

# ERINNERUNG

Konzipieren, gestalten und prototypen Sie ein User Interface für eine interaktive Anwendung in einem musealen oder ausstellenden Kontext zum Thema „Erinnerung“

## Constraints

- Es bedarf mindestens einer Ein- und einer Ausgabe.
- Arbeiten Sie ausschließlich in Schwarz und Weiß, einschließlich Graustufen. Darüber hinaus zulässig ist eine Akzentfarbe und deren monochromatische Abstufungen.
- Arbeiten Sie ausschließlich
  - mit den Grundformen Punkt, Kreis, Quadrat, Rechteck, sowie möglichen dreidimensionalen Ableitungen
  - mit Typografie, Icons, Fotografie, Video und Audio, haptisch-taktilen Gestaltungsmöglichkeiten
- Seien Sie mutig!

## Interaktive Anwendung

- Grafisches Interface, z.B. App, Infoscreen
- Voice Interface
- Virtueller dreidimensionaler Anwendung (AR/VR)
- Interaktive Installation
- Interaktiv gegenständlich
- Game

Bitte nicht:

- Kein interaktiver Film - zu komplex, zu wenig Interface
- Kein klassisches Memory-Spiel :)
- Keine klassische App zur Erinnerung an Termine :) Ein- und einer Ausgabe.

## Ideation

- Begriffsanalyse: Was bedeutet der Begriff „Erinnerung“ für Sie? Was fühlen Sie? Was inspiriert Sie? Sammeln Sie die Begriffe und skizzieren Sie handschriftlich. Erstellen Sie eine visuelle Mindmap (Ideation Landkarte).
- Wie würden Sie das Thema visuell interpretieren?
  - Abstrakt oder konkret?
  - Hell oder dunkel?
  - Rund oder eckig?
  - Muster vs. Fläche?
  - Laut oder leise?
  - Rau oder glatt?
  - ...
- Sammeln Sie Material
  - Bild
  - Audio
  - Video
  - Textmaterial
  - Links zum Thema
  - ...

und stellen Sie daraus ein multimodales Moodboard zusammen.
- Was bedeutet musealer oder ausstellender Kontext? Welche Umsetzungsformen lassen sich daraus ableiten?
- Sprechen Sie mit anderen über das Thema. Welche Sichtweisen anderer finden Sie interessant?
- Entwickeln Sie mindestens 3 Ideenansätze und formulieren Sie diese in jeweils einem Satz.

## Ergebnis / Abgabe

- Ideation Landkarte
- Moodboard
- Auswahl: Formulierung von mindestens drei interessanten Ideenansätzen für das gewählte Thema – jeweils ein Satz.

## Designkonzeption I

- Was ist der Kern Ihrer Idee?
- Welche theoretischen Grundlagen gibt es?
- Welche ähnlichen Lösungsansätze gibt es bereits?
- Welche Ein- und Ausgabe-Modalitäten kommen für Ihren Lösungsansatz in Betracht?
- Abstrakte Beschreibung der Interaktionsabläufe (grobe Struktur, Wireframe-Skizzen, Wireflow)
- Erste Konkretisierung: Paperprototype, Pappmodelle, 3D Modelle, Puppetplay

### Ergebnis / Abgabe

- Entscheidung für eine Idee, Arbeitstitel festlegen
- Exposé: Theoretische Herleitung und konkrete Beschreibung (Text/Bild) des Vorhabens (ausformuliert / 1 Seite DIN A4 + Anhang Quellen, Visuals,...), Formulierung der These
- LowFi-Prototypen (mehr als 1 Ansatz)

## Designkonzeption II

- Wie möchten Sie Ihre Idee konkret ausgestalten?
- Farbe, Typografie, Bild, Symbolik, Animation, Haptik, Sound, Musik, ...
- Entwurf: Erste Ausarbeitungen, Modelle, technischer Test

### Ergebnis / Abgabe

- Struktur
- Wireframes
- Layout
- Prototyp: Verfeinerung, Überarbeitung

## Prototyping

- Prototypische Umsetzung des Lösungsansatzes
- Titel und Kurzbeschreibung der Arbeit

### Ergebnis / Abgabe

- Funktionaler und visuell ausgereifter Prototyp
- Titel und Kurzbeschreibung der Arbeit

## Abschlusspräsentation und Tag der Medien

### Ergebnis / Abgabe

Interaktiver Prototyp und/oder ein alle Zustände beschreibendes Interaktionsvideo

Dokumentation: Idee, Konzeption, Design, Umsetzung (Präsentation/PDF)