Milan Wulf | Interfacedesign

Kolloquium

Matrikel-Nr: 18215
Fachhochschule Potsdam
University of Applied Sciences

Inhalt

2 **VORWORT**
4 **LEBENSLAUF**
6 **KURSÜBERSICHT**
8 **HINWEIS**
10 **DER STARTSCHUSS**
16 **KEYBOARDHACK UND STOLPERSTEIN**
26 **GEOMETRIE DER DINGE**
34 **STERNI, BROKKOLI & DAMPFMASCHINEN**
44 **SCHNUPPERKURS**
50 **HYPER CASUAL**
58 **DATEN, DATEN, DATEN**
66 **QUANTITÄT STATT QUALITÄT**
74 **GRANDWATCH**
84 **DAS LIEF NICHT SO GUT**
88 **NEBEN DEN KURSEN**
96 **WAS KOMMT JETZT**

Mein Umweg

VORWORT

Bis zur Beendigung meiner Fachhochschulreife hatte ich mir nie Gedanken um meine berufliche Zukunft gemacht. Mit einem eher ernüchternden Abschlusszeugnis im E-Mail Anhang schickte ich ein paar lieblose Bewerbungen an verschiedene Unternehmen. Ein Studium kam für mich damals nicht in Frage, „nie wieder Schule“ war mein Motto. Den Zeitraum zur nächsten Bewerbungsphase überbrückte ich mit einem Praktikum als Netzwerktechniker. „Ganz okay“ war mein Fazit, es fehlte mir beim Kabelziehen durch die staubigen Supermarktdecken einfach die Kreativität. Umso erfreuter war ich, als ich eine völlig unverhoffte Zusage für eine Ausbildung als Mediengestalter bei einem kleinen Lokalfernsehsender bekommen hatte. Ich zog innerhalb einer Woche von meinem kleinen brandenburger Heimatdorf in die 120 Kilometer entfernte Kleinstadt Perleberg. Dort lernte ich das Medium Bewegtbild schnell zu schätzen und versuchte beim Drehen der Wetternachrichten immer das Maximum aus der eher spartanischen Technik herauszuholen. Ein Jahr später meldete der Sender Insolvenz an. Bei einem Sender in Eberswalde beendete ich erfolgreich meine Ausbildung und bekam eine Stelle als Videojournalist. Die aufregenden Storys blieben aus und die Themen einer durchschnittlichen Kleinstadt langweilten mich schnell. Deshalb beschloss ich, die Kleinstädte endgültig hinter mir zu lassen und in eine Berliner Bewegbildagentur zu wechseln. Die kreativen Freiheiten waren größer und die Abwechslung zwischen Reisen, Drehen, Schneiden und Animieren gefiel mir gut. Nach zwei Jahren wirkten die Kundenaufträge auf mich jedoch repetitiv und ich verspürte den Drang, Neues zu lernen. Das Studium, das für mich vor fast sieben Jahren noch unvorstellbar war, wurde plötzlich eine Option. Ich bewarb mich auf viele interessante Studiengänge, wie zum Beispiel Kommunikationsdesign, Multimediaproduktion, Screen Based Media, Humanoide Robotik, Animation und Interfacedesign. Zu meinem großen Erstaunen bestand ich den Großteil der Aufnahmeprüfungen und hatte, anders als am Anfang meiner beruflichen Karriere, die Qual der Wahl. Letztendlich entschied ich mich für Interfacedesign an der Fachhochschule Potsdam. Was ich bisher im Studium lernen konnte, möchte ich in diesem Buch reflektieren.

07.11.1993
Milan Wulf

2010—2012
Fachhochschulreife

2012—2013
Netzwerktechniker

2013—2016
Ausbildung Mediengestalter
Bild und Ton

2016—2017
Videojournalist

2017—2019
Postproduktion und Videografie

SEIT 2019
Studium Interfacedesign

Freelancer Motion Design und
Videografie

1. SEMESTER

11AT Atelier
Dipl.-Des. Johannes Cremer
Design Sketching 1

11EG-P Prozess / 14W-MW-L Modellierwerkstatt
Prof. Alexandra Martini / Jörg Misch
WHITE CUBE

12EKd-FN Formate + Narration
Prof. Klaus Dufke
MotionBasis09: Micronarrative Loops

13Th-DM Designmanagement und -recht
Prof. Vicky Tiegelkamp / Prof. Karsten Henze
“Bootcamp” Human-Centered Design

14W-IL-L Interfacelabore
Fabian Morón Zirfas
Creative Technologists - Tracing the City

15PSs-PW Projektwochen
Prof. Boris Müller / Lorenz Potthast
Raumprojektionen

2. SEMESTER

11AT Atelier
Dipl.-Des. Johannes Cremer
Das digitale Rendering

12EId-AD Algorithmen + Daten
Martin Lexow
Design & Code

12EId-FI Form + Interaktion
Prof. Boris Müller
Basic Interface

12EId-MP Methoden + Prozesse
Prof. Dr. Frank Heidmann
Human-Computer Interaction Design

14W-DM-L Digitale Modellbauwerkstätten
Dipl.-Des. Johannes Cremer
Fusion 360 - Einführung / Grundlagen (CAD)

15PSs-PO-S Projektorganisation
Campusambulanz 2020

3. SEMESTER

11EG-B Basics
Prof. Myriel Milicevic
Data Portraits

11EG-B Basics
Prof. Klaus Keller
Basics der Visuellen Kommunikation

12EId-MK Mensch + Kontext
Prof. Constanze Langer
Analysemethoden im Interfacedesign

13Th-DT Design-/Medientheorie
Prof. Boris Müller / Prof. Jan Distelmeyer
Computer Vorlesung

15PSs-PW Projektwochen
Prof. Lucas de Groot / Pia Keeling
Pixel Project

4. SEMESTER

15PSs-FM-S Flex-Modul (60h)
Levi Kollwitz
Blender Tutorium

15PSs-FM-L Flex-Modul (120h)
Prof. Dr. Frank Heidmann
Freies Projekt

16KOL Modulübergreifendes Kolloquium
modulübergreifende Prüfung

Kursübersicht

HINWEIS

Da einige meiner Projekte mit Bewegtbildmaterial arbeiten, ist auf der folgenden Internetseite ergänzendes Material zu diesem Buch zu finden.

kolloquium.milanwulf.com

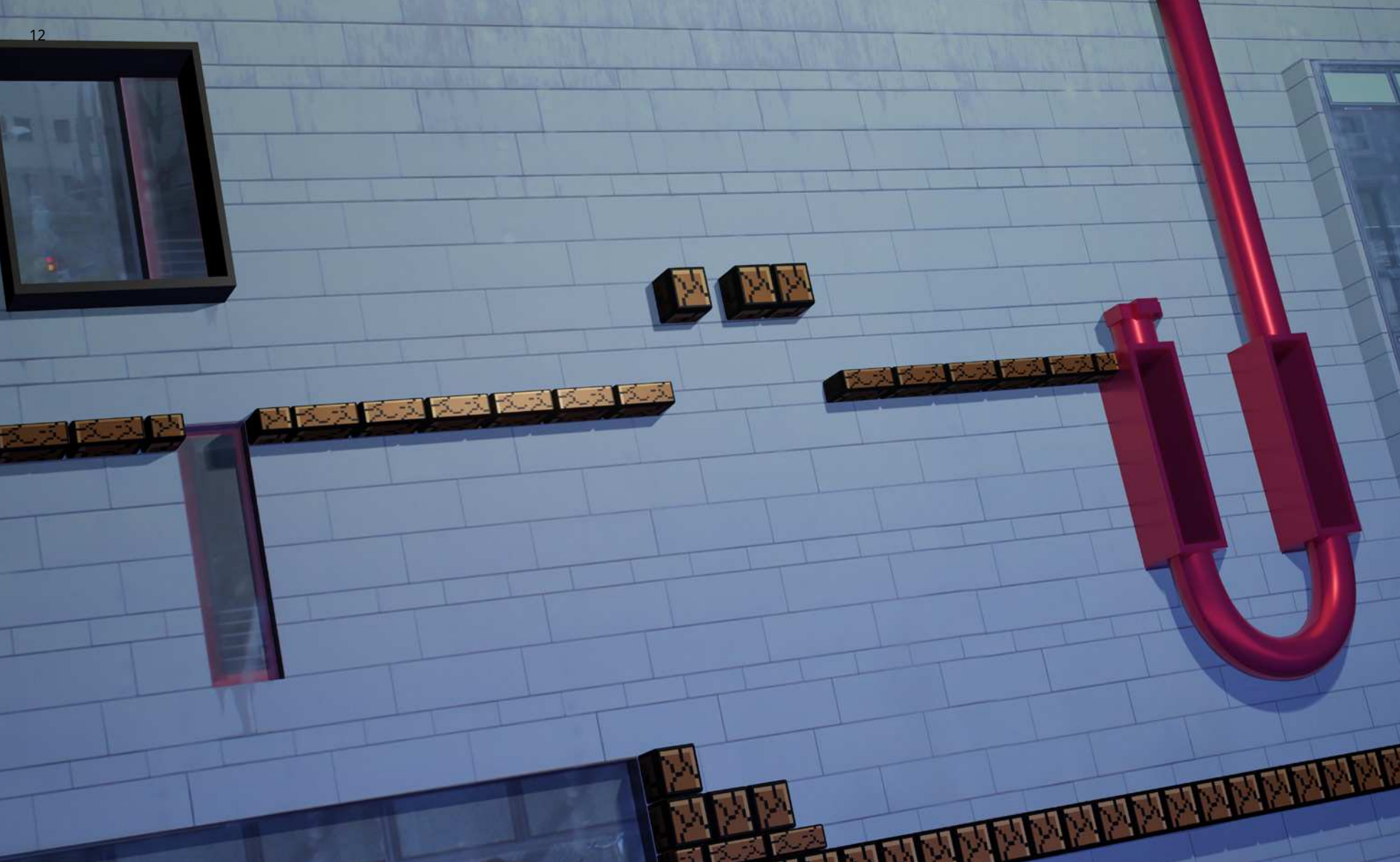
Der Startschuss

RAUMPROJEKTIONEN

15PSs-PW Projektwochen

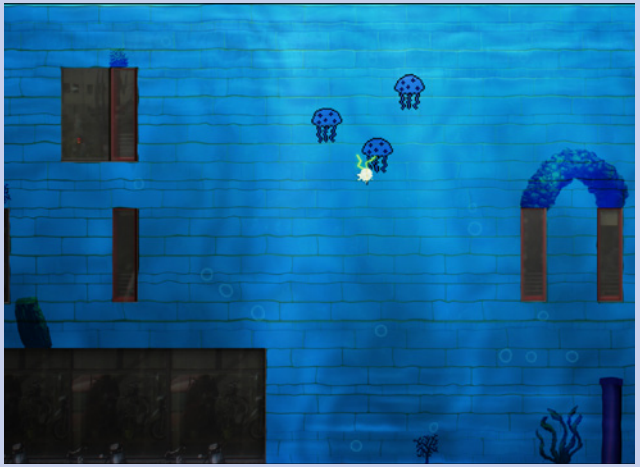
Prof. Boris Müller / Lorenz Potthast

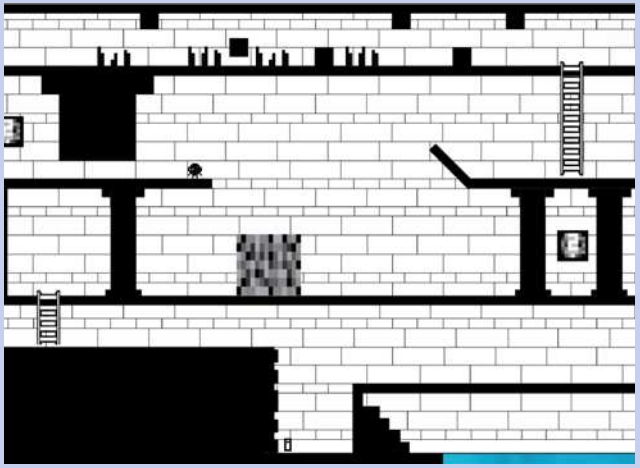
Die vom Künstlerkollektiv „Xenorama“ begleitete Projektwoche befasste sich mit dem Thema Projektionsmapping, das einen spannenden Schnittpunkt zwischen Medienkunst und Interaktionsdesign darstellt. Die Projektwoche war mein erster Kurs an der Fachhochschule Potsdam und somit mein Start ins Studium.



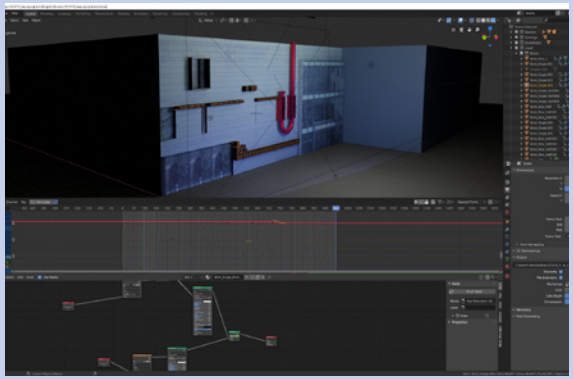
RAUMPROJEKTIONEN

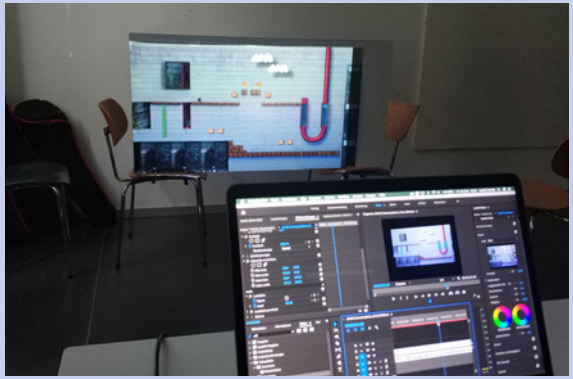
Ziel der Projektwoche war es, innerhalb weniger Tage ein Video-Mapping für die Fassade der Fachhochschule Potsdam zu entwerfen. Dabei sollten im besten Fall die architektonischen Gegebenheiten auf kreative Art und Weise einbezogen werden oder anderweitig Bezug zum Ort genommen werden. Mit den ebenfalls frischen Studienanfängern Fritz Lewin Brumm, Jannik Zernke und Philipp Daub bildete ich eine Gruppe. Wir kamen auf die Idee, ein Projection Mapping in Form eines alten Videospiels umzusetzen. Als visuelle Inspiration dienten uns für unsere Arbeit alte Spiele-Klassiker. Der Charakter sollte dabei einen Studierenden auf seinem Weg durch das Bachelor-Studium versinnbildlichen.





AUSSCHNITTE AUS DER PROJEKTION





ABSCHLUSSPRÄSENTATION IM FOYER

LEARNINGS

Die Projektwoche war für mich ein toller Einstieg in das Studium und eine gute Möglichkeit, die anderen Studierenden kennenzulernen. Leider hatte die Hochschulleitung nicht erlaubt, die Projekte auf die echte Fassade zu projizieren. Dadurch ging der räumliche Effekt komplett verloren. Trotz meiner Vorerfahrungen im Video- und im Animationsbereich konnte ich einige neue Workflows kennenlernen. Auch hat sich bei unserem Projekt gezeigt, dass eine gute Arbeitsteilung zielführend ist. So waren Lewin und Jannik beispielsweise für das Gestalten der einzelnen Level zuständig, Philipp für das Sounddesign sowie für die Musik und ich für die Animation und das Compositing.

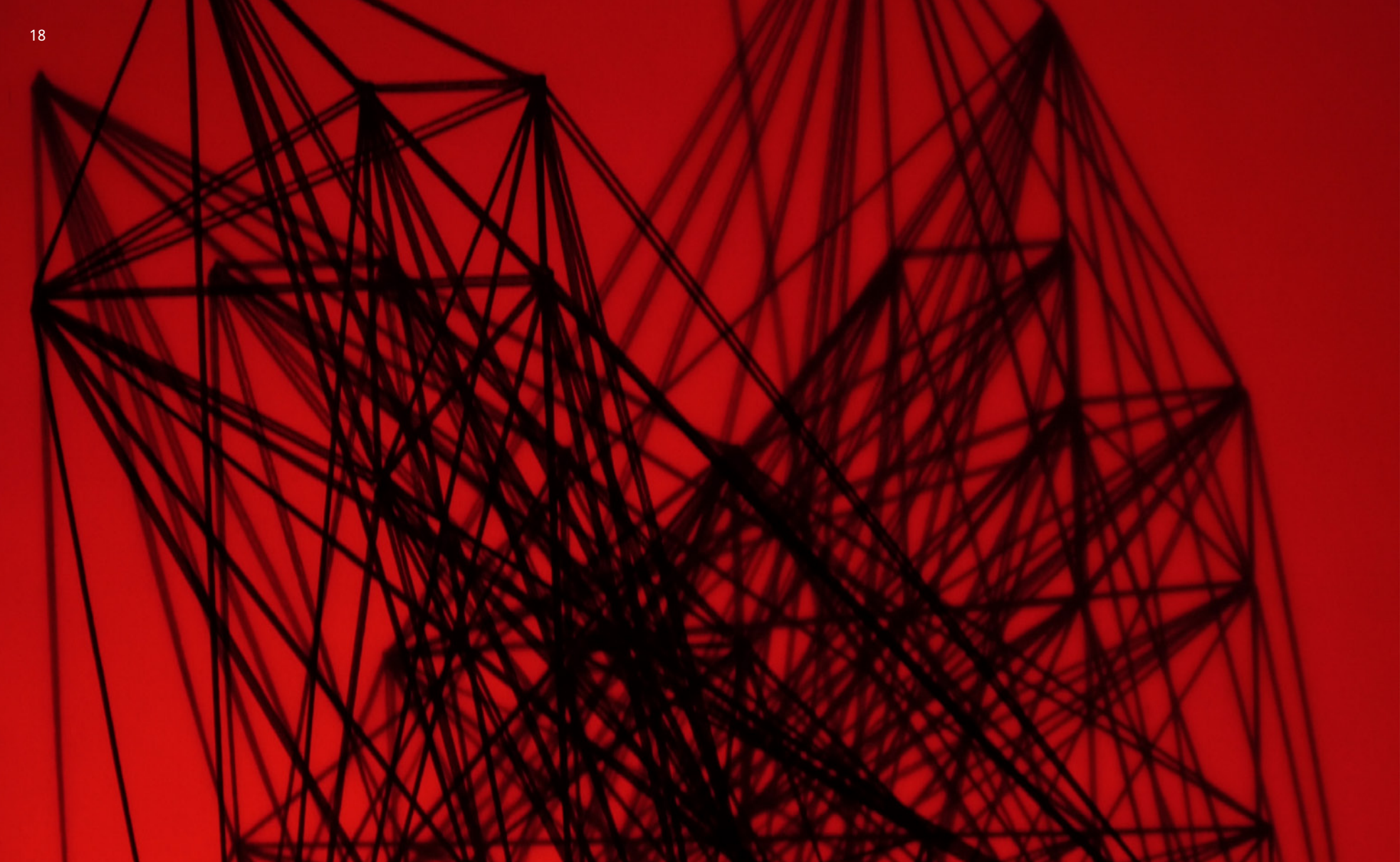
Keyboardhack und Stolperstein

CREATIVE TECHNOLOGISTS

14W-IL-L Interfacelabore

Fabian Morón Zirfas

In diesem Werkstattpraxisseminar bekamen wir durch kurze Sprints und durch ein Abschlussprojekt Einblicke in das Berufsbild von „Creative Technologists“.

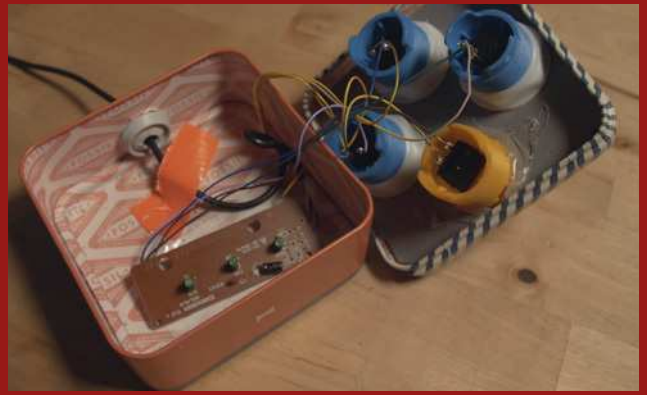


EIN WAS?

Ein „Creative Technologist“ ist eine Person, die die Schnittstelle zwischen Design und Technologie bedient und dabei mit prozeduralen, prozessorientierten oder generativen Prozessen arbeitet.
In diesem Kurs erhielten wir einen Einblick in dieses Berufsfeld und in die gestalterischen Möglichkeiten von Soft- und Hardware.

DECONSTRUCTING MASTER ARTISTS

Zum Einstieg in den Kurs analysierten wir ein frei gewähltes Kunstwerk und entwickelten anschließend einen Algorithmus, der verschiedene Versionen des Werkes generieren kann.
Für die Umsetzung sollten wir Javascript nutzen, was für mich eine kleine Herausforderung darstellte, da ich zuvor noch nie programmiert hatte. Ich hatte mir das Werk „Sea See C“ des britischen Grafikdesigners Simon C. Page ausgesucht.

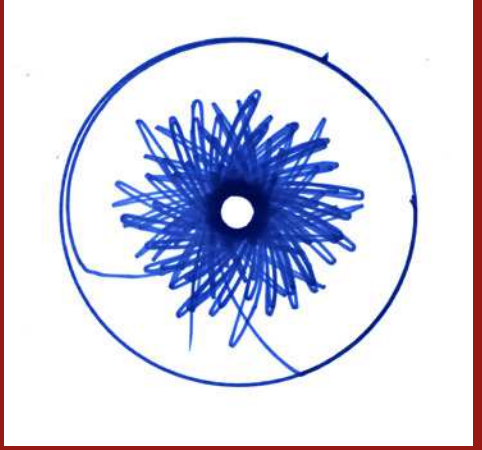


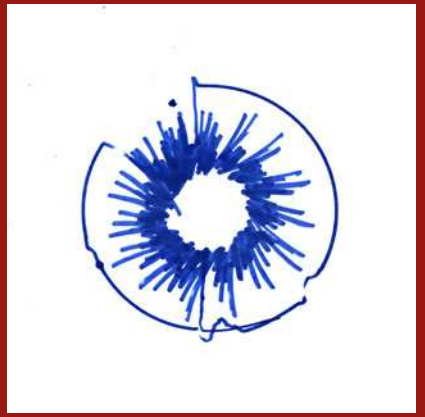
KEYBOARD HACK

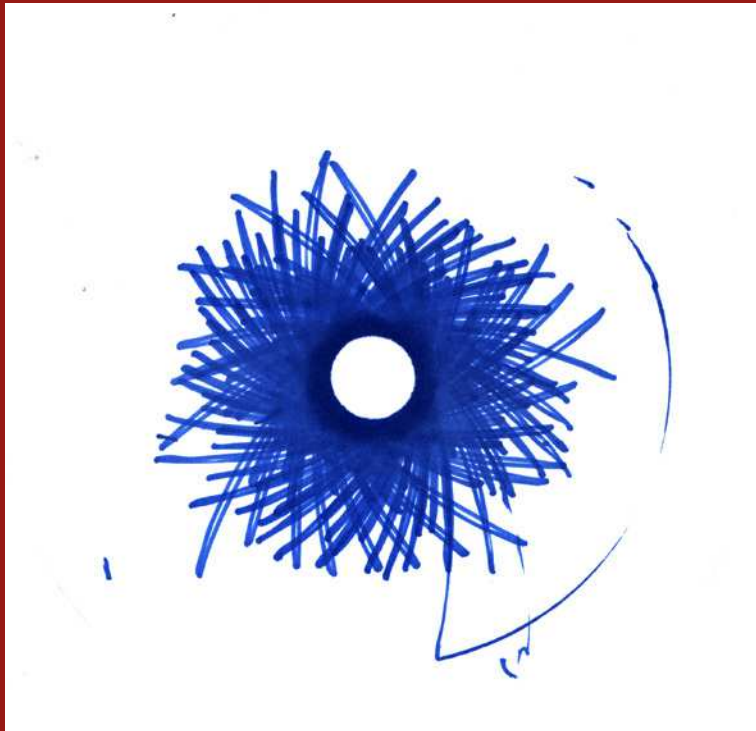
Aus einer alten Computer Tastatur etwas Neues erschaffen, war Teil der zweiten Aufgabe. Da ich in meiner Freizeit gerne Musik produziere und schon länger geplant hatte, einen Controller für die Musiksoftware „Ableton Live“ zu entwerfen, entschied ich mich für dieses Vorhaben. Der schwierigste Part war es, geeignete Tastenkombinationen auf dem PCB-Board zu finden, da viele Tasten bereits in der Software reserviert waren. Für die Umsetzung habe ich Arcade Buttons in eine Schmuckschachtel verbaut.

DRAW BOT

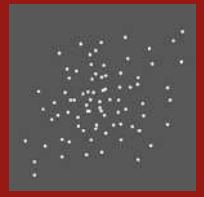
Wir konzipierten in relativ kurzer Zeit einen funktionierenden Malroboter mit einem Arduino Board und Johnny Five, einem Framework für IoT und Robotik. Da ich zu diesem Zeitpunkt noch nicht über genügend Programmierkenntnisse verfügte, arbeitete ich von nun an mit Carl Linz zusammen, der schon einige Kenntnisse mit Javascript mitbrachte.
Unser eher spartanischer Prototyp bestand neben einem Schrittmotor sowie einem Servo hauptsächlich aus Lego.
Er konnte Muster auf eine drehende Scheibe zeichnen, die an einen Spirographen erinnerten. Dafür wandelte er die Amplitude von Musikstücken in Bewegungen um.



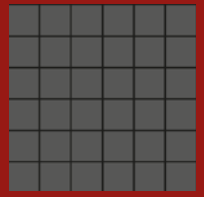




ALGORITHMUS

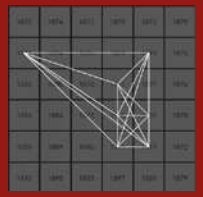


1. Verteilung der Wohnorte mittels GPS-Koordinaten auf einem Quadrat.



2. Reduzierung der Informationen durch Teilung in kleinere Quadrate.

3. Ermittlung des Durchschnittsalters im entsprechenden Quadrat.



4.Verbindung der Bereiche mit ähnlichem Durchschnittsalter.

TRACING THE CITY

Als Abschlussprojekt sollte eine Datenvisualisierung mithilfe eines aus Berlin stammenden Datensatzes und eines Plotters entstehen. Für unsere Visualisierung wählten Carl und ich einen Datensatz der Koordinierungsstelle „Stolpersteine Berlin“. Die Stolpersteine des Künstlers Gunther Deming sollen auf die vielen von Nationalsozialist*innen verfolgten Opfer zwischen 1933 und 1945 aufmerksam machen. Auf Grundlage der Geburtsjahre und der Wohnanschriften der über 8000 eingetragenen Opfer erstellten wir einen Algorithmus, um die Daten in eine abstrakte Visualisierung zu übersetzen.

FINALE PLOTS

LEARNINGS

Ich habe zum ersten Mal von der Berufsbezeichnung „Creative Technologists“ gehört und war sehr überrascht, wie sehr sich die Tätigkeit mit meinem Interessengebiet überschneidet. Besonders der erfrischende Mix aus Konzeptionieren, Erfinden, Basteln und Programmieren hat mir sehr gefallen.
Leider fehlte mir in vielen Momenten das logische Verständnis, um mit Javascript die Dinge so umzusetzen, wie ich sie mir vorgestellt hatte. Dadurch habe ich aber auch gelernt, alternative Lösungsansätze zu finden.
Mir ist bewusst geworden, dass es als Designer*in durchaus sinnvoll ist, sich zumindest ein Grundverständnis verschiedener Programmiersprachen anzueignen, um zielführend mit Entwickler*innen zusammen arbeiten zu können.

Geometrie der Dinge

WHITE CUBE

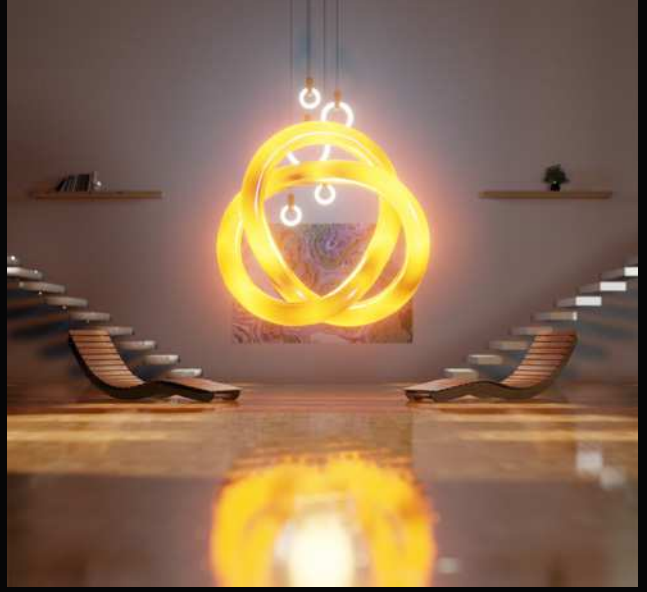
11EG-P Prozess / 14W-MW-L Modellierwerkstatt

Prof. Alexandra Martini / Jörg Misch

Ein Gefühl für Raumwahrnehmung und verschiedene Materialien stand in diesem Kurs im Vordergrund. Dafür wurde beispielsweise mit unterschiedlichen Abformtechniken experimentiert und prozesshaft eine Projektarbeit entwickelt. Ich wählte diesen Kurs als Ausgleich zu meinen überwiegend digitalen Arbeiten.

LOTUS LIGHTS

Zu Beginn setzten wir uns mit einzelnen Übungen zu den Materialien auseinander, wie beispielsweise mit der Abformung eines Feldsteins mithilfe von Gips und Silikon. Außerdem machten wir eine Exkursion in das „Museum der Gegenwart“. Anschließend arbeiteten Anastasiia Ivanchenko, May-Britt Franzen, Max Ehrlich und ich an einer größeren Projektarbeit zusammen. Als Inspiration sollte uns die Gestaltungspersönlichkeit Sol Lewitt dienen, dessen Kunst wir in ersten Schritten analysierten und auswerteten, bevor wir in die experimentelle Phase übergingen.



MATRIX

Anhand einiger Kunstwerke von Sol Lewitt sammelten wir verschiedene Eigenschaften, zu denen jeder Werke kreieren sollte. Zu sehen sind meine Arbeiten zu den Adjektiven: symmetrisch, determiniert, geometrisch und statisch.

DIE IDEE

Nach vielen Experimenten stellte sich heraus, dass wir mit Reispapier, Licht und Farbe arbeiten wollten. Der Kerngedanke war es, eine nachhaltige, kompostierbare Lampe zu bauen.

ENDPRÄSENTATION

LEARNINGS

Der Kurs gab mir, wie erwartet, eine gute Möglichkeit, analog zu arbeiten, auch wenn ich mich nicht komplett von meinem digitalen Gewohnheiten lösen konnte. Interessant fand ich, dass das Projekt im Prozess selbst entstanden ist, ohne sich vorher festgelegte Ziele zu setzen. Ich konnte aber auch feststellen, dass sich in mir eine gewisse Aggression aufbaute, als sich Materialien nicht wie von mir gewünscht verhalten hatten. Das Reispapier ist im Trocknungsprozess beispielsweise jedes Mal gerissen und ich sehnte mich nach mehr Kontrolle.

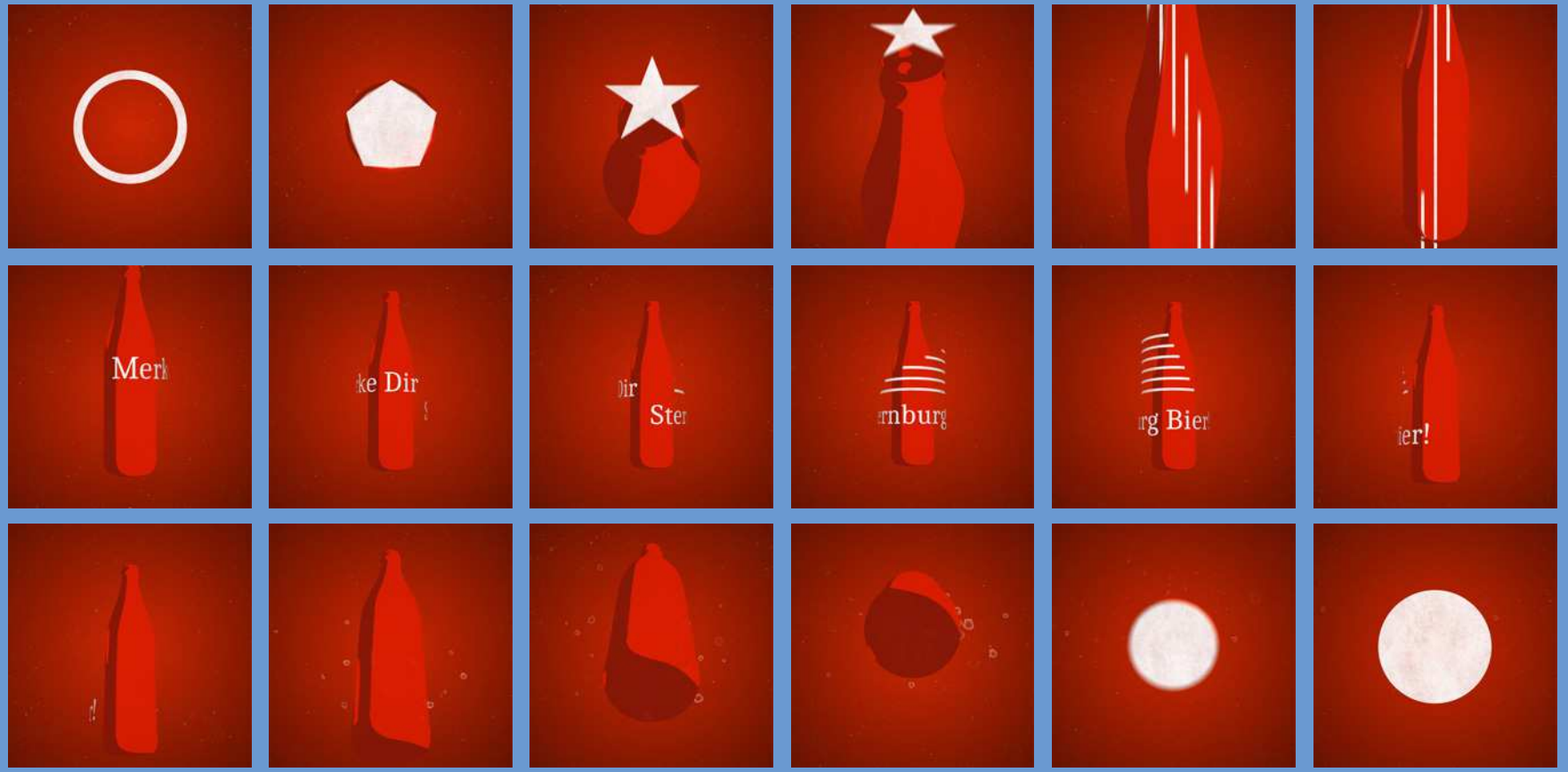
Sterni, Brokkoli & Dampfmaschinen

MOTIONBASIS09: MICRONARRATIVE LOOPS

12EKd-FN Formate + Narration

Prof. Klaus Dufke

„Micronarrative Loops“ war das Thema dieses Motion Design Kurses, bei dem sich alles um Endlosschleifen, Kreisläufe und andere zyklische Wiederholungen drehte. In mehreren Aufgaben wurde das Animieren geübt.
Trotz Vorkenntnissen wählte ich diesen Kurs, um meine Fähigkeiten zu testen und zu verbessern.



STERNBURG MOTION POSTER

25 Frames pro Sekunde

THE CURE MOTION POSTER

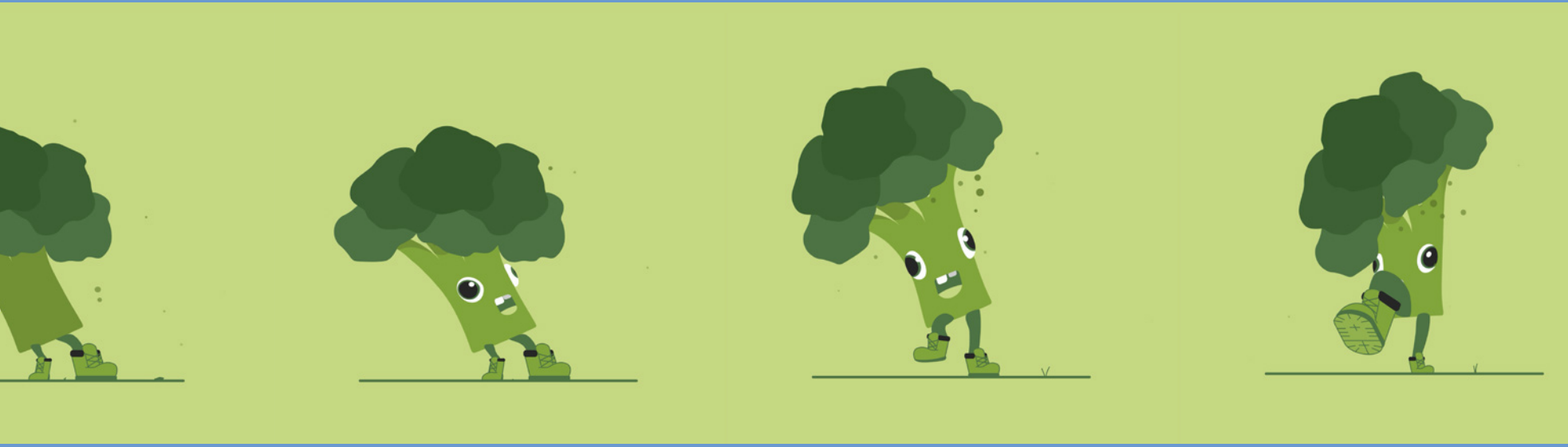
25 Frames pro Sekunde

STERNI UND THE CURE

Die ersten beiden Aufgaben des Kurses beschäftigten sich mit dem bewegten Plakat. Für das erste Motion Poster war kein Thema vorgegeben und ich entschied mich, eine fiktive „Sternburg“ Werbung zu entwickeln. Als Inspiration dienten mir alte Filmplakate.
Beim zweiten Plakat sollte eine Werbung für ein fiktives „The Cure“ Konzert entstehen, die möglichst viel Typografie nutzt.

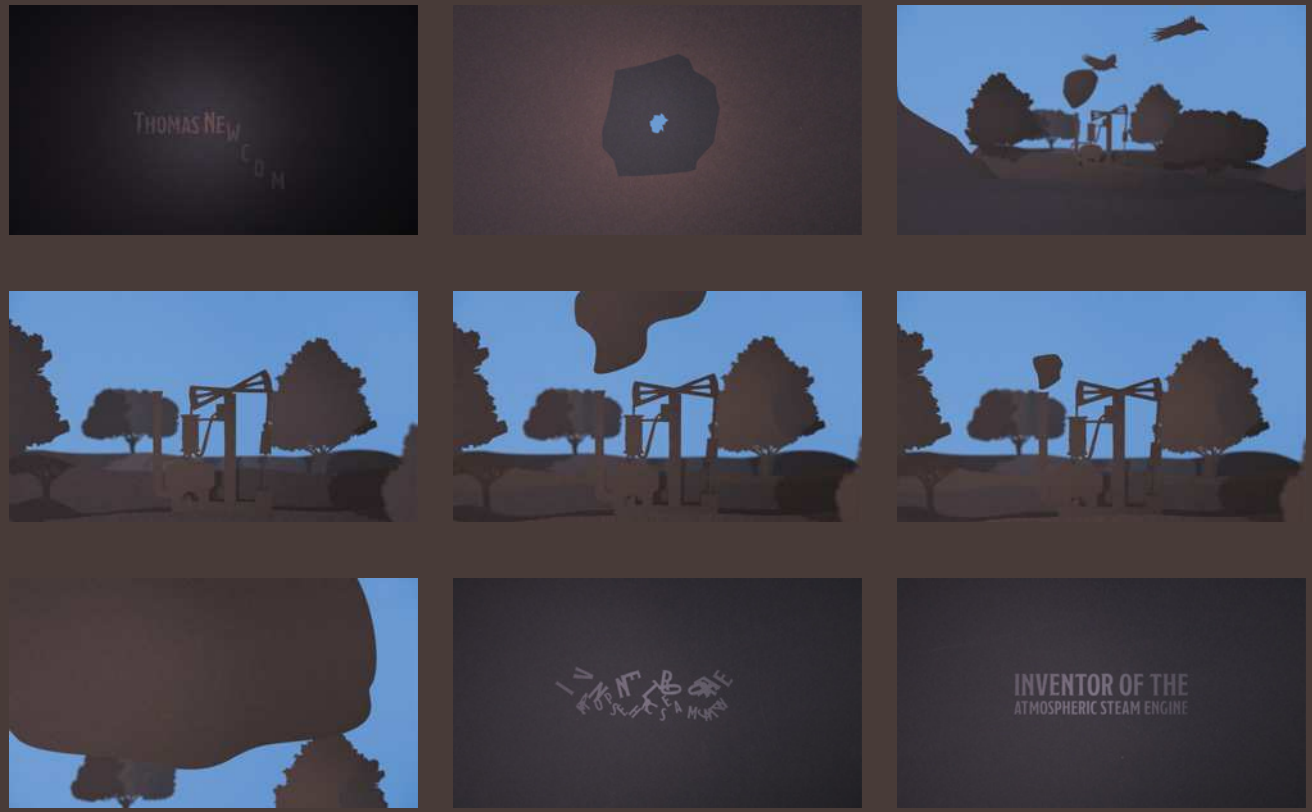
BROKKOLI

In der dritten Aufgabe sollte
ein Bewegungsablauf animiert
werden, die Auswahl
der Technik war freigestellt.
Bei meiner Animation ließ ich
mich vom Illustrator und
Motion Designer
Fabian Rousseau inspirieren.



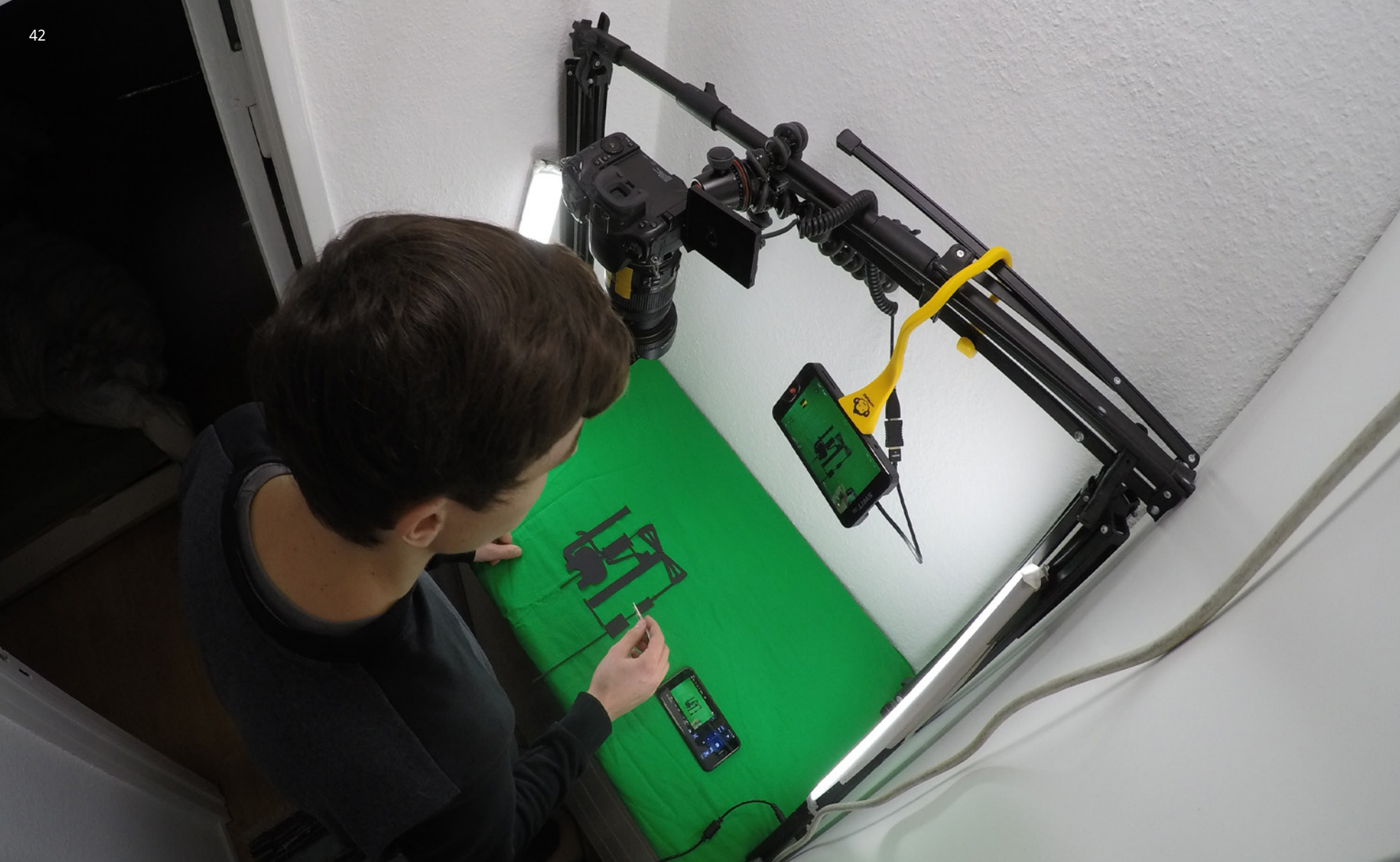
WALK CYCLE ANIMATION

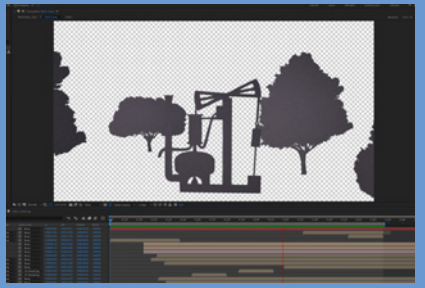
12 Frames pro Sekunde

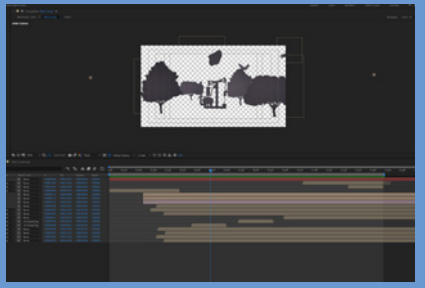


THOMAS NEWCOM

Abschließend gestalteten wir einen Doodle, wie sie durch Google bekannt geworden sind. Als Thema hatte ich mir den Erfinder Thomas Newcomen ausgesucht, der im Jahr 1712 die atmosphärische Dampfmaschine erfand.
Beim Stil ließ ich mich von Lotte Reinigers Scherenschnitt Animationen inspirieren, allerdings wollte ich nicht nur zweidimensional, sondern auch mit der Tiefe arbeiten.







LEARNINGS

Aufgrund meiner Berufserfahrung hatte ich die Gelegenheit, in diesem Kurs meine Kenntnisse weiter zu verbessern und mir neue Workflows anzueignen. Mir ist bewusst geworden, dass mir das Medium Bewegtbild immer noch sehr am Herzen liegt und ich mir vorstellen kann, in Zukunft Interaktion mit Motion Design zu verbinden. In welcher Form das möglich wäre, ist mir bis zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht bewusst.

Schnupperkurs

BASIC INTERFACE

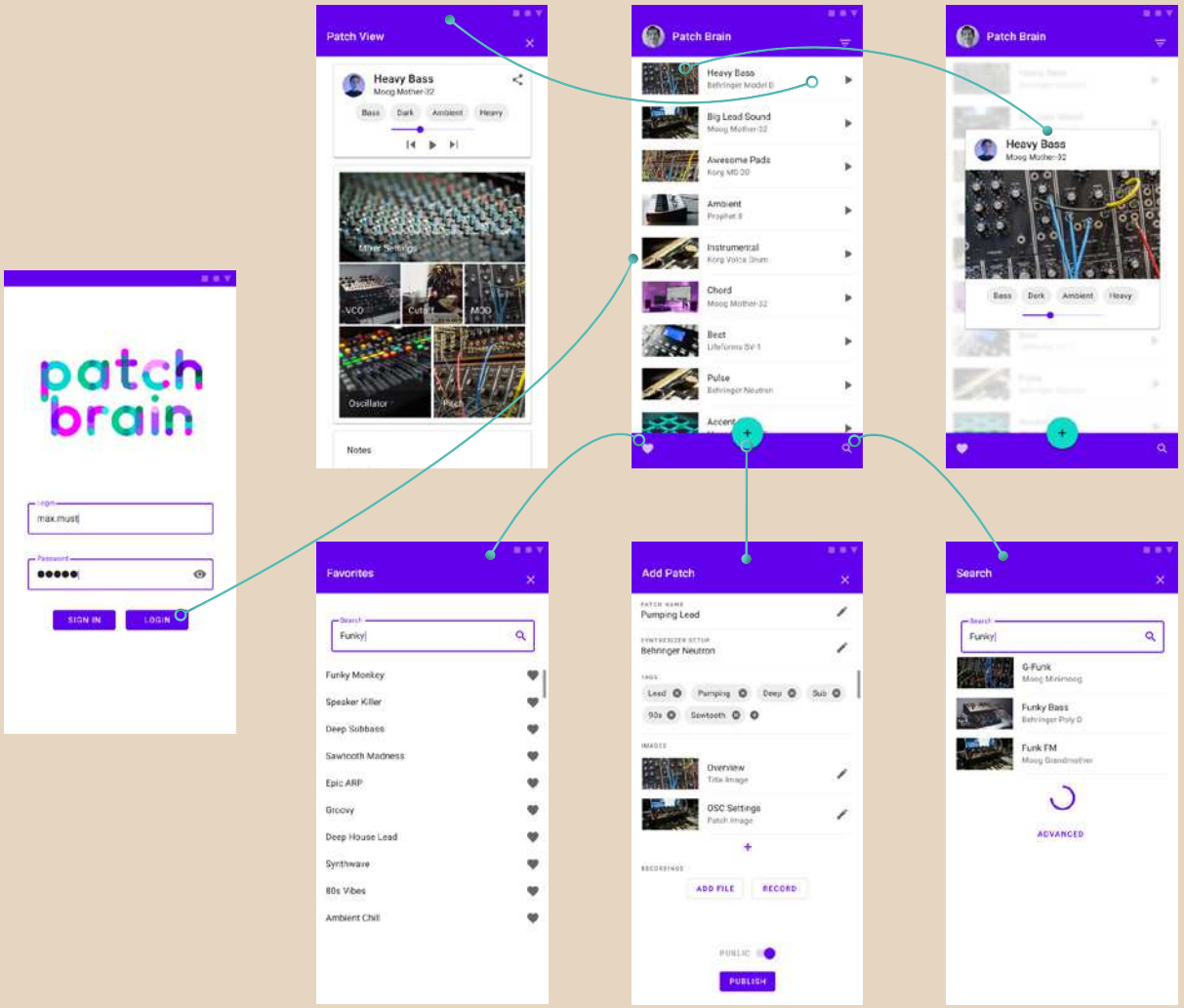
12EId-FI Form + Interaktion

Prof. Boris Müller

Der Kurs bot anhand von theoretischem Input und praktischen Übungen einen ersten Einblick in die zentralen Themen des Interfacedesings. Ich wählte diesen Kurs, um mich mit den Grundlagen des Gestaltens von Benutzer-oberflächen vertraut zu machen.

DIGITALES KOCHBUCH

Zu Beginn gestalteten wir eine digitale Fassung eines Buches. Das Screen-Design sollte hierbei für zwei unterschiedliche Bildschirmgrößen ausgestaltet werden. Mein Projektpartner, Jonathan Carl, hatte relativ schnell die Idee, das Kochbuch „Jerusalem“ von Yotam Ottolenghi und Sami Tamimi zu digitalisieren. Die größte Herausforderung bei der Gestaltung bestand darin, den Charme und die Haptik des original Buches beizubehalten. Aus diesem Grund entschieden wir uns dazu, mit grafischen Elementen des Buchcovers zu arbeiten.



PATCH BRAIN

Bei der zweiten Aufgabe, die ich mit Melwin-Eli Urulu bearbeitete, sollte ein Interface für eine Inspirationsapp gestaltet werden. Unser Konzept mit dem Namen „Patch Brain“ hat den Hintergrund, dass viele analoge Synthesizer und Modularsysteme keine Funktion zum Speichern von Einstellungen bieten. Wir wollten Synthesizer-Fans eine Plattform bieten, um ihre Soundkreationen in Form von Fotos speichern und kategorisieren zu können. Zur besseren Organisation der einzelnen Patches können diese neben Name und Beschreibung auch mit Audioaufnahmen und Tags versehen werden. Dem Nutzer ist dabei freigestellt, ob er seine Kreationen mit einer Community teilen möchte oder nicht.

KLANGBILD

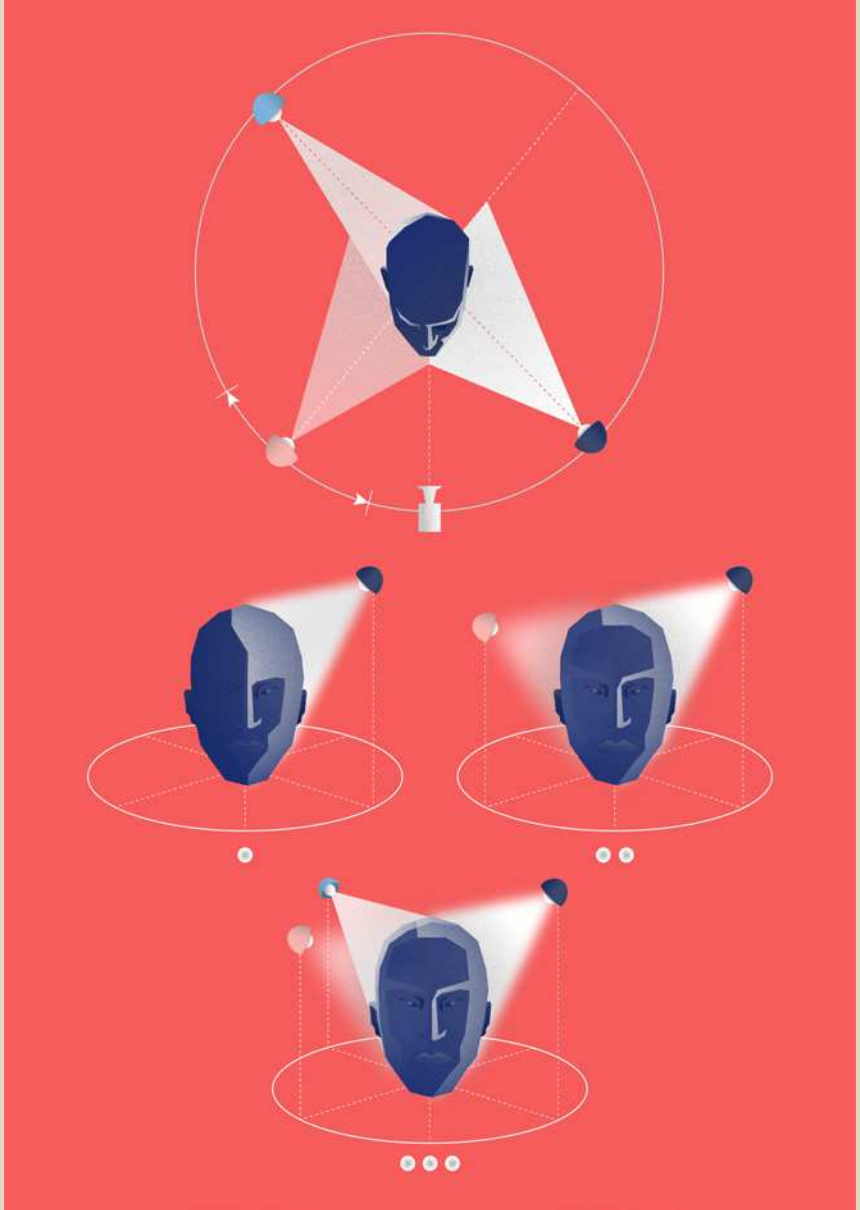
In diesem Abschnitt wurde uns ein zufälliger Klang zugewiesen, der zuvor von anderen Studierenden des Kurses aufgezeichnet wurde.
Ziel war es, diesen Klang in einem Zeitraster visuell darzustellen und die Begebenheiten des Klanges für den Betrachter nachvollziehbar zu machen.
Zuerst kam mir die Idee, diese Aufgabe als interaktive Anwendung umzusetzen.
Leider musste ich diese Idee aus zeitlichen Gründen verwerfen.
Letztendlich entschied ich mich für eine 3D Animation, in der verschiedene Objekte auf die Klangereignisse der Aufnahme reagieren und über die Zeit Einfluss auf die Umgebung nehmen.

SCREENSHOT AUS DEM KLANGBILD

Tonaufnahme aus einem Supermarkt

TAUSEND WORTE

Zum Abschluss hielten wir einen komplexen Sachverhalt in einem Schaubild fest, möglichst ohne mit Text und Zahlen zu arbeiten. Ich entschied mich dazu, einen typischen Aufbau einer Dreipunktausleuchtung darzustellen. Das Poster soll neben der Lichtposition, der Lichtqualität und der Aufbaureihenfolge auch die Auswirkungen auf die Konturen im Gesicht verbildlichen.



LEARNINGS

Der Kurs bot mir eine gute Gelegenheit, Einblicke in die Vielfältigkeit des Interface Designs zu bekommen.
Die klare Strukturierung und die abwechslungsreichen Aufgabenstellungen haben mir dabei geholfen, fokussiert zu bleiben. Besonders das konstruktive Feedback bei Zwischenpräsentationen hat mir sehr dabei geholfen, meine gestalterischen Fähigkeiten weiter zu verbessern. Ich habe aber auch lernen müssen, dass ich mir manchmal zu viel vornehme und die erste Idee nicht immer die beste ist.

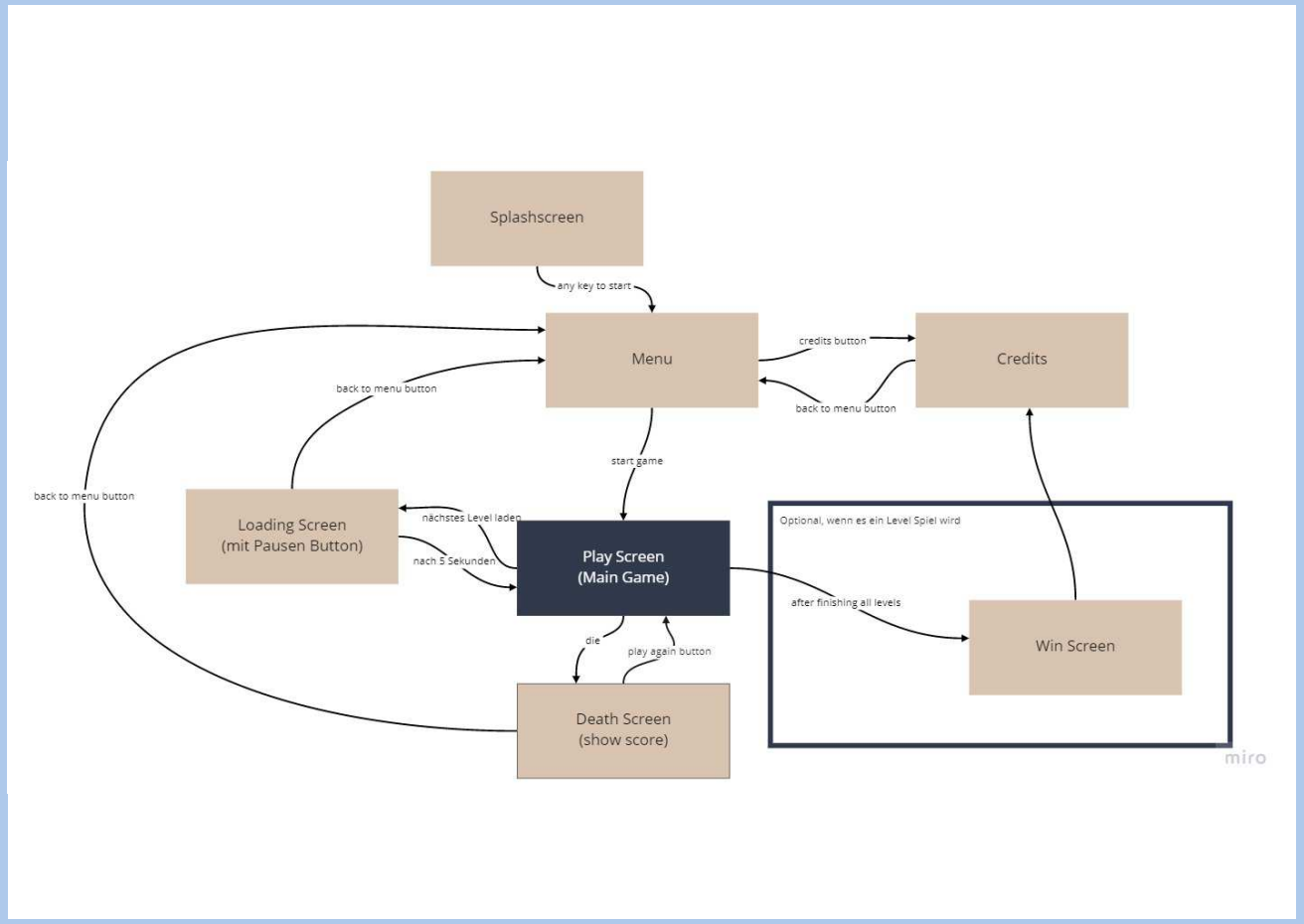
Hyper Casual

Dieser Grundlagenkurs führte in die theoretischen, methodischen und gestalterischen Grundlagen der Mensch-Computer Interaktion ein. Er bot uns als Gruppe die Gelegenheit, ein schon länger geplantes Vorhaben in Form eines Videospiels umzusetzen.

ROUND: 2
SCORE: 10
28
16
6
2
10
13
SCORE:
31
GO!

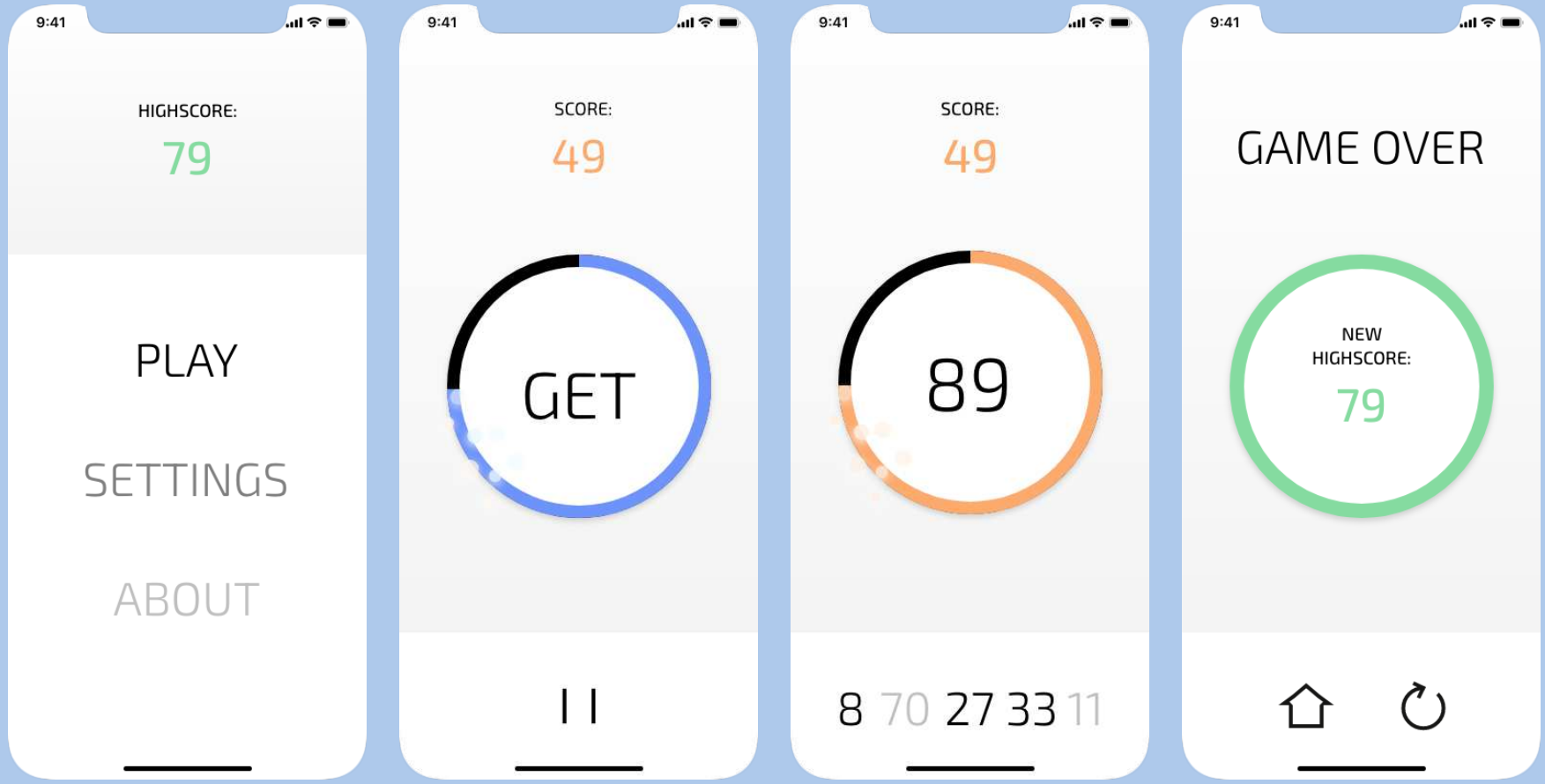
ADD+IT

Ein Hyper Casual Spiel, bei dem die Nutzer*innen nicht das Gefühl haben, ihre Zeit zu verschwenden. Dies war das Ziel unsere Gruppenarbeit, an der Fritz Lewin Brumm, Jannik Zernke, Carl Linz und ich mitwirkten. Bevor wir in den Design- und Entwicklungsprozess übergegangen sind, haben wir verschiedene Methoden angewandt, um die Anforderungen an unser Smartphonespiel festzulegen. Darunter zählt unter anderem die Ermittlung unserer Zielgruppe durch eine User-Research und die Erstellung verschiedener Personas sowie ein User Centered Design Canvas.



GAME FLOW

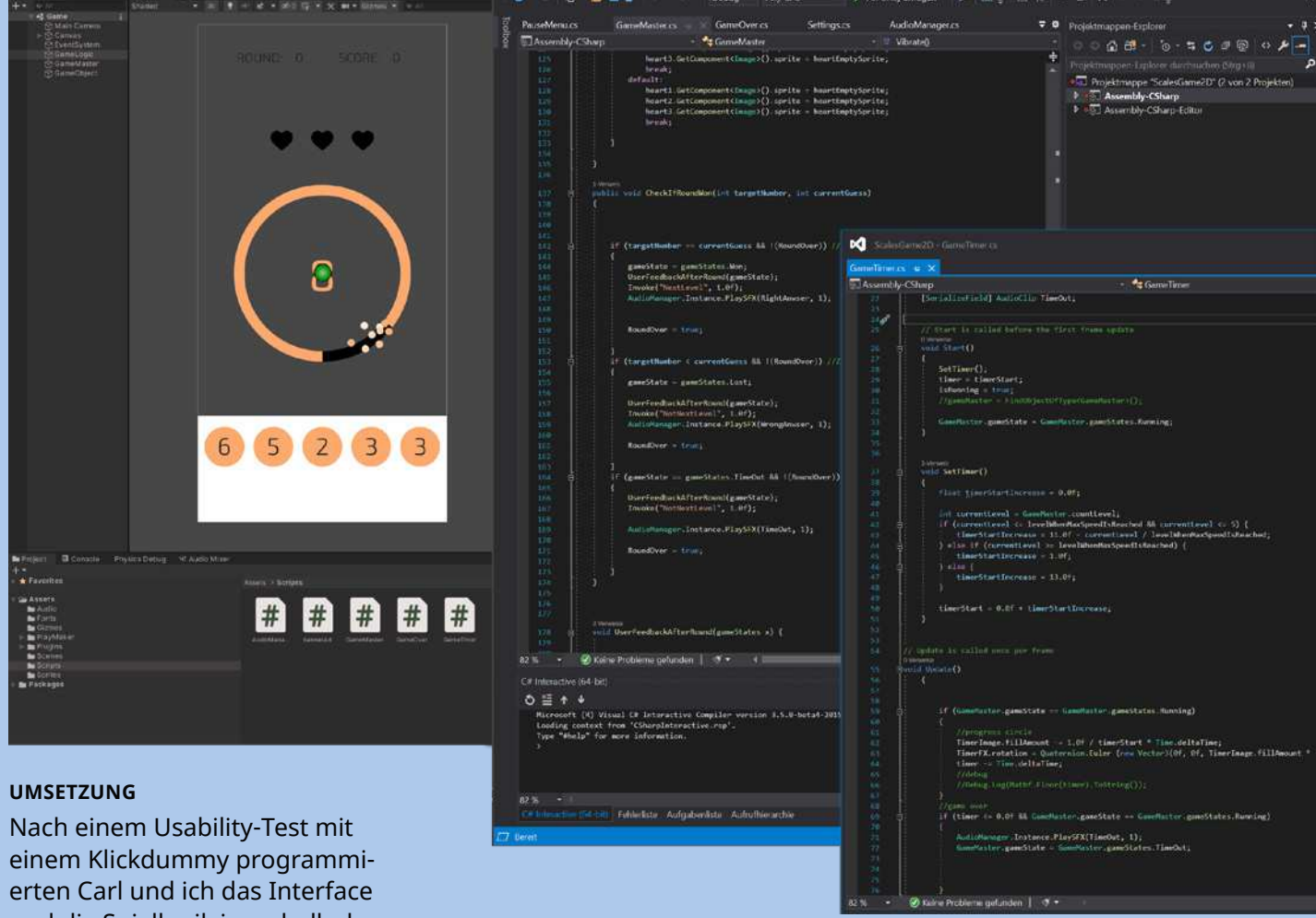
PAPER PROTOTYPES



SCREENDESIGN

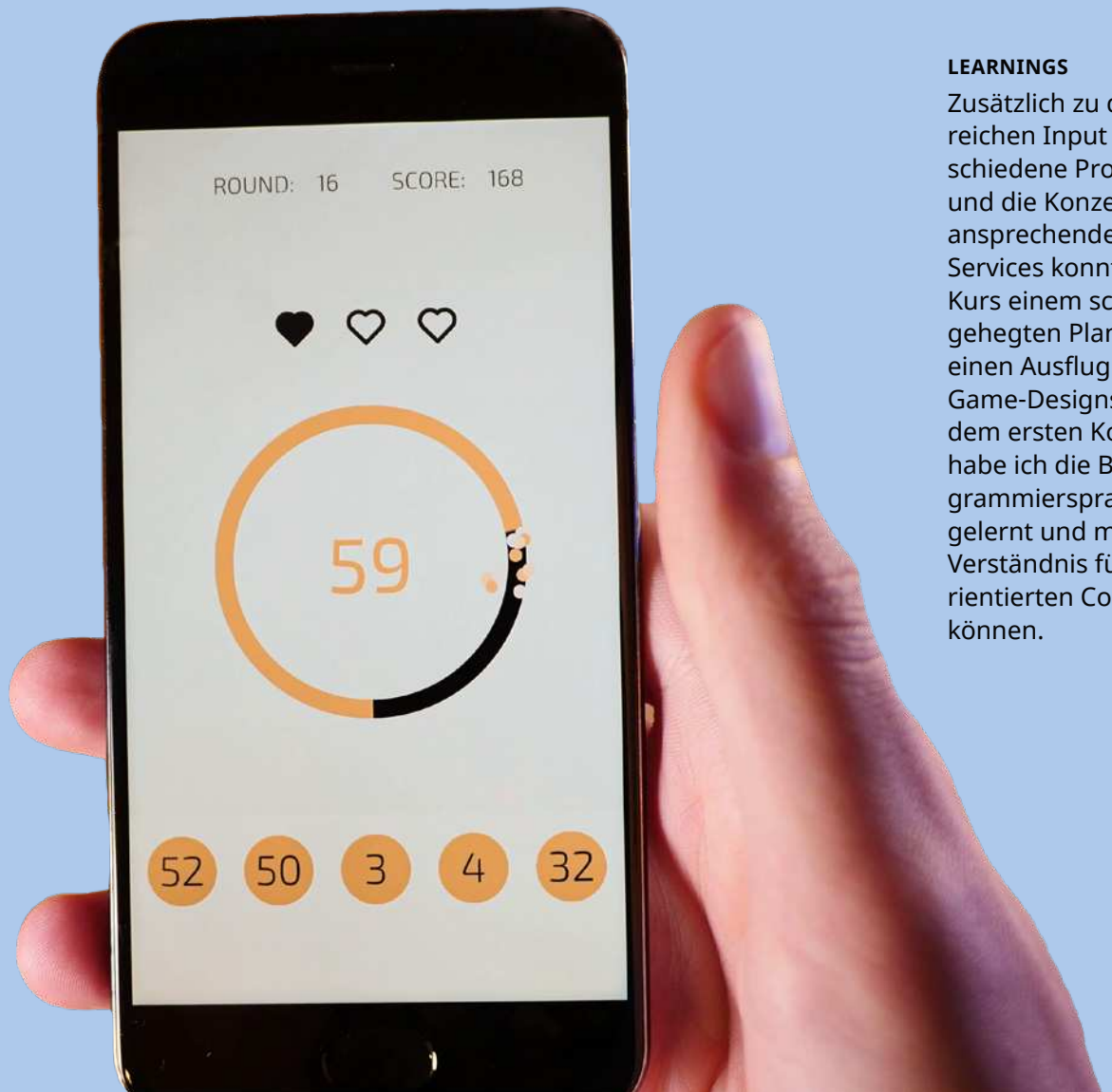
SPIEL KONZEPT

Als Grundprinzip entschieden wir uns für ein klassisches Highscore-Spiel, bei dem es darum geht, so viele Punkte wie möglich zu sammeln.
In unserem finalen Konzept müssen die Spieler*innen unter Zeitdruck aus verschiedenen Zahlenkombinationen wählen, um auf eine zufällig generierte Summe zu kommen. Dadurch wird das Kopfrechnen und Schätzen trainiert.



UMSETZUNG

Nach einem Usability-Test mit einem Klickdummy programmierten Carl und ich das Interface und die Spiellogik innerhalb der Game Engine Unity.



LEARNINGS

Zusätzlich zu dem umfangreichen Input über die verschiedene Prototyping Ansätze und die Konzeptionierung ansprechender Produkte und Services konnte ich in diesem Kurs einem schon lange gehegten Plan nachgehen und einen Ausflug in die Welt des Game-Designs wagen. Neben dem ersten Kontakt mit Unity habe ich die Basics der Programmiersprache C# kennengelernt und mein logisches Verständnis für den objektorientierten Code verbessern können.

Ich habe aber auch lernen müssen, dass das Konzipieren einer Anwendung nur die Spitze des Eisbergs ist und die eigentliche Entwicklung und Veröffentlichung mehr Zeit in Anspruch nimmt, als man erwarten würde. Um unser kleines Spiel „Add+It“ in den Google Play Store und Apple App Store zu bringen, habe ich nach Abschluss des Kurses viel Zeit investiert. Für mich persönlich steht jedoch fest, dass ich mich trotzdem weiter mit der Thematik Spiele- und Softwareentwicklung beschäftigen möchte. Bedingt durch die Corona-Pandemie konnten wir als Team auch gute Workflows entwickeln, um gemeinsam von zu Hause aus an Projekten dieser Art zu arbeiten.

Daten, Daten, Daten

DATA PORTRAITS

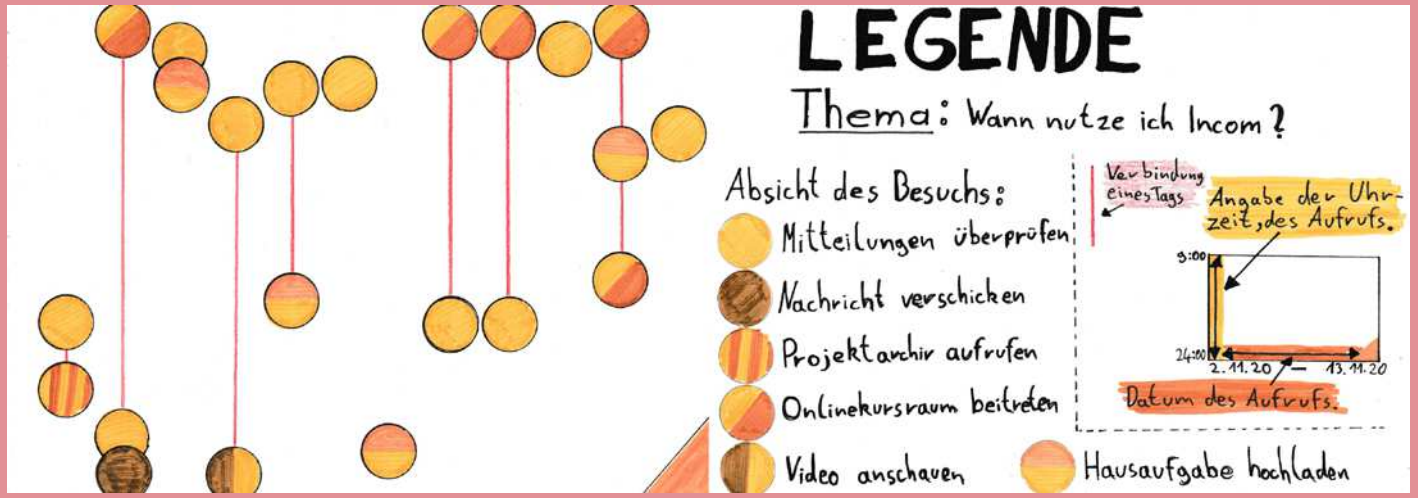
11EG-B Basics

Prof. Myriel Milicevic

Vermessen, zählen, kartieren, vergleichen, auswerten — Das Thema Datensammlung stand in diesem Kurs im Mittelpunkt. Wie können Daten visualisert werden und was sollte man als Gestalter*in hinterfragen? Dieser Kurs interessierte mich aufgrund der Mischung aus analoger und digitaler Arbeitsweise.

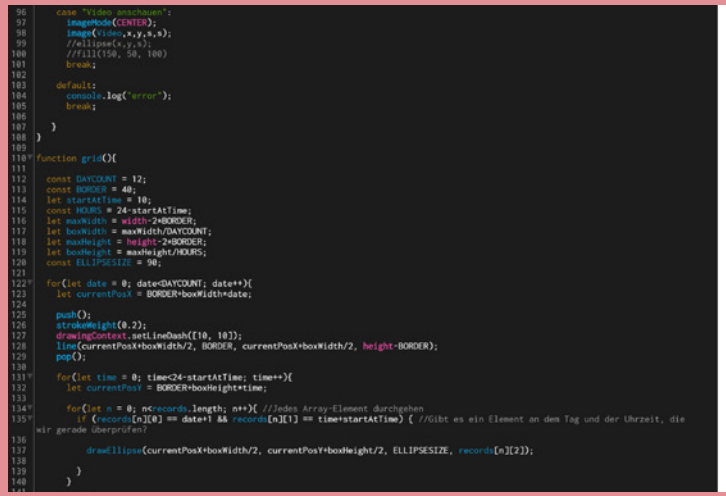
DATA PORTRAITS

Zur Kernthematik „Datensammlung“ wurde mit gestalterischen und iterativen Prozessen das konzeptionelle Entwerfen und Entwickeln von Methoden geübt, um experimentell zu Ergebnissen zu gelangen. Neben zahlreichen Übungen, Referaten und Diskussionen, in denen das Thema durchaus auch kritisch beleuchtet wurde, erhielten wir einen Einblick in das Coden mit der JavaScript Library p5.js.

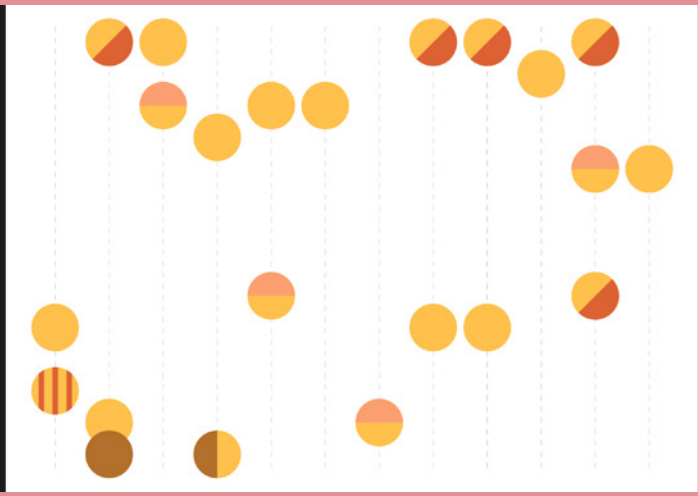


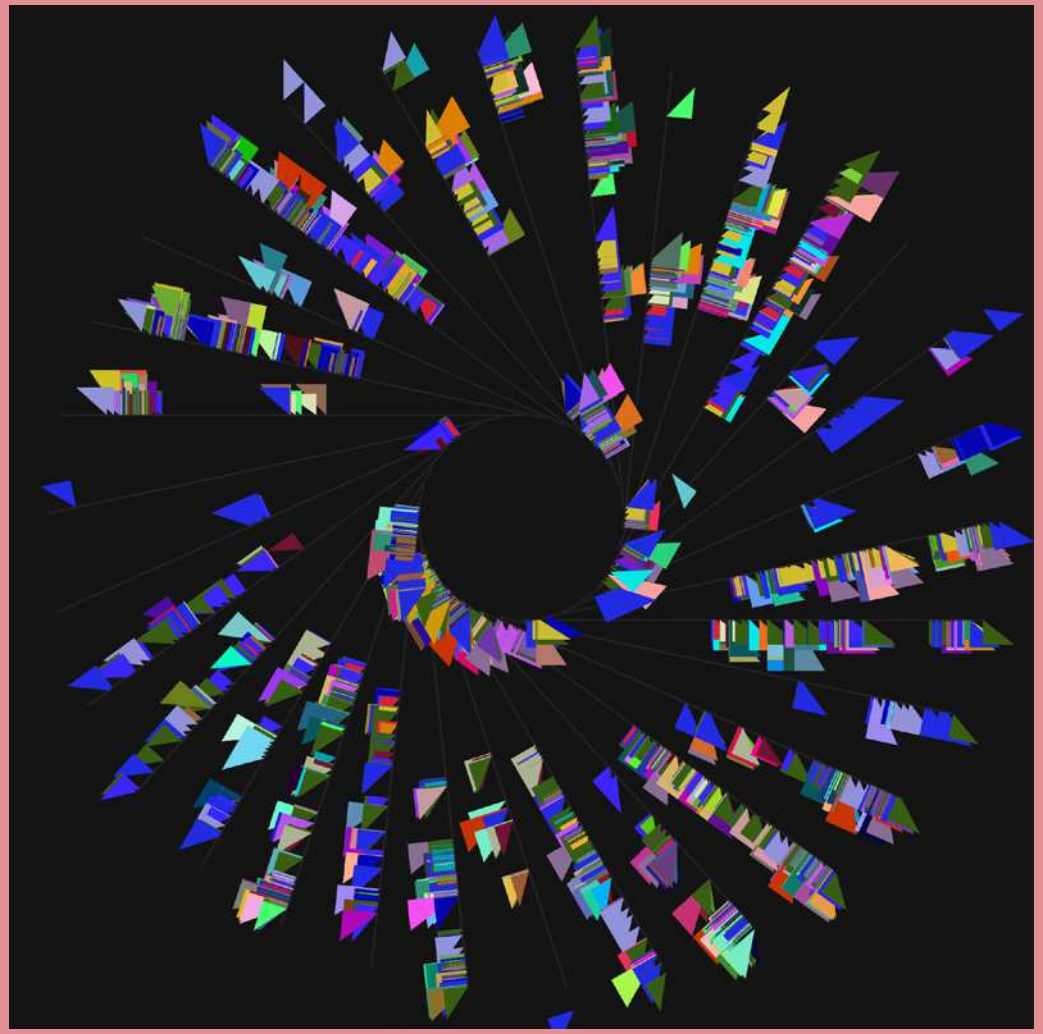
DEAR DATA

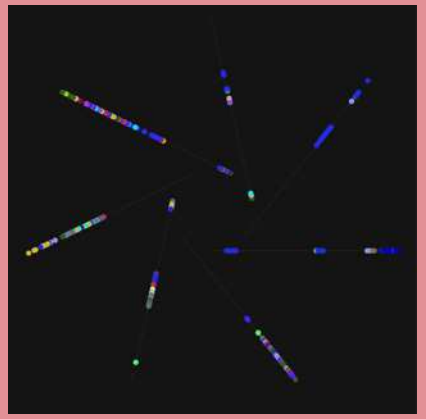
In dieser Aufgabe wurden Regeln zum Sammeln eines Datensatzes aufgestellt. Die Daten wurden über den Zeitraum von einer Woche gesammelt und anschließend in Form einer analogen und digitalen Daten-Postkarte visualisiert.



```
    case "Video anschauen":
      imageMode(CENTER);
      image(video,x,y,s,s);
      //ellipse(x,y,s);
      //fill(150, 50, 100)
      break;

    default:
      console.log("error");
      break;

  }
}

function grid(){

  const DAYCOUNT = 12;
  const BORDER = 40;
  let startAtTime = 10;
  const HOURS = 24-startAtTime;
  let maxWidth = width-2*BORDER;
  let boxWidth = maxWidth/DAYCOUNT;
  let maxHeight = height-2*BORDER;
  let boxHeight = maxHeight/HOURS;
  const ELLIPSESIZE = 90;

  for(let date = 0; date<DAYCOUNT; date++){
    let currentPosX = BORDER+boxWidth*date;

    push();
    strokeWeight(0.2);
    drawingContext.setLineDash([10, 10]);
    line(currentPosX+boxWidth/2, BORDER, currentPosX+boxWidth/2, height-BORDER);
    pop();

    for(let time = 0; time<24-startAtTime; time++){
      let currentPosY = BORDER+boxHeight*time;

      for(let n = 0; n<records.length; n++){ //Jedes Array-Element durchgehen
        if (records[n][0] == date+1 && records[n][1] == time+startAtTime) { //Gibt es ein Element an dem Tag und der Uhrzeit, die
wir gerade überprüfen?

          drawEllipse(currentPosX+boxWidth/2, currentPosY+boxHeight/2, ELLIPSESIZE, records[n][2]);

        }
      }
```





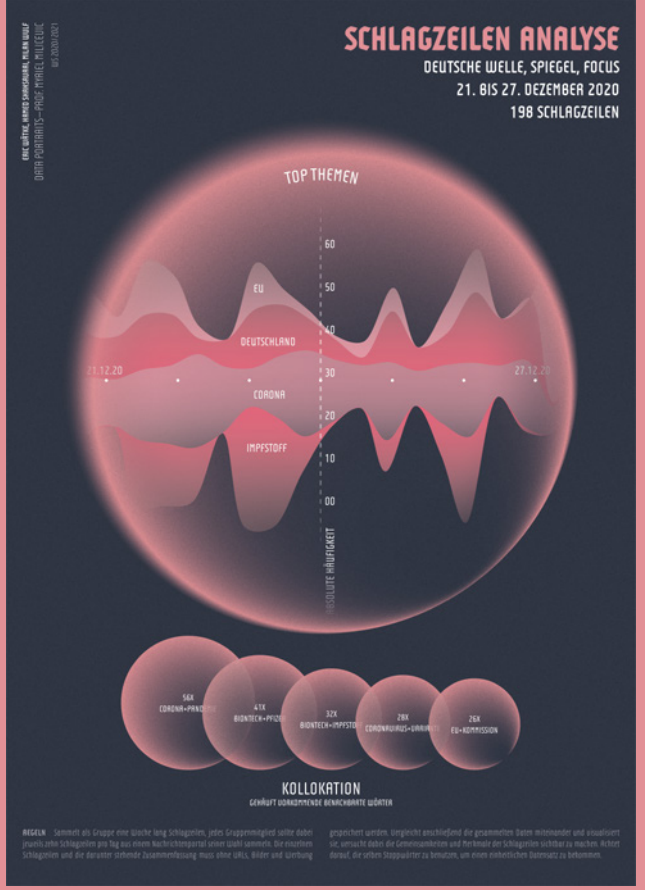


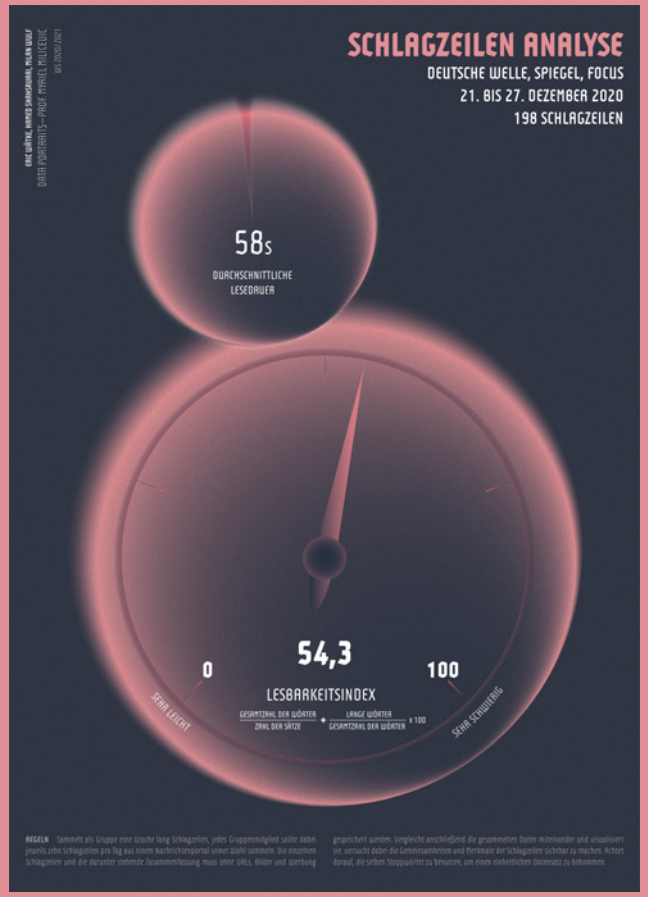
BROWSING HISTORY

Visualisierung mit p5.js auf Grundlage meines Browserverlaufs

SCHLAGZEILEN ANALYSE

Als Abschlussprojekt sollte ein Zusammenhang in einem Datensatz in Form einer Posterserie sichtbar gemacht werden. Hamed Shahsavari, Eric Wätke und ich entschieden uns dazu, eine Woche lang Schlagzeilen aus verschiedenen Quellen zu sammeln, um deren Gemeinsamkeiten herauszufinden.



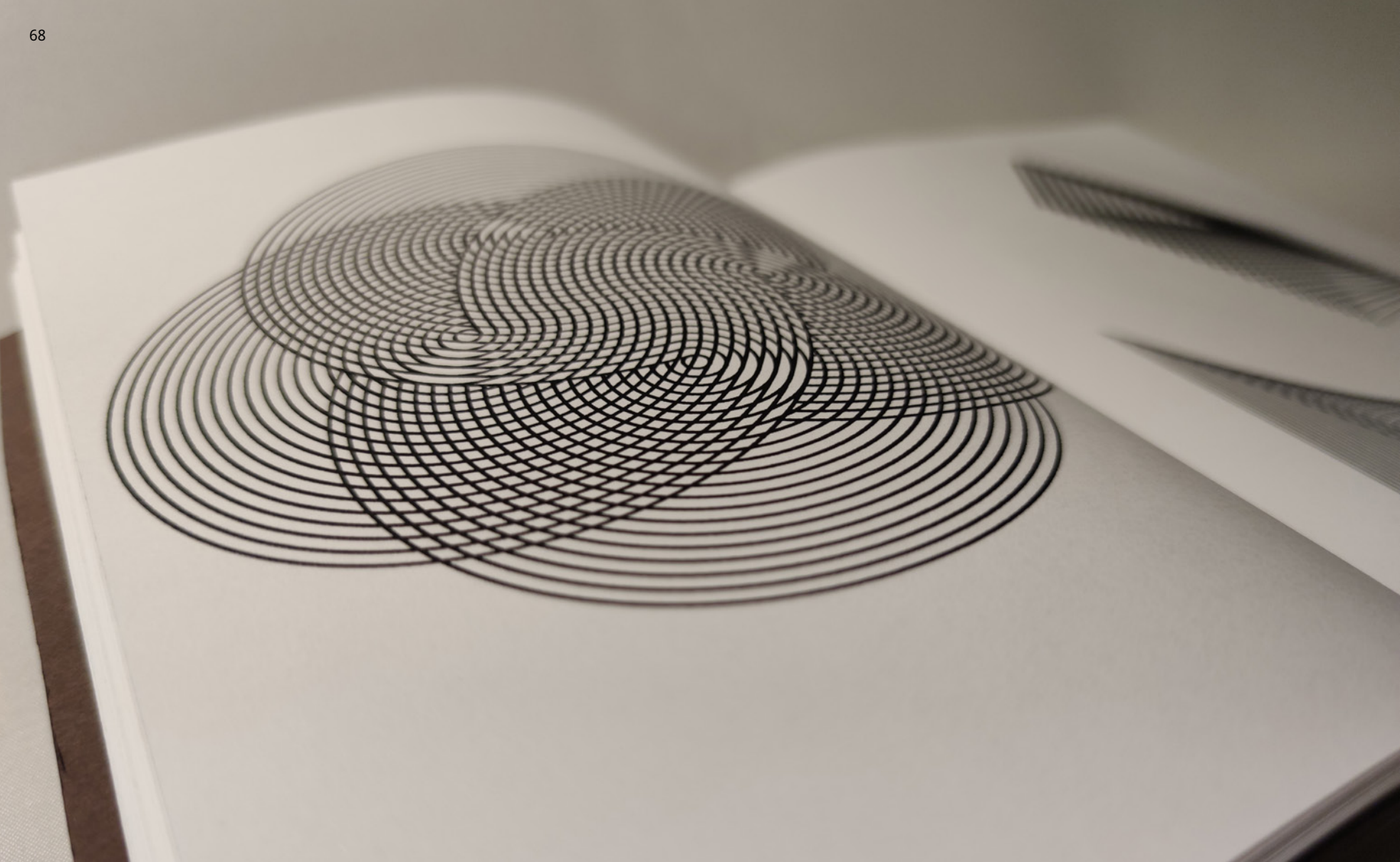


LEARNINGS

Ich habe gelernt, abstrakte Daten und Zusammenhänge in eine visuell erfassbare Form zu bringen und dabei nicht nur auf konventionelle Methoden zurückzugreifen, sondern auch experimentelle Ansätze auszuprobieren. Bei der Vorbereitung unseres Referats über Machine Learning und Computer Vision habe ich mich erstmals zu den verschiedenen Technologien belesen und war sehr überrascht, wie interessant ich die Thematik fand. Ich könnte mir vorstellen, mich näher damit zu beschäftigen. Ein Erfolg war für mich auch, dass ich meine gelernten JavaScript Basics aus dem Creative Technologists Kurs anwenden und erweitern konnte.

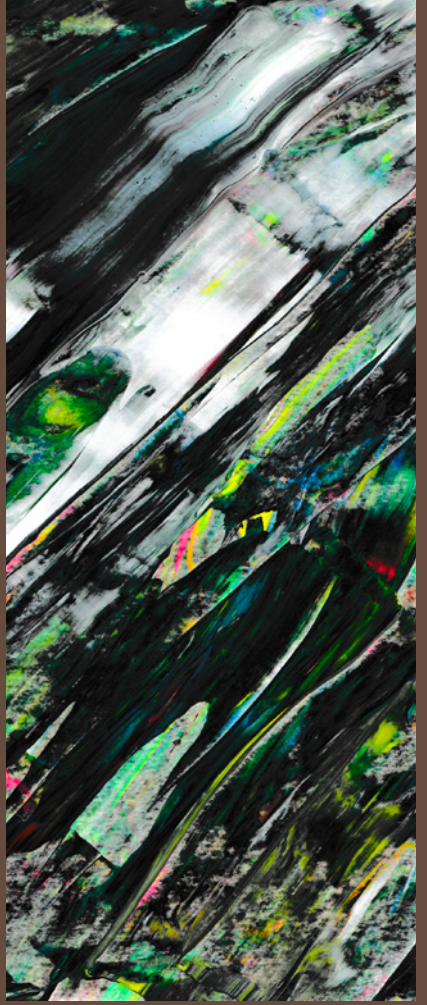
Quantität statt Qualität

Der Kurs befasste sich mit grundlegenden gestalterischen Elementen und verschiedenen Themenfeldern der visuellen Kommunikation. Dieser Kurs wurde mir von einem Kommilitonen empfohlen.



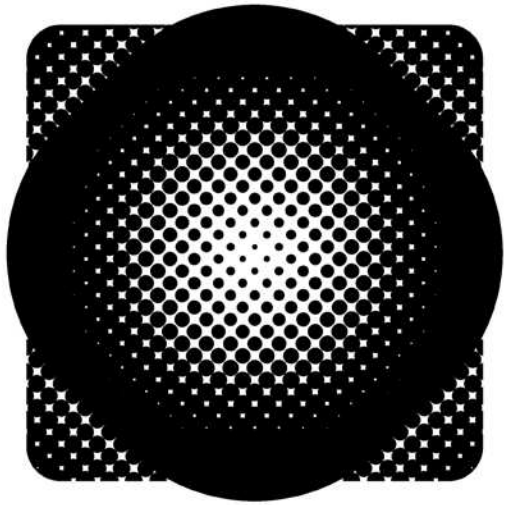
GESTALTUNGSGRUNDLAGEN

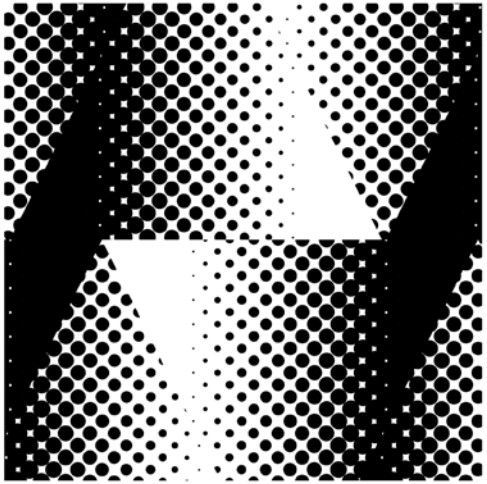
In diesem Kurs wurden wöchentlich neue Darstellungstechniken, Methoden und Bildsprachen aus dem Themenfeld der visuellen Kommunikation ausprobiert. Dabei sollten möglichst viele verschiedene Varianten einer jeweiligen Aufgabe produziert werden. Die Ergebnisse der aufeinander aufbauenden Übungen sollten anschließend gedruckt und zu einem Buch gebunden werden.

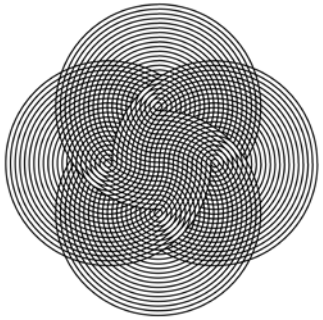


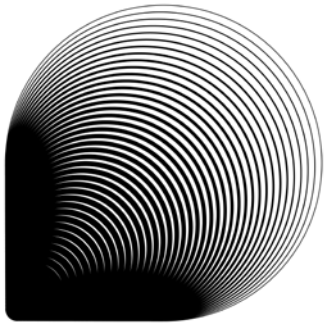
ACRYL

Farbe und Kontrast







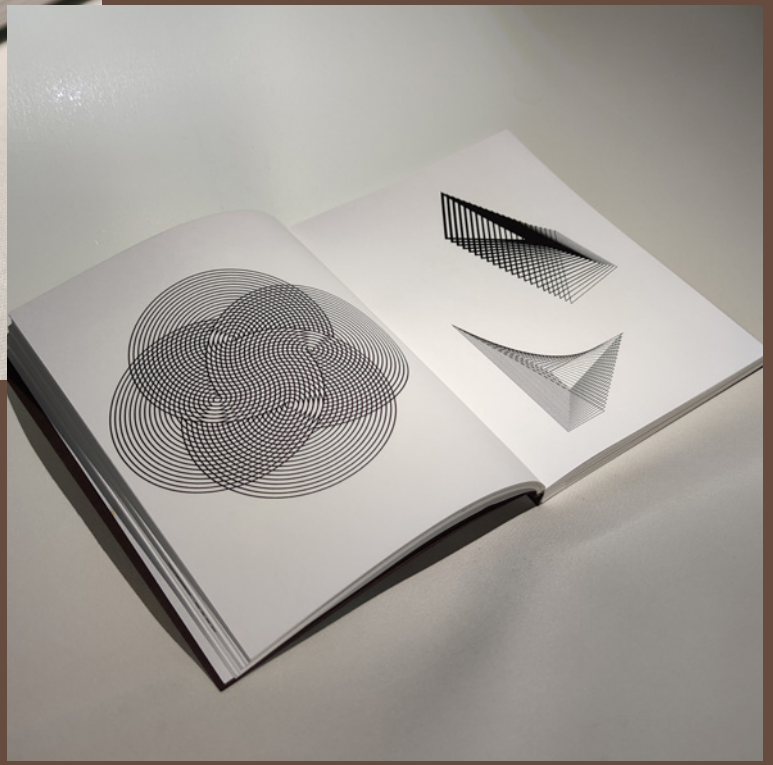


RASTER

grafische Effekte als Gestaltungsmittel

RISODRUCK

freie Komposition



LEARNINGS

Die größte Erkenntnis in diesem Kurs war für mich, dass ich mit meiner persönlichen Wahl des Interfacedesignstudiums, statt des Kommunikationsdesignstudiums, richtig lag. Ich habe mir bei den verschiedenen Übungen zwar Mühe gegeben, habe aber oftmals gemerkt, dass mir der nötige Enthusiasmus fehlte. Das lag daran, dass möglichst viele Werke zu einer Aufgabe entstehen sollten, anstatt einzelne Werke, die dadurch wahrscheinlich qualitativ hochwertiger gewesen wären. Beim Binden des Buches wurde meine Geduld auf die Probe gestellt. Trotzdem war es ein Erfolgserlebnis, die beiden selbst gebundenen Exemplare in den Händen zu halten.

BUCHDRUCK

Fadenheftung

GrandWatch

ANALYSEMETHODEN IM INTERFACEDESIGN

12EId-MK Mensch + Kontext

Prof. Constanze Langer

In diesem Kurs wurde vermittelt, wie man durch die Analyse des Kontextes die Rahmenbedienungen für einen soliden Entwurf eines Produktes schafft. Diesen Kurs wählte ich, um mir weitere Kenntnisse im Bereich des Interfacedesigns anzueignen.

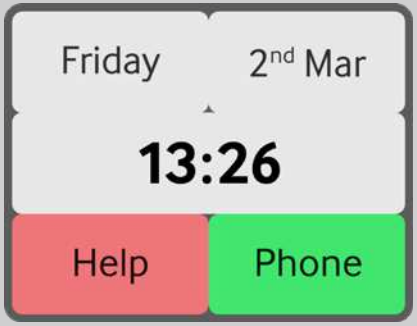
Friday
2nd Mar
13:26
Phone
Help

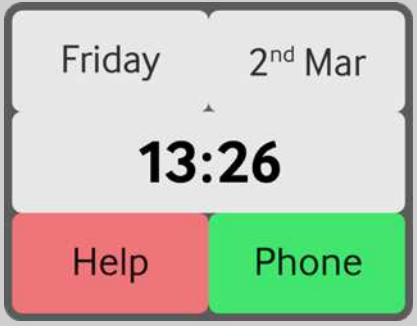
GRANDWATCH

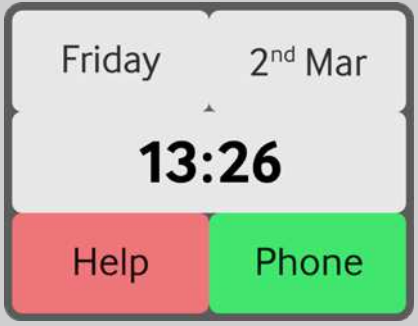
Innerhalb des Kurses sollten wir sämtliche Interfaces und Touchpoints im Umfeld einer Person, die wir trotz der Corona-Pandemie treffen konnten, untersuchen und analysieren.
In einem Interview mit meiner Großmutter habe ich ihre Wünsche, Bedürfnisse sowie Ängste und Sorgen notiert und ausgewertet.
Auf Grundlage dessen ist die „GrandWatch“ entstanden, eine leicht zu bedienende Smartwatch für Senior*innen.

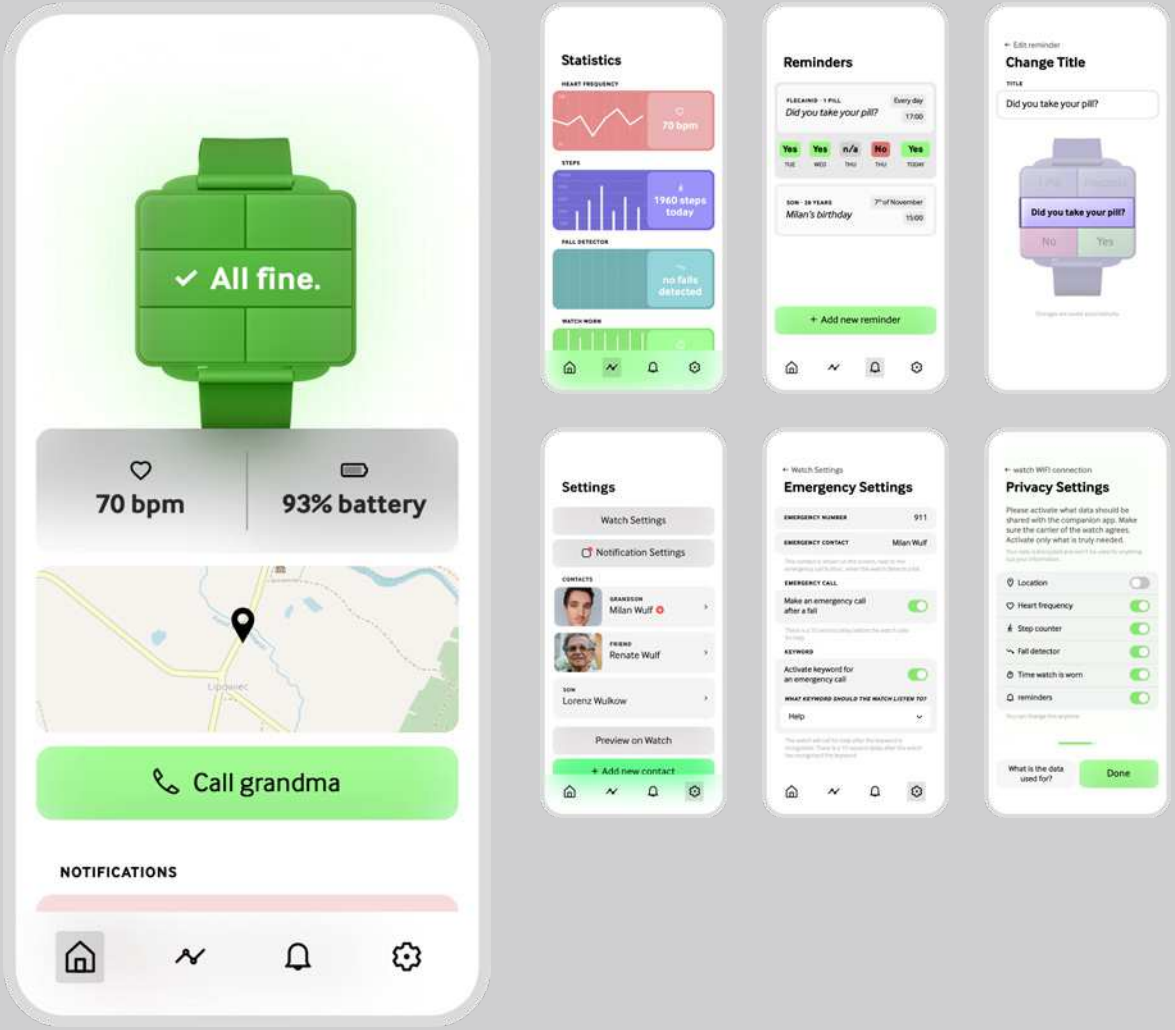
USER INTERFACE

Auf Grundlage des Interviews, einer Marktanalyse und einer Anforderungsanalyse ist diese Benutzeroberfläche entstanden. Bei der Gestaltung wurde darauf geachtet, dass die Bedienung besonders intuitiv ist. Statt mit einem Touchscreen ist die „GrandWatch“ mit LCD-Buttons ausgestattet. Die Tasten bieten ein haptisches Feedback und lassen sich auch mit zittrigen Fingern bedienen.









COMPANION APP

Um die Bedienung der Uhr so einfach wie möglich zu halten, wurden alle Einstellungen in eine App ausgelagert. Die Companion App richtet sich nicht an die Träger*innen der Uhr selbst, sondern an deren Familie oder Pfleger*innen. Deshalb verfolgt das Interface der App einen grundsätzlich anderen Ansatz.
An dieser Stelle möchte ich Carl Linz meinen großen Dank aussprechen, der mir bei der Umsetzung der beiden Interfaces enorm geholfen hat.

3D GEDRUCKTER PROTOTYP

3D RENDERING

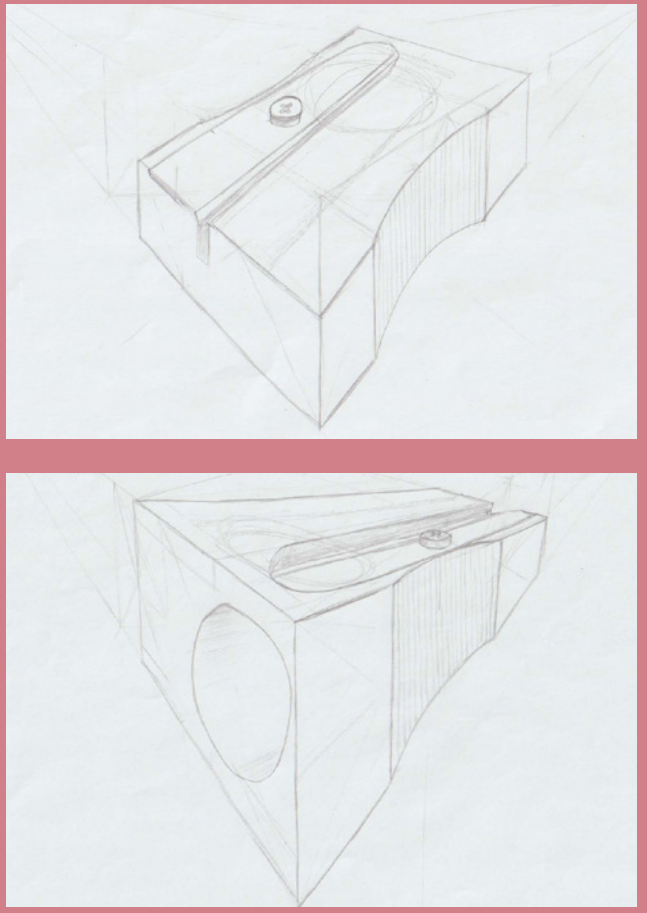
LEARNINGS

Mir hat der Kurs besonders viel Spaß gemacht, weil ich ein Projekt umsetzen konnte, zu dem ich dank meiner Oma einen persönlichen Bezug hatte. Ich konnte das erste Mal über ihre Sorgen und Ängste bezüglich ihrer Demenzkrankheit sprechen. Dadurch konnte ich lernen, Bedürfnisse von Nutzer*innen aus Gesprächen herauszufiltern. Der Kurs bot ein hohes Maß an Gestaltungsfreiraum, was mir das Gefühl gab, mich nicht bei der Bearbeitung einschränken zu müssen. Das hat mir dabei geholfen, selbstständig strukturierter zu arbeiten. Ich konnte bereits vorhandene Kenntnisse ausbauen und neue dazu gewinnen, dazu zählt
unter anderem auch mein erster 3D-Druck.

Das lief nicht so gut

NICHT SO MEINS

Natürlich gibt es auch Dinge, die im Grundstudium nicht so gut liefen, wie ich es mir gewünscht hätte. Dazu zählen zum Beispiel die beiden Atelier Kurse „Design Sketching 1“ und „Das digitale Rendering“, bei denen ich versucht habe, ein Gefühl fürs räumliche Zeichnen zu bekommen. Leider musste ich feststellen, dass ich darin nicht besonders talentiert bin und mir die nötige Motivation fehlt. Im Einführungskurs zur CAD Software Fusion 360 merkte ich, dass mir das Mesh basierte Modeling in Blender deutlich besser gefällt. In der Projektwoche mit dem Titel „Pixel Project“ fiel mir auf, dass ich mich für Fontdesign nicht so sehr begeistern kann, wie viele meiner Komiliton*innen. Die kleinteilige Arbeit erforderte viel Zeit, die ich lieber für andere Projekte nutzen wollte. Im „Human Centered Design Bootcamp“, einem Workshop, in dem es darum ging, mithilfe des Double Diamond Prinzips ein Mobilitätskonzept für die Deutsche Bahn zu entwickeln, konnte mich das Ergebnis nicht überzeugen. Ich hatte das Gefühl, dass die angewandte Methode nicht viel zu unserem Ideenprozess beitragen konnte und ein einfaches Brainstorming auch zum Ziel geführt hätte. Den Kurs „Design & Code“ fand ich sehr interessant und die große Hilfsbereitschaft von Martin Lexow, hat mir sehr dabei geholfen, mein logisches Verständnis für Programmiersprachen weiter zu verbessern. Ich konnte mich nur nicht damit anfreunden, SwiftUi und XCode zu lernen, die nur im Zusammenhang mit dem geschlossenen Apple Ökosystem funktionieren und nicht mit anderen Betriebssystemen. Ich konnte dennoch alle Kurse erfolgreich abschließen und hatte nie das Gefühl, nichts Neues gelernt zu haben.

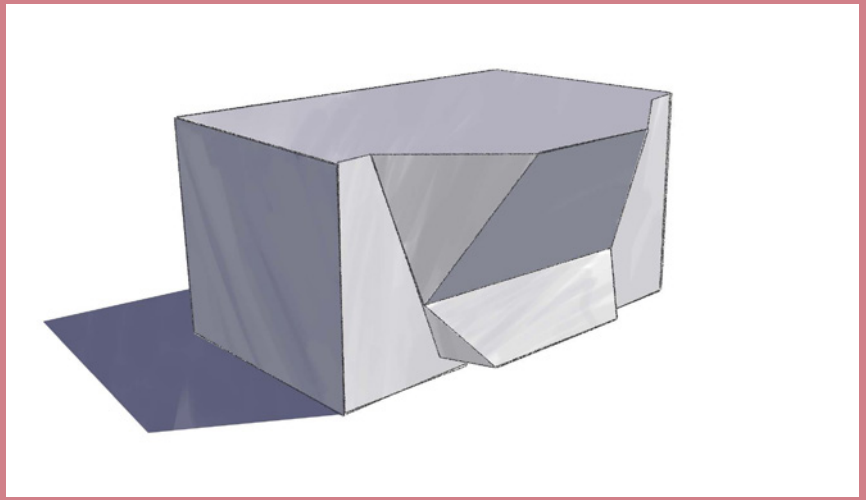


DESIGN SKETCHING

Bleistiftskizzen

FUSION 360

mechanisches Bauteil, finalisiert in Blender



DAS DIGITALE RENDERING

gezeichnet in Photoshop

PIXEL RUNNER 2049

PIXEL PROJECT

selbst entworfene Font

Neben den Kursen

WEITERE PROJEKTE

Neben den Kursen an der Fachhochschule arbeite ich als Freelancer im Bereich Videografie und Motion Design sowie an privaten Projekten. Durch die selbständige Tätigkeit kann ich mir das Studium selbst finanzieren und gleichzeitig neu erlente Fähigkeiten in der Praxis ausprobieren. Aktuell helfe ich zum Beispiel Katharina Brackemann und Michael Nguyen bei der Umsetzung mehrerer Imagefilme für den Fachbereich Konservierung und Restaurierung.

IMAGEFILMDREH

Fachhochschule Potsdam

MOTION DESIGN

Kunde: Osram Semiconductors
Agentur: Nur Baute Berlin GmbH

LOWPOLY ANIMATION

Prävisualisierung für Kundenprojekt

VISUAL EFFECTS

Inheritance: Kurzfilmprojekt von Studierenden der Beuth Hochschule Berlin

GAFFER UND COMPOSITING

Werbefilm für HelloBetter

PROJECTOR PHOTOGRAPHY

privates Projekt

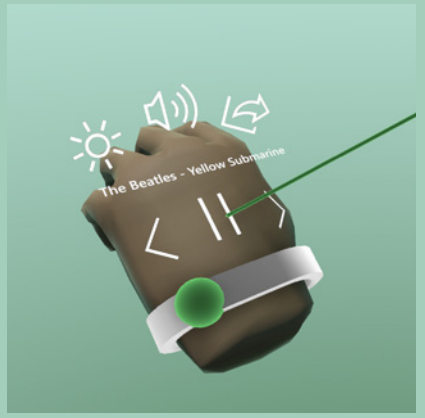
SCHERENSCHNITT

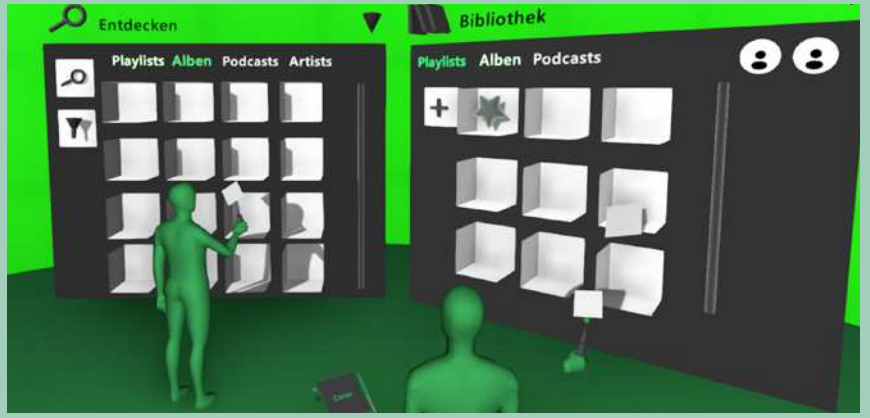
privates Projekt

LEARNINGS

Durch meine selbstständige Arbeit habe ich vor allem gelernt, wie wichtig ein gutes Zeitmanagement und die Kommunikation mit den Kund*innen für ein erfolgreiches Projekt sind. Die bisherigen Aufträge haben mir auch geholfen zu filtern, welche Tätigkeiten mir auf längere Sicht Spaß machen und welche nicht. Dinge, die mir Spaß machen, versuche ich in privaten Projekten weiter zu fokussieren. Mittlerweile habe ich auch ein besseres Gefühl dafür bekommen, wie viel meine Dienstleistungen wert sind. Gerade am Anfang ist es mir besonders schwer gefallen, einen Preis festzulegen und ich habe oft viel zu wenig veranschlagt. Auch habe ich mich erstmals mit dem Thema Steuern beschäftigt, in diesem Bereich muss ich aber noch vieles lernen.

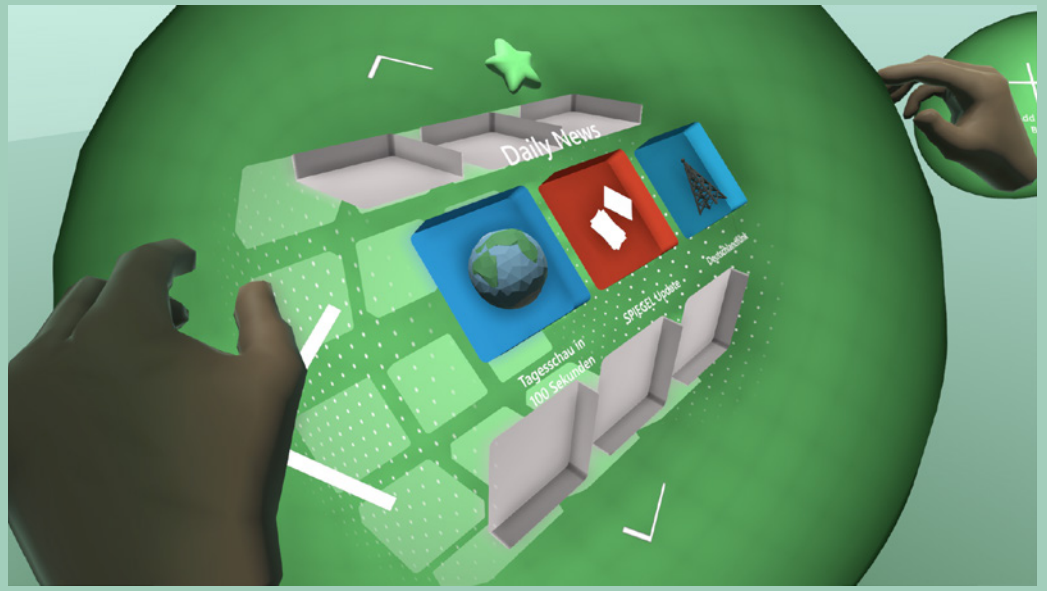
Was kommt jetzt?

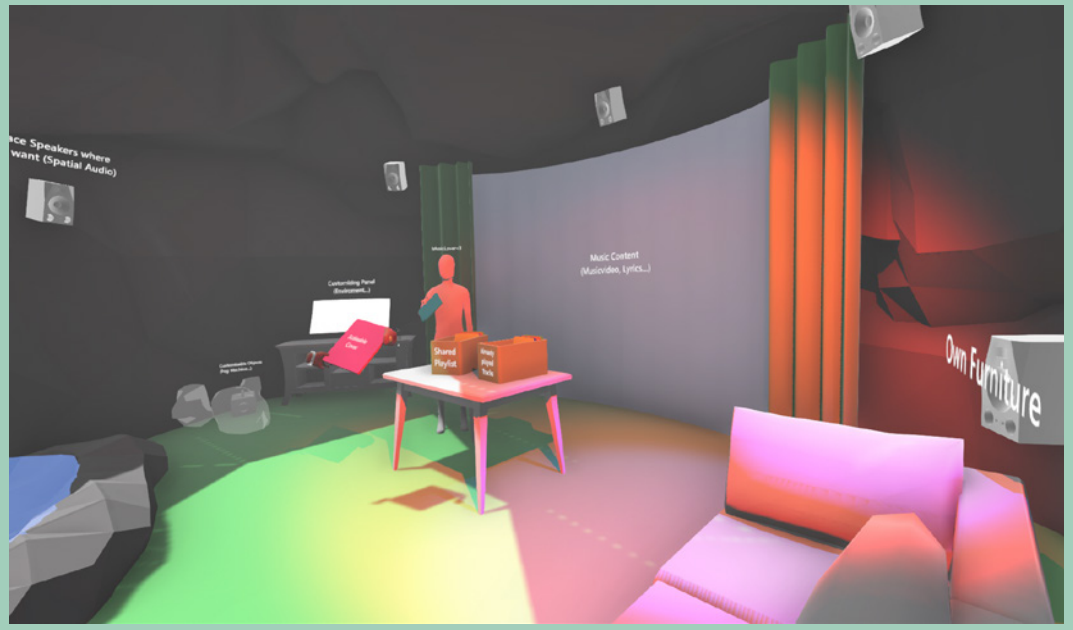


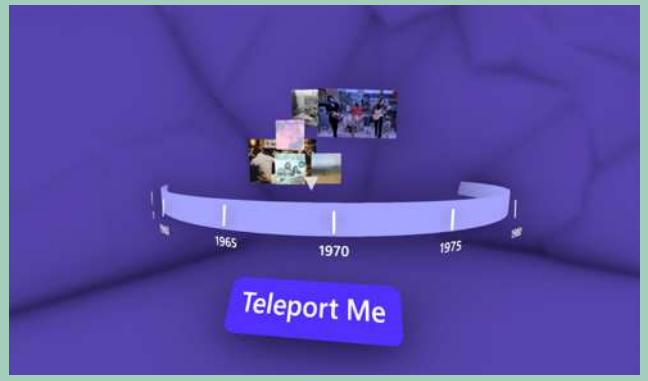


FREIES PROJEKT

Derzeit arbeite ich zusammen mit Pia Schellenbach, Fritz Lewin Brumm und Carl Linz an einem VR-Prototyping Projekt unter der Aufsicht von Prof. Dr. Frank Heidmann. Wir möchten uns mit dem Thema „Spatial Prototyping“ auseinandersetzen. Dafür haben wir uns Spotify als Anwendung ausgesucht und versuchen diese in verschiedenen Entwürfen in ein räumliches Erlebnis zu verwandeln und zu erweitern.







LEARNINGS

Ich habe sehr schnell gemerkt, dass es mir schwerfällt, mich von meinen zwei dimensionalen Gestaltungsgewohnheiten zu lösen und räumlicher zu denken. Da der Virtual Reality Bereich noch recht jung ist, mangelt es an guten Guidelines und Best Practice Beispielen. Ich persönlich finde es wichtig, dass das Thema Inklusion mehr Beachtung bei der Gestaltung räumlicher Interfaces bekommt. Es sollte bei der Stehhöhe zum Beispiel auch an Rollstuhlfahrer*innen gedacht werden und bei Text basierten Inhalten müssen die verschiedenen Sehstärken beachtet werden. Aber gerade weil dieser Bereich noch so viel Raum für Verbesserungen und Ideen bietet, finde ich ihn so interessant.

RÜCKBLICK

Mir ist in den ersten vier Semestern bewusst geworden, dass die Entscheidung, studieren zu gehen, eine richtige war. Meine Bedenken, dass das Studium meinen Schuljahren gleichen wird, waren unberechtigt, zumindest in Bezug auf diesen Studiengang. Es fühlt sich nicht wie eine aufgezwungene Maßnahme an. Im Gegenteil, denn ich bin freiwillig hier und nehme mir den Raum und die Zeit, um zu experimentieren, Neues zu lernen und mich selbst zu finden. Das ist Zeit, die man neben einer vierzig bis fünfzig Stunden Arbeitswoche einfach nicht hat.

AUSBLICK

Ich habe in einigen Kursen gemerkt, dass ich immer noch einen starken Bezug zu meiner vorherigen Arbeit habe und weiterhin eine Leidenschaft für das Medium Bewegtbild hege. Diese hat sich jedoch von Realbild zu computergenerierten Inhalten verlagert. Allerdings fehlt mir meistens die Komponente der Interaktion. Es war mir aufgrund fehlenden Wissens bisher nicht möglich, viel mit Interaktion in meinen Projekten zu arbeiten. Dies möchte ich jedoch nun ändern. In Zukunft möchte ich mich auf den Bereich XR, also alles rund um Augmented Reality und Virtual Reality, spezialisieren. Ich denke, dass mir meine bisherigen Kenntnisse dabei helfen werden.