

Table of Contents

GL 2	3
<i>Prelude: Housekeeping & Organisatorisches</i>	<i>3</i>
<i>Besprechung der Ergebnisse der Hausaufgaben</i>	<i>3</i>

GL 2

Grundlagen der Gestaltung 2

Heutiges Seminarthema: **Human Centered Design** (Stichpunkte: Ethnography, Empathy, Personas, Experience Map)

Prof. Felix Beck, Julia Wand (Tutorin)

Montag, 15. November 2021

Prelude: Housekeeping & Organisatorisches

1. Überblick zum heutigen Ablauf ⇒ Fragen?
2. Anwesenheitsliste checken
3. Update zum Workshop

Besprechung zu *IDEO's Field Guide to Human-Centered Design* ([PDF](#))

Besprechung der Ergebnisse der Hausaufgaben

Die Studierenden stellen ihren letzten Arbeitsschritt (Visualisierungen) des Audio-Objektes vor:

- Quick-and-dirty Prototypen
- Papier/Papp-Modelle im Massstab 1:1
- Mock-Up Darstellungen

In der Gruppe werden die Ergebnisse durchgesprochen und wichtige Punkte nochmals zusammengefasst:

1. Bei der Erstellung eines **Quick-and-dirty Prototypen** geht es darum mit relativ geringen Material-, Kosten- und Zeitaufwänden bestimmte Aspekte der Idee auszutesten. Dies kann zum Beispiel die geplante Größe des Objektes oder die äußere Form sein. Auch kann an so einem Modell etwa die Positionierung bestimmter Elemente wie Knöpfe, Lautsprecher etc. getestet werden. Anhand des so entstandenen Prototypen werden möglichst viel Erkenntnisse abgeleitet, bspw. zur Handhabung/Gebrauch des Objektes.
2. Beim **Papier/Papp-Modell** geht man mit dem zuvor erlernten genauer ins Detail. Man testet formale und ergonomische Aspekte der Prototypen und spielt Funktionsweisen durch.

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

Permanent link:
https://www.hardmood.info/doku.php/15_11_21?rev=1636701471

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



