

Freitag, 12.7.19

15:00–20:00 UHR **AUSSTELLUNG WERKSCHAU**
→ Haus D, LW & HG

15:00 UHR **AUFTAKTVERANSTALTUNG**
→ Hörsaal D/011

16:00 UHR **START KONTERFEI FESTIVAL**
→ Campus Gelände

Weitere Infos zum Festival auf der Konterfei Website
konterfei-festival.de

17:00–20:00 UHR **WERKSCHLAU**
→ Hörsaal D/011

Innovative Ideen im Gespräch

Ein FHP-Expert*innen-Team aus Studierenden, Alumni und Gründer*innen der FH Potsdam im multiperspektivischen Austausch mit regionalen Firmen. Jeweils einstündige Diskussionsrunden mit Unternehmen. Graphic Recording, Anschauungsobjekte und Präsentationen, anschließendes Get-together.

Moderation von Tobias Jänecke,
Designer und Absolvent der FH Potsdam.

Samstag, 13.7.19

11:00–20:00 UHR **AUSSTELLUNG WERKSCHAU**
→ Haus D, LW & HG

12:00–13:00 UHR **ALUMNI RUNDE**
→ Hörsaal D/011

Jens Rauenbusch

Design kann mehr – Digitalstrategie und forschendes Arbeiten in Unternehmen

Mia Kunert

Inklusives Gestalten für Ausstellungen und Museen

Michael Schultz

10 Probleme für Vollzeit-Freelancer*innen

13:00–03:00 UHR **KONTERFEI FESTIVAL**
→ Campus Gelände

13:30–19:30 UHR **PROTOTYPING FUTURES**
→ Hörsaal D/011

Vortragsreihe **PERSPEKTIVEN AUF PROTOTYPING**
WIE WIR ZUKÜNFTEN ENTWERFEN

13:30 UHR **PROTOTYP – Wie öffnen und schließen**
Prototypen mögliche Zukünfte?

Jordi Tost, Paula Schuster,
Marcel Woznica, Dr. Andrea Schikowitz

15:00 UHR **Prozesshaftigkeit von Gestaltung –**
Offenheit, Improvisation und Produktion

Prof. Dr. Annika Frye

16:30 UHR **Die Praxis des Designs – Zur Soziologie**
arrangierter Ungewissheiten

Dr. Valentin Janda

17:00 UHR **Probes, Prompts, Participation –**
Neue Aufgaben von Prototyping in
Forschungs- und Strategieprozessen

Fabian Bitter

18:00 UHR **Portents aus der Science Fiction –**
aus der Zukunft

Dr. Bernd Flessner

19:00 UHR **Kann man Zukunft ausstellen?**

Danny Könnicke



WERK SCHAU 2019

DER FH
POTSDAM
12–13 JULI

PROGRAMM

FH;P

- Interfacedesign
- Kommunikationsdesign
- Produktdesign
- Gestaltungsgrundlagen & Werkstatt
- Europäische Medienwissenschaft
- Urbane Zukunft & Architektur

Haus D/ EG

- **D002 MotionBasis 0.8**
- **MotionStandard 0.8**
- **D003 EMW Bachelorarbeit:**
„Let Me Calculate You“ von Till Rückwart
- **D005 Raum- und Ausstellungsdesign**
- **D080 Produktdesign:** Praktisch Pop – Der Sneaker
- **Interface Masterthesis**
- **Flur Adapting cities to demographic change**
- **Bilder im Kopf** (Wanderausstellung)
- **Bachelorarbeit** von Daniel Sander

D/ 1.OG

- **D101 WERKSCHAU** Kurs
- **D103 Visual Interfacedesign:**
Design Thinking – Druckausgleich
- **Physical- & Virtual Interfaces:**
Machine Learning and the Future of Interface Design
- **D105 Illustration:** Captions – Untertitel zur Wirklichkeit
- **Projektarbeit** von Marielouis Hippler
- **D106 Visual Interfacedesign:**
Alles grosses Durcheinander! –
UX Design - Website Redesign
- **D108 Illustration:** Die ganze halbe Wahrheit
- **D109 Illustration:** Lucy's Sister
- **D116 Grafikdesign:** Future Shit –
Branding und Packaging für Cannabisprodukte
- **Grafikdesign:** Volle Möhre, alles Banane –
Markenentwicklung für Obst- und Gemüsesäfte
- **D119 Software Interfaces:** Stranger Things –
Prototyping Inconvenience
- **Flur Produktdesign mit digitalen Medien:**
Profilbildung – Marken, Muster und Motive
- **Hoch Produktdesign mit digitalen Medien:**
-sitz Präzision in Aluminium für Schönheit in Präzision

D/ 2.OG

- **D223 Industrialdesign:** Design MÄANDERN 1 & 2
- **Industrialdesign:** TABLES
- **D226 Advertising Design:** Feminist Scrollytelling –
Visual data essays about intersectionality
- **Projekt Interface Design:** The Data Interface
- **D228 Typedesign:** Start- und Expertkurs
- **Kalligrafie:** Schrift / Kalligrafie

D/ 3.OG

- **D301 Komplementärfach / „Flex“:**
Remixing Sanssouci – Plant the Exhibition
- **D307 Fotografie:** Fotografie als Kooperation
- **D308 Advertising Design 01:** Wieso? Weshalb? Warum?
Advertising Design 02: Wieso? Weshalb? Warum?
- **D309 Grafikdesign:** Make Bleisatz great again!
- **D310 Corporate Identity:**
SPÆTI – Kennzeichen für einen Ladentypus
- **Corporate Design:**
Vom Zeichen zur Marke „Blu“ und „Ricola“
- **D311 Elementares Gestalten Prozess:**
The Fantastic Spaceship Earth Garage : Slow Planet
- **Projektwoche:** Design meets Art, Spiel „Immergrün“
- **Advanced Media:** Umweltkommunikation MitWirkung
- **Flur Corporate Identity:**
Methoden zur Entwicklung visueller Identitäten
am Beispiel „Florida Eis“
- **D317 Advertising Design:** Template Culture –
Inklusion, Neutralität & gestalterische Verantwortung
- **Fotografie:** Lichtfänger 1
- **Fotografie:** Lichtfänger 2 –
Das Besondere des fotografischen Bildes
- **D320 Illustration:** Visuelles Labor
- **D322 Produktdesign:** Schauplatz oder Schublade –
DIE KÜCHENMASCHINE
- **D323 Architektur Projektarbeit** von Carl Renner
- **Atelier Farbe:** Farbwege von der Fläche zum Farbraum
- **Atelier Zeichnen:** Das Geheimnis der Dinge

LW/ EG

- **LW017 Produkt- & Umweltdesign:** Die Sache mit dem Plastik
- **LW018 Produktdesign mit digitalen Medien:**
WASSER KOCHEN – Der Wasserkocher zwischen
Funktion und Repräsentation
- **LW023 Produkt- & Umweltdesign:** Mikromobile Lasten-
fahrräder, Kabinenfahrräder & Elektrokleinstfahrzeuge

LW/ 1.OG

- **LW117 Advanced Media:** Datascares mit Houdini
- **LW126 Elementares Gestalten Basics:** Eingabe Ausgabe –
Self-powered Space Fashion
- **Flur Druck B/Prepress:** Colormanagement - Buchprojekt
- **Atelier Farbe:** Farben des Tages –
ein Flächen-Raum-Tagebuch

- **LW138 Interaction Design:** Schon wieder Erdkunde?
- **LW139 Grundlagen:** Digitale Medien

LW/ 2.OG

- **LW218 Grafiklabor:** Experimente mit Drucktechniken
- **LW222 Typografie:** Grundlagen Experimentelle Typografie
- **Flur Typografie:** Potsdam liest ein Buch
- **LW225 Typografie:** Typografie trifft Bauhaus 4.0
Typografie: Grundlagen Typografie
- **LW226 Elementares Gestalten Basics:** Papier
- **Elementares Gestalten Kontext:**
Die Suche nach den Regeln der Schönheit
- **LW228 Elementares Gestalten Prozess:**
/LW229 deconstructing bauhaus
- **Flur Elementares Gestalten Kontext:** Towns R Us

Hauptgebäude

Bachelor- und Masterarbeiten

- **Anna-Lena Wolfrum, BA (PD):** Ressourcen- und
energiesparende Aufbewahrung von Nahrung im Alltag
- **Nicolai Thoma, BA (PD):**
Elektronische Musikinstrumente für eine neue Generation
- **Daniela Pusch, BA (PD):**
Tone in Stone - warm matters - material affairs,
Toppers und Boxes (2 Semesterprojekte)
- **Johanna Hoffmann, BA (KD):**
Frauenstreik – Das Unsichtbare sichtbar machen.
- **Elisa Hammerbacher, MA (KD):**
Hardcore Family - eine milieusensible Auseinandersetzung
mit einer musikalischen Subkultur und die Frage nach
ihren gestalterischen Bedürfnissen
- **Maria Weindinger, BA (KD):** 1 Buch
- **Tim Ebert, BA (ID):**
ALERT - Fiktive User Interfaces aus Filmen und ihre
Relevanz für alltägliches Design
- **Sebastian Wloch, BA (ID):**
Active Movement in Extended Reality
- **Barbara Avila Vissirini, MA (KD):** Visuals for Language
– Considerations for Language Encoding
- **Maike Panz, BA (PD):**
Vaterland und Mutter Erde, die Heimat der Objekte
- **Paula Schuster, MA (ID), Gabriela Rocha, MA (ID),
Dimitar Roszenov Ruszev, MA (ID):**
One Thing and Another, Projektarbeit aus dem Kurs
Think Like a Maschine