MA: Designprojekt: Entwicklung einer medialen Installation

Prof. Felix Beck, WMA Leonie Winkelmann
Donnerstag, 31. Oktober 2024

Themen der heutigen Sitzung

- Konzeptentwicklung/Ideation
- Übersicht zu Rapid Prototyping (Teil I.)

Prelude: Housekeeping & Organisatorisches

1. Anwesenheitsliste checken
2. Ausblick auf kommende Woche ⇒ Creative Suite installieren (Leonie gibt Einführungen zu Photoshop, Illustrator und Indesign)
3. Übersicht heutiger Ablauf
4. Kurze Vorstellung und Demos
    1. Ideation-Cards
    2. Perspektivisches Zeichnen (1,2,3-Punkt Perspektiven)

Besprechung der Ergebnisse der Hausaufgaben

- Die Studierenden fassen die Kernaspekte des ausgewählten Themenfeldes zusammen.
- Die einzelnen Studierenden präsentieren die fünf entwickelten technologischen Ansätze zum vorgestellten Thema.
- Die Klasse diskutiert welche der fünf vorgestellten technischen Lösungsansätze das Thema bestmöglich repräsentieren kann.
- Gemeinsam wird der beste technologische Ansatz ausgewählt ⇒ Das gewähltes Thema wird hier gelistet.

Aufgabe: Varianten-Erstellung und weitere Ausarbeitung

Der von der Gruppe identifizierte Ansatz soll nun individuell weiter ausdetailliert werden (Bearbeitungszeit ca. 25 Minuten)

1. Überlegen Sie was die ausgewählte Thema am besten weiter bearbeitet werden kann. Was sind die nächsten logischen Schritte? Wie würden Sie vorgehen? Erstellen Sie eine Skizze, die Ihre Abläufe skizziert.

Nach ca. 25 min werden die erarbeiteten Ergebnisse im Kolloquium vorgestellt und gegenseitig Feedback gegeben.

Hausaufgaben zur nächsten Sitzung => Konzeptentwicklung

- Aufbauend auf den bereits erarbeiteten Ansätzen, sollen Sie nun (gegebenenfalls innerhalb einer Gruppe) ein **Brainstorming** durchführen, wie das von Ihnen ausgewählte Thema mit der entsprechenden technologischen Umsetzung am besten als Prototyp realisiert werden kann. Das Ziel ist es eine Anzahl von darauf aufbauenden weiteren Ideen und Varianten, sowie späteren Ausdetaillierungen für mögliche

Umsetzungen zu generieren. Nehmen Sie sich für diesen Prozess ausreichend Zeit. Nicht die erste Idee ist auch immer direkt die beste Idee! Denken Sie an die Regel *Kill your Darlings* [1)].

- Fertigen Sie ***diverse Quick- and Dirty Prototypen*** an und evaluieren Sie anhand dieser Ihre Ansätze.
- Entscheiden Sie sich für einen Ihrer Ansätze. Erstellen Sie für diesen ein kurzes und knackiges **Konzept Statement**. Ergänzen Sie die Beschreibung mit weiteren **skizzenhaften Visualisierungen, Renderings, oder andersartigen Darstellungen** (bspw. mit Hilfe von Dall-E).
- **Dokumentieren Sie Ihren Prozess** und die Ergebnisse. Achten Sie darauf, dass parallel zu Ihrer Arbeit in allen Bearbeitungsphasen die einzelnen Schritte gut und ausreichend dokumentiert werden. Vergessen Sie nicht zwischenzeitig Scans wichtiger analoger Dokumente, wie etwa Zeichnungen, Scribbles oder Diagrammen anzufertigen, oder fotografieren Sie diese. Denken Sie jetzt schon daran, dass diese Dokumente später auch in Ihrer Präsentation am Semesterende und in der Dokumentations-Webseite gezeigt werden sollen und dementsprechend sauber gestaltet/nachbearbeitet sein sollen.

1)

https://www.masterclass.com/articles/what-does-it-mean-to-kill-your-darlings

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

Permanent link:
https://wiki.ct-lab.info/doku.php/teaching:ma:courses:media-installations:wise24-25:31_10_24

Last update: **2024/12/13 14:52**