

Vorwort

## Design als Theorie und als Forschung – Eine Einführung

### Design und Theorie

#### 1. Bausteine einer Design-Theorie

- 1.1 Kreationistische Theoreme
- 1.2 Ästhetik
- 1.3 Urteilskraft
- 1.4 Die gute Form
- 1.5 Harmonie-Lehren
- 1.6 Romantische Konzepte
- 1.7 Thesen angewandter Kunst
- 1.8 Wahrnehmung
- 1.9 Der „Werkbund“, das „Bauhaus“ und die Theorie
- 1.10 Neues durch Futurismus, Konstruktivismus und Dada
- 1.11 Die Metamorphose des Objekts
- 1.12 Vereinfachung und Funktionalität

#### 2. Ecksteine einer Design-Theorie

- 2.1 Behaviourismus
- 2.2 Chaos-Theorie
- 2.3 Hermeneutik
- 2.4 Informationstheorien
- 2.5 Radikaler Konstruktivismus
- 2.6 Kritische Theorie
- 2.7 Psychoanalyse
- 2.8 Rhetorik
- 2.9 Semiotik und Semantik
- 2.10 Systemtheorie
- 2.11 Noch mehr

#### 3. Design-Theorie oder eine Theorie des Design

## Design und Forschung

### Erörterungen und Verortungen

#### 1. Forschung über Design

- 1.1 Historische Forschung
- 1.2 Marktforschung
- 1.3 Kritische Forschung
- 1.4 Strukturalismus
- 1.5 Ergonomie

#### 2. Forschung im Design

- 2.1 Material-Forschung
- 2.2 Machbarkeits-Studien
- 2.3 Ökologie
- 2.4 Detail-Analysen
- 2.5 Markt-Analysen
- 2.6 Marken-Analysen
- 2.7 Unübersichtliche Vielfalt

#### 3. Forschung mit und durch Design

- 3.1 Das Dazwischen als Qualität
- 3.2 Die Sozialität von Design
- 3.3 Design und Empathie
- 3.4 Darstellung als Forschung
- 3.5 Assoziation und Offenheit als Forschung
- 3.6 Komplexität als Prinzip von Forschung

### Quantitative und Qualitative Forschung

#### 1. Quantitative Verfahren

- 1.1 Von Statistik bis Trendforschung
- 1.2 Standardisierung und Repräsentativität
- 1.3 Leitlinien zur Fragebogenentwicklung
- 1.4 Charakteristika

#### 2. Qualitative Forschung

- 2.1 Offenheit, Detaillierung, Elastizität

- 
- |   |  |
|---|--|
| <p>2.2 Tugenden</p> <p>2.3 Schwierigkeiten</p> <p><b>3. Theoretische Forschung</b></p> <p><b>Zur Entstehung der empirischen Forschung</b></p> <p><b>1. Soziologie und Positivismus</b></p> <p><b>2. „Soziale Frage“ und Ethnologieboom</b></p> <p>2.1 „Balinese Character“</p> <p><b>Methoden in der Design-Forschung</b></p> <p><b>1. Bereiche der Forschung</b></p> <p><b>2. Zur Systematik der Methodendarstellung</b></p> <p><b>3. Die einzelnen Methoden – alphabetisch</b></p> <p>3.1 Aktionsforschung</p> <p>3.2 Befragung</p> <p>3.3 Beobachtung</p> <p>3.4 Bionik</p> <p>3.5 Brainstorming und Brainwriting</p> <p>3.6 Critical Design</p> <p>3.7 Cultural Probes</p> <p>3.8 Customer Journey</p> <p>3.9 Ethnographie</p> <p>3.10 Fallstudien</p> <p>3.11 Forschungsprozess</p> <p>3.12 Gebrauchsforschung</p> <p>3.13 Grounded Theory</p> <p>3.14 Gruppendiskussion</p> <p>3.15 Heuristik</p> <p>3.16 Konzepttests</p> <p>3.17 Marktforschung</p> <p>3.18 Mind Maps</p> | <p>3.19 Mystery Shopping</p> <p>3.20 Non Intentional Design (NID)</p> <p>3.21 Personas</p> <p>3.22 Pretest</p> <p>3.23 Semantisches Differential</p> <p>3.24 Semiotik und Semantik</p> <p>3.25 Shadowing</p> <p>3.26 Szenario-Technik</p> <p>3.27 Story Telling</p> <p>3.28 Trendforschung</p> <p>3.29 Usability Testing</p> <p>3.30 Wicked Problems</p> <p><b>4. Designvorzüge</b></p> <p><b>Design-Theorie und Design-Forschung studieren</b></p> <p><b>Anhang</b></p> <p><b>Literaturverzeichnis</b></p> <p><b>Institutionen für Design-Forschung</b></p> <p><b>Hochschulen</b></p> |
|---|--|