

Digital Product Design and Development

Hochschule für Gestaltung Schwäbisch Gmünd
Bachelor of Arts



Allgemein

Smart Home, Fitnesstracker, selbstfahrende Autos – es gibt immer mehr vernetzte, digitale und intelligente Produkte

Wir im Studiengang Digital Product Design and Development vernetzen Produkte über das Internet und sorgen dafür, dass sie miteinander kommunizieren. Dazu gehören Robotik, künstliche Intelligenz, User Experience – Dinge, die die Welt von morgen völlig umkrempeln. Was damit alles möglich ist? Das probieren wir aus und entwerfen Dinge, die sowohl sinnvoll als auch nützlich sind.

Wie sieht so ein Digital Product Design and Development Studium denn aus?

Ihre Zeit verbringen die Studierenden hauptsächlich im Prototyping Lab, im Medienlabor und in den Werkstätten. Hier toben sie sich richtig aus und lassen ihren Ideen freien Lauf. Zum Beispiel mit 3D-Druckern, Sensoren, Aktoren und Mikrocontrollern wie Arduino und Raspberry Pi oder einem Laser-Cutter. Sie überlegen sich, wie die Zukunft aussehen wird und setzen die Ideen technisch und gestalterisch um. Hierbei entstehen Lösungen mit Virtual-Reality-Brillen, Knochenschallkopfhörern und Sprachassistenten. Oder sie probieren komplett neue Technologien aus, die auf dem Markt noch nicht erhältlich sind.

Digitalisierung! Das ist aber nicht alles!

Für den Entwurf eines funktionierenden Digital Product Design and Development Produkts reicht eine gute Idee mit digitalen Technologien nicht aus. Der Mensch muss mit in die Betrachtung gezogen werden und steht bei uns im Mittelpunkt. Wir beschäftigen uns daher mit Kreativ- und Recherchemethoden, um Innovationen zu entwickeln, die zur Zielgruppe passen. Wie sieht zum Beispiel ein Navigationssystem für Blinde aus und wie ein digitaler Wegbegleiter für Grundschüler?

Unsere Stärke im Studiengang Digital Product Design and Development

Funktionierende Prototypen! Also erste Versuchsmodelle, mit denen wir neueste Technologien austesten oder simulieren. Die Studierenden programmieren und fertigen Objekte mit Sensoren an. Zum Beispiel bauen sie einen autonom spielenden Tischkicker.

Schwerpunkte

Schwerpunkte

Im Studiengang DPDD gibt es, wie in allen Studiengängen der HfG, ein solides Grundlagenstudium, damit deine Basics an Fertigkeiten und Fähigkeiten sitzen. Ab dem ersten Semester arbeitest du in kleinen Teams an praxisorientierten Projekten und setzt diese auch um. Diese vier Schwerpunkte spielen dabei immer wieder eine große Rolle:

1. Technologien im Raum

Im Gegensatz zu den mobilen Medien sind das die fest installierten Technologien. Hierzu zählen Smart Home Konzepte, Feinstaubmelder oder der Backofen, der automatisch ausgeht, sobald der Pizzakäse den perfekten Schmelzgrad erreicht.

H f G

Hochschule für Gestaltung
Schwäbisch Gmünd

Kontakt

E-Mail: am-dp@hfg-gmuend.de

[Zur Website >](#)

2. Mobile Medien

Unter dem Begriff verbirgt sich einiges. Das kann von der Schneehose, die Lawinen meldet, bis hin zur selbstausliefernden Paketdrohne so ziemlich alles sein. Es geht um digitale Technologien und Services, die miteinander kommunizieren und nicht an einem festen Standort angebracht sind. Also Daten senden und empfangen.

3. Physical Computing

Hier geht es um die Hardware. Wie baut man einen Sprachassistenten? Welche Sensoren benötigt ein Schiff, damit es autonom zwischen Eisbergen manövrieren kann? Oder ganz einfach: Wie bekommt man eine LED zum Blinken?

4. Nutzerzentrierte Gestaltung

Es bringt nichts, ein cooles Ding zu entwerfen, wenn es niemand brauchen kann oder die Person, die es verwendet, damit nicht klar kommt. Deshalb ist es wichtig zu verstehen, für wen und welche Situation man gestaltet. Kreativ- und Recherchemethoden helfen dabei.

Das sind unsere Projekte.

Du hast Lust, dich in digitale Welten zu begeben? Dann komm am besten mal vorbei und schau dir alles selbst an. Die Semesterausstellung, der Design Campus oder einer unserer Infotage bieten die beste Möglichkeit, einen direkten Einblick in das Studium zu erhalten.

Auswendig lernen, mit Büchern büffeln und anonyme Vorlesungen in überfüllten Hörsälen, das gibt es an unserer Hochschule nicht. Erst recht nicht bei uns in IoT.

Perspektiven

Wo kann man mit diesem Bachelor Abschluss arbeiten?

Die IT- und Entwicklungsszene boomt und die Industrie sucht jede Menge Fachkräfte. Neben den Ingenieur*innen sucht die Industrie auch Menschen mit Gestaltungskompetenzen, die wissen, was technisch möglich ist und innovative Produkte designen können. Und genau diese Leute bilden wir an der HfG aus. Unsere Berufe nennen sich „UX-Designer“, „Creative Developer“, „Creative Coder“ oder „Frontend Developer“. Wir arbeiten an der Schnittstelle zwischen Gestaltung, Technologie, Ingenieurwissenschaft und Informatik. Dabei sind Ingenieur- und Gestaltungsbüros, Entwicklungsabteilungen und Zukunftslabore der Industrie sowie Unternehmen in der Medien- und der Informationswirtschaft unsere Arbeitgeber.

„Als Front-End-Developer für Augmented Reality (AR) erarbeite ich zusammen im Team neue Interaktionskonzepte aus. Dabei wende ich Methoden aus dem Design Thinking an und gestalte Realisierungsprozesse.“

Jan Hassel
Werkstudent IBM Deutschland Research & Development

„Ich arbeite bei der BEG an Geschäftsfeld- und Marktanalysen für Innovationen im Bereich IoT-Geschäftsmodelle.“

Lisa Jäger
Werkstudentin Bosch Engineering GmbH (BEG)

„Als Werkstudentin bei der Firma ETAS GmbH der Bosch Group arbeite ich in einem innovativen internationalen Entwicklerteam. Mein Thema ist User Research von Steuergerätesoftware im Automotive Bereich.“

Nathalie Schrahe
Werkstudentin ETAS GmbH

„Ich kümmere mich um den internen und externen Auftritt unseres Produkts. Als IoT-Student kombiniere ich mein gestalterisches und technisches Verständnis und erstelle damit Produktpräsentationen.“

Josh Cornau
Werkstudent Bosch Engineering Abteilung IoT / Cluster Embedded Linux

Bewerben

Alle Informationen zum Bewerbungsprozess findest du hier:
<https://www.hfg-gmuend.de/bewerben>

Medien

Informatik