

# Table of Contents

<b>Hausaufgaben (Bachelor: Medien Design Projekt, WiSe 2024-25)</b> .....	3
Teilaufgabe 1 .....	3
Teilaufgabe 2 .....	3
Teilaufgabe 3 .....	3
Teilaufgabe 4 .....	3
Teilaufgabe 5 .....	4
Teilaufgabe 6 .....	5
Teilaufgabe 7 .....	6
<b>Plakat</b> .....	6
Teilaufgabe 8 .....	7



# Hausaufgaben (Bachelor: Medien Design Projekt, WiSe 2024-25)

## Teilaufgabe 1

Recherchephase (Wochen 1-3)

Sie werden in diesem Semester das Konzept und einen Prototypen für eine mediale Installation für die zukünftige Ausstellung im Bamberger Sandstein Museum in Havixbeck entwickeln. Wie diese Installation aussehen wird und welche Inhalte diese vermittelt, das wissen Sie zu diesem Zeitpunkt noch nicht. Eine **breitgefächerte Recherche** bildet an dieser Stelle einen guten Startpunkt.

### 1. Vorbereitung für die Exkursion:

- Recherchieren Sie zum Thema Sandstein. Besuchen Sie die Webseite des [Museums](#) und des [Fark Steinmetzbetriebes](#). Es geht um den Gewinn möglichst breit gefächelter Kenntnisse zum Thema. Recherchieren und erforschen Sie deswegen parallel auch anhand den Ihnen nicht direkt bekannten Quellen: Was finden Sie via [Wikipedia](#) heraus? Welche Buch Publikationen gibt es? (⇒ Bibliothek), Gibt es mögliche Video Dokumentationen im Angebot von [Kanopy](#) oder der Öffentlich Rechtlichen Fernsehsender (⇒ [MediathekView](#))? recherchieren Sie anhand von Podcasts, YouTube Videos, Ausstellungen und deren Kataloge, etc.

### 2. Durchführung der Exkursion:

- Stellen Sie während der Führung Fragen und machen Sie sich Notizen
- Machen Sie möglichst viele Fotos vor Ort
- Fertigen Sie Skizzen an und notieren Sie sich darauf Ihre Fragen und wichtige Informationen
- Fertigen Sie gegebenenfalls 3D-scans von Exponaten vor Ort an, bzw. messen Sie Objekte aus
- Testen Sie den Audio-Guide
- Notieren Sie sich was Ihnen gut gefallen hat und was nicht auf einem Grundriss.
- Beobachten Sie andere Besucher\*innen (benutzen Sie dabei Methoden, wie [shadowing](#) und [user journey mapping](#)<sup>1)</sup>. Beobachten Sie die Gegebenheiten und halten alle Erkenntnisse anhand von Notizen und/oder Fotos/Videos fest ohne diese zu evaluieren.

## Teilaufgabe 2

## Teilaufgabe 3

Prototyping II. (Woche 5)

## Teilaufgabe 4

Konzeptentwicklung (Wochen 6-7)

\* Führen Sie mit Ihrer Gruppe ein **Brainstorming** durch, wie das von Ihnen ausgewählte Thema am besten bearbeitet werden kann. Das Ziel ist es eine Anzahl von darauf aufbauenden Ideen für

mögliche Umsetzungen zu generieren. Hier können Sie gegebenenfalls auf ein Mind-Map zurückgreifen. Nehmen Sie sich für diesen Prozess ausreichend Zeit. Nicht die erste Idee ist auch immer die beste Idee! Denken Sie an die Regel *Kill your Darlings*<sup>2)</sup>.

- Fertigen Sie **diverse Quick- and Dirty Prototypen** an und evaluieren Sie anhand dieser Ihre Ideen.
- Entscheiden Sie sich für einen Ihrer Ansätze. Erstellen Sie für diesen ein **Konzept Statement**, das die ausgewählte Projektidee kurz und knackig beschreibt. Ergänzen Sie die Beschreibung mit weiteren **skizzenhaften Visualisierungen, Renderings, oder andersartigen Darstellungen** (bspw. mit Hilfe von Dall-E).
- **Dokumentieren Sie Ihren Prozess** und die Ergebnisse. Achten Sie darauf, dass parallel zu Ihrer Arbeit in allen Bearbeitungsphasen die einzelnen Schritte gut und ausreichend dokumentiert werden. Vergessen Sie nicht zwischenzeitig Scans wichtiger analoger Dokumente, wie etwa Zeichnungen, Scribbles oder Diagrammen anzufertigen, oder fotografieren Sie diese. Denken Sie jetzt schon daran, dass diese Dokumente später auch in Ihrer Präsentation am Semesterende gezeigt werden sollen und dementsprechend sauber gestaltet/nachbearbeitet sein sollen.

## Teilaufgabe 5

Schematisches Design (Wochen 8-10)

- Erstellen Sie einen **Zeitplan** in dem die kommende Bearbeitungszeit und Ihr weiteres Vorgehen abzulesen ist. Integrieren Sie in Ihren Zeitplan welche **Ressourcen** Sie gegebenenfalls zu einem bestimmten Zeitpunkt benötigen. Dies soll Ihnen verdeutlichen, ob Sie hier eventuell manche Bearbeitungen vorziehen müssen und andere ein wenig nach hinten schieben können.
- In einem nächsten Schritt definieren Sie notwendige **Anforderungen** und beschreiben die **Bedingungen** schematisch für Ihr Projekt. Was sind Ihre Ausgangspunkte? Wie wird eine Person in der Ausstellung mit Ihrer Installation interagieren? Was soll die Installation vermitteln? Was sind die wichtigen Bestandteile Ihrer Idee? Wie soll die *Experience* sein? Stellen Sie die Punkte, die wichtig sind Ihre Idee zu verstehen in verschiedenen **Schemata, Diagrammen und Organigrammen, Storyboards** dar. Gehen Sie iterativ vor. Visualisieren Sie Ihre Überlegungen und nutzen Sie diese um Ihr Konzept Schritt für Schritt weiter auszuarbeiten.
- Mit Hilfe eines *Flow-Chart Diagrams* (Flussdiagramm) können Prozesse und Abläufe dargestellt werden. Eine erste Orientierung kann dabei folgendes [Pinterestboard](#) geben.
  - Schauen Sie folgendes [Youtube Video](#) an.
  - Erstellen Sie ein Flussdiagramm, welches die Möglichkeiten der Benutzung ihres Audio-Objektes und den Verlauf der Handhabung möglichst komplett darstellt. Verwenden Sie hierfür gegebenenfalls eine [entsprechende Software](#). Eine solche Darstellung hilft sich selbst und den beteiligten Teammitgliedern vor Augen zuführen, ob die entwickelte Handhabung konsequent logisch ist, oder ob es eine Änderung braucht. Achten Sie auf Details und Fragestellungen, wie etwa:
    - Wie schaut der Idle-Mode aus?
    - Wie werden Besucher aufgefordert zu interagieren?
    - Gibt es die Möglichkeit für einen Sprachwechsel?
    - Wie schaltet man es wieder aus?
    - Was passiert, wenn ich die Lautstärke ändern will? Kann ich dies zu jeder Zeit machen?
    - Wie interagiere ich?
    - etc.

- **Dokumentieren Sie Ihren Prozess** und die Ergebnisse, sodass Sie diese im Seminartreffen vorstellen können.

## Teilaufgabe 6

### Detailed Design (Wochen 11-13)

- Entwickeln Sie Ihren Prototypen auf Basis Ihrer bisherigen Ansätze iterativ weiter: User-Interfaces, Programmierung, Objektdesign, Ausformulierung von Texten, etc.
- UI steht für *User-Interface*. Ein User-Interface ist die Schnittstelle über die ein Benutzer mit der Installation interagiert und Inhalte abrufen kann. Dies kann bei einem Smart-Phone also beispielsweise eine interaktive Bedienoberfläche sein, bei einem Radio die nebeneinander stehenden Knöpfe als analoges Interface.<sup>3)4)</sup>
- Ihre Aufgabe ist es diese Benutzerschnittstelle für Ihre Medien-Installation zu gestalten.
  - Starten Sie damit sich zu überlegen, wie dieses bedient werden soll: Einhändig oder beidhändig?, über einen kleinen Touchscreen, physikalische Knöpfe, oder vielleicht sogar unsichtbare Sensorik? Was wäre für Sie am sinnvollsten? Vielleicht ist es ja auch eine Kombination mehrerer Faktoren oder Sie bemerken, dass eine Sprachsteuerung viel sinnvoller wäre? Wie oft bedient man es? ... **Entwerfen Sie Ihren eigenen Fragenkatalog!**
  - Schauen Sie sich im Rahmen einer **Recherche Interfaces** an und überlegen was vermutlich ein gutes und was eines schlechtes User-Interface ist. Ein erster Schritt kann sein sich folgendes [diesem Pinterestboard](#) anzuschauen. Übertragen Sie Ihre Erkenntnisse in die nächsten Arbeitsschritte.
  - Spielen Sie an einem **Papiermodell** dessen Bedienung durch und überprüfen Sie ob alle Bedienelemente vorhanden sind. Sinnvoll kann es sein **verschiedene Alternativen** auf Papier anzuschreiben, auszuschneiden und an temporär an Ihr Objekt zu kleben. Sind die Knöpfe groß genug? Stoße ich bei der Bedienung an andere Elemente? Bekomme ich ein Feedback (auditiv oder visuell?) darüber, ob ich etwas verändert habe und/oder das Objekt richtig bediene?





kerige Photos

### Beispiele von Teresa Gerard (SoSe2021)

- Aus den verschiedenen Versionen nehmen Sie die besten Elemente heraus und machen eine *Reinzeichnung* – d.h. **eine sehr saubere Darstellung des Interfaces**. Diese Darstellung kann beispielsweise sehr sauber mit einem Feinliner erfolgen, oder auch mit Hilfe eines Zeichenprogramms (z.B. Illustrator). Wichtig ist, dass die Zeichnung in Originalgröße (1:1) stattfindet. Montieren Sie Ihr Interface auf Ihrem Papiermodell.
- Es kann sein, dass Sie bei der Bearbeitung merken, dass Sie einige Aspekte in Ihrem Flow-Chart Diagram vergessen haben oder anpassen müssen. Das ist nicht schlimm. Sehen Sie dies als normalen Arbeitsprozess in dem man in iterativen Schleifen einem Ergebnis Schritt für Schritt näher kommt.
- **Dokumentieren Sie Ihren Prozess** und bringen Sie Ihren Arbeitsstand zum nächsten Seminar mit.

## Teilaufgabe 7

Dokumentation (Woche 14)

## Plakat

- Erstellung von **Keyvisual/Moneyshot**: Fertigen Sie ein oder zwei Bilder an, die Ihre entstandene Arbeit bestmöglich in Szene setzen.
- Erstellen Sie einen kurzen und prägnanten Text, der Ihr Projekt beschreibt (**Konzeptbeschreibung**)

### 1. Präsentation - Vorbereitung der Slides

- Erstellen Sie auf Basis des Templates eine **Präsentation**. Ziel ist es einen Überblick über die gesamte Entwicklung des Semesters zu gegeben. Beachten Sie die im Kurs erlernten Präsentationsregeln, speziell die Regel "1 Slide pro Minute". Betten Sie Ihre erstellten Bildinhalte ein und verwenden Sie möglichst wenig Text auf Ihren Folien! Die Zuhörer\*innen wollen Sie hören und nicht selber lesen! Die Bilder sollten möglichst groß auf den Slides zu sehen sein.
- Laden Sie Ihre Slides als PDF in den entsprechenden Ordner bei Sciebo. Falls Videos eingebettet

worden sind, speichern Sie diese bitte als gesonderte Videodateien auf Sciebo ab. Benennen Sie Ihre Daten verständlich!

- Die **Präsentation (26. Juni 2024)** wird von den Gruppen Teilnehmer\*innen während der letzten Seminareinheit gehalten. Beachten Sie, dass pro Person in jeder Gruppe 7 Minuten Zeit zu Verfügung stehen. (Beispiel Zweier-Gruppe: 2 Personen = 14 Minuten, Beispiel Dreier Gruppe: 3 Personen = 21 Minuten). Teilen Sie sich die Präsentationsinhalte so auf, dass jede/r Teilnehmer\*in 7 Minuten Sprechzeit übernimmt. Üben Sie Ihre Präsentation gut ein. Nach Ablauf der Zeit wird die Präsentation beendet. Überziehen ist nicht erlaubt. Am Ende der Präsentation gibt es pro Gruppe  $\pm 10$  Minuten Zeit, in der Fragen gestellt werden können und diese von den Studierenden beantwortet werden.
- Demonstrieren Sie am Ende Ihres Vortrages Ihren **finalen Prototypen**.

## Teilaufgabe 8

Präsentation (Woche 15)

1)

[https://miro.com/app/dashboard/?tpTemplate=customer-journey-map-template&isCustom=false&share\\_link\\_id=797829804035](https://miro.com/app/dashboard/?tpTemplate=customer-journey-map-template&isCustom=false&share_link_id=797829804035)

2)

<https://www.masterclass.com/articles/what-does-it-mean-to-kill-your-darlings>

3)

designing Interactions, Bill Moggridge, MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2007

4)

Interaktive Systeme, Grundlagen, Graphical User Interfaces, Informationsvisualisierung, Bernhard Reim, Raimund Dachzelt, Springer Verlag, Heidelberg, 1999

From:

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

Permanent link:

<https://hardmood.info/doku.php/ba:wise24-25:hausaufgaben?rev=1729531874>

Last update: **2024/10/21 17:31**

