

II.DE.4

Design

Möbeldesign – Eine nachhaltige Kollektion für alle entwerfen

Julia Horn



Schülerarbeiten

Was ist gutes Design? Und wie müssen Möbel aussehen, die ansprechend, funktional, nachhaltig und bezahlbar sind? Diese Fragen stehen im Mittelpunkt der vorliegenden Unterrichtseinheit. In authentischem Rahmen – bei der Analyse bestehender Möbelkollektionen und dem Entwurf einer eigenen – befassen sich die Schülerinnen und Schüler mit den Herausforderungen, die die Entwicklung eines zeitgemäßen Designs mit sich bringt.

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufen:	10 bis 12
Dauer:	ca. 17 Unterrichtsstunden
Kompetenzen:	Grafische und bautechnische Verfahren kennen und anwenden; Präsentationstechniken kennen und anwenden; Gestaltungsprozesse und -ergebnisse reflektieren können; kommunizieren und kooperieren können
Thematische Bereiche:	Designanalyse, Möbeldesign, Zeichnen, Modellbau

Auf einen Blick

Legende

AB: Arbeitsblatt – AF: Aufgabenstellung – TX: Text

1. Stunde

Thema: Einführung in die Designanalyse

M 1 (TX/AB) **Was ist gutes Design?** / Erarbeiten der drei wesentlichen Designfunktionen; Designanalyse anhand eines Alltagsgegenstands und Rückschlüsse für gelungenes Design (M 1/Aufgabe 1)

Benötigt:

- M 1 im Klassensatz
- Gebrauchsgegenstände aus dem Umfeld der Lernenden (Wasserflasche, Tasche, Stift o. Ä)

2./3. Stunde

Thema: Explosionszeichnung

M 1 (TX/AB) **Was ist gutes Design?** / Anfertigung einer Explosionszeichnung eines Gebrauchsgegenstands mit mindestens vier Details (M 1/Aufgabe 2); Analyse anhand der bekannten Designfunktionen

Benötigt:

- Zeichenpapier (DIN-A4-Format)
- Bleistifte (HB und B)

4./5. Stunde

Thema: Recherchen zu Möbeldesign

M 2 (AB) **Möbeldesign am Beispiel einer IKEA-Kollektion** / Besuch eines IKEA-Möbelhauses und Bearbeitung von Recherche- und Analyseaufgaben (alternativ Online-Recherche oder Besuch eines anderen Möbelhauses)

Benötigt:

- M 2 im Klassensatz
- Skizzenpapier
- Bleistifte (HB und B)
- ggf. Endgeräte mit Internetzugang

6. Stunde

Thema: Materialstudien

M 3 (AB) **Materialstudien zur Vorbereitung des Modellbaus /** Erproben von Materialien und Techniken

Benötigt:

- M 3 im Klassensatz
- Materialien für den Modellbau, z. B.: Papier und Pappen in verschiedenen Stärken, Folien, Stoffreste, leichte Hölzer (z. B. Streichhölzer, Zahnstocher, Eisstiele), Scheren, Cutter, Draht, Schnüre, Bänder, Klebstoffe usw.

7. Stunde

Thema: Konzeption einer Möbelserie (Teil 1)

M 4 (AF) und M 5 (TX) **Konzeption einer Möbelserie /** Vorstellen und Besprechen der Aufgabenstellung, der Vorgehensweise sowie möglicher Hilfen; Gruppenbildung

Benötigt: M 4 und M 5 im Klassensatz

8. Stunde

Thema: Konzeption einer Möbelserie (Teil 2)

M 4 (AF) und M 5 (TX) **Konzeption einer Möbelserie /** Ideenfindung und Moodboards in Gruppenarbeit

Benötigt:

- M 4 und M 5 im Klassensatz
- Endgeräte mit Internetanschluss
- Poster (mindestens DIN-A2-Format, Farbe frei wählbar)
- Fotografien, Ausschnitte aus Zeitschriften oder Prospekten, Stoffproben, Materialien der geplanten Möbelserie und weitere Materialien für das Moodboard
- Skizzenpapier
- Bleistifte (HB und B)

9.–12. Stunde

Thema: Konzeption einer Möbelserie (Teil 3)

M 4 (AF) und M 5 (TX) **Konzeption einer Möbelserie /** Individueller Entwurf für ein Möbelstück der geplanten Serie in Einzelarbeit; Bau eines Modells in Einzelarbeit

Benötigt :

- M 4 und M 5 im Klassensatz
- Individuelle Materialien für den Modellbau, z. B.: Papier und Pappen, Folien, Stoffreste, leichte Hölzer (z. B. Streichhölzer, Zahnstocher, Eisstiele u. Ä.), Scheren, Cutter, Draht, Schnüre, Bänder, Klebstoffe, Farben und Pinsel usw.

13./14. Stunde

Thema: Präsentation und Reflexion der Möbelserie

M 6 (AB) **Präsentation der Möbelserie /** Reflexion der Arbeitsergebnisse in der Gruppe und anschließende Präsentation im Plenum

M 7–M 10 (AB) **Reflexion der Möbelserie /** Bewertung der präsentierten Kollektionen mit Hilfe von Checklisten auf der Grundlage der bekannten Designfunktionen

Benötigt: M 6–M 10 je nach Gruppenanzahl

15.–17. Stunde

Thema: Klausur

M 11 (AF) **Klausurvorschlag: Entwicklung einer Möbelkollektion**

Benötigt:

- M 11 im Klassensatz
- Zeichenpapier (DIN-A5- und DIN-A4-Format)
- Fineliner
- Blei- und Buntstifte

M 1

Was ist gutes Design? – Analyse von Produkten (Teil 1)

Unter Produktdesign versteht man die Gestaltung von seriellen Produkten, insbesondere Konsumgütern, z. B. Möbel, Fahrzeuge, Haushaltsgeräte oder Gebrauchsgegenstände für Freizeit und Arbeit. Bei der Analyse eines solchen Produkts unterscheidet man hinsichtlich des Designs drei wichtige Funktionen und entsprechende Kriterien.

Aufgabe 1: Lies dir die Funktionen durch und untersuche die Kriterien an einem Gegenstand aus deinem Umfeld, z. B. anhand deiner Wasserflasche, deiner Tasche oder deines Kugelschreibers bzw. Füllers.

Praktische Funktion

Charakterisierung des Zwecks und der Handhabung

→ Nutzen und Gebrauchsfähigkeit des Produkts

- Zweckbezogenheit (alle Einsatzmöglichkeiten)
- Handhabung/Bedienung
- Sicherheit (z. B. Stabilität, Warnhinweise)
- Materialqualität (z. B. Belastbarkeit, Lebensdauer)
- Technik (z. B. Wartung, Pflege, Reparaturmöglichkeit)
- Umfeld (z. B. Verpackung, Transportmöglichkeiten, Platzverbrauch)

Ästhetische Funktion

Charakterisierung des gestalterischen Konzepts

→ visuelle Konzeption und Wahrnehmung des Designs

- Formen
- Farben
- Proportionen
- Oberflächenbeschaffenheit
- Materialien
- Dekor
- Zusammenhang zwischen Form und Funktion

Symbolische Funktion

Charakterisierung der „Botschaft“

→ Ansehen, Ausdruck und emotionale Wirkung des Designs

- Wertigkeit (Image, Markencharakter)
- emotionale Erlebnisqualität (persönliche Assoziationen, z. B. Kindheitserinnerungen)
- Vermittlung von Wertvorstellungen (z. B. Nachhaltigkeit)
- persönliche und soziale Symbolik (z. B. Status, Individualismus)

Aufgabe 2: Erstelle eine Explosionszeichnung. Gehe folgendermaßen vor:

1. Stelle ein Produkt deiner Wahl zeichnerisch plastisch dar.
2. Wähle mindestens vier Details aus, die du anhand der drei Designfunktionen analysieren möchtest.
3. Vergrößere diese vier Details zeichnerisch, platziere sie um die Zeichnung des Produkts herum und notiere dazu stichpunktartig die entsprechenden Analyseaspekte.

Was ist gutes Design? – Analyse von Produkten (Teil 2)

M 1

Ich habe folgendes Produkt untersucht: _____

Meine Notizen zum Produkt

Praktische Funktion	
Zweckbezogenheit	
Handhabung/Bedienung	
Sicherheit	
Materialqualität	
Technik	
Umfeld	
Ästhetische Funktion	
Formen	
Farben	
Proportionen	
Oberflächenbeschaffenheit	
Materialien	
Dekor	
Zusammenhang: Form und Funktion	
Symbolische Funktion	
Wertigkeit	
emotionale Erlebnisqualität	
Vermittlung von Wertvorstellungen	
persönliche und soziale Symbolik	

Hinweise (M 1; 1. Stunde)

Zu Beginn der Unterrichtseinheit gilt es, den Schülerinnen und Schülern Kriterien aufzuzeigen, die gutes Design ausmachen. Nachdem sie sich über die wichtigsten Kriterien informiert haben, sind die Lernenden aufgefordert, einen Alltagsgegenstand auf die erarbeiteten Aspekte hin zu analysieren. Die erste Analyse sollte idealerweise im Plenum stattfinden, bevor die Lernenden dann einen weiteren Gegenstand eigenständig untersuchen.

Erwartungshorizont (M 1)

Aufgabe 1: Individuelle Ergebnisse

Hinweise (M 1; 2./3.Stunde)

An die Designanalyse in der ersten Stunde kann sich eine Explosionszeichnung anschließen. Bei Zeitmangel kann diese zwar entfallen, die Aufgabe lohnt sich aber, um die Designanalyse zu vertiefen und stellt auch eine Vorbereitung auf die Klausur dar.

Erwartungshorizont (M 1)

Aufgabe 2: Beispiel für eine Explosionszeichnung

ÄSTHETISCHE FUNKTION:

Form und Farbe	ergonomisch, stylisch und blau -> Klettverschluss, Schnalle, Nonreturn, Konturrip, abgesetztes Schaumgummi (eine Schicht), hervorstechendes Schaumstoffstück am Krügel, Gummische
Zusammenhang zw. Form & Funktion	Komfortable Passform, Anpassungsfähigkeit, Stabilität und Schwamm
Oberflächen & Materialien	Kunstleder, Metall, Textil und Gummi
Ornamente	Adidas- und Bad Bunny (Ginger)-Logo

ADIDAS FORUM x BAD BUNNY
in blue eine Farbe

SYMBOLISCHE FUNKTION:

Wertigkeit und Markencharakter	Adidas-Logo symbolisiert Qualität, Stil, Wertigkeit und Markenkennzeichen, Bad Bunny-Logo unterstreicht Exklusivität und symbolisiert musikalische und kulturelle Identität
Emotionale Erlebnisqualität	Bietet ein angenehmes Tragegefühl und eine ansprechende Ästhetik, durch Assoziation mit Bad Bunny wird das Tragen des Schuhs zu einem emotionalen Erlebnis (Begeisterung und Leidenschaft für die Musik und den Stil des Künstlers)
Vermittlung von Wertvorstellungen und Kultur	Als Produkt von Adidas verkörpert der Schuh die Werte der Marke Innovation, Qualität und Leistung, kulturelle Bindungen des Künstlers (die Idee des Schuhs symbolisiert Kindheitsmemorien des Musikers)
Persönliche und soziale Symbolik	Bad Bunny-Produkt bietet Verbindung zu dem Musiker und zu den Fans -> ein Gefühl der Zugehörigkeit (gewissen sozialen Status durch Preis, Design und Kooperation)

PRAKTISCHE FUNKTION:

Zweckbezogenheit	Vielfältig einsetzbar (tägliches Gebrauch sowie auch für sportliche Aktivitäten)
Handhabung	Kombination aus Klettverschluss, Schnallen und Konturrip ermöglicht eine einfache Anpassung und ein schnelles Ein- und Ausziehen -> verbessert Benutzerfreundlichkeit
Sicherheit & Stabilität	Konstruktion des Schuhs bietet Stabilität und Unterstützung für den Fuß, rutschfeste Sohle sorgt für sicheren Halt
Materialqualität und Haltbarkeit/ Lebensdauer:	Verwendung hochwertiger Materialien gewährleistet eine hohe Belastbarkeit und Langlebigkeit -> langfristige Investition
Wartung, Pflege und Reparaturmöglichkeit	Reinigung und Reparatur des Schuhs schwierig durch die komplexen Details und Farbe

Hinweise (M 2; 4./5. Stunde)

Die Exkursion in ein IKEA-Möbelhaus wirkt motivierend und bietet die Möglichkeit, Unterschiede diverser Möbel hautnah wahrzunehmen und dabei auch die praktische Nutzung zu erproben. Wenn