

INTERFACE DESIGN. ANWENDUNGSBEZOGENE GRUNDLAGEN

LUTZ DICKMANN <L.DICKMANN@HFK-BREMEN.DE>
RAUM 311090
MITTWOCHS, 1400–1800 (AB 14. OKTOBER 2009)

NON-GERMAN SPEAKERS WELCOME

Gestalter bringen Menschen und technisches Potential zusammen – zum Beispiel, indem sie einen Knauf (»Affordance«) für eine Schublade entwerfen. Im Fall von digitalen Produkten und Services werden Schnittstellen aber nicht nur für einfache mechanische Funktionen geschaffen, vielmehr kommen hier vielschichtige Informationsprozesse ins Spiel. Interface Designer entflechten daher komplexe Abläufe und bilden neue Technologien auf vertraute Konzepte ab (oder schaffen neue Metaphern). Sie definieren ganz gezielt Feedback-Mechanismen und Affordances, die den sensorischen, kognitiven und motorischen Fähigkeiten von Menschen angemessen sind.

In diesem Grundlagenkurs Interface Design gehen wir von einem berührungssensitiven Display aus – für die konkrete Anwendung liefere ich einige Ideen, Ihr könnt aber gerne auch eigene Vorschläge machen.

In einem iterativen Prozess werden wir zunächst mit analogen Prototyping-Techniken arbeiten: Das heißt, wir machen uns mit Kleber die Finger schmutzig und gestalten Screen-Interaktion anfangs nur mit Papier, Karton und Folie. Die Dynamik dieser Entwürfe lässt sich dann in Stop-Motion-Animationen entfalten – eine Flash-Einführung wird im Kurs ebenfalls stattfinden. Abschließend ist eine Dokumentation auszuarbeiten, die das Interaktionskonzept für die Entwicklungsabteilung eines hypothetischen Klienten sinnvoll beschreibt.

Zielgruppe: ID, nach Absprache offen für DM oder FK

Für die Teilnahme sind keine vorherigen Software- oder Programmierkenntnisse erforderlich.

Leistungsnachweis ID: LNu (für ID-Hauptstudium: »Vertiefung«)

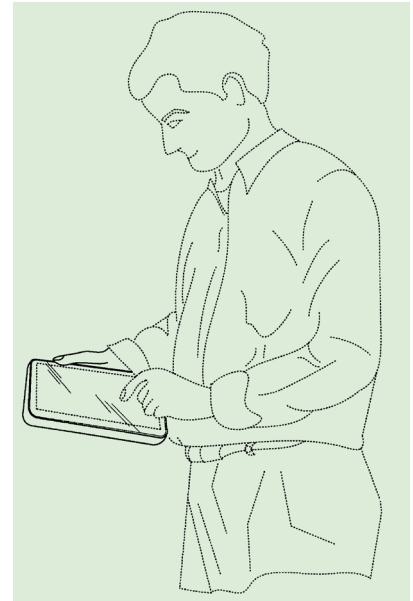


Abb. 1. Zeichnung aus einem US-Designpatent (D504,889), das der Firma Apple am 10. Mai 2005 gewährt wurde



Abb. 2. Low Fidelity-Prototyping für Interface Design mit Papier, Folie, Schere

INTERAKTIVE KOMMUNIKATION. ATOMSEMIOTIK

LUTZ DICKMANN <L.DICKMANN@HFK-BREMEN.DE>
INTEGRIERTES DESIGN: WAHRNEHMEN – VORSTELLEN – DARSTELLEN
BLOCK 2 DER WORKSHOP-REIHE »TRANSFORMATION« (03.–13. NOVEMBER 2009)

NON-GERMAN SPEAKERS WELCOME

Schatzsuche: »Gehe von der alten Eiche 1000 Schritte in südwestlicher Richtung und fange dort an zu graben.« Was aber, wenn die alte Eiche längst zu Staub geworden ist? Von welcher Bevölkerungsgruppe leiten wir eine mittlere Schrittlänge als demografische Größe ab? Und... falls wir die Stelle mit dem X schon kennen, sollten wir den Schatz unter Umständen nicht doch besser liegenlassen und das Weite suchen? Die langen Halbwertszeiten nuklearen Abfalls erfordern, dass wir uns über deutliche Warnbotschaften an die Nachwelt Gedanken machen. Dabei müssen wir weiter in die Zukunft kommunizieren, als unsere bisherige Schriftkultur überhaupt zurückreicht – die älteste bekannte menschliche Schrift kann heute übrigens niemand mehr entziffern. Wie also können wir eine wichtige Nachricht bzw. ihre zukünftige Interpretation inhaltlich stabil halten, während die Welt sich auf unvorhersehbare Weise verändert?

Solche und andere Fragen werden uns bei der Auseinandersetzung mit Atomsemiotik beschäftigen, was auch das generelle Workshop-Thema »Transformation« aufgreift. Neben generellen zeichentheoretischen Überlegungen setzen wir uns als praktisches Ziel, die grundlegende Problematik über ein geeignetes Medium einem heutigen Publikum zu vermitteln. Dazu sollen bereits existierende Ansätze und gegebenenfalls neue, eigene Vorschläge visualisiert werden.

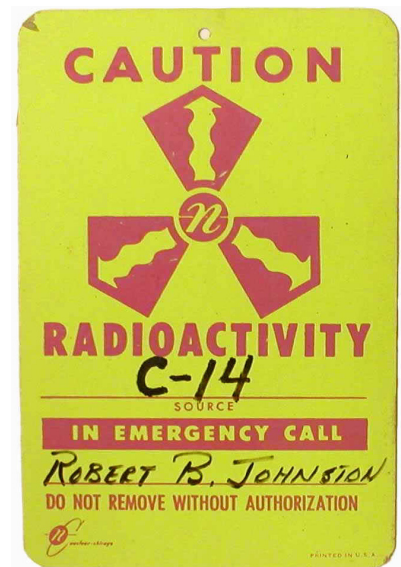


Abb. 1. Hat zufällig jemand die Telefonnummer von Robert B. Johnston? Schild: vermutlich Oak Ridge Institute of Nuclear Studies. Das violette Trefoil auf gelbem Grund kommt vom UC Berkeley Radiation Laboratory (1946) – die heute auch in Deutschland gebräuchliche internationale Variante ist schwarz-gelb. ISO 21482:2007 definiert eine neuere, ergänzende Symbolik.

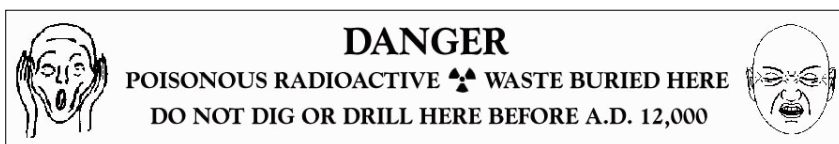


Abb. 2. Entwurf für Level-II-Nachricht aus dem Sandia National Laboratories Report SAND92-1382 (1993): Expert Judgement on Markers to Deter Inadvertent Human Intrusion into the Waste Isolation Pilot Plant. Links ein Edvard Munchs Gemälde »Der Schrei« nachempfundenes Gesicht. Rechts ein Gesicht, das nach Eibl-Eibesfeldt Übelkeit darstellen soll.

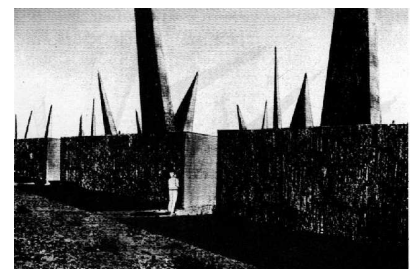


Abb. 3. »Spike Field« von Michael Brill und Safdar Abidi: ein Monument soll auf unterirdische Gefahren hinweisen (ebenfalls SAND92-1382).