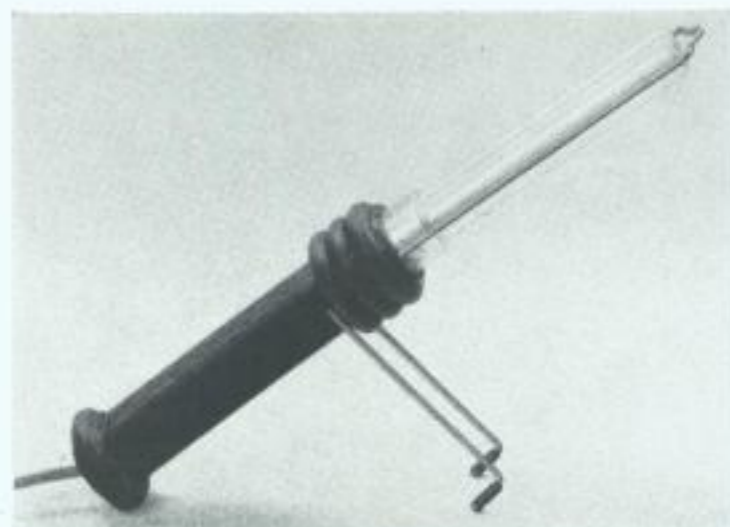


8
 Camcorder mit integrierter Telefax-Übersetzung
 Designvorlaufprojekt (in Zusammenarbeit mit
 Philips)
 Gestalter: Ben Baars
 9
 Hobbytischleuchte
 Gestalter: Ed van Engelen
 10
 multifunktionales Alphabetsystem
 Gestalter: Joke Beumers



9

Der modulare Unterricht

Im dritten Studienjahr sind Pflichtlektionen, -fächer und -aufgaben in Modulen geordnet. Das Schema des Lehrprogramms weist aus, welche Module im jeweils gewählten Hauptfach für den Studenten in Frage kommen (siehe Seite 18).

1. Entwurfsmodule

Die praxisorientierten Fertigkeiten werden in drei Entwurfsmodulen trainiert. Das erste umfaßt zunächst Entwurfsstudien, die noch nicht alle Komponenten des Gestaltungsprozesses beinhalten. Angestrebt wird hier das Zusammenführen von verschiedenartigen Formelementen, Farben, Ergonomie und Technologien zu einem Konzept. Das zweite Entwurfsmodul betrifft das schriftliche Ausarbeiten von Problemstellungen; beim dritten Entwurfsmodul geht es um die spezifischen Aufgaben des gewählten Hauptfachs.

Das Befolgen dieses Modulsystems (ein Modul erstreckt sich jeweils über drei Monate) erfordert eine strenge Einteilung der Studienwoche. Die Gestaltungsaufträge werden dabei grundsätzlich an drei aufeinanderfolgenden Tagen ausgeführt. Nach dem Absolvieren eines jeden Entwurfsmoduls erfolgt die Beurteilung der erbrachten Leistung; sie ist Voraussetzung für die Aufnahme des folgenden Moduls durch den Studenten.

2. Fachmodule

Sie sind zwölf an der Zahl und bestehen aus Lektionen, Arbeitscolleges und praktischen Übungen. Zwei von ihnen sind frei wählbar, können also auch aus einer anderen Studienrichtung hinzugezogen werden (zum Inhalt der Fachmodule siehe ebenfalls Schema Seite 18).

Das vierte und letzte Studienjahr ist ganz dem Examen gewidmet und absolut industriell orientiert. Dazu gehört ein dreimonatiger Betriebseinsatz des angehenden Gestalters, dem sich das sechsmonatige Examenprojekt anschließt, das oft in Zusammenarbeit mit dem Betrieb realisiert wird.

Norbert Roozenburg



8

räte, textile Produkte und Audio-Video-Ausrüstungen.

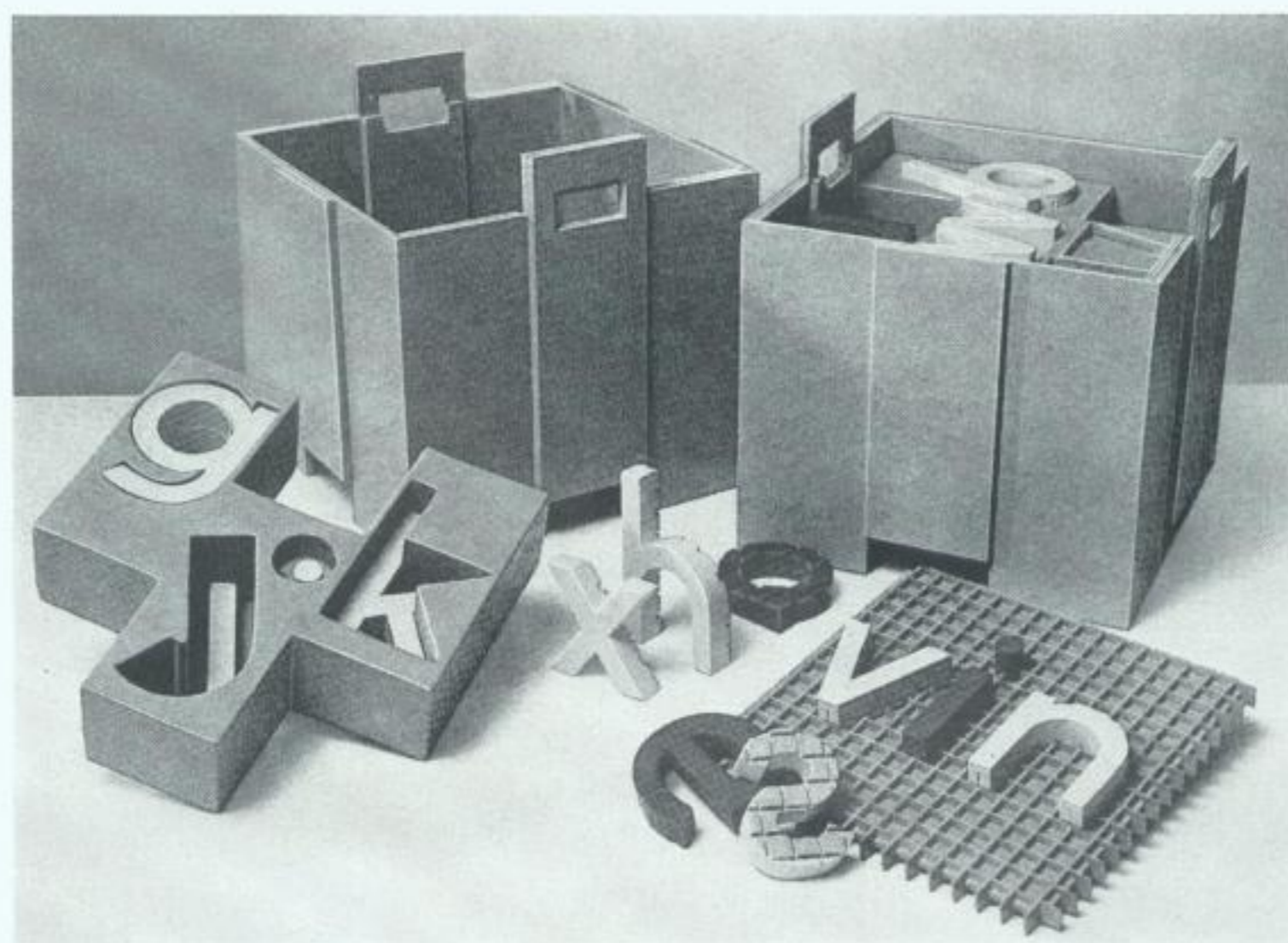
Mensch und Nahrung

Design, das mit der Art und Weise, in der die Menschen ihre Nahrungsmittel produzieren und konsumieren, verbunden ist. Konkret: Küchenprodukte und -ausstattungen, Lebensmittelbehältnisse, Interieur und Zubehör, wie zum

Beispiel Produkte, die die Atmosphäre der Räume bestimmen.

Mensch und Freizeit

Design, das mit Aktivitäten zur Erholung verbunden ist. Konkret: Sport- und Spielgegenstände, Spielzeug, Hobby-Artikel.



10