortung benennen
- Entwurfsideen auf Alltagstauglichkeit prüfen
- Kreislaufdenken in Designprozesse integrieren
- Gestaltung als kulturelle und technische Praxis verstehen
- erste Konzeptansätze entwickeln
- Anschlussfragen für eigene Projekte ableiten

## 4. Inhaltliche Module

### Modul 1: Design for the real world - Herkunft und Anspruch

Einführung in den Begriff und seine Bedeutung für heutige Gestaltung.

- Papanek als Referenzpunkt
- Designkritik und Verantwortung
- reale Kontexte
- Gebrauch und Wirkung

### Modul 2: Vom Objekt zum Zusammenhang

Gestaltung wird als Arbeit an Funktionen, Nutzungen und Systemen verstanden.

- Produkt und Kontext
- Nutzung und Alltag
- Material und Energie
- Wirkung statt Oberfläche

### Modul 3: Bionik und Energiebionik als Erweiterung

Natürliche Systeme werden nicht imitiert, sondern funktional gelesen.

- bionische Methode
- energetische Prozesse
- Kreislauf und Ressource
- technische Übertragung
- Grenzen des Transfers

### Modul 4: Eigene Designposition

Die Teilnehmenden prüfen eigene Entwurfsentscheidungen und entwickeln klare Kriterien.

- Haltung
- Argumentation
- Zielkonflikte
- Bewertung
- Skizze
- Diskussion

### Modul 5: Konzeptentwicklung

Aus Fragestellungen entstehen erste Ansätze für verantwortliche Gestaltung.

- Problemdefinition
- Entwurfsidee
- Nutzung
- Material
- Wirkung
- Weiterentwicklung
- Präsentation

### Modul 6: Reflexion

Die entwickelten Ansätze werden kritisch diskutiert.

- Verantwortung

- Umsetzbarkeit
- soziale Wirkung
- ökologische Wirkung
- technische Qualität
- Ausblick

## Modul 7: Transfer

Abschluss mit Blick auf Anwendung in Bildung, Produktentwicklung oder Projektarbeit.

- eigene Praxis
- Anschlussformate
- Projektideen
- Weiterarbeit
- Feedback

## 5. Methoden

Das Format kombiniert unterschiedliche Arbeitsweisen:

- fachlicher Input
- Bild- und Objektbeispiele
- Analyse kurzer Fallbeispiele
- Skizze und Konzeptarbeit
- Gruppen- oder Einzelarbeit
- kurze Reflexionsphasen
- Transferübungen
- Diskussion
- Präsentation erster Ideen

Die Methode ist bewusst zugänglich angelegt, bleibt aber fachlich anspruchsvoll. Ziel ist nicht die schnelle Lösung, sondern ein geschärfter Blick auf Zusammenhänge, Wirkungen und Gestaltungsmöglichkeiten.

## 6. Mögliche Kursformate

| Format              | Dauer           | Geeignet für                                                          |
|---------------------|-----------------|-----------------------------------------------------------------------|
| Kompaktformat       | ca. 3 Stunden   | Einführung, Impuls, Schule, Verein oder kleinere Gruppe               |
| Halbtagesformat     | ca. 4 Stunden   | intensivere Einführung mit Übungsteil                                 |
| Tagesformat         | ca. 6–7 Stunden | Schulen, Hochschulen, Institutionen und Teams mit praktischer Arbeit  |
| Mehrteiliges Format | 3–5 Einheiten   | vertiefende Bildungsarbeit, Projektgruppen oder begleitende Programme |

## 7. Materialien und Voraussetzungen

Je nach Format können eingesetzt werden:

- Bildbeispiele
- Skizzenpapier
- Stifte
- Arbeitsblätter
- digitale Präsentation
- einfache Modellbaumaterialien
- Projektbeispiele
- Fundstücke aus Natur oder Alltag
- eigene Fragestellungen der Teilnehmenden

Voraussetzungen der Teilnehmenden: keine fachlichen Vorkenntnisse, Bereitschaft zur aktiven Mitarbeit und Offenheit für interdisziplinäres Denken.

## 8. Ergebnis und Nutzen

Die Teilnehmenden gewinnen ein klares Verständnis von Design for the real world als Entwurfshaltung, die über Form und Stil hinausgeht.

Sie lernen, Gestaltung an Gebrauch, technischer Funktion, Material, Energie und Verantwortung zu messen.

Am Ende steht eine geschärfte Designposition und ein erster eigener Ansatz für Gestaltung im realen Kontext.

## **9. Kurztext für Website oder PDF**

Design for the real world wird als heutige Entwurfshaltung verstanden: technische Funktion, Gebrauch, Material und Verantwortung werden zusammen gedacht. Papanek bleibt Bezugspunkt, der Fokus liegt auf Anwendung im wirklichen Kontext.

## **10. Literatur- und Vertiefungsempfehlung**

Victor Papanek: Design for the Real World. 1971. Historischer Bezugspunkt für verantwortliche Gestaltung.

Peter G. Piccottini: Energiebionik. Band 1 - Solare Energetik. Die Kraft des Lichts. Brain Rooms Synopsis, 2026.

Ergänzende Literatur zu Bionik, Designmethodik, Transformation Design und nachhaltiger Produktentwicklung je nach Kursformat.

