

E I N G A B E, A U S G A B E.

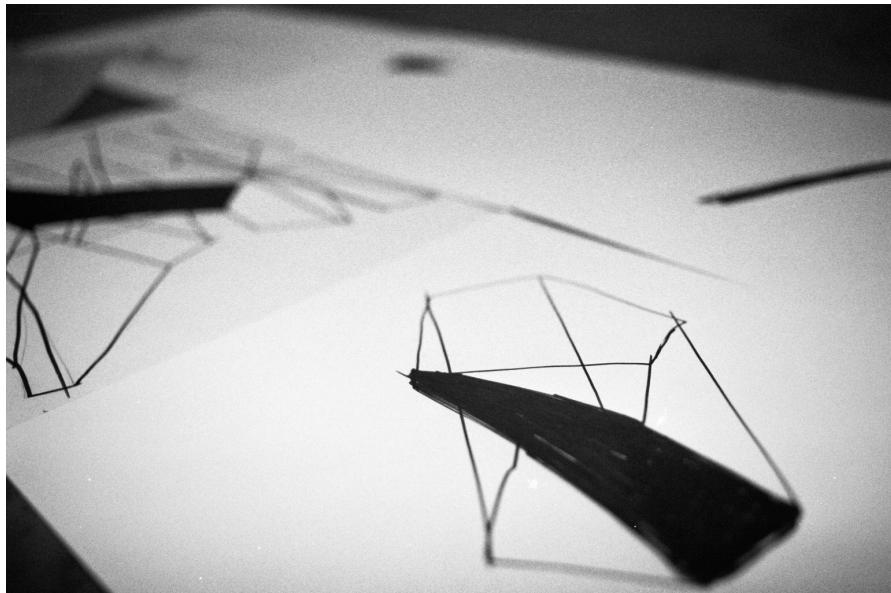
Grundlagen der prozessorientierten Gestaltung,  
mit Prof. Monika Hoinkis, Fabian Morón Zirfas.

SoSe 2014.

---

Arbeiten von Ioannis Sarakasidis,  
3tes Semester, Interface Design

## **Aufgabe 01**—Musteranweisung Pt. 1



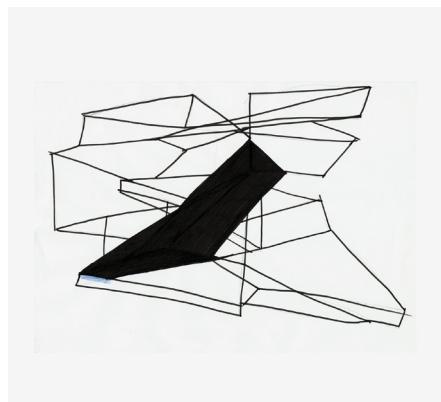
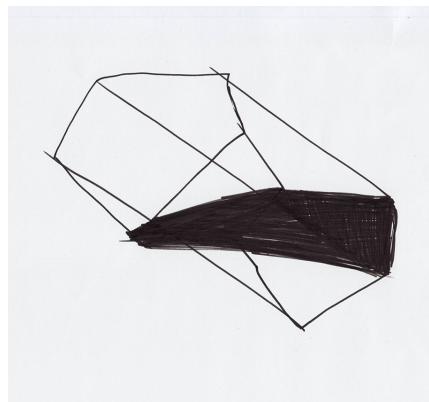
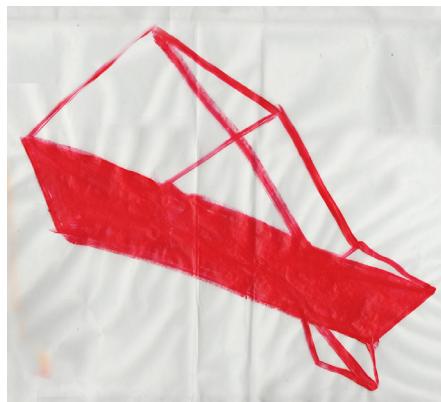
Dies war die aller erste Aufgabenstellung, mit die der Kurs sich aus-einandersetzen sollte. Zu der Zeit war jedoch noch nicht klar, wer am Kurs teilnehmen kann und wer nicht. Dennoch, jeder machte mit und war motiviert seinem Gegenüber eine möglichst verständnisvolle und einfallsreiche Musteranweisung zu überreichen. Die Aufgabe bestand darin, sich eine Anweisung für eine Form oder ein Muster zu überlegen. Diese wurde dann in kurzen Schritten niedergeschrieben und dann von jedem im Raum einmal ausgeführt. Hierbei entstanden viele reizvolle Ergebnisse. Gerade dann, wenn sich Ausführungen mit derselben Anweisung komplett voneinander unterschieden.

Schon hier hat mich der Kurs gepackt. Ich hatte Glück und konnte ihn weitermachen, ich wäre enttäuscht gewesen, wenn nicht.

Zurück zur Aufgabe: ich habe mich - wie einige andere auch - dazu entschieden, die Anweisung neu zu definieren, da ich mit den Resultaten der ersten nicht zufrieden gewesen bin. Diesmal lief es eher nach meinen Vorstellungen. Auf der nächsten Seite sind meine Favoritisierten Ergebnisse + Sketch zu sehen. Es sind zwischendurch auch mal andere Materialien zum Einsatz gekommen.

## Aufgabe 01\_Musteranweisung Pt. 1

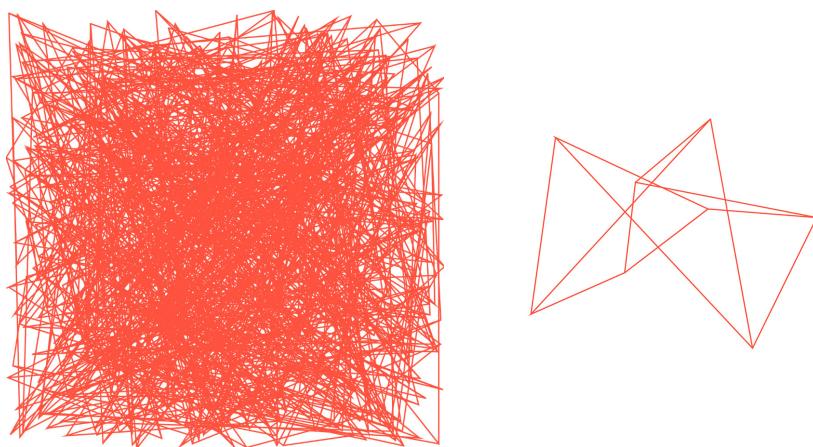
1. Wie viel Uhr ist es gerade?
2. Bilde die Quersumme aus Stunde und Minute
3. Zeichne nun ein winkliges Objekt. Das Ergebnis der Quersumme gibt dir vor, aus wie vielen Seiten es bestehen soll.
4. Zeichne dieses Objekt ein weiteres mal auf dein Blatt, die Positionierung und Größe spielt dabei kein Rolle, beide Objekte dürfen sich jedoch nicht überschneiden.
5. Verbinde alle entstandenen Eckpunkte beider Formen miteinander, hierbei dürfen sich die Linien mal überschneiden. Alle Eckpunkte müssen zum Schluss belegt sein.
6. Fülle nun zwei der neu entstandenen Flächen deiner Wahl aus.
7. Verbinde jetzt wieder die Eckpunkte der beiden Flächen die du ausgemalt hast und male die dabei neu entstandene Form komplett aus, sodass eine neue Fläche entsteht.



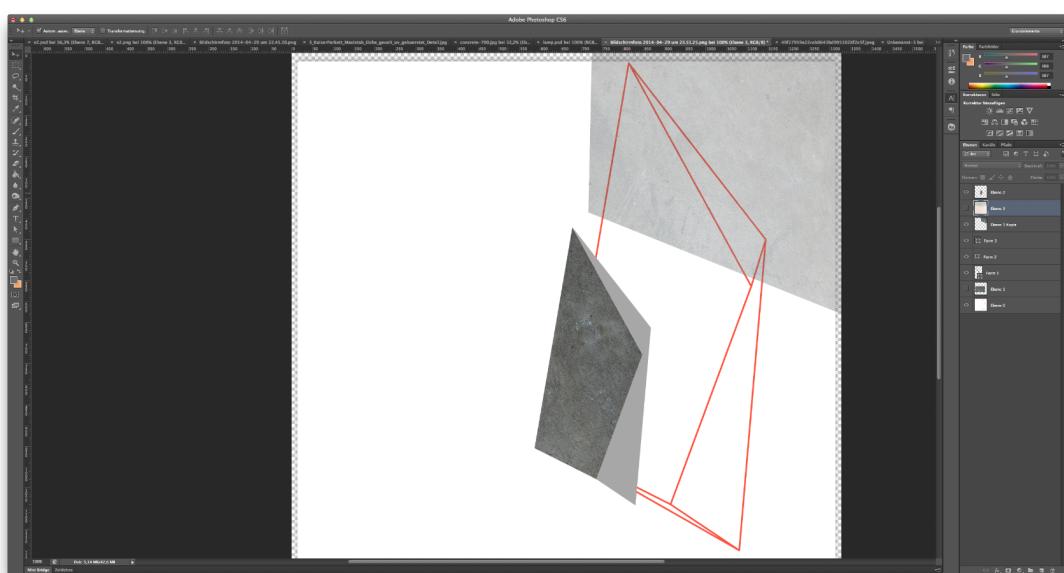
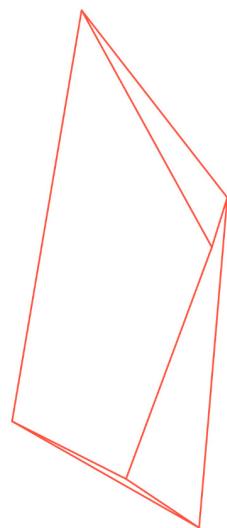
## **Aufgabe 01**\_*Musteranweisung Pt.2 & Pt.3*

Im nächsten Schritt ging es dann darum, diesen analogen, von Menschenhand erzeugten Vorgang mit Hilfe von Processing ins Digitale zu übersetzen. Hier tat ich mich schwer, da ich noch nie zuvor mit dem Programm in Berührung bekommen bin, doch dank Timo's Unterstützung bin ich dem Sketch zumindest etwas näher gekommen. Wir haben es schließlich soweit gebracht, dass sich 2 Flächen mit der gleichen Anzahl an Seiten willkürlich im Raum verteilen können und sich deren Eckpunkte dann durch Linien miteinander verbinden. Durch das Tippen auf die Leertaste generierten sich jedesmal neue Konstrukte mit unterschiedlich vielen Seiten: zwischen 3 & 1000. Diese Variable konnte man nach Wunsch verändern.

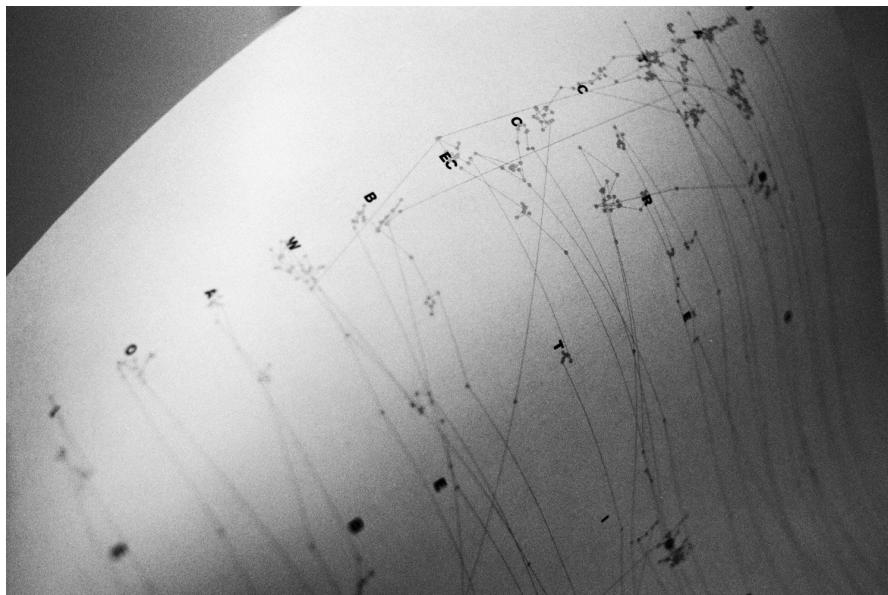
Nachdem wir unseren Sketch digitalisiert hatten, folgte der finale Teil der Aufgabe. Der Gedanke hier hinter hat mich besonders beeindruckt, denn wir sollten die komputativ entstandenen Resultate des Sketches in die Realität legen und uns Gedanken um ein Anwendungsbeispiel machen. Nach einigen Clicks entstand dann ein Gebilde, woraus ich schließlich einen Lampenschirm aus Beton kreierte. Der Prozess + Endergebnis wird auf der folgenden Seite gezeigt.



## Aufgabe 01\_Musteranweisung Pt.3



## Aufgabe 02\_Eye-Tracking



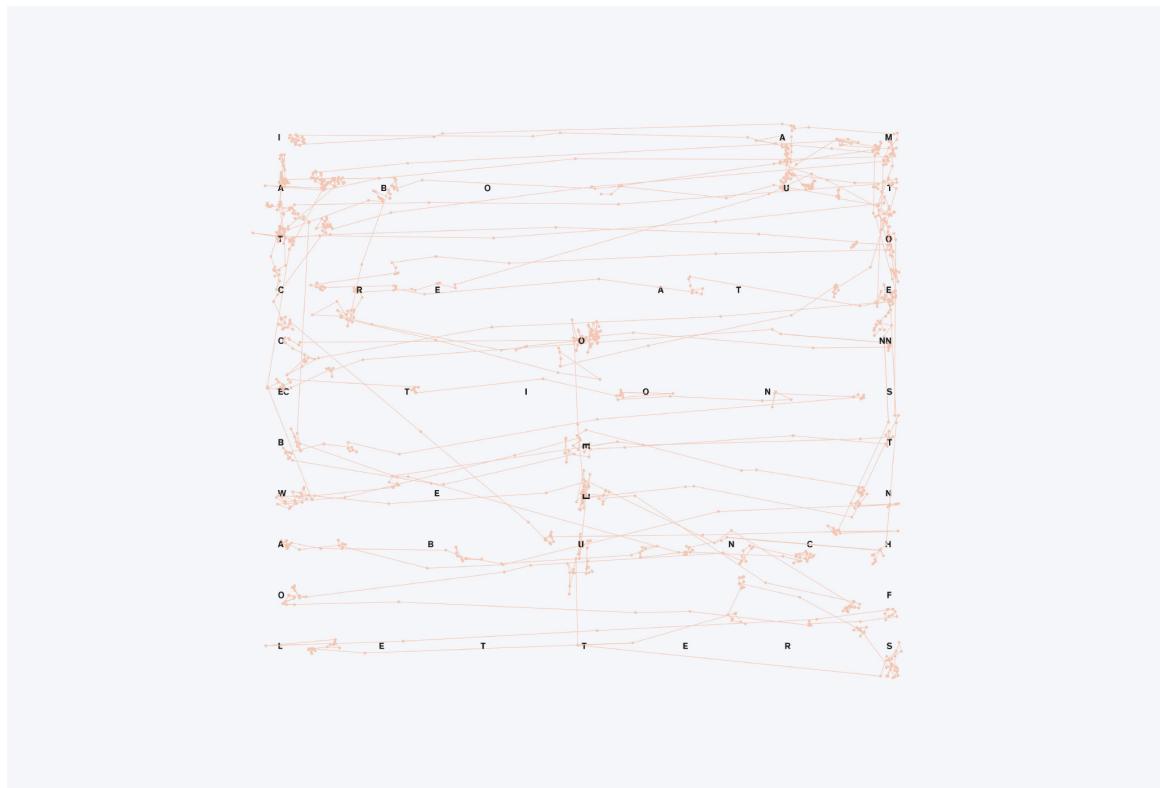
Zu dieser Aufgabe sollten wir ein typographisches Plakat erstellen und dazu eine kurze Leseanweisung verfassen. Das Plakat wurde dann von mehreren Kommilitonen im Eye-Tracking Labor angeschaut und anschließend vom Tobii (so heißt eines der Eye-Tracking-Systeme) ausgewertet. Ich habe lange überlegt wie ich mein Plakat aufstellen möchte.

Letztendlich entschied ich mich für einen Text, der im Kontext zur augenblicklichen, unsichtbaren Interaktion zwischen Proband und Plakat zu verstehen ist. Meine Leseanweisung lautete: „Versuche einen Lesefluss zu finden“. Folgenden Text habe ich in 3 verschiedenen Leseflüssen auf die vorgegebene Größe von  $1200 \times 1024$  gebracht: „I am about to create connections between a bunch of letters.“ 20 Sekunden Zeit gab es pro Plakat. Ich habe die finalen Datensätze dann noch entsprechend weiterverarbeitet und kleinere Details händisch hinzugefügt, so dass sich die Bedeutung und der Gedanke hinter dem Plakat bei näherer Betrachtung klarer hervorhebt.

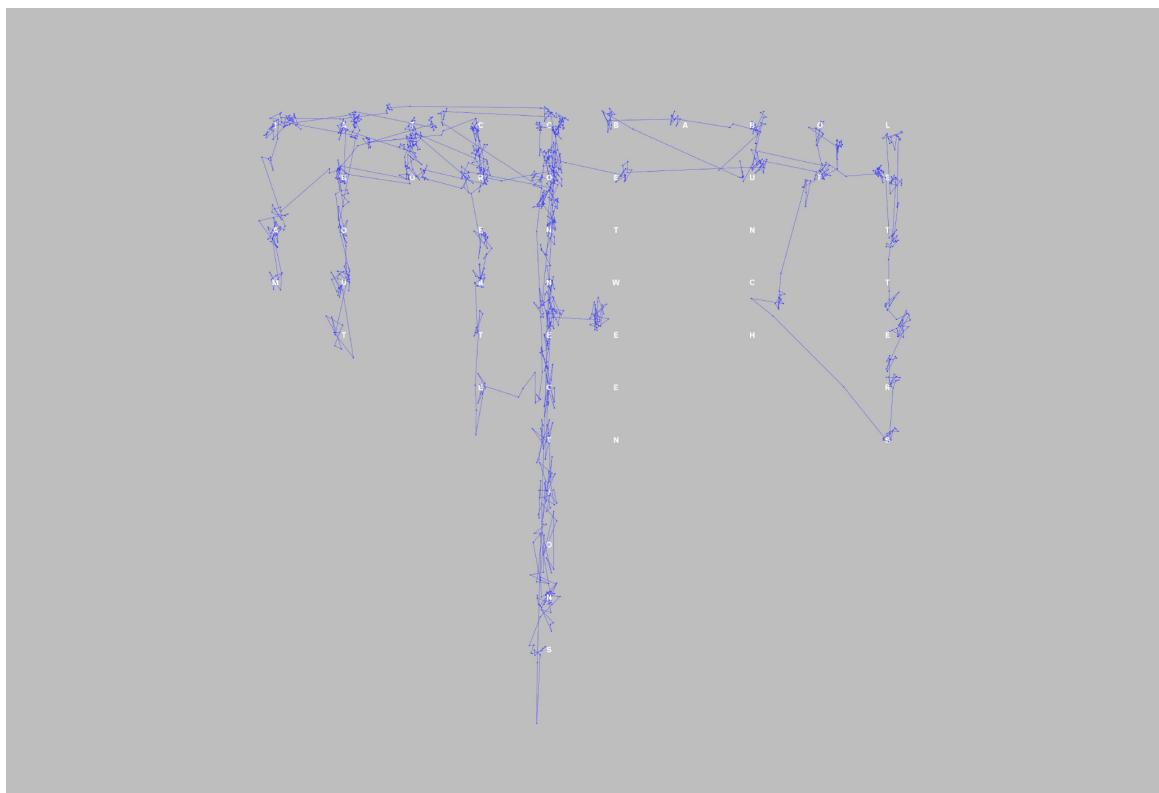
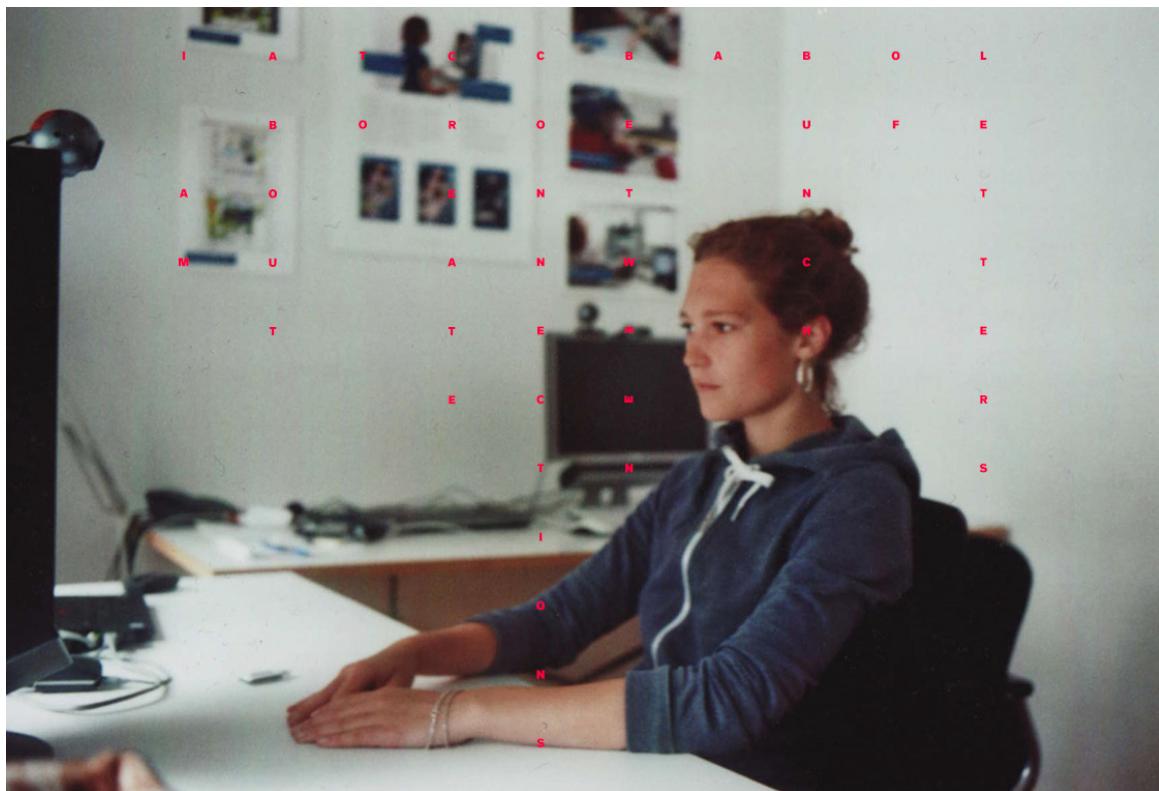
## Aufgabe 02\_Eye-Tracking



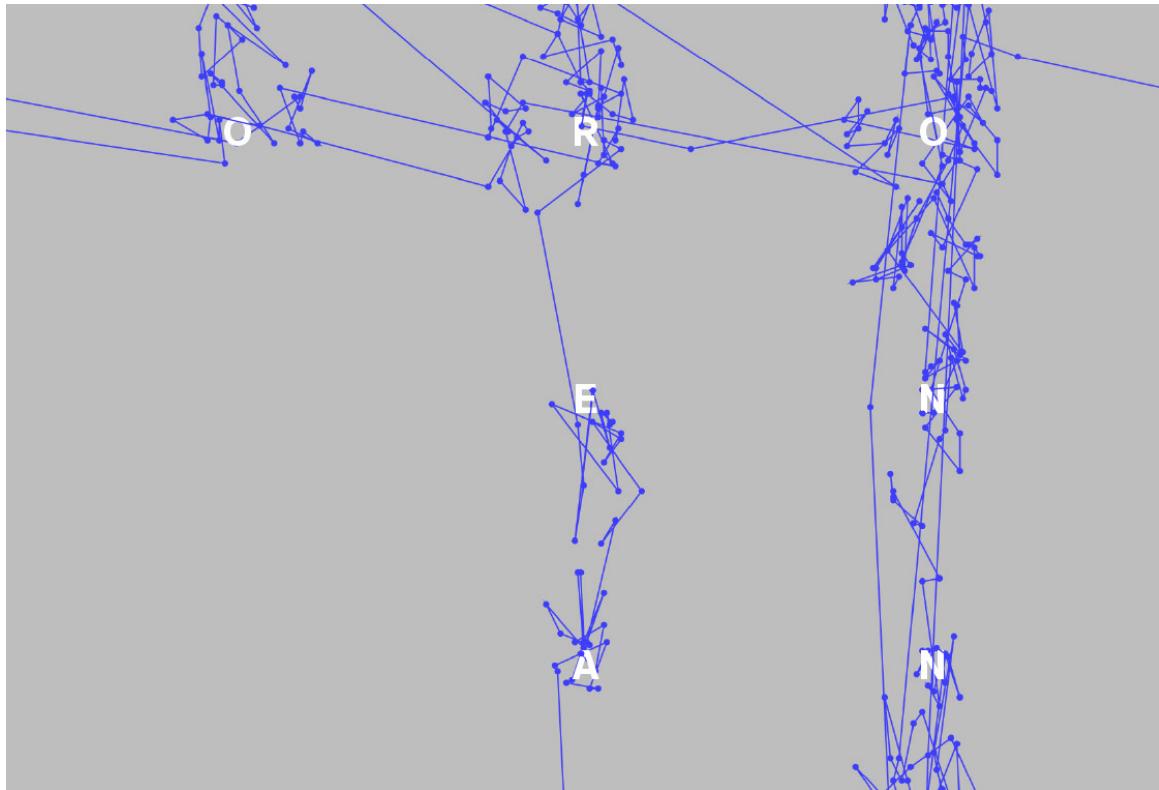
## Aufgabe 02\_Eye-Tracking



## Aufgabe 02\_Eye-Tracking



## Aufgabe 02\_Eye-Tracking



## Aufgabe 03\_RCC Hack Pt.1

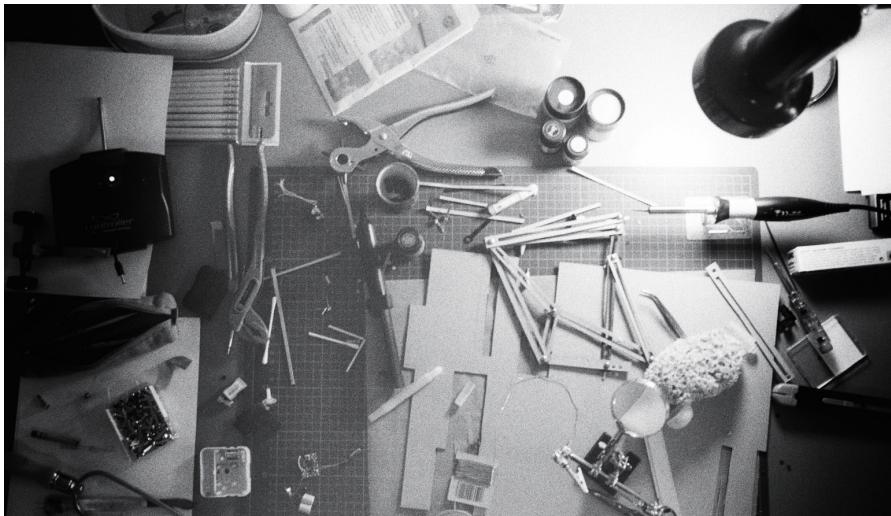


Die für mich anspruchsvollste Aufgabe in diesem Kurs. Hierzu sollte die gesamte Gruppe das System eines ferngesteuerten Autos hacken. Fabian Morón Zirfas baute hierfür parallel eine Art Sendestation, welche mit der FHP-Website gekoppelt war und minütlich ein Vor- bzw. Rückwärtsignal an uns sendete, je nachdem, ob die Besucheranzahl in der Zeit anstieg oder abfiel. Die Klickrate bestimmte das Richtungssignal.

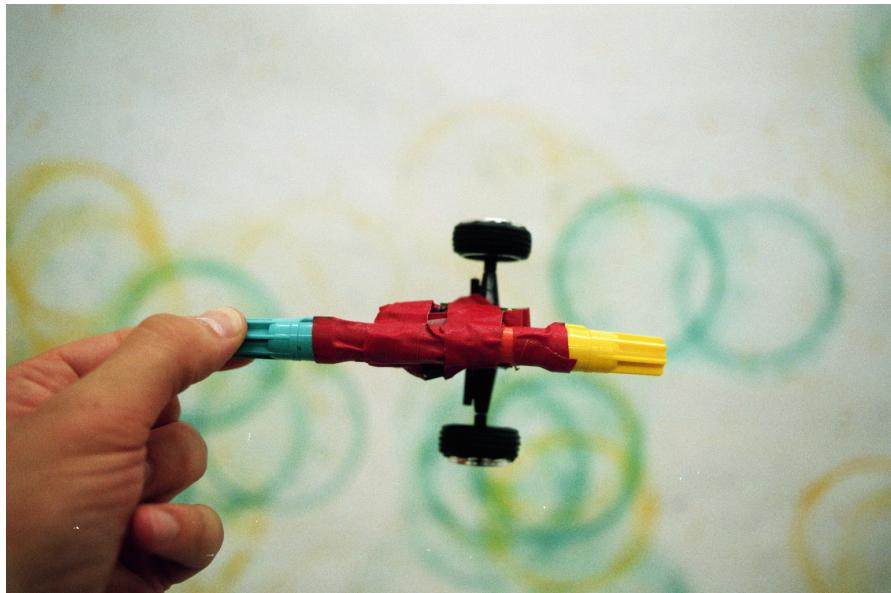
Mir gingen für eine lange Zeit viele Ideen durch den Kopf, die für die Umsetzung jedoch einige Vorkenntnisse in Arduino und Processing abverlangten. Ich bereue es etwas, dass ich die Möglichkeit, mich näher mit der Materie zu befassen, nicht genutzt habe. Ich habe mich also mit den Gegebenheiten auseinandergesetzt, die mir zur Verfügung standen. Dennoch: zur finalen Abgabe wollte ich einen funktionierenden Prototypen haben, der den Traffic der Website visualisieren kann. Ich machte mich also auf und experimentierte lange herum. Ich habe mir schließlich überlegt, den Schwung der Hinterachse des Autos zu nutzen, welcher beim Rückwärts- bzw. Vorwärtfahren entsteht. Die Achse mit integriertem Motor war bereits zwischen 2 Reifen gelegt, wozwischen ich wiederum die 2 Stiftspitzen + Elektronik „installiert“ habe. Es war wichtig so wenig Gewicht wie möglich zu haben und Stifte zu finden, die nicht direkt austrocknen und auf Papier sehr sensibel reagieren.

(Leider ist mir zum Teil der Film meiner analogen Kamera zerschossen, daher die Weißflächen in den Bildern.)

## Aufgabe 03\_RCC Hack Pt.1



## Aufgabe 03\_RCC Hack Pt.2

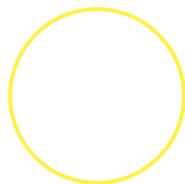


Zurecht gesägte Eddings machten es dann möglich und der Motor konnte seine Höchstleistung erreichen. Aus irgendeinem Grund entstanden dann Ringformen anstatt Linien, mit denen ich eigentlich immer gerechnet habe.

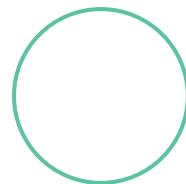
Leider bin ich nie über die Prototyping-Phase gekommen und auf der Endpräsentation hat mein Auto nicht wie vorgestellt funktioniert. Nach einer kurzen Justierung konnte ich den Zustand jedoch nachstellen und habe den Prototypen minütlich auf meinen Boden zu Hause kreiseln lassen. Als Untergrund nutzte ich Transparentpapier, welches ich mit meinem IKEA-Regal einzäunen musste, um unerwünschte Farbe auf meinen Dielen zu vermeiden. Es ist nie abzusehen, in welche Richtung sich die Rotation abspielt.

Ich war erstaunt wie gut es funktionierte. Durch die zügige Rotation und den dadurch resultierenden Schub, schossen dicke Farbkleckse aus den Mienen der Stifte. Mein Schrank hat auch ein bisschen was abbekommen, aber ein interessantes Plakat ist dabei entstanden.

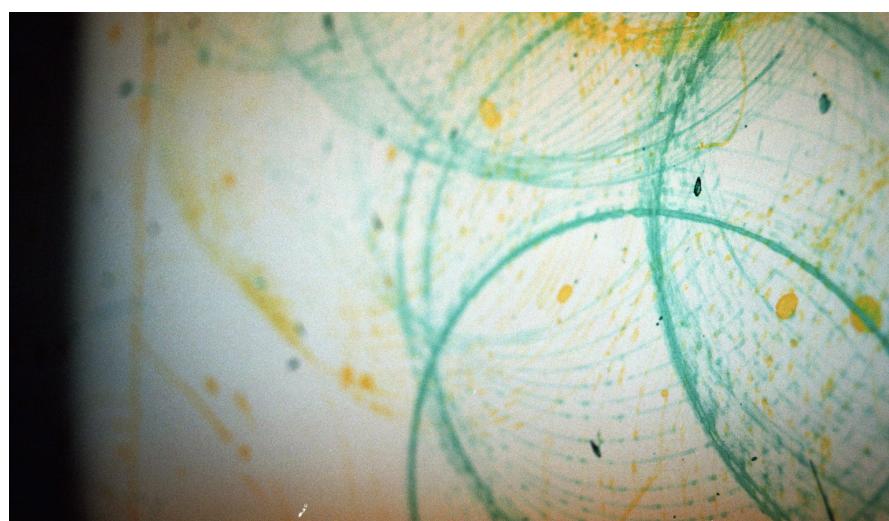
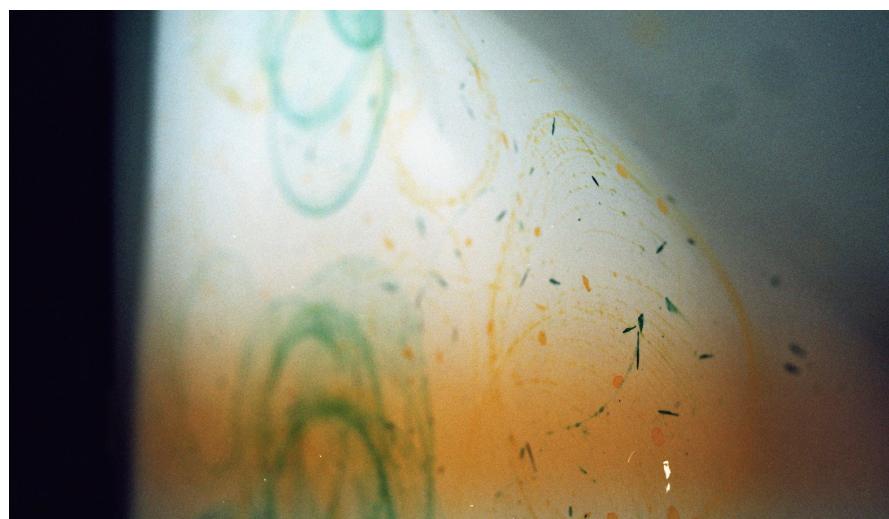
## Aufgabe 03\_RCC Hack Pt.2



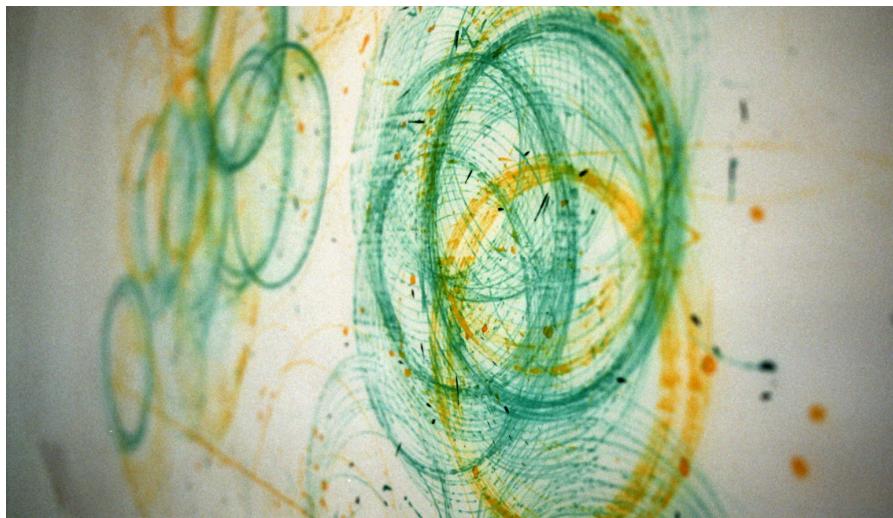
weniger traffic



mehr traffic



## Aufgabe 02\_Eye-Tracking



## **Persönliches Gesamtfazit**



Dieser Kurs hat mich begeistert. An dieser Stelle muss ich auch nochmal den hochwertigen Input im theoretischen Bereich erwähnen, der jedesmal geboten wurde. Der Begriff „generative Gestaltung“ war mir zu dieser Zeit nie so wirklich geläufig. Besonders toll fand ich auch die Einführung ins Universum der analogen Gestaltung, hier fielen Namen, wie z.B. Tim Knowles, deren Arbeiten mich faszinieren. Des Weiteren gefiel mir die Staffelung der verschiedenen Projekte auf das gesamte Semester. Der Komplexitätsgrad stieg von Aufgabe zu Aufgabe und man selbst wuchs daran mit. Insgesamt also ein wichtiger Kurs, indem man viele Erfahrungen sammelt und stets herausgefordert wird, Dinge mal anders zu machen. ■