

Heike Raap

## Portfolio Lehre

Ich unterrichte leidenschaftlich gerne, vielleicht, da es sich hierbei um eine entwerferische Tätigkeit im dankbarsten Sinne handelt: Sie ist für alle Beteiligten komplex, verantwortungsvoll und nachhaltig.

*Bisher lehre/lehrte ich Design an folgenden Hochschulen:*

- *Universität Kassel,  
Studiengang Produktdesign*
- *University of Lapland, Rovaniemi,  
Department of Industrial Design*
- *Technische Universität Dresden,  
Fachbereich Maschinenwesen*
- *Universität Vechta,  
Studiengang Designpädagogik*
- *Technische Hochschule Nürnberg,  
Fakultät Design*
- *Fachhochschule Schwäbisch Hall,  
Studiengang Mediengestaltung*
- *Hochschule Heilbronn,  
Studiengang Weinbetriebswirtschaft und Studium Generale*
- *SRH Hochschule Heidelberg,  
Studiengang Crossmedia Design*

*Des weiteren bin/war ich für folgende Bildungsinstitutionen tätig:*

- *Bildungszentrum Nürnberg  
Studium Generale*
- *Volkshochschule Erlangen  
Studium Generale*
- *Stiftung Deutsches Design Museum, Berlin  
Initiative „Schüler entdecken Design“*

*Ein Verzeichnis aller Lehrveranstaltungen finden Sie unter:  
<http://www.raap-design.de/lehre.html>*

Heike Raap, Lehrportfolio  
Universität Kassel, FH Schwäbisch Hall, Hochschule Heilbronn, SRH Hochschule Heidelberg,  
2002 – 2016

## Theorien, Methoden und Prozesse des Entwerfens und Planens

In den vergangenen Jahren unterrichtete ich den Themenkomplex „Theorien, Methoden und Prozesse ...“ in unterschiedlichen Lehrformaten: sehr umfangreich als Pflichtfach im Grundstudium an der Universität Kassel (6 SWS), sowie etwa als viertägiges Kompaktseminar oder begleitend zu konkreten Entwurfsprojekten an verschiedenen Hochschulen.

In Seminaren und Übungen vermittelte ich den Studierenden zum einen Theorien, welche zu einem besseren Verständnis von Designprozessen beitragen, zum anderen machte ich die Studierenden mit über 30 Methoden und Techniken vertraut, die sie in ihrer Designpraxis unterstützen: etwa bei der Strukturierung von Aufgabenstellungen, dem Erlangen von Informationen, dem Erzeugen und Bewerten von Entwurfsalternativen, der Projektorganisation, sowie der Kommunikation.

Beispiele aus dem Theorie–Repertoire:

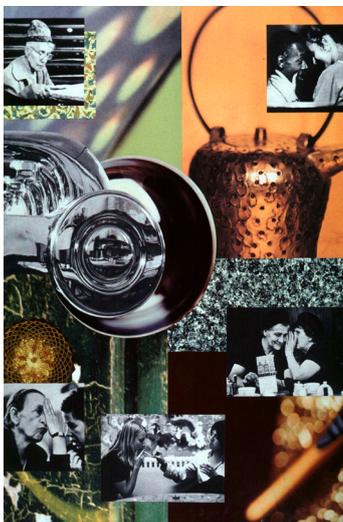
- charakteristische Merkmale gestalterischer Probleme
- warum überhaupt Methoden anwenden
- der Kontext als Gestaltungsvariable
- kritische Betrachtung von Vorgehensmodellen
- Suchstrategien

Beispiele aus dem Methoden–Repertoire:

- Leitfadengespräche
- Szenarien und Personas
- assoziative Kreativitätstechniken: diverse Brainstormings, Reizwortmethode etc.
- systematische Kreativitätstechniken: Morphologischer Kasten, Systematischer Zweifel etc.
- Semantische Differenziale
- Nutzwertanalyse

Verschiedene Veröffentlichungen:

[www.raap-design.de/praesenz.html](http://www.raap-design.de/praesenz.html) (Veröffentlichungen als PDF)



*Studentische Arbeit entstanden bei der Bearbeitung des Themenbereiches „Collagen als Kommunikationsmittel“  
Collage: Barbara Stang, 2003*

Heike Raap, Lehrportfolio  
Fachhochschule Schwäbisch Hall, Studiengang Mediendesign, 2012  
SRH Hochschule Heidelberg, Studiengang Crossmedia Design, 2017 – 2018

## Designers Ethik ... Gestalten – Entscheiden – Verantworten

Jeder Gestalter handelt und trifft Entscheidungen. Durch sein Handeln, sein Tun oder Unterlassen, hat er Anteil daran, wie die Welt von morgen aussehen wird. Es gibt keine neutrale Position, keine Spielwiese, auf der er konsequenzlos herumtollen könnte. Grund genug, sich mit der Frage zu befassen, wie und woran man sein designerisches Handeln orientiert.

Die Lehrveranstaltung spannt den Bogen von philosophischen und designtheoretischen Betrachtungen hin zur praktischen Anwendung.

*Veröffentlichungen zum Thema Ethik und Design:*

*„Von Überzeugungen und Zweifeln – Orientierung als Gegenstand der Designlehre“*  
in: „Design & Bildung“, Bd. 2, S. 14ff, Hrsg. June H. Park,  
kopaed verlagsgmbh, München 2018, ISBN 978-3-86736-488-1  
[http://www.raap-design.de/pdf/raap\\_dub.pdf](http://www.raap-design.de/pdf/raap_dub.pdf)

*„Kein schales Schimmern – Die Goldene Regel im Designkontext“* in:  
„Entwerfen – Entwickeln – Erleben 2014. Beiträge zum Technischen Design.“,  
S. 309ff., Hrsg.: Jens Krzywinski, Günter Kranke, Christian Wölfel, Mario Linke  
TUDpress Verlag der Wissenschaften Dresden, 2014, ISBN 978-3-944331-66-9  
<http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:bsz:14-qucosa-144950>



*„Offenen Auges“  
Illustration: Heike Raap, 2012*

## Lichtblau! ... Design zwischen Beliebigkeit und Werten

Ein forschendes Entwurfsprojekt für Studierende im Hauptstudium.

Die Studierenden setzten sich anhand von mehreren Entwurfsaufgaben und theoretischen Arbeiten mit der Frage auseinander, welche Werte aktuell im Bereich des Design zu finden sind. Bestehen beispielsweise generelle, tradierte Werte oder sind Werte lediglich im Bereich des Individuellen zu finden? Welche Konsequenzen ergeben sich aus der Beantwortung dieser Frage für ihre eigene Arbeit?

*Dieses Seminar hatte hinsichtlich Projektablauf und Ausarbeitung der Entwürfe wesentlich engere Vorgaben als „klassische“ Entwurfsprojekte. Ziel dessen war es, eine große Tiefe in der Bearbeitung theoretischer Fragen zu erreichen und eine gute Vergleichbarkeit der Ergebnisse zu ermöglichen.*

Veröffentlichung:

*„Lichtblau! ... Designing between Postmodern Pluralism and Values“ in:  
„ICSID 2nd Educational Conference 2003 – Critical Motivations and New Dimensions“,  
Tagungsband des ICSID Design Congress 2003, Seite 192 ff.,  
iF International Forum Design GmbH, Hannover 2003  
[www.raap-design.de/pdf/raap\\_icsid1.pdf](http://www.raap-design.de/pdf/raap_icsid1.pdf) (Veröffentlichung als PDF)  
[www.raap-design.de/lv\\_licht1.pdf](http://www.raap-design.de/lv_licht1.pdf) (Projektübersicht und Aufgaben)*



*„Spice“ von Thilo Haut –  
entworfen werden sollte eine  
kleine Köstlichkeit nach vor-  
gegebenem Briefing inklusive  
Prototypenbau, Zeit- und  
Kostenkalkulation, Namens-  
gebung und Inszenierung.*

## Produkt-Kritik ... oder wen stören schon Zitronenkerne im Getränk

Wie sind Produkte zu beurteilen, gibt es per se gute oder schlechte Produkte? Alle Mitglieder des Studiengangs, Lehrende und Studierende, waren eingeladen, sich in großer Runde um vorgestellte Produkte zu scharen, diese in den Himmel zu heben oder in die Hölle zu verbannen, jedoch immer Stellung zu beziehen. Heftige Kontroversen, sinnliches Anbeten, prägnanter Todesstoß – man durfte hoffen.

Begleitet wurden diese offenen Veranstaltungen von einem kurzen Seminar, welches sich in erster Linie an die „Designfrischlinge“ wandte. Es wurden unterschiedliche Ebenen der Kritik behandelt (z.B. technisch, gestisch, ästhetisch), sowie auch Alltagssituationen, in denen man die schnelle Kritik- und deren Ausdrucksfähigkeit braucht, beispielsweise bei Messebesuchen oder in Gesprächen mit Auftraggebern.

*Mit dem Seminar „Why talking about products? Where language meets form ...“, welches ich 2002 am Department of Industrial Design der University of Lapland in Finnland hielt, konnte ich zudem internationale Erfahrungen sammeln.*

Veröffentlichung:

„Produkt-Kritik“  
Studiengang Produkt-Design, Universität Kassel, Bibliothek Universität Kassel, 2003

„Wahrnehmen, verstehen, Worte finden“  
auf: „[designwissen.net](http://designwissen.net)“, einer redaktionell und fachlich betreuten Internetplattform, die Fakten, Theorien und Unterrichtshilfen für Pädagogen und Schüler anbietet  
[www.designwissen.net/seiten/wahrnehmen-verstehen-worte-finden](http://www.designwissen.net/seiten/wahrnehmen-verstehen-worte-finden)



„Juicy Salif“ von Philip Starck

## Computer Generated Object Design – Wahrnehmen, Analysieren, Gestalten

Entwurfsprojekt und Seminar für Studierende des 2. Semesters (Online-Lehre).

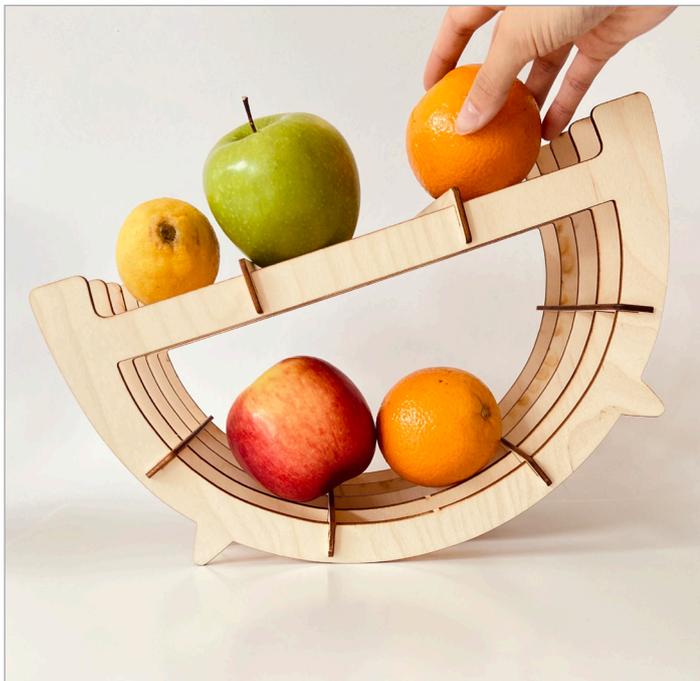
Das Designstudium an der TH Nürnberg lässt den Studierenden die Wahl zwischen elf Modulen. Eines dieser Module ist das *Computer Generated Object Design (CGO)*, dessen Fokus auf der Gestaltung dreidimensionaler Produkte liegt.

Das Lernziel dieses Seminars bestand darin, Entwurfsaufgaben strukturiert zu bearbeiten. Wie kann man sich einer neuen Technologie annähern? Wie eine Zielgruppe verbal und bildhaft beschreiben? Wie lassen sich funktionale und formale Entwurfskriterien festlegen, an denen sich ein Entwurf messen lässt?

Phasen des Machens wechselten sich mit Phasen des Reflektierens ab – wissenschaftliche Theorien wurden mit Fallbeispielen aus der gelebten Praxis unterfüttert.

*Die zentrale Entwurfsaufgabe bestand darin, eine Obstschale zu entwerfen, die mittels Lasercutting aus Sperrholz gefertigt werden sollte. Verpflichtende Übungen – etwa zur Variantenbildung – flankierten den Entwurfsprozess.*

*Dank an Steve Wühr vom Lasercutlabor für seine Unterstützung des Projekts.*



*Wenn der Gestaltungswille  
Früchte trägt:  
Die Obstschale „Balance“  
von Leonie Tschernich.  
Foto: Leonie Tschernich*

## Designwissenschaft – Projekt „LESENSART“

Angehende Pädagogen im Vollkontakt mit einem Entwurfsprojekt

Das Lehr- und Lernziel dieser Veranstaltung war es, bei den Studierenden ein Verständnis von Designwissenschaft im Kontext von Theorie, Forschung, Praxis und Pädagogik zu wecken.

Nach einem theoretischen Einstieg, folgte die Vermittlung ausgewählter Methoden des Planens und Entwerfens, die unmittelbar projektbezogen angewendet wurden. In dem Projekt setzten sich die Studierenden mit dem Thema „LESENSART“ auseinander und entwickelten in Kleingruppen Produktkonzepte und Objekte. Die Bandbreite reichte von öffentlichen Bücherregalen in Parks bis hin zur Organisation von Autorenlesungen an wechselnden Standorten. Die Studierenden wurden gezielt aufgefordert, die vorhandene Zeit nicht in das Erstellen von „hübschen“ Modellen zu stecken, sondern den Fokus auf die Variantenbildung und die inhaltliche Stimmigkeit der Entwürfe zu legen, beispielsweise hinsichtlich der von ihnen gewählten Zielgruppe.

Die Kompaktveranstaltung wurde im Co-Teaching mit Philip Zerweck gehalten, was insbesondere die individuelle Entwurfsbetreuung intensivierte. Die zweimalig angebotene Veranstaltung umfasste jeweils 42 Unterrichtseinheiten.



*Modellbildung, ein wiederkehrendes Thema:  
Was dient wann der Kommunikation über die Qualität eines Entwurfs?  
Texte, Zeichnungen, Pappmodelle, Collagen, Materialproben ...*

*Foto-Collage von:  
Leah Fromme, Sophie Lindemann, Lea Petersen und Nina Reinecke.*

## Einsatz von QR-Codes im Stadtmarketing – Entwerfen, Realisieren, Bewerten

Ein Entwurfsprojekt für Studierende des 6. Semesters.

QR-Codes bieten in Verbindung mit Smartphones die Möglichkeit, orts- und zeitbezogene Informationen zusätzlich zum physisch wahrnehmbaren Raum abzurufen. Im Rahmen dieses Projektes wurde untersucht, welche Potenziale und Stolpersteine diese Technologie hinsichtlich des operativen Stadtmarketings bietet. Ausgewählte Entwürfe wurden realisiert, in der Schwäbisch Haller Innenstadt installiert und evaluiert.

Didaktisch wurde das Projekt durch die Vermittlung von Methoden begleitet, die auf die jeweils einzelnen Prozessphasen zugeschnitten waren. So lernten die Studierenden beispielsweise, wie man Kontext und Zielgruppen mithilfe der Szenarietechnik beschreiben und auf Stringenz überprüfen kann, wie man qualitative Informationen mittels Leitfadengesprächen gewinnt oder wie man Nutzwertanalysen erstellt, um Entwurfsalternativen zu bewerten.

Ein gemeinsames Projekt mit Prof. Guido Kühn, teils in Englisch betreut.

*Spannend an diesem Projekt war nicht nur der Umgang mit einer relativ neuen Technologie, sondern zudem die Einbindung von 12 Kooperationspartnern. Die Lernkurve der Studierenden hinsichtlich ihrer kommunikativen Fähigkeiten war dementsprechend steil. Die Erkenntnisse dieser Arbeit, sowie darauf basierende Empfehlungen für den Umgang mit QR-Codes, stellten Prof. Kühn und ich im Dezember 2012 auf dem Stadtmarketingtag Baden-Württemberg vor.*

*Fachvortrag / Expertenforum:*

*“Einsatz von QR-Codes im Stadtmarketing”,  
Stadtmarketingtag Baden-Württemberg 2012, Handelsverband Baden-Württemberg e.V.  
17. Dezember 2012, Stuttgart  
[www.raap-design.de/pdf/raap\\_qrc.pdf](http://www.raap-design.de/pdf/raap_qrc.pdf) (Fachvortrag als PDF)*



*„Urbane Entdecker“  
Foto: Felicitas Merz, Christian Kleibert, 2011*

## Neue Weine und weinhaltige Getränke – Designaspekte in der Produktentwicklung

Die angehenden Weinbetriebswirte der Hochschule Heilbronn hatten die Aufgabe für die WEINGÄRTNER BRACKENHEIM neue Produkte zu entwickeln.

Im Rahmen dieses Projektes bestand mein Part darin, den Studierenden die gestalterischen Aspekte einer Produktentwicklung nahezubringen. Zum einen wurde ihnen ein Gefühl für die Komplexität von Designprozessen vermittelt, zum anderen erhielten sie Einblick in die Bearbeitung von gestalterischen Aufgaben, in denen Design sowohl als Problemlösungsstrategie als auch zur Bearbeitung ästhetischer Fragen angewendet wird.

Demzufolge deckten die Lehrinhalte eine große Bandbreite ab: von den charakteristischen Merkmalen gestalterischer Probleme erstreckten sie sich u.a. über das Arbeiten mit Szenarien und Personas bis hin zur Anwendung assoziativer und systematischer Kreativitätstechniken.

Eine mehrtägige Lehrveranstaltung im Rahmen eines Seminars von Prof. Dr. Ruth Fleuchaus.

*In eher designfernen Disziplinen zu unterrichten ist immer ein spannendes Unterfangen. Auf welche vorhandenen Denkmodelle wird man stoßen? In welchen Bereichen müssen Distanzen überwunden werden, damit es zu einer sinnvollen und nachhaltigen Lehre kommen kann? Die Auseinandersetzung mit derartigen Fragen lässt eine Lehrveranstaltung wie die obige zu einem äußerst intensiven Erlebnis werden und manchmal regt sie auch zu einer Publikation an.*

Veröffentlichung:

*„Wachsames Torkeln: Von dem Arbeiten mit unscharfen Zielen und dem Erkennen des Funkelns am Wegesrand“ in:*

*„Entwerfen – Entwickeln – Erleben. Technisches Design in Forschung, Lehre und Praxis.“, S. 245ff, Hrsg.: Mario Linke, Günter Kranke, Christian Wölfel, Jens Krzywinski, TUDpress Verlag der Wissenschaften Dresden, 2012, ISBN 978-3-942710-75-6  
[www.raap-design.de/pdf/raap\\_wt.pdf](http://www.raap-design.de/pdf/raap_wt.pdf) (Veröffentlichung als PDF)*

## Vom Verlassen des Elfenbeinturmes ... Produktdesignende in der Freiberuflichkeit

Das Seminar richtete sich sowohl an jene Studierende, die während des Studiums unvermittelt einem Auftrag gegenüberstehen, als auch an jene, die sich prinzipiell über die Freiberuflichkeit als eine Form des Designerdaseins informieren möchten.

Anhand von Fallbeispielen, Übungen und Theorien wurden sowohl die Schritte einer Kooperation zwischen Designer und Kunde dargestellt als auch Punkte aufgezeigt, an denen es im Verlauf eines Projektes zu Problemen kommen kann.

Begleitet wurde das Seminar von sporadisch eingestreuten Vorträgen und Erfahrungsberichten derer, die den Elfenbeinturm bereits verlassen haben.

*Häufig traten Studierende mit Fragen an mich heran, die die Abwicklung von Aufträgen betrafen. Daher entschloss ich mich erstmals 1999, ein Seminar von 2 SWS zu diesem Thema anzubieten. Der Andrang und die Evaluierungsergebnisse waren überwältigend. Seither hielt ich dieses Seminar in unterschiedlichen Varianten an verschiedenen Hochschulen sowohl in deutscher als auch in englischer Sprache.*

### Veröffentlichungen:

*„Leaving The Ivory Tower ... How about becoming a self-employed designer?“ in:  
„ICSID 2nd Educational Conference 2003 – Critical Motivations and New Dimensions“,  
Tagungsband des ICSID Design Congress 2003, Seite 105ff.,  
iF International Forum Design GmbH, Hannover, 2003  
[www.raap-design.de/pdf/raap\\_icsid2.pdf](http://www.raap-design.de/pdf/raap_icsid2.pdf) (Veröffentlichung als PDF)*

*„Vom Verlassen des Elfenbeinturmes – Band I und Band II“,  
Studiengang Produkt-Design, Universität Kassel, Bibliothek Universität Kassel, 2003  
[www.raap-design.de/pdf/raap\\_ebt\\_bd1.pdf](http://www.raap-design.de/pdf/raap_ebt_bd1.pdf) (Band I als PDF)*



## Illustration – Storytelling, Character Development

### Szenarienbildung in Wort und Bild

Die Studierenden befassten sich im Rahmen dieses Entwurfsprojektes intensiv mit dem Gestalten konsistenter Geschichten und schlüssiger Charaktere sowie deren bildlicher Umsetzung. Kurzvorträge zu übergeordneten Themen, wie etwa „Funktionsbereiche der Illustration“ oder „Aufbau einer Recherche“, begleiteten diese Lehrveranstaltung.

Ein Teil der Bearbeitung des Projektes war als Gruppenarbeit zu erbringen, andere Teile als Einzelleistung. Die verschiedenen Aspekte von Teamarbeit kennenzulernen – Organisation, Zeitmanagement, Verantwortungsbereiche, Schnittstellengestaltung, Reflektion etc. – gehörte zu den erklärten Lernzielen.

In Zusammenarbeit mit Prof. Guido Kühn, Benjamin Zierock und Christoph Hahn. Letztere beiden betreuten die digitale Umsetzung der Erzählung in eine interaktive PDF.

### *Die Rahmenhandlung der Aufgabe:*

*In ferner Zukunft entdecken Forscher eine „Zeitkapsel“. Bei dieser kann es sich beispielsweise um einen verschütteten Raum oder Ähnliches handeln. Dort finden sie Zeugnisse, Objekte, Aufzeichnungen von Menschen einer ihnen unbekanntes Kultur. Wer waren diese Menschen? Warum waren sie dort? Was ist mit ihnen passiert? Welche Fundstücke werden geborgen und welche Geschichten verbergen sich hinter diesen?*



*Beispiel für eines der gefundenen Objekte:  
Das Notizbuch einer jungen Astronomin –  
erdacht und gezeichnet von Sarah Wehrle.*

## Formholz – Kein Möbel

Ein Entwurfsprojekt für Studierende im Hauptstudium.

Bei diesem Projekt handelt es sich um eine Kooperation mit der Firma Fritz Becker KG aus Brakel. Sie ist Zulieferer für die Möbel- und Fahrzeugindustrie und bekannt für die hochwertige Fertigung von Formholzteilen.

Nach einer eingehenden Betriebsbesichtigung und einem detailreichen Fachvortrag über die Möglichkeiten des Arbeitens mit Formholz, erhielten die Studierenden die Aufgabe, die Potenziale der Formholztechnologie jenseits des Möbelsektors auszuloten. In Folge entwarfen sie Produkte vom Kabelkanal über Spielzeuge bis hin zu Turngeräten. Während der kompletten Projektdauer standen die Mitarbeiter der Firma uns Lehrenden und den Studierenden als Ansprechpartner in technischen Fragen zur Verfügung und boten Hilfe beim Bau von Prototypen durch ihre Entwicklungswerkstatt an. Im Gegenzug hofften sie natürlich, die angehenden Designer für ihr Material und ihre Technologie begeistern zu können und somit die Kunden von Morgen anzusprechen. Es bestand also eine klassische Win-Win-Situation.

Projektbetreuung im Rahmen meiner künstlerisch-wissenschaftlichen Mitarbeit bei Prof. Hardy Fischer (Projektleitung: Prof. Hardy Fischer).

Kooperationspartner: Fritz Becker KG, Brakel

*Entwerfen kann man anhand vieler Aufgabenstellungen lernen, aber konkrete Projekte mit einem Industriepartner durchzuführen bringt eine ganz spezielle Dimension ins Spiel: die Studierenden müssen – mehr als in hochschulinternen Projekten – eine eigene Position entwickeln, um ihre Entwurfsentscheidungen glaubhaft vertreten zu können. Nur mit diesem „Standing“ kann es gelingen, den Industriepartner auch für ungewöhnliche Lösungen zu begeistern und dessen Kompetenz voll einzubinden und auszuschöpfen. Ein gutes Training für das spätere Berufsleben.*



*Entwurf eines Seitpferdes von F. Thilo Haut*

## Souvenirs für Kasseler Museen

Ein Entwurfsprojekt für Erstsemesterstudierende.

Die Studierenden hatten die Aufgabe, sich grundlegend mit dem Thema Souvenirs auseinanderzusetzen: Welche Aufgabe erfüllen diese? Welche Typen von Souvenirs lassen sich differenzieren? Wer kauft diese? Und was geschieht nach dem Kauf mit den Souvenirs? Darüber hinaus waren sie konkret gefordert vor dem Hintergrund der Museumslandschaft Kassel, Souvenirs zu entwerfen, die sowohl in den jeweiligen Museumsshops als auch in der Touristeninformation verkauft werden sollen. Hierzu besuchten wir mit den Studierenden ausgewählte Museen und historische Gärten, wie etwa das Museum für Sepulkralkultur, das Stadtmuseum, den Bergpark Wilhelmshöhe oder die Karlsaue. Sie erhielten Führungen, in denen zum einen die Exponate thematisiert, zum anderen aber auch die geschichtliche Entwicklung und der gesellschaftliche Kontext der Museen und Gärten erläutert wurde.

Projektbetreuung im Rahmen meiner künstlerisch-wissenschaftlichen Mitarbeit bei Prof. Hardy Fischer.

Kooperationspartner: Museumslandschaft Hessen Kassel, Touristeninformation Kassel

*Ein schöner Aspekt dieses Projektes war, dass die Studierenden gleich zu Studienbeginn die ihnen meist noch fremde Stadt näher kennenlernten und über die Projektarbeit erste Anbindungen entstanden.*



*„Im Wolfspelz“ von Martin Güntert:  
Stiftemappe mit Erstfüllung in Form von Wackersteinen (Bonbons),  
entworfen für den Verkauf im Brüder Grimm Museum in Kassel.  
Foto: Martin Güntert*

## Müll im Bergpark Wilhelmshöhe (UNESCO–Weltkulturerbe)

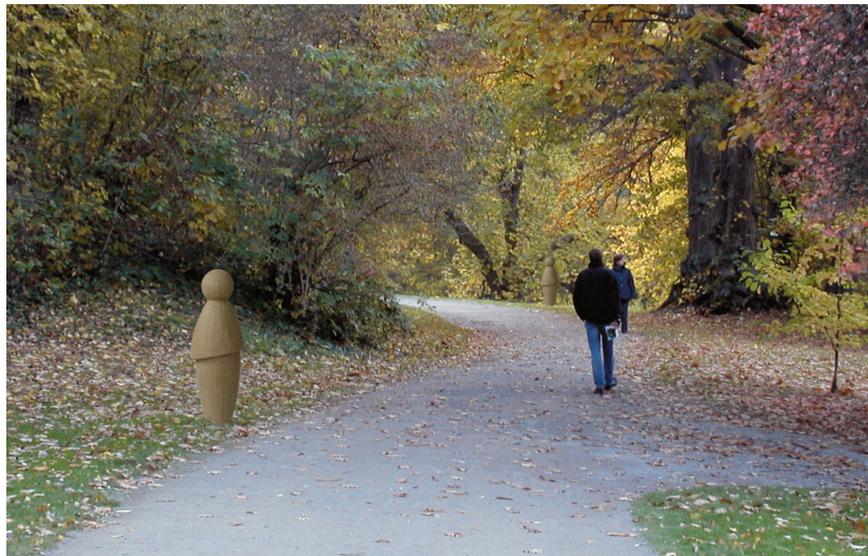
Ein Entwurfsprojekt für Studierende im Hauptstudium.

Der Bergpark Wilhelmshöhe in Kassel gehört zu den Gartenkunstwerken von Weltgeltung und bereits 2002 bestand die erklärte Absicht der Bundesrepublik Deutschland, diesen zum UNESCO–Weltkulturerbe anzumelden.

In Zusammenarbeit mit der Einrichtung Staatliche Schlösser und Gärten sollten Lösungen erarbeitet werden, um dem Müllaufkommen im Bergpark Herr zu werden. Dieser Müll stellt nicht nur ein kosmetisches Problem dar, sondern bietet zudem der ansässigen Waschbärenpopulation eine willkommene Nahrungsquelle. Gefordert war neben klassischen Produktlösungen explizit die Entwicklung alternativer Vorschläge aus dem Bereich Systemdesign.

Projekt– und Workshopbetreuung im Rahmen meiner künstlerisch–wissenschaftlichen Mitarbeit bei Prof. Hardy Fischer (Projektleitung: Prof. Hardy Fischer).

Kooperationspartner: Staatliche Schlösser und Gärten Hessen



*Manchmal ist es in der Lehre hilfreich, das Entwerfen exemplarisch zu illustrieren. Bei dem Entwurf „Besucher im Park“, der Abfallbehälter als zusätzliche Parkbesucher versteht, handelt es sich um solch einen didaktisch motivierten Entwurf.*

*Entwurf: Heike Raap, 2002*



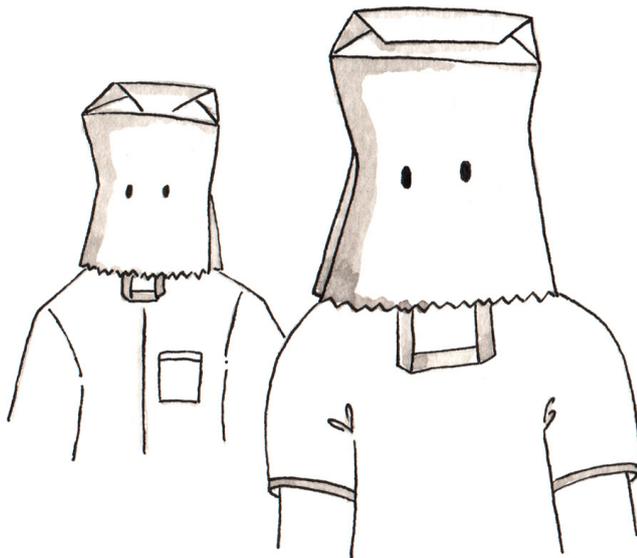
## Präsentieren ... Leiden oder Lieben

Jeder Designer sollte seine Arbeit auf vielfältige Weise kommunizieren und präsentieren können: etwa in der Darstellung vor zahlenden Kunden, zur Vermittlung von Zwischenergebnissen in der Teamarbeit oder im Rahmen von lockeren Tischgesprächen bei gesellschaftlichen Anlässen.

In mehrtägigen Kompaktseminaren vermittelte ich den Studierenden grundlegende Aspekte des Präsentierens in Theorie und Praxis. Themenbereiche hierbei waren beispielsweise: Kontext und Inhalt von Präsentationen, deren Aufbau und Struktur, dramaturgische Mittel, zudem Sprechtechnik, der Umgang mit Lampenfieber, sowie das Geben und Annehmen von Feedback. Die aktive Beteiligung aller Studierenden war Programm, denn ohne Üben und Experimentieren blieben sowohl der Spaß im Seminar als auch die Erfolgserlebnisse auf der Strecke.

Die Lehrveranstaltungen an der Fachhochschule Schwäbisch Hall behandelten darüber hinaus ausführlich den Schwerpunkt der Selbstdarstellung von Designern. Was zeichnet designerisches Handeln aus? Was haben Designer generell anzubieten? Wo liegen meine individuellen Kompetenzen, die mich von anderen Designern unterscheiden? Wie lassen sich diese Kompetenzen im Gespräch und im Portefolio kommunizieren?

*Präsentieren ... Leiden oder Lieben? Nicht jeder kann seine Bestimmung im Agieren vor Publikum finden. Aber jeder kann lernen, wie man eine Präsentation so vorbereitet, dass es keinen Grund gibt, sich davor zu fürchten.*



„Tütentypen“ – Illustration: Heike Raap, 2012

## Präsentieren ... Leiden oder Lieben & Rhino Advanced – Digitale Präsentationsunterlagen

Eine gelungenes Zusammenspiel von Lehrenden und Lehrinhalten.

An der Universität Kassel offerierten Markus Schein und ich den Studierenden ein besonderes Angebot: Sie hatten die Gelegenheit das Seminar „Präsentieren ... Leiden oder Lieben“ mit ausgewählten CAD-Kursen zu kombinieren und in dieser Kombination einen umfassenden Leistungsnachweis zu erwerben. Hierzu wurde das eher allgemein gehaltene Präsentationsseminar hinsichtlich der Bewertung und Einbindung von digital erzeugten Präsentationsunterlagen ergänzt. Zudem mussten die Studierenden mit den in den CAD-Kursen erworbenen Kenntnissen eine von mir konzipierte Entwurfsaufgabe bearbeiten und hochschulöffentlich präsentieren. Die begleitenden Besprechungen mit den Studierenden über die Qualität und Verwendung der digitalen Erzeugnisse erfolgten in enger Kooperation und gemeinsam mit den Dozenten der CAD-Kurse.

Meine Entwurfsaufgaben beschrieben immer einen fiktiven Kontext und ebenso war das zu entwerfende Produkt fiktiv, manchmal gar absurd. Der Grund für die Wahl einer solchen Aufgabe lag u. a. in der öffentlichen Abschlusspräsentation des Seminars: bearbeiteten die Studierenden eine realistische Aufgabe, so würde das designkundige Publikum einen dementsprechenden Maßstab an die inhaltliche Lösung der Aufgabe legen. Die eigenwilligen Aufgabenstellungen halfen den Studierenden also, sich auf die Qualität der Darstellung zu konzentrieren, da sie keinen objektbezogenen Vergleich oder gar Verriss fürchten mussten.

In Zusammenarbeit mit Dr. Markus Schein, Leiter des Digitalpools der Universität Kassel, im Jahr 2005 zudem in Zusammenarbeit mit Ole Werner, wissenschaftlicher Mitarbeiter.

*Mit Kollegen zusammenzuarbeiten und Lehrinhalte zu vernetzen ist mir meist eine Freude. Nicht allein aus altruistischer Sicht im Hinblick auf den Erkenntnisgewinn für die Studierenden, sondern – wie in diesem Fall – aufgrund des absolut kompetenten und menschlich erfrischenden Miteinanders.*

[www.raap-design.de/pdf/raap\\_prst2.pdf](http://www.raap-design.de/pdf/raap_prst2.pdf) (Entwurfsaufgaben als PDF)

Entwurfsaufgabe „Muffelschnupfler“,  
Lösungs- und Darstellungsvorschlag:  
Beate Tertilt, 2004



## Seminare am Polarkreis

Im Jahr 2002 nahm ich die Gelegenheit wahr, im Rahmen des ERASMUS–Programms „Teachers´ Mobility“ zwei Seminare an der University of Lapland in Rovaniemi zu halten.

In dem Seminar „Freelance Working“ arbeitete ich mehrere Tage mit den Studierenden des 2. Studienjahres zum Thema des freiberuflichen Arbeitens als Designer. Inhalte waren zum einen die Kompetenzen persönlicher und fachlicher Art, die man hierfür benötigt (siehe auch Seminar „Vom Verlassen des Elfenbeinturmes“), darüber hinaus jedoch der konkrete Vergleich der Arbeitsumfelder in Finnland und Deutschland.

Das zweite, ebenfalls mehrtägige Seminar „Why talking about products?“ behandelte in Theorie und Übungen die Bedeutung der sprachlichen Ausdrucksfähigkeit im Designprozess, beispielsweise inwiefern das Ringen um treffende Worte die Klarheit im eigenen Denken fördert und somit den persönlichen Entwurfsprozess positiv beeinflusst. Zudem wurde in diesem Seminar das delibериerte und konstruktive Beurteilen von Produkten thematisiert und mit viel Begeisterung trainiert.

Die Seminarsprache war in beiden Fällen Englisch.

*Die Unterrichtserfahrung im nördlichen Finnland führte deutlich vor Augen, unter welchen günstigen Umständen hinsichtlich der Versorgung mit Informationen, Designer und Designstudierende in Deutschland arbeiten, haben wir hier doch die Gelegenheit, quasi im Vorbeigehen designspezifische Informationen und Anregungen aufzulesen. Ein Beispiel: in Deutschland sind die zahlreichen internationalen Messen – und Leitmessen! – innerhalb weniger Stunden mit öffentlichen Verkehrsmitteln zu erreichen. Dort kann man die Produkte nicht nur im Original in Augenschein nehmen, sondern auch Gespräche führen, in deren Verlauf man zu wichtigen Informationen gelangt, nach denen man jedoch nie aktiv gesucht hätte. Solche Möglichkeiten bieten sich den Studierenden in Rovaniemi aufgrund des nichtvorhandenen Angebots und der großen Entfernungen nicht.*



*Ein bereichernder Perspektivwechsel.*

## Studium Generale – Vom Entwerfen und Verwerfen

Wir sind umgeben von Dingen, die von Menschen gestaltet werden. Wie aber gelangen die Gestalter zu den Lösungen, die dann unsere Welt prägen? Dieses Seminar befasst sich mit dem Design als Prozess jenseits der Oberfläche, dem Phänomen der Kreativität, sowie der gesellschaftlichen Verantwortung, die mit dem Design einhergeht.

*Seit dem Sommersemester 2014 bin ich für das Bildungszentrum Nürnberg tätig und biete dort Seminare im Bereich Produktdesign an.*

*Ein besonderes Highlight stellen für mich die Veranstaltungen im Studium Generale dar. Warum dies so ist? Üblicherweise arbeite ich in der Hochschullehre mit jungen Menschen zusammen, deren Erfahrungsschatz und Wissen entsprechend ihrem Alter noch relativ gering ist. Das Publikum im Studium Generale hingegen setzt sich aus reifen Menschen zusammen, die oft auf ein komplettes Berufsleben zurückblicken, etwa als Konstrukteur, Psychologe, Softwareentwickler. Sie bringen jede Menge Wissen und Lebenserfahrung mit und ihre Wissbegier ist noch lange nicht gestillt! Das Unterrichten dieser „Studierenden“ erfordert einen völlig andere Didaktik, vor allem um eben dieses vorhandene wertvolle Wissen sinnvoll einzubinden. Eine unglaublich bereichernde Herausforderung und Erfahrung.*



*„Vom Entwerfen und Verwerfen“,  
Titelfoto der Seminarfolien im Studium Generale*

## Initiative „Schüler entdecken Design“

### Workshops an Schulen

Die Stiftung Deutsches Design Museum startete 2014 die Initiative „Schüler entdecken Design“. Mit dieser Initiative bzw. ihrem Nachfolger „Entdecke Design“ möchte die Stiftung Deutsche Design Museum das Bewusstsein für Design ebenso wie den Umgang mit Design gezielt und interdisziplinär fördern.

Seit dem Frühjahr 2015 unterstütze ich diese Initiative als Dozentin von Workshops an Schulen, welche in Zusammenarbeit mit den Lehrenden vor Ort durchgeführt werden.

*Die Workshops richteten sich bislang an Schulen, jedoch möchte die Stiftung künftig auch junge Erwachsene und Pädagogen im Rahmen spezieller Fort- und Weiterbildungen stärker ansprechen und fördern. Informationen zur Initiative finden Sie unter: <https://www.deutschesdesignmuseum.de/foerdern.html>*



#### *„Der Schrecken der Schnecken“*

*Eine Dreiergruppe von Zweitklässlern entwarf ein schwimmendes Pflanzgefäß. Ihre Begründung: Schnecken könnten nicht schwimmen, somit seien die Pflanzen gegen Schneckenfraß geschützt.*

*Das Finden eines Titels für das eigene Projekt gehörte zu Aufgabe.*

Heike Raap, Lehrportfolio  
Hans Sauer Stiftung, 2017

## Hans Sauer Preis 2017 – „Schule macht sich ...“

Tätigkeit als Coach im Rahmen des Hans Sauer Preises 2017

Auszug aus der Wettbewerbsausschreibung:

„Schule macht sich ..., aber wer macht Schule? Die Antwort darauf geben oft Lehrer, Bildungspolitiker oder Menschen, die man aus dem Schulalltag gar nicht kennt. Mit dem Hans Sauer Preis 2017 laden wir Schüler, Eltern, Lehrer, Studierende und Interessierte ein, Schule gemeinsam zu gestalten. Gefragt sind Ideen und Konzepte zur partizipativen Schulentwicklung: Im Sinne einer Schule, die sich gemeinschaftlich und kontinuierlich entwickelt und dabei die gesellschaftlichen und ökologischen Fragen unserer Zeit im Blick hat.“

Gefördert wurden Beiträge zur räumlichen Gestaltung, zur Kommunikation, Integration und Interaktion sowie Lehr- und Lernkonzepte. Nominierte Projekte bekamen für zwei Monate jeweils einen Coach zur Seite gestellt, um die Entwicklung dieser Projekte zu unterstützen.

Ich betreute als Coach ein Projektteam aus Leipzig, welches sich mit der Entwicklung von „Inklusiven Lehr- und Lernmaterialien“ für den gemeinsamen Unterricht von sehenden und sehbehinderten Kindern befasste. Das Projektteam gelangte ins Finale des Wettbewerbs.

Weitere Informationen zur Hans Sauer Stiftung und zum Wettbewerb:

<http://www.hanssauerstiftung.de>

<http://www.hanssauerstiftung.de/hans-sauer-preis/2017-2/>

**SCHULE  
MACHT  
SICH...**

Wir suchen Konzepte  
partizipativer  
Schulentwicklung.

