

Table of Contents

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

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. Nächste Woche Tutorinnen Workshop (D.h. zwei Wochen Zeit für die Hausaufgaben und Überarbeitung des Workbooks. Das nächste reguläre Seminar findet statt am 29.11.)

Referate

Als Einleitung zu den Referaten zeigt Prof. Felix Beispiele zu den Themenschwerpunkten Ethnography, Empathy, Personas, Experience Map und bespricht *IDEO's Field Guide to Human-Centered Design* ([PDF](#)).

Mit dem Ziel im Grundstudium einen weitgefächerten Überblick, aber auch sehr gezielte Einblick in hervorstechende Projekte und Persönlichkeiten zu erhalten, widmen wir uns den folgenden Referatsthemen:

Thema	Vormittags	Nachmittags
Design Like You Give a Damn (example case-studies)	Miu-Ho	Janine
Dieter Rams (10 Design Rules)	Nora	

Erläutern Sie die Sichtweise der jeweiligen Designer, bzw. der gezeigten Designprojekte anhand der von Ihnen gestalteten Lösungen. Was zeichnet die Arbeiten Dieter Rams (Braun, Vitsø, ...) aus?

Pause 20 min

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 erlerntem 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=1636709597

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

