



B

U

University of Art
and Design Halle
Spiel- und Lerndesign

R

G

Burg Giebichenstein
Kunsthochschule Halle
**Design of Playing
and Learning**





Industrie Design / Spiel- und Lerndesign
Industrial Design / Design of Playing and Learning
Bachelor's and master's courses
Prof. Karin Schmidt-Ruhland

Projekt: Zum Spielen verleiten ...
Entwurf/Cover: Polyphon, Amelie Goldfuß, 2012
Entwurf/Doppelseite: quasimodo, Ina Staake, 2012
Project: Enticing you to play...
Design/Cover: Polyphon, Amelie Goldfuß, 2012
Design/Double spread: quasimodo, Ina Staake, 2012



Spielräume, Spielobjekte, Spielaktionen ... lebenslanges Lernen!

Play spaces, play objects, play activities ... lifelong learning!

Spielen und Lernen findet an vielen Orten und in allen Lebensphasen statt und wird beeinflusst von gesellschaftlichen und technologischen Entwicklungen. Dementsprechend breit ist das Spektrum an Themen und Gestaltungsanforderungen.

Die Studienrichtung Spiel- und Lerndesign umfasst die Gestaltung von Spielräumen, Spielobjekten und Spielaktionen sowie den Entwurf von Konzepten und Medien zum Thema lebenslanges Lernen. Die Studierenden sollen befähigt werden, selbstverantwortlich, eigenständig und professionell Methoden, Gestaltungsansätze, fachliches Wissen und forschersiche Herangehensweisen auf Problem- und Aufgabenstellungen im Bereich Spielen und Lernen anzuwenden. Vertiefungen in Form von Exkursen in Praxis und Forschung, interdisziplinäre Ergänzungen sowie Einführungen in Bezugswissenschaften wie Psychologie, Pädagogik, Didaktik, Spieltheorie und Spielgeschichte sind Teil des Angebots der Studienrichtung.

Gestalterische Grundlagen und methodische Gestaltungsübungen sind kennzeichnend für die ersten vier Semester im achtsemestrigen Bachelor-Studiengang. Darauf aufbauend liegt der Schwerpunkt im Lehrangebot der folgenden Semester in der komplexen Projektbearbeitung unter gestalterischen und wissenschaftlichen Aspekten und der gleichzeitigen Entwicklung der individuellen Stärken der Studierenden. Der Masterstudiengang Design of Playing and Learning ist projektorientiert und geprägt durch experimentelles und forschungsorientiertes Arbeiten.

Ausführliche Informationen zu Bachelor- und Masterstudiengang und den entsprechenden Aufnahmebedingungen unter www.burg-halle.de.

Playing and learning takes place in many places and in all phases of life. It is influenced by social and technological developments. As a result, the spectrum of themes and design requirements is broad.

Design of Playing and Learning as a discipline of study encompasses the design of play spaces, play objects and play activities alongside the creation of concepts and media on the topic of lifelong learning. Students should become proficient in applying methods, design approaches, technical knowledge and research-oriented strategies to problem and task descriptions in the area of playing and learning and do this in an autonomous, independent and professional manner. Excursions into practice and research provide consolidation. In addition, interdisciplinary extensions such as the introduction to related sciences – psychology, pedagogy, didactics, the theory and history of play – are part of the discipline of study.

Basic knowledge of design and methodological design exercises characterise the first four semesters of the 8-semester-long Bachelor degree. Built on this basis, the teaching emphasis in the following semesters is on complex project work according to design and scientific points of view and the simultaneous development of the strengths of individual students. The Masters degree in Design of Playing and Learning is project-oriented and is characterised by experimental and research-oriented work.

Detailed information on the Bachelor's and Master's degrees and their corresponding entry requirements can be found under www.burg-halle.de.

Projekt: Ich mach' mir die Welt, wie sie mir gefällt!

Entwurf: Konrad, Ivonne Schäfer, Annika Steven, 2011

Project: I arrange the world just the way I like it!

Design: Konrad, Ivonne Schäfer, Annika Steven, 2011

Playing can be addictive
Spiel ist Kommunikation
some people are spoilsports
Spielen ist Strategie und politisches Instrument
Playing fosters creativity
manche Menschen sind Spielverderber
in some places, playing is forbidden
Spielen kann Therapie sein
when playing we argue out differences

Spiel fördert die Kreativität
in play we practice social skills
Konflikte werden im Spiel ausgetragen
Playing is communication
Spielen kann süchtig machen
Playing is strategic and a political instrument
im Spiel übt man soziale Kompetenz
playing is therapy
und mancherorts ist Spielen verboten!

Je nach Zeit, Blickwinkel oder Gesellschaft gilt Spielen mal als Spaß und Freude, mal als Entspannung, mal als Abbau überschüssiger Energie, mal als Selbstzweck. Auch gilt: Spielen ist die Art des Kindes, die Welt zu erkunden und zu verstehen. Spielen bedeutet leben lernen!

Kinder lernen mit Spielzeug, Spielzeug bildet die Gesellschaft ab. Die Spielzeuge, die man am häufigsten antrifft, sind eine Reproduktion von Gegenständen der Erwachsenen – nur verkleinert. Beim spielerischen Lernen geht es darum, die individuellen Stärken zu fördern und Schwächen auszugleichen. Spielen bedeutet Entwicklung und Entfaltung, Kreativität und Innovation.

Das Thema Spielen und Lernen durchzieht alle Lebensphasen und gesellschaftlichen Bereiche. In unseren Projekten geht es daher nicht nur um das Spiel der Kinder, wir beschäftigen uns auch mit dem Spiel von Erwachsenen, der Bedeutung des Spiels in Prozessen der Wissensvermittlung und -aneignung und schließlich der Rolle des Spielerischen in sozialen und kreativen Prozessen allgemein und gestalten in diesem Kontext Räume, Objekte und Aktionen.

Depending on time, point of view or society, playing is sometimes fun and pleasure, sometimes relaxation, sometimes it burns off excess energy, sometimes it's an end in itself. It is also true that playing is a way of exploring and understanding the world for children. Playing means learning to live.

Children learn with toys – toys model society. Toys we most frequently come across reproduce objects which adults use, just in a smaller version.

Playful learning is about fostering individual strengths and counterbalancing weaknesses. Playing stands for development and expansion, creativity and innovation.

The themes of playing and learning pervade all phases in life and all social areas. Our projects are therefore not only about children's play but we also explore adults' play, the significance of play in the process of knowledge transfer and acquisition, and ultimately the role of playfulness in social and creative processes in general. This is the context in which we create spaces, objects and actions.

Vom ersten Semester an werden neben den Gestaltungsgrundlagen Fachaufgaben aus dem Bereich Spiel- und Lerndesign in Form von Kompaktkursen angeboten.

Alongside the principles of design, tasks from the area of design of playing and learning are offered in the form of compact courses from the first semester on.

Spielerische Erkundungen mit Nadel und Faden

Playful explorations with needle and thread

Der Umgang mit textilen Stoffen, die dafür erforderlichen, raffinierten Schnitt- und Nähetechniken werden erlernt und professionell in Spielmöglichkeiten verwandelt – nicht nur am Hemd.

Projekt: Under Cover – Textile Verstecke für Spiele

Entwurf, linke Seite: Schießkissen, Akane Katsuragawa, 1. Semester, 2011

Projekt: Playwear... das Spiel mit dem Shirt

Entwurf, rechte Seite: MOMEL, Florian Möller, 1. Semester, 2012

Here students learn how to work with textile materials and how to use the sophisticated cutting and sewing techniques that are required. In addition, this is all turned into opportunities for play – not just using shirts – in a professional manner.

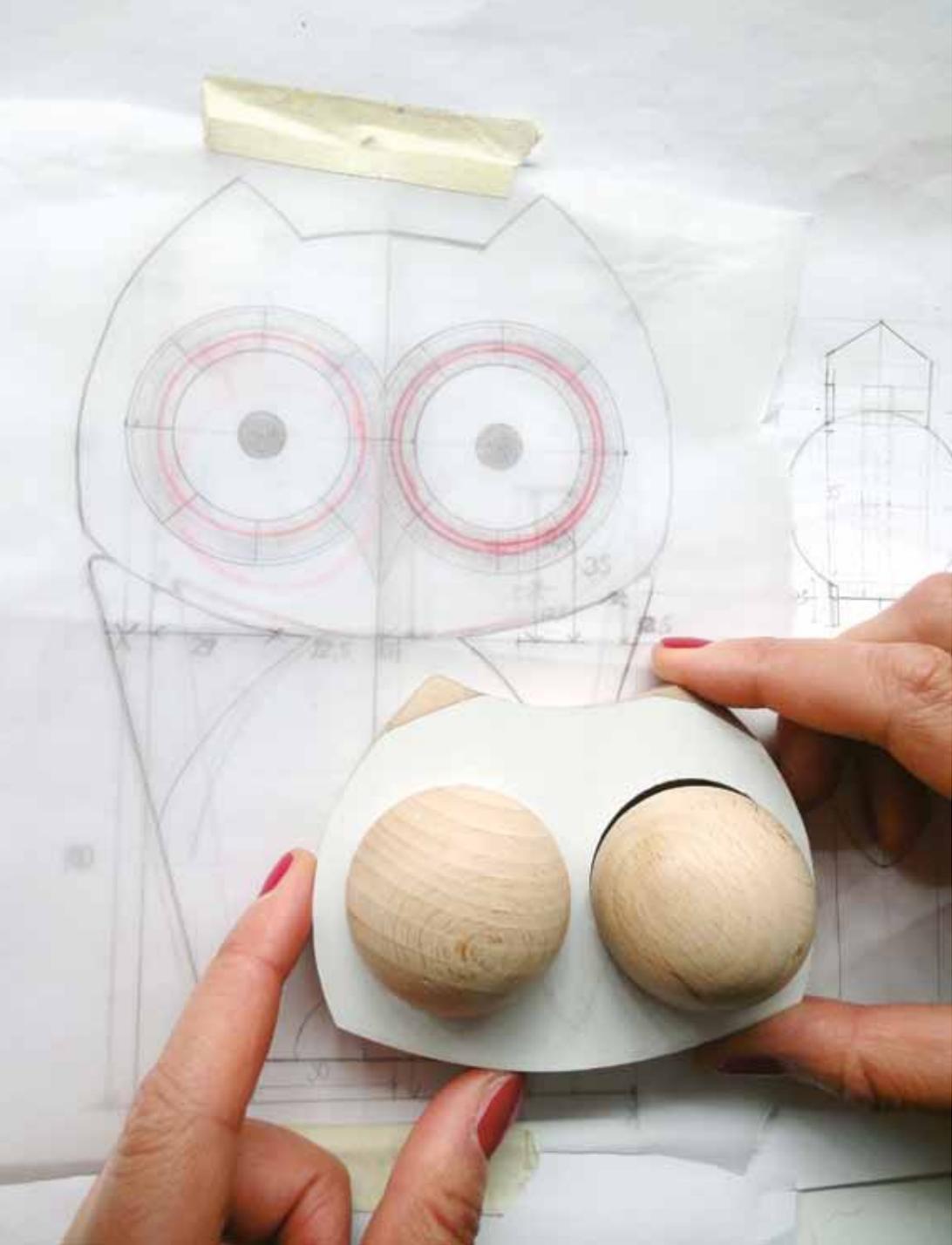
Project: Under cover – Textile hideaways for playing

Design, left-hand page: Shooting cushions, Akane Katsuragawa, 1st semester, 2011

Project: Playwear... the game with the shirt

Design, right-hand page: MOMEL, Florian Möller, 1st semester, 2012





Zum Leben erwecken – Material und Technologie
Brought to life – Material and technology

Auf den Spuren Pinocchio's geht es um die Gestaltung von Spielfiguren und um die Beschäftigung mit dem Material Holz und seinen Verbindungsmöglichkeiten, die Bewegungen zulassen.

Projekt: Pinocchio's neue Freunde, Animationen in 3D

Entwurf, linke Seite: Eule, Kerstin Hendik, 1. Semester, 2012

Entwurf, rechte Seite: Panda, Laura Heym, 1. Semester, 2012

Retracing Pinocchio's footsteps, we are concerned here with the design of play figures and with working with wood as a material and with various types of wood joints that allow for movement.

Project: Pinocchio's new friends, animations in 3D

Design, left-hand page: Owl, Kerstin Hendik, 1st semester, 2012

Design, right-hand page: Panda, Laura Heym, 1st semester, 2012





Im zweiten Studienjahr werden im Rahmen von Projekten Methoden des Gestaltens vermittelt und geübt, zum Beispiel Beobachtung und Experiment, Analogie- und Hypothesenbildung, Entwurfs- und Umsetzungstechniken.

In the second year of study, design methods such as observation, experimentation, the formulation of analogies and hypotheses, and conceptual and implementation techniques are taught and practised within the scope of project topics.

Zurück auf Start – Altbewährtes neu denken
Back to origins – Rethinking familiar objects

Der Ball – ein Spielklassiker. Er ist rund, rollt, hüpf, springt und dreht sich. Wir beschäftigen uns mit dem Ballkörper, seinen verschiedenen Materialien, seiner variantenreichen Ausstrahlung bei allerlei Anlässen, seinen Spielmöglichkeiten und seiner Anwendung in der Geschichte und in unterschiedlichen Kulturen.

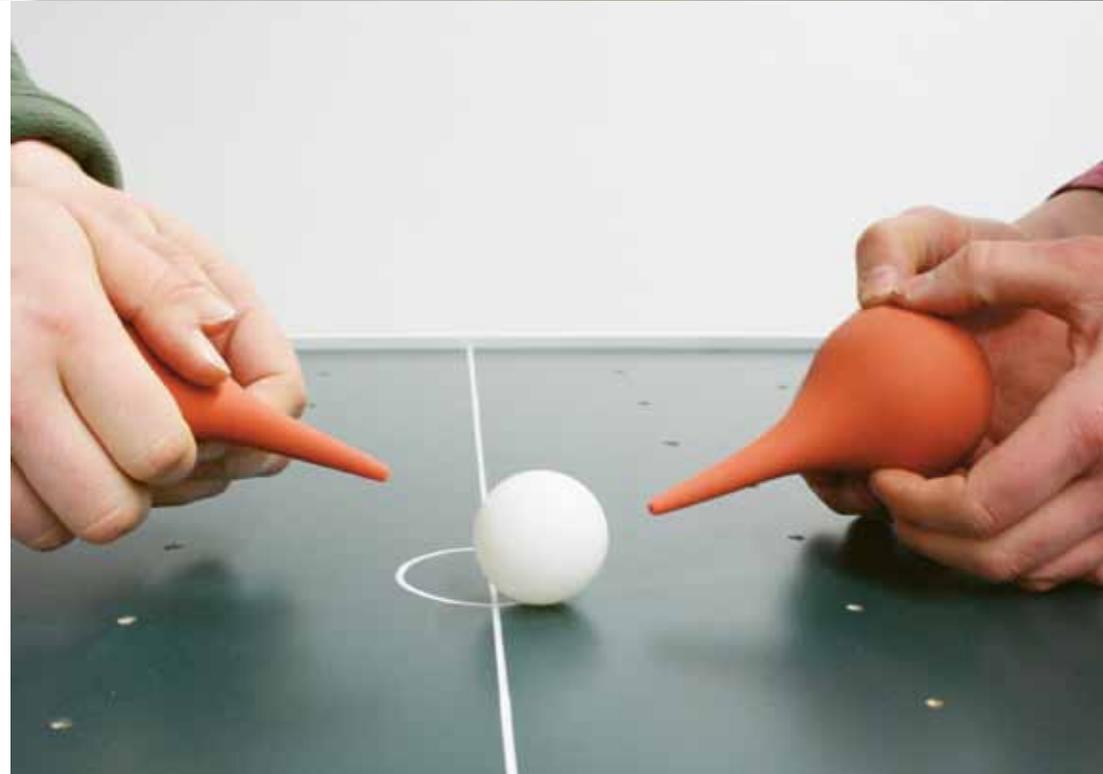
Projekt: Eine runde Sache... Bälle in Aktion

Entwurf: Steife Brise, Karina Nachbar, 3. Semester, 2010

The ball is a classic play object! It is round, and it rolls, bounces, jumps and spins. We deal here with the ball, its various materials, its diverse range of significances and connotations in all sorts of contexts, its potential as a play object, and its uses throughout history and in various cultures.

Project: Well-rounded... Balls in action

Design: Stiff breeze, Karina Nachbar, 3rd semester, 2010





... sag mir erst, wie alt du bist! – Altersgerechte Spielprodukte
... first tell me how old you are! – Play products suitable for various age groups

Für die Kleinen gibt es Duplo, für die Großen gibt es Lego! Aber wann ist wer noch klein und wann wer schon groß? In Kooperation mit Lego interessieren wir uns für die Übergänge, in denen die gewohnten Spielobjekte den wachsenden motorischen und kognitiven Fähigkeiten nicht mehr genügen, und entwickeln Spielprodukte, die sich zwischen den bestehenden Objekt- und Spielwelten unterschiedlicher Komplexität tummeln könnten.

*Projekt: Kleine werden groß. Zwischen den Objektwelten – Kinder im Alter von 4+ im Fokus
Entwurf: Lego Buddy, Carina Fischer, Sara Maurer, Alexander Wiefel, 2012*

There is Duplo for small children, and there is Lego for the bigger children! But who is still a small child? And when do children count as bigger or older? Working in cooperation with Lego, we are interested here in the transitional periods where familiar play objects are no longer sufficient to keep pace with improving motor and cognitive skills. We develop play objects that are capable of shifting between existing object worlds and play worlds of various levels of complexity.

*Project: The young grow up. Between various object worlds – Focus on children aged 4+
Design: Lego Buddy, Carina Fischer, Sara Maurer, Alexander Wiefel, 2012*



Ab dem dritten Studienjahr werden Projektthemen komplex bearbeitet. Dies umfasst den gesamten Designprozess von der Aufgabenstellung bis zur Präsentation. Die Themen wechseln jedes Semester und decken die Schwerpunkte Raum, Produkt und Aktion im Bereich Spielen und Lernen ab.
From the third year on, project themes are worked on in a complex manner. This encompasses the entire design process from formulation of tasks right through to presentation. The topics change every semester and cover the focal themes of space, product and activity in the areas of playing and learning.

Kleine und Große im Team – partizipatives Entwerfen
Children and adults working as a team – Participatory design

Eine wichtige Methode! Bereits von Anfang an werden die späteren Nutzer in den Prozess integriert. Neben Beobachtungen vor Ort, werden Nutzungs- und Handlungsszenarien erprobt und Modelle und Prototypen getestet.

An important step: the intended users are involved in the process right from the beginning! Behaviour is observed here, scenarios for usage and activity are tried out, and models and prototypes are tested.

Projekt Project: Children's Corner, 2011



Irritation der Wahrnehmung – Spielaktionen im öffentlichen Raum
Irritation of perception – Playful interventions in public space

Ein Ausflug in die Welt des zwanglosen Spiels bereichert auch das Leben Erwachsener. Hier wurden verschiedene Installationen im Stadtraum Halle geschaffen, die zum Spielen einladen und verführen.

Projekt: Zum Spielen verleiten..., Workshop MAKRO

An excursion into the world of casual play can enrich the lives of adults too. Various installations were created in public urban spaces in Halle that invite and tempt people to start playing!

Project: Enticing you to play..., MAKRO workshop





Räume gestalten: Wo Kinder gerne sind
Designing spaces: Where children like to be

In Wartesituationen oder Überbrückungszeiten ein Raum zum Spielen, eine Ecke für die Kleinen, Rückzugsmöglichkeit einerseits, Treffpunkt andererseits, sich selbst beschäftigen oder auch mit anderen in Kontakt kommen...

While waiting or while in between activities: a room for play, a corner for children, a place that they can retreat to on the one hand, a meeting place on the other hand, where they can occupy themselves alone or else come into contact with others...



In enger Zusammenarbeit mit Kindergärten, Schulen und anderen Bildungs- und Sozialeinrichtungen wird die Ausstattung von Spiel- und Lernräumen entwickelt. Testungen vor Ort gehören ebenso dazu wie die Umsetzung funktionierender Prototypen.

Projekt: Children's Corner, in Kooperation mit der EVH GmbH Halle

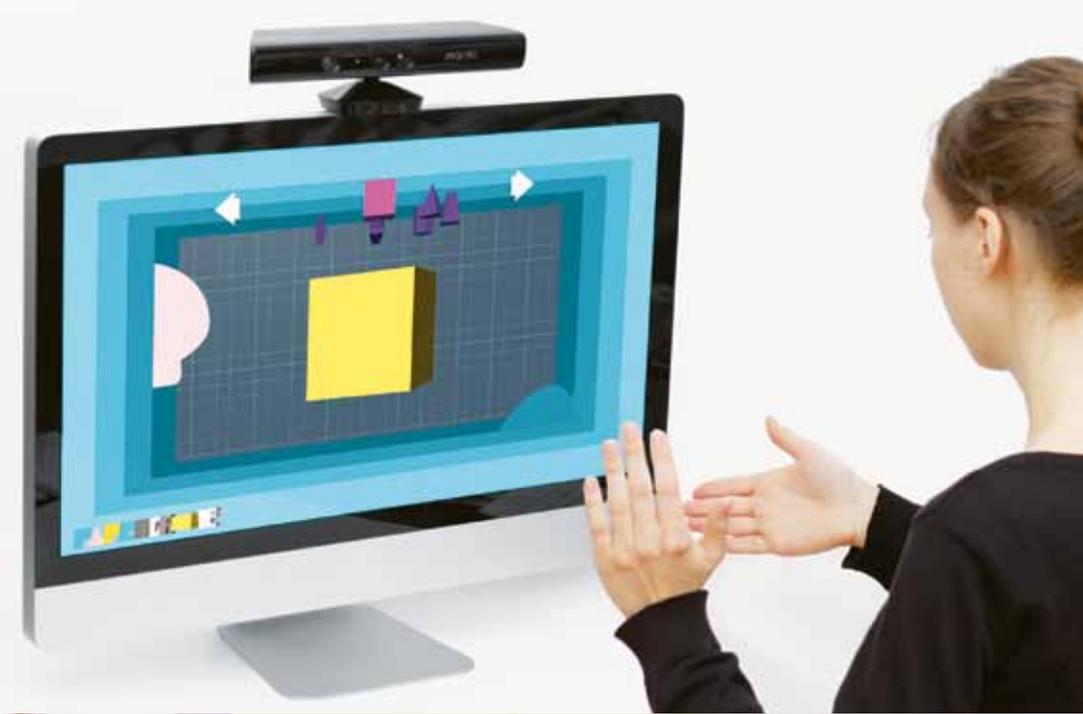
Entwurf: Die kleine Stadt, Judith Schulz, Teresa Schulten, Wiebke Steinert, 2011

Equipment for playing and learning is developed here in close cooperation with kindergartens, schools and other educational and social institutions. On-site tests and the implementation of working prototypes form part of these projects.

Project: Children's Corner, in cooperation with EVH GmbH Halle

Design: The little town, Judith Schulz, Teresa Schulten, Wiebke Steinert, 2011





Brücken schlagen: virtuelle und reale Welt spielerisch verknüpfen
Building bridges: Linking the virtual and real worlds in a playful manner

Analog grüßt Digital: diese Masterarbeit verknüpft Kompetenzen aus dem digitalen Bereich mit Fähigkeiten, die im täglichen Leben von Bedeutung sind: Bewegung, Kreativität, Fingerfertigkeit. Ein Programm ermöglicht, Spielfiguren zu kreieren: Eine Kamera reagiert auf Gesten und setzt diese in Schnittmuster für individuelle Figuren um. Ausgedruckt, ausgeschnitten und zusammengebaut kann nun mit einer dreidimensionalen Spielfigur am Computer gespielt werden.

Analogue greets digital: this master's project combines expertise from the digital sector with skills that are important in everyday life – movement, creativity, dexterity. A program makes it possible to create play figures: a camera reacts to gestures and converts these into cutting patterns for individual figures. By printing, cutting out and constructing these figures, you can then play with three-dimensional play figures on your computer!

Masterarbeit Master's project, Analog grüßt Digital, Thomas Wagner, 2012





Spielerische Transformation kultureller Einflüsse und Traditionen
Playful transformations of cultural influences and traditions

Die positive Seite einer zunehmend globalisierten Welt – Ausgangspunkt der Fragestellung: Was könnte aus der Verbindung von europäischen Designvorstellungen mit den traditionellen handwerklichen Techniken und Produkten Indiens an Neuem entstehen?

Der Entwurf Ludia setzt sich mit den Hierarchien in Indien auseinander und transformiert sie spielerisch in eine Sitzlandschaft, die veränderbar und individuell zu nutzen ist.

The positive side of an increasingly globalised world – This was the starting point for consideration of the following question: What new developments could be created by combining European design concepts with India's traditional craft techniques and products?

The Ludia: design plays with the issue of hierarchies in India and transforms these in a playful manner into a seating environment that can be modified and used in an individual way.

Diplom 'Diplom' degree project: Opposites attract!, Claudia Wörndle, 2010

Die Entwicklung fördern: Spielprodukte in der Therapie
Fostering development: Play products in therapy

Logopets sind eine Reihe von Finger- und Handpuppen, die speziell für die kindliche Sprech- und Sprachtherapie geeignet sind. Jede der Figuren hat eine spezielle Funktion im spielerischen Umgang während der Therapie.

Projekt: *Kleine Patienten – Gestaltungsort Kinderklinik*

Entwurf: *Logopets, BA-Arbeit Claudia Stange, 2012*

Logopets are a series of finger and hand puppets that are specifically suited for speech and language therapy with children. The individual characters each have a particular function in the playful approach employed during therapy.

Project: *Little patients – The children's clinic as a design location*

Design: *BA project: Logopets, Claudia Stange, 2012*



Hands on! – Ausstellungen erlebbar machen
Hands on! – Making exhibitions come to life

Am eignen Leib erleben, mitmachen, erfahren und dabei lernen. Die Beschäftigung mit interaktiven Ausstellungen gehört zum Bereich der Spielräume.

Projekt: Krokofisch & Kängufant – finde dein phantastisches Tier, eine Ausstellung in Kooperation mit dem Zoologischen Garten Halle

Entwurf: Thea Hummel, Karina Nachbar, Roshni Ray, Margarethe Prokofiev, Ines Schmiegel, Ina Staake, 2011

Experiencing and participating in an immediate, direct manner, and learning at the same time: working with interactive exhibitions is part of the area of play spaces.

Project: Crokofisch & Kanguphant – Find your fantasy animal, an exhibition in cooperation with Halle Zoo
Design: Thea Hummel, Karina Nachbar, Roshni Ray, Margarethe Prokofiev, Ines Schmiegel, Ina Staake, 2011





Mailand, Leipzig, Berlin – Entwürfe und Produkte unterwegs
Milan, Leipzig, Berlin – Designs and products on the road

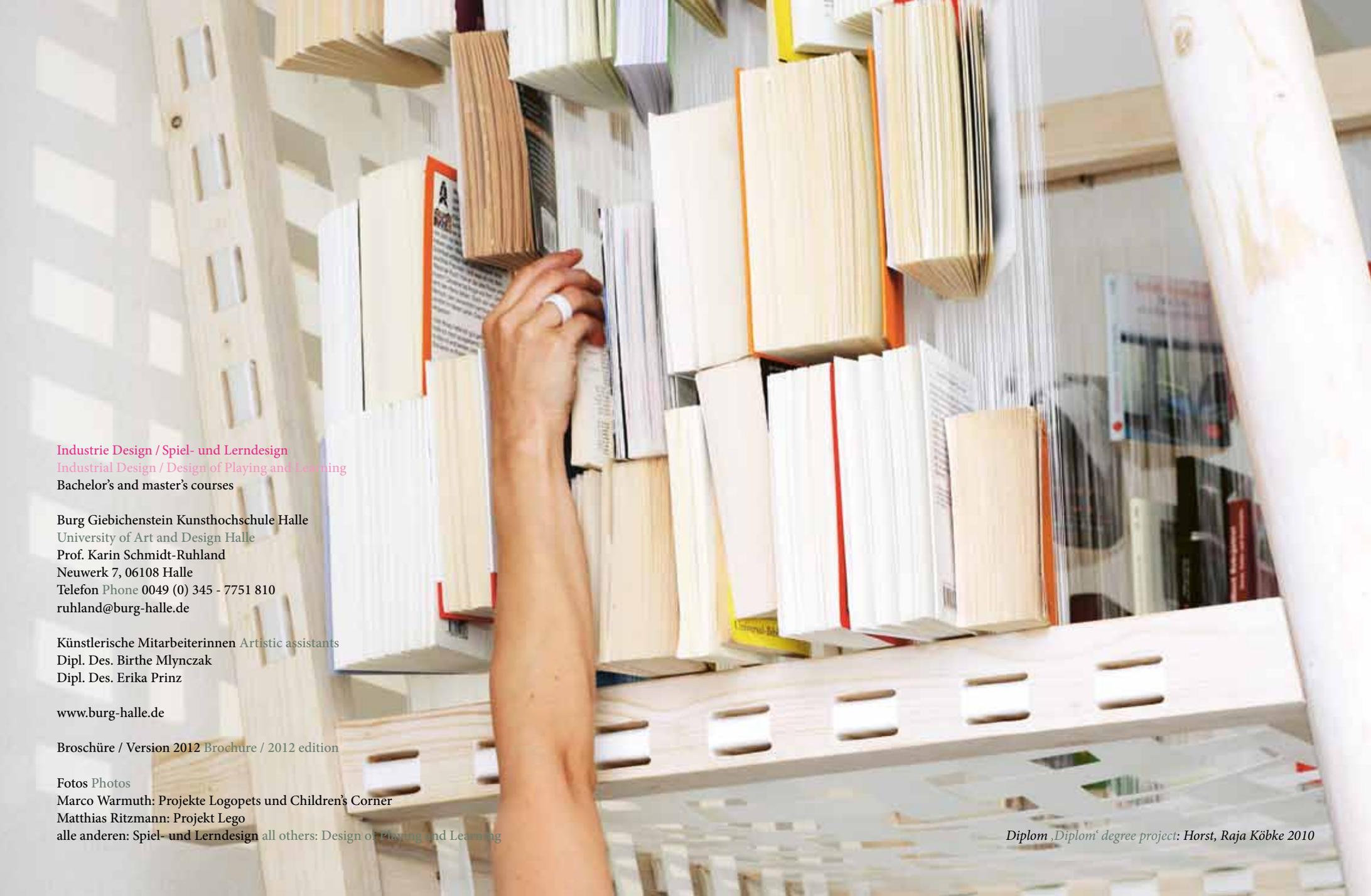
Die Studienrichtung Spiel- und Lerndesign präsentiert auf Ausstellungen und Messen die Konzepte und Entwürfe die in der Projektarbeit entstanden sind. Kommunikation und Reaktionen auf Setzungen, Entwürfe und Prototypen geben neue Impulse.

At exhibitions and fairs, the Design of Playing and Learning department presents concepts and designs that have been created in the course of project work. Communication and reactions to positions, designs and prototypes provide us with new stimuli and inspiration.

Ausstellung, linke Seite / Exhibition, left-hand page: Designers' Open Leipzig 2010

Ausstellung, rechte Seite / Exhibition, right-hand page: Salone Satellite Milano 2009



A close-up photograph of a hand reaching into a wooden shelf filled with books. The hand is positioned on the left side of the frame, with fingers slightly curled as if holding a book. The shelf is made of light-colored wood and has several rectangular cutouts. The books are stacked on the shelf, with their spines facing outwards. The background is slightly blurred, showing more shelves and books in a library or bookstore setting.

Industrie Design / Spiel- und Lerndesign
Industrial Design / Design of Playing and Learning
Bachelor's and master's courses

Burg Giebichenstein Kunsthochschule Halle
University of Art and Design Halle
Prof. Karin Schmidt-Ruhland
Neuwerk 7, 06108 Halle
Telefon Phone 0049 (0) 345 - 7751 810
ruhland@burg-halle.de

Künstlerische Mitarbeiterinnen Artistic assistants
Dipl. Des. Birthe Mlynczak
Dipl. Des. Erika Prinz

www.burg-halle.de

Broschüre / Version 2012 Brochure / 2012 edition

Fotos Photos
Marco Warmuth: Projekte Logopets und Children's Corner
Matthias Ritzmann: Projekt Lego
alle anderen: Spiel- und Lerndesign all others: Design of Playing and Learning

Diplom „Diplom“ degree project: Horst, Raja Köbke 2010