

Eine mögliche Vorgehensweise zur Bearbeitung von Aufgabenteil 1 ist nicht die reine Sammlung von „coolen Audioprodukten“, sondern eine nachvollziehbare Recherche, aus der sich mehrere belastbare Ausgangspunkte für die weitere Gestaltung ergeben. Das ist besonders wichtig, weil das Briefing ausdrücklich verlangt, nicht von einem Lautsprecher, Radio oder Kopfhörer auszugehen, sondern von einer Situation, einem Menschen oder einem bislang ungelösten Bedürfnis.

## 1. Ausgangspunkt: Wo spielt Sound im Alltag eine Rolle?

Zu Beginn steht eine bewusst breite Sammlung, beispielsweise: Küche und Kochen, Einschlafen und Aufwachen, Fahrradfahren, ÖPNV, gemeinsames Essen, Lernen, Sport, Pflege, Werkstatt, Museum, öffentlicher Raum, Orientierung, Warnsignale, Kommunikation zwischen Menschen, Kinderzimmer, Garten, Arbeiten am Computer, Smartphone-Nutzung oder gemeinsames Musikhören.

Damit wird zunächst der Problemraum geöffnet, ohne bereits ein Produkt festzulegen. Nutzungssituation, Funktion, Interaktion und Form sollen erst aus der Recherche entwickelt werden.

## 2. Field Research

Ideal wären beispielsweise vier bis sechs tatsächlich besuchte Situationen. Nicht nur einzelne Fotos, sondern kleine Beobachtungsserien mit Bildern, Notizen, Skizzen oder kurzen Videos.

### Ort A: Küche eines Haushalts, ca. 18 Uhr

Beobachtung: Während des Kochens läuft Musik über einen Smart Speaker. Hände sind nass oder verschmutzt; das Smartphone wird trotzdem mehrfach zur Bedienung benutzt. Bei laufender Dunstabzugshaube werden Sprachbefehle teilweise nicht verstanden.

### Ort B: Bahnhof / Bahnsteig

Beobachtung: Viele Personen tragen Kopfhörer. Durchsagen konkurrieren mit persönlichen Audiosystemen. Einige nehmen einen Kopfhörer heraus, sobald eine Durchsage beginnt.

### Ort C: gemeinsames Abendessen

Beobachtung: Musik läuft im Hintergrund. Niemand fühlt sich wirklich für Lautstärke oder Musikauswahl zuständig. Änderungen erfolgen über das Smartphone einer einzelnen Person.

### Ort D: Werkstatt / MakerSpace

Beobachtung: Maschinenlärm erschwert Sprache und akustische Signale. Visuelle Aufmerksamkeit ist häufig auf das Werkstück gerichtet; Sound könnte deshalb als zusätzliche Informationsebene interessant sein.

Wichtig ist dabei zunächst die Trennung von **Beobachtung und Interpretation**.

**Beobachtung:** Eine Person nimmt beim Eintreffen der Durchsage einen Kopfhörer aus dem Ohr.

**Interpretation:** Menschen benötigen möglicherweise eine Möglichkeit, wichtige Umgebungsinformationen trotz persönlicher Audiowiedergabe wahrzunehmen.

Genau diese Übersetzung von Beobachtungen in mögliche Bedürfnisse, Probleme oder Potenziale ist ein wesentlicher Teil der Recherche.

### 3. Desk Research / Benchmark

Danach werden bestehende Lösungen untersucht. Fünf Referenzen sind das Minimum; eine sehr gute Recherche könnte eher acht bis fünfzehn Beispiele umfassen und bewusst unterschiedliche Kategorien abdecken.

Dazu können gehören: etablierte Consumer-Produkte, historische Audioproducte, experimentelle Designprojekte, interaktive Installationen, barrierearme Interfaces, akustische Informationssysteme oder Forschungsprojekte.

Zu jeder Referenz sollten mindestens folgende Informationen dokumentiert werden: **Bild, Name, Jahr bzw. Designer, Quelle und eine kurze Beschreibung der Relevanz.**

Nicht nur:

„Interessanter Lautsprecher mit schönem Design.“

Sondern beispielsweise:

„Die Lautstärke wird unmittelbar durch eine physische Drehbewegung gesteuert. Interessant ist die eindeutige Zuordnung zwischen Bewegung und akustischem Ergebnis. Das Produkt zeigt, wie ein Audiointerface ohne Display funktionieren kann.“

Damit wird aus einer Bildsammlung ein tatsächlicher Benchmark.

### 4. Clustering

Anschließend werden die Ergebnisse aus Field Research und Desk Research gemeinsam geclustert. Ziel ist es, wiederkehrende Themen und Zusammenhänge sichtbar zu machen.

#### **Sound + Hände beschäftigt**

Kochen, Werkstatt, Garten, Sport

#### **Sound + soziale Situation**

Gemeinsames Hören, Musik auswählen, Lautstärke aushandeln, Teilen

#### **Sound + Aufmerksamkeit**

Warnungen, Orientierung, Benachrichtigungen, Situationen ohne Blickkontakt

#### **Sound + Ruhe**

Einschlafen, Meditation, Konzentration, Rückzug

### **Sound + physische Interaktion**

Drehen, Kippen, Berühren, Bewegen, Öffnen, Zusammensetzen

### **Sound + Barrierefreiheit**

Sehen, Motorik, komplexe Displays, ältere Menschen

Solche Cluster beginnen bereits, Beziehungen sichtbar zu machen, ohne voreilig Lösungen zu definieren.

## **5. Relevante Erkenntnisse**

Aus der Recherche sollten mindestens fünf präzise Beobachtungen, Probleme, Bedürfnisse oder Möglichkeiten formuliert werden. Gute Erkenntnisse gehen bereits einen Schritt über das reine Beschreiben hinaus.

- In Situationen mit beschäftigten oder schmutzigen Händen sind Touchscreens ungeeignet.
- Persönliches Audio kann wichtige Geräusche der Umgebung ausblenden.
- Gemeinsames Hören wird häufig über das persönliche Smartphone einer einzelnen Person gesteuert.
- Viele Geräte nutzen Sound lediglich als Bestätigung, obwohl akustisches Feedback wesentlich differenzierter sein könnte.
- Audiointerfaces setzen häufig Sehen voraus, obwohl Sound eigentlich eine nicht-visuelle Interaktion ermöglichen könnte.
- Lautstärke und Musikauswahl sind in sozialen Situationen nicht nur technische, sondern auch soziale Fragen.
- Physische Bewegungen können eine unmittelbar verständliche Verbindung zu akustischen Eigenschaften herstellen.

Das sind bereits erste **Insights bzw. Opportunities** und nicht nur allgemeine Themen.

## **6. Erste Gestaltungsfelder**

Erst jetzt wird die Recherche verdichtet. Aus den Clustern und Erkenntnissen können erste mögliche Gestaltungsfelder entstehen.

### **A — Eyes-free Audio Interaction**

Wie könnten Audioobjekte bedient werden, ohne auf ein Display schauen zu müssen?

### **B — Shared Listening**

Wie könnten mehrere Menschen gemeinsam Kontrolle über eine Audiosituation erhalten?

### **C — Sound as Information**

Wie könnte Sound Informationen vermitteln, ohne eine weitere visuelle Anzeige zu benötigen?

## D — Audio in noisy environments

Wie können wichtige akustische Informationen in lauten Umgebungen wahrnehmbar werden?

## E — Calm Audio Objects

Wie könnten physische Audioobjekte digitale Medien bewusst reduzieren und Ruhe unterstützen?

Damit wäre Teilaufgabe 1 im Idealfall erfolgreich abgeschlossen. Es gibt zu diesem Zeitpunkt **noch kein fertiges Produkt**, sondern mehrere nachvollziehbar begründete Richtungen, aus denen im nächsten Schritt eine Forschungsfrage entwickelt werden kann.

Eine sehr gute Bearbeitung zeichnet sich vor allem durch **Breite der Recherche, Qualität der Beobachtung, Vielfalt und Relevanz der Referenzen, sinnvolle Clusterung sowie die Qualität der daraus abgeleiteten Erkenntnisse** aus. Ein optisch perfektes Miro-Board mit oberflächlicher Recherche wäre deutlich schwächer als ein etwas raueres Board, auf dem ein klarer und nachvollziehbarer Denkprozess sichtbar wird.

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

Permanent link:  
[https://wiki.ct-lab.info/doku.php/wise\\_26-27-aufgaben:aufgabe-1-moeglicher-bearbeitungsweg](https://wiki.ct-lab.info/doku.php/wise_26-27-aufgaben:aufgabe-1-moeglicher-bearbeitungsweg)

Last update: 2026/10/10 08:42

