SÄCHSISCHER
STAATSPREIS
FÜR DESIGN

25

PRÄCHTIGE WERKE

STAATSMINISTERIUM
FÜR WIRTSCHAFT, ARBEIT
ENERGIE UND KLIMASCHUTZ

Freistaat
SACHSEN

INHALT

VORWORT 4

PREISVERDÄCHTIG – SÄCHSISCHER STAATSPREIS FÜR DESIGN 2025

DER PREIS 8

DIE JURY 12

DESIGN MISSION AWARD 2025 20

DER WETTBEWERB 22

DIE PRÄMIERTEN 24

DESIGN VISION AWARD 2025 78

DER WETTBEWERB 80

DIE PRÄMIERTEN 82

GEMEINSAME SACHE 112

IMPRESSUM 115

„Design ist eine treibende Kraft – für Innovation und Wettbewerbsfähigkeit, zur Lösung komplexer Herausforderungen und für einen nachhaltigen, gesellschaftlichen Wandel.“

- DIRK PANTER

Seit über 30 Jahren lobt das SMWA den Sächsischen Staatspreis für Design aus. Seit über 30 Jahren erleben wir, mit welch beeindruckender Vielfalt und Qualität Designerinnen und Designer aus Sachsen und darüber hinaus immer wieder neue Wege aufzeigen. Immer deutlicher wird dabei: Design ist eine treibende Kraft – für Innovation und Wettbewerbsfähigkeit, zur Lösung komplexer Herausforderungen und für einen nachhaltigen, gesellschaftlichen Wandel. In Zeiten tiefgreifender Transformation brauchen wir diese interdisziplinäre Kompetenz mehr denn je. Sie eröffnet neue Perspektiven und trägt dazu bei, tragfähige Antworten auf die Fragen unserer Zeit zu finden.

Bereits zum zweiten Mal loben wir den Sächsischen Staatspreis für Design nicht nur in Sachsen, sondern auch bundesweit aus. Die hohe Beteiligung und die große Bandbreite eingereichter Projekte bestätigen: Der Bedarf an guter Gestaltung ist ungebrochen. Für die Jury war es sicher keine leichte Aufgabe, aus dieser Vielfalt auszuwählen. Umso mehr gratuliere ich allen Preisträgerinnen und Preisträgern des Sächsischen Staatspreises für Design 2025 sehr herzlich. Ihre Arbeiten stehen für exzellente Gestaltung. Sie verbinden Kreativität mit Verantwortung und zeigen, wie Design aktiv zur Zukunftsfähigkeit von Wirtschaft und Gesellschaft beitragen kann. Mein Dank gilt allen Beteiligten, die diesen Wettbewerb möglich gemacht haben – mit Engagement, Expertise und Begeisterung für gutes Design.

Dirk Panter
Sächsischer Staatsminister
für Wirtschaft, Arbeit, Energie und Klimaschutz

SÄCHSISCHER
STAATSPREIS
FÜR DESIGN

PREISVER
DÄCHTIG

Sächsischer Staatspreis für Design 2025

Der Sächsische Staatspreis für Design wird seit 1992 vom Sächsischen Staatsministerium für Wirtschaft, Arbeit, Energie und Klimaschutz verliehen. Der Wettbewerb versteht sich als verknüpfendes und unterstützendes Element der sächsischen Designwirtschaft.

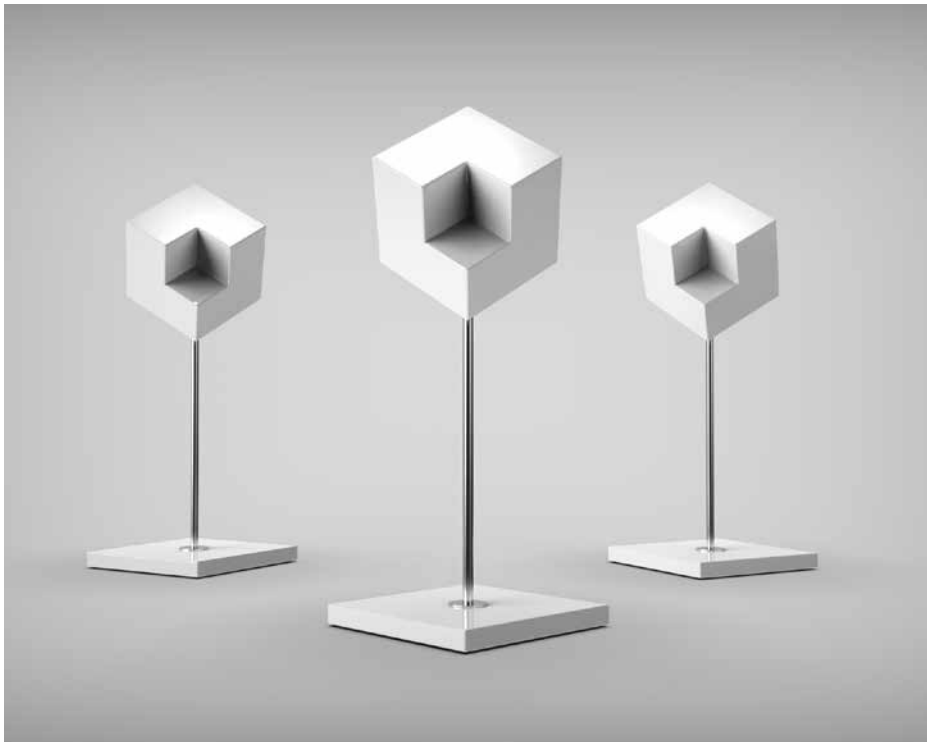
Der Sächsische Staatspreis für Design richtet sich an Designer:innen und Unternehmen aus Sachsen und dem gesamten Bundesgebiet. Prämiert werden wegweisende Designs aus allen Bereichen und Designideen zur verantwortungsvollen Gestaltung unserer Zukunft.

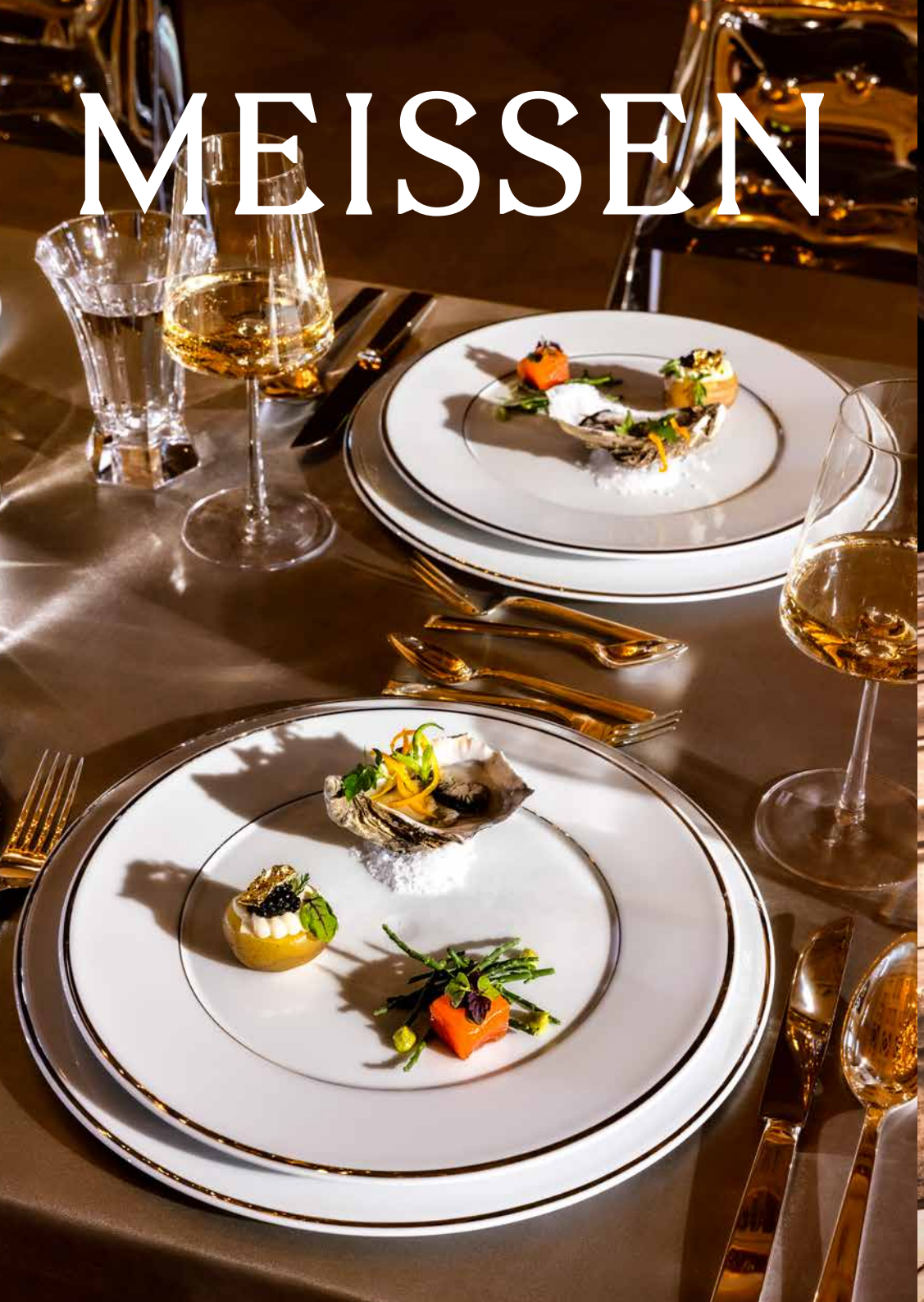
Der Sächsische Staatspreis für Design umfasst den regionalen Design Mission Award, der das breite Portfolio der sächsischen Designwirtschaft zeigt, und den bundesweit ausgelobten Design Vision Award, der nach Designlösungen zur Gestaltung eines nachhaltigen wirtschaftlichen und gesellschaftlichen Wandels fragt.

Im Rahmen des Sächsischen Staatspreises für Design 2025 wurden insgesamt 210 Bewerbungen eingereicht.

DER PREIS

Der Sächsische Staatspreis für Design ist mit Preisgeldern in Höhe von insgesamt 50.000 Euro dotiert. Alle Preisträger:innen erhalten zudem eine handgefertigte Preisskulptur, die von der Porzellan-Manufaktur MEISSEN zur Verfügung gestellt wird. Die exklusiven Skulpturen aus feinstem Meissener Porzellan wurden speziell für den Preis entworfen und sind Zeugnis höchsten Kunsthandwerks.




MEISSEN

WWW.MEISSEN.COM

EVA HOWITZ – JURYVORSITZENDE

MODEDESIGNERIN | LOKALTEXTIL – INITIATIVE FÜR TEXTILES BEWUSSTSEIN

„Design heisst entscheiden – und zwar alles. Vom Boden, in dem die Ressource wächst, bis zum Ergebnis. Vom Produkt bis zu dessen möglichem Ende. Design ist Prozess. Manchmal ist der Verzicht auf das Produkt das bessere Design."

Eva Howitz, 1982 in Rostock geboren, ist studierte Diplom-Modedesignerin. 2008 gründete sie gemeinsam mit Frieder Weissbach das international agierende Modelabel howitzweissbach. Die Kollektionen entstehen in Kooperation mit lokalen Textilbetrieben und werden international vertrieben. Seit 16 Jahren ist sie in der Lehre zu Modetheorie und -design tätig an Universitäten, Kunsthochschulen, Fachhochschulen, Fachschulen sowie Grundschulen, Realschulen und Gymnasien. Eva Howitz ist Mitinitiatorin der 2020 gegründeten Initiative zur Förderung textilen Bewusstseins – lokaltextil. Sie ist als Vermittlerin, Projektentwicklerin und Kuratorin an der Schnittstelle zwischen Textil, Kunst, künstlerischer Forschung, Landwirtschaft und Design aktiv. Seit August 2024 arbeitet Eva Howitz zudem als Wissenschaftliche Mitarbeiterin im Projekt textil trainer an der TU Chemnitz.

MERLE GENC

WISS. MITARBEITERIN AM BERLIN ETHICS LAB | TECHNISCHE UNIVERSITÄT BERLIN

„Zeitgemässes Design muss sich Fragen der sozialen, ökologischen und ökonomischen Nachhaltigkeit stellen. Gutes Design denkt mögliche soziotechnische Implikationen mit."

Merle Genc ist wissenschaftliche Mitarbeiterin am Berlin Ethics Lab der TU Berlin, wo sie im Rahmen ihrer Doktorarbeit zu verantwortungsvoller Produktgestaltung forscht. Als Industriedesignerin und Zukunftsforscherin verfügt sie über ein interdisziplinäres Profil, das theoretisches Fachwissen mit langjähriger Erfahrung in der gestalterischen Praxis verbindet. Ihr Schwerpunkt als Designerin liegt auf der Gestaltung komplexer, technologiebasierter Produkte und Systeme; unter anderem war sie an der Entwicklung der ersten Generation autonomer Metrofahrzeuge für die Hamburger Hochbahn beteiligt. Freiberuflich entwickelt Merle Genc Workshopformate im Methodenfeld „Design Fiction" und übernimmt regelmäßig Lehraufträge an der Kunsthochschule Berlin Weißensee.

PIA HACKNER

PRODUKTDESIGNERIN | NEUSCHNEE STORE | KULTURWERK SCHNEEBERG

„GUTES DESIGN ÜBERZEUGT NICHT NUR ÄSTHETISCH, SONDERN AUCH IM PROZESS: ZUGÄNGLICH, SINNLICH, HANDWERKLICH."

Nach ihrer Schreinerlehre studierte Pia Hackner Holzgestaltung – Möbel- und Produktdesign an der Angewandten Kunst Schneeberg und erkundete dort die Schnittstellen von Möbel, Spiel und Raum. Nach Erfahrungen in Designbüros zog es sie zurück ins Erzgebirge, wo sie nun Workshops und Unterrichtsformate entwickelt, die Handwerk erlebbar machen und Produkte gestalten. Sie baut den Makerhub KulturWerk Schneeberg mit auf, liebt es immer wieder cross-sektoral zu arbeiten, etwa mit der TU Chemnitz im Bereich Design Science Research, und ist im Vorstand von Kreatives Erzgebirge aktiv. Mit dem Neuschnee-Store schafft sie gemeinsam mit ihrem Partner ein Schaufenster für regionale Designideen – handgefertigt, klar, sinnlich. „Das stetig wachsende Netzwerk zeigt mir, welches kreative Potenzial das Erzgebirge hat – wir müssen es nur gemeinsam sichtbar machen."

AMELIE KLEIN

DESIGNKRITIKERIN | FREISCHAFFENDE KURATORIN UND AUTORIN

„DESIGN IST EIN HOCH POLITISCHER BERUF MIT GROSSER VERANTWORTUNG, DER SICH VIELE DESIGNER:INNEN GAR NICHT BEWUSST SIND."

Amelie Klein ist freischaffende Kuratorin, Autorin und Designkritikerin. Gemeinsam mit dem Kurationsduo Design & Democracy entwickelte sie die Ausstellung „Für alle! Demokratie neu gestalten", die 2023 in der Bundeskunsthalle Bonn zu sehen war und ab 2026 im Japanischen Palais Dresden gezeigt werden soll. Bürgerräte begleiteten das Projekt. Zuvor ko-kuratierte sie die Design Campus School am Kunstgewerbemuseum Dresden und die Ausstellung „Heimaten" am Museum für Kunst und Gewerbe Hamburg. Bis 2022 war sie Kuratorin am Vitra Design Museum, u. a. für „Hello, Robot. und Making Africa". Bis 2025 unterrichtete sie u. a. an der Akademie der Bildenden Künste Nürnberg. Amelie Klein wurde zweimal für den Kuratorenpreis des Magazins art nominiert. Sie studierte Designkritik in New York und Handelswissenschaften in Wien. Ihre Texte erschienen u. a. in Metropolis und domus online.

STEPHAN OTT

LEITER DES INSTITUTE FOR DESIGN RESEARCH AND APPLIANCE | JOURNALIST UND FREIER AUTOR

„Mehr denn je ist Design heute aktives Informieren und nicht die Hilfsdisziplin wachsender Informationsberieselung."

Stephan Ott ist seit 2020 Leiter des neu gegründeten, beim Rat für Formgebung angesiedelten Institute for Design Research and Appliance (IfDRA). Er hat Germanistik, Geschichte, Politik sowie Theater-, Film- und Fernsehwissenschaften studiert, bevor er begann, als freier Autor, Journalist und Redakteur mit dem Schwerpunkt Design zu arbeiten. Von 1999 bis 2012 leitete er beim Rat für Formgebung/German Design Council den Bereich Presse- und Öffentlichkeitsarbeit und war später für die Bereiche Kommunikationsstrategie und -konzeption sowie das Editorial Department verantwortlich. Von 2012 bis 2020 war Stephan Ott Chefredakteur der Fachzeitschrift form.

JONA PIEHL

PROFESSORIN FÜR KOMMUNIKATIONSDESIGN | HOCHSCHULE FÜR TECHNIK UND WIRTSCHAFT BERLIN

„Mich interessiert Gestaltung, die sich als Entscheidung begreift und ihre gesellschaftliche Wirkung reflektiert."

Jona Piehl hat Kommunikationsdesign/Illustration in Hamburg und Narrative Environments in London studiert und als Gestalterin an zahlreichen internationalen Ausstellungsprojekten mitgewirkt. Seit 2020 ist sie Professorin für Kommunikationsdesign an der Hochschule für Technik und Wirtschaft HTW Berlin und hat hier den neuen Masterstudiengang Public Design mitgegründet. Neben der Ausstellungsgestaltung und der visuellen Vermittlung, der Kommunikation in und mit Räumen, gilt ihr besonderes Interesse dem Informationsdesign. Zentral ist dabei die Auseinandersetzung mit den jeweiligen Nutzer:innen, ihren Bedürfnissen und Erwartungen – und die Frage, wie Gestaltung und gestalterische Methoden den Zugang zu Informationen vereinfachen, das Verständnis gesellschaftlicher Strukturen und Prozesse verbessern und Teilhabe ermöglichen können.

CHRISTIAN ZÖLLNER

PROFESSOR FÜR GESTALTEN IN DIGITALEN KONTEXTEN | BURG GIEBICHENSTEIN KUNSTHOCHSCHULE HALLE

„Design stellt Fragen. Design stellt sich in Frage."

Christian Zöllner ist Professor für Gestalten in digitalen Kontexten im Studiengang Industriedesign an der Burg Giebichenstein Kunsthochschule in Halle. Seit 2020 moderiert er den „Hurra Hurra"-Podcast zu Fragen der Designlehre und engagiert sich ehrenamtlich in der digitalkulturellen Jugendbildung. 2008 gründete er in Berlin das Medienkunstkollektiv VR/Urban, dessen Arbeiten weltweit (unter anderem im MoMa New York, OCT LOFT Shenzhen und Fiesp Sesi Sao Paulo) ausgestellt wurden. Er lehrte an der Rietveld-Akademie Amsterdam, HUST Wuhan in China und an der Universität der Künste in Berlin, wo er gemeinsam mit Prof. Axel Kufus mehr als sechs Jahre lang Projekte zur experimentellen Produktentwicklung durchführte. Seit 2012 leitet er zusammen mit Sebastian Piatza das Design- und Forschungstudio The Constitute.

DESIGN
MISSION

award 2025

DESIGN MISSION AWARD 2025

Für den Design Mission Award des Sächsischen Staatspreises für Design 2025 konnten sich Designer:innen aus ganz Sachsen bewerben. Aus 120 Einreichungen für den Design Mission Award hat die Jury im Etablierten Bereich und Nachwuchsbereich insgesamt 18 Designleistungen nominiert. Sechs Projekte erhalten den Design Mission Award. Daneben hat sich die Jury für eine zusätzliche Anerkennung im Nachwuchsbereich entschieden.

DESIGN
MISSION

Der Wettbewerb

ZIELE

Der Design Mission Award würdigt herausragende Designleistungen aus Sachsen mit dem Ziel, die sächsische Designwirtschaft zu stärken und als wichtigen Wirtschaftsfaktor sichtbar zu machen. Der Award ist mit Preisgeldern in Höhe von insgesamt 35.000 Euro dotiert.

TEILNAHME

Am Wettbewerb teilnehmen können Unternehmen, Designer:innen und (öffentliche) Institutionen aus ganz Sachsen. Im Nachwuchsbereich sind sächsische Studierende und Absolvent:innen zugelassen, deren Abschluss nicht länger als fünf Jahre zurückliegt. Auch inter-/nationale Auftraggeber:innen und Hersteller:innen können sich bewerben, sofern der Sitz bzw. Tätigkeitsschwerpunkt der kooperierenden Designer:innen in Sachsen liegt.

KATEGORIENOFFENER WETTBEWERB - SCHLAGWORTE

__Produktdesign im Industriegüterbereich

__Produktdesign im Konsumgüterbereich

__Kommunikationsdesign

__Digital Design, UX/UI, Gamedesign

__Kunsthandwerk

Der Design Mission Award ist ein kategorienoffener Wettbewerb und wird im Haupt- und Nachwuchsbereich vergeben. Eingereicht werden können Designleistungen, die bereits auf dem Markt angeboten werden oder Prototypen marktreifer Designleistungen und serienreifer Produkte kurz vor der Markteinführung. Im Nachwuchsdesign sind marktfähige Designs, Gestaltungsentwürfe und Prototypen zugelassen.

DESIGN
MISSION

etablierter
Bereich

SÄCHSISCHER STAATSPREIS FÜR DESIGN
ausgezeichnet
2 0 2 5

PREISTRÄGER:INNEN

CYCLE – A FUTURE FAIR FOR A FAIR FUTURE

DESIGN:
The Constitute (Dresden)

Preisgeld: 5.000 €

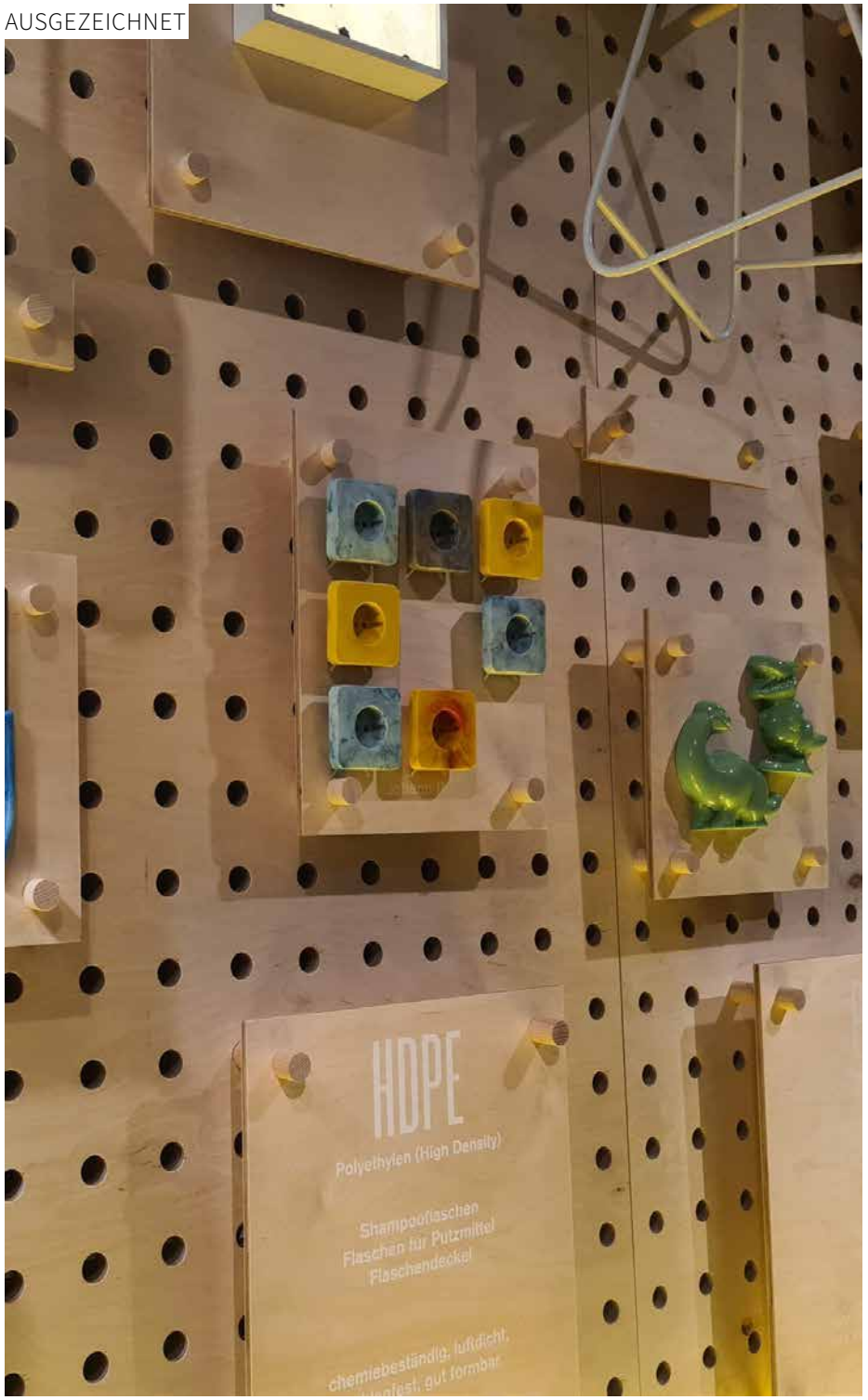
Die Arbeit Cycle entstand als Kommission der Staatlichen Kunstsammlungen Dresden für die Kinderbiennale 2024/2025 im Japanischen Palais.

The Constitute wurde als Designstudio beauftragt, einen Raum der Biennale Ausstellung zu gestalten, der die mit dem Thema „Planet Utopia“ verbundenen Aspekte Nachhaltigkeit, jugendliche Zukunftsvorstellungen und Empowerment künstlerisch-gestalterisch aufbereitet. Dem Design-Team war es wichtig, gemeinsam mit dem Kinderbeirat eine spielerische, freudvolle und bewusstseinsschärfende Rauminstallation zu gestalten.

Entstanden ist ein Rummelplatz der Zukunft - oder zumindest ein Ausschnitt davon. Drei Greifautomaten sind mit großen Mengen verschiedener Einweg-Kunststoffverpackungen befüllt. Die jungen Museumsbesucher:innen können mit bereitgestellten Münzen (so viele sie wollen) versuchen, sich Plastikabfall herauszuangeln. Durch das Erspielen und Gewinnen wird aus „Müll“ wieder ein „Wertstoff“, der im Anschluss sortiert wird. Hierfür können die jungen Museumsbesucher:innen entweder einen Scanner verwenden oder mit Lupen nach den Kunststoffkennzeichnungen auf den Verpackungen suchen, um sie anschließend in die richtige Box zu werfen. So wird einerseits erlernt, dass „Plaste“ nicht gleich „Plaste“ ist und wie wichtig es ist, Kunststoffe zu trennen, um anschließend möglichst sortenreine Stoffkreisläufe zu ermöglichen.

Im Rahmen der Kinderbiennale war es an den Wochenenden möglich, die Kunststoffe auf einem Fahrrad zu schreddern und mithilfe einer Handspritzgussanlage zu neuen Objekten zu verpressen. Dabei entsteht eine neue, farbenfrohe Produktästhetik und die Kinder erfahren und begreifen den Herstellungsprozess von Kunststoffprodukten auf spielerische und aktive Weise. Um diese mögliche utopische Warenwelt zu visualisieren, haben wir verschiedene Produkte ausgestellt, die bereits mit diesem Verfahren produziert wurden. Diese neue „Future Fair for a Fair Future“ ist bereits für nächste Ausstellungen gebucht.

www.theconstitute.org



PREISTRÄGER:INNEN

LAUDATIO

Während des Studiums hatte ich einen Freund, der in den Produktdesignstudiengang an der Burg in Halle gewechselt hat. Ich habe ihn dort ein paar Mal besucht und danach immer ein bisschen über ihn gewitzelt, weil er dort „ständig irgendwelche Automaten“ gebaut hat, die „irgendeinen Quatsch machen“.

Knapp zehn Jahre später stellt sich heraus: *The joke is on me*. Jetzt dürfen wir einen Automaten auszeichnen, der (natürlich nur auf den ersten Blick) „irgendeinen Quatsch macht“. Es ist nicht nur der vielleicht beste Automat, den wir bisher gesehen habe, sondern Teil eines fantastischen Ausstellungskonzepts.

Nimmt man das Ausstellungsdesign von *Cycle* auseinander, entdeckt man ein wirklich klug komponiertes und argumentativ griffig strukturiertes Projekt. Hier sitzt ein Baustein fest auf dem anderen. Ein wichtiges und aktuelles Thema wird ästhetisch ansprechend und für alle verständlich aufbereitet. *Die Storyline* läuft auf der metaphorischen Ebene elegant mit, ohne banal zu werden.

Bei *Cycle* rutschen die Elemente so logisch ineinander, dass man als betrachtende Person kaum auf die Idee kommt, die Dinge hätten hier auch anders sein können. Diese Art von Selbstverständlichkeit ist immer ein gutes Indiz für herausragende Designqualität.

Wir sind begeistert von *Cycle*. Trotzdem ist es eine ganz andere Sache, die die Jury davon überzeugt, dass dieses Vorhaben einen Preis verdient. Es entscheidet die Anwendergruppe - das Publikum. Das Publikum waren die Kinder der Kinderbiennale Dresden, und wir wünschen dem Projekt, dass es noch viele weitere sein werden.

Denn mit Plastikmüll und ein paar Automaten ein so begeistertes Leuchten in die Augen seiner Zielgruppe zu zaubern, wie es *Cycle* tut, ist die wirkliche Qualität in der Umsetzung. Wir gratulieren allen Beteiligten zu dieser Gestaltung.

Von:
Merle Genc

SÄCHSISCHER STAATSPREIS FÜR DESIGN
AUSGEZEICHNET
2 0 2 5

PREISTRÄGER:INNEN

innoMADE TK100

DESIGN:
Marek Holovac, Yichen Fan | Technisches Design TU Dresden (Dresden)

AUFTRAGGEBER:
Jonathan Kreß | Eidam Agrarsystem GmbH (Lößnitz)

Preisgeld: 5.000 €

Der TK100 von innoMADE ist ein autonomer Feldroboter, der speziell für den Einsatz im Acker-, Gemüse- und Reihenkulturanbau entwickelt wurde.

Dank seiner modularen Bauweise, drei Anbauräumen (Front, Heck und Zwischenachse) sowie standardisierter Schnittstellen (Dreipunkt, Zapfwelle, ISOBUS usw.) ermöglicht er den flexiblen Einsatz verschiedenster Anbaugeräte, ohne dass eine Umrüstung bestehender Technik erforderlich ist.

Ein herausragendes Merkmal ist die Fähigkeit, bis zu drei Arbeitsprozesse gleichzeitig durchzuführen. Dank seiner hohen Flächenleistung (z. B. 2 ha/h mit Grubber) und der Möglichkeit zur Fernüberwachung und -steuerung über mobile Endgeräte eignet er sich ideal für den 24-Stunden-Betrieb – auch im Schwarmverbund mit weiteren Einheiten. Dies steigert die Schlagkraft erheblich und eröffnet neue Perspektiven für die Automatisierung in der konventionellen und biologischen Landwirtschaft.

Angetrieben wird der TK100 von einem 75 kW starken CNG-Motor, der sowohl mit Erdgas als auch mit Biogas betrieben werden kann. Mit vier Gastanks (90 kg) erreicht er eine Einsatzdauer von bis zu acht Stunden bei 80 % Motorauslastung. Die Betankung kann direkt an der eigenen Biogasanlage erfolgen, wodurch er besonders nachhaltig ist.

Der TK100 wurde mit besonderem Augenmerk auf Benutzerfreundlichkeit und einfache Wartung konzipiert. Die intuitive Bedienoberfläche wurde in enger Zusammenarbeit mit Landwirt:innen entwickelt. Die modulare Architektur erlaubt eine flexible Anpassung an unterschiedliche Einsatzszenarien und erleichtert Reparaturen und Upgrades. Das Design basiert auf diesen Prinzipien und konzentriert sich auf das Antriebsmodul als visuell auffälligsten Teil der Maschine. Ein Großteil der Struktur- und Designkomponenten wird im eigenen Haus gefertigt, was eine hohe Fertigungstiefe, Qualitätssicherung und schnelle Ersatzteilverfügbarkeit garantiert – ein klarer Vorteil gegenüber herkömmlichen Systemen.

www.tu-dresden.de/ing/maschinenwesen

PREISTRÄGER:INNEN

LAUDATIO

Industriedesign im Bereich Investitionsgüter ist eine wichtige Teilbranche innerhalb der Designdisziplinen. Hier gelten andere Maßstäbe als im Produktdesign des Konsumgüterbereichs – auch buchstäblich, denn die zu gestaltenden Objekte sind teils außerordentlich groß.

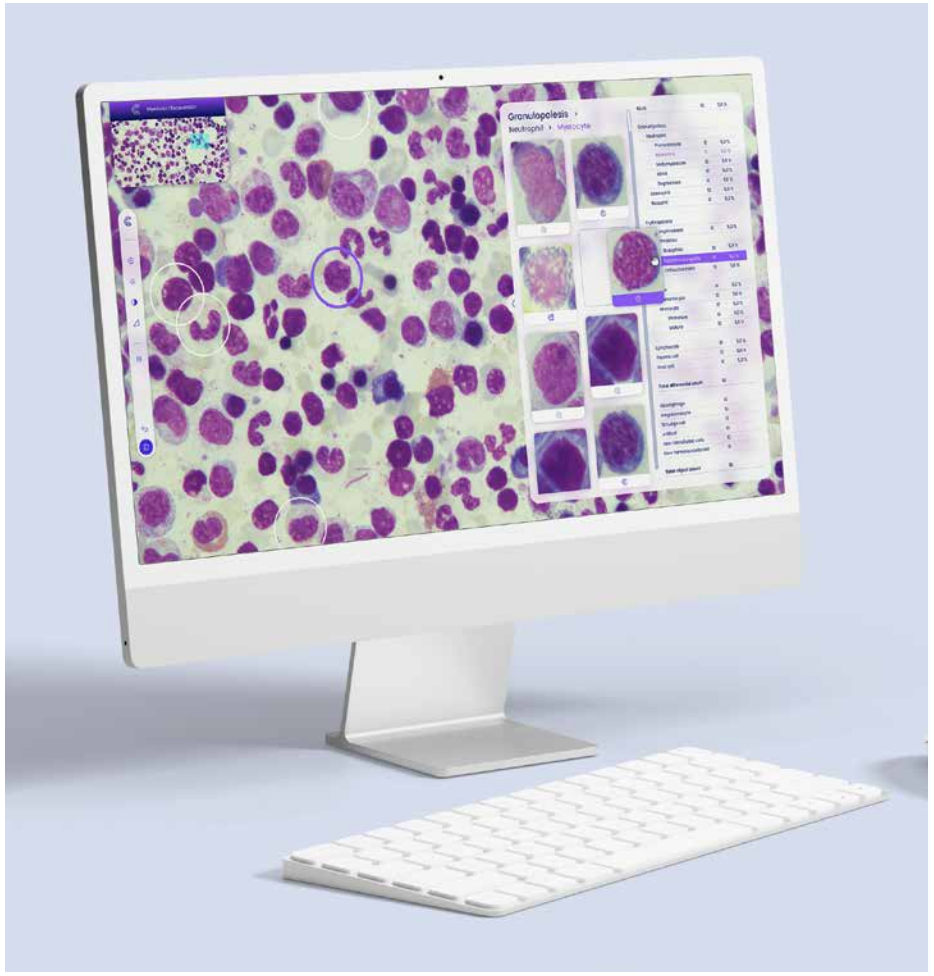
Sich diesem entwerferischen Feld zu widmen, verdient Anerkennung. Und wenn in dieser Arbeit auch noch herausragende gestalterische Leistung steckt, die nicht nur in Computervisualisierungen und Animationen, sondern in konkrete und testbare Prototypen mündet, ist es auszeichnungswürdig.

Marek Holovac und Yichen Fan des Lehrstuhls Technisches Design der TU Dresden haben mit dem Entwurf TK100 / Innomade genau so ein ausgezeichnetes Projekt realisiert. Laut Selbstbeschreibung ist TK100 „ein autonomer Feldroboter für Acker-, Gemüse- und Reihenkulturen und wurde mit Blick auf Benutzerfreundlichkeit und einfache Wartung konzipiert. Seine modulare Bauweise und standardisierten Schnittstellen erlauben den Einsatz verschiedener Geräte ohne Umrüstung. Hinzu kommt die Möglichkeit einer Überwachung und Steuerung via Mobilgerät.“

In meinen Worten ist es ein herausragendes Beispiel für die Kooperation von Industrieunternehmen mit Gestalterinnen und Gestaltern. Hier ist formaler Wagemut, ernsthaftes Prototyping und die Arbeit an handfesten Problemstellungen zu erkennen. Das zeichnen wir mit Freuden aus.

Von:
Christian Zöllner

SÄCHSISCHER STAATSPREIS FÜR DESIGN
AUSGEZEICHNET
2025



PREISTRÄGER:INNEN

MyeloAID – KI Technologie für bildbasierende Diagnostik

DESIGN:
Cindy Marquardt, Marco Zichner | neongrau (Dresden)

AUFTRAGGEBER:
Markus Badstübner | cancilio (Dresden)

Preisgeld: 5.000 €

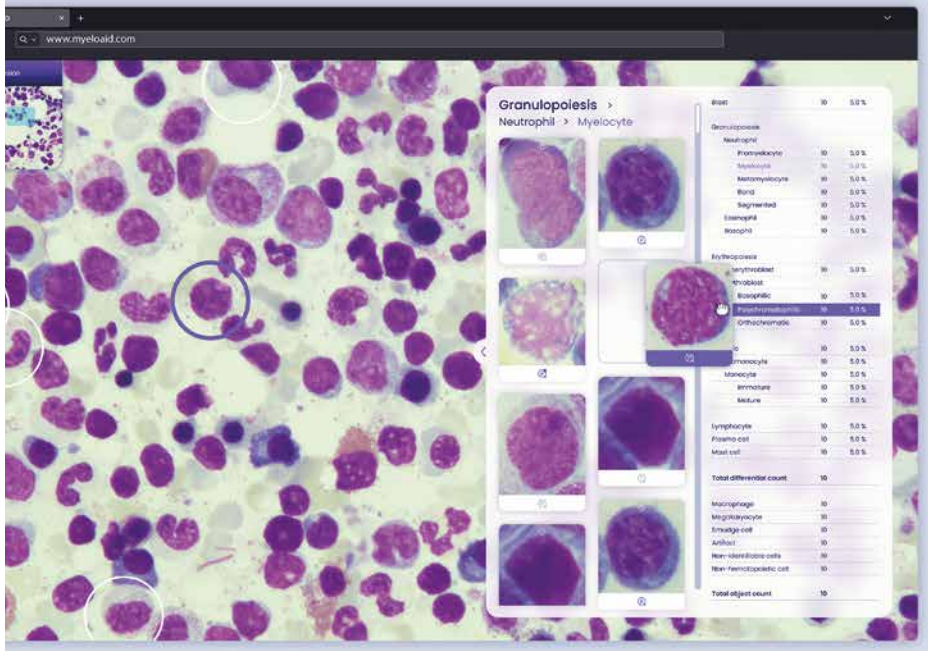
Um Erkrankungen des Bluts, z.B. Leukämie, zu erkennen und zu diagnostizieren, bedarf es eines Myelogramms.

Die dazu notwendige Untersuchung von Knochenmarkproben erfolgte seit über 70 Jahren nach derselben Methode: Beim Knochenmarkabstrich werden Zellen manuell mikroskopisch analysiert und bestimmt. Diese Vorgehensweise ist zeitaufwendig, benötigt hochqualifiziertes Personal und führt dennoch nicht immer zu reliablen Ergebnissen. Cancilico revolutioniert diesen diagnostischen Prozess mit der KI-basierten Software MyeloAID.

MyeloAID automatisiert die komplexen und vorwiegend analogen Abläufe grundlegend. Das UX/UI-Design unterstützt den Wandel aktiv und nutzerzentriert, indem vertraute klinische Routinen nahtlos und intuitiv in digitale Machbarkeit integriert werden. Die Nutzung via Browser bringt zusätzliche Unabhängigkeit für die Anwender:innen. Das Interface ist klar strukturiert und übersichtlich. Abläufe und Interaktionen sind eindeutig und reduziert. Medizinische Anwender:innen profitieren von einer schnellen Orientierung und präziser Führung durch MyeloAID, wodurch Aufwand reduziert und zugleich die diagnostische Genauigkeit gesteigert wird.

Oberste Priorität bei der Gestaltung hatte die intuitive und fehlerresistente Bedienbarkeit der Anwendung, um medizinischem Fachpersonal die Akzeptanz und den sicheren Umgang mit der neuen Technologie zu erleichtern. Vertrauensstiftend ist die funktionale Kombination aus KI-Technologie und menschlicher Kontrolle, während UX und UI beide Welten erkennbar voneinander trennen. Durch das nachvollziehbare Interface können Anwender:innen die KI-generierten Analysen eigenständig validieren und korrigieren, sodass die Kontrollinstanz 'Mensch' dem Prozess erhalten bleibt. Diese Transparenz unterstützt maßgeblich die Akzeptanz digitaler Innovationen im klinischen Alltag. Rückmeldungen aus der klinischen Praxis bestätigen eine erhebliche Zeitersparnis, die Belastbarkeit der Ergebnisse und die Einfachheit der Anwendung.

www.neongrau.de | www.cancilico.com



PREISTRÄGER:INNEN

LAUDATIO

Allzu oft denken wir noch, dass Design vor allem Produkte gestaltet. Und immer noch müssen sich Designerinnen und Designer gegen das Vorurteil wehren, ihre vordringliche Aufgabe sei es, die Dinge am Ende schön zu machen.

Dabei liegt das große Potenzial von Design darin, Beziehungen zu gestalten, brauchbare Beziehungen, wie es Herbert Malecki schon vor über 50 Jahren formuliert hat.

Cindy Marquardt und Marco Zichner ist es mit dem Diagnosetool MyeloAID gelungen, mehrere solcher brauchbaren Beziehung zu gestalten.

Zunächst einmal ist – und das ist keine Selbstverständlichkeit – die Schnittstelle zwischen Mensch und Maschine vorbildlich gestaltet. Neben der genauen Analyse der Nutzererfahrung in diesem sehr speziellen medizinischen Bereich sorgt das Design der Bedienoberfläche für ein intuitives Nutzungserlebnis.

Sodann wird mit MyeloAID auch die Qualität der Beziehung zwischen Patient:innen und medizinischem Personal signifikant erhöht. Es kommt eine sinnvolle Anwendung von Künstlicher Intelligenz zum Einsatz, mit dem das bis dato übliche, äußerst fehleranfällige menschliche Zählen der Blutzellen hinfällig wird. Das verkürzt einerseits den Patient:innen die quälende Dauer der Ungewissheit, andererseits verschafft es den medizinischen Anwender:innen wertvolle Zeit für Diagnose und Therapie.

Die Tatsache, dass das Diagnosetool bereits in der Praxis erprobt wird, spricht für sich und zeigt: Gutes Design verbleibt nicht in der Theorie.

Von:
Stephan Ott

SÄCHSISCHER STAATSPREIS FÜR DESIGN
ausgezeichnet
2 0 2 5

PREISTRÄGER:INNEN

PI ROPE Textilspeiche

DESIGN:
Ingo Berbig | PI ROPE (Chemnitz)

Preisgeld: 5.000 €

Seit 2018 werden in der historischen Strickfabrik, unweit des Erzgebirges, die exorbitant leichten und haltbaren Speichen von PI ROPE aus textilem Material für den ambitionierten Fahrradeinsatz gefertigt.

Getreu dem Motto, dass Tradition nicht in dem Aufbewahren der Asche besteht, sondern im Weiterreichen der Streichhölzer, hat sich das Projekt auf die Fahne geschrieben, die traditionelle Fortbewegung auf muskelkraftbetriebenen Fahrrädern durch einen neuen technologischen Ansatz zu bereichern. Immer mit der Maßgabe, der Fahrradfahrerin oder dem Fahrradfahrer einen Mehrwert zu bieten, der mit etablierten Lösungen nicht erzielbar ist. Leichter, komfortabler, individueller – so die drei Schlagworte, die die Hauptziele von PI ROPE kurz und prägnant beschreiben. Diese drei Attribute sind nur durch den Einsatz neuer Materialien und Denkweisen zu erreichen.

2013 als Forschungsprojekt der TU Chemnitz gestartet, konnte in einer mehrjährigen Forschungs- und Entwicklungsphase eine haltbare und praxistaugliche Lösung erarbeitet werden, die die gesteckten Ziele vollständig erfüllt. Die textile Speiche aus der Hochleistungsfaser Vectran war geboren, einem Polymer, das hervorragende chemische und physikalische Eigenschaften für den Fahrradbau mitbringt.

In Kombination mit ausgesuchten Komponenten aus dem Felgen- und Nabenbereich lassen sich Laufräder bauen, die in Performance und Design zu überzeugen wissen. Leichtbau trifft auf dämpfende, komfortable Fahreigenschaften, gepaart mit Individualität und Design. Die geflochtene Optik der Speiche spricht für sich und dank des neuen Materials ergeben sich zusätzliche Gestaltungsmöglichkeiten und Freiheiten im Design, die mit konventionellen Stahlspeichen schwer umsetzbar sind. Durch die zahlreichen farblichen Gestaltungsmöglichkeiten besteht die Chance, jedes Laufrad zu personalisieren. Mach dein Bike so individuell wie dich selbst! #ridetherope

www.pirope.net

PREISTRÄGER:INNEN

LAUDATIO

Die textilen Fahrradspeichen aus dem Hause PI ROPE haben die Jury des Sächsischen Staatspreises für Design überzeugt.

In einer kleinen, feinen Manufaktur arbeiten Textiltechnolog:innen an einem exzellenten Produkt. Jede einzelne Fahrradspeiche wird manuell konfektioniert.

Die textile Technik des Flechtens spielt dabei die Hauptrolle, eine Flechtmaschine ist das Herzstück der Werkstatt. Das Besondere an den Hochleistungsspeichen: Hier wird etwas Flexibles und Textiles in eine Anwendung gebracht, die bisher starr gedacht wurde. Seit 2017 erforscht und fertigt das Unternehmen PI ROPE in der aktuellen Kulturhauptstadt Chemnitz textile Fahrradspeichen mit unglaublichen Eigenschaften. Enorm leichte „Vectran"-Fasern erlauben größtmögliche Gewichtsersparnis – fünfmal stärker als Stahl, zehnmal fester als Aluminium und dabei federleicht. Eine Fahrradspeiche für die Hosentasche. Dazu kommt die unglaubliche Bandbreite an Farben und Längen. Ein solches Designprodukt wird nur möglich, weil die Gründer:innen wissen, was sie tun – und vor allem für wen. Mit Hilfe einer Innovationsfaser einerseits sowie der Anwendung der althergebrachten Flechttechnik. Interessant sind zudem alternative Anwendungsmöglichkeiten. Natürlich sind diese Speichen im Fahrradsport State of the Art. Insbesondere Hochleistungsradsportler:innen im In- und Ausland schwören auf die textile Speiche. Doch sie kann auch Anwendung im Bereich der Mobilitätshilfen finden. Denn auch Rollstühle fahren mit gespeichten Rädern. Wenn diese leichter werden durch Innovation, wird auch der Umgang mit dem lebensnotwendigen Hilfsmittel leichter.

PI ROPE beliefert weltweit Kund:innen. So bleibt der Textilstandort Chemnitz am Leben und im Gespräch. Das Unternehmen arbeitet nach dem Leitsatz „Klasse statt Masse". Wir würden gut daran tun, uns an dieser Liebe zur Qualität in allen erdenklichen Bereichen ein Beispiel zu nehmen. Es geht den Inhaber:innen des Unternehmens von Beginn an darum, alles in liebevoller Handarbeit herzustellen. Das erzeugt eine Anverwandlung mit dem Produkt, die gut tut in unseren Zeiten des qualitätsarmen Überkonsums. Und auch das Thema Long Durability ist erprobt und bewiesen, so fährt die PI ROPE Nullserie auch noch nach 50.000 Kilometern Strecke.

Von:
Eva Howitz

SÄCHSISCHER STAATSPREIS FÜR DESIGN
ausgezeichnet
2 0 2 5

PREISTRÄGER:INNEN

unimory – Das Puzzle- und Gedächtnisspiel für alle

DESIGN:
Jonathan Meuer (Freital)

IDEE | HERSTELLUNG:
Jessica Haustein | unimory, Klipphausen

Preisgeld: 5.000 €

unimory ist ein Spiel für alle. Es zeichnet sich durch seine hochwertigen taktilen Spielsteine, die Verpackung mit Brailleschrift und barrierefrei verfügbaren Spielanleitungen aus. So können Menschen mit verschiedenen Voraussetzungen – unabhängig von Alter, Sehfähigkeit oder anderen Einschränkungen – gleichberechtigt miteinander spielen und gemeinsam Spaß haben.

Das Spielprinzip ist ähnlich einem Memorys. Anders als Spiele, die für Menschen mit Einschränkungen aufwändig und teuer angepasst wurden, ist unimory von Beginn an für alle gestaltet. Das Spielprinzip basiert dabei auf dem klassischen Memory und ist damit einfach für jeden zugänglich. Im Gegensatz zu herkömmlichen Legekarten-Memorys setzt unimory auf taktile Spielsteine. Diese lassen sich nicht nur viel einfacher greifen, sondern vor allem auch haptisch ertasten. Ob zwei Steine als Paar zusammengehören, kann man also nicht nur sehen, sondern auch fühlen. Und wenn man sich nicht ganz sicher ist, probiert man es einfach aus! Spielsteine, die als Paar zusammengehören, fügen sich mit einem hörbaren “Clack” zu einem zusammen. unimory setzt nicht nur auf soziale, sondern auch auf ökologische Nachhaltigkeit. Es ist langlebig und robust gestaltet, lässt sich in der Spülmaschine reinigen und der zu 80% mit Holz versetzte Recyclingkunststoff lässt sich immer wieder verwenden.

Einzigartig an unimory ist außerdem, dass die gesamte Produktentwicklung in Deutschland stattfindet: Entworfen in Dresden, werden die Spielsteine in Hessen hergestellt. Die barrierefreien Verpackungen kommen aus Bayern und werden mit Liebe in der sächsischen Landeshauptstadt zusammengestellt und verschickt. Entsprechend stolz ist unimory darauf, dass das Vorhaben, Inklusion spielend voranzutreiben, vom Freistaat Sachsen und der Europäischen Union unterstützt wird.

www.unimory.eu

PREISTRÄGER:INNEN

LAUDATIO

Clevere Innovation findet oft in kleinen Details statt. Die Designbranche vermag es außerordentlich gut, diese versteckten Potenziale zu identifizieren und ans Licht zu bringen. Was oft einfach klingt, ist in der Umsetzung komplex, in der Kommunikation mühsam und in der Akzeptanz durch Kundinnen und Kunden herausfordernd.

Mit Unimory haben Jonathan Meuer und Jessica Haustein ein Projekt in die Welt gebracht, das genauso einfach aussieht, in der Umsetzung komplex ist, nur dass es mühelos kommuniziert ist und für Käuferinnen und Käufer hervorragend aufbereitet ist.

Unimory ist laut dem Designer Jonathan Meuer und der Herstellerin Jessica Haustein „ein Spiel für alle“. Im Gegensatz zu herkömmlichen Legekarten-Memorys setzt unimory auf taktile Spielsteine. Diese lassen sich nicht nur viel einfacher greifen, sondern vor allem auch haptisch ertasten. Spielsteine, die als Paar zusammengehören, fügen sich mit einem hörbaren “Clack” zusammen. So können Menschen mit verschiedenen Voraussetzungen – unabhängig von Alter, Sehfähigkeit oder anderen Einschränkungen – gleichberechtigt miteinander spielen und gemeinsam Spaß haben.

Als Jury hat uns die sinnliche Qualität und die strukturelle Komplexität des Entwurfes überzeugt. Die Spielsteine liegen mit angenehmem Gewicht in der Hand, die Passungen der Gegenstücke „klackt“ wirklich herrlich zufriedenstellend und selbst, wenn trotz zunächst augenscheinlicher Zugehörigkeit zwei Steine nicht zueinander passen, bleibt der Spielspaß auf hohem Niveau. Die Möglichkeit, mit diesem Spiel regional und sogar mit recycelten Kunststoffen zu produzieren, ist eine großartige Perspektive für das Team, aber auch für die sächsische Kreativwirtschaft.

Von:
Christian Zöllner

NOMINIERT

AKTIONSLABOR REDAKTIONELLE GESELLSCHAFT

DESIGN:
Karla Schröder, Melanie Skurt, Benjamin Jenak, Tom Waurig | lilazwei GmbH (Dresden)

Das Aktionslabor Redaktionelle Gesellschaft ist eine mobile, interaktive, kostenfrei zugängliche Ausstellung zu den Themen Nachrichten-, Informations- und Journalismuskompetenz.

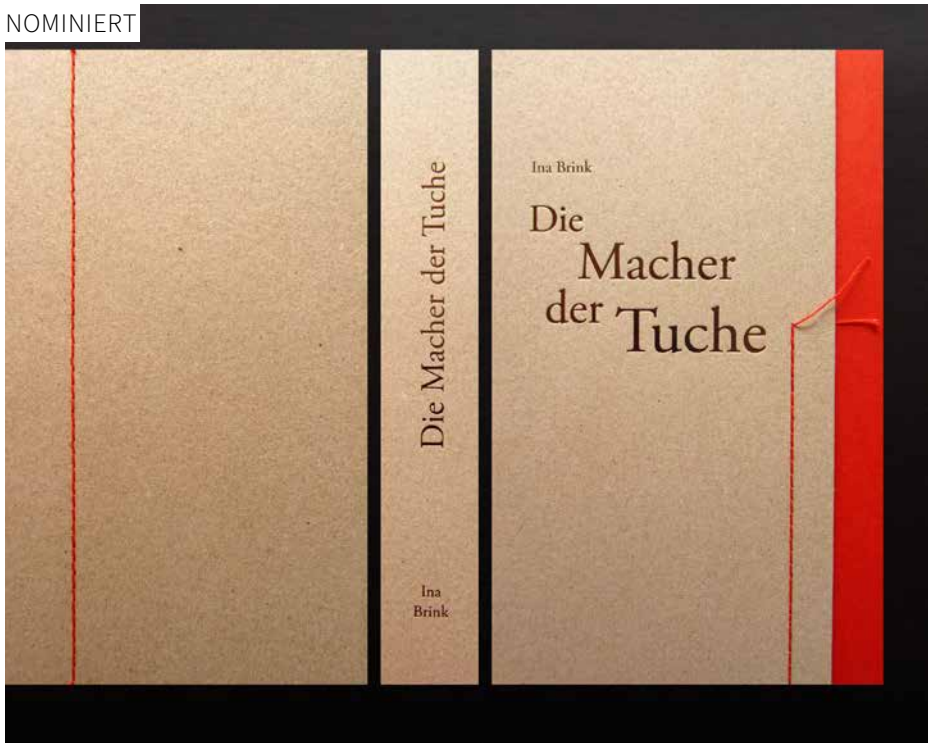
Es soll informieren, durch Irritation Aufmerksamkeit generieren und niedrigschwellig, unterhaltsam, unkompliziert zum Nachdenken über den Umgang mit Informationen anregen. Denn: Der kompetente Umgang mit Informationen ist Grundlage einer funktionierenden Demokratie.

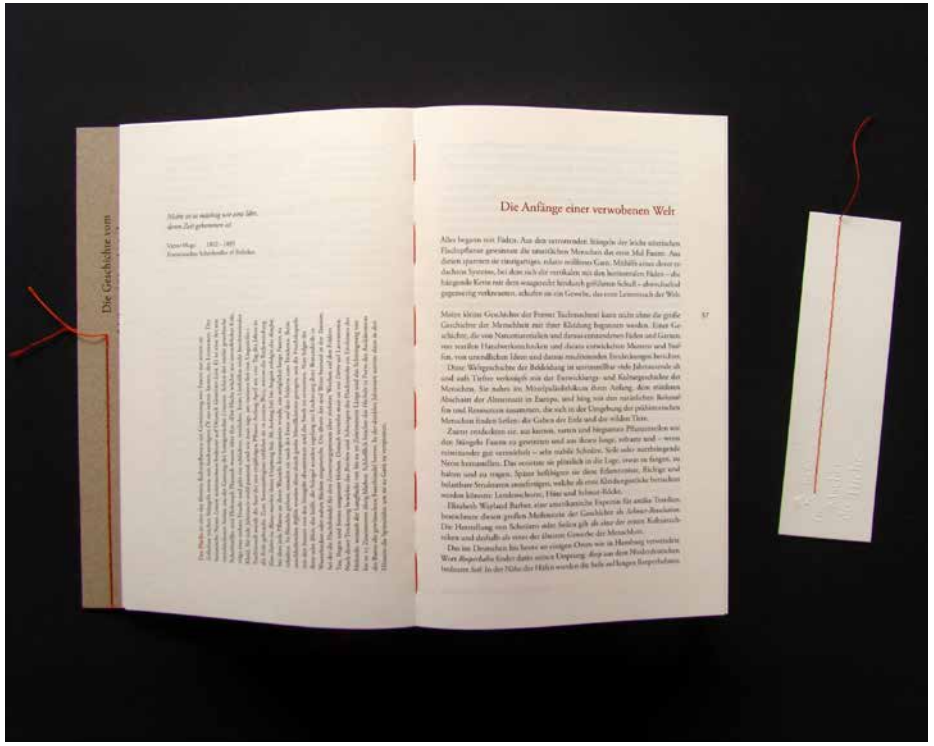
Zielgruppe: Die Zielgruppe sind vor allem Erwachsene in Bibliotheken, die sich bisher wenig mit (Des-)Information auseinandergesetzt haben und für die es wenig Bildungsangebote zu den genannten Themen gibt.

Gestaltung: Das Aktionslabor ist für eine Minimalfläche von 4 x 4,5 m konzipiert. Die Elemente können flexibel, kreativ angeordnet werden, sodass Räume individuell bespielbar sind. Sie sind leicht transportierbar, brauchen keine Fachkenntnis beim Aufbau und bestehen aus insgesamt drei illustrierten Säulen, die 200 x 50 x 50 cm groß sind. Zwei davon transportieren Inhalte über Text und Bild, die dritte Säule beinhaltet ein VR-Game. Zudem gehören drei Spielpodeste mit Leinwand und Sitzhockern zur Ausstellung.

Ziele/Ergebnisse: 1. Prägnant und unterhaltsam erklären: Das Hands-on-Labor wurde von unserer Dresdner Kreativagentur lilazwei konzipiert, designt, redaktionell erarbeitet und technisch begleitet. Drei Säulen erklären spielerisch, niedrigschwellig Aspekte der Nachrichtenkompetenz. 2. Anregen und aktivieren: Menschen werden eingeladen, ihre Nachrichtennutzung zu reflektieren und durch Spielszenarien zu hinterfragen. 3. Problemlösung: Es geht darum, Menschen, die sich an „dritten (Alltags-)Orten“ begegnen, in den Dialog zu bringen.
4. Unterhalten, nicht belehren: Das Aktionslabor will kurz Irritation erzeugen, aber kein Misstrauen gegenüber Medien.

Ton/Emotion/Wirkung: Das Aktionslabor hat einen experimentellen, offenen Ton – wie im Forschungslabor wird erkundet, wie Medien und Journalismus wirken. Mit seinem werkstattartigen Charakter lädt es ein, Medienverhalten zu erforschen – im prozesshaften Ausprobieren. In Sachsen entwickelt ist es nun in diversen deutschen Städten zu sehen.





NOMINIERT

BUCH „DIE MACHER DER TUCHE“

DESIGN | IDEE:
Ina Brink (Leipzig)

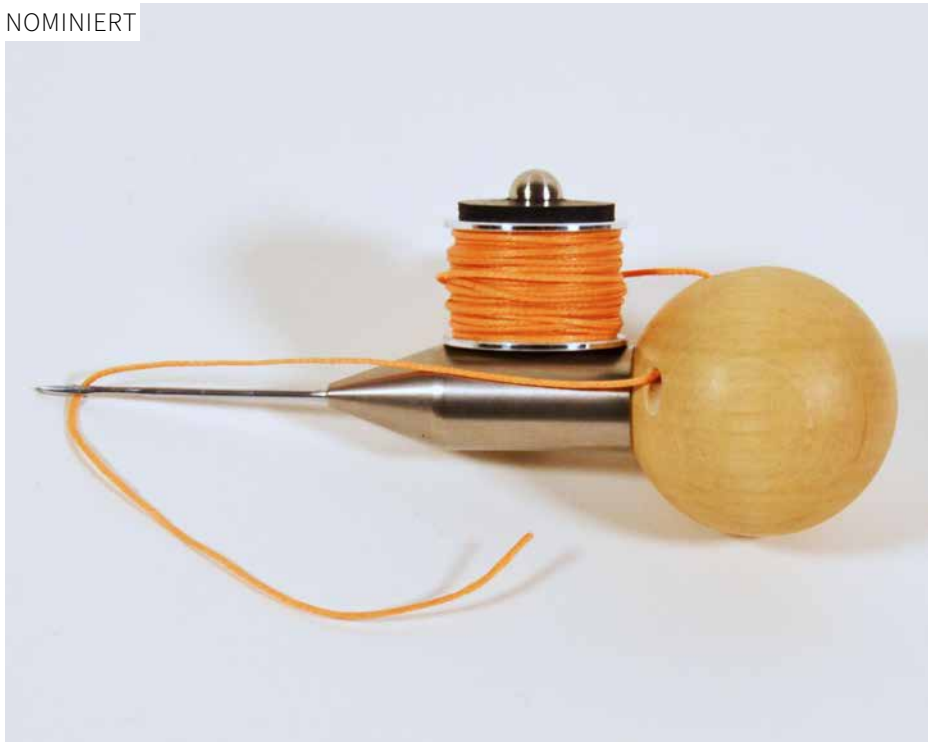
Alles begann mit Fäden, gewonnen aus Flachsfasern oder der Schafwolle, verwoben durch Kette und Schuß zum ersten Tuch der Welt.

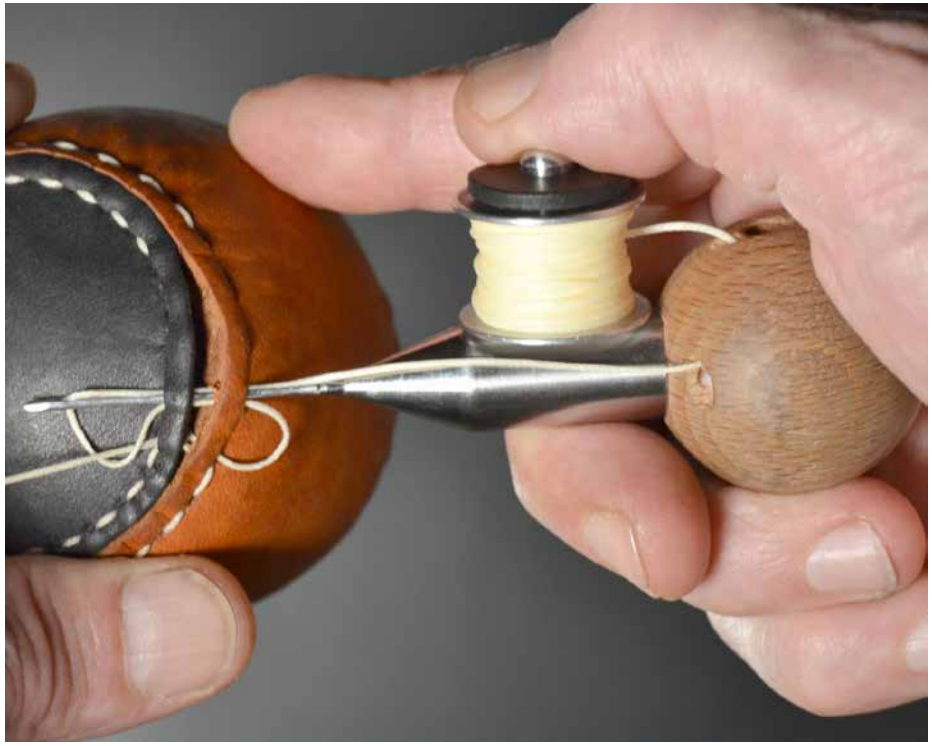
Das Weben zählt zu den ältesten Handwerkskünsten der Menschheitsgeschichte. Ohne ein Gewebe gäbe es keine Kleidung, die uns schützt und darüber hinaus Ausdruck des eigenen Selbstbildes sowie des gesellschaftlichen Status ist.
In der westlich geprägten Konsumgesellschaft haben wir aufgrund des fast vollständigen Verschwindens der regionalen Textilindustrie den Bezug zu den enorm aufwendigen, zeitintensiven Arbeitsprozessen der Tuchherstellung verloren. Stattdessen verbrauchen wir billige, oft qualitativ schlechte Fast-Fashion-Kleidung zum Wegwerfen und jagen einem vermeintlich notwendigen Modetrend hinterher – auf Kosten von Menschen, Tieren und Umwelt am anderen Ende der Welt. Die uralte Tradition der Tuchmacherei erzählt Ina Brink am Beispiel der Geschehnisse ihrer Heimatstadt Forst (Lausitz), einst berühmtes Deutsches Manchester. Dabei verwebt sie die Geschichte mit dem rund zweieinhalb Jahrhunderte langen Schicksal ihrer Tuchmacherfamilie, für die vor allem das 20. Jahrhundert eine Zeit der stetigen Verluste und Neuanfänge darstellte: mit zwei Weltkriegen, Inflationen, Wirtschaftskrisen, den Schwierigkeiten als Privatunternehmer während der Ära DDR mit der 1972 erfolgten Verstaatlichung sowie des Umbruchs ab 1989.

Ina Brinks Tuchmacherei-Geschichte möchte zum Nachdenken über die Kostbarkeit von Kleidung gegen Fast Fashion anregen, um das eigene Gewand wieder mit wertschätzenden Augen zu betrachten – als Hommage an ein unverzichtbares Handwerk, als Plädoyer für Nachhaltigkeit, Langlebigkeit und Zeitlosigkeit unserer zweiten Haut.

Die Buchgestaltung ist eine Allegorie auf die Tuchmacherei: mit genähten Fäden auf Umschlag und Lesezeichen, Schweizer Broschur mit roter Fadenheftung, der Farbe Backsteinrot für die backsteinroten Tuchfabriken, vertikal und horizontal gestellter Schrift für Kette und Schuß.

www.inabrink.com/die-macher-der-tuche





NOMINIERT

Die Handnähahle für die Selbstreparatur

DESIGN:
Ulrich Czerny | CZERNY Lederdesign (Lichtenau)

HERSTELLUNG:
Jürgen Huss | Huss Maschinenbau GmbH, Sehmatal (Neudorf)

Die HUSS-CZERNY Ahle ist ein Manifest für eine neue Reparaturkultur: Ein starker Weg, um Ressourcen zu schonen, ist eine längere Nutzungsdauer. Oft braucht es dafür nur das richtige Werkzeug und aus „Wegwerfen und Nachkaufen“ wird „Selbstreparieren und Stolz-darauf-Sein“.

Das Problem: Aufgeplatzte Nähte am Lederschulranzen, ein sich lösender Riemen am Rucksack oder Nähte an der Jeans – gerade bei dickem Material sind Reparaturen oft mühsam. Nähmaschinen stoßen an ihre Grenzen, das Nähen von Hand ist schwierig und kraftaufwendig. So landen viele Dinge im Müll, obwohl sie eigentlich noch gut zu retten wären.

Die Lösung: Die HUSS-CZERNY Handnähahle – das clevere Nähwerkzeug für stabile Reparaturen.

Sie besteht aus einer Nadel mit Griff und Fadenspule. Sie ist ergonomisch optimiert, um in der Hand „ganz natürlich“ ihren Platz zu finden. Die HUSS-CZERNY Ahle ist ideal für Leder, Plane, Gurtband & Co. und hilft bei schwer zugänglichen Nähten.

Wer steckt dahinter: Ulrich Czerny – gelernter Werkzeugmacher und Feinsattler mit jahrzehntelanger Erfahrung in der Arbeit mit Leder – und Jürgen Huss – Maschinenbauer und Tüftler aus dem Erzgebirge – verbindet die Leidenschaft für gutes Handwerk. Gemeinsam haben sie ein altes, vergessenes Werkzeug hervorgeholt und weiterentwickelt und Funktionalität, Ergonomie und Nachhaltigkeit auf den Punkt gebracht.

Statement: „Die Kunst der Reparatur. Meine Dinge selbst reparieren zu können, ist für mich eine Lebenskunst. Ich empfinde Glück, wenn ich eine Reparatur erfolgreich abgeschlossen habe – und dieses Glück kehrt jedes Mal zurück, wenn ich der reparierten Sache in meinem Alltag wieder begegne. Viele Dinge werden dadurch zu einem Teil von mir, werden schöner und erhalten für mich einen neuen, höheren Wert. Kaufen kann jeder – Reparieren ist die Kunst.“

https://lederdesign.de/huss-czerny_ahle.html

NOMINIERT

experimentelles Glas-Archiv

DESIGN:
Carl Bens (Leipzig)

Als Bildhauer ist Carl Bens tief in der angewandten Kunst verwurzelt, mit dem gestalterischen Schwerpunkt und der Fragestellung von Möglichkeiten räumlicher Darstellungen von Materialität und Stofflichkeit.

In dieser experimentellen Praxis ist ein sich erweiterndes Archiv aus Recycling-Gläsern entstanden, welches in der analytischen Form eines Kubus und in dessen Wiederholung die künstlerische Untersuchung der Qualitäten von Recycling-Gläsern verschiedenster Ursprünge zeigt.

Der Kubus in seiner reduzierten und eindeutigen Form funktioniert als klar definierter Raum. Innerhalb dieses Raumes verwendet Carl Bens gefundene Gläser, welche von ihm in einem homogenen Körper geschmolzen werden. Es entwickeln sich Bildwelten, welche ein assoziatives Spiel mit den Betrachter:innen eingehen. Das Zufällige und Unerwartete wird hier gezielt als gestalterisches Element verwendet. Die sich ergebenden Eindrücke sind für Carl Bens ebenso spannend und vereinnahmend wie für die Betrachter:innen. Für den Bildhauer und Künstler Carl Bens ist es ein künstlerischer Wissensschatz, aus dem er in dieser vereinfachten Form Rückschlüsse auf die sich ergebenden Möglichkeiten der verschiedenen Materialitäten und Stofflichkeiten je nach Ursprung gewinnen kann. Durch die konkrete Gegenständlichkeit lassen sich die Erkenntnisse daraus teilen und in der räumlichen Darstellung der bildhauerischen Arbeit im Ausstellungskontext kommunizieren.

Die künstlerisch gestalterische Arbeit des experimentellen Glas-Archivs war zuletzt in der Ausstellung „Werkschau - Made in Sachsen“ in Chemnitz zu sehen.

www.carl-bens.com

NOMINIERT

Herbarium Machina

DESIGN:
Carlotta Weiser, Aileen Dietrich | actu&tactu (Leipzig)

TEAM:
Nadine Rangosch (Leipzig), Zeno Gries (Berlin)

Das Herbarium Machina ist ein digitales Designprojekt, welches das klassische Konzept eines Herbariums neu interpretiert.

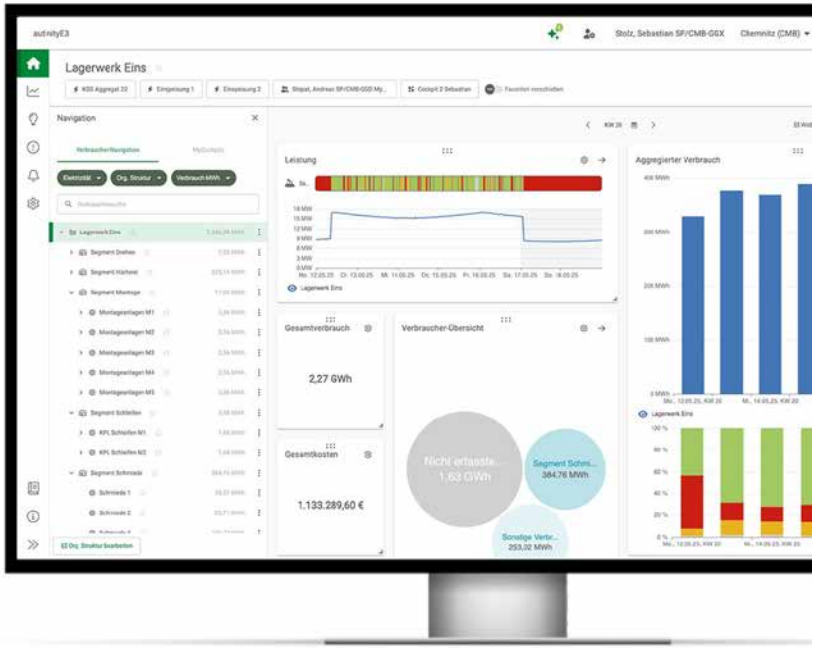
Statt gepresster Pflanzen zeigt die Website detailreiche, interaktive 3D-Modelle. Durch intuitive Scroll- und Cursorbewegung lassen sich die Objekte frei drehen – eine visuelle und haptische Annäherung an botanisches Wissen, die mit gewohnten Darstellungskonventionen bricht.

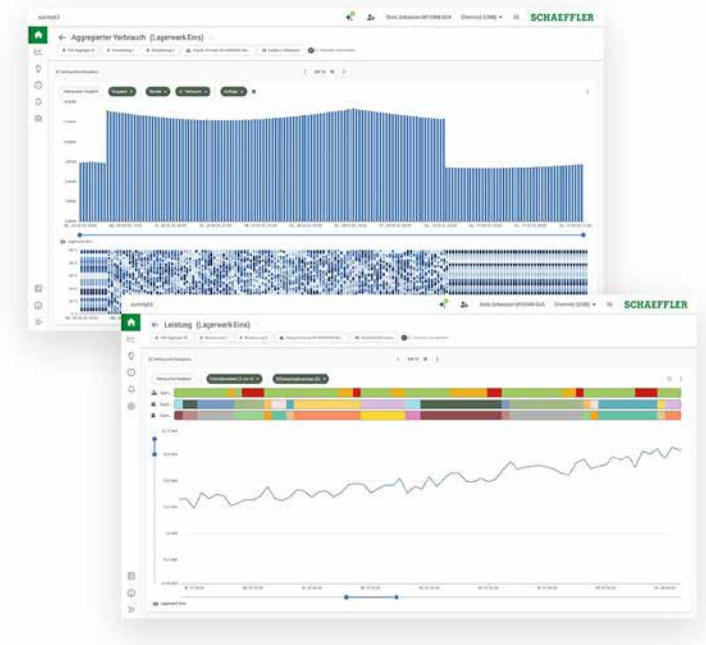
Das Interface ist konsequent reduziert gestaltet. Ein tiefer, schwarzer Hintergrund und eine klare Struktur geben den organischen, teils skulptural wirkenden Pflanzenscans maximalen Entfaltungsraum. Die visuelle Sprache basiert auf Kontrasten: Das Spiel mit den unterschiedlichen Glyphen der experimentellen Display-Schrift „Blanc Groove" verleiht der Gestaltung einen dynamischen und charakterstarken Ausdruck. Die Unregelmäßigkeiten der Pflanzen(scans) werden so auf eine typografische Art und Weise visuell aufgegriffen und betont. Ergänzt wird dieses expressive Element durch die funktionale „Space Grotesk", die für gute Lesbarkeit in Navigation und Fließtext sorgt. Beide Schriften spiegeln das Spannungsfeld zwischen wissenschaftlicher Präzision und künstlerischer Offenheit.

Die visuelle Gestaltung setzt sich auch in den analogen Anwendungen fort: Ausstellungsgrafiken, Wandplott und Printmedien basieren auf dem digitalen Konzept und transferieren es in den physischen Raum.

Das Herbarium Machina ist als wachsendes System angelegt. Die Website wird mit neuen 3D-Scans und durch weitere Kooperationen mit Botanischen Gärten fortlaufend erweitert. Das Projekt verbindet Gestaltung, Technologie und Wissenschaft zu einem lebendigen, visuell geprägten Zugang zur Pflanzenwelt.

www.herbarium-machina.de





NOMINIERT

INNOVATION TRIFFT NACHHALTIGKEIT: MIT AUTINITYE3 WIRD ENERGIEMANAGEMENT ZUR STRATEGISCHEN ENTDECKUNGSREISE

DESIGN | IDEE:

Anna Hartenberger, Sebastian Stolz | Schaeffler Digital Solutions GmbH (Chemnitz)

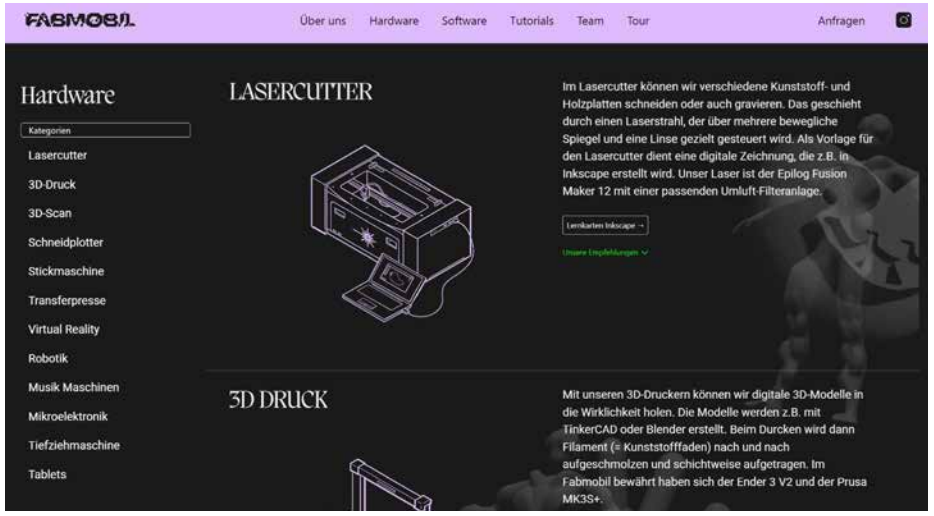
In Zeiten, in denen Nachhaltigkeit nicht nur gefordert, sondern zum echten Wettbewerbsvorteil wird, bietet autinityE3 eine kraftvolle Antwort: Eine UI/UX-getriebene Plattform, die Unternehmen befähigt, ihre Energieflüsse zu verstehen, zu gestalten und Verantwortung zu übernehmen – datenbasiert, transparent und intuitiv.

Das System verarbeitet alle Arten von Energiedaten und macht diese ganzheitlich erfassbar. Die Software erlaubt es, das eigene Unternehmen aus einer neuen Perspektive zu betrachten: dem Blickwinkel der Energieeffizienz. Was verbrauchen Maschinen wirklich? Wo entstehen Verluste? Welche Prozesse sind effizient – welche nicht? Das individuell gestaltbare Cockpit bildet dafür das Herzstück. Anwender:innen komponieren ihr eigenes Dashboard aus konfigurierbaren Widgets, passen Inhalte, Layout und Granularität frei an – und speichern verschiedene Ansichten für unterschiedliche Szenarien.

Die Herausforderung: maximale Anpassbarkeit bei absoluter Klarheit. Durch Nutzerforschung, Prototypen und iteratives Testing entstand eine Oberfläche, die für Einsteiger:innen sofort zugänglich ist und Expert:innen sowie Neueinsteiger:innen tiefgehende Analysen ermöglicht. KI-Prognosen, interaktive Grenzwerte und maschinennahe Visualisierungen machen aus reinen Verbrauchswerten echte Handlungsimpulse. Die klare, reduzierte Gestaltung unterstützt nicht nur die Usability, sondern schafft auch Vertrauen in die Datenbasis und stärkt das Bewusstsein für nachhaltige Entscheidungen. Ein konsistentes Designsystem ermöglicht Skalierbarkeit, von einzelnen Linien bis zur globalen Werkslandschaft – browserbasiert, wartbar und zukunftsfähig.

Als 100%ige Eigenentwicklung der Schaeffler Digital Solutions aus Chemnitz ist autinityE3 mehr als ein Werkzeug. Es ist ein Zugang zu echter Veränderung – eine Plattform, die nicht nur informiert, sondern aktiviert. So zeigt autinityE3: Gutes UI/UX-Design kann nicht nur Komplexität auflösen – es kann auch Wandel ermöglichen.

www.schaeffler-digital-solutions.de



NOMINIERT

KOMMUNIKATIONSDESIGN FÜR FABMOBIL PROJEKT

DESIGN | IDEE:
Fabmobil Designkollektiv (Dresden)

Das Designkollektiv des Fabmobil e.V. hat in den letzten Jahren ein umfängliches und offenes System zur zielgruppengerechten Kommunikation des Fabmobils und der Lokallabore entwickelt.

Das Fabmobil bringt als zur fahrenden Werkstatt umgebauter Doppeldeckerbus Digitalisierungswissen zu jungen Menschen in die ländlichen Räume Sachsens. Die gestalterische Herausforderung für das Designkollektiv liegt darin, komplexe didaktische Inhalte für unterschiedliche Altersgruppen verständlich und einladend aufzubereiten. Hinzu kommt der „neue“ Ansatz des Fabmobils, der für Lehrer:innen genauso verständlich sein muss wie für Sozialpädagog:innen. Die Gestaltung soll nachvollziehbar sein und sich von Bildungsmedien aus dem Schulbereich abheben.

Zentrale Maßnahmen sind die frisch gestaltete und dabei klar strukturierte, barrierearme Website mit reduziertem Layout und eindeutiger Navigationsführung sowie die visuelle Gestaltung von Lernkarten, die durch Icons, Farbcodierung und niedrigschwellige Sprache den Einstieg in Programme im Bereich Design und Code erleichtern. Die Karten sind digital und analog nutzbar, frei verfügbar und didaktisch erprobt. Die Website dient als Open Education Ressource und stellt den gesamten Wissenspool des Fabmobil Projekts kostenfrei zur Verfügung.

Zwei transportable „Fabmodule“ wurden 2025 entwickelt, um neben den Lokallaboren eine schulinterne Verstetigung des Projekts zu ermöglichen. Fabmodule sind umfänglich ausgestattete „mini Fabmobile“, die für 6 Monate in den Schulen verbleiben und so gestaltet, dass sie den Projektcharakter transportieren und zugleich offen zugänglich, schnell anzueignen und niederschwellig zu benutzen sind. Verantwortlich für die Fabmodule sind von uns gebriefte Schüler:innen.

Für Feedback und Evaluation hat das Fabmobil eine eigene App. Das Kollektiv hat sie so gestaltet und strukturiert, dass junge Teilnehmende zu Beginn eines Workshops digital registriert und ongeboardet werden und zum Abschluss qualitatives Feedback geben können.

www.fabmobil.org

NOMINIERT

Mehrweglabor

DESIGN | IDEE:
Kunstvermittlungsteam der Galerie für Zeitgenössische Kunst (Leipzig)
Lydia Bogdan, Hà Cao, Maja Engesser, Alexandra Friedrich, Martin Haufe, Alexandra Ivanciu, Daniela Junghans, Genesis Kahveci, Saori Kaneko, Tania Kolbe, Nora Krings, Romy Kroppe, Johanna Krümpelbeck, Matilda Materni, Melanie Ruhe, Linus Saternus, Lena Seik, Leo Mio Siebke, Wiebke Steinert, Victor Stinglhamber, Hanna Thuma, Iris Wickenhäuser, Eduardo Xerez

Was passiert mit all dem Holz, Papier und den Farben nach dem Ende einer Ausstellung? Wo landen Bühnenbilder und Kostüme, wenn der Vorhang gefallen ist? Wie können wir in Kulturinstitutionen ein Bewusstsein für Nachhaltigkeit in der künstlerischen Praxis, aber auch im Berufsalltag entwickeln?

Im Mehrweglabor sammeln wir Restmaterialien aus dem Kulturalltag, die sonst im Müll gelandet wären, und machen diese für Mitarbeiter:innen und Besucher:innen sichtbar. Wie lassen sich diese Materialien nachhaltig nutzen und wie können sie kreativ wiederverwertet werden? Das Mehrweglabor ist auch eine Upcyclingwerkstatt, in der mit den Materialien experimentiert werden und Neues entstehen kann.

Dazu gibt es im Mehrweglabor ein Materiallager, einen Werkstattbereich, eine Bibliothek und eine Präsentationsfläche. In verschiedenen Workshopangeboten wird der Raum kreativ aktiviert. Darüber hinaus ist die Werkstatt auch ohne Anleitung nutzbar. Folgende Fragen sind als Handlungsanweisung im Raum sichtbar, um direkt loszulegen: Welches Material interessiert dich? Was könnte es sein? Wieso wurde es wohl nicht mehr gebraucht? Wofür könntest du es im Alltag gut gebrauchen? Welches Material passt gut dazu?

Welche Werkzeuge brauchst du, um das Material umzugestalten, zu reparieren oder einen anderen Zweck zu geben? Was zu welcher Zeit als unbrauchbar und wertlos betrachtet wird, sagt etwas über die Gesellschaft aus, in der wir leben. Im Mehrweglabor gehen wir davon aus, dass Müll nicht nur etwas materielles, sondern auch sozial konstruiert ist. Dieser Gedanke macht das Material zu einem spannenden Forschungsgegenstand für ästhetische Prozesse. Es wird getüftelt, gebastelt, gebaut und neu kreiert. Alle sind eingeladen, ihre Ideen mitzubringen.

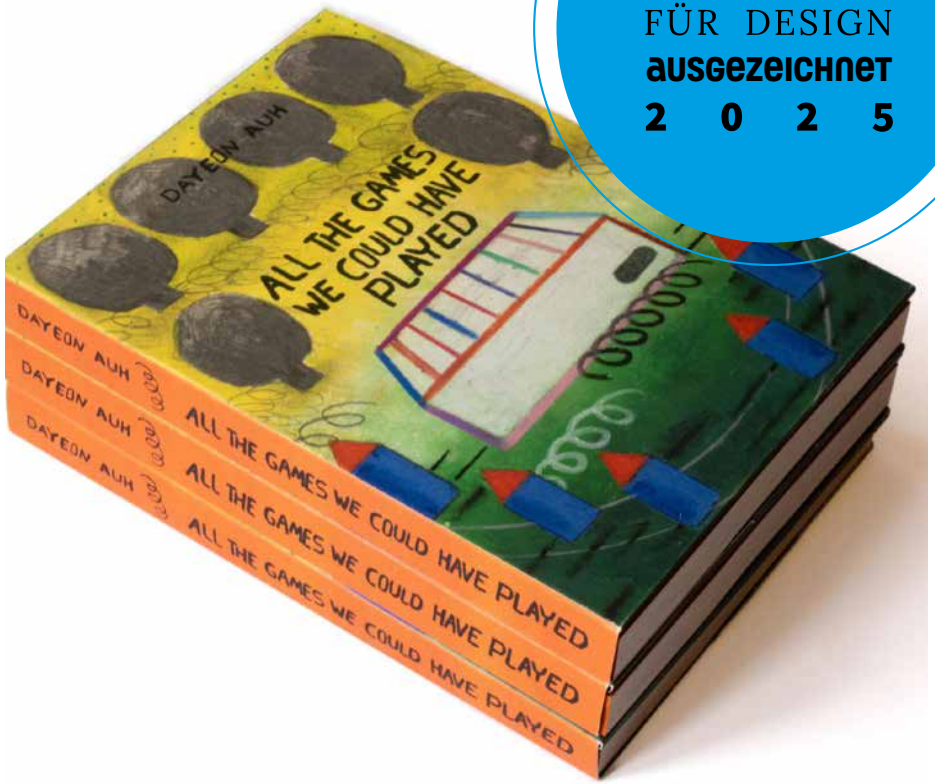
Das Mehrweglabor wurde im Rahmen der Sammlungsausstellung 2023 „Things that were are things again“ der Galerie für Zeitgenössische Kunst Leipzig entwickelt und ist seitdem dort zu sehen.

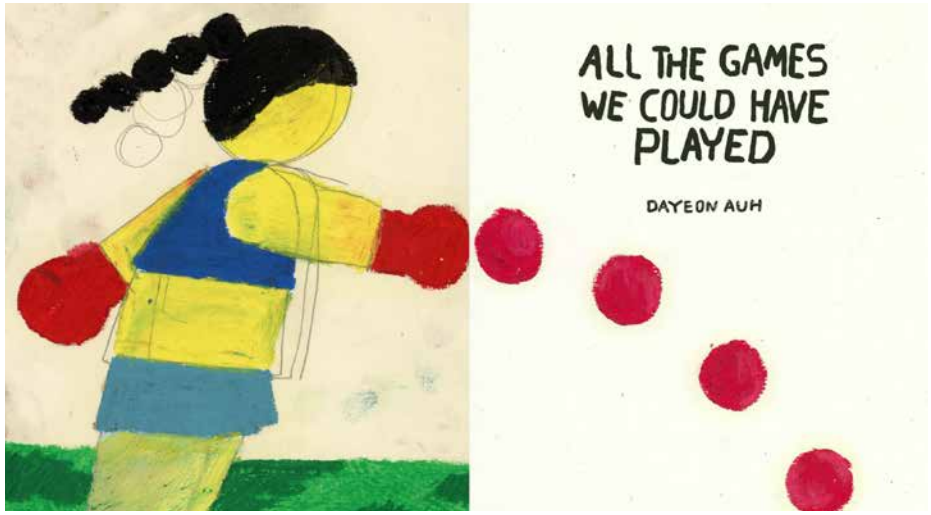
www.gfzk.de

DESIGN
MISSION

nachwuchs
bereich

SÄCHSISCHER STAATSPREIS FÜR DESIGN
ausgezeichnet
2 0 2 5





PREISTRÄGER:INNEN

ALL THE GAMES WE COULD HAVE PLAYED

DESIGN | IDEE:
Dayeon Auh (Leipzig)

Preisgeld: 5.000 €

„All the Games We Could Have Played“ ist ein illustriertes Bilderbuch für Erwachsene, das klassische Kinderspiele als Quelle von Menschlichkeit, Verbindung und innerer Stärke neu interpretiert.

Ziel des Projekts war es, eine bewusste Gegenbewegung zur digitalen Reizüberflutung zu schaffen – ein haptisches, entschleunigendes Buch, das Erinnerung und Spiel als Form der Selbstfürsorge begreift.

Das 350 Seiten starke Buch ist in zwei Teile gegliedert: Ein persönlicher Brief führt in das Thema ein, gefolgt von 28 Spielen, die jeweils mit poetischem Text, emotionalen Erinnerungen und eigenständigen Illustrationen erzählt werden. Jedes Spiel steht für eine Erfahrung, ein Gefühl, eine kleine Lebenslektion.

Besonderheiten / Alleinstellungsmerkmale:

- Kombination aus Poesie, Illustration und Design in einem Buchprojekt dieser Größenordnung
- interaktiver Charakter: Leser:innen sind eingeladen, eigene Spiel-Erinnerungen zu reflektieren
- stilistisch bewusst reduziert und warm, mit Fokus auf haptische, analoge Qualität
- thematisch relevant: fördert Achtsamkeit, spielerische Selbstreflexion und analoge Verbindung

Die Designmission war es, ein Objekt zu gestalten, das nicht nur schön anzusehen ist, sondern auch zum Innehalten und Erinnern anregt – ein Buch, das man nicht einfach liest, sondern erlebt.

www.auh-dayeon.com

PREISTRÄGER:INNEN

LAUDATIO

Bilder sind seit jeher ein entscheidender Bestandteil unserer Kommunikation – und es sind auch die Bilder, die „All the Games We Could Have Played“ von Dayeon Auh auszeichnen.

Auf 350 Seiten laden sie uns ein, zu spielen und über das gemeinsame Spiel in den Dialog zu treten. Besonders hat die Jury beeindruckt, dass die Bilder in ihrem Zusammenspiel einerseits eine vielschichtige, kohärente visuelle Sprache entwickeln und dabei innerhalb der Struktur des Buches doch konsequent unterschiedliche Funktionen erfüllen: sie erzählen Orte und Geschichten, sie erklären Zusammenhänge und leiten an, sie lenken unseren Blick, ordnen Inhalte und führen die Leserinnen und Leser durch den Text. Mit offensichtlicher Experimentierfreude und großer visueller Kompetenz werden dabei Bild und Wort auf so vielfältige Weise verknüpft, dass die Grenzen etablierter Bildtypen hinterfragt und neue Formate gefunden werden, die sich ganz selbstverständlich zwischen Bilderbuch, Comic und Gebrauchsanleitung hin und her bewegen. Das sichtbar Handwerkliche, Analoge der Illustrationen unterstreicht dabei die inhaltliche Fokussierung zwischenmenschlicher Begegnungen und ihrer Unwägbarkeit. Denn obwohl in diesem Projekt auf den ersten Blick alles Bild zu sein scheint, so ist es nicht nur aufgrund seiner formalen Qualitäten hervorzuheben. Wirklich interessante gestalterische Arbeiten zeichnen sich dadurch aus, dass sie auf mehreren Ebenen wirken: visuell, inhaltlich und emotional. Hier wird aus dem zunächst zutiefst persönlichen Wunsch, im Spiel neue Wege der Kommunikation zu finden, eine poetische Reflexion des Lebens und des Miteinanders entwickelt.

Von:
Jona Piehl

SÄCHSISCHER STAATSPREIS FÜR DESIGN
ausgezeichnet
2 0 2 5

ANERKENNUNG

SCHANDMAL/MAHNMAL

DESIGN | IDEE:
Constanze Lorenz, Josephine Dishoni | Studio LUNDD (Leipzig)

Preisgeld: 2.500 €

Visuelle Interventionen als Umgangsform mit dissonanten Objekten oder Kunst- und Bauwerken verfolgen meist den Zweck, auf gesellschaftliche Missstände und Veränderungen hinzuweisen oder politische Statements zu betonen.

Sie können sowohl eine Bühne für die Diskussion kontroverser Themen schaffen als auch zur Folge haben, eine tiefere Auseinandersetzung mit der Geschichte zu generieren und somit Werte einer Gesellschaft zu reflektieren, neu zu verhandeln.

Hier setzt das Projekt Schandmal/Mahnmal an: An mehr als 30 Fassaden von Kirchen in Deutschland befinden sich seit dem 13. Jahrhundert bis heute antisemitische Schmähplastiken, die das Bildprogramm der sogenannten Judensau wiedergeben. Über einen zeitgemäßen Umgang, die Kontextualisierung und Aufklärung des dissonanten Reliefs wird bis heute kontrovers diskutiert. Was also ist ein angemessener, sensibler und zeitgemäßer Umgang mit antisemitischen Bildprogrammen wie der sogenannten Judensau? Wie kann eine nachhaltige Erinnerungskultur für diffamierende Plastiken entwickelt werden?

In zwei Publikationen möchte sich das Projekt dem Diskurs über den Umgang mit dissonantem Erbe annähern. Das Faltplakat enthält Hintergrundinformationen und eine multiperspektivische, fiktive Diskussion zwischen 15 Akteur:innen aus Kirche, Architekturgeschichte, Politik und Gesellschaft, welche sich in dieser Konstellation nie begegnet sind, sondern zuvor in Einzelinterviews befragt wurden. Diese Interviewcollagierung steht auch als Audioguide zur Verfügung.

Das Begleitheft thematisiert praxisnahe und experimentelle künstlerische Interventionen und Verhüllungsmethoden am Beispiel der Schmähplastik in Wittenberg.

Im Herzen der Arbeit steht das Modell (Maßstab 1:2) des konkreten Interventionsvorschlags.

Ziel des Projekts ist es, mithilfe einer solchen vielschichtigen Intervention und Kontextualisierung ein Objekt dissonanten Erbes als sogenanntes Schandmal zu einem Mahnmal zu transformieren und einen multiperspektivischen Lernort anzubieten.

PREISTRÄGER:INNEN

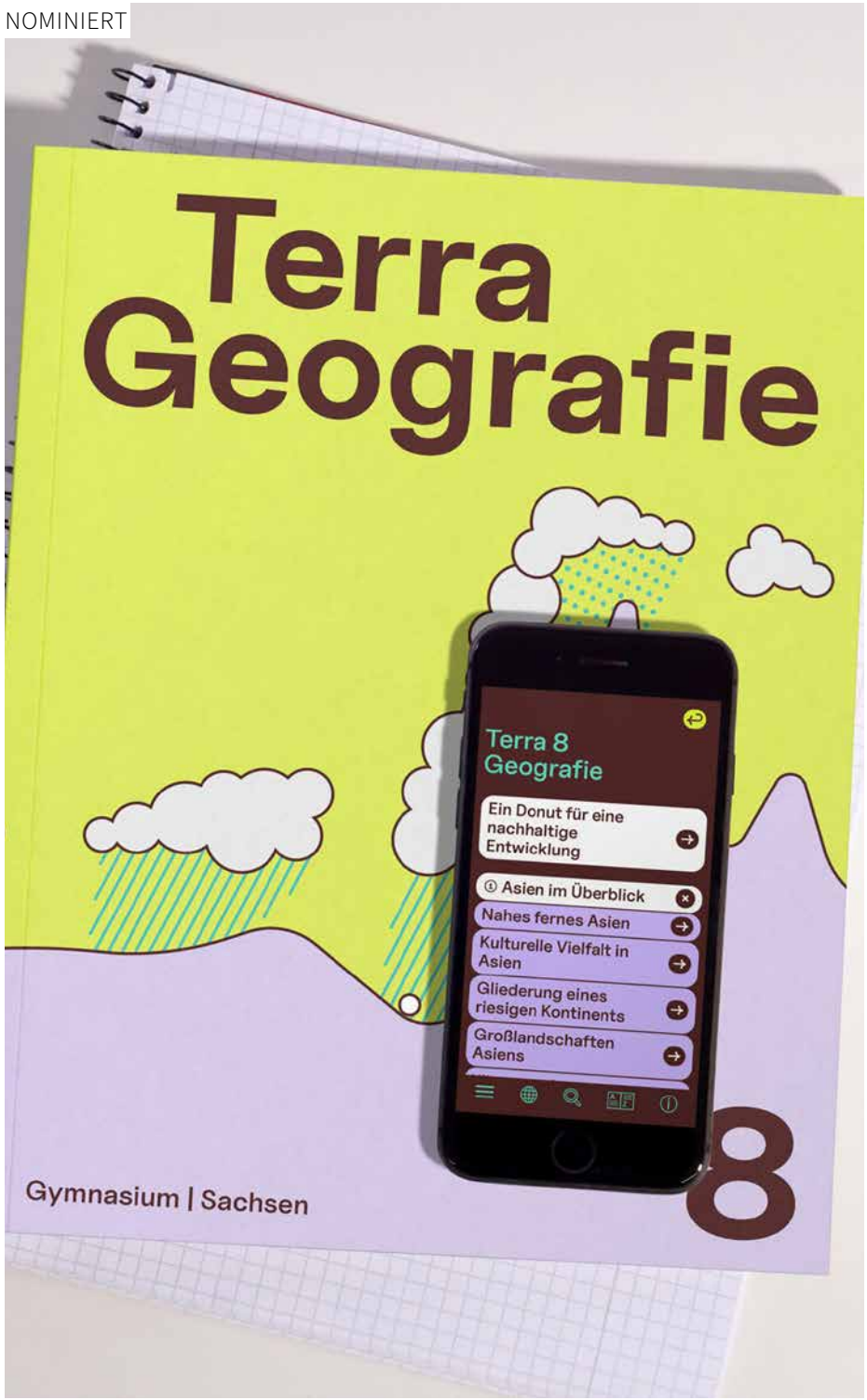
LAUDATIO

Gestaltung ist schon lange nicht mehr nur die Beschäftigung mit den Oberflächen, der Form von Dingen.

Im Gegenteil, in einem erweiterten Verständnis von Design streben wir nach Gestaltung, die mehr ist und mehr sein will. Gestaltung, die ihre gesellschaftspolitische Rolle erkennt und diese als Verantwortung wahrnimmt, die nicht nur das Ergebnis prägt, sondern im Prozess selbst wirksam wird. Diese Dimensionen gestalterischer Praxis bleiben in Projektbeschreibungen oft unerwähnt, stellen aber unserer Meinung nach einen entscheidenden Aspekt zeitgenössischer Gestaltung dar.

„Schandmal/Mahnmal“ von Constanze Lorenz und Josephine Dishoni adressiert den Umgang mit antisemitischen Bildprogrammen im öffentlichen Raum, speziell der Vielzahl von Schmähplastiken, die bis heute auf Fassaden von Kirchen zu finden sind. Ausgehend von einer umfassenden Recherche und Gesprächen mit unterschiedlichen Akteurinnen und Akteuren werden visuell-räumliche Formate der Intervention entwickelt, die diese Plastiken zur Diskussion stellen und so inhaltliche Sichtbarkeit schaffen, ohne dabei ihre visuelle Präsenz zu verstärken. Hier wird der gestalterische Entwurf nicht zu einer Lösung, sondern zu einem Vorschlag, zu einer Gelegenheit des kritischen Austauschs und der gemeinschaftlichen Aushandlung der Gestaltung öffentlicher Räume. Die Bedeutung von Projekten, die den Dialog suchen und die vor schwierigen Themen und den damit möglicherweise verbundenen Konflikten nicht zurückscheuen, ist gar nicht hoch genug einzuschätzen. Die Jury möchte diese Bereitschaft, Position zu beziehen und mit Gestaltung eine inhaltliche Auseinandersetzung zu wagen, daher an dieser Stelle ganz ausdrücklich würdigen.

Von:
Jona Piehl



NOMINIERT

Das Schulbuch – gedruckter Anachronismus?!

DESIGN | IDEE:
Klara Kapprell (Leipzig)

Die Gestaltung von Schulbüchern spielt eine zentrale Rolle im Bildungsprozess. Sie prägt, wie Lerninhalte präsentiert und von Schüler:innen wahrgenommen werden, und beeinflusst maßgeblich die Motivation und den Lernerfolg.

Betrachtet man den deutschen Schulbuchmarkt fällt jedoch auf, dass sich die visuelle Gestaltung von Schulbüchern sehr langsam weiterentwickelt und wenig mit dem zu tun hat, wie aktuelles Grafikdesign unsere Medienlandschaft prägt. Die Arbeit untersucht die Entstehung, Funktion und Gestaltung deutscher Schulbücher, entwickelt darauf aufbauend ein Gestaltungskonzept für ein modernes Schulbuch und setzt dieses exemplarisch in der Neugestaltung des Terra Geographie 8 vom Ernst Klett Verlag um.

Dabei verbindet das Konzept analoge und digitale Elemente zu einer modernen, flexiblen Lernumgebung. Es berücksichtigt sowohl didaktische als auch gestalterische Anforderungen, indem es klare visuelle Strukturen, eine gezielte Reduktion von Komplexität und den Einsatz zeitgemäßer Gestaltungselemente kombiniert. Durch den Einbezug digitaler Nutzungsmuster und interaktiver Komponenten erleichtert es Schüler:innen den Zugang zu Inhalten und fördert das selbstständige Lernen. Während das gedruckte Buch Übersichtlichkeit und Verlässlichkeit bietet, ergänzt die digitale App die Inhalte durch interaktive Elemente, Lernziel-Zusammenfassungen und vertiefende Materialien. Eine intuitive Navigation und gezielte Strukturierung ermöglichen eine schnelle Orientierung, während Lehrkräfte Inhalte flexibel und individuell nach den Bedürfnissen ihrer Lerngruppe anpassen können. Durch die intensive Auseinandersetzung mit Farbgestaltung, Typografie und Lesbarkeit schafft das Konzept ein barrierearmes Lernmaterial und fördert somit die Zugänglichkeit.

Die Arbeit zeigt, wie durch eine durchdachte Gestaltung die Grenzen zwischen analogen und digitalen Bildungsmedien sinnvoll überwunden werden können und liefert einen innovativen Beitrag zur Diskussion über die Zukunft von Schulbüchern.

www.klarakapprell.de/terra.html

NOMINIERT

FORMEN FÜR DIE ZUKUNFT: KREISLAUFFÄHIGES DESIGN DURCH 3D-DRUCK MIT NATURSTOFFEN

DESIGN:
Carl Ahner (Leipzig)

TEAM:
Johanna Maier, Institut für Leichtbau und Kunststofftechnik (Dresden), Leopold Dietrich (Dresden), Prof. Ulrich Eißner | Hochschule für Bildende Künste Dresden (Dresden)

Das Projekt GreTA - Generative Herstellung von recyclingfähigen Grundstrukturen für die Theaterplastik aus naturbasierten Ausgangsstoffen ist eine interdisziplinäre Forschungsinitiative der Hochschule für Bildende Künste Dresden und des Instituts für Leichtbau und Kunststofftechnik der TU Dresden, gefördert von 2021-2024.

Im Rahmen von GreTA wurden verschiedene naturbasierte Stoffe wie Kork und Gelatine erforscht, die im 3D-Druck verarbeitet werden können. Diese Materialien bieten eine umweltfreundliche Alternative zu herkömmlichen, oft schwer recyclebaren Stoffen (Styropor, Composites). Durch additive Fertigung können individuelle, komplexe, leichte und stabile Geometrien erzeugt werden, die den Anforderungen der Theaterplastik gerecht werden – und gleichzeitig zu 100% recyclingfähig sind.

Obwohl GreTA für die Theaterplastik konzipiert wurde, finden die entwickelten Materialien sowie Gestaltungsrichtlinien auch Anwendung in der Herstellung von Alltagsgegenständen. Die Prinzipien der Materialinnovation und des Designs lassen sich auf verschiedene Bereiche übertragen, was das Potenzial für eine breite Marktrelevanz und interdisziplinäre Anschlussfähigkeit unterstreicht.

Die plastischen Objekte, wie auch Hocker, Tische und Leuchten, zeichnen sich durch ihre organischen Formen und die Sichtbarkeit des Fertigungsprozesses aus. Als Designansatz eröffnet dies neue narrative Möglichkeiten, indem die Materialwahl und Formensprache in den Mittelpunkt gestellt werden und so eine tiefere Verbindung zwischen Kunst, Umweltbewusstsein und Technologie geschaffen wird. Das Projekt steht somit nicht nur für eine künstlerisch-technische Innovation im Bereich der Theaterplastik, sondern auch für einen Paradigmenwechsel in der Gestaltung nachhaltiger und funktionaler Designobjekte sowie visueller und haptischer Qualitäten. Nach Ablauf des Förderzeitraums wurde das Projekt GreTA in „Studio Corqubic“ umbenannt.

www.hfbk-dresden.de/lehre-forschung/forschung/forschungsprojekte/greta/

NOMINIERT

veiio: spürbar besser bewegen – Physiotherapie digital unterstützt

DESIGN:
Stefan Teubner, Lisa-Marie Lüneburg, Willy Beyer | Team veiio (Dresden)

Rückenschmerzen betreffen über 60% der Bevölkerung, jeder Fünfte leidet chronisch. Gleichzeitig mangelt es an Physiotherapeut:innen, besonders in Sachsen. Die Folge: lange Wartezeiten, kurze Therapien, kaum Anleitung zu Hause. Rein digitale Therapieangebote bleiben oft abstrakt; vielmehr braucht es hybride Lösungen, die menschliche Betreuung mit smartem Feedback verbinden.

Das veiio Shirt setzt genau hier an – als intelligenter, empathischer Begleiter für zu Hause. Es unterstützt Patient:innen durch präzises, multimodales Feedback direkt am Körper: Es sendet vibrotaktile Signale an der Stelle, wo eine Haltungsanpassung nötig ist, kombiniert mit auditiven Anleitungen. Es vermittelt Sicherheit, stärkt das Körpergefühl und macht korrekte Bewegung spürbar.

Design ist dabei nicht nur Mittel, sondern Schlüssel. In Co-Kreation mit Physiotherapeut:innen, Patient:innen und dem Universitätsklinikum Dresden (UKD) wurde ein System entwickelt, das sich in den Alltag einfügt, ohne zu stören. Sensorik, Feedbacklogik und App-Interface folgen einem nutzerzentrierten, körpernahen Gestaltungsansatz.

Im Zentrum steht die Gestaltung der „Embodied Experience“: Wie fühlt sich digitale Therapie an? Wie entsteht Vertrauen in Technik, die den Körper berührt? Design wird hier zur Brücke zwischen Versorgung und Selbstwirksamkeit – durch intuitive Interaktion, klare Kommunikation und emotionale Nähe.

Der Ansatz ist bewusst hybrid: Das veiio Shirt soll Physiotherapeut:innen nicht ersetzen, sondern ihnen ein wirkungsvolles Werkzeug geben für moderne, flexible Versorgung. Sie behalten den Überblick über Trainingsfortschritte und gewinnen Zeit für das, was zählt: persönliche Betreuung. Studien mit 96 Teilnehmenden am UKD zeigen die Wirksamkeit. Der Einsatz des veiio Shirts in Präventionskursen ist ab Q2 2026 geplant.

Hervorgegangen aus der Professur für Technisches Design der TU Dresden wurde 2024 die veiio UG gegründet. Das veiio Shirt zeigt, wie Design neue Technologien für die Gesundheitsversorgung nutzbar macht: nah am Menschen, spürbar, wirksam.

www.veiio.de

DESIGN
vision

award 2025

DESIGN MISSION AWARD 2025

Für den Design Vision Award des Sächsischen Staatspreises für Design 2025 konnten sich Designer:innen aus ganz Deutschland mit ihren Projekten bewerben. Im Fokus stehen nachhaltige und soziale Designlösungen, die den gesellschaftspolitischen und wirtschaftlichen Wandel unterstützen. Aus 89 Einreichungen des Design Vision Awards hat die Jury elf Designideen nominiert. Drei Projekte erhalten den Design Vision Award. Daneben hat sich die Jury für eine zusätzliche Anerkennung im Nachwuchsbereich entschieden.

DESIGN
vision

DER WETTBEWERB

ZIELE

Der Design Vision Award ist ein bundesweiter Ideenwettbewerb auf der Suche nach Lösungen zur nachhaltigen Gestaltung unserer Zukunft. Er will damit den Mehrwert aufzeigen, den designorientierte Ansätze bei der Bewältigung von wirtschaftlichen und gesellschaftspolitischen Herausforderungen bieten können. Der Award ist mit Preisgeldern in Höhe von insgesamt 15.000 Euro dotiert.

TEILNAHME

Am Wettbewerb teilnehmen können Unternehmen, Designer:innen, Organisationen, öffentliche Institutionen und Designinitiativen sowie Auszubildende, Studierende und Absolvent:innen. Voraussetzung für eine Teilnahme ist der Sitz oder Tätigkeitsschwerpunkt in Deutschland.

OFFENER IDEENWETTBEWERB - SCHLAGWORTE

__social design

__transformation design

__circular design

__public interest design

__universal design

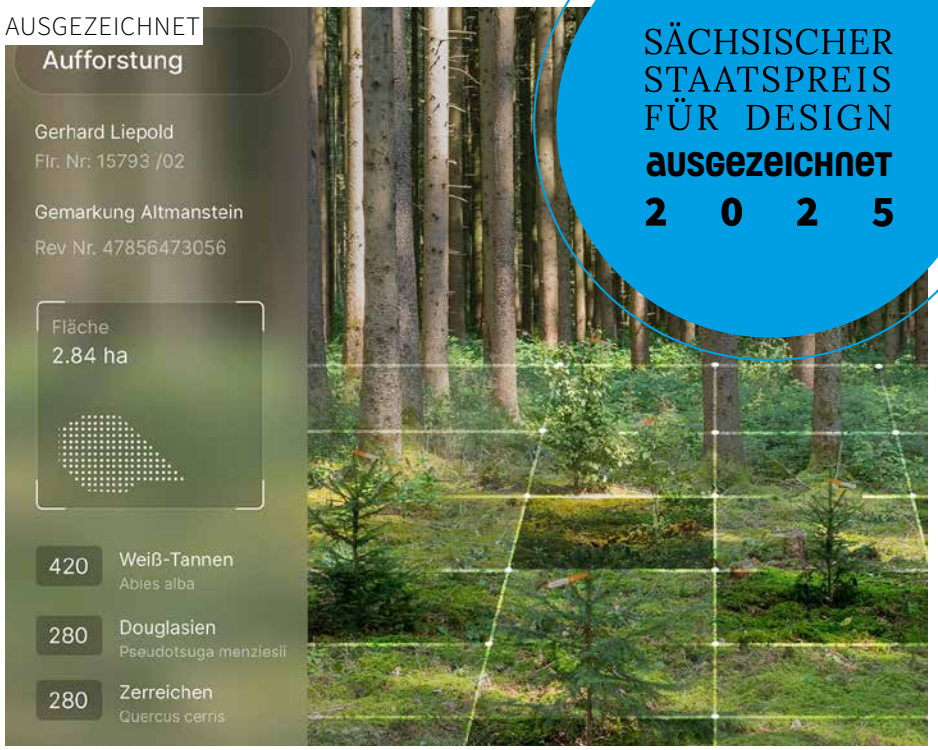
__digital design

__communication design

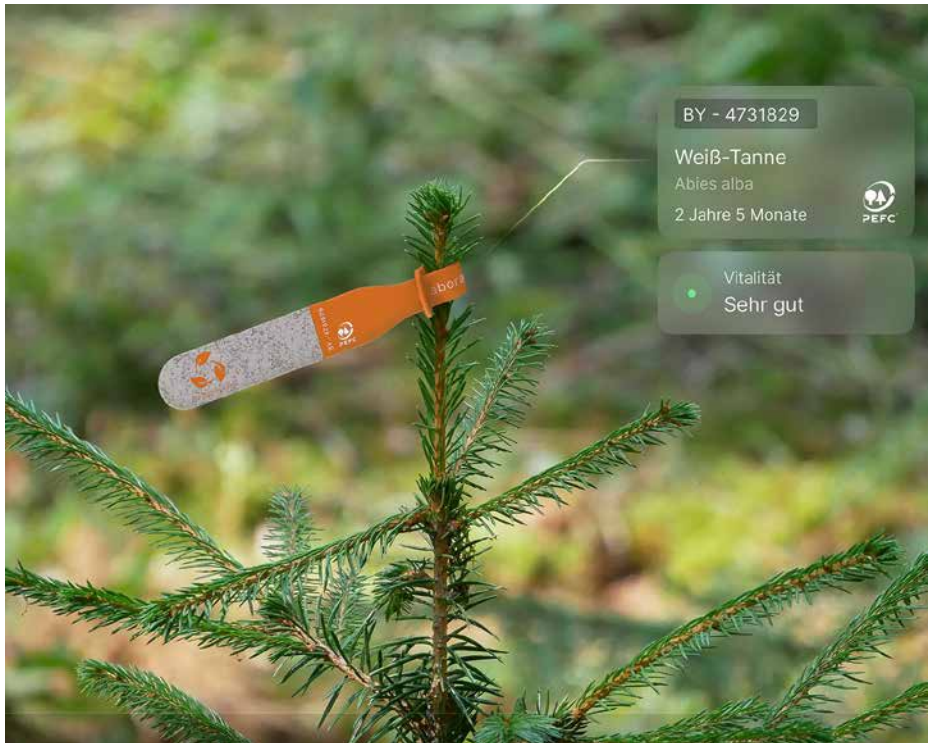
__product design

__strategic design

Der Design Vision Award ist ein kategorienoffener Ideenwettbewerb. Zugelassen sind Ideenskizzen, Konzepte und Produktideen in Form von Prototypen, die zur Gestaltung eines nachhaltigen wirtschaftlichen und gesellschaftlichen Wandels in Zeiten globaler Herausforderungen beitragen. Herzstück des Wettbewerbs ist die Ideenwerkstatt, in der die nominierten Projekte des Design Vision Awards mit sächsischen Mentor:innen aus Wirtschaft und Wissenschaft weiterentwickelt werden.



SÄCHSISCHER STAATSPREIS FÜR DESIGN
AUSGEZEICHNET
2 0 2 5



PREISTRÄGER:INNEN

abora – Biodiversität und Umweltmonitoring in der Aufforstung

DESIGN | IDEE:
Simon Diepold (Kösching)

PARTNER:
Muthesius Kunsthochschule (Kiel)

Preisgeld: 5.000 €

Die Ökosystemdienstleistungen unseres Waldes und die Nutzung des heimischen Rohstoffes Holz sind essenziell für eine klimaneutrale Zukunft Deutschlands.

Mit einem Jahresumsatz von 180 Milliarden Euro ist die Forstwirtschaft der viertgrößte Industriesektor in Deutschland. Die Zukunftsbranche benötigt neue, sensitive Lösungen, um den vielseitigen Herausforderungen gerecht zu werden und dabei den Schutz des Ökosystems zu gewährleisten.

Die Transformation heimischer Wälder hin zu einem resistenten Klimawald der Zukunft ist im vollen Gange. So steht Deutschland aktuell vor der größten Aufforstung seiner Geschichte. Dabei hat es oberste Priorität, den Wäldern neue klimaresistente Baumarten beizumischen. Abora begegnet den größten Herausforderungen in diesem Kontext: Ein bioabbaubares Label schützt junge Bäume vor Wildverbiss. Während des Abbauprozesses des Labels werden kontinuierlich Duftstoffe freigesetzt, die das Wild schonend auf Abstand halten. So wird der Einfluss auf das Ökosystem auf ein Minimum reduziert. Eine Monitoring-Einheit zeichnet Umweltdaten der standortspezifischen Mikroklimata auf. Gleichzeitig dokumentieren Umgebungsfotos die Mortalität über einen Zeitraum von vier Jahren. Das funktionale Design implementiert verfügbare Software aus der Forstwissenschaft in die tägliche Praxis und eröffnet so neue Möglichkeiten in der Datenerfassung. Durch das neu gewonnene Wissen über die optimalen Standorteigenschaften der einzelnen Baumarten kann die hohe Mortalität zukünftig weiter gesenkt werden.

Dieses Projekt ist einzigartig, da es den verschiedenen Interessengruppen im Ökosystem Wald gerecht wird. Abora skizziert die Vision einer nachhaltigen Forstwirtschaft, in der Ökologie und Ökonomie kein Widerspruch sind.

www.design-visions.de/abora/

PREISTRÄGER:INNEN

LAUDATIO

Unsere Wälder sind Sehnsuchtsort, Mythos und Ökosystem – und zugleich Wirtschaftsfaktor. Der dichte Miriquidi, der „Dunkelwald“ im Erzgebirge, stand einst für das Unbekannte, sowie für Wandel und Erneuerung. Auch heute verändert sich der Wald - und wir mit ihm.

Klimaresistente Baumarten zu pflanzen und das Überleben des Waldes zu sichern, ist eine unserer großen Herausforderungen. Schon die Wahl von Standort, Boden und Mikroklima entscheidet, ob junge Bäume gedeihen, doch viele Pflanzungen scheitern in den ersten Jahren: durch Trockenheit, falsche Artenwahl oder Wildverbiss. Schutzmaßnahmen wie Zäune sind mühsam und kostenintensiv, und doch bleibt die Sterblichkeit hoch.

Mit einem durchdachten Zusammenspiel von Umwelt, Forschung und Gestaltung setzt Abora hier an. Designer Simon Diepold entwickelte in seiner Masterarbeit ein bioabbaubares Label, das junge Bäume vor Verbiss schützt. Während es sich über vier Jahre zersetzt, gibt es natürliche Duftstoffe ab – sanft, ohne das Ökosystem zu stören. Ergänzt wird das Label durch ein digitales Monitoring, das Wachstum und Umwelteinflüsse erfasst, analysiert und aufbereitet. So wird Aufforstung messbar, steuerbar und für alle Beteiligten begreifbar. Förster:innen, Gemeinden und Förderstellen können nachvollziehen, wann und wodurch Schädigungen entstehen und Anpassungen vornehmen.

Der Wald selbst ist ein lernendes System. Doch damit auch wir Menschen aus ihm lernen können, braucht es Werkzeuge wie Abora. Es begleitet die Aufforstung durch ständige Beobachtung und behutsame Eingriffe. Gerade hier, wo der Wald seit Jahrhunderten Lebensgrundlage, Werkstoff und Schutzraum zugleich ist, knüpft Abora an unsere Tradition an, mit der Natur zu arbeiten – nicht gegen sie.

Simon Diepold zeigt beispielhaft, dass Design weit über die Form hinausgeht: Abora verbindet auf verantwortungsvolle Weise Natur und Technologie, gestaltet Prozesse, schafft neue Erkenntnisse und macht Wandel möglich.

Von:
Pia Hackner

SÄCHSISCHER STAATSPREIS FÜR DESIGN
ausgezeichnet
2 0 2 5

PREISTRÄGER:INNEN

sepa:spray

DESIGN | IDEE:
Matthis Plaga (Halle / Saale)

Preisgeld: 5.000 €

sepa:spray bietet eine innovative und nachhaltige Alternative zu herkömmlichen Aerosoldosen.

Der Entwurf greift gezielt ökologische und soziale Herausforderungen der Gegenwart und Zukunft auf und revolutioniert so den Markt der Sprühdosen. Im Vordergrund steht dabei die Trennung von Treibmittel und Füllprodukt in zwei separaten Aluminiumdosen. Dieser Schritt bringt mehrere Vorteile mit sich. Zum einen reduziert sich das Verpackungsmaß. Das spart Ressourcen in der Produktion und Emissionen bei der Logistik. Zum anderen entsteht so ein modulares System. Durch das Koppeln verschiedener Füllprodukte mit einer Treibmitteldose ermöglicht sepa:spray eine umweltfreundliche und niederschwellige Mehrfachnutzung. Das Deodorant, das Haarspray und der Rasierschaum können also mit der gleichen Treibmitteldose genutzt werden.

Sind die einzelnen Dosen leer, werden sie von der nutzenden Person im Einzelhandel erneut mit dem gewünschten Produkt gefüllt. Als Treibmittel verwendet sepa:spray jedoch nicht fossile Gase wie Propan und Butan, sondern einfach nur Druckluft und CO_2. Dies bietet den Vorteil, dass das Produkt nicht von petrochemischen Lieferketten abhängig ist und so unabhängig produziert werden kann. Um die Qualität und Sicherheit zu gewährleisten und regelmäßig zu prüfen, scannt ein Computer die einzelnen Dosen vor dem Refill-Vorgang. Wurde die Dose schon häufig aufgefüllt oder überschreitet sie ein Haltbarkeitsdatum, wird sie nicht befüllt. Sie kann dann über ein Pfandsystem abgegeben werden. Das verwendete Aluminium gelangt so über ein Recycling-Unternehmen zurück zum Hersteller und wird erneut für die Produktion neuer sepa:spray-Sprühdosen genutzt. Durch dieses System werden die Materialeigenschaften des Aluminiums optimal genutzt, ohne eine Qualitätsminderung zu erwirken. Es entsteht eine effektive Kreislaufwirtschaft, die langfristig ökologische, ökonomische und soziale Interessen stärkt.

PREISTRÄGER:INNEN

LAUDATIO

Wir leben in einer Zeit, in der das Thema Nachhaltigkeit immer mehr von der politischen Agenda verschwindet. Innerhalb kürzester Zeit scheinen wir vergessen oder verdrängt zu haben, dass dem Klimawandel nicht mit einem „Weiter-wie-Bisher“ begegnet werden kann.

Umso wichtiger ist es und wird es zukünftig sein, dass das Design sich hier seiner Expertise erinnert, jenseits aktueller Tagespolitik dringende Fragen zu stellen und Möglichkeitsräume aufzuzeigen.

Mit seinem Projekt SEPA:SPRAY ergreift Matthis Plaga die Initiative und macht uns zunächst auf ein grundsätzliches Problem aufmerksam. Wir alle benutzen in unterschiedlichen Alltagssituationen Spraydosen und kaum einer von uns wird sich bis jetzt darüber groß Gedanken gemacht haben, dass – ob Haarspray, Deo oder Backofenspray – das Treibmittel immer dasselbe ist.

Was läge da näher – und hier eröffnet uns der Designer einen Möglichkeitsraum – als Füllstoff und Treibmittel zu trennen und in zwei unterschiedlichen, sowohl koppel- wie auch nachfüllbaren Behältern bereitzuhalten.

Mit SEPA:SPRAY mögen nicht alle Probleme gelöst sein, aber es sensibilisiert uns, genauer hinzuschauen, nach Alternativen zu suchen und Schritt für Schritt voranzugehen. Denn auch das ist eine Fähigkeit des Designs, an die wir uns öfter erinnern sollten: Nicht mit einem einzigen Entwurf gleich die ganze Welt retten zu wollen.

Von:
Stephan Ott

SÄCHSISCHER STAATSPREIS FÜR DESIGN
ausgezeichnet
2 0 2 5

PREISTRÄGER:INNEN

Spuren von Kobalt

DESIGN | IDEE:
Valena Ammon (Halle / Saale)

Preisgeld: 5.000 €

Das vorliegende Projekt zeigt auf, wie gestalterisches Forschen durch das Zusammenspiel von praktischem und theoretischem Arbeiten verbunden werden kann. Beide führen zu Erkenntnisgewinn und ermöglichen ein tiefes Eintauchen in Themenbereiche und damit verknüpfte Materialitäten. Wir finden uns in historischen Minen des Erzgebirges wieder, Tagebauanlagen im Kongo, Autobatterien und Mikroorganismen. Wir begeben uns auf eine Spurensuche nach einem kritischen Rohstoff.

Kobalt ist Teil von Magneten, Batterien, Halbleiterchips, Strahlengeräten, Manganknollen, Lebewesen und vielem mehr. Und es kann Keramik und Glas blau färben. Das Projekt macht sich auf die Suche nach dem begehrten Material und spürt es in Umwelt, Produkten, Prozessen und Systemen auf. Dabei wird Kobalt als sich stetig veränderndes Material betrachtet, das in Netzwerke eingebunden ist. Das Spannungsfeld zwischen Gestaltung, Forschung und Geschichten-Erzählen spiegelt sich in angewandten Methoden zwischen Theorie und Praxis wieder. Kobalt wird zum Protagonisten seiner eigenen Geschichten – erzählt auf keramischen Fliesen. Diese handeln von Mikroorganismen und Batterien, von langsam wachsenden Manganknollen und sich schnell ausbreitenden Tagebauanlagen. Von verschlungenen Wegen, auf denen sich das Material wandelt und von den Gesten des Nehmens und Anhäufens – sonst unsichtbare Verknüpfungen werden sichtbar.

Hinter dem Projekt steht die Frage, wie Gestaltende Material wahrnehmen und sehen und folglich auch damit umgehen. Brauchen wir neue Materialbegriffe, die innerhalb des Designs dazu beitragen, eine materielle und empathische Ethik zu fördern? Eine Ethik, die es ermöglicht, neue Systeme zu denken und eine lebenswerte Zukunft auf diesem Planeten zu ermöglichen?

www.valenaammon.com

PREISTRÄGER:INNEN

LAUDATIO

Design wird oft missverstanden. Hören die Leute das Wort „Design“, denken sie an teure Stühle, dysfunktionale Saftpressen oder das neueste Handymodell.

Kurzum: Sie denken an Kommerz. Und zum Teil stimmt das auch, aber eben nicht nur. Denn Design ist auch eine kulturelle Disziplin, die ihren Aktionsradius deutlich weiter bemisst als in Dingen, die man kaufen kann. Design schlägt die Brücke zwischen Ideen, Prozessen, Systemen und ja, auch Gegenständen, die nicht zusammenzupassen scheinen. So kann es helfen, die Welt zu verstehen und zu navigieren, in all ihrer Komplexität und Widersprüchlichkeit.

Dies zu untersuchen, ist die Aufgabe von Designforschung. „Spuren von Kobalt“ ist dafür geradezu beispielgebend. Auf ihrer Suche nach dem Schwermetall zeigt uns Valena Ammon, wie spannend, vielfältig und allgegenwärtig Design ist. Sie findet Kobalt auf Porzellan und Glas, aber auch in Bleichmittel, Tierfutter, Kassetten, Akkus, Batterien, Gitarrensaiten, Magneten, Werkzeugen, Hüftprothesen, Lacken, Kurbelwellen und im menschlichen Körper. Sie führt uns zum Tiefseeboden, ins Erzgebirge und in den Kongo. All das und viel mehr verknüpft sie zu dichten welt- und zeitumspannenden Netzwerken.

Dabei erweist sich Valena Ammon als fabelhafte Erzählerin. Als Trägermaterial für ihre Geschichten wählt sie keramische Fliesen. In sechs Motiven geht sie - wie in Kapiteln - unterschiedlichen Erzählsträngen nach: Bacterial Tales etwa berichtet von Mikroorganismen und Halbleitern, in Cobalt’s Communities wiederum lernen wir, dass Kobalt nie allein ist, sondern immer in Gesellschaft anderer Metalle. Dass alle sechs Fliesenserien auch noch außerordentlich gestaltet sind, ist ein erfreulicher Nebeneffekt.

In diesem Sinne hat Valena Ammon mit „Spuren von Kobalt“ nicht nur herausragende Designforschung betrieben. Sie hat auch einen poetischen, wissens- und gedankenreichen Beitrag dazu geleistet, zu veranschaulichen, was Design ist: nämlich fast alles - zumindest in Spuren.

Von:
Amelie Klein

ANERKENNUNG

Break-up Lab

DESIGN | IDEE:
Sophia Reißenweber (Halle / Saale)

Preisgeld: 2.500 €

Das Break-up Lab widmet sich dem Ende einer emotionalen Beziehung: der zwischen dem Textil und seinen vorherigen Besitzer:innen. In Kooperation mit lokalen Forschungsinstituten und Textilrecylcingakteur:innen entwickelt das Lab zukunftsfähige Recyclingprozesse für Alttextilien mit Polyesterfaseranteil.

Mithilfe des Enzyms PHL7, das von Forscher:innen der Universität Leipzig entdeckt wurde, können Fasern aus Polyester in einem biotechnologischen Prozess binnen Minuten aufgespalten werden. Die zurückgewonnenen Grundbausteine des Polymers werden anschließend bakteriell in einen biologisch abbaubaren Kunststoff (PHA) verstoffwechselt. Das Break-up Lab produziert Garne und Add-Ons aus PHA, die das Trennen von Störstoffen ermöglichen und dadurch ressourcenschonende Faser-zu-Faser-Recyclingverfahren anstoßen.

Das Break-up Lab zeigt anhand von zwei kreislauffähigen Kleidungsstücken, wie sich durch biotechnologische Prozesse in Zukunft regionale Materialkreisläufe von Alttextilien schließen lassen. Die Schnittkonstruktion des Hemds ist durch reversible PHA-Nähte verbunden, wodurch sich die Module des Kleidungsstücks nach dem Nutzungsende lösen und erneut individuell zusammensetzen lassen. Des Weiteren kann PHA genutzt werden, um Textilien temporär zu veredeln und zu funktionalisieren. Eine Jacke, die ausschließlich aus PHA besteht, macht darüber hinaus die gestalterischen, ökonomischen sowie ökologischen Potenziale des Biopolymers sichtbar.

Außerdem entwickelt das Break-up Lab auf Grundlage von EU-beschlossenen Richtlinien ganzheitliche Ansätze für deren Umsetzung. Am MEC Sammelsystem können Verbraucher:innen das Vorsortieren ihrer Alttextilien selbst übernehmen. Die transparente Infrastruktur zur Sammlung von ausgedienten Kleidungsstücken schafft darüber hinaus ein Bewusstsein für Faserzusammensetzungen und klärt über den Lebensweg von Textilien hinaus auf.

www.sophia-reissenweber.de

ANERKENNUNG

LAUDATIO

In den letzten 50 Jahren hat sich die Nutzung fossiler Rohstoffe in der Textil- und Modeindustrie verfünffacht. 60 Prozent aller verkauften Fasern etwa sind aus Polyester, einem Alleskönner – der aber auch ein Alles-In-Gefahr-Bringer ist. Polyester kann sein wie Wolle, Seide oder Flachs.

Es kann glänzen, fließen, stumpf sein und hart. Aber es gibt Mikroplastik frei, welches mittlerweile sogar in unseren Hirnen und in der Muttermilch nachgewiesen wurde. Umso wichtiger ist es, Lösungen für den Umgang mit dieser Ressource, die aus Hunderten Millionen Jahren gereiftem Erdöl gewonnen wird, zu erproben und aufzuzeigen.

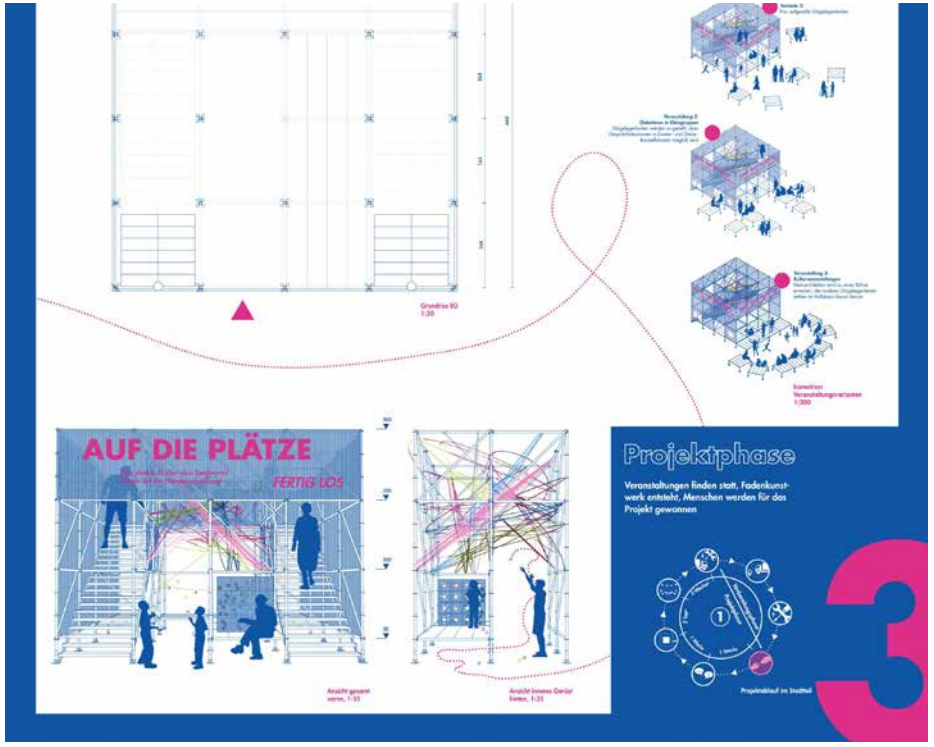
Ein weit verbreitetes Problem ist der Einsatz von Polyester bei Mischfasern. Es ist im Moment noch nicht möglich, hier einen wirtschaftlichen wertstofflichen Kreislauf zu erzeugen. Ein Kilogramm „Virgin-Polyester“ kostet im Jahr 2025 1,90 Euro. Dies ist sicherlich einer der Hauptgründe für die nur langsamen Fortschritte bei Recycling-Innovationen auf dem Gebiet.

Sich im Rahmen einer Masterarbeit im Industriedesign mit dieser umfassenden Herausforderung zu beschäftigen, erkennt die Jury des Sächsischen Staatspreises für Design 2025 an. Wir leben Made in Plastik und konsumieren wenig reflektiert Mischfasern in Kleidung, Gebrauchsgegenständen und Verpackungen. Sophia Reißenweber legt den Finger in diese Wunde. Ergebnisse aus ihrer Auseinandersetzung werden im Rahmen des „Break-up Labs“ sichtbar. Reißenweber nimmt insbesondere biotechnologische Prozesse in den Blick.

Die Gesellschaft braucht mehr Information zu diesem Thema – und das Break-up Lab klärt auf. Die Arbeit zeigt einen Weg heraus aus der Misere. Dass Designpraxis auch ein Mittel zur Translation ist, wird in ihrer Arbeit sichtbar. Es ist zeitgemäß, Design nicht nur als materielles Produkt, sondern auch in Form von Forschung und Systemen zu denken.

Es gibt Lösungen, wir müssen sie nur weiterverfolgen und mit den richtigen Partner:innen angehen. Nutzen wir die Alttextilien, die bereits im Umlauf sind. Wie wäre es, wenn wir uns endlich ehrlich und ästhetisch innovativ mit ihrem Wert befassten?

Von:
Eva Howitz



NOMINIERT

AUF DIE PLÄTZE, FERTIG, LOS! – EIN ARCHITEKTONISCHES BEGEGNUNGSPROJEKT

DESIGN | IDEE:
Laura Hartleb (Leipzig)

PARTNER:
Gesellschaftsdenken e.V. (Leipzig)

„Auf die Plätze, fertig, los!“ ist ein partizipatives Ausstellungsprojekt und eine architektonische Intervention, die den Altmarkt in Zeitz in einen Ort der Begegnung verwandelt.

Im Mittelpunkt steht die Frage, wie durch Architektur Begegnung zwischen Menschen ermöglicht werden kann, die im Alltag kaum Berührungspunkte haben. Zugleich sollen Impulse für lokales Engagement gesetzt werden. Gerade in Zeiten zunehmender gesellschaftlicher Spaltung und abnehmendem Austausch zwischen unterschiedlichen Gruppen ist dies besonders relevant. Sich einzubringen, miteinander ins Gespräch zu kommen und sich als Teil einer Gemeinschaft zu erleben, sind wichtige Grundlagen für eine lebendige Demokratie.

Konzipiert und designed wurde das Projekt von Laura Hartleb im Rahmen ihrer Architektur Masterarbeit. Mit Unterstützung des Demokratievereins Gesellschaftsdenken e.V. und Fördermitteln der Mercator-Stiftung konnte das Konzept im Sommer 2024 erstmals getestet werden. Die genutzte Architektur war als erster Prototyp gedacht und soll künftig auch an anderen Orten zum Einsatz kommen. Die Architektur aus Gerüstteilen ist Zentrum des Projekts und dient über drei Wochen hinweg als Treffpunkt und Veranstaltungsort. Die aus dem Baustellenkontext bekannten Elemente erscheinen hier in einem neuen Zusammenhang. Dieser gezielte Bruch mit dem Gewohnten öffnet Raum für Reaktionen und Gespräche. Architektur wird so zum Auslöser von Interaktion und zeigt, wie sie unser Verhalten im öffentlichen Raum beeinflussen kann.

Ein weiteres zentrales Element des Projekts ist das partizipative Fadenspiel: Besuchende wählen einen für sie wichtigen Wert und werfen eine farbig passende Fadenspule in das Gerüst. Über drei Wochen entsteht daraus ein dichtes Meinungsnetz. Dieses Netz bildet die Grundlage für eine Ausstellung über lokales Ehrenamt, die in der letzten Projektwoche stattfindet. Dafür wird das äußere Gerüst abgebaut, das Netz im Inneren bleibt bestehen und wird durch die Ausstellungsplakate ergänzt.

NOMINIERT

Beyond the use

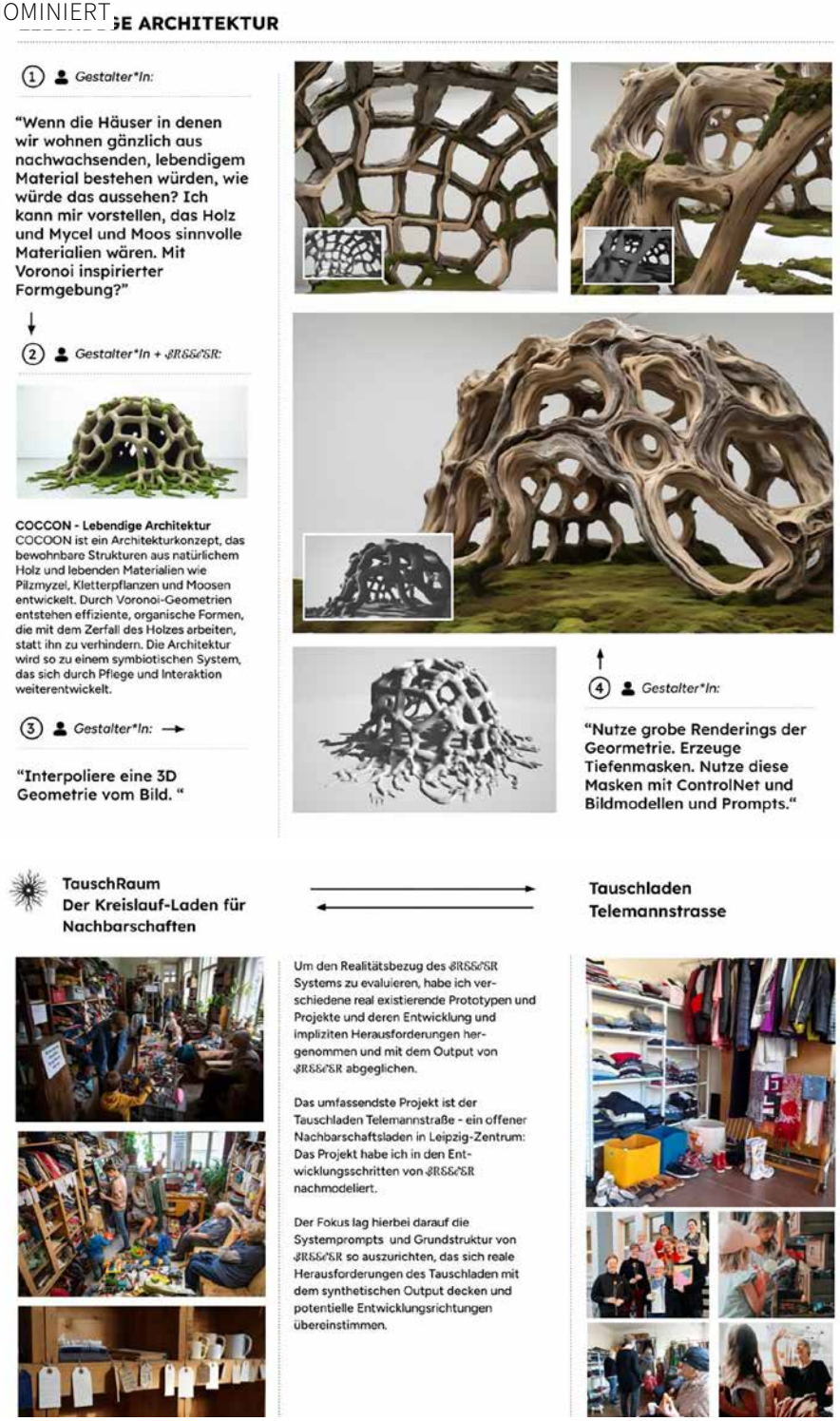
DESIGN | IDEE:
Emil Löber, Lisa-Marie Halwax (Halle / Saale)

beyond the use ist ein Konzept zur mehrfachen Nutzung pflanzlicher Materialien aus der Paludikultur, einer Bewirtschaftungsform für wiedervernässte Moore.

Der kaskadische Ablauf wird durch zwei Objekte dargestellt: einem Hocker aus Schilf, der nach seiner ersten Nutzungsphase verkohlt wird, und einem Tisch aus der Pflanzenkohle. Nach der zweiten Nutzung wird die Pflanzenkohle als Nährstoff- & Wasserspeicher dem Boden zugeführt. Die Objekte sind als saisonale Möbel für Gastronomie, Märkte und Veranstaltungen wie die Landesgartenschau gedacht. Durch sie wird die regionale Veränderung der Landwirtschaft im Stadtbild widergespiegelt und ein verantwortungsvoller Umgang mit pflanzlichen Materialien angeregt.

Das Projekt hinterfragt den Umgang mit pflanzlichen Materialien im Kontext ihrer Ressourcennutzung und ökologischen Auswirkungen. Obwohl Pflanzen nachwachsende Rohstoffe sind, erfordert die Kultivierung Wasser und Nährstoffe; ihre Ernte ist ein Eingriff in bestehende Ökosysteme. Sie sollten daher nach ihrer ersten Nutzung nicht nur als kompostierbar, sondern als wertvolle Ressource für weitere Anwendungen betrachtet werden.

Als konkretes Szenario dient die Paludikultur, eine Form der landwirtschaftlichen Nutzung von wiedervernässten Mooren. Kultiviert werden Arten wie Schilf und Rohrkolben. Der Entwurf des Hockers ist auf die Faserverlauf- und Halmstruktur sowie die Wasserfestheit des Schilfs angepasst und wird gesamtheitlich verarbeitet. Schilf ist durch einen hohen Kohlenstoffgehalt ideal zur Herstellung von Pflanzenkohle geeignet.Durch die Verkohlung wird der Kohlenstoff langfristig gebunden und wirkt als CO_2-Senke. Im Rahmen des Projekts wird erstmals erprobt, Pflanzenkohle als konstruktives Material zu nutzen. Mittels der Stampflehmtechnik wird ein Tisch hergestellt. Durch die mehrfache Nutzung des Materials findet eine Nutzungsintensivierung statt, welche perspektivisch auch für andere Anwendungen wie Bau- und Dämmstoffe umgesetzt werden soll.



NOMINIERT

TO:DO – KOKREATIVES WERKZEUG FÜR DESIGNKONZEPTION

DESIGN | IDEE:
Tristan Schulze (Leipzig)

Gestaltung steht im Spannungsfeld globaler Krisen, politischer Polarisierung und technischer Disruption. Generative KI ist Teil dieser Dynamik – sie beschleunigt Probleme, kann aber auch zu einem Werkzeug kritischer Reflexion werden. to:do setzt genau hier an.

Der to:do ist ein webbasierter, modularer Methoden- und Werkzeugkasten, der generative KI als kokreativen Sparringspartner einsetzt. Entwickelt für Gestaltende – Designerinnen, Künstlerinnen, Entwickler:innen – unterstützt to:do bei Konzeption und Prototyping: nicht durch Automatisierung, sondern durch kritisches Gegenüber: Im Zentrum stehen offene, systempromptgesteuerte Dialoge mit Sprach- und Bildmodellen. Diese helfen, Konzepte zu konkretisieren, blinde Flecken zu erkennen oder neue Perspektiven zu entwerfen. Gestaltende können gezielt unterschiedliche kritische Rollen einbinden – etwa Ethikerin, Realistin oder Zukunftsforscherin – und erhalten so mehrdimensionale Rückmeldungen.

Wie funktioniert to:do? Technisch basiert to:do auf einem minimalistischen Flat-File-CMS (PHP, keine Datenbank nötig), das flexibel mit KI-Diensten über APIs verbunden ist – von lokalen Modellen (z. B. Ollama) bis hin zu Cloud-Angeboten (z. B. Huggingface). Die Systemprompts sind offen einsehbar und anpassbar – so bleibt die Kontrolle über den kreativen Prozess bei den Gestaltenden.

Warum to:do? to:do versteht sich als adressierbarer Raum für spekulative, verantwortungsbewusste Gestaltung mit KI. Es geht um die Erprobung neuer, sinnvoller Beziehungen zwischen Mensch und Maschine – nicht um Effizienz, sondern um Erkenntnis. to:do wird derzeit im Kontext künstlerisch-gestalterischer Lehre eingesetzt und kontinuierlich weiterentwickelt.

todo.turboflip.de

NOMINIERT

Design Campus x Heritage Haute Couture: Strickmützen aus sächsischem Kulturgut

DESIGN | IDEE:
Cécile Feilchenfeldt (Paris)

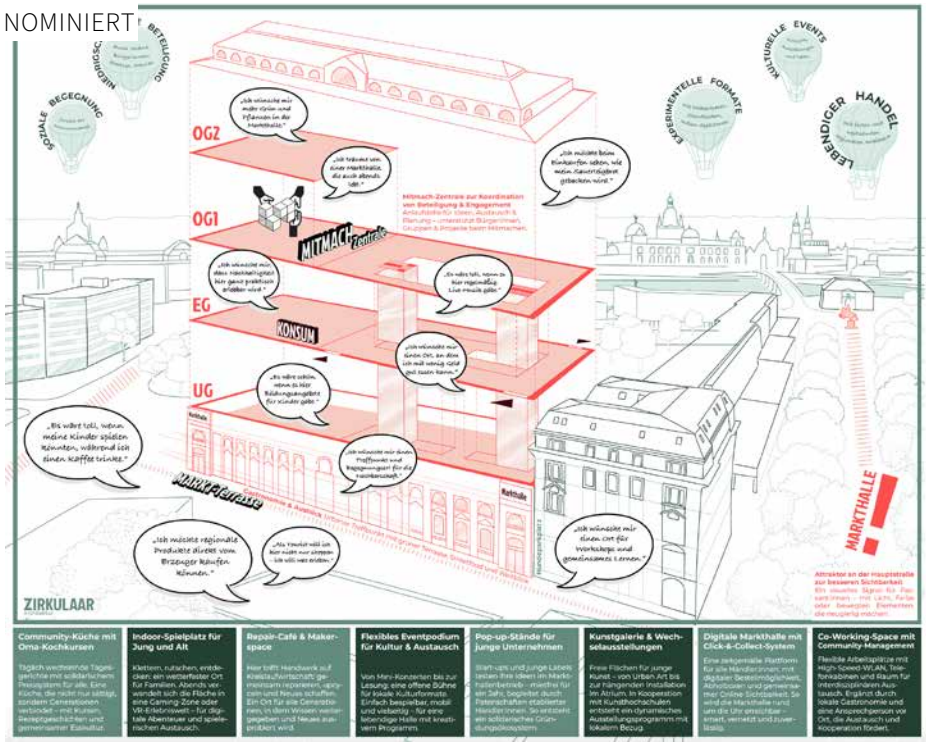
TEAM:
DESIGN CAMPUS Future Textile Lab (Dresden)

Mit ihren einzigartigen Fähigkeiten an der Strickmaschine erforscht Cécile Feilchenfeldt sächsische Textiltraditionen und kombiniert diese auf unkonventionelle Weise mit ikonischen Materialien aus der Region.

Während eines Aufenthalts im DESIGN CAMPUS in Schloss Pillnitz untersuchte sie die lokalen Textiltraditionen und Handwerkstechniken, die im Kunstgewerbemuseum der Staatlichen Kunstsammlungen Dresden und anderen regionalen Institutionen dokumentiert sind. Das rund drei Jahre laufende Design Campus Future Textile Lab vermittelte sie mit Handwerker:innen und Materialforscher:innen aus Sachsen. Im Erzgebirge lernte sie u.a. die Tradition der Holzspielzeugherstellung kennen. Darüber hinaus besuchte sie die Werkstätten ikonischer regionaler Hersteller wie die Meissener Porzellanmanufaktur und das Unternehmen Steyer, das seit Jahrzehnten handgefertigte Seidenblumen an den britischen Königshof liefert.

All diese Einblicke und Eindrücke flossen in ihre experimentellen Designentwürfe ein. Gemeinsam mit der Holzspielzeugmacherin Marlen Tröger aus Limbach-Oberfrohna und der renommierten Porzellanmanufaktur Meissen entwickelte Cécile Feilchenfeldt neue Einsatzmöglichkeiten für Spanbäumchen, Perlen oder bemalte Holz- und Porzellanblumen, die sie mit Seidenblumen und anderen Materialien in ihrer Strickmode kombiniert. Ihr Gespür für Materialien, Farben und Strukturen ermöglicht überraschende Kombinationen und Kompositionen. Durch das Kuratieren und Neuinterpretieren ikonischer Materialien entstanden außergewöhnliche Hutkreationen. Diese Prototypen sind Impulsgeber für die Pariser Haute Couture Modehäuser, für die Cécile Feilchenfeldt als Spezialistin für ausgefallene handwerkliche Sonderlösungen bekannt ist. Heritage Haute Couture bringt sächsische Kultur und Handwerkskunst auf die internationalen Laufstege.

www.madein-platform.com/knowledge-atlas/



NOMINIERT

Markthalle Neustadt

DESIGN | IDEE:
Lorenz Köhler, Luise Thieme, Anna Weiß | neuerdings (Dresden)

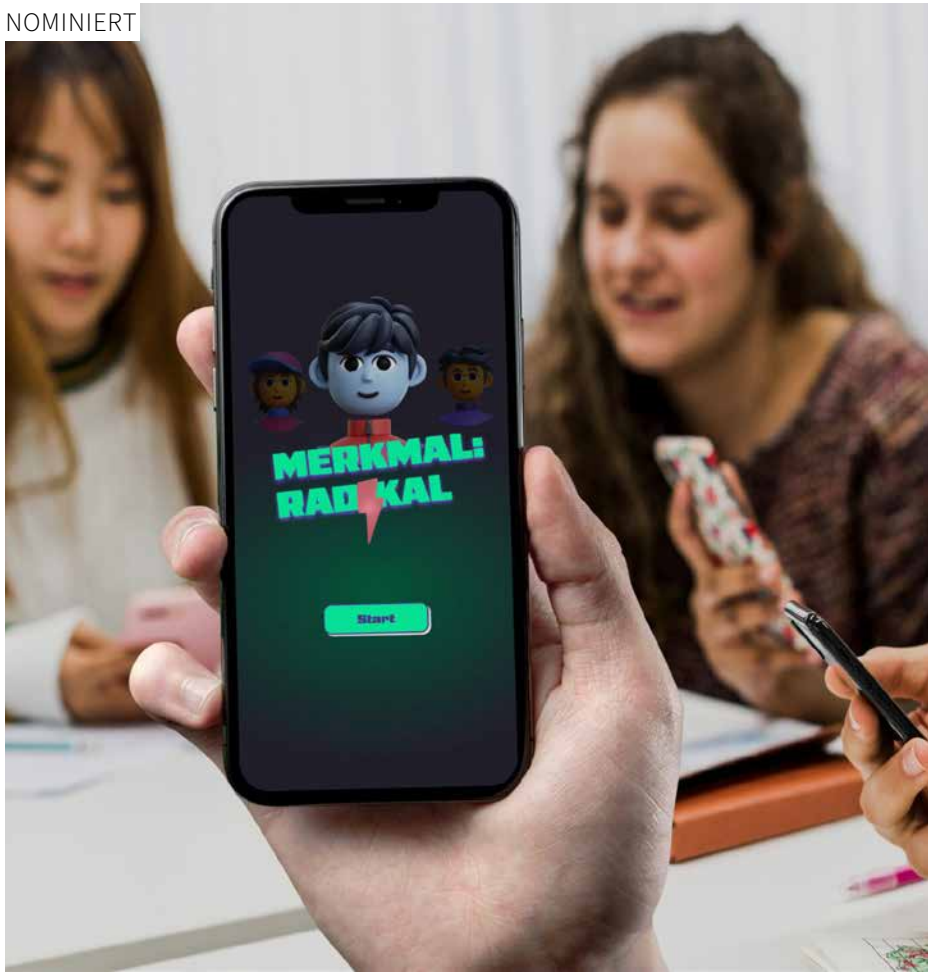
PARTNER:
Zirkulaar Architektur (Dresden)

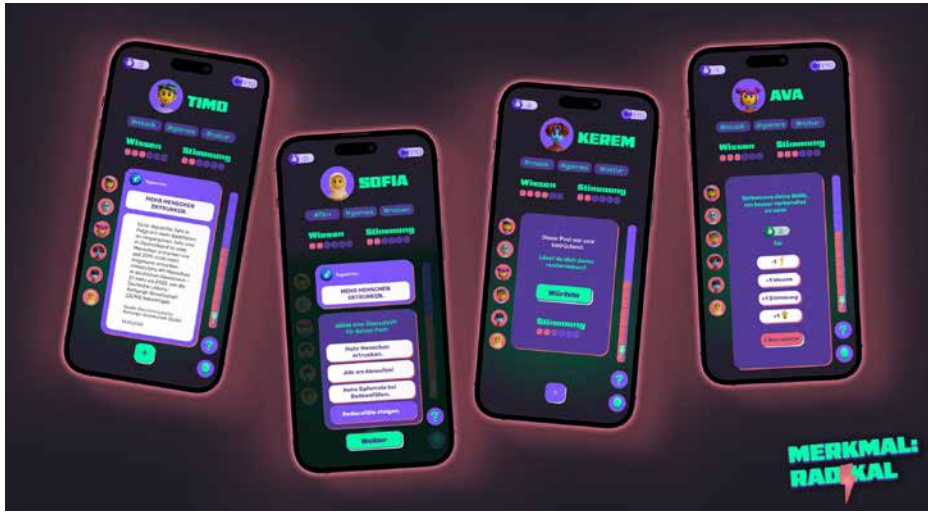
Mit dem Pilotprojekt Markthalle NEUstadt werden Leerflächen der Neustädter Markthalle in Dresden in einen lebendigen, gemeinwohlorientierten Ort für Co-Working, soziale Teilhabe und lokale Wertschöpfung transformiert.

Das Konzept basiert auf einem integrativen, kooperativen Raumverständnis, das sich an den Bedürfnissen eines vielfältigen urbanen Umfelds orientiert – modular, partizipativ und identitätsstiftend. Die Gestaltung verbindet historische Bausubstanz mit einer flexiblen, nutzergetriebenen und nachhaltigen Raumstruktur, die Arbeit, Begegnung und Engagement unter einem Dach vereint.

Die Markthalle NEUstadt ist keine klassische Markthalle für den Lebensmitteleinkauf, sondern ein sozialer Möglichkeitsraum. Ihre besondere Qualität liegt in der Kombination aus gestalterischer Offenheit, niedrigschwelligem Zugang und vielfältiger Nutzung: Start-ups arbeiten neben Initiativen, Bildung trifft auf Begegnung, gemeinschaftlich getragene Angebote schaffen Synergien. Das Projekt verbindet Gestaltung mit demokratischer Raumpraxis – als Gegenmodell zu rein kommerziellen Drittorten. Dabei setzt die Markthalle NEUstadt u. a. auf das Prinzip der Zwischennutzung. Die Vision: Design radikal gemeinwohlorientiert gedacht. Gestaltung wird nicht nur formal, sondern sozial verstanden: als Prozess, der Menschen aktiviert, Räume neu erschließt und gesellschaftlichen Zusammenhalt stärkt. Ziel ist ein übertragbares Modell für kooperative, resiliente Stadtentwicklung – mit Design als Motor für Teilhabe, Transformation und lokale Zukunftsfähigkeit.

Das Projekt entsteht in enger Zusammenarbeit mit Stadtverwaltung, sozialen Trägern, Gestalter:innen, Kulturschaffenden, Anwohnenden und Wirtschaftspartnern. Die Prozesse sind partizipativ: Von der Konzeptphase bis zur konkreten Raumausgestaltung gestalten Nutzer:innen aktiv mit. Mit Zirkulaar Architektur (Mitglied der Architektenkammer Sachsen) hat das Projekt einen starken Partner für die visuelle Umsetzung an unserer Seite.





NOMINIERT

MERKMAL: RADIKAL!

DESIGN | IDEE:
Elena Wiener, Josefine Wiener | Studio Zweisiedlerkrebs (Köln)

MERKMAL: RADIKAL! ist ein digitales Multiplayer-Lernspiel, in dem sich bis zu 8 Spieler:innen gegen einen (rechts-)radikalen Bot auf einer Social-Media-Plattform behaupten müssen.

Mit einem Mix aus vereinfachten Pen & Paper-Rollenspiel-Mechanismen und ihren Analyse-Fertigkeiten haben die Spieler:innen die Chance, sich gegen einen persönlichen Wandel zum Radikalismus zu wehren. Gleichzeitig können sie ihre Mitspieler:innen beeinflussen – zum Guten wie zum Schlechten.

Die Anwendung ist geeignet für Schulklassen, Workshops und als Ergänzung zu allgemein politischer und pro-demokratischer Bildung/ Förderung der Medienkompetenz.

Pädagog:innen, Institutionen, Organisationen und Vereine, die über Rechtsextremismus und Radikalisierung aufklären wollen, können das Game nutzen. Die Zielgruppe des Spiels erstreckt sich vorrangig auf Schüler:innen im Alter von 14-20 Jahren.

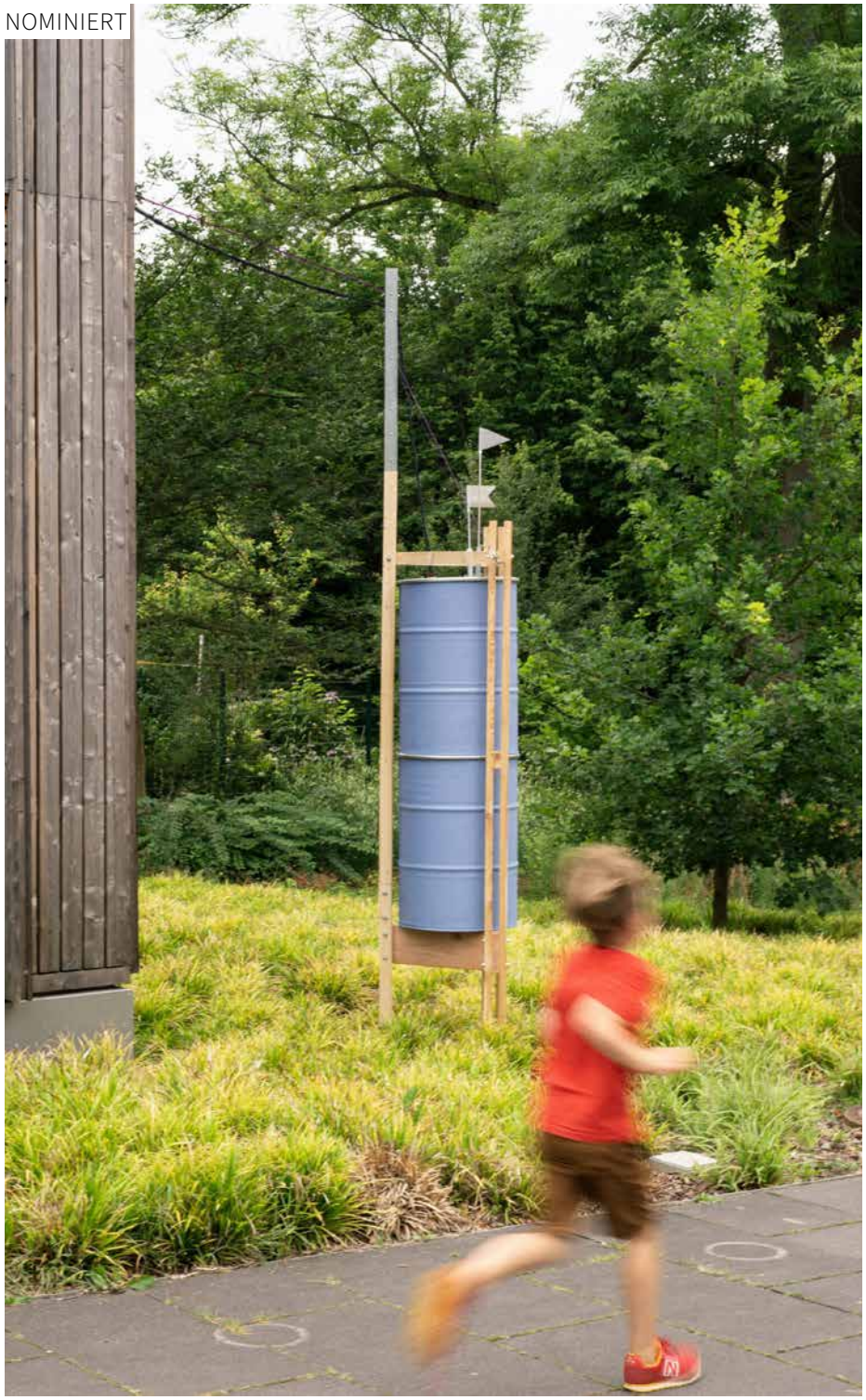
Das Multiplayer-Game für Workshops und Schulklassen fördert durch kooperatives Gameplay nicht nur individuelle Reflexion, sondern auch gruppendynamische Lernprozesse. Spieler:innen erkennen, wie Radikalisierung im sozialen Umfeld funktioniert und wie Mitverantwortung und Zivilcourage funktionieren können.

Pen & Paper-Rollenspiel-Elemente gegen radikalen Bot nutzt als spielerische Elemente u. a. vereinfachte Pen & Paper-Mechaniken wie z. B. Würfel-Abwehrwürfe und Aufwertung der eigenen Charaktereigenschaften.

Schulung von Medienkompetenz den Umgang mit sozialen Medien hilft, (radikale) Posts in sozialen Medien in Zukunft besser einordnen und damit umgehen zu können.

Das modular aufgebaute System kann zukünftig auf weitere Formen von Extremismus und Manipulation in digitalen Räumen angewendet werden, z. B. Islamismus. MERKMAL:RADIKAL leistet damit einen Beitrag zur politischen Bildung und Demokratieförderung in der digitalen Gesellschaft.

www.studio-zweisiedlerkrebs.com



NOMINIERT

Regentürme

DESIGN | IDEE:
Luca Ganzert (Stuttgart)

Das Projekt hat das Ziel, städtische Grünstreifen durch die trockenen Sommer zu bringen und in attraktive Grünflächen umzuwandeln, die zur Kühlung beitragen.

Die frei aufstellbaren Regentürme sammeln das Regenwasser benachbarter Dachflächen und speichern es, statt es in die Kanalisation gelangen zu lassen.

Über eine gesteuerte Tröpfchenbewässerung werden damit Pflanzen und Bäume mit Wasser versorgt. Zwei Fähnchen steigen mit dem Pegel und informieren die Passant:innen über den Wasserhaushalt ihrer Stadt.

Die Regentürme können je nach Standort mit Sitzmöglichkeiten und einem interaktiven Bewässerungssystem erweitert werden. Die Stadt finanziert das Projekt, in Workshops kommen Bürger:innen zusammen, um die Türme für ihre Nachbarschaft zu bauen. Alle Informationen werden offen zur Verfügung gestellt. Das Konzept reagiert auf die urbanen Herausforderungen des Klimawandels, indem es bestehendes Stadtgrün stärkt, Niederschlagswasser von der Kanalisation abkoppelt und kühle Aufenthaltsorte schafft.

SÄCHSISCHER
STAATSPREIS
FÜR DESIGN

gemeinsame sache

Wir danken allen Kooperationspartnern, Wegbegleiterinnen und Wegbegleitern für die Unterstützung im Rahmen des Sächsischen Staatspreises für Design 2025.

IMPRESSUM

HERAUSGEBER

Sächsisches Staatsministerium für für Wirtschaft,
Arbeit, Energie und Klimaschutz (SMWA)
Wilhelm-Buck-Straße 2
01097 Dresden
www.smwa.sachsen.de
presse@smwa.sachsen.de

REDAKTION

SMWA, Referat 34

REDAKTIONSSCHLUSS

17. Oktober 2025
www.sachsen-designpreis.de

GESTALTUNG

Haus E
www.haus-e.de

MINISTERPORTRAIT

Jürgen Lösel

COPYRIGHT

Diese Veröffentlichung ist urheberrechtlich geschützt.
Alle Rechte, auch die des Nachdruckes von Auszügen
und der fotomechanischen Wiedergabe, sind dem
Herausgeber vorbehalten.

www.sachsen-designpreis.de