



STIFTUNG **DEUTSCHES
DESIGN
MUSEUM**

**TÄTIGKEITSBERICHT
2025**

**Selbstwirksamkeit ist der Schlüssel –
und Design liefert den Werkzeugkasten**

Im Gespräch mit Julia Kostial

Nachhaltigkeit und Verantwortung

Junge Menschen gestalten
die Gesellschaft

Designhistorie in Bildern

Die Entstehung des
Historischen Fotoarchivs

IMPULS

LIEBE LESERINNEN, LIEBE LESER,

jeder Gedanke hat einen Ursprung – einen Moment, einen Anstoß, einen Impuls, aus dem heraus er entstehen und wachsen kann. Nicht selten entfalten diese Impulse eine Wirkung, die sogar über die ursprüngliche Idee hinausgehen: Sie setzen Prozesse in Gang, eröffnen neue Perspektiven und ermutigen Menschen, selbst aktiv zu werden. Gerade in einer Zeit, die von tiefgreifenden gesellschaftlichen, technologischen und ökologischen Veränderungen geprägt ist, kommt dieser Dynamik eine besondere Bedeutung zu. Mit unserem diesjährigen Tätigkeitsbericht möchten wir die Wirkkraft von Impulsen im Bildungsbereich sichtbar machen – und zugleich selbst einen Anstoß für Veränderung geben.

Als Stiftung Deutsches Design Museum verstehen wir Design nicht nur als Ergebnis, sondern vor allem als Prozess. In unseren Formaten wird Design zu einem Werkzeug, mit dem insbesondere junge Menschen lernen, Herausforderungen kreativ, reflektiert und eigenständig zu begegnen. Im Zentrum steht dabei die Erfahrung von Selbstwirksamkeit: die Erkenntnis, dass das eigene Handeln etwas bewirken kann. Unsere Workshops, Handreichungen und Fortbildungen setzen genau hier an. Sie geben Impulse und befähigen sowohl Schüler:innen als auch Lehrende, eigenständig weiterzuarbeiten, Ideen zu vertiefen und Veränderungen im eigenen Umfeld anzustoßen, die weit über den Moment hinausreichen.

Wir möchten Begeisterung wecken und zugleich Werkzeuge zur Verfügung stellen, die dazu ermutigen, das Gelernte selbstständig umzusetzen und Verantwortung für das eigene Handeln zu übernehmen. Eine offene Fehlerkultur ist ein wesentlicher Bestandteil des Prozesses – sie schafft Raum, Neues auszuprobieren, zu reflektieren und weiterzuentwickeln. Iteratives Arbeiten begreifen wir daher als zentrale Kompetenz. Erst wenn aus einem Impuls eigenständiges, mitunter neu gedachtes Handeln entsteht, kann sich langfristige Wirkung entfalten.

Für uns als Stiftung ist das Geben und Empfangen von Impulsen untrennbar miteinander verbunden. Durch Gespräche, Kooperationen und Rückmeldungen gewinnen auch wir kontinuierlich neue Perspektiven, die unsere Arbeit weiterentwickeln. Auch unser Historisches Fotoarchiv wirkt als Impulsgeber – es ermöglicht Einblicke in vergangene Gestaltungsprozesse und inspiriert dazu, neue Ideen für Gegenwart und Zukunft zu entwickeln. Das Gebrauchsarchiv dokumentiert die deutsche Produktkultur auf einzigartige Weise und öffnet Forschenden, Museen und Designinteressierten neue Perspektiven auf die Designhistorie.

Wir freuen uns, Ihnen mit diesem Tätigkeitsbericht Einblicke in unsere Projekte und die daraus entstandenen Prozesse zu geben. Unser Dank gilt allen Förder:innen, Partner:innen und Wegbegleiter:innen, die unsere Arbeit im vergangenen Jahr ermöglicht und bereichert haben. Denn wirksame Impulse entstehen im Miteinander – im Kleinen wie im Großen.

Ihre Julia Kostial und Ihr Lutz Dietzold




JULIA KOSTIAL
GESCHÄFTSFÜHRENDE VORSTÄNDIN
Stiftung Deutsches Design Museum



LUTZ DIETZOLD
VORSITZENDER DES VORSTANDS
Stiftung Deutsches Design Museum

4

WIE DESIGN BILDUNG
VERÄNDERN KANN



Der Designer und Workshopleiter Jan Christian Schulz im Gespräch über Selbstwirksamkeit durch Design, kreative Bildungsarbeit und die Frage, wie junge Menschen lernen können, Gesellschaft aktiv mitzugestalten.

8

NACHHALTIGKEIT UND
VERANTWORTUNG



Wie Design nachhaltiges Denken fördert: Projekte zu Eco-Social Design, gesellschaftlicher Verantwortung und der Rolle gestalterischer Bildung bei der Bewältigung aktueller Herausforderungen.

12

DEMOKRATIE UND
WERTEBILDUNG



Ein Workshop über Wertebildung, Perspektivwechsel und die Bedeutung kreativer Prozesse für demokratisches Handeln.

16

DIGITALISIERUNG UND
MEDIENBILDUNG



Künstliche Intelligenz in Gestaltungsprozessen: Über kreative Methoden, kritisches Denken und digitale Kompetenzentwicklung.

20

MARKENBILDUNG UND
MARKETING



Marken- und Designworkshops für Schülerfirmen zur Identitätsbildung, Markenentwicklung und kreativen Umsetzung eigener Ideen.

24

SELBSTWIRKSAMKEIT IST DER
SCHLÜSSEL – UND DESIGN
LIEFERT DEN WERKZEUGKASTEN
DAZU



Julia Kostial im Gespräch über die Verbindung von Design, Bildung und gesellschaftlichem Engagement im Kontext aktueller Herausforderungen.

28

DESIGNHISTORIE
IN BILDERN



Das Historische Fotoarchiv als Gebrauchsarchiv: über Designentwicklung, Konsumkultur und gesellschaftlichen Wandel sowie seine Verwendung in Publikationen.

36

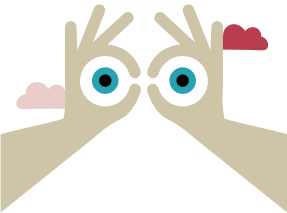
VERNETZEN, VERMITTELN,
INSPIRIEREN



Fachlicher Austausch und Vernetzung mit Akteur:innen aus Bildung, Design und Forschung.

41

AUSBLICK –
BILDUNG GESTALTEN,
ZUKUNFT DENKEN



Schwerpunkte der Stiftung
im Jahr 2026



44

DAS TEAM

45

STIFTUNGSRAT

46

FÖRDERNDE UND
KOOPERATIONEN

48

FOTONACHWEIS

WIE DESIGN BILDUNG VERÄNDERN KANN

Der Designer Jan Christian Schulz im Gespräch



Jan Christian Schulz arbeitet an der Schnittstelle von Design, Wissenschaft und Bildung. In seiner Arbeit untersucht er Umweltprozesse sowie die Entstehung ökosystemischer Beziehungen und beschäftigt sich insbesondere mit der Frage, wie Gesellschaft gestaltet werden kann. Für die Stiftung Deutsches Design Museum konzipiert er Workshops, Fortbildungen und didaktische Handreichungen für Schüler:innen, Lehrkräfte und Studierende sowie für Mitarbeitende aus Hochschulen. Im Mittelpunkt stehen dabei Design Thinking, kreative Methoden und kollaborative Projektentwicklung.

Wird es immer wichtiger, dass schon Kinder und Jugendliche lernen, wie wir unsere Gesellschaft aktiv – auch durch Design – gestalten können?

Auf jeden Fall, genau darum geht es ja in unseren Workshops: um Teilhabe und Selbstwirksamkeit durch Design. Kinder und Jugendlichen sollen erfahren, dass ihre Ideen relevant sind und dass sie durch kreative Prozesse Einfluss auf ihr Umfeld nehmen können. Dabei funktionieren Designprozesse oft ganz anders als klassischer Unterricht. Es gibt nicht die eine richtige Lösung, sondern viele mögliche Wege und damit auch viele Freiräume. Ich erinnere mich an meinen eigenen Kunstlehrer, der nicht nur bewertet hat, wie schön oder technisch gut umgesetzt etwas war, sondern uns vor allem darin ermutigt hat unsere eigene künstlerische Haltung und persönliche Praxis zum Ausdruck zu bringen – das hat mich sehr beeindruckt. Auch in den Workshops geht es darum, den eigenen Ausdruck zu finden und zu merken: Meine bzw. Unsere Perspektive zählt.



... und dadurch den eigenen Platz in der Gesellschaft zu finden?

Ja, genau. Für mich beginnt Gestaltung immer dort, wo einen etwas persönlich berührt. Deshalb beginnen wir unsere Workshops oft damit, dass die Schüler:innen ihre Schule mit „offenen Augen“ erkunden. Sie sollen beobachten, was sie stört oder was sie sich wünschen würden. Das verändert sofort ihre Motivation, weil sie nicht an einer vorgegebenen Aufgabe arbeiten, sondern an etwas, das wirklich persönliche Relevanz für sie hat. Wenn sie merken, dass ihre Idee tatsächlich im Schulalltag genutzt wird, erleben die Schüler:innen ganz praktisch, was Selbstwirksamkeit bedeutet. Darin liegt für mich die Stärke unserer Arbeit: Wir zeigen, dass Veränderung im Kleinen beginnen kann.

Welcher Moment im Workshop ist für Dich der Punkt, an dem Du merkst: Jetzt läuft es von allein, jetzt hat die Schüler:innen die Energie, Neugier und Motivation gepackt?

Der entscheidende Moment kommt meistens dann, wenn die Schüler:innen merken: Das ist mein bzw. unser Projekt und ich kann mit meinen Ideen wirklich eine Veränderung bewirken. Besonders deutlich wird das in der Prototyping-Phase: Sobald Materialien auf dem Tisch liegen und aus Ideen plötzlich etwas Greifbares wird, entsteht oft ein richtiger Flow. Dann wird entworfen, getestet und wieder neu gedacht. Gleichzeitig ist genau diese Art des freien und selbständigen Arbeitens für viele erst einmal ungewohnt oder sogar überfordernd. Als Workshopleiter:innen unterstützen wir dabei, den Fokus zu halten und die Ideen zu sortieren, ohne den eigenen Antrieb auszubremsen.

„Für mich beginnt Gestaltung immer dort, wo einen etwas persönlich berührt.“

Jan Christian Schulz

Gab es Situationen, in denen einzelne Teilnehmende das Gelernte unmittelbar angewandt haben – oder vielleicht sogar eine eigene Idee oder Lösung entwickelt haben?

Solche Momente gibt es immer wieder, und sie sind unglaublich beeindruckend. In einem Workshop hat eine Klasse sehr präzise Orte in ihrer Schule analysiert und daraus konkrete Projekte entwickelt. Eine Gruppe hat sich zum Beispiel mit einem Treppenbereich beschäftigt, in den sich Schüler:innen oft zurückziehen, wenn es ihnen zu laut oder zu viel wird. Die Gruppe wandelte diesen informellen Rückzugsort in einen offiziellen „Safe Space“ um und überlegte, wie dieser Ort gemütlicher und geschützter werden könnte. Eine andere Gruppe entwarf sogenannte Seed Bombs, um mehr Begrünung in das schulische Umfeld zu integrieren. Die Schüler:innen entwarfen Verpackungen, arbeiteten mit dem 3D-Drucker und dachten ihr Projekt über den Schulkontext hinaus. Sie merkten plötzlich, dass ihre Ideen Potenzial hatten.

Wie ist das Feedback seitens der Lehrenden? Gibt es Rückmeldungen, die Dir besonders in Erinnerung geblieben sind?

Das Feedback ist sehr positiv. Viele sind überrascht davon, welche Fähigkeiten manche Schüler:innen plötzlich entfalten. Insbesondere in Gruppenarbeiten werden Talente sichtbar, die im klassischen Unterricht verborgen bleiben. Die Lehrkräfte sehen also die Potenziale der Schülerprojekte, hinterfragen aber gleichzeitig häufig, wie und mit welchen finanziellen Mitteln sich diese umsetzen lassen. Besonders berührt hat mich im Übrigen eine Rückmeldung von Eltern, die geschrieben haben, wie glücklich ihr Sohn während des Workshops gewesen sei. Und das beste Kompliment ist es natürlich, wenn Schüler:innen auch in der Pause weiterarbeiten wollen – da merkt man, welche Energie in Kreativprozessen entstehen kann.

Du schulst auch die Lehrenden in eigens auf diese zugeschnittenen Fortbildungen. Fließt das Gelernte direkt in den Unterricht ein?

Wir erhalten viele Rückmeldungen, dass die Lehrenden einiges aus den Fortbildungen mitnehmen. Dabei geht es gar nicht immer nur darum, den gesamten Designprozess eins zu eins zu übernehmen, sondern Schritt für Schritt einzelne Methoden in den Unterricht zu integrieren. Es kann schon viel verändern, gemeinsam Herausforderungen oder Wünsche im Schulalltag sichtbar zu machen – dafür eignen sich kreative Methoden gut. Mir gefällt es, dass die Fortbildungen immer auch ein wechselseitiger Austausch sind. Ich lerne selbst unglaublich viel von den Lehrkräften.

Impressionen aus dem Workshop „Design Thinking in Aktion“



Warum ist es so wichtig, Design in Bildung zu integrieren bzw. inwiefern kann Design Bildung verändern?

Für mich liegt die Stärke von Design vor allem im Prozess. Hier verbinden sich kreatives, offenes Denken mit analytischem und strukturiertem Arbeiten: Man sammelt Ideen, probiert Dinge aus, verwirft sie wieder und entwickelt sie weiter. Dieses iterative Arbeiten fehlt im Bildungssystem leider häufig – viele Schüler:innen haben Angst, Fehler zu machen. Im Design dagegen gehört das „Scheitern“, das eigentlich viel positiver konnotiert sein müsste, ganz selbstverständlich dazu. Denn erst durch das Zulassen von Fehlern lernt man dazu und kann neue Lösungen entwickeln. Durch die aktive Gestaltung werden viele Themen greifbarer – deshalb bin ich davon überzeugt, dass Design Bildung nicht nur bereichern, sondern sogar verändern kann.

Gibt es Teilnehmende – ob Schüler:innen oder Lehrkräfte –, die sich nach den Workshops tatsächlich mehr in Richtung Design entwickeln wollen? Oder: Sollte das überhaupt das Ziel sein?

Es passiert tatsächlich immer mal wieder, dass Schüler:innen sich im Anschluss für ein Designstudium interessieren. Die meisten verstehen aber vor allem zum ersten Mal, was Design überhaupt sein kann: Sie starten mit der Vorstellung, Design bedeute vor allem „schön machen“ und merken dann schnell, wie vielfältig und facettenreich Design eigentlich ist. Wichtig ist für mich zu vermitteln, dass Gestaltung überall stattfinden kann. Design ist eine Methode, mit der man Prozesse hinterfragen, neue Ideen entwickeln oder Zusammenarbeit verändern kann – egal ob später im Beruf, im Verein, in der Nachbarschaft oder im sozialen Miteinander. Genau darin liegt für mich der eigentliche Wert der Workshops: zu erkennen, dass man selbst Teil von Gestaltungsprozessen sein kann.



„Die Schüler:innen entwarfen Verpackungen, arbeiteten mit dem 3D-Drucker und dachten ihr Projekt über den Schulkontext hinaus. Sie merkten plötzlich, dass ihre Ideen Potenzial hatten.“

Jan Christian Schulz



Im Workshop entstandener Prototyp für eine Schulbibliothek

NACHHALTIGKEIT UND VERANTWORTUNG

Nachhaltigkeit und verantwortungsvolles Handeln sind zentrale gesellschaftliche Themen – und zugleich wichtige Bildungsaufgaben. Gestalterische Prozesse eröffnen hier einen besonders wirksamen Zugang: Sie verbinden kritisches Denken mit praktischem Handeln, fördern Perspektivwechsel und ermöglichen die lösungsorientierte Bearbeitung ökologischer und sozialer Herausforderungen. Design wird so zum Lernfeld für Selbstwirksamkeit, Kollaboration und gesellschaftliche Verantwortung. Die Stiftung Deutsches Design Museum setzte 2025 mehrere Projekte mit Fokus auf nachhaltige und verant-

wortungsvolle Gestaltung um. Beide Bereiche sind im Designkontext als Eco-Social Design etabliert – eine Praxis, die ökologische und soziale Aspekte zusammendenkt. Ziel ist es, integrative Lösungen zu entwickeln, Ressourcen reflektiert einzusetzen und Ideen konsequent bis zur Realisierung weiterzuführen. Gefördert werden Kompetenzen wie Designverständnis, Kreativität, kritisches und problemlösendes Denken, Präsentationsfähigkeit, Selbstmanagement und Resilienz – stets mit Blick auf reale Kontexte und konkrete Verantwortung.

DESIGN THINKING IN AKTION – ZUKUNFT NACHHALTIG GESTALTEN

Das von der Karl Schlecht Stiftung geförderte Projekt „Design Thinking in Aktion – Zukunft nachhaltig gestalten“ befähigt Jugendliche, Verantwortung für ihr direktes Umfeld zu übernehmen. Schüler:innen ab der 8. Klasse durchlaufen im Team den Design-Thinking-Prozess und entwickeln nachhaltige Projekte für ihre Schulgemeinschaft. Im Schuljahr 2024/25 wurden fünf Workshops in Baden-Württemberg sowie zwei Online-Fortbildungen für Lehrkräfte durchgeführt. Insgesamt nahmen 151 Schüler:innen und 33 Lehrkräfte teil. Die Jugendlichen erarbeiteten 34 Projektideen – darunter Wasserspender, offene Bibliotheken, Müllaufklärungskampagnen, begrünte Schulareale und neue Sitz- und Begegnungsorte. In einem iterativen Prozess aus Recherche, Prototyping und Präsentation erlebten die Jugendlichen, dass ihre Ideen Wirkung entfalten können. Ein abschließender Wettbewerb mit finanzieller Förderung eröffnete ausgewählten Teams die Möglichkeit, ihre Konzepte weiterzuentwickeln.



Zur Handreichung unter
www.designwissen.net



design
wissen

Gefördert durch:



KARL SCHLECHT
STIFTUNG



ECO-SOCIAL DESIGN WORKSHOP MIT HOLZ

Im Rahmen der „Route der Industriekultur Junior“ der KulturRegion FrankfurtRheinMain wurde ein viertägiger Eco-Social-Design-Workshop mit Junularo Frankfurt e.V. im Kinderhaus Nied realisiert. Kinder und Jugendliche zwischen 7 und 12 Jahren setzten sich mit der Frage auseinander, wie Möbel gestaltet sein können, die ästhetische, funktionale sowie soziale und ökologische Anforderungen verbinden. Auf Grundlage des Design-Thinking-Prozesses entwickelten die Teilnehmenden eigene Sitzmöbel aus überwiegend recycelten Materialien. Inspiriert von der Idee der „Autoprogettazione“ des italienischen Designers Enzo Mari wurden Entwürfe skizziert, prototypisch getestet und handwerklich umgesetzt. Kollaboratives Arbeiten und iterative Weiterentwicklung stärkten Teamfähigkeit, Kreativität und Selbstvertrauen. Die fertigen Möbel werden dauerhaft im Garten des Kinderhauses genutzt – als sichtbares Ergebnis verantwortungsvoller Gestaltung.

Das Angebot ist Teil Projekts
„Route der Industriekultur
Junior“ der gemeinnützigen
KulturRegion Frankfurt-
RheinMain.



Gefördert vom Hessischen
Ministerium für Wissen-
schaft und Forschung, Kunst
und Kultur im Bereich
Kulturelle Bildung.





**10 Thesen für
gutes Design
nach Dieter Rams**
Gutes Design...

01
... ist innovativ

02
... macht ein
Produkt brauchbar



WAS IST GUTES DESIGN?

Ein Workshop in der BraunSammlung mit Schüler:innen der August-Bebel-Schule Offenbach nahm die zehn Thesen für gutes Design von Dieter Rams als Ausgangspunkt. Die Teilnehmenden entwickelten eine eigene „11. These“ und gestalteten ausgewählte Braun-Produkte – vom Plattenspieler bis zur Zahnbürste – modellhaft neu. Im kreativen Transformationsprozess übernahmen sie Verantwortung für die Weiterentwicklung bestehender Produkte und reflektierten ihr persönliches Designverständnis. Die abschließenden Präsentationen direkt neben den Originalobjekten machten sichtbar, wie Design Werte transportiert und auf veränderte gesellschaftliche Bedürfnisse reagieren kann. Im Mittelpunkt stand dabei die Erkenntnis, dass sich Gestaltung kontinuierlich wandelt: Verändern sich individuelle oder gesellschaftliche Bedürfnisse, verändern sich auch die Kriterien, nach denen Produkte gestaltet und bewertet werden.

03
... ist ästhetisch

04
... macht ein Produkt
verständlich



05
... ist unaufdringlich

06
... ist ehrlich



07
... ist langlebig

08
... ist konsequent bis
ins letzte Detail



09
... ist umweltfreundlich

10
... ist so wenig
Design wie möglich

Kooperationspartner:

Förderkreis **Braun** Sammlung

DEMOKRATIE UND WERTEBILDUNG

Die Entwicklung demokratischer Werte ist eine zentrale Voraussetzung für das Zusammenleben in einer offenen Gesellschaft. Damit junge Menschen Verantwortung übernehmen und unterschiedliche Perspektiven respektieren können, brauchen sie früh Räume für Reflexion, Austausch und eigene Positionierung. Bildung spielt dabei eine Schlüsselrolle – nicht nur durch die Vermittlung von Wissen, sondern auch durch Erfahrungen, die demokratische Haltungen erlebbar machen. Gestalterische Methoden eröffnen einen besonderen Zugang. Indem über Werte Gedanken nachgedacht, ab-

trakte Werte sichtbar gemacht und in konkrete Formen übersetzt werden, können persönliche Haltungen reflektiert, diskutiert und weiterentwickelt werden. Seit 2018 setzt die Stiftung Deutsches Design Museum das Projekt „Zeichen setzen“ an Schulen um. Ziel ist eine kreative und praxisnahe Auseinandersetzung mit dem Thema Werte, die persönliche Reflexion mit Zukunftsorientierung und aktivem Handeln verbindet. Gleichzeitig wird im Rahmen der Workshops deutlich, dass Werte nicht nur diskutiert, sondern durch kreative Prozesse erfahrbar und gestaltbar werden können.



ZEICHEN SETZEN – WORKSHOPS IN GRUNDSCHULEN

Von September bis Dezember 2025 fanden drei Workshops mit 66 Schüler:innen der dritten und vierten Klassen an Frankfurter Grundschulen statt: an der August-Gräser-Schule, der Engelbert-Humperdinck-Schule und der Eichendorffschule. Die Workshops folgten auf das Pilotprojekt aus 2024, indem das Konzept „Zeichen setzen“ für Grundschulen weiterentwickelt und altersgerecht angepasst wurde. Im Mittelpunkt der von der EKHN-Stiftung geförderten Kurse standen symbolisches Denken sowie eine kindgerechte Annäherung an Gefühle und Werte. Mit spielerischen Methoden entwickelten die Kinder eigene Zeichen, setzten sie gestalterisch um und übertrugen ihre Entwürfe auf Turnbeutel. Der kreative Prozess stärkt Selbstreflexion, Ausdrucksfähigkeit und gegenseitiges Verständnis – und die positiven Rückmeldungen zeigen, dass die Workshops gerade im Grundschulbereich einen wertvollen Raum für Persönlichkeitsentwicklung, Motivation und kreativen Ausdruck bieten, der im Regelunterricht häufig fehlt.

Gefördert durch:



ZEICHEN SETZEN – KOOPERATIONSPROJEKT

In Kooperation mit der Werte-Stiftung wurden im März 2025 drei Workshops an der IGS Eschersheim in Frankfurt mit insgesamt 96 Schüler:innen der achten Klassen durchgeführt. Aufbauend auf dem Workshop „Werte (er)leben“ der Werte-Stiftung ergänzte „Zeichen setzen“ die Wertevermittlung um einen kreativen Transfer: Die Jugendlichen übersetzten diskutierte Haltungen in visuelle Zeichen und entwickelten daraus eigene Botschaften. Durch die Verbindung von Reflexion und Gestaltung wurden demokratische Werte nicht nur benannt, sondern als persönliche Position sichtbar gemacht. Die Arbeit mit Symbolen erleichtert den Austausch über Überzeugungen und eröffnet neue Perspektiven auf Verantwortung und gemeinschaftliches Handeln im Klassenverbund.



Zur Handreichung unter
www.designwissen.net



design
wissen

Kooperationspartner:



ZEICHEN SETZEN – WORKSHOP MIT STUDIERENDEN

Im Januar 2025 wurde der Workshop erstmals im universitären Kontext erprobt: im Seminar „Leadership in der Schule“ am Karlsruher Institut für Technologie (KIT). Lehramtsstudierende im Master reflektierten dort ihre persönlichen Leadership-Werte. Nach theoretischen Impulsen zu Führung, Teacher Leadership und Kooperation entwickelten die Teilnehmenden individuelle Werte, übersetzten diese in Symbole und gestalteten persönliche Zeichen auf Textilien. So wurde sichtbar, wie Design Reflexion, Haltung und Verantwortungsbewusstsein fördern kann und wie gestalterische Methoden später auch von Lehrkräften im eigenen Unterricht bewusst eingesetzt werden können. Die vermittelten Kompetenzen sind zentrale Voraussetzungen für wertorientiertes Handeln und demokratische Bildung – nicht nur im Schulalltag.



Kooperationspartner: Karlsruher Institut für Technologie

DIGITALISIERUNG UND MEDIENBILDUNG



Digitale Technologien prägen den Alltag insbesondere junger Menschen in zunehmendem Maße. Seit einigen Jahren ist vor allem Künstliche Intelligenz (KI) aus vielen Bereichen kaum mehr wegzudenken – sei es als Werkzeug zur Unterstützung schulischer Lernprozesse oder als kreatives Instrument. Damit gewinnt auch die Vermittlung von Medienkompetenz weiter an Bedeutung: Schüler:innen sollen – oder vielmehr müssen – befähigt werden, digitale Technologien reflektiert, verantwortungsvoll und zielgerichtet einzusetzen. Die Stiftung Deutsches Design Museum gestaltet diesen Prozess aktiv mit und fördert den Einsatz von KI-

Werkzeugen insbesondere in gestalterischen Kontexten. Im Rahmen des von der PwC-Stiftung geförderten Projekts „KInspiration – KI und Design im schulischen Kontext“ werden kreative und kritische Denkprozesse durch die Anwendung KI-gestützter Methoden innerhalb des Design-Thinking-Prozesses angeregt. Ergänzt durch eine Online-Fortbildung für Lehrkräfte sowie eine digitale Handreichung für den Unterricht entstehen Lernräume, in denen digitale Kompetenz, Kollaboration, Problemlösungsfähigkeit und Reflexionsvermögen gleichermaßen gestärkt werden.

Design-Thinking-Prozess

Der Design-Thinking-Prozess hilft euch dabei, kreative Ideen und Lösungsansätze für Herausforderungen, Bedürfnisse und neue Situationen zu entwickeln.



Wie lautet die Leitfrage?

Wie könnte ein Sonnenschirm für unsere Schulterrasse aussehen?



KINSPIRATION – NUTZUNG VON KI IM GESTALTUNGS-PROZESS

Das Projekt „KInspiration“, das in vier Bundesländern mit rund 170 Schüler:innen der 8. bis 12. Jahrgangsstufe unterschiedlicher Schulformen umgesetzt wurde, zielt auf einen reflektierten Einsatz von KI im kreativen Prozess. Unter Anleitung erfahrener Designer:innen entwickelten die Teilnehmenden eigene Projektideen – etwa die Umgestaltung der Schulterrasse oder ein Kleiderschrank, der bei der Outfit-Zusammenstellung hilft. Die Schüler:innen durchliefen alle Phasen des Design-Thinking-Prozesses – von der Problemdefinition bis zur prototypischen Umsetzung. KI-Tools wurden gezielt eingesetzt, um Ideen weiterzuentwickeln, zu visualisieren, Varianten zu erproben und Ergebnisse aufzubereiten. Dabei stand der eigene Denk- und Gestaltungsprozess im Fokus: Die eigene Ideenentwicklung als auch analoge Methoden wie Skizzen und Notizen blieben Bestandteil des Prozesses und wurden durch die Anwendung KI-gestützter Methoden sinnvoll ergänzt. Insbesondere in der Visualisierung eröffnete die KI neue Möglichkeiten und unterstützte auch diejenigen, die ihre Ideen sonst nur schwer bildlich ausdrücken können. So entstand ein inklusiver, kollaborativer Arbeitsprozess, der unterschiedliche Kompetenzen zusammenführt.

3. Ideenentwicklung

Notiert und skizziert verschiedene Varianten eurer Ideen!

Wir haben nun einige Möglichkeiten. Dazu gehören das Blumendesign und das klassische Design. Der übliche Sonnenschirm ist jedoch etwas langweiliger und bietet keine große Innovation. Deshalb versuchen wir, das an einer Blume orientierte Design weiter auszubauen.

Man könnte den Schirm beispielsweise farblich gestalten, damit er ansprechender aussieht, oder einen Lichtsensor integrieren, sodass sich der Schirm automatisch an den Sonnenzyklus anpasst und sich entsprechend ein- und ausfährt.

ZUKUNFTSORIENTIERTE KOMPETENZEN – FÜR SCHÜLER:INNEN UND LEHRKRÄFTE

Neben der praktischen Projektarbeit setzten sich die Schüler:innen intensiv mit den Grenzen und Herausforderungen von KI auseinander. Die kritische Prüfung von Ergebnissen, die Diskussion ethischer Fragestellungen sowie der bewusste Umgang mit der Technologie standen dabei im Mittelpunkt. Die gemeinsame Reflexion trug nachhaltig zum verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Anwendungen bei. Gleichzeitig wurden Kompetenzen gefördert, die über den Workshop hinauswirken: kreatives und kritisches Denken, strukturierte Problemlösung, Teamarbeit und Präsentationsfähigkeit. Der Design-Thinking-Prozess dient als übertragbares Modell für zukünftige Herausforderungen: Digitalisierung wird so nicht nur vermittelt, sondern aktiv gestaltet – als Lernfeld, das Eigeninitiative, Kreativität und Verantwortung gleichermaßen erfordert. Die positive Resonanz von Schüler:innen und Lehrkräften unterstreicht die Relevanz des Ansatzes. Das Projekt wird 2026 fortgeführt und inhaltlich weiterentwickelt.



2.a Zielgruppe & Kernfrage

Wer sind die Zielgruppen?

Menschen mit Interesse an Mode.

Merkmale und Bedürfnisse der Zielgruppe(n)

Passende Kleidung für jeden Anlass finden.

Wie lautet die Leitfrage?

Wie kann ein Kleiderschrank so gestaltet werden, dass Outfits schnell und einfach kombiniert werden können?

3.c Visualisierung des Szenarios

Prompt für KI-Bildgenerator

Der Schrank ist mit einem automatisierten Greifsystem ausgestattet, das Kleidungsstücke selbstständig von einer unteren Kleiderstange entnehmen kann. Eine integrierte Kamera erfasst den Überblick über die Kleidung und unterstützt eine intelligente Auswahl.

Generierte KI-Bilder

Wie lautet die Leitfrage?
Wie kann die Dachterrasse der Schule so gestaltet werden, dass sie Sitzgelegenheiten für Schüler:innen bietet, die portabel und langlebig sind?

Zur Handreichung unter www.designwissen.net

design wissen

4. Prototyping der Ideen

Beschreibt eure Idee:

Die Sessel sollen abnehmbar sein, damit sie nicht dem Regen ausgesetzt sind und ihre Qualität langfristig erhalten bleibt.

Prompt für KI-Bildgenerator:

Gestalte einen Prototyp für einen Hängetisch mit abnehmbaren Sesseln.

Material

- Holzbalken
- Tischplatte
- Hängesessel
- Stahlketten
- Sonnendach

1 Rahmen montieren

2 Tisch befestigen

3 Sessel montieren

4



Gefördert durch:



MARKENBILDUNG & MARKETING

Marken prägen den Alltag junger Menschen – in sozialen Medien, im öffentlichen Raum und im Konsumverhalten. In unseren Marken- und Designworkshops begleiten wir Schülerfirmen und Schulprojekte bei realen Gestaltungsprozessen – von der Logoentwicklung bis zur Kommunikationsstrategie – und vermitteln, wie Marken entstehen und wie Gestaltung Identität zum Ausdruck bringen kann. Die Schüler:innen setzen sich dabei intensiv mit dem Thema Marke auseinander, entwickeln eigene Ideen, gestalten Konzepte und setzen diese visuell um. Gleichzeitig lernen sie, wie Kommunikation, visuelle Gestaltung und strategisches Denken zusammenspielen. Markenbildung wird so zu einem Werkzeug, das Identität stärkt, Orientierung schafft und gemeinschaftliche Prozesse sichtbar macht.



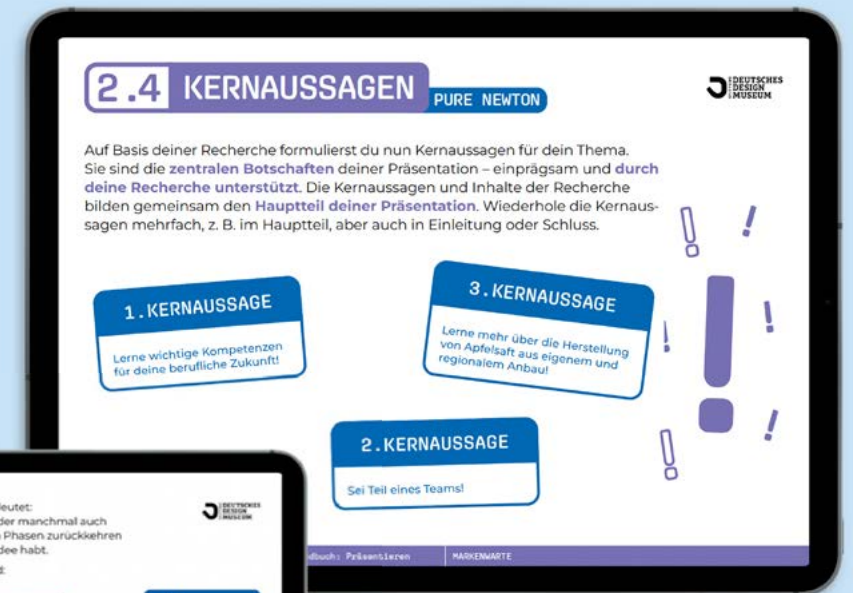
MARKEN
WARTE

www.markenwarte.de



UNTERRICHTSMATERIALIEN – PRÄSENTIEREN UND IDEEN ENTWICKELN

Im Rahmen des seit 2018 durch die Dr. Hans Riegel-Stiftung ermöglichten Projekts „Markenwarte“ wurden ergänzend zum Handbuch „Einführung in die Website-Gestaltung“ zwei weitere Handbücher zu den Themen Präsentieren und der Ideenentwicklung für den Unterricht entwickelt. Sie stehen Schülerfirmen und interessierten Schulklassen als offene Bildungsressourcen zur Verfügung und unterstützen gezielt projektorientiertes Lernen.



Das Handbuch „Präsentieren“ zeigt, wie Ideen strukturiert aufgebaut, visuell gestaltet und überzeugend vermittelt werden. Themen wie Storytelling, Präsentationsgestaltung und souveränes Auftreten werden praxisnah aufbereitet und durch Übungen ergänzt. Das Handbuch „Ideenentwicklung“ unterstützt Schüler:innen dabei, Ideen für eine Schülerfirma zu entwickeln und weiterzuentwickeln. Es führt durch den Design-Thinking-Prozess – von der Problemdefinition bis zur Umsetzung – und vermittelt Kreativitätstechniken, Nutzer:innenorientierung sowie iterative Arbeitsweisen.

Beide Materialien fördern methodische, kommunikative und gestalterische Kompetenzen und stärken eigenverantwortliches Arbeiten.

Zur Handreichung unter
www.designwissen.net



design
wissen



HALBJÄHRIGE WORKSHOPS MIT SCHÜLERFIRMEN – CORPORATE DESIGN IN DER PRAXIS

Ziel des Projekts „Markenwarte“ ist es, Schülerfirmen bei der Entwicklung ihres Corporate Designs zu begleiten und ihren Außenauftritt zu optimieren. Wie in den vergangenen Jahren wurden auch 2025 halbjährige Workshops zu den Themen Corporate Design und Markenentwicklung mit fünf Schulen durchgeführt, in deren Rahmen Schülerfirmen gemeinsam mit professionellen Designer:innen über mehrere Monate hinweg ihre Markenidentität weiterentwickelten. Ausgangspunkt war die Analyse bestehender Auftritte, gefolgt von der Definition von Zielgruppen sowie der Entwicklung neuer Gestaltungsideen. Ein anschauliches Beispiel ist die Schülerfirma „EleWash“ des Wilhelm-Dörpfeld-Gymnasiums: Im Workshop mit der Designerin Antje Nücklich wurde die Marke eines nachhaltigen, regional produzierten Waschmittels neu positioniert: vom Namen über ein prägnantes Logo mit einem Waschmittel-blubbernden Elefanten bis hin zu Etiketten, Flyern, einem Messeauftritt und dem Slogan „Reines Shirt. Reines Gewissen“. Der iterative Prozess aus Entwurf, Feedback und Überarbeitung stärkt gestalterische, analytische und kommunikative Fähigkeiten – gleichzeitig erhalten die Schüler:innen Einblicke in Arbeitsweisen aus Design und Marketing und lernen, ihre Entscheidungen zu begründen sowie überzeugend zu präsentieren.



LOGOWETTBEWERB DER PROFILSCHULEN KULTURELLE BILDUNG IN HESSEN

Auch der Logowettbewerb der Profilschulen Kulturelle Bildung in Hessen, den Julia Kostial als Jurymitglied unterstützt hat, förderte Schüler:innen bei der Entwicklung visueller Identitäten. Im Frühjahr 2025 ist das Hessische Ministerium für Kultus, Bildung und Chancen dem Wunsch vieler Profilschulen Kulturelle Bildung nachgekommen, ein Zeichen der gemeinsamen Identifikation zu entwickeln. Das Referat Kulturelle Bildung hat sich im Sinne der Partizipation dazu entschlossen, dies als Projekt mit den Lehrkräften sowie Schüler:innen durchzuführen, und hat dafür eine umfangreiche Handreichung entwickelt. Ziel der rund 365 eingereichten Entwürfe war es, Werte und Besonderheiten des Schulentwicklungsprogramms, das kulturelle Bildung als zentralen Bestandteil in Curricula und Schulkultur fördert, gestalterisch sichtbar zu machen. Die Teilnehmenden konnten dabei praxisnah erfahren, wie Gestaltung Identität prägt und Kommunikation sowie Markenbildung unterstützen kann. In einem Jurierungsprozess wurde ein Gewinnerentwurf aus allen Einreichungen ausgewählt. Dieser wird nun in Zusammenarbeit mit der Schülerin, deren Entwurf prämiert wurde, sowie einer Designerin zu einem Logo weiterentwickelt und für die Anwendung professionell finalisiert.



Gefördert durch:



Kooperationspartner:



SELBSTWIRKSAMKEIT IST DER SCHLÜSSEL – UND DESIGN LIEFERT DEN WERKZEUGKASTEN DAZU

Ein Interview mit Julia Kostial für Design Perspectives



KI, Klimakrise, gesellschaftlicher Wandel: Junge Menschen sehen sich heute mit vielen Herausforderungen konfrontiert. Julia Kostial, Geschäftsführerin der Stiftung Deutsches Design Museum, erklärt im Interview, wie Designprozesse Jugendlichen Selbstwirksamkeit und gesellschaftliches Engagement vermitteln – von Nachhaltigkeit, über Markenentwicklung und Wertevermittlung bis zu Künstlicher Intelligenz.

Welche aktuellen Themen und Herausforderungen bewegen Jugendliche im Kontext von Design, und wie adressiert die Stiftung Deutsches Design Museum diese in ihren Programmen?

Viele Jugendliche haben zunächst kaum eine Vorstellung davon, was Design eigentlich bedeutet. Oft beschränkt sich ihr Wissen auf Bereiche wie Automobil-design oder Mode. Ihr Designbegriff ist stark verwässert und wird meist mit reiner Ästhetik verbunden. In unseren Schulworkshops verfolgen wir daher einen erweiterten Designansatz: Design als Prozess und Methode zur Problemlösung. Wir zeigen Schüler:innen, wie sie selbstständig gesellschaftliche Herausforderungen kreativ und konstruktiv angehen können. Dabei geht es vor allem um Selbstwirksamkeit. Darum, mit kleinen Schritten Veränderungen anzustoßen – ganz im Sinne eines iterativen Prozesses, bei dem auch Fehler wertvolle Lernmomente sein können. Ziel ist es, den Schüler:innen zu zeigen: Du kannst etwas verändern, direkt in deinem Umfeld, deiner Schule, deiner Stadt – und das kann durchaus eine große Wirkung haben.

Zum Magazin:



 Design Perspectives

Kannst du Beispiele für Projekte nennen, die dich persönlich inspiriert und deine Vision für die Stiftung geprägt haben?

Ein besonders oft nachgefragter und bereits seit Jahren erprobter Workshop ist „Zeichen setzen“, in dem Schüler:innen ihre persönlichen Werte definieren, daraus Symbole gestalten, die sie auf Alltagsgegenstände übertragen und deren Bedeutung im Klassenverband diskutieren. Die Auseinandersetzung mit den eigenen Überzeugungen und der Rolle in einer Gruppe wie der Klassengemeinschaft, die kreative Umsetzung und anschließende Präsentation machen diesen Workshop besonders wirkungsvoll. Es geht darum, die Gestaltung der eigenen Wertewelt mit Selbstreflexion zu verbinden und gleichzeitig ganz praktische Designprinzipien – wie Reduktion und Symbolkraft – zu vermitteln.

Welche Rolle spielt die Vermittlung von Designkompetenzen in der schulischen Bildung, und wie unterstützt die Stiftung Schulen dabei, Design als interdisziplinäres Fach zu etablieren?

Design ist für uns eine Querschnittsdisziplin, die in nahezu jedem Fach Anwendung finden kann – von Ethik über Mathematik bis hin zu Nachhaltigkeitsthemen. Wir bieten Schulen praxisorientierte Unterrichtskonzepte, sogenannte Handreichungen, die detailliert vorbereitet sind und sofort eingesetzt werden können. Darüber hinaus führen wir Lehrerfortbildungen und Workshops in Schulen mit professionellen Designer:innen durch. Unser Ziel ist es, Design als methodischen Zugang in der schulischen Bildung zu etablieren.

Wie fördert die Stiftung die Kreativität und das kritische Denken von Jugendlichen durch ihre Workshops und Programme, insbesondere im Hinblick auf aktuelle gesellschaftliche Herausforderungen?

Unsere Programme ermutigen Jugendliche, sich mit gesellschaftlich relevanten Themen auseinanderzusetzen und eigene Perspektiven zu entwickeln. Im Mittelpunkt steht dabei der Designprozess, der es ihnen ermöglicht, verschiedene Blickwinkel einzunehmen, kreativ Lösungen zu erarbeiten und diese auch überzeugend zu kommunizieren. Die Auseinandersetzung mit persönlichen Werten, Reflexion und Präsentation der eigenen Ideen spielen dabei eine zentrale Rolle – nicht nur zur Förderung von Kreativität, sondern auch im Sinne von Demokratiebildung und kritischem Denken.

„In unseren Schulworkshops verfolgen wir einen erweiterten Designansatz: Design als Prozess und Methode zur Problemlösung.“

Julia Kostial, Geschäftsführerin der Stiftung Deutsches Design Museum



„Du kannst im Kleinen etwas verändern – und das kann eine große Wirkung haben.“

Julia Kostial, Geschäftsführerin der Stiftung Deutsches Design Museum

Auch das Thema Nachhaltigkeit steht im Zentrum vieler eurer Projekte. Wie bewertest du die Effektivität von Design als Werkzeug, um Verhaltensweisen in Richtung Nachhaltigkeit zu verändern?

Design bietet den idealen Zugang, um das Thema Nachhaltigkeit greifbar und aktiv erlebbar zu machen. In unseren Workshops entstehen konkrete Projekte – von Sharing-Systemen bis zur eigenen Schulbibliothek –, die zeigen, wie man im Kleinen viel bewegen kann. Wir sehen viele Schüler:innen, die wie paralysiert sind, ob dieser riesigen Themen, mit denen sich unsere Welt gerade konfrontiert sieht. Unsere Workshops helfen Jugendlichen, ins Handeln zu kommen. Selbstwirksamkeit ist der Schlüssel – und Design liefert den Werkzeugkasten dazu. Nimm die Dinge selbst in die Hand – und leg los.



Im Rahmen von World Design Capital 2026 seid ihr Teil des Projekts „Design in Schools – Design macht Schule!“. Wie kann das Projekt junge Menschen konkret dazu befähigen, ihre Umgebung aktiv zu gestalten?

„Design macht Schule“ entsteht derzeit in enger Zusammenarbeit mit dem World Design Capital-Projektbüro und dem Hessischen Ministerium für Kultus, Bildung und Chancen. Vielfältige Projekte mit und in Schulen sollen zusammengeführt und nachhaltig verankert werden. Dabei geht es nicht nur um einmalige Impulse, sondern um langfristige Strukturen, die Jugendlichen ermöglichen, ihre Umwelt aktiv mitzugestalten – sei es durch Stadtspaziergänge, partizipative Schulprojekte oder kreative Interventionen im Stadtraum.

Welches Potenzial siehst du darin, Gestaltungskompetenz direkt in die Lehrpläne zu bringen? Inwiefern könnte diese Integration die Schulcurriculum langfristig verändern?

Grundsätzlich wäre ein eigenes Fach „Design“ natürlich wünschenswert – allerdings ist der Einstieg in bestehende Fächer realistischer und derzeit effektiver. Unser Ansatz ist curricular verankert: Wir knüpfen an Themen an, die bereits im Lehrplan stehen, und bieten konkrete Umsetzungsformate. Langfristig sehen wir großes Potenzial, Gestaltungskompetenz stärker in das Lehramtsstudium zu integrieren, sodass künftige Lehrer:innen von Anfang an Design als methodisches Werkzeug einsetzen können – sowohl für die eigene Unterrichtsgestaltung, als auch als Unterrichtsinhalt.



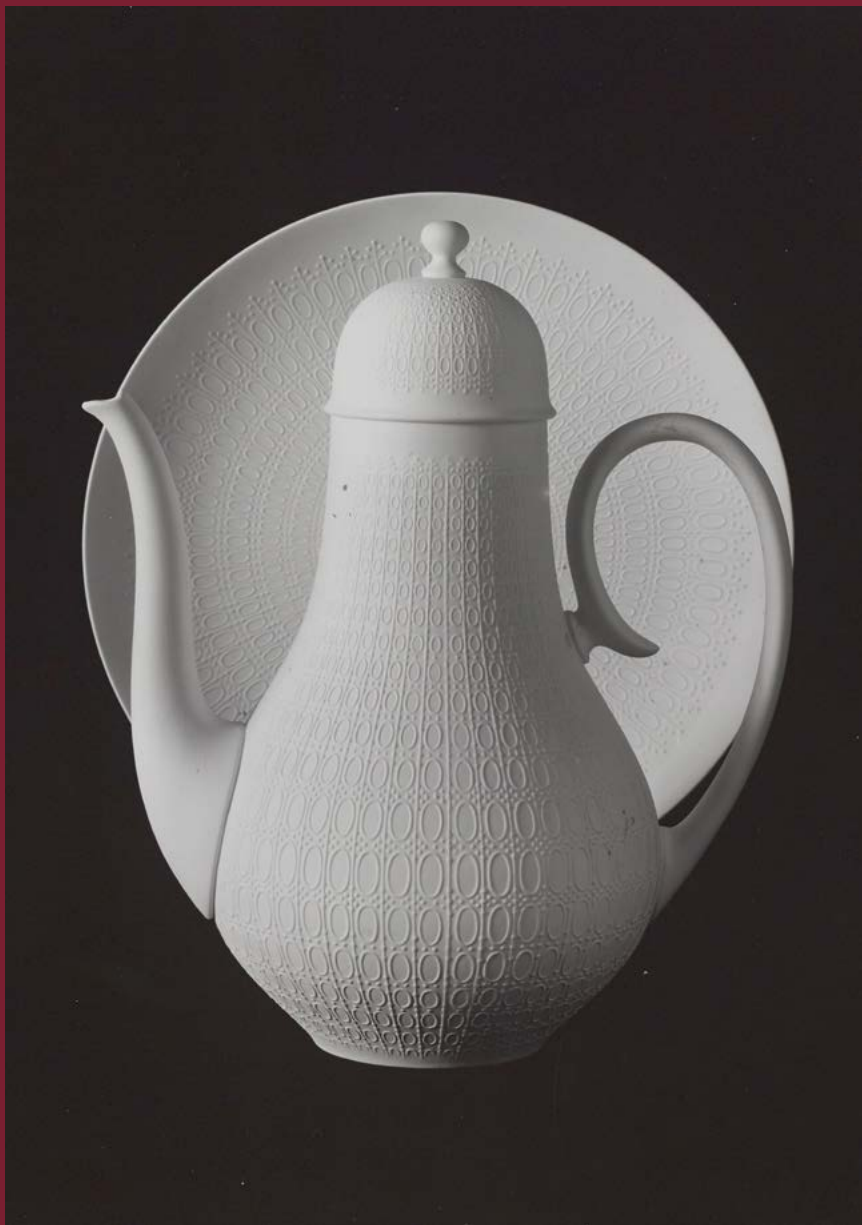
Fotos: Workshop am Helmholtz-Gymnasium Karlsruhe

Veröffentlicht am 13. Juni 2025
Text: Lara Lochmann

Kooperationspartner:

 **German Design Council**
Rat für Formgebung

DESIGNHISTORIE IN BILDERN



Das Historische Fotoarchiv der Stiftung Rat für Formgebung, das 2015 als Dauerleihgabe an die Stiftung Deutsches Design Museum übertragen und seither wissenschaftlich erschlossen und digitalisiert wird, dokumentiert nicht nur die Entwicklung des Designs, sondern ist darüber hinaus ein wertvolles Zeugnis des gesellschaftlichen Wandels der Nachkriegszeit. Die umfangreiche Sammlung zeichnet anhand der abgelichteten Designobjekte die Geschichte der hauptsächlich (west)deutschen Produktkultur von den 1950er bis in die späten 1990er Jahre nach. Sie verdeutlicht die wegweisende Gestaltung jener Zeit – und wird bis heute genauso genutzt, wie es von Anfang an vorgesehen war: als Gebrauchsarchiv.

Mit über 40.000 Fotografien und 8.000 Diapositiven zählt das Historische Fotoarchiv zu den bedeutendsten Sammlungen der deutschen Designgeschichte. Die Bestände bewahren nicht nur Bilder von Produkten, sondern vermitteln gleichzeitig ein vielschichtiges Bild gesellschaftlicher Veränderungen, neuer Konsumwelten und gestalterischer Leitbilder. Bis heute dient das Archiv als wertvolle Ressource für Forschung, Lehre und Designvermittlung.

Publikation:

Die blauen Schwerter. Meissen in der DDR
Buch zur Ausstellung der Dresdner Porzellansammlung im Japanischen Palais in Dresden
2025-2026
Hrsg. Staatliche Kunstsammlungen Dresden,
Julia Weber, Sebastian Bank
Ch. Links Verlag, 2025

Fotografie:

Kaffeekanne „Romanze“
Porzellan
Rosenthal-Porzellan AG, 1959/1960



ENTSTEHUNG UND ENTWICKLUNG DES ARCHIVS

Die Geschichte des Fotoarchivs ist unmittelbar mit der Gründung der Stiftung Rat für Formgebung im Jahr 1953 verbunden, die Wurzeln des Archivs reichen jedoch weiter zurück. Auf Initiative des Deutschen Werkbundes beschloss der Deutsche Bundestag bereits zwei Jahre zuvor Maßnahmen zur Verbesserung der Formgestaltung in Industrie und Handwerk. Ziel war es, die Wettbewerbsfähigkeit deutscher Produkte zu stärken und zugleich das Bewusstsein für gute Gestaltung zu fördern. In einem Schreiben des Bundeswirtschaftsministeriums von 1951 ist die Einrichtung einer „Bildkartei nach Art der früheren ‚Deutschen Warenkunde‘“ (1938 – 1942) vorgesehen, veranschlagt wurden hierfür 5.000 Mark. Die systematische fotografische Dokumentation sollte dazu dienen, Qualität und Vielfalt (west)deutscher Produkte sichtbar zu machen.

Die „Deutsche Warenkunde“ wurde ab 1955 vom Deutschen Werkbund, Mia Seeger und Stephan Hirzel in Zusammenarbeit mit der Stiftung Rat für Formgebung als Loseblattsammlung neu aufgelegt. Sie verstand sich als qualitative Bestandsaufnahme von Konsumgütern und handwerklichen Erzeugnissen – und lieferte den Grundstock für das spätere Fotoarchiv.

Im Laufe der Jahre entwickelte sich das Archiv zu einer der bedeutendsten Sammlungen von Produktfotografie in Deutschland. Es bewahrt zahlreiche Aufnahmen von Produkten, die heute in anderen Sammlungen nicht mehr erhalten sind, und ermöglicht damit einen einzigartigen Einblick in die Produktkultur der Nachkriegszeit. Die Bandbreite der Fotografien reicht dabei von sachlichen Schwarz-Weiß-Aufnahmen bis hin zu inszenierten oder werblichen Darstellungen. Neben anonymen „Werkfotos“ finden sich Arbeiten namhafter Fotografen wie Willi Moegle, Wolfgang Siol oder Adolf Lazi.



Ende 1956/57 umfasste das Archiv 4.734 Fotografien sowie 517 Duplikate, bis 1961 waren es mehr als 10.000 Aufnahmen. Die Bestände wurden nach Produktgruppen gegliedert – von Konsumgütern über Möbel und Bürobedarf bis hin zu Investitionsgütern, Architektur und Verpackung. Diese Systematik orientierte sich an der „Deutschen Warenkunde“ und prägte die Nutzung des Archivs über Jahrzehnte hinweg.

BESTAND MIT VIELSEITIGER NUTZUNG

Von Beginn an war das Fotoarchiv als Gebrauchs- und Arbeitsarchiv konzipiert – eine Funktion, die es bis heute erfüllt. Designer:innen, Historiker:innen, Wissenschaftler:innen sowie kulturelle Institutionen nutzen die Sammlung, um Entwicklungen des Designs und deren gesellschaftliche Zusammenhänge zu erforschen und zu vermitteln. Besonders wertvoll ist dabei der Kontext, der viele Fotografien begleitet: Handschriftliche Vermerke, Retuschen, Notizen oder ergänzende Informationen zu Herstellerfirmen, Auszeichnungen und Ausstellungen machen die Sammlung zu einer außergewöhnlichen historischen Quelle.

Seit jeher werden Fotografien für Unterricht, Vorträge und wissenschaftliche Arbeiten zur Verfügung gestellt. Auch Museen, Hochschulen und internationale Bildungseinrichtungen greifen bis heute auf die Bestände zurück, um die Historie von Produktkultur anschaulich zu vermitteln und historische Entwicklungen nachvollziehbar zu machen. Eine besondere Rolle spielt dabei auch heute noch der 1962 veröffentlichte „Diakatalog“, ein Verzeichnis von rund 1.400 Diapositiven. Die Diaserien mit historischen Bildern, die bis ins 19. Jahrhundert zurückreichen, richten sich seit Beginn gezielt an Bildungseinrichtungen und soll(t)en die Auseinandersetzung mit Designgeschichte fördern.



Publikation:
Deutsches Design 1949–1989. Zwei Länder, eine Geschichte
Ausstellungskatalog zur gleichnamigen Ausstellung im Vitra Design Museum
Vitra Design Museum, 2021

Eine der Fotografien, die in der Ausstellung gezeigt wurde:
Holzäpfel Schreibtisch „180 ER“ und Kastenelemente „KT 120“ und „KTB 120“
Teak, Eiche und Ruster
Herbert Hirche
Möbelfabrik Christian Holzäpfel KG, 1955





Publikation:
100 Jahre Rundfunk: Zur Designgeschichte eines Mediums und seiner Artefakte
Gesellschaft für Designgeschichte Schriften
Hrsg. Theres Rohde und Thilo Schwer
avedition, 2024

Fotografie:
Kofferempfänger „Saba Transeuropa“
Kunststoff
Albrecht Graf von Goertz
SABA-Werke, 1963

VERWENDUNG IN PUBLIKATIONEN

Ab den 1960er Jahren entwickelte sich das Fotoarchiv zunehmend zu einem Serviceangebot der Bibliothek der Stiftung Rat für Formgebung. Trotz rückläufiger Besucher:innenzahlen und begrenzter personeller Ressourcen blieb die Sammlung ein wichtiges Instrument für Recherche, Lehre und Dokumentation. Bis heute erscheinen Fotografien aus dem Archiv regelmäßig in wissenschaftlichen Publikationen, Ausstellungskatalogen und Forschungsprojekten. Zu den jüngeren Veröffentlichungen zählen unter anderem die Ausstellungskataloge „Deutsches Design 1949–1989. Zwei Länder, eine Geschichte“ sowie „Garden Futures. Designing with Nature“ des Vitra Design Museums. Auch Publikationen wie „100 Jahre Rundfunk“ oder „Geschichte des Designs“ greifen auf die Bestände zurück. Darüber hinaus wurden Fotografien unter anderem für Kataloge wie „Die blauen Schwerter. Meissen in der DDR“, „Hans Uhlmann. Experimentelles Formen“ und „Jan Bontjes van Beek. Körper Masse Farbe“ sowie für die designhistorische Studie „Das gute Glas“ verwendet. Regelmäßig wurden Bilder aus dem Archiv auch in der Reihe „Die kleine Designkunde“ im Newsletter des Rat für Formgebung vorgestellt, um historische und aktuelle Designthemen einem breiteren Publikum zugänglich zu machen. Weiterhin unterstützt die Stiftung Deutsches Design Museum – in Zusammenarbeit mit der Bibliothek der Stiftung Rat für Formgebung – Wissenschaftler:innen, Designinteressierte und Museen bei Recherchen und Fragen zu den Beständen.

Kooperationspartner:



RESSOURCE FÜR FORSCHUNG UND BILDUNG

Seit 2015 wird das Historische Fotoarchiv von der Stiftung Deutsches Design Museum betreut und archiviert. In Kooperation mit der Deutschen Fotothek konnten zwischen 2018 und 2020 rund 20.000 Originale und damit etwa die Hälfte des Gesamtbestands erschlossen und digitalisiert werden. Gefördert wurde das interdisziplinäre Projekt „Die Gute Form. Digitalisierung und Erschließung herausragender Fotografien zum Produktdesign 1950–1990“ von der Deutschen Forschungsgemeinschaft (DFG), die damit die wissenschaftliche Bedeutung des Bestands würdigte.

Ein weiterer wichtiger Schritt war die Digitalisierung des Diakatalogs von 1962 – eines Verzeichnisses ausleihbarer Diapositive für Unterricht und Vorträge. Die digitalisierten Bestände werden heute über die Deutsche Fotothek der Sächsischen Landesbibliothek – Staats- und Universitätsbibliothek Dresden (SLUB) zugänglich gemacht und bilden eine wichtige Grundlage für die weitere Erforschung der Designgeschichte der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts.

Design zu sammeln war für die Stiftung Rat für Formgebung nie Selbstzweck. Im Mittelpunkt stand vielmehr das Anliegen, gute Gestaltung zu dokumentieren und zu vermitteln. Gerade darin liegt die besondere Bedeutung des Historischen Fotoarchivs – bis heute: Als lebendige Ressource für Forschung, Bildung und Vermittlung macht es sichtbar, wie eng Designgeschichte und gesellschaftlicher Wandel miteinander verbunden sind – und stellt damit eine bedeutende Inspirationsquelle für Museen, Wissenschaft, Lehre und Designinteressierte dar.





Publikation:
Geschichte des Designs
Melanie Kurz, Thilo Schwer
C.H. BECK, 2022

Fotografie:
Salz und Pfefferstreuer „Max & Moritz“
Glas, Kristall, Cromargan und Metall
Wilhelm Wagenfeld
Württembergische Metallwarenfabrik (WMF), 1954

Publikation:
Hans Uhlmann. Experimentelles Formen –
Experimental Forming
Katalog anlässlich der gleichnamigen
Ausstellung in der Berlinischen Galerie
Hrsg. Dr. Thomas Köhler, Ilka Voermann,
Kerber Verlag, 2024

Fotografie:
X. Triennale Mailand, Deutsche Abteilung,
Architekt Egon Eiermann
Plastik von Hans Uhlmann
X. Triennale di Milano, Mailand, 1954



Gefördert durch:



VERNETZEN, VERMITTELN, INSPIRIEREN



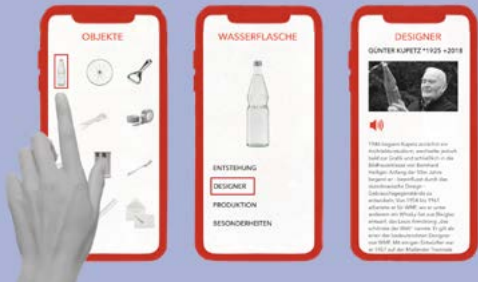
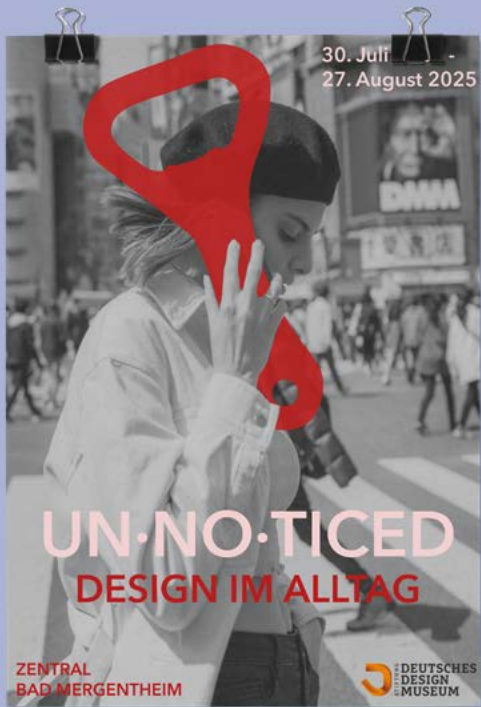
Auch in 2025 haben wir als gemeinnützige Stiftung zahlreiche Bildungsformate in unterschiedlichen Kontexten umgesetzt. Die Workshops waren dabei ein zentraler Baustein unserer Arbeit: Das inhaltliche Spektrum der gemeinsam mit Förder:innen und Expert:innen bedarfsorientiert entwickelten, erprobten und durch Fortbildungen sowie frei zugängliche Materialien langfristig verstetigten Formate reicht von Demokratie- und Wertebildung über Markenbildung und Nachhaltigkeit bis hin zur Vermittlung von Methoden wie Design Thinking.

Im Rahmen zahlreicher Vorträge und Kooperationen standen 2025 der fachliche Austausch und die Vernetzung mit Akteur:innen aus Bildung, Design und Forschung im Mittelpunkt. Bei den „Designgesprächen Rheinland-Pfalz“ des Designforums Rheinland-Pfalz in Mainz stellten Julia Kostial und Silke Meister die Bildungsarbeit der Stiftung vor, beleuchteten die strategische Perspektive sowie die Wirkung außerschulischer Programme und gaben zugleich konkrete Einblicke in die Umsetzung von Workshopformaten im Rahmen unserer Kultur- und Bildungsinitiative „entdecke design“. Dabei wurde deutlich, wie Design als Vermittlungsinstrument in Bildungsprozessen wirkt, kreatives Problemlösen, kritisches Denken sowie Kollaboration und Kommunikation fördert und Lernende befähigt, komplexe Zusammenhänge zu verstehen und innovative Lösungsansätze zu entwickeln.



In der Keynote auf der Konferenz „Form/Future – Transformation by Design“ in Berlin sprachen wir über Future Skills und projektbasiertes Lernen sowie die Bedeutung kreativer Methoden wie Design Thinking in einer sich wandelnden Arbeitswelt. Die Moderation der Ausstellungseröffnung der „German Design Graduates“ in Köln sowie die Jurytätigkeit im Fraunhofer-Netzwerk Wissenschaft, Kunst und Design, boten eine zusätzliche Möglichkeit, aktuelle Entwicklungen im Designbereich zu begleiten und den Austausch zwischen Nachwuchs, Forschung und Praxis aktiv mitzugestalten.

Ein weiteres Kooperationsprojekt entstand mit Prof. Lars Uwe Bleher und Volker Stengele der Hochschule Darmstadt: Studierende des Masterstudiengangs Innenarchitektur entwickelten potenzielle Ausstellungskonzepte für die Stiftung Deutsches Design Museum. In engem Austausch entstanden konzeptionelle Ansätze, die als Studienarbeiten neue Perspektiven auf die museale Vermittlung von Design eröffneten. Im Zusammenspiel verdeutlichen die entwickelten Projekte und Formate die Rolle von Design als verbindendes Element zwischen Bildung, Praxis und gesellschaftlichen Fragestellungen – und zeigen, dass Design den Diskurs über zukunftsrelevante Kompetenzen nachhaltig bereichert.



DIE AUSSTELLUNGS-KONZEPTE

UN-NO-TICED – Melitta Vögeding und Lili Wittich

Die Ausstellung widmet sich den unscheinbaren Helden:innen des Alltags: Gegenständen wie Kronkorken, Papptellern oder Büroklammern, deren funktionales Design kaum bewusst wahrgenommen wird. „UN-NO-TICED“ gibt diesen alltäglichen Gegenständen eine Bühne und schärft den Blick für ihre oft überraschend durchdachte Gestaltung.

Über QR-Codes können Besucher:innen zusätzliche Informationen, Geschichten und die Designhintergründe direkt auf dem Smartphone abrufen. Ein integrierter Workshop-Bereich mit Fokus auf Upcycling lädt außerdem dazu ein, selbst kreativ zu werden und Alltagsmaterialien neu zu gestalten oder neu zu bewerten.

Die Ausstellung bricht mit dem klassischen Museumsgedanken exklusiver Luxusobjekte und zeigt, dass gutes Design uns überall im Alltag begegnet.



Design des Denkens – Justyna Bar

Die Ausstellung bricht radikal mit dem klassischen Museums-konzept und versteht sich als offener, „Denk-raum für alle“. Im Mittelpunkt stehen nicht das perfekte Designobjekt, sondern die Gedanken, Fragen und Alltagserfahrungen der Besucher:innen. Design wird als Teil des täglichen Lebens erfahrbar gemacht – zugänglich und interaktiv.

Besucher:innen sind eingeladen, den Raum mitzugestalten: anfassen, fühlen, ausprobieren, schreiben und zeichnen sind ausdrücklich erwünscht. Vorwissen ist nicht nötig – Fragen stellen und neugierig sein stehen im Vordergrund. Design wird dabei über vertraute Prozesse wie Schreiben, Planen, Träumen oder Bauen unmittelbar erlebbar gemacht.

Die Ausstellung richtet sich an Interessierte mit und ohne Designkenntnisse. Ziel ist es, zum Mitdenken anzuregen und den Besucher:innen die Möglichkeit zu geben, eigene Spuren im Ausstellungsraum zu hinterlassen.



DIY im Deutschen Design – Mia Röhl

Die Ausstellung „Zwischen Werkzeug und Wirksamkeit – Wie Selbermachen und Wissen zum Empowerment werden“ beleuchtet die Entwicklung der DIY-Kultur (Do-It-Yourself) im deutschen Designkontext. Sie zeigt, wie sich Selbermachen von einem pädagogischen Ansatz über eine Überlebensstrategie in Krisenzeiten bis hin zu politischem Protest und einer digital vernetzten Nachhaltigkeitsbewegung entwickelt hat.

Als Mitmach-Ausstellung verbindet sie historische Exponate mit praxisnahen Workshops und Nachbaustationen – etwa zur Cesca-Chair-Montage, zum Möbelbau aus Kistenholz, Linschnitt oder 3D-Druck für Anfänger:innen. So wird Wissen direkt erfahrbar und die Besucher:innen werden zum eigenen Gestalten ermutigt.





MIT.SPIEL.ORT. –
Eva Gueledagi und Marialisa Cozzolino

Die Ausstellung „MIT.SPIEL.ORT.“ ist ein interaktives, mobiles und niederschwelliges Format, das Design als begehrtes Spielfeld greifbar macht. Im Mittelpunkt steht der Stuhl als Symbol für Funktion, Ästhetik, gesellschaftlichen Wandel und persönliche Haltung. Ziel ist es, besonders junge Menschen durch Teilhabe aus der Rolle passiver Konsument:innen herauszuholen und eigene Designkompetenzen zu fördern.

Statt Design nur theoretisch zu vermitteln, setzt die Ausstellung auf Bewegung, sinnliche Erfahrung und direkte Interaktion. Historische Designikonen wie die Bugholzstühle von Thonet werden mit aktuellen gesellschaftlichen Fragen verknüpft. Das flexible Format eignet sich für Museen, Schulen und den öffentlichen Raum und kann durch Workshops und Bildungsangebote erweitert werden.



Kooperationspartner:

h_da

AUSBLICK – BILDUNG GESTALTEN, ZUKUNFT DENKEN



Auch in 2026 entwickeln wir unsere Projekte kontinuierlich weiter und reagieren damit auf aktuelle gesellschaftliche sowie technologische Entwicklungen. Gerade angesichts zunehmender gesellschaftlicher Polarisierung, Desinformation in digitalen Räumen und demokratiefeindlicher Tendenzen wird Demokratieförderung immer wichtiger. Die Stärkung von Dialogfähigkeit, kritischem Denken und gesellschaftlichem Zusammen-

halt ist eine zentrale Voraussetzung für eine resiliente demokratische Gesellschaft.

Insbesondere im Bereich der Werte- und Demokratiebildung erleben wir eine hohe Nachfrage: Die Auseinandersetzung mit persönlichen und gesellschaftlichen Werten gewinnt zunehmend an Bedeutung, sodass wir – vor allem in der Rhein-Main-Region – weiterhin zahlreiche Workshops anbieten.



Im Bereich Medienbildung passen wir unsere Angebote kontinuierlich an die rasanten Entwicklungen der KI-Tools an. So ist im Projekt „KIInspiration“ eine fortlaufende Aktualisierung von zentraler Bedeutung. Derzeit ergänzen wir die Inhalte unter anderem um Aspekte des Social Designs: Wir regen Schüler:innen gezielt dazu an in einem KI-gestützten Design-Thinking-Prozess, ihre eigene Lebenswelt und besonders das schulische Umfeld zu erkunden, Herausforderungen zu identifizieren und eigenständig Lösungsansätze zu entwickeln. Mithilfe von KI-gestützten Methoden entstehen beispielsweise Visualisierungen, die auf Fotos realer Orte basieren. Ziel ist es, insbesondere den reflektierten und kreativen Umgang mit digitalen Werkzeugen zu stärken.

Mit neuen, kompakten Workshopformaten im Projekt „Markenwarte“ möchten wir künftig noch mehr Schulen erreichen. Im Fokus stehen dabei die Themen Ideenentwicklung, Website-Gestaltung und Präsentation – Kompetenzen, die sowohl im schulischen Kontext als auch für die berufliche Orientierung eine wichtige Rolle spielen. Die Verbindung von gestalterischem Arbeiten und unternehmerischem Denken bleibt dabei zentral.

Darüber hinaus erweitern wir unser Angebot im Bereich kreativer Methoden und kulturell-ästhetischer Vermittlung. Gemeinsam mit Partner:innen aus Bildung und Wissenschaft entwickeln wir bestehende Design-Thinking-Ansätze weiter und erproben sie in neuen Kontexten – die neuen Formate richten sich auch an Hochschulen. Unser Ziel ist es, Design als interdisziplinäre Methode noch stärker in Bildungsprozessen zu verankern.

Ein besonderer Schwerpunkt liegt 2026 auf unserer Beteiligung an der World Design Capital Frankfurt RheinMain 2026. Mit zahlreichen Projekten für Lehrkräfte und Schüler:innen in der Region machen wir Design als gesellschaftlich relevante Disziplin sichtbar. Unsere Workshops und Fortbildungen laden dazu ein, Design aktiv zu erleben und anzuwenden. Gleichzeitig nutzen wir das Jahr, um bisherige Ansätze zu schärfen und auszubauen: Im Rahmen unserer Kultur- und Bildungsinitiative „entdecke design“ entwickeln wir unsere Materialien seit zwölf Jahren kontinuierlich weiter und passen sie fortlaufend an aktuelle Erkenntnisse und Entwicklungen an. In diesem Jahr diskutieren wir gemeinsam mit Designer:innen, Lehrkräften und Expert:innen aus Hochschulen intensiv, wie Design künftig vermittelt werden kann.

Wir freuen uns darauf, diesen Weg gemeinsam mit unserem Netzwerk aus Partner:innen, Förder:innen und den beteiligten Schulen weiterzugehen – und neue Impulse für eine zukunftsorientierte Bildungsarbeit zu setzen.



DAS TEAM

Wir stehen für die Vermittlung von Design als Methode, als gesellschafts- und kulturübergreifenden Prozess. Als Stiftung möchten wir ein interdisziplinäres Bewusstsein für Design fördern und in einer breiten Öffentlichkeit verankern, Kreativität wecken und Wissen mit Leben füllen.

Für die großartige Zusammenarbeit, den persönlichen Kontakt und den Austausch mit Partner:innen, Förder:innen und dem großen Netzwerk möchten wir uns an dieser Stelle herzlich bedanken.

Wir schauen gespannt in die Zukunft und freuen uns auf anstehende Aufgaben, Herausforderungen und Kooperationen.



Lutz Dietzold
Vorsitzender des Vorstands



Julia Kostial
Geschäftsführende Vorständin



Linda Robens
Leitung Programme und Prozesse



Isabel Zech
Projektmanagement und Fundraising



Philipp Gerhards
Werkstudent



Jan Christian Schulz
Produkt- und Social-Designer Projektpartner

STIFTUNGSRAT DER STIFTUNG DEUTSCHES DESIGN MUSEUM

Dr. iur. Martin H. Lockl
Vorsitzender des Stiftungsrates
Rechtsanwalt

Jochen Klösges
Stellv. Vorsitzender des Stiftungsrates
CEO E.R. Capital Holding

Mike Josef
Oberbürgermeister der Stadt Frankfurt am Main

Sylvia von Metzler
Vorsitzende der Metzler-Stiftung sowie des Städtischen Museums-Vereins

Dr. rer. oec. Detlev Schwab
Geschäftsführer Synius GmbH,
Mitglied der Stiftung Polytechnische Gesellschaft

Christiane Wodtke
Geschäftsführende Gesellschafterin der wodtke GmbH und Ehrenpräsidentin des HKI – Industrieverbandes Haus-, Heiz- und Küchentechnik e. V.

Zweck der am 12. September 2011 gegründeten Stiftung Deutsches Design Museum ist die Förderung und Vermittlung von Design als bedeutsamem Bestandteil der angewandten Kunst und der Alltagskultur an eine breite Öffentlichkeit. Unsere innovativen Förderaktivitäten und -programme bereichern die deutsche Stiftungslandschaft und werden in den Bereichen Kunst und Kultur, Wissenschaft und Forschung, Aus- und Weiterbildung umgesetzt.

Gemeinnützigkeit
Die Stiftung Deutsches Design Museum ist mit Bescheid vom 05.05.2026 als gemeinnützig anerkannt. Sie wird beim Finanzamt Frankfurt am Main unter der Steuernummer 14/250/27339 geführt.

ENTDECKE DESIGN 2025 – DESIGNER:INNEN UND WORKSHOPLEITER:INNEN

Wir bedanken uns für die Durchführung unserer Workshops bei

Melissa Acker

Kira Bernauer

Sophie Bernauer

Marsel Djendjo

Verena Stella Gompf

Luzia Hein

Petty Heisler

Teresa Herzog

Roman Jakowlew

Donata Koschel

Uwe Lux

Silke Meister

Antje Nücklich

Verena Postweiler

Pia Regenbrecht

Aranza Velasco Sánchez

Jan Christian Schulz

Simone Seidel

Kerstin Wollenweber

FÖRDERNDE UND PARTNER:INNEN

Die **Deutsche Postcode Lotterie** förderte das Projekt „Design Thinking in Aktion – Zukunft nachhaltig gestalten“.

Die **Dr. Hans Riegel-Stiftung** förderte das Projekt „Markenwarte – Schülerfirmen entdecken Design“.

Die **Karl Schlecht Stiftung** förderte das Projekt „Design Thinking in Aktion – Zukunft nachhaltig gestalten“.

Die **KulturRegion FrankfurtRheinMain gGmbH** förderte einen Workshop im Rahmen des Projekts „Route der Industriekultur Junior“ mit Mitteln des Hessischen Ministeriums für Wissenschaft und Forschung, Kunst und Kultur im Bereich Kulturelle Bildung.

Die **Kulturstiftung der Evangelischen Kirche in Hessen und Nassau (EKHN)** förderte das Projekt „Zeichen setzen – Ethik trifft Design“.

Die **PwC-Stiftung** förderte das Projekt „Klnspiration – KI und Design im schulischen Kontext“.

Die **Rat für Formgebung Service GmbH** sowie die **Rat für Formgebung Stiftung** fördern durchgängig Projekte der Stiftung Deutsches Design Museum.

Mitglied im



DANKE

KOOPERATIONEN UND NETZWERKE

Arbeitsstelle Kulturelle Bildung an Schulen (KuBiS) im Fachbereich 21 – Erziehungswissenschaften an der Philipps-Universität Marburg

Deutsche Fotothek in der Sächsischen Landesbibliothek – Staats- und Universitätsbibliothek Dresden (SLUB)

Deutsche Kinder- und Jugendstiftung

Designforum Rheinland-Pfalz

Förderkreis BraunSammlung e.V.

Hessisches Ministerium für Kultus, Bildung und Chancen

Hochschule Darmstadt

Institut der deutschen Wirtschaft Köln JUNIOR gemeinnützige GmbH (IW Junior)

Junularo Frankfurt e.V.

Karlsruher Institut für Technologie (KIT)

kobra.net

Rat für Formgebung Stiftung

Universität Vechta

Werte-Stiftung

World Design Capital Frankfurt RheinMain 2026
WDC 2026 wird gefördert durch das Land Hessen, die Stadt Frankfurt am Main und den Kulturfonds Frankfurt RheinMain.



KONTAKT

Stiftung Deutsches Design Museum
Friedrich-Ebert-Anlage 49
60308 Frankfurt am Main

Geschäftsführung
Julia Kostial
T. +49 (0) 69 – 24 74 48 600
kostial@deutschesdesignmuseum.de

Urheberrecht
Alle Rechte vorbehalten. Texte, Bilder, Grafiken sowie deren Anordnung und grafische Aufbereitung unterliegen dem Schutz des Urheberrechts und weiterer Schutzgesetze. Eine Verwendung, Verbreitung oder Veränderung der Inhalte ist ohne ausdrückliche schriftliche Zustimmung der Stiftung Deutsches Design Museum nicht gestattet.

TEXT

Tina Barankay
S. 1–3, 6–43

Lara Lochmann
S. 24–27

ARTDIREKTION & GESTALTUNG

Lara Hies
www.larahies.de

Oliver Genzel
Rat für Formgebung Medien GmbH

Redaktionsschluss: 31.07.2026

FOTONACHWEIS

COVER

Egor Komarov
via unsplash.com

INNENSEITEN

Antje Nücklich
S. 20, 22, 23 links

Christopher Folz
S. 36, 37 oben

Christof Jakob
S. 1 oben, 4, 5, 6, 7, 9 links, 12, 15, 24, 44 links Nr. 2,
Nr. 3 und rechts Nr. 1

Jakob Börner
S. 47, U3

Jörg Steinmetz
S. 1 unten

Junularo Frankfurt e.V., Kinderhaus Nied
S. 9 rechts

KI-generierte Bilder, entstanden in den Workshops
S. 16, 17, 18, 19

Lara Hies
Illustration S. 41

Lisa Ertel
S. 26, 27

Lutz Sternstein
S. 44 links Nr. 1, Nr. 3, rechts Nr. 1

Manuel Fleig
S. 8, 9 links

Saiffee Art (via unsplash.com)
U3

Stiftung Deutsches Design Museum
S. 10, 11, 13, 37 unten, 42, 43, 44 rechts Nr. 2, Nr. 3

Werte-Stiftung / Christof Jakob
S. 14

HISTORISCHES FOTOARCHIV

Abb. S. 3, 28, sddm_hf_0001317_003
Unbekannter Fotograf. Kaffeekanne „Romanze“, Björn Wiinblad,
Hans Wohlrab, 1959/1960, Rosenthal-Porzellan AG, Selb, Bayern.
Stiftung Deutsches Design Museum/Sammlung, Rat für Form-
gebung, Frankfurt am Main.

Abb. S. 31, sddm_hf_0006087_002
Foto: Karro Schumacher. Holzäpfel Schreibtisch „180 ER“ und
Kastenelemente „KT 120“ und „KTB 120“, Herbert Hirche, 1955,
Möbelfabrik Christian Holzäpfel KG. © Foto: König + Neurath AG.
Stiftung Deutsches Design Museum/Sammlung, Rat für Form-
gebung, Frankfurt am Main.

Abb. S. 32, sddm_dk_0001798
Unbekannter Fotograf. Kofferempfänger „Saba Transeuropa“,
Albrecht Graf von Goertz, 1963, SABA-Werke. Stiftung Deutsches
Design Museum/Sammlung, Rat für Formgebung, Frankfurt am
Main.

Abb. S. 34, sddm_hf_0000011_007
Foto: Karl Schuhmacher, Württembergische Metallwarenfabrik
(WMF), 1962. Salz und Pfefferstreuer „Max & Moritz“, Wilhelm
Wagenfeld, 1954. Rechte am abgebildeten Gegenstand: VG Bild-
Kunst, Bonn. © Foto: WMF. Mit freundlicher Genehmigung von
Württembergische Metallwarenfabrik (WMF). Stiftung Deutsches
Design Museum/Sammlung, Rat für Formgebung, Frankfurt am
Main.

Abb. S. 35, sddm_hf_0007495_002
Foto: Eberhard Troeger, 1954. Skulptur von Hans Uhlmann,
Klavichord von Rainer Schütze, Wandbild von Theodor Werner,
Teppich von Gerhard Kadow und Technisches Porzellan. Blick
in die Deutsche Abteilung von Architekt Egon Eiermann und
Kommissarin Mia Seeger. X (10.). Ausstellungsraum X. Triennale
Mailand, 1954. Rechte am abgebildeten Gegenstand von Hans
Uhlmann: VG Bild-Kunst, Bonn. © Foto: Eberhard Troeger, Ham-
burg. Stiftung Deutsches Design Museum/Sammlung, Rat für
Formgebung, Frankfurt am Main.

entdecke design



Zum digitalen
Tätigkeitsbericht





Wir fördern und vermitteln die Disziplin Design mit dem Ziel, nachhaltige Veränderungen auszulösen. Vor allem jungen Menschen soll die aktive Mitgestaltung von Alltag und Umwelt ermöglicht werden. Dafür engagiert sich die Stiftung Deutsches Design Museum mit interdisziplinären Förderprogrammen: Neu erworbenes Wissen soll zu mehr Kreativität und Handlungskompetenz führen. Um diesen Stiftungszweck nachhaltig zu verankern und gemeinsam weitere Zielgruppen zu fördern, sind im Jahr 2025 entscheidende strategische Kooperationen und Partnerschaften aufgebaut worden.