Semesterthema: Things That Sound

Audioobjekte für den Alltag, taktile Klanginterfaces, Produkte zum gemeinsamen Hören, Sound als Feedback, ungewöhnliche Lautsprecher, akustische Informationsobjekte, experimentelle Klangmaschinen...

Im Wintersemester widmet sich der Kurs dem Thema *Things That Sound*. Im Fokus steht die Entwicklung eines physischen Audioobjektes mit einer klar definierten Funktion. Ausgangspunkt ist eine konkrete Nutzungssituation, ein beobachtetes Problem oder ein spezifisches Bedürfnis. Untersucht werden dabei unter anderem Hören im Alltag, Bedienung, Wahrnehmung, Materialität, Ergonomie und unterschiedliche Formen akustischer Interaktion.

Moodbilder (Generated with ChatGPT)

Das Projekt folgt dem grundlegenden Designprozess von Recherche, Analyse, Ideenentwicklung, Konzept, Entwurf, Prototyping und Präsentation. Form, Interaktion und technische Funktion sollen nachvollziehbar aus dem jeweiligen Nutzungskontext entwickelt werden. Erwartet wird kein technisch hochkomplexes Produkt, sondern eine eigenständige und überzeugende Idee, die durch Skizzen, Modelle, Mock-ups und Prototypen schrittweise entwickelt, getestet und verbessert wird.

Erste Zugänge zum Themenfeld könnten sich aus ganz unterschiedlichen Alltagssituationen entwickeln: Audioobjekte für Küche, Schlafzimmer, Garten oder unterwegs; Produkte, die besonders einfach, taktil oder ohne visuelles Interface bedient werden können; Objekte, die gemeinsames Hören ermöglichen; Systeme, die Klang als Information, Feedback oder Orientierung einsetzen; Produkte, deren Bedienung über Drehen, Kippen, Schieben, Öffnen oder Bewegen erfolgt; Entwürfe, bei denen Material und Form Teil des akustischen Erlebnisses werden; sowie Objekte, die bekannte Produkttypologien bewusst neu interpretieren. Entscheidend ist dabei nicht die Frage *„Wie könnte ein Audioprodukt aussehen?“*, sondern vielmehr: Für wen, in welcher Situation und für welchen Zweck könnte ein Audioobjekt sinnvoll sein? Aus dieser Fragestellung sollen Funktion, Interaktion und Form des Produktes entwickelt werden.

Als Einleitung in das Semester löten die Studierenden einen FM Radio Bausatz zusammen.

Projektbriefing

Ein international tätiges Unternehmen aus dem Bereich Consumer Electronics und Smart Products möchte sein Produktportfolio erweitern und sucht nach neuen Anwendungen für einen zukünftigen Audiomarkt. Gesucht werden keine weiteren Varianten klassischer Lautsprecher, Kopfhörer oder Radios, sondern neue physische Produkte, bei denen Sound eine wesentliche Rolle für Funktion, Nutzung oder Erlebnis spielt.

Der Auftrag besteht darin, ein eigenständiges Produktkonzept zu entwickeln, das auf einer konkreten Nutzungssituation, einem beobachteten Problem oder einem bislang nicht ausreichend adressierten Bedürfnis basiert. Ausgangspunkt ist deshalb zunächst die Frage: Für wen, in welcher Situation und für welchen Zweck könnte ein neues Audioobjekt sinnvoll sein? Untersucht werden können beispielsweise neue Formen des Hörens, gemeinsames oder soziales Hören, Sound als Information oder Feedback, barrierearme Bedienung, mobile Anwendungen oder neue Formen der Interaktion mit physischen Produkten.

Erwartet wird zunächst eine breit angelegte Recherche. Aus den dabei gewonnenen Beobachtungen und Erkenntnissen soll eine eigene Forschungsfrage abgeleitet werden, die das Projekt im weiteren Verlauf leitet. Die Forschungsfrage soll ein konkretes Problem, Bedürfnis oder Potenzial adressieren und dabei helfen, den Lösungsraum einzugrenzen. Auf dieser Grundlage werden unterschiedliche Produktideen entwickelt, verglichen und schrittweise zu einem überzeugenden Konzept weitergeführt.

Dabei sollen Nutzungssituation, Funktion, Interaktion und Form nachvollziehbar miteinander verbunden sein. Skizzen, Storyboards, Mock-ups und Prototypen dienen dazu, Ideen frühzeitig sichtbar zu machen, zu testen und auf Basis der gewonnenen Erkenntnisse weiterzuentwickeln. Das Unternehmen erwartet zum Abschluss ein eigenständiges Produktkonzept für einen möglichen Zukunftsmarkt sowie einen physischen Prototyp, anhand dessen die zentrale Idee und Nutzung verständlich demonstriert werden können. Technische Komplexität steht dabei nicht im Vordergrund. Entscheidend ist die Qualität der Idee und wie konsequent diese aus Recherche, Forschungsfrage, Nutzerbedürfnis und Nutzungskontext entwickelt wurde.

Entwickeln Sie ein neues *Thing That Sounds* – nicht ausgehend von einem bestehenden Audioprodukt, sondern von einer Situation, einem Menschen oder einem bislang ungelösten Bedürfnis.

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

Permanent link:
https://wiki.ct-lab.info/doku.php/teaching:ba:create:ct101:semester-schedule:wise_26-27-semesterthema?rev=1789714589

Last update: **2026/09/18 06:56**