



Design meets IT

4. Mai 2017 | 10:00 bis 17:00 Uhr

Dortmunder U

bitkom

Design meets IT

Was kann die IT-Branche von Designern lernen?

Nahezu alle Produkte, die wir verwenden, werden aktiv gestaltet oder designet. Zahlreiche Unternehmen erklären hochwertiges Design sogar zum Kern ihrer Marke. Bekannte Beispiele finden sich unter anderem in der Automobilindustrie oder auch in der Konsumgüterindustrie. Dieser Trend findet in den letzten Jahren auch zunehmend Einzug in die IT-Branche, die Produkte von Apple sind hier sicherlich die prominentesten Beispiele. Gutes Design fällt natürlich auch nicht vom Himmel und hat seine ganz eigenen Herausforderungen.

Im Event Design meets IT sind Experten aus dem Bereich Produktentwicklung und Design eingeladen, um aus erster Hand darzustellen, wie gutes Design gelingen kann. Natürlich können die Vorgehensweisen aus der Produktentwicklung nicht 1:1 auf die IT-Branche übertragen werden. Hier kommt der interaktive Teil der Veranstaltung zum Tragen ... wir wollen aktiv mit den eingeladenen Experten diskutieren, welche Tipps und Tricks das Design der IT-Branche geben kann und welche Fehler nicht unbedingt wiederholt werden müssen.

Programm

ab 9:00 Registrierung

10:00 **Begrüßung**
Dr. Kim Lauenroth, adesso AG
Dr. Ronald Hartwig, untrouble GmbH

10:10 **Grußwort**
Thomas Westphal, Geschäftsführer der Wirtschaftsförderung Dortmund

10:20 **Logisch-intuitiv! Warum sich Design und IT brauchen.**
Andreas Enslin, Miele & Cie. KG

Software frisst die Welt – so titelten Armin Mahler und Thomas Schulz Spiegel im August 2015 einen vierteiligen Essay über die Auswirkungen der Digitalisierung. In dem Aufsatz wird eines sehr deutlich: die Möglichkeiten, mit Wissen Neues zu schaffen, explodieren geradezu. Die sofortige Verfügbarkeit von Wissen und Daten ermöglicht, neue Services und Produkte anzubieten, die bisher undenkbar waren. Gerade diese Explosion neuer Möglichkeiten aber schafft ein riesiges Problem. Welche Idee ist dann in welcher Form die »Richtige«? Und wie macht man schließlich aus einer »guten Idee« eine attraktive Innovation?

Design ist das effektivste Mittel für die intuitive Orientierung im Alltag. Design schafft Einsicht in die Art und Weise wie Menschen handeln und entscheiden. Sinnvolle Lösungen, die Freude machen, Bedienungen, die intuitiv sind, werden nur dann möglich, wenn die Fähigkeiten, Erwartungen und Bedürfnisse von Menschen rechtzeitig in der Entwicklung berücksichtigt werden.

Der Vortrag liefert überraschende Einsichten und Antworten dazu, was das Design in der interdisziplinären Zusammenarbeit leisten kann.

10:55 **Vom Design lernen?! Wohlbefinden, Erleben, Haltung und Verantwortung**

Prof. Dr. Marc Hassenzahl, Universität Siegen

Interaktive Produkte sind mittlerweile allgegenwärtig. Sie sind allerdings nicht die neutralen, harmlosen Helferlein, die sie häufig vorgeben zu sein. Vielmehr beeinflussen sie auf subtile Weise, wie wir die Welt wahrnehmen und in ihr handeln. Fitnesstracker, beispielsweise, betonen Leistung, fetischisieren die leichter messbare Quantität von Bewegung (statt ihrer Qualität) und machen damit ihre Benutzer zu »Accountants« ihres »Health Status«. Das ist weit weg von den Freuden, die ein wenig Bewegung in der Natur zu bieten hat. Das kühle, übertrieben Faktische von Fitnesstrackern kann kaum durch poppige Armbandfarben und emotionale Webgrafiken kaschiert werden. Diese Kühle von Technik ist sicher auch eine Konsequenz der zugrundeliegenden, weitestgehend rationalen Produktentwicklungsprozesse. Während ein planmäßiges, auf Zahlen, Fakten und Messungen beruhendes Vorgehen zwar dabei hilft, überhaupt ein funktionierendes Produkt herzustellen, erschwert es aber auch den Blick auf möglicherweise »weichere«, emotionalere und irrationalere Aspekte späterer Techniknutzung im Alltag.

Hier kann IT zumindest von Teilen des Designs lernen: (1) Designer nehmen die symbolische Bedeutung ihre Entwürfe und die emotionalen Konsequenzen späterer Produktnutzung explizit in den Blick. Sie interessieren sich für den Alltag ihrer Nutzer und die emotionale Bedeutung, die ein Produkt in diesem Alltag haben kann. (2) Das Design geht souveräner mit Prozessen um, die das Explorieren, das Experimentieren und damit auch das Wagnis betonen. (3) Das Design versteht sich im positiven Sinne als Disziplin humanistisch-orientierter »Weltverbessern«. Es bevorzugt eine psychologische Sicht auf individuelles und gesellschaftliches Wohlbefinden und keine technologischen »Quick Fixes«. (4) Das Design betont das Konzept der persönlichen Autorschaft und formuliert damit einen Anspruch auf »Haltung« und das Übernehmen von Verantwortung.

11:30 Pause

11:45 **Kontinuität, Wandel und die Nähe zum Menschen**

Uwe Kemker, Vorwerk & Co. KG

Entwicklung der Vorwerk Design- und Markensprache & Einflüsse der modernen UX/UI Technologien auf zukünftige Entwicklungen.

Im Sinne der heutigen Informationsflut durch digitale Inhalte, wird es bei der Entwicklungen von Produkten und deren Interfaces immer wichtiger Inhalte im Sinne des Nutzers auf das Wesentliche zu reduzieren. Natürliche Handlungsweisen zu erkennen und in moderne Technologie zu übersetzen.

12:20 **User Experience, nutzerzentriertes Design im Großunternehmen**

Bernd Wiesenauer, Robert Bosch GmbH

Unter Design wird meist das visuelle und formgebende Design verstanden, allerdings hat sich das Verständnis der Designer schon lange verändert. Designer sind Moderatoren über alle Kompetenzen in der Entwicklung hinweg. Sie vertreten die Marke und das Markenversprechen und haben zudem immer Ihre Zielgruppe, den Nutzer, sowie dessen Interaktion mit den Produkten, den Services oder den Softwarelösungen im Blick.

Welchen Weg Bosch gegangen ist um die Arbeitsweise von Designern stärker in das Unternehmen zu bringen, welche Methoden dabei geholfen haben, wie die Themen User Experience, Design Thinking und Agile Entwicklung zusammenspielen können, möchte ich in meinem Vortrag aufzeigen. Wir lernen mit Design zu leben, wenn wir Design als unverzichtbare Kompetenz im Unternehmen verstehen.

12:55 Pause

13:55 **Designing Kollaboration: Menschzentrierte Innovation**

Andrea Augsten, design:transfer

Wir leben in einer Welt, in der die Navigation komplexer wird. Kein Grund zu resignieren. Zudem tauchen Stichworte wie Design Thinking, Nutzerforschung und Kreativitätstechniken vermehrt auf. Designerinnen und Designer tragen seither zur Suche nach innovativen Lösungen bei – doch was steckt dahinter und wie können Designer und Nicht-Designer diesen Wandel nutzen?

Die zunehmende Integration von Designern in interdisziplinäre Projektteams ist erfreulich, erfordert von Ihnen jedoch ein gesichertes und anschlussfähiges Wissen über entsprechende Methoden und Prozesse des Designs und anderen Disziplinen. Doch was wird genau benötigt, um zu kollaborieren? Welche Kompetenzen und Fähigkeiten eines Designers können hier auch andere Disziplinen nutzen? Und woher kommt der Wunsch nach Wandel? Der Vortrag wird kritisch und explorativ aktuelle Phänomene aufgreifen und Eindrücke aus der Praxis vorstellen.

14:30 **Entwerfen schützt vor Verplanen**

Prof. Frank Jacob, HID Human Interface Design GmbH

Wenn man eines ganz zentral von den Designdisziplinen lernen kann, dann ist es die Kraft des Werfens! Des Aufwerfens von Relevantem. Des Verwerfens von Sinnlosem. Des Umwerfens, im Negativen wie im Positiven – kraftvoll und immer mit dem Ziel des Entwerfens von wünschenswertem Zukünftigen.

In meinem Vortrag möchte ich aufzeigen, welche Chancen sich auch in der Entwicklung digitaler Produkte eröffnen, wenn man sich bei aller Produktplanung auch und gerade mutig wie gekonnt auf das riskante Vorgehen des Entwerfens einlässt. Darauf Varianz zu schaffen und auf Basis dessen vielversprechende Entscheidungen zu treffen.

15:05 Pause

15:35 **Panel | »Was kann die IT-Branche vom »Design« lernen? Muss es ein neues Rollenbild entlang der Designkompetenzen geben? Was funktioniert und was nicht?«**

Moderation: Dr. Kim Lauenroth, adesso AG & Dr. Ronald Hartwig, untrouble GmbH

Andrea Augsten, design:transfer

Andreas Enslin, Miele & Cie. KG

Prof. Dr. Marc Hassenzahl, Universität Siegen

Prof. Frank Jacob, HID Human Interface Design GmbH

Uwe Kemker, Head of Industrial Design, Vorwerk & Co. KG

Bernd Wiesenauer, Robert Bosch GmbH

16:45 **Verabschiedung / Zusammenfassung**

17:00 Ende der Veranstaltung

Mit freundlicher Unterstützung von:



Stadt Dortmund
Wirtschaftsförderung



Speaker



Andrea Augsten

Gründerin, design:transfer

Die Designforscherin Andrea Augsten forscht, denkt und experimentiert zu Zukunftsfragen in Design und Transdisziplinarität in Business, Forschung und Lehre. Besonders begeistert sie dabei der Transfer zwischen Wissenschaft und Praxis. Dort arbeitet sie an der Schnittstelle zwischen Design und Management. Ihr Forschungsinteresse gilt kreativen, menschenzentrierten Strategien, die Lösungen für komplexe Herausforderungen der Gesellschaft erbringen können wie zum Beispiel den Wandel von Design Thinking in Organisationen. 2014 gründete sie zudem die Initiative design:transfer, die sich mit Fragen der Designforschung in Transformationsprozessen beschäftigt. Seit 2015 promoviert sie außerdem zu Design Thinking und Organisationswandel in Kooperation mit der Volkswagen AG an der Bergischen Universität Wuppertal am Lehrstuhl für Designmanagement bei Prof. Dr. Brigitte Wolf.

Zudem wurde sie in den »Think Tank 30« des Club of Romes berufen und war zuvor Associate der »stiftung neue verantwortung« und verantwortete Innovationsprojekte in Indien und Kenia. An der HfG Schwäbisch Gmünd konzipierte und lehrte sie die »Student Research Teams«. Ziel des innovativen Lehrkonzept, gefördert vom MWK Baden-Württemberg, war das Erlernen durch Erleben von Methoden aus Design, Management und Wissenschaft. Als Dozentin lehrt sie an diversen Hochschulen in In- und Ausland und hält regelmäßig Vorträge auf nationalen und internationalen Konferenzen. Seit 2017 zählt sie zu den 100 Fellows der Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes.



Andreas Enslin

Leitung Designcenter, Miele & Cie. KG

Andreas Enslin studierte in München »Industrial Design« und gründete bereits während des Studiums in eigenes Designbüro. In dieser Zeit entstanden überwiegend technisch anspruchsvolle Produkte für Unternehmen wie Merck, Rodenstock, Siemens oder Ytong.

Als Leiter Design des Unternehmens GROHE prägte Enslin bis 2004 maßgeblich die Marke und das Design des Armaturenherstellers. Seit 2005 leitet er das Miele Designcenter und dessen 40-köpfiges Team.



Prof. Dr. Marc Hassenzahl

Professor, Universität Siegen

Dr. Marc Hassenzahl ist Professor für »Ubiquitous Design / Erlebnis und Interaktion« am Institut für Wirtschaftsinformatik der Universität Siegen. Als promovierter Psychologe verbindet er seinen erfahrungswissenschaftlichen Hintergrund mit einer Leidenschaft für das Interaktionsdesign. Im Mittelpunkt steht dabei die Theorie und Praxis des Gestaltens freudvoller, bedeutungsvoller und transformativer Erlebnisse. Marc ist Autor von »Experience Design. Technology for all the right reasons« (MorganClaypool) und anderen Beiträgen an der Nahestelle von Psychologie, Designforschung, Interaktions- und Industriedesign.



Prof. Frank Jacob

Professor Muthesius Kunsthochschule Kiel und Inhaber, HID Human Interface Design GmbH

Prof. Frank Jacob ist Inhaber und Gründer der HID Human Interface Design GmbH, einem Designbüro welches vom Industriedesign und der Produktgestaltung kommend sich bereits seit 1999 vollumfänglich auf die Konzeption und Gestaltung der Bedienqualität von Produkten und interaktiven Systemen konzentriert.

Mit seinem 25-köpfigen interdisziplinären Team aus Designern, Psychologen, Designanthropologen und Computerwissenschaftlern berät er gestalterisch international tätige Unternehmen bei der Entwicklung ihrer Produkte im Zeichen der Digitalisierung. Zu den Kunden von HID zählen u.a. Audi, ABB, Busch-Jaeger Elektro, B/S/H, Dräger, Gaggenau, dpa Deutsche Presseagentur, Hilti, Krones, Viessmann, Sartorius. Seit 2005 ist Frank Jacob Professur für Interfacedesign an der renommierten Muthesius Kunsthochschule in Kiel.



Uwe Kemker

Head of Industrial Design, Vorwerk & Co. KG

Uwe Kremker ist Leiter Industrial Design bei Vorwerk Elektrowerke GmbH & Co. KG in Wuppertal. Dabei ist er verantwortlich für alle Produktdesigns der Vorwerk Gruppe, die strategische Ausrichtung, die Entwicklung einer Markentypischen Designsprache sowie für das Corporate Design und den Markenauftritt des Unternehmens.



Bernd Wiesenauer

Senior Manager User Experience, Robert Bosch GmbH

Bernd Wiesenauer ist seit 5 Jahren im Zentralbereich User Experience der Robert Bosch GmbH unter anderem für die bedürfnisorientierte und nutzerzentrierte Designentwicklung tätig. Zuvor war er als Creative Director bei der User Interface Design GmbH verantwortlich für den Bereich Design. Er ist seit 17 Jahren spezialisiert auf ergonomische Konzepte sowie ganzheitliche Software- und Gestaltungslösungen in der Produktentwicklung. Er wurde für seine Arbeit mehrfach mit dem if product design award ausgezeichnet.

Kontakt



Frank Termer | Bereichsleiter Software

T 030 27576-232 | f.termer@bitkom.org

Albrechtstraße 10 | 10117 Berlin

T 030 275 76-0 | www.bitkom.org