

# Derive Report

龚海琦 2021551005 ENT1113.HW1.1

# 作业要求

## 作业1：

### Go to Dérive

- ① 阅读《Approaches to What?》、《Theory of the Dérive》两篇文章，如有需要可查找并阅读Situationist International相关文献
- ② 根据文章所述规则进行一场Dérive，并进行必要的记录（照片、收集、写生...）
- ③ Dérive进行一次、你已经找到感觉后，打开锦囊，并根据锦囊的要求再继续进行此次Dérive，并进行必要的记录
- ④ 整理你的所有记录，构思一个游戏/影视/动画/现实交互/主题娱乐作品
- ⑤ 打包你的记录和构思成一个完整文档
- ⑥ 与作业3一起提交

# Derive基本情况

- 时间、地点与群体选择: 我与邬君毅最初打算以“被废弃的张江老街”作为目标作为Derive的起点，为期一天。

# 锦囊妙计

- “向面对你走来的所有人微笑”

# 说明

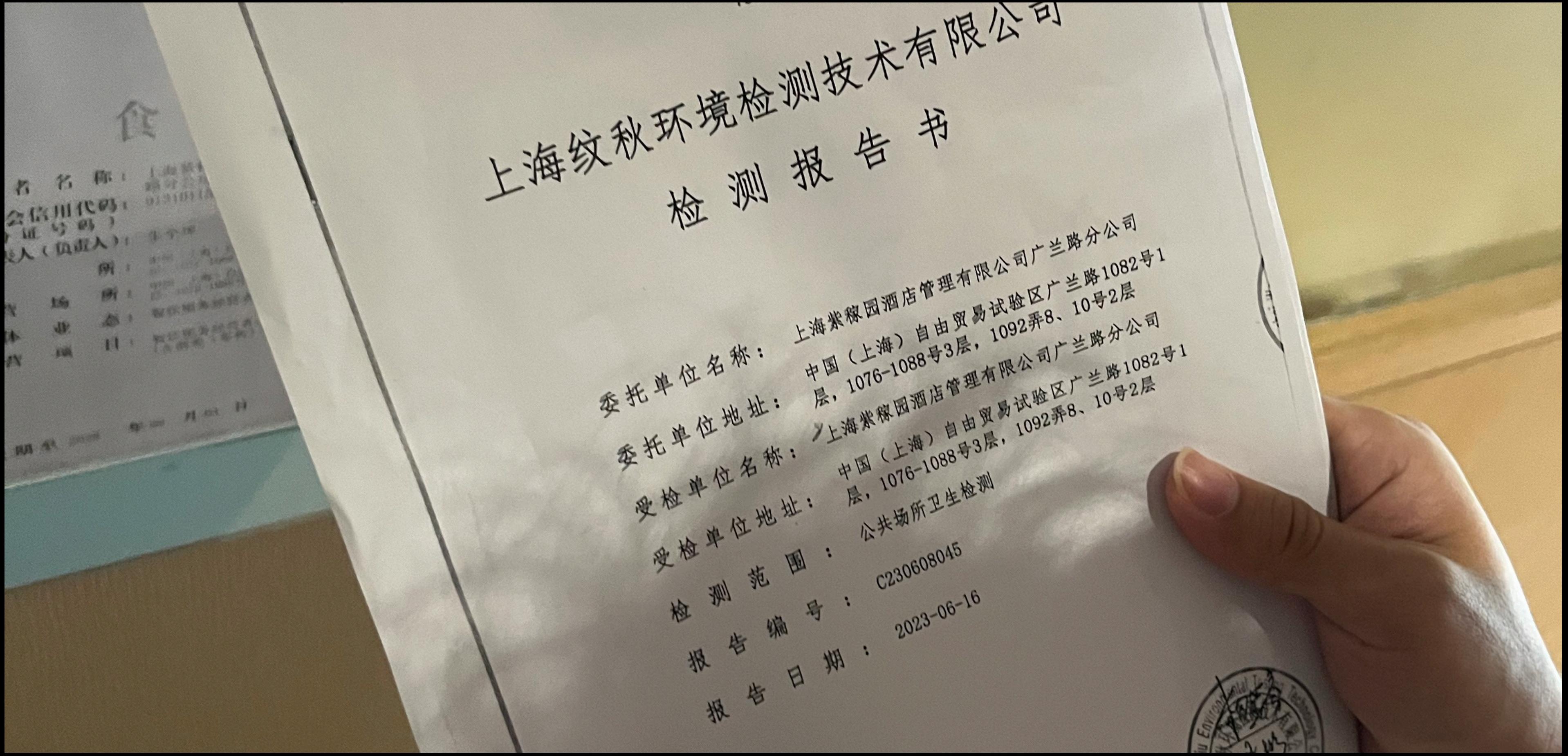
- 总的来说，这次Derive比较成功，的的确确是被一连串的“物向我走来”驱动着走来走去的，也观察到了一些比较细微的点；当然，这些灵感当中大多跟“城市心理地形学”没有直接的关系，我不确认我做的是正确。
- 然而，为了”get lost”而出的锦囊当中，我感觉我这个没有什么功用；我可以理解我需要见更多人，更多进行交互，但是感觉路人见了我是侧身让过，哪怕我盯着别人看并且微笑感觉也收效甚微；我蹭了邬君毅的锦囊，感觉那个更有效用一些
- 关于灵感转化
- 在以下的内容中，我将挑选一些重点的灵感进行记录。

# 日志记录



# 随机的工牌

有一个人的工牌被掉在路上了，这个人的工作单位离我们发现的距离大概有两公里，上面有电话，但电话打不通。可怜的人。



# 检测报告书

我们走进了一家酒店，随机地检测了他的环境报告书。



# 废旧工地的探照灯箱

非常大的沙地空地上只有一个工地灯箱



# 张江老街

一个废旧的街道。我们只可远观，被保安赶出来了。



# 免费停车场

一个被停满非机动车的停车场，牌子上写着从五点钟停到晚上十点半。显然没有人会在晚上移走这些车辆。



# 桂花

路上有一连串的桂花树，上面的桂花颜色成梯度排列，上海人所谓“金桂”“银桂”由此得名。采了一把，按照颜色分类，最后整把撒在了路边喂猫的纸碗上。



# 围墙的墙脚

一堵墙的转角处有一个突出的部分，钢筋爆出。我们发现这个凸出来的部分用的是红砖，而内侧的墙用的是青砖。也许是以前红砖围墙围墙到了马路上，然后敲掉了用来新建白色围墙。



# 砖头和蚂蚁

砖头上有很多细碎的颗粒和空缺，蚂蚁钻行期间。我们怀疑底下有蚁窝。  
我们了解了砖头上的白色纹理是类似大理石的结构。并不是贝壳。



# 教堂

我们进入教堂看了一圈，这个现代化的建筑和钢管制成的十字架很有工业的美感。从门口的爷爷口中获知教堂是04年建成的。



# 基督教问答

爷爷给我们讲了很多基督教的事情，拉踩了一下其他的宗教，并且对年轻人的现状表示了同情，并且认为我们来这里这是主的旨意。我认为我只是长期对宗教感兴趣，也对独特的现代宗教建筑感兴趣。



# 龙涂鸦

这座桥下有很多涂鸦。这里是一条龙。



# 钓鱼者

桥洞下面时不时能看到人在钓鱼。



# R星

在路上随机掉落的贴纸。



# 消防栓

一些消防栓的内部结构，主要是一根水管，通向底部。



# 老者锻炼

一位老人非常迅速地在树上运动。



# 三条狗狗

一个人牵着三条狗狗，大中小各有。很喜欢一些狗遛人现象。



# 露营

所有人在禁止露营的地方露营。  
露营的草地上有很多类似跳蚤的小虫。



# 浮标和水管

视觉上有趣

# 灵感转化

其实有很多可以做，但是感觉都欠缺打磨，我利用体验设计范式做了个最直观最简洁的，不代表其他的不能转化。  
我更关注转化的方式和评价标准，但是现在不是很明确。

# 桂花糖模拟器

- 灵感：感觉桂花的小颗粒质感和颜色
- 大循环：桂花糖模拟器，从采摘的过程到制糖的过程进行模拟
- 中循环：每个步骤玩家只进行类似“准备”的工作，主要进行排序或者点击的工作，随后只是动画的播放。
- 小循环：点击元素，或拖动释放一个元素。

# 美术参考

