Design Basics

Praktische Grundlagen der Gestaltung mit digitalen Medien
Bachelor Elektrotechnik, Bachelor Informatik, Bachelor Wirtschaftsingenieurwesen Elektrotechnik
Prof. Felix Hardmood Beck

Thema heute: **Recherche, Kreativmethoden, Moodboard, Handstorming, Konzeptentwicklung**

Start um 12 Uhr s.t.

- Anwesenheitsliste
- heutiger Ablauf…
- Update: aktueller Stand GRAV (in der Mache…)
- Vorstellung der Ergebnisse der Dokubox

Besprechung der Zwischenstände/Bearbeitung zu Recherche/Konzeptentwicklung der Gruppen

- Vorstellung der Ergebnisse des **Brainstormings**. ⇒ Scribbles, Beispielfotos von entsprechenden Szenarien, Übersicht von gesammelten Ideen, **Mind-Maps**
- Vorstellung der drei abgeleiteten Ansätze ⇒ Vorstellung des gewählten Ansatzes
- Vorstellung von **Konzept Statement** und **Mood-Board**
    - Ausgabe der Hardware je nach Konzept
- Vorstellung der **Anforderungen** und **Bedingungen** (schematische Darstellungen)
    - Was sind Ihre Ausgangspunkte?
    - Was sind die wichtigen Bestandteile Ihrer Idee?
    - Wen adressiert Ihr Produkt?
    - Wie soll es benutzt werden?
    - Gibt es spezielle Einsatzbereiche?

Workshop

Angepasst an die jeweiligen Stände: Inhaltsworkshop, Ideation Workshop, Brainstorming, Hardware Workshop, etc.

Besprechung der Hausaufgaben für die kommende Woche: Prototypen Erstellung

- **Quick- and Dirty Prototypen ****

  Die bisherige Konzeptskizze wird überführt in verschiedene **Quick- and Dirty Prototypen. (Dauer pro Modell max. ca. 30 Minuten). Bei der Erstellung eines solchen Prototypen geht es darum mit relativ geringen Material-, Kosten- und Zeitaufwänden bestimmte Aspekte Ihrer Idee auszutesten. Dies kann zum Beispiel die geplante Größe Ihres Objektes oder die äußere Form sein. Auch kann an so einem Modell etwa die Positionierung bestimmter Elemente wie Knöpfe, Lautsprecher etc. getestet werden. Es geht hier nicht um ein “gutes” Aussehen. Es ist überhaupt nicht schlimm, wenn Teile abgerissen und an

anderer Stelle wieder angeklebt werden. Versuchen Sie anhand eines solchen Prototypen möglichst viel Erkenntnisse abzuleiten zum Beispiel zur Handhabung des Objektes. Testen Sie durch diverse *Quick-and-dirty Prototypen* in kürzester Zeit unterschiedliche Alternativen.

Beispiele:

- ** Papier/Papp-Modelle ** Bauen Sie ein oder mehrere **Papier/Papp-Modelle im Massstab 1:1**. Hier geht es um die Erstellung eines Körpers aus Papier oder Pappe in Originalgröße, d.h. im Massstab 1:1 (Dauer ca. 3,5 Stunden!). Dies kann beispielsweise als Schicht- oder als Faltmodell erfolgen. Auch wird in diesem Schritt ausgetestet, wie groß bestimmte Bedienelemente sein können/müssen oder an welchen Positionen diese genau sitzen sollen. Testen Sie an Ihrem Modell die optimale Position und Handhabung bestimmter Positionen, Flächen und Bedienelemente (Dauer ca. 2 Stunden pro Modell). Eine Orientierung für einen ersten Schritt in die richtige Richtung bietet das untere Bildbeispiel. Hier testet der Student Adham Chakohi diverse Ansätze einer Radiofrontfläche, um daraus einen ersten Ansatz für ein Modell in 1:1-Größe abzuleiten.

  Weitere Beispiele verschiedener Papier/Papp-Modelle:

  Durch solche Modelle können Sie Ihre Idee beispielsweise auf Ergonomie oder Funktionsweise überprüfen. Dokumentieren Sie Ihren Prozess und die einzelnen Ergebnisse.

  Verschiedene Entwurfsscribbles:

  Beispiel von links nach rechts: Teresa Gerard, Vincent Musial, Nicola Stolze (SoSe2021)
- Je nachdem wieviel Zeit Sie noch haben, werden Sie in Ihren weiteren Prototypen Schritt für Schritt etwas detailreicher. Nutzen Sie zur Erstellung bspw die Ressourcen des Maker-Spaces oder der Werkstatt im ZBE.
- Achten Sie darauf, dass parallel zu Ihrer Arbeit in allen Bearbeitungsphasen die einzelnen Schritte gut und ausreichend dokumentiert werden.
- Inszenieren Sie Ihren Prototypen und machen Fotos, wie dessen Gebrauch geplant ist. Stellen Sie auch die Arbeitssituationen Ihrer Gruppe. Achten Sie darauf, dass alle entstehenden Fotografien eine gleiche Gestaltungssprache verwenden (gleichmäßige Helligkeit, Farbtöne, etc.)

From:
https://wiki.ct-lab.info/ - **Creative Technologies Lab | dokuWiki**

Permanent link:
https://wiki.ct-lab.info/doku.php/teaching:ba:courses:design-basics:sose24:28_05_24

Last update: **2025/03/22 07:41**