Hausaufgaben (Bachelor: Medien Design Projekt, WiSe 2026-27)

Teilaufgabe 1

Recherchephase (Wochen 2-3)

In diesem Semester beschäftigen Sie sich mit der Frage, wie die klassische ÖPNV-Haltestelle als medialer, sozialer und serviceorientierter Raum neu gedacht werden kann. Unter dem Arbeitstitel **„Public Pause“** untersuchen Sie die Haltestelle nicht nur als Ort des Wartens und Umsteigens, sondern als öffentlichen Raum, an dem Menschen, Informationen, Technologien und urbane Infrastruktur aufeinandertreffen.

Eine **breitgefächerte Recherche** bildet den Ausgangspunkt für die weitere Projektentwicklung. Ziel ist zunächst nicht die Entwicklung einer konkreten Lösung, sondern ein möglichst umfassendes Verständnis des Kontextes.

1. **Desk Research**
    - Recherchieren Sie bestehende und zukünftige Formen von Bushaltestellen, Straßenbahn- und Mobilitätsstationen.
    - Untersuchen Sie Beispiele für sogenannte Smart Bus Stops, Smart Mobility Hubs und interaktive Stadtmöbel.
    - Recherchieren Sie digitale und mediale Systeme im öffentlichen Raum: Displays, Projektionen, interaktive Oberflächen, Sensorik, Licht, Audio, Smartphones, QR/NFC, Augmented Reality etc.
    - Recherchieren Sie darüber hinaus Beispiele, bei denen öffentlicher Raum für Kommunikation, Begegnung, Unterhaltung oder Serviceangebote genutzt wird.
    - Dokumentieren Sie mindestens **fünf relevante Referenzprojekte** mit Bildern, Quellen und einer kurzen Bewertung.
2. **Field Research**
    - Besuchen und dokumentieren Sie unterschiedliche ÖPNV-Haltestellen.
    - Beobachten Sie, wie Menschen den Ort nutzen und wie sie sich während des Wartens verhalten.
    - Welche Informationen werden benötigt?
    - Welche Medien werden bereits genutzt?
    - Welche Probleme oder Barrieren sind erkennbar?
    - Welche Unterschiede gibt es zwischen verschiedenen Nutzer*innengruppen?
    - Berücksichtigen Sie dabei ausdrücklich Aspekte der **Barrierefreiheit und Inklusion**.
    - Fertigen Sie Fotos, Skizzen und Notizen an.
    - Dokumentieren Sie typische Abläufe und Situationen.
3. **Analyse**
    - Identifizieren Sie mindestens **fünf Beobachtungen oder Probleme**, die für die weitere Bearbeitung interessant sein könnten.
    - Formulieren Sie daraus erste mögliche Gestaltungsfelder.
    - Fassen Sie Ihre Recherche in einer kurzen Präsentation zusammen.

Teilaufgabe 2

Ausarbeitung von 5 Ideen (Woche 4)

Auf Basis Ihrer Recherche entwickeln Sie nun unterschiedliche Ansätze für eine mögliche Intervention. In dieser Phase geht es ausdrücklich um **Breite und Variation**, noch nicht um die detaillierte Ausarbeitung einer einzelnen Idee.

Entwickeln Sie **fünf deutlich voneinander unterscheidbare Ideen** für „Public Pause“.

Die Ansätze können beispielsweise folgende Bereiche betreffen:

- Information und Orientierung
- Kommunikation und soziale Interaktion
- Unterhaltung und Medien
- Barrierefreiheit und Inklusion
- Sicherheit
- lokale Informationen und Community
- Mikro-Services
- Umwelt- und Mobilitätsdaten
- Verbindung zwischen Smartphone und öffentlichem Raum
- neue Formen des Wartens

Erstellen Sie eine Übersicht der fünf Ideen. Siehe auch

dieses Beispiel

. Für jede Idee erstellen Sie:

- einen **Titel**
- eine kurze Beschreibung mit maximal **350 Zeichen**
- mindestens eine **Handskizze** (“Keyvisual”)/ mögliche weitere Visualisierungen der Nutzungssituation
- einige Schlagworte zur adressierten Zielgruppe

Die fünf Ideen werden im Kurs vorgestellt, diskutiert und bewertet. Ziel ist es, anschließend einen Ansatz für die weitere Bearbeitung auszuwählen.

Teilaufgabe 3

Konzeptentwicklung (Wochen 5-7)

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**.

Teilaufgabe 4

Schematisches Design (Wochen 8-10)

Diese Projektphase folgt auf die Konzeptentwicklung. Aufbauend auf dem gewählten Ansatz werden nun die wesentlichen funktionalen, räumlichen, medialen und technischen Komponenten definiert.

Ziel ist es, aus dem Konzept ein nachvollziehbares **System** zu entwickeln.

1. **System und Funktionen**
   - Welche Komponenten gehören zum Projekt?
   - Welche Informationen werden angezeigt, erzeugt oder verarbeitet?
   - Welche Interaktionen sind möglich?
   - Wie hängen Smartphone, Haltestelle, Display und gegebenenfalls weitere Systeme zusammen?
2. **Interaction Design**
   - Entwickeln Sie die zentralen Interaktionsabläufe.
   - Erstellen Sie Wireframes bzw. schematische Screen-Designs.
   - Definieren Sie Zustände, Übergänge und Feedback.
   - Berücksichtigen Sie unterschiedliche Nutzungssituationen und Nutzer*innen.
3. **Räumliche Integration**
   - Zeigen Sie, wo sich Ihr System innerhalb bzw. im Umfeld der Haltestelle befindet.
   - Entwickeln Sie Ansichten, Pläne, Perspektiven oder einfache 3D-Modelle.
   - Berücksichtigen Sie Sichtbarkeit, Erreichbarkeit, Wetter, Lichtverhältnisse und Barrierefreiheit.
4. **Technische Machbarkeit**
   - Definieren Sie die benötigten Technologien.
   - Prüfen Sie grundlegende technische Anforderungen und Einschränkungen.
   - Entwickeln Sie einfache technische Tests oder Funktionsprototypen.
5. **Prototyping**
   - Entwickeln Sie einen **schematischen Prototypen**, der die zentrale Funktion oder Interaktion erfahrbar macht.
   - Testen Sie diesen mit anderen Personen.
   - Dokumentieren Sie Beobachtungen und notwendige Änderungen.

Teilaufgabe 5

Detailed Design (Wochen 11-13)

Die Detailed Design Phase dient der gestalterischen und technischen Ausarbeitung des Projekts. Aus dem schematischen Entwurf entsteht nun ein möglichst überzeugender und funktionsfähiger finaler Prototyp.

1. **Gestalterische Ausarbeitung**
   - Entwickeln Sie das visuelle Erscheinungsbild Ihres Projekts.
   - Definieren Sie Typografie, Farben, Icons, Bilder, Animationen und weitere mediale Elemente.
   - Berücksichtigen Sie Lesbarkeit, Informationshierarchie und Nutzung im öffentlichen Raum.
   - Achten Sie auf unterschiedliche Licht- und Wettersituationen.
2. **Interaction und Interface**
   - Arbeiten Sie alle relevanten Screens und Zustände aus.
   - Entwickeln Sie nachvollziehbare Interaktionsabläufe.
   - Gestalten Sie Feedback, Übergänge und gegebenenfalls Animationen.

3. **Prototyping**
    - Erstellen Sie einen möglichst realistischen **High-Fidelity-Prototypen**.
    - Dieser kann digital, physisch oder als Kombination aus beiden Formen umgesetzt werden.
    - Der Prototyp soll die zentrale Idee des Projekts tatsächlich demonstrieren und nicht ausschließlich visualisieren.
4. **Testing**
    - Testen Sie den Prototypen mit mehreren Personen.
    - Dokumentieren Sie Probleme, Missverständnisse und Reaktionen.
    - Überarbeiten Sie das Projekt auf Grundlage dieser Erkenntnisse.

Am Ende dieser Phase sollten Sie Folgendes vorlegen können:

- ein gestalterisch ausgereiftes Gesamtkonzept
- einen nachvollziehbaren Nutzungsvorgang
- einen funktionsfähigen bzw. überzeugend simulierten Prototypen
- eine Darstellung der Integration in eine reale ÖPNV-Haltestelle
- eine nachvollziehbare technische Beschreibung

Teilaufgabe 6

Dokumentation (Woche 14)

Das Projekt wird so dokumentiert, dass sowohl das finale Ergebnis als auch der Entwicklungsprozess nachvollziehbar werden.

Die Dokumentation umfasst:

- **Ausgangssituation und Problemstellung**
- wesentliche Erkenntnisse aus der **Recherche**
- Entwicklung und Auswahl der Ideen
- Beschreibung des finalen **Konzepts**
- User Journey bzw. Nutzungsszenario
- schematische Entwicklung
- Entwicklung und Iterationen der Prototypen
- Ergebnisse der Nutzertests
- finales Detailed Design
- technische Beschreibung
- hochwertige Visualisierungen des Projekts im Kontext einer realen Haltestelle
- Fotos bzw. Screenshots des finalen Prototyps
- kritische Reflexion und mögliche nächste Entwicklungsschritte

Plakat

Das Projekt wird zusätzlich auf einem Plakat dokumentiert. Das Plakat soll das Projekt auch für Personen verständlich machen, die weder am Kurs teilgenommen haben noch mit dem Projektkontext vertraut sind.

Die Darstellung sollte insbesondere folgende Fragen beantworten:

- Was wurde beobachtet bzw. welches Problem wurde identifiziert?
- Was ist die zentrale Idee?
- Wie funktioniert das Projekt?
- Wie interagieren Menschen damit?
- Wie sieht die Anwendung im realen Kontext aus?
- Welchen Mehrwert bietet der Ansatz gegenüber einer heutigen ÖPNV-Haltestelle?

Verwenden Sie klare und prägnante Formulierungen und vermeiden Sie unnötigen Fachjargon. Die visuelle Darstellung soll einen schnellen Zugang zum Projekt ermöglichen.

Teilaufgabe 7

Präsentation (Woche 15)

In der Abschlusspräsentation wird das Projekt als zusammenhängender Designprozess vorgestellt. Die Präsentation soll nicht lediglich das finale Ergebnis zeigen, sondern nachvollziehbar machen, **warum** bestimmte Entscheidungen getroffen wurden und wie sich das Projekt im Verlauf des Semesters entwickelt hat.

Die Präsentation umfasst:

- Ausgangssituation und zentrale Erkenntnisse der Recherche
- identifizierte Problemstellung bzw. Opportunity
- ausgewählte Idee und Konzept
- Nutzungsszenario und Zielgruppe
- Entwicklung vom schematischen zum detaillierten Design
- wichtige Prototypen und Iterationen
- Ergebnisse der Tests
- finales Design
- Demonstration des Prototyps
- mögliche Weiterentwicklung und reale Umsetzung

Reflexion und Abschluss

- **Selbstkritische Analyse**: Welche Aspekte funktionieren überzeugend und welche Fragen bleiben offen?
- **Validierung**: Inwieweit adressiert das Projekt tatsächlich die zu Beginn identifizierte Problemstellung?
- **Realisierbarkeit**: Welche technischen, organisatorischen oder wirtschaftlichen Voraussetzungen wären für eine reale Umsetzung notwendig?
- **Transfer**: Ist der entwickelte Ansatz ausschließlich für den Technologie-Campus relevant oder auf andere Haltestellen und öffentliche Räume übertragbar?
- **Finalisierung**: Schließen Sie das Semester mit einem konsolidierten, präzisen und nachvollziehbar dokumentierten Projektergebnis ab.

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:homework?rev=1793953926

Last update: **2026/11/06 08:32**