

Table of Contents

<i>Grundlagen II: Rapid Prototyping, Experience Prototyping, Appearance Models</i>	3
Prelude	3
Referate	3
Informationen zur Dokumentation des Vertiefungsprojektes als Webseite	3
Besprechung der Teilaufgabe 1: Conceptual Design (NID 08)	4
Hausaufgaben für nächste Woche	4

Grundlagen II: Rapid Prototyping, Experience Prototyping, Appearance Models

MSD, Doppelraum 197/198 ⇒ [Online Session via Zoom](#)
Montag, 4. Januar 2021

Prelude

- Anwesenheit checken
- Überblick zu den heutigen Inhalten (Fragen?)
- Kurze Zusammenfassung zu den Themen Rapid Prototyping, Experience Prototyping, Appearance Models. Beschreiben Sie was Rapid Prototyping beinhaltet. Was sind die Unterschiede? zu Experience Prototyping und Appearance Models?
- Gibt es Fragen zu den Videos? ⇒ [Rapid Prototyping](#), [Composting Prototypes](#), [3D printing is changing the world](#)?
- Kommentare zu folgenden Büchern:
 - The Making of Design ¹⁾
 - Prototyping and Low-Volume Production ²⁾
 - Handbuch Material Technologie ³⁾
- Hinweis auf Hausaufgabe ⇒ Film Objectified, 2009

Referate

1. Raymond Loewy (Lina)
2. Anthony Dunne & Fiona Raby (Tais)

Mögliche Diskussionspunkte: Raymond Loewy wurde bezeichnet als "The man who designed everything!". Welche Rolle nimmt Gestaltung heutzutage ein? Gibt es Persönlichkeiten, die heute ein ähnlich breites Spektrum abdecken? Wo verläuft eine Trennlinie zwischen Design- und Kunstprojekten? Wann macht eine Trennung Sinn, wann nicht? Was sind mögliche Themenfelder für zukünftige kritische Gestaltung? In ihrem Buch Speculative Everything beschreiben Dunne und Raby „design as a catalyst for social dreaming“. Was sind Ihre Gedanken hierzu? Des weiteren beschreiben die Autoren, daß sie hoffen „designers interested in doing more than making technology easy to use, sexy, and consumable...“. Diskutieren Sie die angesprochenen Kritikpunkte?

kurze Pause

Informationen zur Dokumentation des Vertiefungsprojektes als Webseite

Informationen zur Online Dokumentation der studentischen Arbeiten am Semesterende ⇒ <http://nid.hardmood.info/de>

1. Überblick zu [GRAV](#) (Vergleich zu [Stacey CMS](#) oder [Wordpress](#))
2. Zur Erstellung von Text und Bild Inhalten damit diese auf der o.g. Webseite angezeigt werden können:
 1. Alle **Textinhalte** (Namen der teilnehmenden StudentInnen der Gruppe, Text zu Recherche, Konzeptentwicklung, etc.) müssen in eine einzige Textdatei kopiert werden. Dafür wird keine *Word-Datei* benutzt, sondern eine sogenannte [Markdown-Datei](#). *Markdown* ist eine vereinfachte Auszeichnungssprache dessen Ziel es ist einen möglichst lesbaren Code zu erstellen. Viele der Auszeichnungselemente, die verwendet werden, kennt man etwa von *Plain Text* Dateien oder *E-Mails*. Eine Markdown-Konvertierungssoftware – in unserem Fall GRAV – wandelt unseren Text, der mit entsprechender Syntax editiert werden kann, in XHTML um, damit dieser von einem Webbrowser dargestellt werden kann. Gehen Sie wie folgt vor:
 - Laden Sie das *NID Grav Template (default.de.md)* [hier](#) herunter. Der Inhalt dieser Datei sieht [wie folgt](#) aus.
 - Die heruntergeladene Textdatei kann mit einem [Texteditor](#) geöffnet und bearbeitet werden. Fügen Sie alle Ihre Textinhalte durch *copy & paste* ein. Halten Sie sich dabei an die vorgegebene *Markdown Syntax* ([siehe Tutorial](#)). Achten Sie speziell auf die Dateinamen Ihrer JPGs und dass diese richtig verlinkt werden.
 - Speichern Sie Ihre Datei als *default.de.md*
 2. Es dürfen nur **Bilder** im JPG Dateiformat verwendet werden. Diese müssen eine Größe von 1400 x 800 px (72 dpi) haben. Sie können beispielsweise in Photoshop die "Safe for Web"-Option ("Für Web Speichern") Benutzen. Achten Sie dabei auf die unten hervorgehobenen Punkte 1 (Bildformat: JPG), 2 (Bildqualität: 80%), 3 (Bildgröße: 1400x800 px). Achten Sie darauf, dass, wie bei Punkt 4 hervorgehoben, die Dateigröße 800k (Kilobyte) nicht überschreitet. Speichern Sie dann die Bilddatei. Benutzen Sie im Namen keine Majuskeln, keine Freizeichen, keine Sonderzeichen oder Umlaute!



Besprechung der Teilaufgabe 1: Conceptual Design (NID 08)

Aufteilung der Teams in *Breakout Rooms*

- Aufgabe: Kurze Abstimmung zur Präsentation der bisher erarbeiteten Inhalte.
- In der gesamten Gruppe: Vorstellung der Themen durch eine Person aus jeder Gruppe:
- Kurze Beschreibung zur Ideenfindung (Kurze Präsentation der Scribbles, Mind-Maps, etc.)

kurze Pause

- Vorstellung der besten 5 Ideen (PDF) ⇒ Wie wird nun weiter gearbeitet?
- Erneutes Aufteilen in *Breakout Rooms* zur Besprechung des weiteren Vorgehens. Zu besprechende Punkte: Zeitplan, Ressourcenplan, Anforderungskatalog, Aufgabenverteilung zu notwendigen Scribbles, Erstellung von Diagrammen, Layoutskizzen und Erstellung von Varianten.

Hausaufgaben für nächste Woche

1. [NID Aufgabe 08](#) (Teilaufgabe 2: Schematic Design/Design Development),

2. Schauen Sie den Film: Objectified, 2009,
3. Lesen Sie folgende PDFs/Dokumente (siehe Sciebo):
 1. [Repair Manifesto](#)
 2. Weniger, aber besser ⁴⁾
 3. Weiterführende [Literatur zu Design und Umwelt](#) (in MSD Bibliothek)

¹⁾

The Making of Design, Vom Modell Zum Fertigen Produkt, edited by Gerrit Terstiege, Walter de Gruyter GmbH, 2009

²⁾

Prototyping and Low-Volume Production, The Manufacturing Guides, Rob Thompson, Thames & Hudson, London, 2011

³⁾

Handbuch Material Technologie, Nicola Sattmann, Rat für Formgebung, avedition, Ludwigsburg, 2003

⁴⁾

Weniger, aber besser, Dieter Rams, Jo Klatt Design+Design Verlag, Hamburg, 2014

From:

<https://www.hardmood.info/> - **hardmood.info**

Permanent link:

https://www.hardmood.info/doku.php/04_01_2021?rev=1609664103

Last update: **2024/06/28 19:08**

