

## # 71. Design Theory ohne Bestimmung!

### Warum wird die Design Theory nur auf Diskurse, Grundbegriffe, Methoden und Strategien im Design-Handwerk bezogen?

»Design ist entwerfende Praxis und theoretische Reflexion. Entsprechend wird immer wieder die Diskussion geführt, ob und wie Design als Praxis auf Theorie angewiesen ist, Theorie bedenkt und entwickelt. Denn: die Vielfalt der Theorieformen und Reflexionsmodi, in die Designer[...] verwoben sind, ist an sich ein robustes Anzeichen, dass Theorien unterschiedlicher Weise in der Design-Praxis wesentlich sein kann. [...] Phänomenologisch fällt auf, dass im Kontext von Design sehr heterogene und sich widersprechende Theorieformen und Reflexionsmodi existieren ...« (Einführung zur »Theorie« im »Wörterbuch Design« des *BIRD*, 2008.) Wie darin erwähnt, werden Diskurse in der **Design Theory** vom jeweiligen Kontext beeinflusst. Daraus wird abgeleitet, dass die praktische Designstätigkeit ihre Umwelt gestaltet und damit auch die designtheoretischen Diskurse verändert, daher nicht universell gelten, sondern immer auf einen Kontext, eine Situation oder einen Zeitpunkt bezogen. Soweit richtig – aber zu sehr auf die Praxis im Design bezogen.

Im Gegensatz dazu, betrachten die empirischen Wissenschaften ihren Gegenstand experimentell und bieten damit eine relevante Grundlage zur Professionalisierung der **Design Theory** und die Erweiterung von Komplementär-Kompetenzen der Designer. Damit diese gewertet werden können, bedarf es einer Definition und Wertung (Evaluation) der Relevanz, in Bezug auf den Nutzen für die jeweilige Problem-, Frage-/Aufgabenstellungen und deren Bewertung (Valuation).

Um designrelevante Leistungen professionell einzusetzen und theoretisch begründen zu können, sind Kompetenzen in relevanten wissenschaftlichen Disziplinen für Designer und deren Praxi sehr hilfreich: ökonomische und geistes-/sozialwissenschaftliche im unternehmerischen Kontext und Design Management; naturwissenschaftliche in technischen und medizinischen Bereichen. Nur so kann die **Design Theory** bestimmend vervollständigt werden.

## # 71. Design Theory ohne Bestimmung!

**Design Theory sollte auch bestimmen was Designer in der Wissenschaft beobachten und für ihre Praxis nutzen können!**

### **Ökonomie**

- Mikroökonomie (Betriebswirtschaft) – Buchführung, Finanzen, Management, Marketing, Planung, Recht, Steuern
- Makroökonomie (Volkswirtschaft) – Geld, Märkte, Sozialsysteme, Wettbewerb, Zinsen, Finanz-/Industrie-/Informations-, Überwachungs-Kapitalismus
- Verhaltensökonomie – ökonomische Psychologie, Spieltheorie, Finanzmarkt-Theorie
- Politik – Verfassungsformen, Regierungssysteme, Machtstrukturen, Hierarchien, Krisen

### **Geistes-/Sozialwissenschaften**

- Philosophie – für das Nachdenken über wichtige Fragestellungen
- Psychologie – für die Erkenntnis von Erleben und Verhalten
- Soziologie – für die Erkenntnis sozialen Verhaltens (Systemtheorie, Akteur-Netzwerk-Theorie)
- Sozialanthropologie – für interkulturelle Fähigkeiten
- Linguistik – für die mündliche und schriftliche Kommunikation

### **Naturwissenschaften**

- Physik – als Untersuchung grundlegender Naturphänomene
- Chemie – als Untersuchung von Aufbau, Eigenschaft und Umwandlung chemischer Stoffe
- Biologie – als Untersuchung belebter Materie
- Kybernetik – als Untersuchung der Steuerung und Regelung von Maschinen und deren Analogie zu lebenden Organismen
- Mathematik – als Instrument der Beschreibung der Natur und Bestandteil der meisten Modelle

Ich beobachte, dass Designer, die ihre Kompetenzen durch empirische Wissenschaften erweitern, theoretisch besser aufgestellt sind und ihr Handwerk werten und bewerten können. **Think also theoretically!**