

# Table of Contents

<b>GL II</b> .....	3
<b><i>Prelude: Housekeeping &amp; Organisatorisches</i></b> .....	3
<b><i>Referate</i></b> .....	3
<b><i>Besprechung der Ergebnisse der Hausaufgaben</i></b> .....	3
<b><i>Hausaufgaben (bis 14. Juni)</i></b> .....	4



# GL II

## Grundlagen der Gestaltung 2

### Thema der heutigen Sitzung: User Experience Design, User Interface Design - Gestaltung analoger und digitaler Oberflächen, Parameter, Benutzbarkeit

Prof. Felix Beck, Jana Vogt (Tutorin)

Montag, 7. Juni 2021

## Prelude: Housekeeping & Organisatorisches

1. Überblick zum heutigen Ablauf ⇒ Fragen?
2. Talk von Susan Desko (Architektin Arbeit mit Frank Gehry u.a., USA) am Mittwoch. Wie ist das Interesse?
3. Anwesenheitsliste checken

## Referate

### Gruppe Montag Vormittag

Arduino	Zoe
Visual Programming am Beispiel von <a href="#">vvvv</a>	Vincent

### Gruppe Montag Nachmittag

Arduino	Esma
Visual Programming am Beispiel von <a href="#">vvvv</a>	Sharina
Massachusetts Institute of Technology (Projektgruppen am <i>Media Lab</i> )	Zsasha

**Pause 10 min**

## Besprechung der Ergebnisse der Hausaufgaben

Die Studierenden stellen Ihren Arbeitsstand der Radioprototypen vor: [Radio Gaga 07](#) (Rapid Prototype, Flow-Chart Diagramm). In der Besprechung der Ergebnisse werden folgende Punkte angesprochen:

1. Benutzung: Wie wird das Radio benutzt?
2. Gestaltung analoger und digitaler Oberflächen: Welche Benutzerschnittstellen gibt es? Wie sind diese gestaltet?
3. Parameter (Nutzungskontext, Darstellung, Funktionalität, Systemleistung, Verhalten)

Je nach Stand der Projekte wird ein Bezug zum Film *Objectified* (Gary Hustwit, 2009 <sup>1)</sup>) genommen und folgende Fragen diskutiert:

- Welche Aspekte/Designer/Projekte/Produkte sind Ihnen maßgeblich in Erinnerung geblieben? <sup>2)</sup>
  - Gestaltete Objekte sind ein Spiegelbild der Designer\*innen, die diese erschaffen haben.
  - Die Haltung von Designer\*innen manifestiert sich durch deren Blick auf die Welt.
  - Objekte sind starr ("frozen in time"). Eine mögliche Bewegung, die sie in sich tragen sollte deswegen klar erkennbar sein. (⇒ Bezug zum Automotive Design)
  - Objekte, die Emotionen auslösen sind wertvoller für die Nutzer/Besitzer als andere Objekte.
  - Objekte sollten auf eine Weise gestaltet bzw. re-designed werden, das diese über die Zeit immer besser werden.
- Was ist die Grundhaltung Dieter Rams zum Design?
- Wie zeichnen sich gestaltete Objekte von Dunne & Raby aus?

**Pause 10 min**

## Hausaufgaben (bis 14. Juni)

1. [Radio Gaga 08](#) (Prototyp, User-Testing)
2. Schauen Sie die folgenden Videos:
  - [1](#) (Rapid Prototyping)
  - [2](#) (Composting Prototypes)
  - [3](#) (3D printing is changing the world)
3. Weiterführende Literatur (siehe Sciebo):
  - [The Making of Design](#) <sup>3)</sup>
  - [Prototyping and Low-Volume Production](#) <sup>4)</sup>
  - [Handbuch Material Technologie](#) <sup>5)</sup>
  - [Unfolded, Papier in Design, Kunst, Architektur und Industrie](#) <sup>6)</sup>
  - [Weiterführende Literatur zu Form und Faltung](#) (in MSD Bibliothek)

<sup>1)</sup>

<https://ndion.de/de/hingeschaut-gary-hustwit-objectified/>

<sup>2)</sup>

Artikel von Michelle Chiu zu den *Keypoints* des Films:

<https://uxdesign.cc/gary-hustwigs-objectified-in-5-minutes-553b20b4e7ac>

<sup>3)</sup>

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

<sup>4)</sup>

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

<sup>5)</sup>

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

<sup>6)</sup>

*Unfolded, Papier in Design, Kunst, Architektur und Industrie*, Petra Schmidt, Nicola Sattmann, Walter de Gruyter GmbH, 2009

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

Permanent link:  
[https://hardmood.info/doku.php/07\\_06\\_21?rev=1622887541](https://hardmood.info/doku.php/07_06_21?rev=1622887541)

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

