

**STUDIENGANG PRODUKTDESIGN
DOKUMENTATION TRIMESTERTHEMA**

FOOD & DESIGN

Gestaltung an der Schnittstelle
von Ernährung, Nachhaltigkeit
und Innovation

FOOD & DESIGN

GESTALTUNG AN DER SCHNITTSTELLE VON ERNÄHRUNG, NACHHALTIGKEIT UND INNOVATION

Design und Ernährung berühren sich auf unterschiedliche Weise. So kann bereits das Gericht selbst als ein zu gestaltendes Produkt betrachtet werden. Es ist zugleich eingebettet in ein Ökosystem von Produkten, die seiner Zubereitung und seinem Konsum dienen. Und schließlich rücken auch die systemischen Zusammenhänge und Auswirkungen der Lebensmittelproduktion in den Mittelpunkt gestalterischer Auseinandersetzung.

Grund genug, Food and Design als erstes Trimesterthema im Studiengang Produktdesign zu erkunden.

Mit diesem neuen didaktischen Format erhalten über ein Trimester hinweg alle praktischen Entwurfsprojekte ein gemeinsames Projektthema. Ziel ist es, den Austausch und Diskurs zwischen den Studierenden zu fördern, und Öffentlichkeit für ihre Arbeiten zu schaffen.

Die Auslegung des ersten Trimesterthemas war dabei so breit wie die didaktischen Schwerpunkte der Kurse selbst und reichte von Produkten aus Lebensmittelresten über Entwürfe für neue Essgewohnheiten bis hin zu vernetzten Lösungen rund um Ernährung und Küche.

Begleitet wurde das Trimesterthema von drei Impulsvorträgen: Veronika Stabinger, Gründerin von Human Centered Solutions (Boston), der Designer Sören Strayle der Premium-Küchegerätemarke Gaggenau sowie unsere Kollegin Prof. Dr. Sandra Pahr-Hosbach (Studiengangsleitung Diätetik) gaben wertvolle Einblicke und Denkanstöße aus Praxis und Forschung.

Diese Dokumentation zeigt eine Auswahl der entstandenen Arbeiten. Wir wünschen eine anregende Lektüre.

Prof. Miriam Irle, Prof. Felix Klingmüller & Prof. Caspar Schmitz

SECOND CHANCE

DESIGN AUS LEBENSMITTELRESTEN

Das Entwurfsprojekt: Form und Material widmete sich der experimentellen Auseinandersetzung mit Materialien aus Resten der Lebensmittelproduktion. Davon ausgehend wurden einfache Produkte entwickelt. Im Mittelpunkt stand dabei die Frage, welche gestalterischen Potenziale in diesen Materialien liegen und wie sich ihre spezifischen Eigenschaften produktiv nutzen lassen.

Der Entwurfsprozess verlief in drei Phasen. Zunächst standen Recherche und Experiment im Vordergrund: Die Studierenden untersuchten Materialien und deren Bearbeitungsmöglichkeiten, sammelten Referenzen und entwickelten in eigenen Versuchen erste Ansätze einer Materialstrategie.

Darauf aufbauend rückte die Entwicklung von Funktionen in den Fokus. Ausgehend von den materiellen Eigenschaften und den experimentellen Ergebnissen wurden mögliche Nutzungen erprobt und in modellhaften Studien weiterentwickelt. So entstanden konkrete Ideen für Anwendungen, die sich direkt aus Struktur und Verhalten der Materialien ableiteten.

In der abschließenden Phase wurden die Entwürfe zu einem konsistenten Konzept mit Modell ausgearbeitet.

Das Projekt verband Materialforschung und Produktgestaltung und eröffnete zugleich einen kritischen Blick auf Nachhaltigkeit. Fragen nach Ressourcennutzung, Energieaufwand, Recyclbarkeit und Produktionsbedingungen begleiteten den Entwurfsprozess und flossen in die gestalterischen Entscheidungen ein.



Abb: Maximilian Wisser, 2026

Kompostierbare Schaufel aus Eierschalen

Maximilian Wisser

Der Studierende Maximilian Wisser entwickelte eine Kompostschaufel aus einer Materialkombination aus Eierschalen und Stärkekleister. Deren Funktion entfaltet sich auch über die Nutzung hinaus: Durch kontrollierten Zerfall werden die Materialien dem Boden wieder zugeführt und leisten einen Beitrag zur Düngung. Der iterative Entwicklungsprozess war geprägt von Experimenten, Materialtests und der Anpassung von Zielsetzungen. Dabei zeigte sich, wie spezifische Materialeigenschaften und ein flexibler Entwurfsansatz zu einer funktionalen und ressourcenschonenden Lösung führen können.



Abb: Maximilian Wisser, 2026

ReFlame

Theresa Luft

Die Studierende entwickelte mit „ReFlame“ eine Kerze aus Kaffeesatz und Orangenschalen, die Abfallstoffe der Lebensmittelproduktion als funktionalen Werkstoff nutzt. Durch experimentelle Untersuchungen entstand ein Material, das als Füllstoff dient, die Brenndauer verlängert und den Wachsanteil deutlich reduziert. Die Kerze kann freistehend verwendet werden und lässt sich optional mit einem wiederverwendbaren Glas kombinieren. Das Produkt verbindet Materialforschung mit nachhaltiger Gestaltung und zeigt, wie aus Reststoffen ein alltagstaugliches und ressourcenschonendes Utensil entstehen kann.





Abb: Tom Pagel, 2026

Terra Panis

Tom Pagel

Allein in Deutschland landen jährlich rund 1,7 Millionen Tonnen Backwaren im Müll. Ausgehend von dieser erschreckenden Zahl entwickelte der Studierende Tom Pagel mit „TerraPanis“ einen Biomüllcontainer aus recycelten Brotresten, die gemeinsam mit Stärkekleber zu einem formbaren Werkstoff verarbeitet wurden. Durch experimentelle Materialuntersuchungen entstand ein Produkt, das den biologischen Kreislauf konsequent mitdenkt: Das Gefäß dient als temporärer Behälter für organische Abfälle und kann anschließend vollständig kompostiert werden. Form, Material und Herstellungsprozess wurden gezielt auf Stabilität, Ressourceneffizienz und Wiederverwertbarkeit hin optimiert und verbinden funktionale Gestaltung mit einem klaren Nachhaltigkeitsansatz.

STORIES AROUND MUNICH CREATIVE BUSINESS WEEK

Während der Munich Creative Business Week bespielten die Studiengänge des Dualen Studiengangs Mediendesign und des Fernstudiengangs Produktdesign den MCBW Pavillon am Viktualienmarkt und setzten sich unter dem Leitthema „playground of possibilities“ mit Fragen von Herkunft, Wandel und Gestaltung auseinander. Ausgangspunkt war die Kartoffel – ein zunächst klischeehaftes Objekt, das bei näherer Betrachtung als Sinnbild für Migration, Transformation und kulturelle Durchmischung funktioniert.

Diese Perspektive übertrugen die Studierenden auf den Stadtraum und entwickelten eine interaktive Installation, die Vielfalt als gestaltbares Potenzial sichtbar machte. Besucherinnen und Besucher konnten mit Stempeln Gesichter auf Papiertüten gestalten – jede Kombination ein individuelles, offenes und wandelbares Bild von Identität. Ergänzt wurden die Tüten durch Informationen zu Kartoffelsorten und historische Anekdoten, die die Installation mit dem Ort verknüpften.

Parallel dazu untersuchten Produktdesign-Studierende die Kartoffel als Material. Aus Reststoffen entstanden experimentelle Proben mit papier- und kunststoffähnlichen Eigenschaften. So wurde die Kartoffel zum Ausgangspunkt für neue gestalterische Ansätze im Spannungsfeld von Materialität, Ressource und gesellschaftlicher Bedeutung.

Initiative und kreative Leitung: Prof. Bettina Otto, Prof. Anders Herwig und Prof. Miriam Irle



Abb: Miriam Irle, 2026



Abb: Bettina Otto, 2026

Materialstudien im Rahmen des Projektes „stories around“ MCBW 2026

Laura Schreier und Marla Franz

Die beiden Studierenden entwickelten aus Kartoffelschalen, -stärke und weiteren biobasierten Zusätzen experimentelle Materialien mit unterschiedlichen Eigenschaften. Entstanden sind ein biobasierter Kunststoff, ein kartonartiger Werkstoff sowie eine papierähnliche Struktur, die jeweils spezifische Potenziale für nachhaltige Anwendungen aufweisen. Die Materialentwicklungen wurden hinsichtlich ihrer Verarbeitbarkeit und möglichen Einsatzbereiche untersucht – von Verpackungen bis zu Alltagsprodukten. Das Projekt zeigt, wie sich Reststoffe der Lebensmittelproduktion in vielseitige, ressourcenschonende Materialien überführen lassen.



Abb: Laura Schreier, 2026

FUEL THE MOMENT

DIE ZUKUNFT ISST ANDERS.

Essen hatte lange eine ziemlich klare Ordnung. Frühstück am Morgen. Mittags eine warme Mahlzeit. Abends saß man noch einmal gemeinsam am Tisch. Viele Produkte rund ums Essen entstanden genau für diesen Alltag. Sie funktionierten gut, solange Menschen Zeit hatten und Mahlzeiten einen festen Platz im Tagesablauf einnahmen.

Heute essen viele unterwegs. Andere zwischen zwei Terminen oder direkt nach dem Sport. Häufig bleibt kaum Zeit, sich bewusst mit einer Mahlzeit zu beschäftigen. Gleichzeitig sind die Erwartungen gestiegen. Essen soll Energie liefern. Es soll möglichst lange satt machen. Und es muss sich unkompliziert in den Alltag einfügen.

Die Studierenden entwickelten Produkte für diese veränderten Gewohnheiten. Bevor erste Ideen entstanden, wollten sie verstehen, welche Routinen sich verändert haben und an welchen Stellen bestehende Produkte heute nicht mehr überzeugen.

Dafür führten sie Gespräche mit Expert:innen und auch potenziellen Nutzer:innen. Aus diesen Erkenntnissen entstand für jedes Projekt ein eigenes Problemfeld.

Erst dann begann die eigentliche Gestaltung. Sie prüften Ideen, passten sie an und verwarfen manches wieder. Nach und nach entstand daraus ein Produkt, das auf vielen kleinen nachvollziehbaren gestalterischen Entscheidungen beruhte.

Die Arbeiten zeigen sehr deutlich, dass die guten Ideen selten am Schreibtisch entstehen. Sie beginnen mit einer aufmerksamen Beobachtung. Oft reicht schon ein kleiner Moment im Alltag, um ein Problem zu entdecken, das bisher kaum jemand hinterfragt hat.



CircleBowl

Liliana Kögl

Die CircleBowl entstand aus einer einfachen Beobachtung: Im studentischen Alltag fehlt oft Zeit. Gleichzeitig ist die Ausstattung in der Küche meist auf das Nötigste reduziert. Die CircleBowl begleitet deshalb eine Mahlzeit über den gesamten Prozess hinweg. Gekocht wird direkt im Gefäß. Anschließend kann daraus gegessen werden. Bleibt etwas übrig, wird die Schüssel verschlossen und im Kühlschrank verstaut. Dadurch entfallen viele Zwischenschritte, die im Alltag sonst selbstverständlich geworden sind.

Der Entwurf überzeugt vor allem durch seine Konsequenz. Damit unterstützt jede Funktion den nächsten Nutzungsschritt, sodass die CircleBowl den gesamten Umgang mit einer Mahlzeit begleitet.



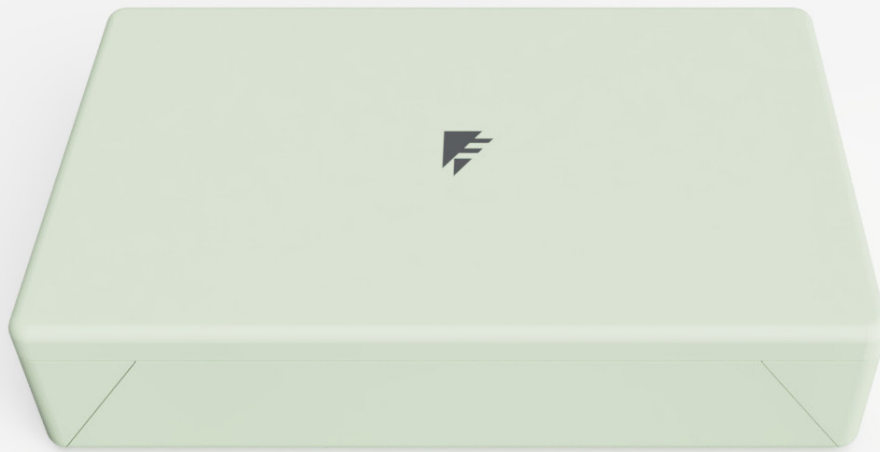
Designing social drinking experiences

Wouter Lodewijks

Smartphones gehören heute selbstverständlich zum Alltag. Ganz besonders bei gemeinsamen Mahlzeiten lenken sie jedoch häufig vom eigentlichen Gespräch ab. *Designing Social Drinking Experiences* entwickelt ein Trinkglas, das bewusst zum Ablegen des Smartphones einlädt. Erst wenn das Gerät als Standfläche genutzt wird, steht das Glas sicher und kann verwendet werden.

Die Idee entstand aus der Frage, wie Produktdesign soziale Interaktionen unterstützen kann, ohne Verbote auszusprechen. Der Entwurf setzt stattdessen auf einen kleinen Impuls, der Menschen spielerisch dazu motiviert, ihr Smartphone für einen Moment aus der Hand zu legen. Besonders überzeugend ist dabei, wie aus einer einfachen gestalterischen Intervention neue Gesprächssituationen entstehen können. Das Konzept zeigt, dass Produktdesign das menschliche Verhalten auf subtile Weise beeinflussen kann.





PrepFold

PrepFold
Yasmin Becker

PrepFold entstand aus einer einfachen alltäglichen Beobachtung. Viele Oberstufenschüler:innen würden sich gerne gesünder ernähren, im Schulalltag scheitert das aber oft schon an der Vorbereitung. Die Lunchbox begleitet die Mahlzeit über den gesamten Tag. Zuhause wird sie befüllt. In der Schule lässt sie sich mit wenigen Handgriffen in einen Teller verwandeln. So entsteht eine Esssituation, die sich bewusster anfühlt und deutlich angenehmer ist als Essen direkt aus einer Dose.

Besonders überzeugend ist, wie selbstverständlich sich der Mechanismus in den Nutzungsvorgang einfügt. Der Entwurf wirkt dadurch nicht technisch, sondern wie eine Lösung, die von Anfang an genau so hätte funktionieren sollen.





FLOW

Lukas Zeilinger

FLOW beschäftigt sich mit einer Situation, die fast jeder Berufstätige kennt: Die Mittagspause findet häufig unter Zeitdruck statt und wird nebenbei am Schreibtisch verbracht. Das intelligente Besteck setzt passt genau in diesen Moment. Sanfte Vibrationen und ein langsam wärmer werdender Griff unterbrechen unbewusstes Essverhalten, ohne den Arbeitsalltag zusätzlich zu belasten. Statt Regeln vorzugeben oder Verhalten zu kontrollieren, schafft der Entwurf kleine Impulse für mehr Achtsamkeit. Besonders überzeugend ist, wie zurückhaltend die Technologie eingesetzt wird. Sie unterstützt den Menschen, ohne sich in den Vordergrund zu drängen.



NACHHALTIGES REDESIGN IM KONTEXT FOOD

Das C-Lab „Eco-Social Design“ beschäftigt sich mit der Gestaltung an der Schnittstelle von Ernährung, Nachhaltigkeit und Innovation. Im Mittelpunkt steht die Frage, wie bestehende Ernährungsangebote so weiterentwickelt werden können, dass ihre negativen Auswirkungen auf Umwelt und Gesellschaft reduziert werden.

Grundlage des Projekts ist das Prinzip des nachhaltigen Redesigns. Ein nachhaltiges Redesign zielt darauf ab, die Umwelteinwirkungen bestehender Produkte, Dienstleistungen oder Prozesse zu identifizieren und gezielt zu minimieren. Dabei wird ein bestehender Zustand analysiert und mit einer neu gestalteten Lösung verglichen.

Im Kontext des C-Labs wird dieser Ansatz auf das Ernährungssystem angewendet.

Die Studierenden entwickelten neben dem Redesign eines Gerichts, ein nachhaltiges Food-Stand-Konzept, das ökologische, soziale und gestalterische Aspekte miteinander verbindet. Zentrale Gestaltungsprinzipien sind unter anderem der Einsatz vegetarischer oder veganer Speisen, die Verwendung regionaler und saisonaler Zutaten sowie die Umsetzung von Zero-Waste-Strategien zur Vermeidung von Lebensmittelabfällen. Ziel ist es, bestehende gastronomische Angebote so zu überarbeiten, dass sie ressourcenschonender, klimafreundlicher und gleichzeitig attraktiv für Konsumentinnen und Konsumenten werden.

Durch die Anwendung nachhaltiger Redesign-Methoden werden Lösungen entwickelt, die einen konkreten Beitrag zu einer zukunftsfähigen und nachhaltigeren Ernährung leisten können.

Tutorin: Stella Buggenthin

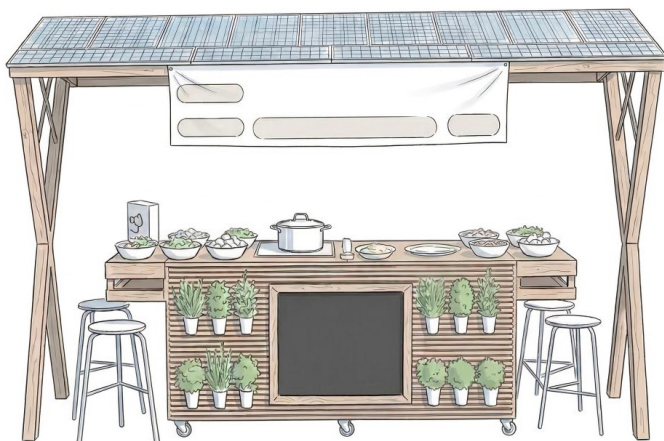
Modulverantwortlicher: Prof. Felix Klingmüller



Kötti - Berliner Köttbullar

Steffi Weyer

Dieser innovative, solarbetriebene Foodstand setzt neue Maßstäbe in Sachen Nachhaltigkeit, indem er ein konsequent regionales, saisonales und rein veganes Gastronomie-Konzept verfolgt. Dank der modularen, klappbaren Bauweise aus recycelten Materialien lässt sich der Stand mühelos transportieren und innerhalb kürzester Zeit an verschiedenen Standorten aufbauen. Im Mittelpunkt des Angebots stehen vegane Köttbullar, die durch ihre regionale Herkunft beeindruckende 85% CO₂ im Vergleich zur herkömmlichen fleischhaltigen Variante einsparen. Eine konsequente Zero-Waste-Strategie mit Pfandsystem, individuellen Portionsgrößen und Rabatten für eigene Behälter rundet das umweltfreundliche Erlebnis perfekt ab.



Planty Burger Revolution

Thomas Ratajczak

Planty-Burger steht für eine kleine Revolution im Fast-Food-Segment mit großem Impact für Umwelt und Gesundheit. Der Food-Stand vermittelt durch sein minimalistisches und modulares Design die Flexibilität und Leichtigkeit veganer Ernährung.





Bao Pavilion

Irmin Kossmann

Der Bao Pavilion ist ein nachhaltiges Food-Stand-Konzept, das traditionelle chinesische Esskultur mit modernen Nachhaltigkeitsprinzipien verbindet. Im Mittelpunkt stehen neu gestaltete Xiao Long Bao, deren Zutaten und Herstellungsprozesse gezielt ökologisch optimiert wurden.

Natürliche Materialien wie Holz und Bambus, energieeffiziente Dampftechnik sowie die Nutzung von Solarenergie reduzieren den Ressourcenverbrauch. Eine offene Küche macht die Zubereitung für Gäste sichtbar und schafft Transparenz. Ergänzt wird das Konzept durch Resteverwertung, wiederverwendbares Geschirr und die Kommunikation nachhaltiger Maßnahmen direkt am Stand.

So verbindet der Bao Pavilion Genuss, kulturelle Tradition und nachhaltiges Design zu einem ganzheitlichen Gastronomieerlebnis.



EAT THE RICH

ZUKÜNFTIGE ERNÄHRUNGSSYSTEME

Unser Ernährungssystem steht vor fundamentalen Herausforderungen: Ressourcenknappheit, Klimawandel und soziale Ungerechtigkeit prägen unseren Alltag. Gleichzeitig eröffnen digitale Technologien und neue Designansätze vielversprechende Perspektiven für einen grundlegenden Wandel.

Im Trimesterprojekt „Eat the Rich“ haben sich vier Studierende aus den Bereichen Produkt-, Medien- und UX-Design mit genau diesen Fragestellungen auseinandergesetzt. Der provokante Titel steht für eine Vision: Ausgewogene Ernährung und fairer Zugang zu qualitativ hochwertigen Lebensmitteln sollten für alle selbstverständlich werden.

Die vorgestellten Projekte zeigen die Bandbreite dieser Auseinandersetzung: Von intelligenten Systemen gegen Lebensmittelverschwendung im Einzelhandel über die Hinterfragung genderspezifischer Produktgestaltung bis hin zu KI-gestützten Küchenassistenten und smarten Einkaufsbegleitern – jedes Projekt adressiert einen anderen Knotenpunkt unseres Ernährungssystems.

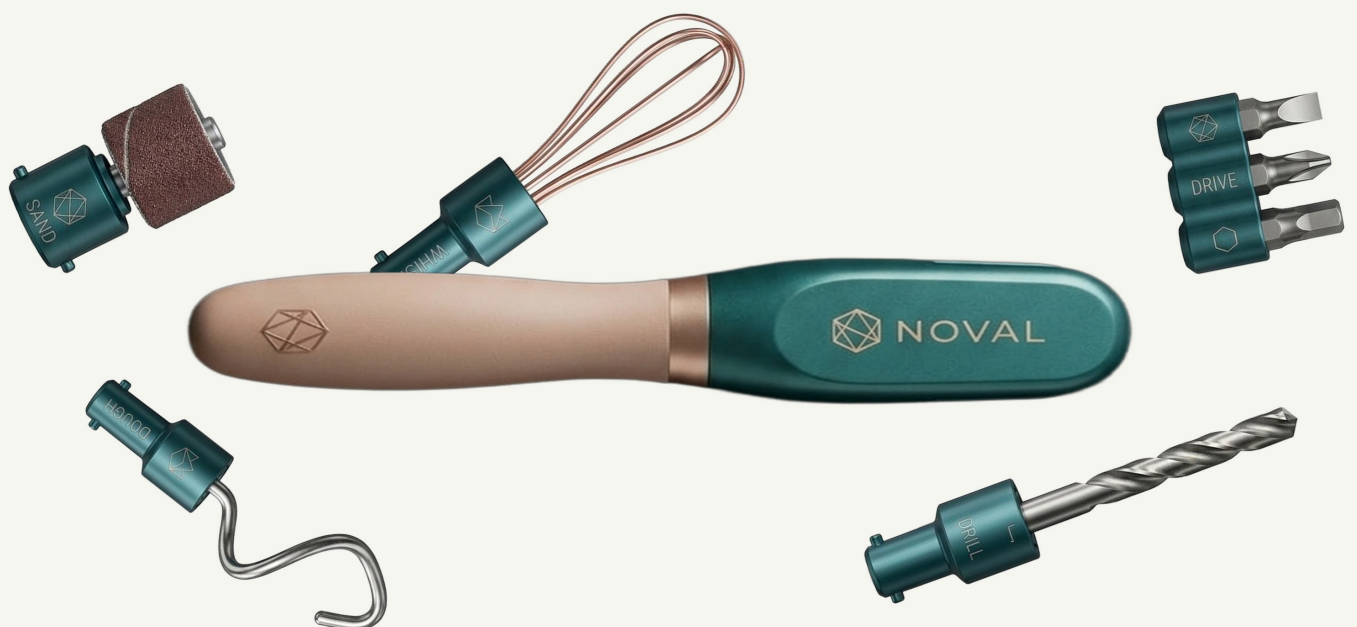
Die folgenden Seiten dokumentieren Gestaltungsprozesse, Erkenntnisse und Visionen einer Generation von Designer:innen, die verstanden hat: Design ist Verantwortung und kann Systeme verändern.



Noval

Jaqueline Seist - Mediendesignerin

Das Konzept NOVAL beschreibt ein modulares Hybrid-Tool, das die funktionale und gestalterische Lücke zwischen Küche und Werkstatt schließt. Ziel ist es, ein Werkzeug zu entwickeln, das technische Leistungsfähigkeit mit einer wohnraumtauglichen, ästhetischen Formsprache verbindet. Durch ergonomische Gestaltung, modulare Nutzung und eine klare visuelle Identität entsteht ein Produkt, das sich besonders an die Bedürfnisse von Frauen richtet und sich bewusst von der klassischen, maskulinen Werkzeugästhetik abgrenzt.





Last-Chance-Box

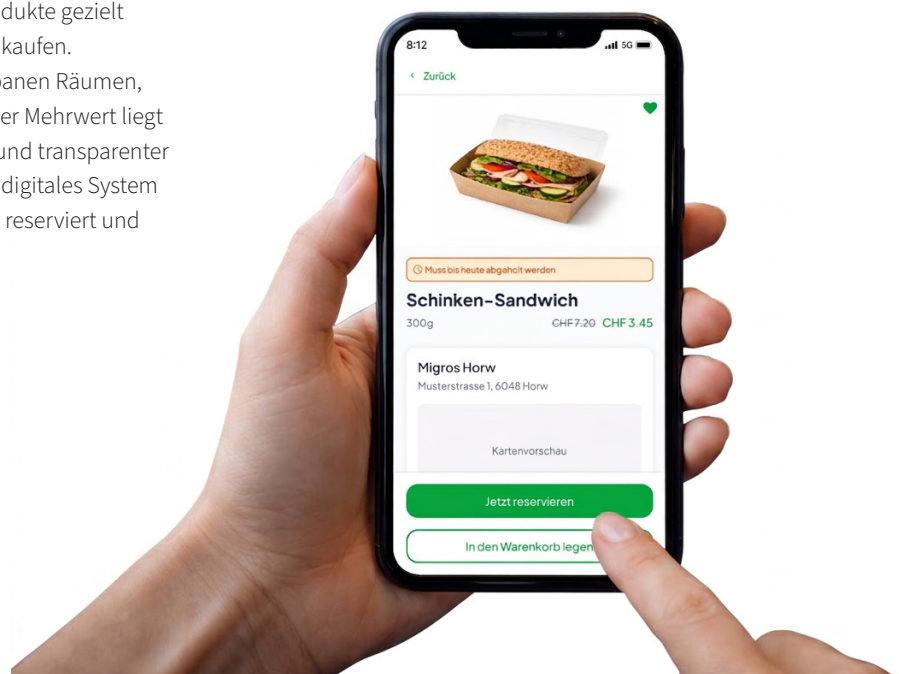


Last Chance Box

Céline Gautschi - UX-Designerin

Das Konzept zielt darauf ab, noch genießbare Lebensmittel kurz vor Ablauf des Mindesthaltbarkeitsdatums transparent, flexibel und preisreduziert anzubieten. Nutzer:innen sollen Produkte gezielt auswählen können, statt Überraschungspakete zu kaufen.

Die Hauptzielgruppe sind junge Berufstätige in urbanen Räumen, die nachhaltig und spontan einkaufen möchten. Der Mehrwert liegt in klarer Produktübersicht, flexibler Verfügbarkeit und transparenter Information zu Inhalt, Zustand und Preis. Über ein digitales System bzw. eine App können Produkte erfasst, angezeigt, reserviert und dynamisch preissetzt werden.



Cooking Field

Irmin Kossmann - Produktdesigner

Cooking Field ist ein projektionsbasierter Kochassistent, der Rezepte und Anweisungen direkt auf deine Arbeitsfläche projiziert. So kannst du dich voll aufs Kochen konzentrieren, ohne aufs Smartphone schauen zu müssen. Das System erkennt Zutaten, passt Rezepte automatisch an und begleitet dich Schritt für Schritt – visuell und per Sprache. Dein Smartphone dient dabei als zentrale Steuerung. Ziel ist es, Kochen einfacher, gesünder und nachhaltiger zu machen – mit Technologie, die im Hintergrund unterstützt statt abzulenken.



**STUDIENGANG PRODUKTDESIGN
DOKUMENTATION TRIMESTERTHEMA**

Food & Design: Gestaltung an der
Schnittstelle von Ernährung, Nachhaltigkeit
und Innovation

<https://doi.org/10.56250/4151>

KONTAKT

Prof. Miriam Irle
miriam.irle@iu.org

Prof. Felix Klingmüller
felix.klingmüller@iu.org

Prof. Caspar Schmitz
caspar.schmitz@iu.or

IU INTERNATIONALE HOCHSCHULE

Main Campus: Erfurt
Juri-Gagarin-Ring 152
99084 Erfurt