

<b>Vorwort</b> .....	<b>4</b>
<b>1. Grundlagen des Designs vermitteln</b> .....	<b>5</b>
1.1 Praktische, Ästhetische und Symbolische Funktion .....	6
1.2 Schritte des Designprozesses – vom Scribble zur Serienproduktion .....	8
<b>2. Praktische Aufgaben zu Gebrauchsgegenständen</b> .....	<b>10</b>
2.1 Prototyp einer Upcycling-Tischleuchte (Gips/Verpackungen) .....	11
2.2 Prototyp eines Füllers (Modelliermasse) .....	17
2.3 Prototyp einer Wanduhr (Pappe, Papier, Bastelmaterial) .....	23
2.4 Prototyp eines Untersetzers (Holz) .....	27
2.5 Modell einer Bonbon-Verpackung (Papier) mit Klausuraufgabe .....	33
2.6 Modell eines Stuhls (Büromaterialien) mit Klausuraufgabe .....	37
2.7 Dummy einer Computermaus (Ton) mit Klausuraufgabe .....	41
<b>3. Praktische Aufgaben zu kunsthandwerklichen Gegenständen</b> .....	<b>43</b>
3.1 Modell eines Brunnens (Keramik) .....	44
3.2 Prototyp eines Kettenanhängers oder Rings (Zinn-guss) .....	50
3.3 Modell einer verkleinerten Schneiderpuppe (Draht, Pappmaché) .....	56
3.4 Modell eines Kleidungsstücks (Stoff) .....	59
3.5 Prototyp eines Huts (Draht, Transparentpapier) .....	61
3.6 Prototyp einer Schachfigur (Modelliermasse/Ton) mit Klausuraufgabe .....	63