

Abgabe: Jonas Tsigos, Interdisziplinäre Projektwoche, WS12/13



Intermedia Design – Hochschule Trier 2013
Marcus Haberkorn, M.A. / LfBA

Interdisziplinärität im Design von Erlebnissen

Interdisziplinäre Projektwoche
22.10.2012 bis 26.10.2012

Inhaltsverzeichnis

Einleitung s. 03-05

**Erfinde den Gestaltungs-Campus
für moderne Studierende neu!** s. 06

Inspiration an neuen Orten s. 07

Bilder von Inspirations-Tour s. 08-09

Spezielle Beobachtungen s. 10

Erkenntnisse & Einsichten s. 11

Das Konzept s. 12

Erste Möbel-Design-Skizzen s. 13

Interviewe jemanden s. 14

Interpretieren s. 15

Ideation Brainstorming s. 16

Motivationen s. 17

Erste Mockups s. 18-19

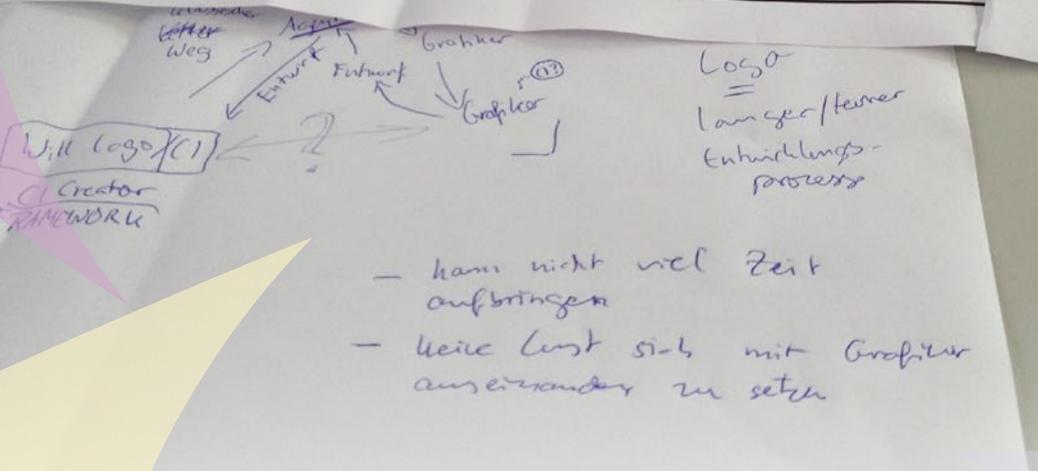


Interviewe jemanden
Schritt 1: Entdecken und verstehen
30 Min
Schritt 2: Interpretieren
30 Min

Wie sind drei spezifische Aspekte der Aktivität dieser Person?
- Grafikprogramm - Stelle man machen d.?
- Auseinander setzen mit X. leuchtet abfließen zu d.
- Konstruktive, leistungsfähige Konfigurationen wählen

Wie sind drei Bedürfnisse, die diese Person in der Aktivität hat?
- Zeit ersparen
- Eigener Ausdruck in Form von selbst
bei CI
- Export und Invoer erstellter Daten
Erweiterte Zugänglichkeit / Zentraler

Reaktion abgleich
Tabelle erstellen...
- Konfigurationen wie gewünscht
- Suchen nach Möglichkeiten
konform zu Brande (SHE
(Algorithmus)
- Klarheitsanalyse
→ Gibt es schon aber
→ Macht keine Vorschläge
→ keine ästhetischen Hilfe



- kann nicht viel Zeit aufbringen
- keine Lust sich mit Grafiker auseinander zu setzen

Design Thinking / User Experience Design



Intermedia Design – Hochschule Trier 2013

Marcus Haberkorn, M.A. / LfbA

[Interdisziplinäre Projektwoche] WS12/13
Abgabe: Jonas Tsigos

22.10.2012 bis 26.10.2012
Interdisziplinärität im Design von Erlebnissen

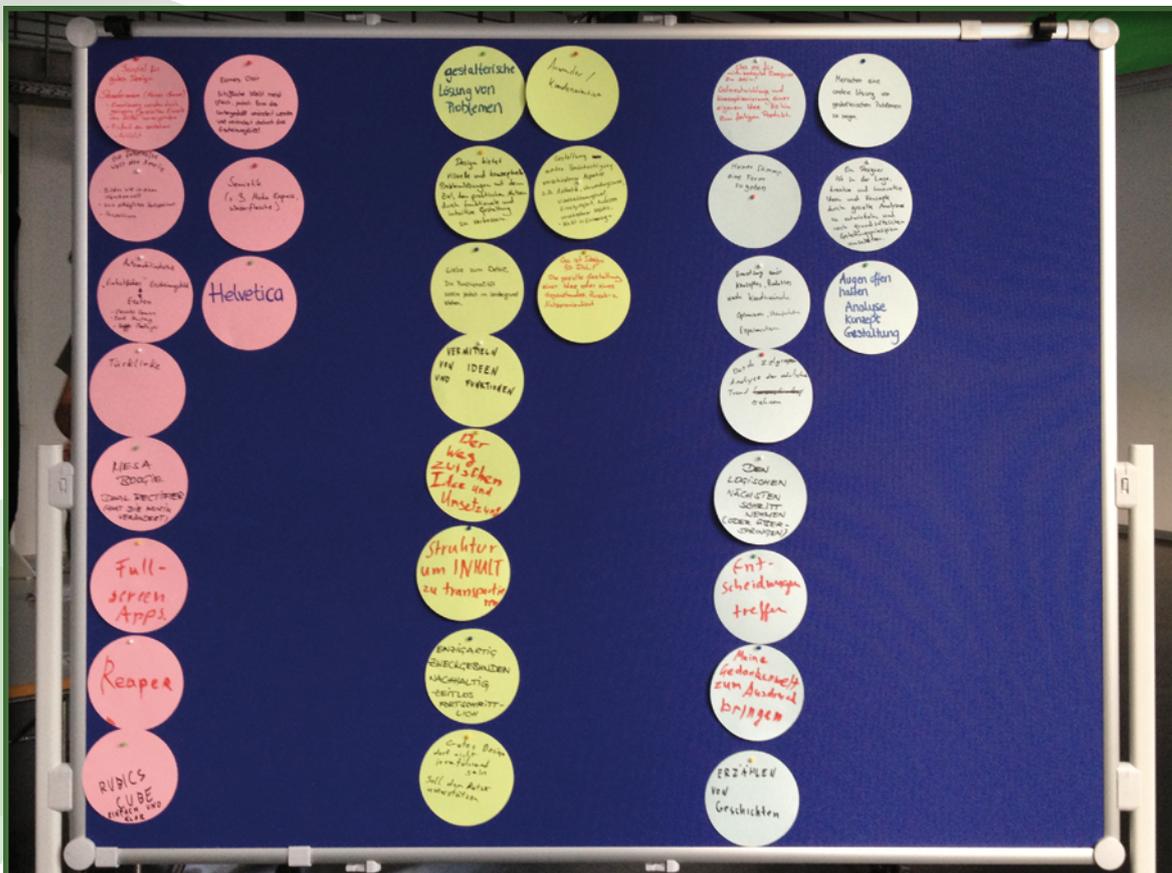
Beschreibung

Ob im Design physischer Lebensräume, medial gestützter Austauschprozesse, körperlicher und technischer Oberflächen oder anders gearteten Produkten und Dienstleistungen: Designer verstehen sich vermehrt als Gestalter von Erlebnissen, also nicht des bloßen „Dings“ / Designs, sondern des „Dings“ im Kontext seines Gebrauchs. Demzufolge entfaltet ein Design erst in der Wahrnehmung durch Menschen seine ästhetischen Qualitäten und gelangt zu seiner Bestimmung.

In diesem Kurs spüren wir den Potenzialen und Grenzen neuerer Designansätze für alle Disziplinen des Fachbereichs Gestaltung nach. Nach kurzen Einführungen in die Ansätze des Design Thinking, User Experience Design und Service Design, verbessern wir mittels methodischer Übungen unser Verständnis gestalteter Erlebnisse. Dabei konzentrieren wir uns auf Erlebnisse, die von Kontext / Ortsbezogenheit, Vernetzungs- oder spielerischem Charakter geprägt sind.

Die von den Kursteilnehmern gemachten Erfahrungen werden dann mit wissenschaftlichen Erkenntnissen zu kognitiver und emotionaler Wahrnehmung zusammengeführt und abgeglichen. Dabei erörtern wir, wie nützlich diese Ansätze für den jeweiligen fachspezifischen Entwurfsprozess bewertet werden und wie sich die im Kurs vertretenen Disziplinen gegenseitig ergänzen können. In der Entwurfsarbeit gehen die Teilnehmer/innen der fächerübergreifenden Fragestellung nach: Können wir bewusst Designs entwerfen, die das Wohlergehen von Individuen und Gemeinschaften erhöhen?

Design Thinking Übung mit Präsentation und Gruppenfeedback. 23.10.2012



Aufgabe 1:

Erfinde den Gestaltungs-Campus für moderne Studierende neu!

Aufgabe 2:

Interviewe jemanden

Die Aufgabe 1:

Erfinde den Gestaltungs-Campus für moderne Studierende neu!

Schritt 1: Entdecken und verstehen

Inspiration an neuen Orten

Ich begab mich also auf die Suche nach neuen inspirierenden Orten. Sollte solch ein Raum existieren? Ein abgelegener Baum? Im Freien auf einer Brücke? An einem beruhigenden Fluss? Das habe ich bereits probiert und kann sagen, dass mir gute Ideen meist an belebteren Orten, in Gesprächen oder aber Zuhause kommen. Das Reisen mit dem Zug kann auch sehr gut sein um seine Gedanken festzuhalten bzw. niederzuschreiben. Meine Idee war es, den öffentlichen Raum während einer Busfahrt, in der Fußgängerzone und Stationär an einer Sehenswürdigkeit als Inspirationsquelle neu zu entdecken. Aus den Beobachtungen und Erkenntnissen über Regel-Systemen und Modelle, sollten die Ideen übertragen in den Hochschul-Kontext zu einem aufschlussreichen Konzept führen.

Übung: Erfinde den Gestaltungs-Campus für moderne Studierende neu!

1

Schritt 1: Entdecken und verstehen

60-90 Mins

Suche Inspiration an neuen Orten

Suche Inspiration in einem Kontext außerhalb der Bildungswelt, um eine frische Perspektive zu finden. Raus aus der „Comfort Zone“! Vor Ort, gib acht auf Dinge und Objekte in der Umgebung, als auch wie sich Menschen in der Umgebung verhalten und miteinander interagieren. Wie regt die die Umgebung zu spezifischem Verhalten an? Notiere sofort alles auffallend Interessante oder Unerwartete. Wenn angemessen, sprich mit Menschen, was sie in / wie sie die Umgebung erleben. Mache Notizen, Skizzen, Fotos.

BUSFAHRT
 Hinterwegs
 Menschenmole
 positive Konversation
 Entspannung
 Gespräche
 Zuvorkommnisse
 Smartphones / Devices
 Infoleuchten / Werbung
 Jeder für sich

Start → Wirkung → Ziel
 "Aus dem Fenster Träumen" (während der Fahrt)

FOßGÄNGERZONE
 zügig / schnell
 allerdings auch langsam
 "Mit-Beobachter"

POSTA
 • gekleidete Touristen
 • Schüler
 • Berufstätige

Machen Bilder
 warten auf Bus
 gehen Platz zum Verkaufen
 schauen
 stehen
 schauen vorbei

Beobachtung
 Es wird gekauft, Papier
 verpackt ab in den Container
 Beobachtung
 viele hinterher mit
 Gültigkeit
 Verkehrsmittel stellen ist's Auge

Verhalten, Gefühle und Interaktionen, über die ich mehr wissen möchte ...

- Kommunikations(zust) in sehr "Öffentlichen" Zonen
 Wie wird wie gesprochen? Nähe, Verbundenheit, Vertrauen
- Orientierungsverhalten Exploration, Orientierung
 Leitsysteme, Beschilderung
- Ruheplätze Temporäre Ruhestätten
 Bänke, Restaurants, Shops, Terrasse

Ideen für Orte, die mir neue Inspirationen geben könnten ...

□ **Fluss** } Natur
 - Wald, Baum, Pflanzen
 - Tierwelt

□ **Leistungsorte** □ **Kommunikation** □ **Musik** □ **Film**
 Maschinen, Prozesse Ortsunabhängig

□ **Computer Systeme** □ **Gesellschaft** □ **Randland**
 Software, Internet in öffentl. Raum (siehe Schritt 1.) unerwartet
 z.B. in Zug

□ **See, Meer** □ **Literatur** □ **Beleuchtung**
 Bänke, Obstisch beim Hören von Radio Talk
 #Erfahrungen# inspirierende
 #Beleuchtung# Gestaltung
 #Beleuchtung#

□ **reale Orte** □ **virtuelle** □ **OR**

Inspiration an neuen Orten

Die Busfahrt

Ich setzte mich also in einen Bus, um auf einer beliebigen Strecke (Trier – Uni – Trier) meine Beobachtungen für neue Inspirationen zu machen. Dazu ließ ich alle Eindrücke zu, die auf mich wirkten.

Der Bus kam pünktlich. Menschen jeglichen Alters stiegen unterwegs ein und aus. Während der Fahrt gab es keine „außergewöhnlichen“ Vorkommnisse.

Persönliche Beobachtungen: Viele Menschen unterwegs, Sitzen, passive, Bewegung, Abgelenkt, Zielstrebig, Schweigen, Entspannung, Gespräche, Zuvorkommnisse, Smartphones und Devices, Beschilderung, Werbung, Nachfragen, Jeder für sich. In Bewegung (sitzend im Bus) ist mein Gehirn offen für neue Situationen und Ideen. Der Typische Ablauf einer Busfahrt:

Einsteigen -> Setzen -> Start -> WARTEN -> Ziel

Die Fußgängerzone

Beobachtungen: Zügig, schnell, einzelne langsamere „Mitbeobachter“, Unterhaltungen, Es wird etwas gekauft (Eis, Teilchen) und die Packung sofort weggeworfen. Überfüllte Mülleimer. Keine Möglichkeiten für Pausen wie Bänke oder Stehtische. Viele hantieren mit elektronischen Gerätschaften.



Ein Spaziergang durch die Fußgängerzone. Das Beobachten von Bewegung und Ruhe sollte ein Anhaltspunkt im Design geben. Es galt Eindrücke und Inspirationen zu sammeln.



Die Sehenswürdigkeit (Porta Nigra)

Ich suchte mir einen Platz um meine Beobachtungen durchzuführen: Gelassene Touristen, Schüler, Berufstätige, machen Bilder, warten auf Bus, suchen Platz zum verweilen, eilen vorbei, schauen, suchen, unterhalten sich, sitzen in Kaffees



Spezielle Beobachtungen:

Kommunikation(s)orte (Inseln) im öffentlichen Raum.

Das „Durchschnittsverhalten“: Orientierung, Exploration, Leitsysteme, Beschilderung. Temporäre Ruhestätten: Bänke, Restaurants, Caffee, Straße, Treppen

Verhalten: Zielstrebig, entspannt, suchend,

Gefühle: Glück, Erfolg, Hektik, Gemütlichkeit

Interaktion: Unterhaltungen, Smaltalk, Verkaufsgespräche, Telefon, Beschilderung, Leitsysteme

Weitere Inspirationsorte:

Reale Orte:

- Natur, Fluss, Wald, Wiese, Planzen, Tierwelt,
- Industrieanlagen, Maschinen, Prozesse
- Reisen, Unterwegs, z.B. im Zug
- Gesellschaft im öffentlichen Raum
- Kommunikation, ortsunabhängig
- Random, unerwartet, zwischendurch

Geistige / virtuelle Orte:

- Gedanken/Ideen
- Erfahrungen aus Erinnerungen
- Internet, Blogs, Forums
- Podcasts, Radio Talk,
- Literatur, Bücher, eBooks
- Musik
- Filme

Schritt 2: Interpretieren

Erkenntnisse & Einsichten

Es gibt kaum praktische Kommunikationsorte und temporären Ruhestätten im urbanen Raum. Die bekannten Parkbänke sind nicht die angestrebte Lösung. Es geht eher um gemütliche Sitz- und Stehgelegenheiten.

Überrascht hat mich:

- Die ungeschriebene Ordnung bei so vielen Menschen an einem Ort
- Alle „laufen“ durcheinander und doch herrschen einheitliche Regeln
- Unbeschriebene stumme Gesten, Mimikne regeln Verhalten
- Kein Platz zum Verweilen!
- Bis auf Restaurants mit Bestuhlung kaum Sitz oder Stehgelegenheiten
- Kein Platz für Gespräche im öffentlichen Raum (Trier ist eng gebaut.)

Es sollte also etwas Kompaktes sein. Eine Möbelstück Serie?

Übung: Erfinde den Gestaltungs-Campus für moderne Studierende neu! 2

Schritt 2: Interpretieren 45 Mins

Halte Erkenntnisse & Einsichten fest	Wie könnten wir ...?
<p>Einsichten sind prägnante Aussagen darüber, was man in Analyse und Inspiration herausgefunden hat. Die unerwarteten Informationen, die aufhorchen und zuhören lassen. Einsichten erlauben die Welt anders zu sehen und sind Katalysatoren für neue Ideen. Wandle deine gefundenen Themen in tiefere Einsichten in Menschen und ihre Bedürfnisse.</p> <p>Was hat dich am meisten überrascht?</p> <p>Auf der Straße nach Kommunikationssitzeln und temporären Ruhestätten im öffentlichen Raum.</p> <p>Die ungeschriebene Ordnung</p> <p>Alle umherlaufen durcheinander und doch so geordnet.</p> <p>Keine klare Pötte zum Verweilen.</p> <p>Bis auf Restaurants mit Außenbestuhlung kaum Sitz oder Steh-Gelegenheiten.</p> <p>Kein Ort für Gespräche im öffentlichen Raum.</p>	<p>Einsichten werden erst wertvoll, wenn man sie als inspirierende Gelegenheiten nutzen kann. Formuliere sie in Brainstorming-Fragen um, damit sie als Sprungbrett für neue Ideen funktionieren. Beginnen Sie die Frage mit dem Satz: „Wie könnten wir ...“ Tipp: Vermeide Brainstorming Fragen, die bereits eine offensichtlichen Lösung implizieren.</p> <p>Wie könnten wir ...?</p> <p>Wie könnten wir „Kommunikations-Inseln“ erschaffen?</p> <p>Diese Frage ist nicht nur im Bezug auf den öffentlichen Raum interessant sondern auch im Stadt-Gestaltungs-Kontext. Große Firmen wie Google, Facebook und co. machen es vor; dort gibt es Bondeln, Sopaucken, Billebieder oder Massagebereichs Rückensport für Mini-Meetings.</p> <ul style="list-style-type: none">• Fragebogen erstellen• Möbel entwerfen• Raum umstrukturieren

Wie könnten wir moderne „Kommunikations-Inseln“ erschaffen?

Diese Frage ist nicht nur im Bezug auf den öffentlichen Raum interessant sondern auch im Hochschul Gestaltungs-Campus Kontext. Moderne Firmen wie Google, Facebook und andere Start-Ups machen es vor. Dort gibt es Sofa-Ecken, Bällebänder, Gondeln oder sonstige Rückzugsorte für Mini-Meetings.

Das Konzept:

Um die Pause- und Wartezeiten für sog. „Mini-Meetings,, zu nutzen, wären neuartige Möbel und Sitzgruppen denkbar. Diese könnten z.B. zusätzliche Funktionen wie eine Stromverbindung bereitetstellen um den modernen Arbeitsbedingungen gerecht zu werden.

- Räume umstrukturieren (Platz für Sitzgelegenheiten)
- Möbel zu Sitz- und Stehgelegenheiten entwerfen
- Ambiente schaffen (z.B. mit Licht und Farben)
- Multifunktional (z.B. mit intergriertem Mülleimer)

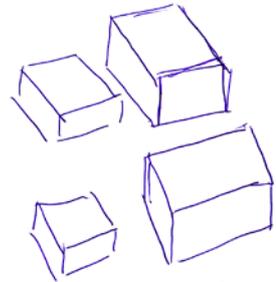
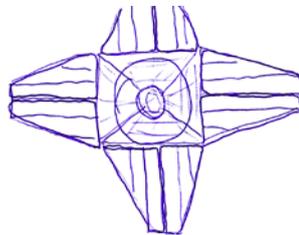
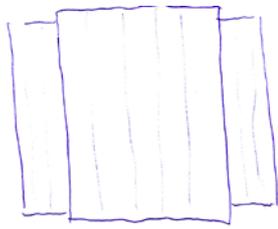
Wartezeit z.B. bei der Busfahrt, in der Stadt:

Einsteigen -> Setzen -> Start -> Warten -> Ziel

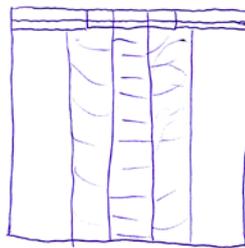
Wartezeit im Campus-Kontext:

Kurs -> Pause -> Warten -> nächster Kurs

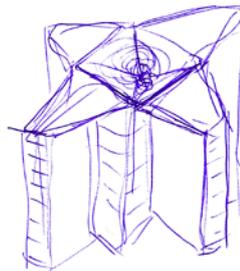
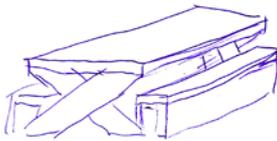
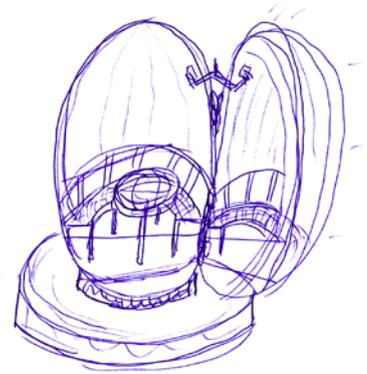
Erste Möbel-Design-Skizzen:



SITZBANK



STENTISCH



Sitzbank

Stentisch

Sitzgelegenheit

Die Aufgabe 2:

Interviewe jemanden

Schritt 1: Entdecken und verstehen

Übung

Schritt 1: Entdecken und verstehen 30 Mins Schritt 2: Interpretieren 20 Mins

Interviewe jemanden

Suche dir jemanden, für den du designen willst. Fange damit an, die Aktivität zu verstehen ... wie die Person sich dabei fühlt, was sie sich wünscht, was ihr im Weg steht. Deine Aufgabe ist, die richtigen Fragen zu stellen, zu zu hören und zu lernen. Tipp: Nachfragen mit „Warum?“ hilft häufig zu besserem Verständnis!

Notizen CI Creator (colorless Farben → Schriftarten → Formen
- Bebilder
Logo Creator - Farben
- Formen (bündel)
- Substantive Tags

Steps
3 Großkategorie → später

- Selbstbestimmung
- Will schnell mal eine Logo Idee!
- kein Bock auf lange Konzeption zyklen
- braucht größte Vorschläge Farben/Font/Inhalt

Problem: Entscheidung über Logo/CI
CI

Methode: Ein Logo/CI Creator

Ziel: Einfaches Auswählen von ^{vi} Gestaltungsmustern

Interpretiere seine Bedürfnisse

Suche nun nach Bedeutung in dem, was du gelernt hast.

Was sind drei spezifische Aspekte der Aktivität dieser Person?

- Grafikprogramm-Skills ausmachend?
- Auseinandersetzen mit X Konzeptionsschritten zu stressig
- Vorschläge, Inspiration, einfache Konfigurationen wünschenswert
- fehlende Kreativität, Entscheidungsquelle

Was sind drei Bedürfnisse, die diese Person in der Aktivität hat?

- Zeit ersparnis
- eigener Ausdruck in Form von Selbstbestimmung beim CI
- Export und Archiv erstellter Dateien
- ~~Effizienz~~ Zugänglichkeit / Zentraler Ort

Als meinen Interview-Partner suchte ich mir einen guten Freund aus. Er war sofort bereit sich meine Fragen zu stellen und sie zu beantworten. Ich klärte ihn also über die Hintergründe des Projektes innerhalb der interdisziplinären Projektwoche auf. Als Thema sollte er ein Problem aus seinem Alltag beschreiben und auf Basis dessen ein Konzept für eine Optimierung entstehen.

Gespräch...

Notizen:

- Logo / CI Creator
- Farbschemen
- Schriften
- Formen

Bedürfnisse

- Zeitersparnis
- Eigener Ausdruck in Form von Selbstbestimmung
- Export und Archiv erstellter Daten
- Zugänglichkeit / Zentraler Ort
- Selbstbestimmte Auswahl aus Vor-Auswahl
- schnell mal ein groben Logo Entwurf anfertigen
- keine lust auf lange Korrekturschritte
- Vorschläge zum Auswählen

Problem: Entscheidung über Logo CI / Design keine Vorschau

Methode: Ein Logo / Creator

Ziel: Einfaches Auswählen von „Geschmacksmustern“

Schritt 2: Interpretieren

Interpretiere seine Bedürfnisse

Grafikprogramm Skills ausreichend? (Oder selber was suchen?)

Auseinandersetzen mit Design und X Korrekturschritten (zu stressig)

Vorschläge, Inspirationen, einfache Konfigurationen (wünschenswert)

Fehlende Kreativität und Entscheidungskraft?

Mangelnder Zahlungswille?

Kennt keine guten Leute?

Schritt 3: Ideation

Brainstorming

Übung

Schritt 3: Ideation 20 Mins CI Entwurf soll Spaß machen

Brainstorming

Hier ist deine Chance, die neue Lösungen auszudenken, um das Leben von jemandem zu verbessern! Skizziere 4-6 Möglichkeiten, um das Erlebnis der Person in ihrer Aktivität zu verbessern. Lassen sich die Emotionen aus der Spiel-Übung anwenden? Es geht nicht um Perfektion, bring deine Ideen schnell zu Papier.

CI Konfigurator

Bibliotheken

- FARBEN
- SCHRIFTEN
- FORMEN
- BILDER

Webseite

Emotionen helfen mit!

CI Creator FRAMEWORK

klassische Weg

graphiker

Entwurf

Entwurf

graphiker

guten Logo = langer/teurer Entwicklungsprozess

EXPORT & ARCHIVE

Stimmungsstrecke

100% 0%

1 Punkt 2 Punkte 3 Punkte 4 Punkte

Logo/Farben/Formen zur Wiederverwendung in allen Formaten/Größen bereitstellen

+ Lösungen

- + Angebot wechseln (Wochen/Zeit)
- + Selbststudium
- + kann voran
- + Webseite
- + Crowdsourcing
- + Mehr Vorschläge bekomme = mehr Geld

- kann nicht viel Zeit aufbringen

- keine Lust sich mit Grafiker auseinander zu setzen

Die Idee:

Eine Webapp CI Creator (Framework)

Webseite: CI Configurator

Bibliotheken

Farben, Schrift, Formen, Bilder

Schritt 4: Ideation fortgeführt

Motivationen:

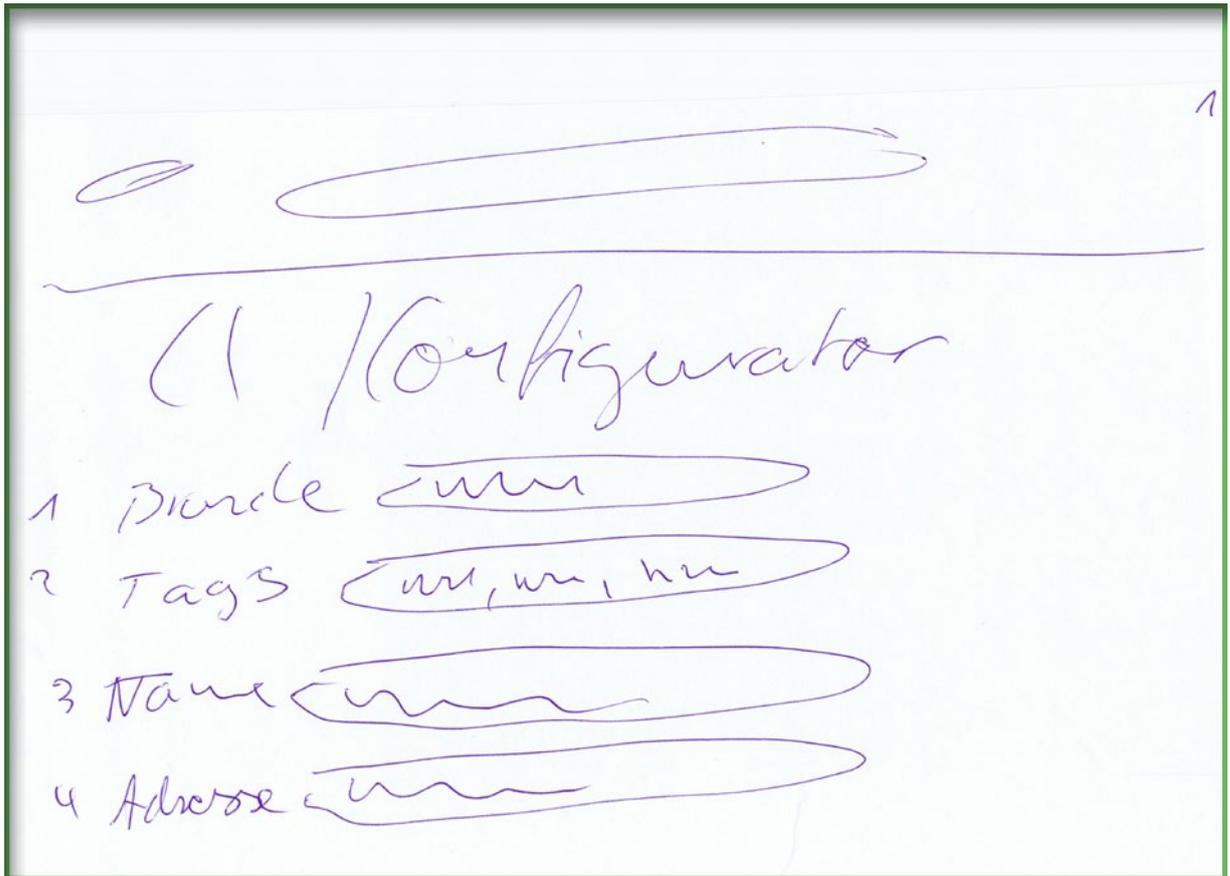
- CI Soll Spaß machen bei der Bedienung
- Einfach, Intuitiv, Schnell
- Die Emotion „mithelfen“ soll erzeugt werden
- Das Gefühl die eigene Sache voranzubringen
- Sicherheit, Speichern

Schritt 5: Experiment

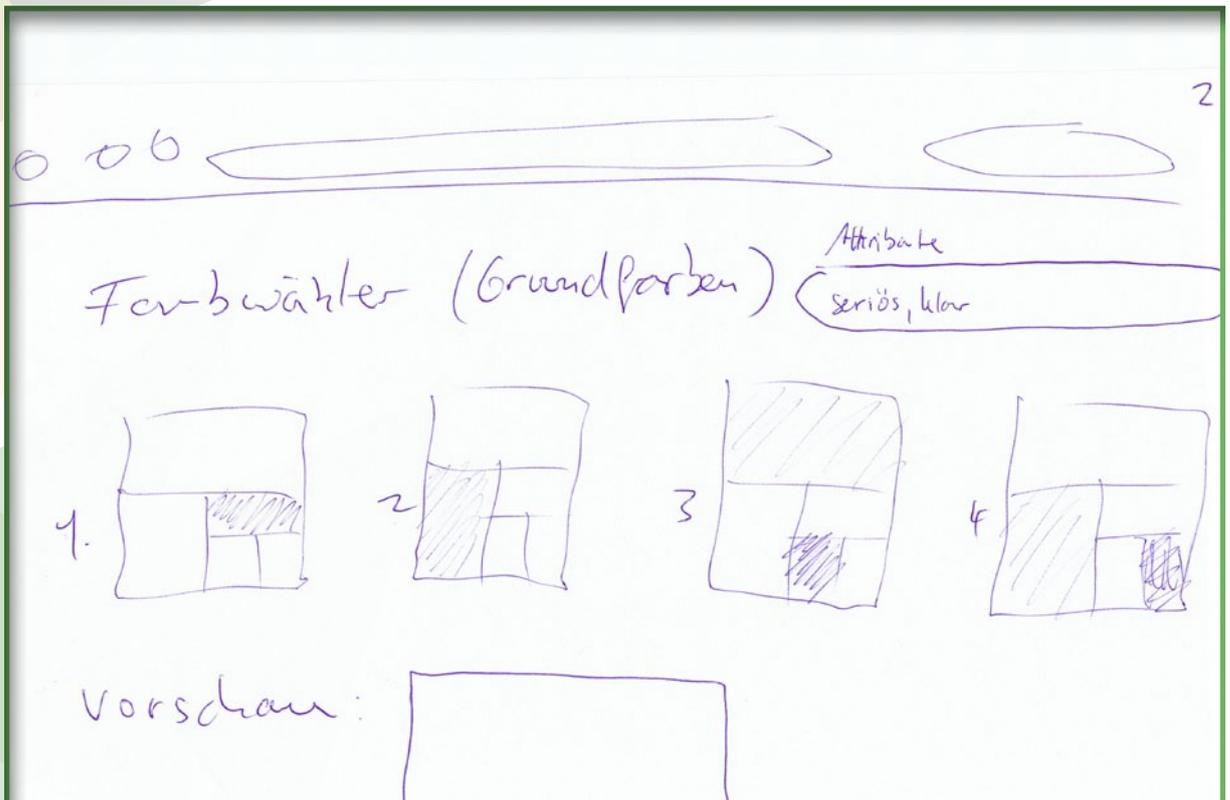
Prototyping der Webseite

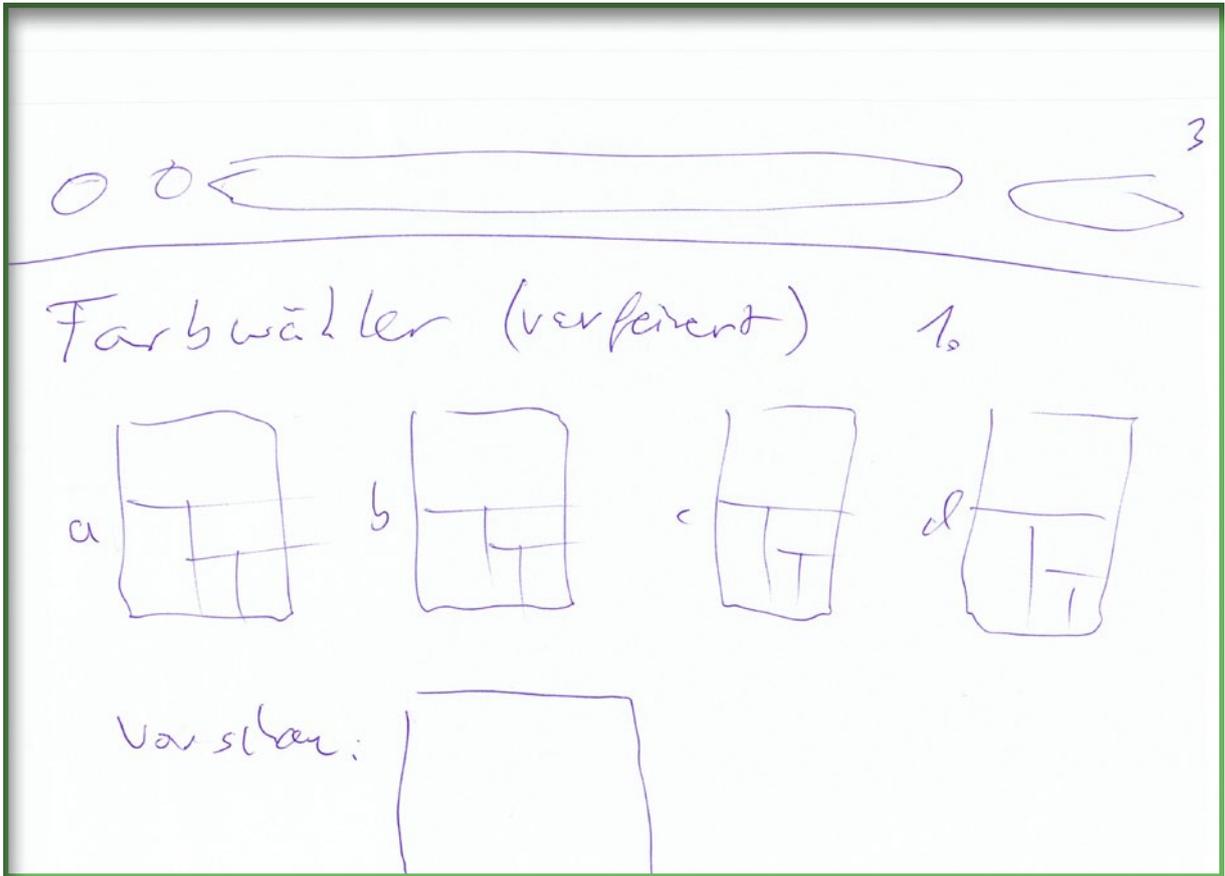


Übersicht erster Mockups zum Screendesign einer Web-App. Einzelansicht folgt.

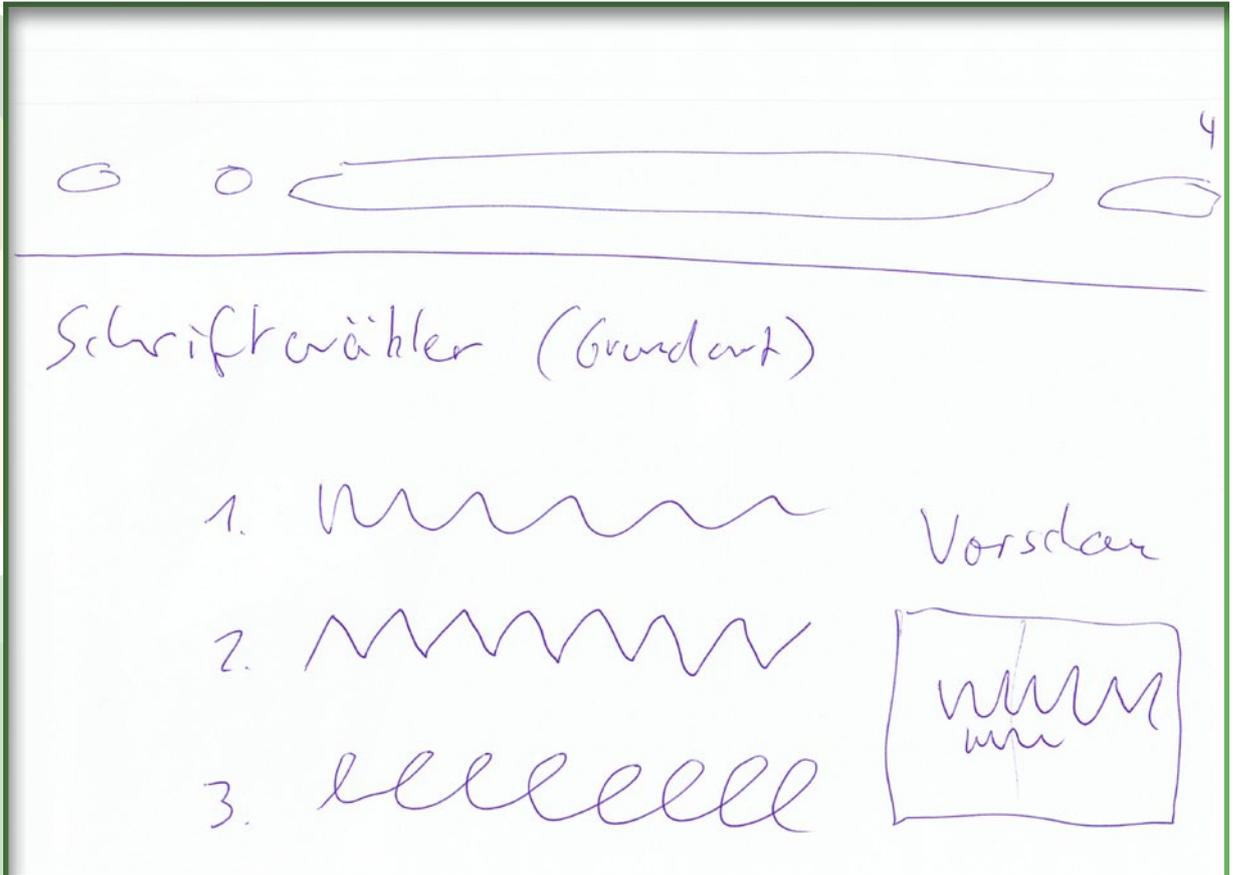


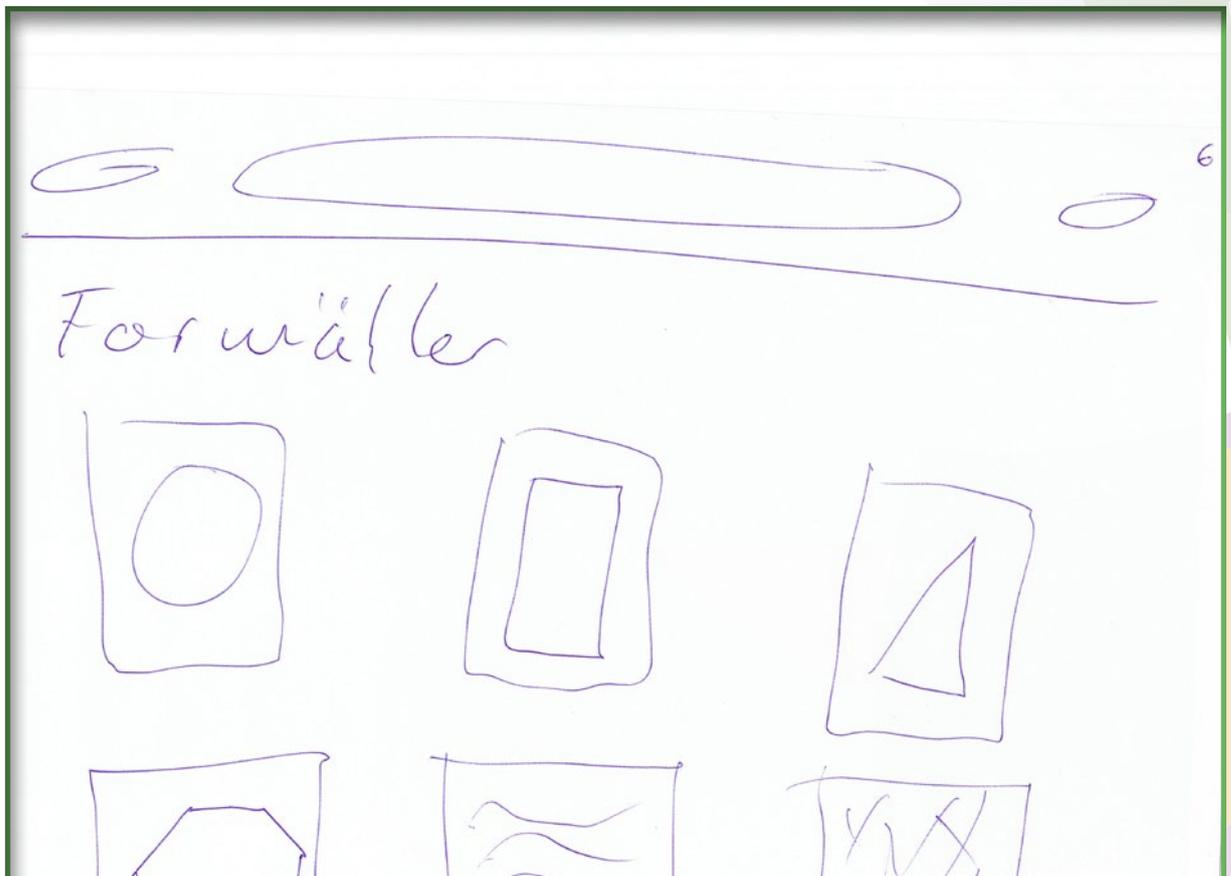
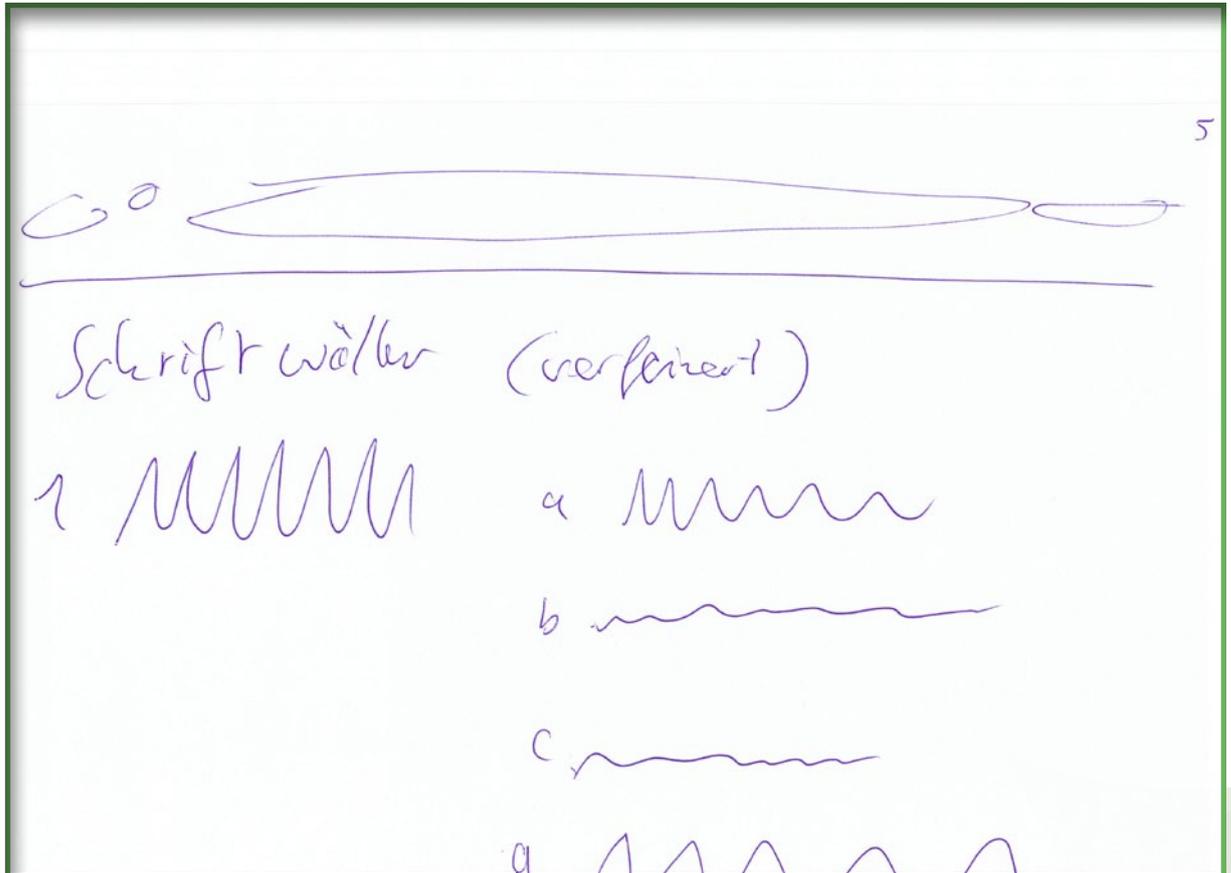
Erste Mockups zum Screendesign einer Web-App.





Erste Mockups zum Screendesign einer Web-App.





Schritt 6: Überarbeitung

Reflexion und Präsentation, Erstellung dieser Dokumentation.



**Interdisziplinritt
im Design
von Erlebnissen**

Interdisziplinre Projektwoche
22.10.2012 bis 26.10.2012