

Zeitschrift: Hochparterre : Zeitschrift für Architektur und Design
Herausgeber: Hochparterre
Band: 27 (2014)
Heft: [9]: Das Zürcher Modell

Artikel: Kompetenz für das Digitale
Autor: Honegger, Urs
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-583488>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 12.01.2026

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Kompetenz für das Digitale

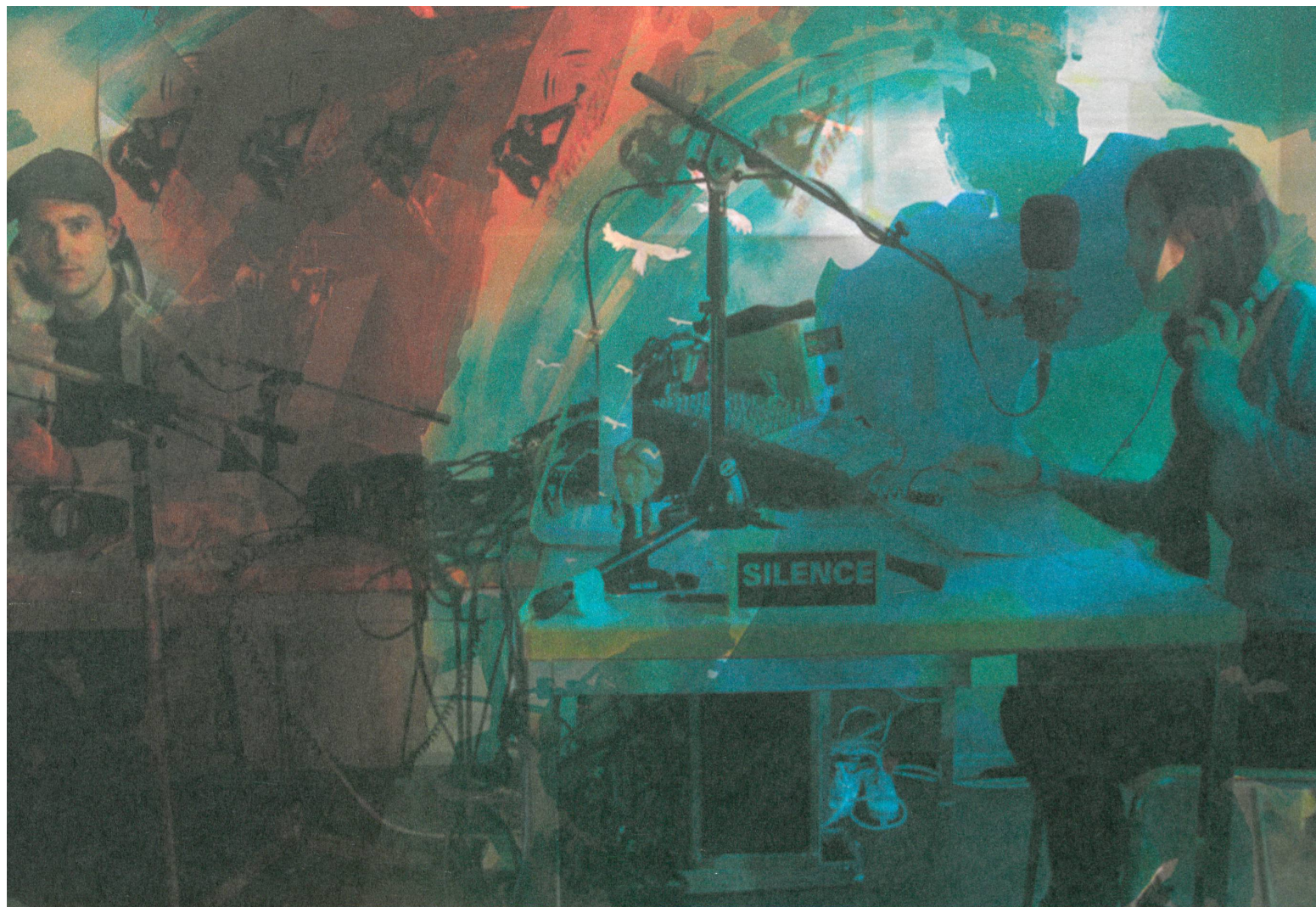
Die digitale Kultur prägt die Ausbildung in Zürich mit den drei Vertiefungen «Interaction Design», «Game Design» und «Cast / Audiovisuelle Medien».

Text:
Urs Honegger

«Interaction Design»: Den Menschen ins Zentrum stellen, Dinge verändern

«Design hat die Kraft, Dinge zu verändern», ist Karmen Franinović, Leiterin der Studienvertiefung «Interaction Design», überzeugt. «Den Studentinnen und Studenten diese Erkenntnis zu vermitteln, ist wichtiger, als dass sie lernen, ein gegebenes Problem zu lösen», erklärt sie. Solches Designdenken bildet die Grundlage für drei wichtige Kompetenzen: Es erlaubt den Studierenden zu erkennen, welche Rolle eine Technologie im Leben der Menschen spielt. Es befähigt sie, alternative Wege zu finden, ein Problem zu lösen. Und es ermöglicht ihnen, ihr Projekt zu erklären und ihre Entscheidungen zu begründen. Insgesamt setzen sich an der ZHdK mehr als sechzig Studierende sowie knapp zwanzig Dozierende und Assistierende mit Interaction Design auseinander. Sie entwickeln Interfaces, Systeme und Services, erlernen die Grundlagen in Grafik-, Sound- und Produktdesign und beschäftigen sich mit haptischen und mobilen Technologien.

Zum Beispiel im Projekt «Arm Coach» von Dinis Meier und Samuel Bauer. Es fragt, wie interaktive Systeme Hirn-schlagpatienten bei der Rehabilitation helfen können. Am Schluss ihrer Recherche entwickelten die beiden Studenten ein Armband, über dessen taktiles Interface der Patient erfährt, wie er trainiert hat – was ihn motivieren soll, →



→ sich weiter anzustrengen. Den Prototypen erprobten die Entwickler an freiwilligen Testpatienten aus ihrem Bekanntenkreis. Der Neurologe und ETH-Professor Andreas Luft zeigte sich vom Ergebnis begeistert. «Seine Reaktion zeigt, dass unsere Methoden funktionieren», erklärt Karmen Franinović. Als beispielhaft für ein «Interaction Design»-Projekt erachtet die Vertiefungsleiterin den Prozess, in dem die Studierenden die Ergebnisse ihrer Feldforschung zu einer Idee verdichteten. «Der Designprozess führte die Studierenden zu einer neuartigen Lösung, die in einem nächsten Schritt in ein fertiges Produkt implementiert wird», sagt Franinović.

Nicht alle Projekte befassen sich direkt mit dem Benutzer eines Geräts. Im Rahmen des Forschungsprojekts «Enactive Environments» untersuchte Luke Franzke für seine Masterarbeit intelligente Werkstoffe. Sein Gebiet ist das Phänomen der Elektrolumineszenz: Festkörper können durch elektrische Spannung zum Leuchten gebracht werden. Franzke testete, welche biologisch abbaubaren Materialien sich mit elektrolumineszenten Materialien bedrucken lassen. Dabei bemerkte er zufällig, dass das beschichtete Material nicht nur zu leuchten begann, wenn er draufdrückte, sondern gleichzeitig einen Ton von sich gab. «Die Resultate von Franzkes Forschungsarbeit können in Zukunft zu konkreten Anwendungen führen, zum Beispiel zu neuartigen Lichtern im Innenraum von Autos», erläutert Karmen Franinović. Gleichzeitig stellt seine Masterarbeit Fragen bezüglich der Ästhetik solcher dynamischen Materialien: «Wie müssen wir die Werkstoffe gestalten, damit wir die Geräte, in die sie implementiert sind, nicht gleich wieder wegschmeissen, wenn ein neues Modell produziert wird?»

Institut für Designforschung

Das Institut für Designforschung (IDE) bündelt die Forschungstätigkeiten des Departements Design in drei Forschungsschwerpunkten: «Produkt & Raum» bearbeitet Fragestellungen zu Architektur und Stadtraum, «Infrastrukturen und Services» entwickelt neue Lösungen für Produkte, Systeme und Dienstleistungen, und «Theorie und Methoden» erforscht Methoden und Verfahrensweisen der Designpraxis. Das Institut soll neue Forschungsfelder für das Design erschliessen. Beispielsweise werden im Forschungsfeld «Applied & Serious Games» Funktions- und Wirkungsweisen von Spielen und Spieldimensionen analysiert und weiterentwickelt oder im Forschungsfeld «Interaktion» Fragen der Interaktion Mensch-Maschine und ihrer Einsatzmöglichkeiten in unterschiedlichen Zusammenhängen des Alltags behandelt. Mehr im Netz: ide.zhdk.ch

«Game Design»: Extrem breit und an den Rändern scharf

Mit gesellschaftlichen Fragen beschäftigt sich auch die Studienvertiefung «Game Design». Das Therapiespiel «Gabarell» siehe Hochparterre 6–7/10 wurde 2010 zum Vorzeigeprojekt: Entwickelt in Zusammenarbeit mit dem Zürcher Kinderspital, der ETH, der Universität und dem Robotikhersteller Hocoma hilft es Kindern mit Hirnschäden, wieder laufen zu lernen. Damit trat «Gabarell» einem alten Klischee entgegen: Computerspiele sind weit mehr als nur sinnlose Baller-Unterhaltung.

Unter dem Titel «iMiC – Innovative Movement-Therapies in Childhood» – geht die Forschung weiter. «Während «Gabarell» aus einem Spiel für einen Therapieroboter bestand, haben wir für «iMiC» einen Softwareknotenpunkt entwickelt, an den sich verschiedene Spiele und verschiedene Therapiegeräte anschliessen lassen», erklärt René Bauer, der «Game Programming» unterrichtet. So können die Patienten gleichzeitig mehrere Übungen ausführen und zum Beispiel den Oberkörper und die Arme trainieren. Vertiefungsleiter Ulrich Götz bezeichnet «iMiC» als «ideale Verbindung zwischen Forschung und Lehre». Das Projekt erlaube es, Forschungsfragen zu stellen und gleichzeitig neuartige Spiele mit einer konkreten Anwendung zu entwickeln. «Die Ergebnisse der Forschung fliessen in Form von spezifischen Aufgabenstellungen zurück in die Seminare», hält Götz fest. «Und das Projekt schafft es, die verschiedenen Partner über mehr als vier Jahre einzubinden.»

Der Begriff «Gamification» ist in aller Munde: Das Spiel taucht immer häufiger in allen Bereichen des Alltags auf. «Unsere Disziplin ist extrem breit und an den Rändern sehr scharf», erklärt Ulrich Götz. Denn gleichzeitig ist immer klar, worum es im Studium geht: um Computerspiele. «Die klare Abgrenzung hat sicher auch damit zu tun, dass die Disziplin noch nicht sehr alt ist», sagt Götz. Er verortet den «Urknall» in den Achtzigerjahren, als die ersten Videospiele gesellschaftlich relevant wurden. Heute wirken an der ZHdK im Bereich «Game Design» 45 Bachelorstudierende (mit fast 36 Prozent sind die Frau-

en im Grundstudium gut vertreten), 10 Masterstudenten und knapp 15 Lehrpersonen. Die Studierenden lernen in den drei Jahren bis zum Bachelor verstehen, wie Spiele funktionieren. Sie erarbeiten sich die für die Produktion notwendigen Fertigkeiten und setzen das Erlernete dann in eigenen Spielen um. «Ziel ist es, dass unsere Absolventinnen und Absolventen in der Lage sind, allein oder im Team komplexe Projekte von A bis Z zu meistern», erläutert der Vertiefungsleiter. Er kann dies an der Erfolgsgeschichte von Koboldgames aufzeigen: Fünf Absolventen gründeten die Firma mit einer Spielidee, die sie im vierten Semester entwickelten. Auf einer Studienreise konnten sie das Projekt dem deutschen Entwickler Daedalic vorstellen und reisten mit einem Vertrag in der Tasche wieder nach Hause. Letztes Jahr erhielten sie einen Projektbeitrag aus dem Förderprogramm «Game Culture» von Pro Helvetia, und inzwischen gibt es das Spiel mit dem Titel «Journey of a Roach» im Handel zu kaufen.

Auch andere Beispiele tragen den Ruf der ZHdK in die Welt hinaus: Daniel Lutz arbeitet beim Game-Giganten EA, Thomas Frey und Renzo Thönen haben mit dem «Landwirtschafts-Simulator» einen Bestseller produziert, und Flurin Jenal trägt mit seiner Masterarbeit zu neuen Entwicklungen des Zürcher Disney Research Lab im Bereich der Visualisierungstechnologien bei.

«Cast / Audiovisuelle Medien»: Kleine Geschichten für kleine Bildschirme

Was für Computerspiele gilt, lässt sich auch für Bildschirme behaupten: Sie sind überall – zu Hause, im Auto, im Bahnhof, in der S-Bahn, in der Tasche, im Hosensack, im Büro. Und was ein rechter Bildschirm ist, will – unabhängig von seiner Grösse – gespielt werden. Um dies zu tun, schliessen jedes Jahr zirka zehn junge Menschen die Studienvertiefung «Cast / Audiovisuelle Medien» an der ZHdK ab. «Cast» kommt von «Broadcast» oder «Podcast» und meint

alles, was auf einem Bildschirm läuft. «Bei uns lernen die Studierenden, audiovisuelle Inhalte für unterschiedliche Plattformen zu produzieren», erklärt Vertiefungsleiter Martin Zimmer. «Sie werden befähigt, nach dem Studium die konvergente Produktion von Medienhäusern zu begleiten.» «Cast»-Abgänger arbeiten als Motion Graphic Designer, Social Media Manager oder Art Director in grossen Unternehmen wie dem Schweizer Fernsehen, der Digitalabteilung der Publicis oder beim Jugend-TV Joiz.

Weil sich die Welt der digitalen Medien ständig und schnell verändert, wird auch der Lehrplan laufend umgestaltet. Das geschieht in Form von wechselnden Modulen – in den letzten Jahren kamen zum Beispiel die Module «Tablet-Content», «Audio Slide-Show» oder «Flashmobs» dazu – mit Dozenten mit kleinen Lehrgeldern aus den entsprechenden Branchen. «Noch gibt es in der Schweiz zu wenig Ausbildungen im audiovisuellen Bereich», sagt Zimmer. Er hofft, dass sich die Branche in den kommenden Jahren professionalisiert.

Die grösste Herausforderung eines «Cast»-Projekts lauert schon in der ersten Phase. «Die Studentinnen und Studenten unterschätzen die Zeit, die es braucht, um das Thema zu recherchieren und in Form von Geschichten zu entwickeln», hält Zimmer fest. Man stürze sich oft zu schnell auf die technische Umsetzung und kämpfe im Anschluss mit inhaltlichen Schwächen. Diese Klippe haben die acht Studentinnen und ein Student gemeistert, die letztes Jahr im Rahmen einer dreimonatigen Semesterarbeit die App «Nachtschichten» entwickelten. «Nachtschichten» erzählt sieben Geschichten aus dem Zürcher Nachtleben und gewann im Wettbewerb «Best of Swiss Apps 2013» die goldene Auszeichnung in der Kategorie News. «Mit dem Entscheid, Videos in einer App laufen zu lassen, gingen wir ein Risiko ein», erklärt Zimmer. Bei der Berliner Digitalagentur Astronaut fand man die technische Lösung des Problems, musste diese allerdings noch anpassen. «Nachtschichten» präsentiert sich auf verschiedensten Plattformen: auf der Projektwebsite, auf Facebook, auf YouTube und im App Store. Für jeden Kanal galt es, einen adäquaten Auftritt zu entwerfen. «Der Designer ist heute nicht nur Gestalter und Produzent, sondern auch Publizist», weist Martin Zimmer auf eine für die Studienvertiefung entscheidende Prämisse der neuen Medienwelt hin. ●

Mehr im Netz
cast.zhdk.ch
gamedesign.zhdk.ch
iad.zhdk.ch

