

Mediendesign-Projekt (BA)

Prof. Felix Beck, Leonie Winkelmann
WiSe 2026-27

Prelude

1. Beispiele für [Speculative Design](#) und für [Design for Conversations](#)^{1|2)}
2. [extras:wissikon:design-development:future-forecasting|Future Forecasting]],
3. [Wizard of Oz](#)

Nick Monfort: The Future

Wir lesen gemeinsam einige Textpassagen aus dem Buch [The Future](#) (Nick Monfort, MIT Press, 2012³⁾). Es geht darum zu sehen wie Ideen variieren können, sich Perspektiven verschieben und Bewertungen aufgeschoben werden.

- Wann ist eine absurde Idee nützlich, und wann wird Bewertung wieder notwendig?
 - Wo liegt bei Montfort der Unterschied zwischen Vorhersagen und Hervorbringen (Poiesis)?
1. S. xii-xv, Vorwort: Die Zukunft „wird gemacht, nicht vorhergesagt“. Das ist der direkte Anker für Poiesis als Hervorbringen von etwas, das vorher nicht existierte. Die Edison-Passage mit Versuch und Irrtum sowie dem Verhältnis von 90 % Transpiration zu 10 % Inspiration passt zu „Quantität vor Qualität“: Viele Varianten sind nötig, aber ohne Vision bleiben sie bloße Übung.
 2. S. 12-15, Kapitel 1, die alternativen Küchen: Montfort spielt fünf radikal verschiedene Varianten eines einzigen Raums durch und räumt ein, dass manche bald albern wirken könnten. Daran lassen sich Divergenz, Kombination und Variation sowie Perspektivwechsel erkennen. Die Pointe auf S. 14-15 lautet: Technik hat ein soziales Leben, und wer neue Ideen will, muss die eigenen sozialen Annahmen verlassen.
 3. [S. 40-41, Kapitel 3, Ende](#): Auch unplausible Ideen sind nützlich. Sie entlarven die Gegenwart, erweitern den Möglichkeitsraum und holen das Denken „aus der Spur“. Also, eine theoretische Begründung für die Brainstorming-Regel, Bewertung aufzuschieben und wilde Ideen zuzulassen!
 4. S. 152-153, Schlusskapitel: Diese Seiten funktionieren fast wie eine Checkliste. Gefragt wird nach der Perspektive (Weitwinkel oder ein Tag im Leben einer Person), nach dem Ort (Utopie als Verfremdung), nach dem Gerüst aus Prinzipien und nach der Übertreibung als legitimem Mittel.

Overture...

Ergebnisse der [Aufgabe 02](#) (Konzept)

Hausaufgabe zur kommenden Woche: Konzeptentwicklung

Eine der fünf Ideen wird nun zu einem belastbaren Konzept weiterentwickelt. Entscheidend ist dabei nicht nur, was gestaltet wird, sondern warum der Ansatz im Kontext einer ÖPNV-Haltestelle sinnvoll ist und wie Menschen damit interagieren. Arbeiten Sie mit dem Template der

Projekt Model Canvas

1. Kontext und Problemstellung

- Welches konkrete Problem bzw. welche Möglichkeit wurde identifiziert?
- In welcher Situation wird das Konzept eingesetzt?
- Warum ist gerade die Haltestelle ein geeigneter Ort dafür?

2. Zielgruppe

- Definieren Sie die primären Nutzer*innen.
- Berücksichtigen Sie unterschiedliche Altersgruppen, körperliche Voraussetzungen, Sprachkenntnisse und digitale Kompetenzen.
- Entwickeln Sie gegebenenfalls Personas oder typische Nutzungsszenarien.

3. User Journey / Szenario

- Beschreiben Sie eine typische Nutzung vom Eintreffen an der Haltestelle bis zum Verlassen des Ortes.
- Visualisieren Sie diesen Ablauf als Storyboard, User Journey oder Szenario.

4. Mediales Konzept

- Welche Medien und Technologien werden eingesetzt?
- Welche Inhalte werden vermittelt?
- Wie findet die Interaktion statt?
- Welche Rolle spielen Smartphone, Display, Licht, Ton, Sensoren oder andere Komponenten?
- Welche Informationen müssen aus bestehenden Systemen oder Datenquellen stammen?

5. Konzeptdarstellung

- Entwickeln Sie einen prägnanten Projekttitel.
- Beschreiben Sie das Konzept mit maximal **1000 Zeichen**.
- Erstellen Sie mehrere Handskizzen.
- Erstellen Sie Visualisierungen, die das Konzept im realen Kontext einer Haltestelle zeigen.
- Erstellen Sie einen ersten einfachen **Low-Fidelity-Prototypen**.

¹⁾

The Art of Critical Making, Rhode Island School of Design on Creative Practice, Rosanne Somerson (Ed.), John Wiley & Sons, Hoboken New Jersey, 2013

²⁾

Speculative Everything, Design, Fiction, And Social Dreaming, Anthony Dunne, Fiona Raby, MIT Press, London, 2013

³⁾

<https://mitpress.mit.edu/9780262344760/the-future/>

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

Permanent link:
<https://wiki.ct-lab.info/doku.php/teaching:ba:courses:mediadesign-project:wise26-27:23-10-26?rev=1792743645>

Last update: 2026/10/23 08:20

