

Entwerfen hilft gegen Verplanen

bit**kom** – Design meets IT

Was kann die IT-Branche von Designern lernen?

Prof. Frank Jacob

Muthesius Kunsthochschule Kiel // HID Human Interface Design GmbH, Hamburg

WIR WISSEN NOCH NICHT,
WAS ES WIRD, ABER ES WIRD
GEIL.

TENC TS 20 104297

Was kann IT meines Erachtens von Designern lernen?

Werfen – und den Mut dazu.
Sowie Anschlusskompetenz.

Bitte erlauben Sie,
dass ich mich Ihnen kurz vorstelle

Muthesius Kunsthochschule Kiel



Breitengrad N $54^{\circ}19'23.854''$ /

/ Längengrad O $10^{\circ}7'21.954''$

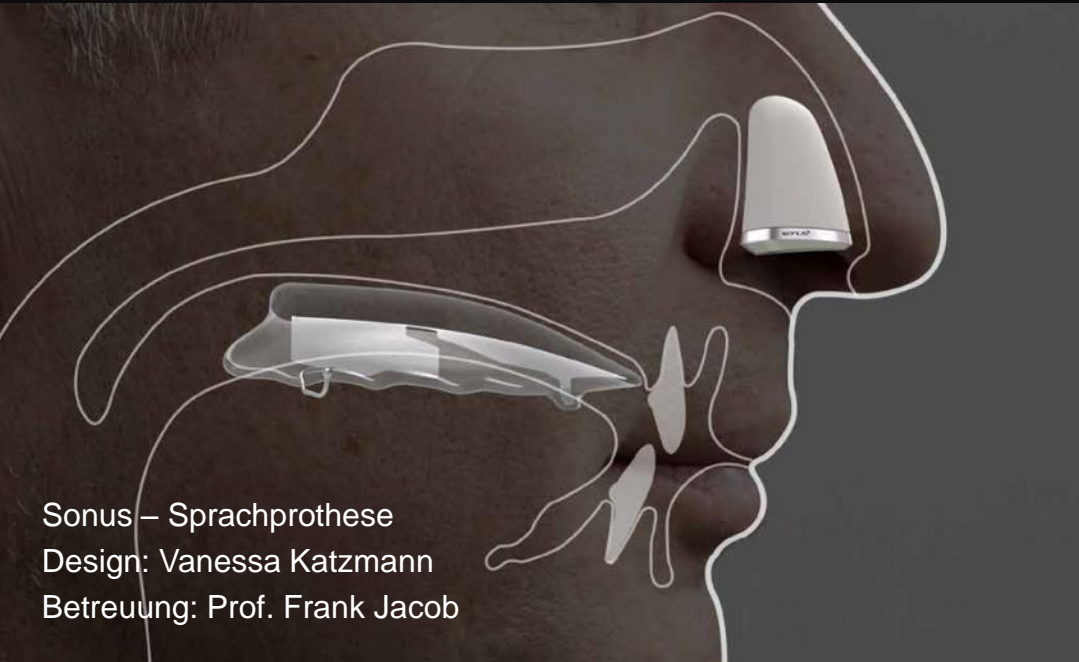


Im Speziellen – Muthesius Interface Design





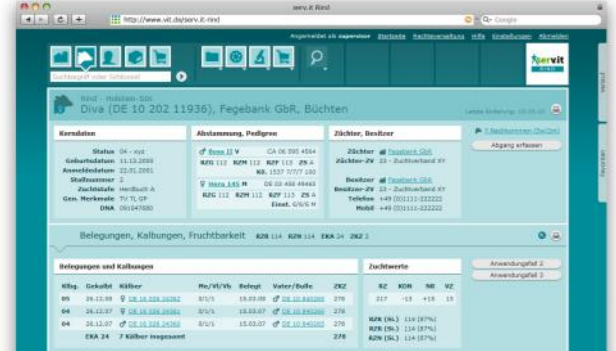
Radikales Entwerfen wünschenswerter Zukünfte



HUMAN INTERFACE DESIGN



inspiring interaction



Ein Multidiziplinäres 25-köpfiges Team aus ...



Interactiondesignern / Kommunikationsdesignern /
Industriedesignern / Usability Experten / Psychologen / Soziologen /
Designantropologen und -forschern / Computerwissenschaftlern /
Softwareentwicklern, Kaufleuten und Technologen

Freud- und wertvolle Zusammenarbeit mit Unternehmen wie:

werum
SOFTWARE & SYSTEMS

DATEV

Dräger

SIEMENS



 **Fraunhofer**

GAGGENAU



BUSCH-JAEGER

dpa ● ● ●

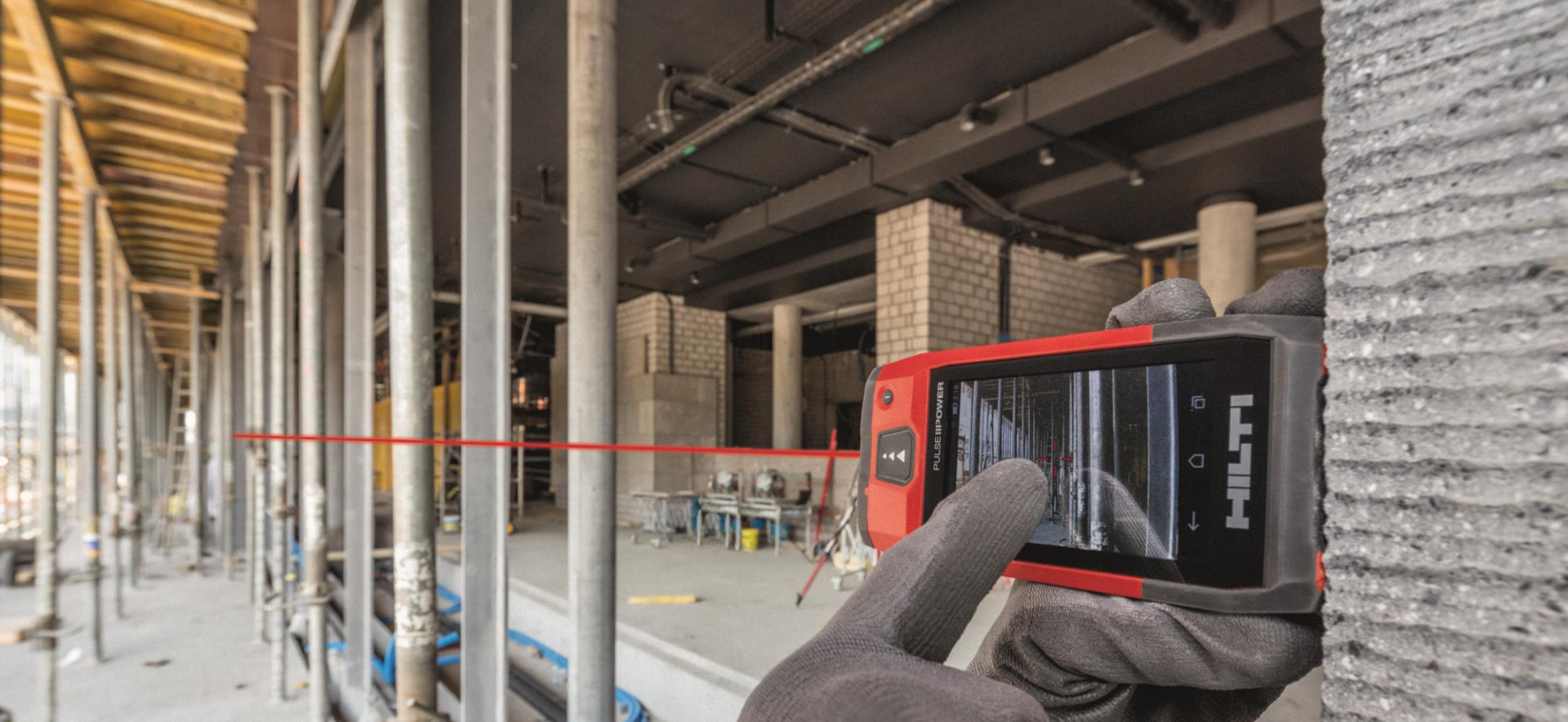
HILTI



sartorius

B/S/H/





Video: <https://vimeo.com/197783657>



Zu Ihnen!

Sind Sie nicht eh Designer?

Wenn sie Designaufgaben übernehmen sind sie Designer!

*„Sie können nicht, nicht Design machen
– nur Besseres oder Schlechteres.“*

Gleichzeitig:

„Design ist kein Breitensport.“

Reinhard Segers, ehem. Designchef der Gaggenau Küchengeräte GmbH



Designersport:
Werfen!

Zwei kreative Akte, das Werfen und das Planen

Werfen

ist:

- zielgerichtet
- intendiert
- iterativ

- impulsiv und spontan
- erhöht die Chance auf das Mögliche
- braucht Kraft
- fordert Gefühl, Talent und Technik

Planen

ist:

- zielgerichtet
- intendiert
- iterativ

- überlegt und selbst geplant
- vermindert das Risiko für das Unmögliche
- braucht Ausdauer
- fordert Regeln

Entwerfen macht das Mögliche begreifbar

*„Was ist, ist.
Was nicht ist, ist möglich.
Denn nur was nicht ist, ist möglich.“*

Blixa Bargeld, Einstürzende Neubauten



Gedankenexperiment: Freiheit und Kraft vs Einschränkung

-werfen

- ent-werfen
- ver-werfen
- auf-werfen
- ab-werfen
- be-werfen
- zer-werfen
- ein-werfen
- um-werfen

-planen

- ~~ent-planen~~
- **ver-planen**
- ~~auf-planen~~
- ~~ab-planen~~
- be-planen
- **zer-planen**
- ein-planen
- um-planen

Gestalten – Entwerfen, Planen, Entwickeln. Architektur?

-werfen

- ent-werfen
- ver-werfen
- auf-werfen
- ab-werfen
- be-werfen
- zer-werfen
- ein-werfen
- um-werfen

-planen

- ~~ent-planen~~
- **ver-planen**
- ~~auf-planen~~
- ~~ab-planen~~
- be-planen
- **zer-planen**
- ein-planen
- um-planen

-wickeln

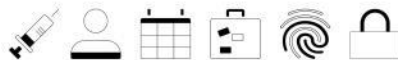
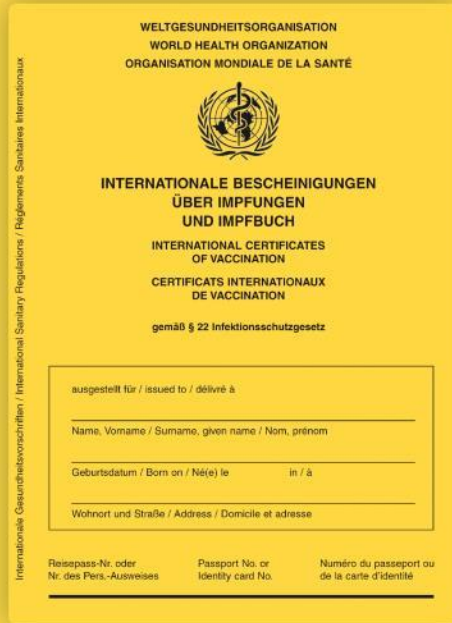
- ent-wickeln
- ver-wickeln
- auf-wickeln
- ab-wickeln
- ~~be-wickeln~~
- ~~zer-wickeln~~
- ein-wickeln
- um-wickeln

Entwerfen stellt Freiheit über Sicherheit

„Der Designer hat die Aufgabe, die Dinge im Fluss zu halten und sich nicht mit dem Bestehenden abzufinden. Die prinzipielle Möglichkeit, etwas in Frage zu stellen: Das ist seine Freiheit“

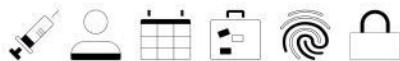
Reinhard Segers, ehem. Designchef der Gaggenau Küchengeräte GmbH





Design: Thorben Wieck
Betreuung: Prof. Frank Jacob

Impfpass
Certificate of vaccination



Design: Thorben Wieck
Betreuung: Prof. Frank Jacob

Impfpass
Certificate of vaccination

Insights:

Entwerfen! – Warum, Was, Wie?

Entscheidung entwerfen – Design-Prozess vs Wasserfallmodell



Inspiration suchen
und Ideation entwerfen

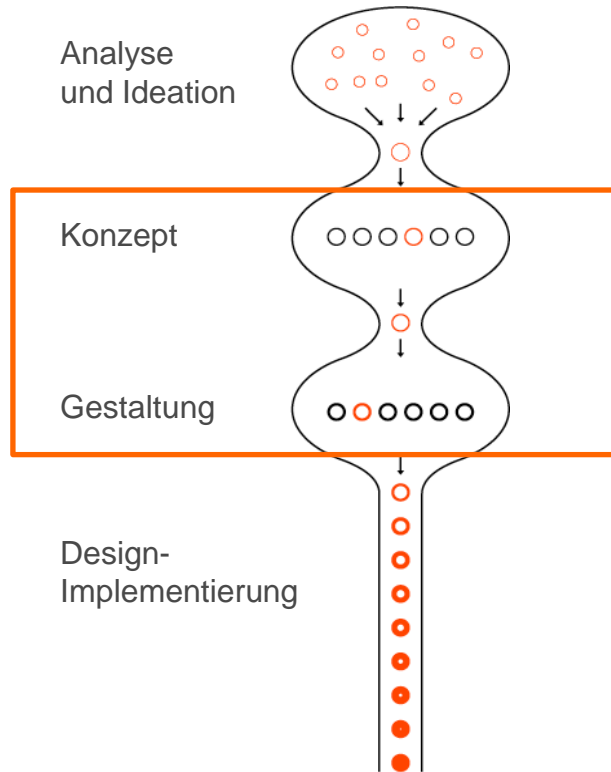




beyond *tellerrand*



Briefing entwerfen, als gemeinsame Erwartungsbasis



Als Entwerfer gehen Sie in Vorleistung und als Erster aus der Deckung!

Nachdem Designer ihren Entwurf vorgestellt haben, kann jeder mitreden und weiß es womöglich besser. Im schlimmsten Fall weiß auch jeder genau jetzt, was er nicht haben wollte. ;-)

Diese Situation vermeiden Designer durch das gemeinsame entwerfen eines guten Briefings mit den wichtigen Stakeholdern im Prozess.

Produktcharakter entwerfen – Butler oder Freund?

Beispiel Methode: Personifizierung

„Anstelle der Softwareeinführung soll ein Mensch eingestellt werden um die Aufgabe zu übernehmen.

Wie sollte dieser Mensch sein?“

- Geschlecht , Alter, Familienstand, Beruf, Hobbies
- Wie kleidet sich die Person?
- Was ist ihr besonders wichtig?
- Welche Charaktereigenschaften besitzt sie?
- Was kann Sie nicht leiden?
- Wie spricht sie? Tonalität?
- Ist sie eher rational oder emotional?
- ...





Narrativ entwerfen – Scenario Based Design

A person wearing a blue hoodie is seen from the side, carrying a large, thick yellow folder or portfolio over their right shoulder. The folder is held by a black strap. The background is a plain, light-colored wall.

Erstes Sem. MA Interfacedesign == deTOXING

1. Übung:

Sketching the User Experience

- drawing
- building
- enacting

Nutzereinbindung entwerfen



File Edit Reports View Window Help

Exon 2 Exon 3 Exon 4 Exon 5 Exon 6 Exon 7

<A28068 HLAA ASEQ3 BOS 2013-12-12 023 >A28068 HLAA ASEQ5 B11 2013-12-12 047 <A28068 HLAA EX4C Int3F BOS 2013-12-12 <A28068 HLAA SAIn1 b1 B11 2013-12-13 047 <A28068 HLAA 3Aln356 BOS 2013-12-13 023 <A28068 HLAA M13P B11 2013-12-13 04

...201.....21 ..221.....231.....241.....251.....261.....271.....

CCRGARGATKRGCCCGYGRGY CBRTRGAYRGAGCRGRAGRRKYDGTARTAYTGGACSDGVAVACABGGGAADPTGAAGDYCC

A28068 A Start: 2 (74) Exon 2 1 Stop: 823 (895) Exon 4 276

Allele 1 Allele 2 MN Differences

A*03:01:01:01	A*23:01:01	0	
A*03:01:01:01	A*23:17	0	Exon 5
A*03:01:01:02N	A*23:01:01	0	
A*03:01:01:02N	A*23:17	0	Exon 5
A*03:01:01:03	A*23:01:01	0	
A*03:01:01:03	A*23:17	0	Exon 5
A*03:08	A*23:13	0	Exon 2
A*03:17:01	A*23:03:01	0	Exon 3
A*03:22:01	A*23:14:02	0	Exon 3
A*03:97	A*23:04	0	Exon 3
A*03:01:01:01	A*23:01:01	1	
A*03:01:01:01	A*23:01:03	1	
A*03:01:01:01	A*23:01:04	1	
A*03:01:01:01	A*23:01:05	1	
A*03:01:01:01	A*23:01:06	1	
A*03:01:01:01	A*23:01:07	1	
A*03:01:01:01	A*23:01:08	1	
A*03:01:01:01	A*23:01:09	1	
A*03:01:01:01	A*23:01:10	1	
A*03:01:01:01	A*23:01:11	1	
A*03:01:01:01	A*23:02	1	
A*03:01:01:01	A*23:03:02	1	
A*03:01:01:01	A*23:05	1	
A*03:01:01:01	A*23:06	1	
A*03:01:01:01	A*23:07N	1	
A*03:01:01:01	A*23:08N	1	
A*03:01:01:01	A*23:11N	1	
A*03:01:01:01	A*23:12	1	
A*03:01:01:01	A*23:13	1	
A*03:01:01:01	A*23:14:02	1	
A*03:01:01:01	A*23:15	1	
A*03:01:01:01	A*23:16	1	
A*03:01:01:01	A*23:18	1	
A*03:01:01:01	A*23:19Q	1	
A*03:01:01:01	A*23:20	1	
A*03:01:01:01	A*23:21	1	
A*03:01:01:01	A*23:22	1	

CCAGAGGATGGAGCCCGGGCGCCGCGTGGATAGAGCAGGAGGGGCCCGGAGTATTGGGACAGGAGACASGGAAWGTGAAGGCC

<<-A28068 HLAA ASEQ3 BOS 2013-12-12 023
Sensitivity: 14% A: 1476 C: 1641 G: 2028 T: 1190

CCAGAGGATGGAGCCCGGGCGCCGCGTGGATAGAGCAGGAGGGGCCCGGAGTATTGGGACAGGAGACASGGAAWGTGAAGGCC

A28068 HLAA SAIn1 b1 B11 2013-12-13 047-3
Sensitivity: 14% A: 306 C: 324 G: 390 T: 22

A28068

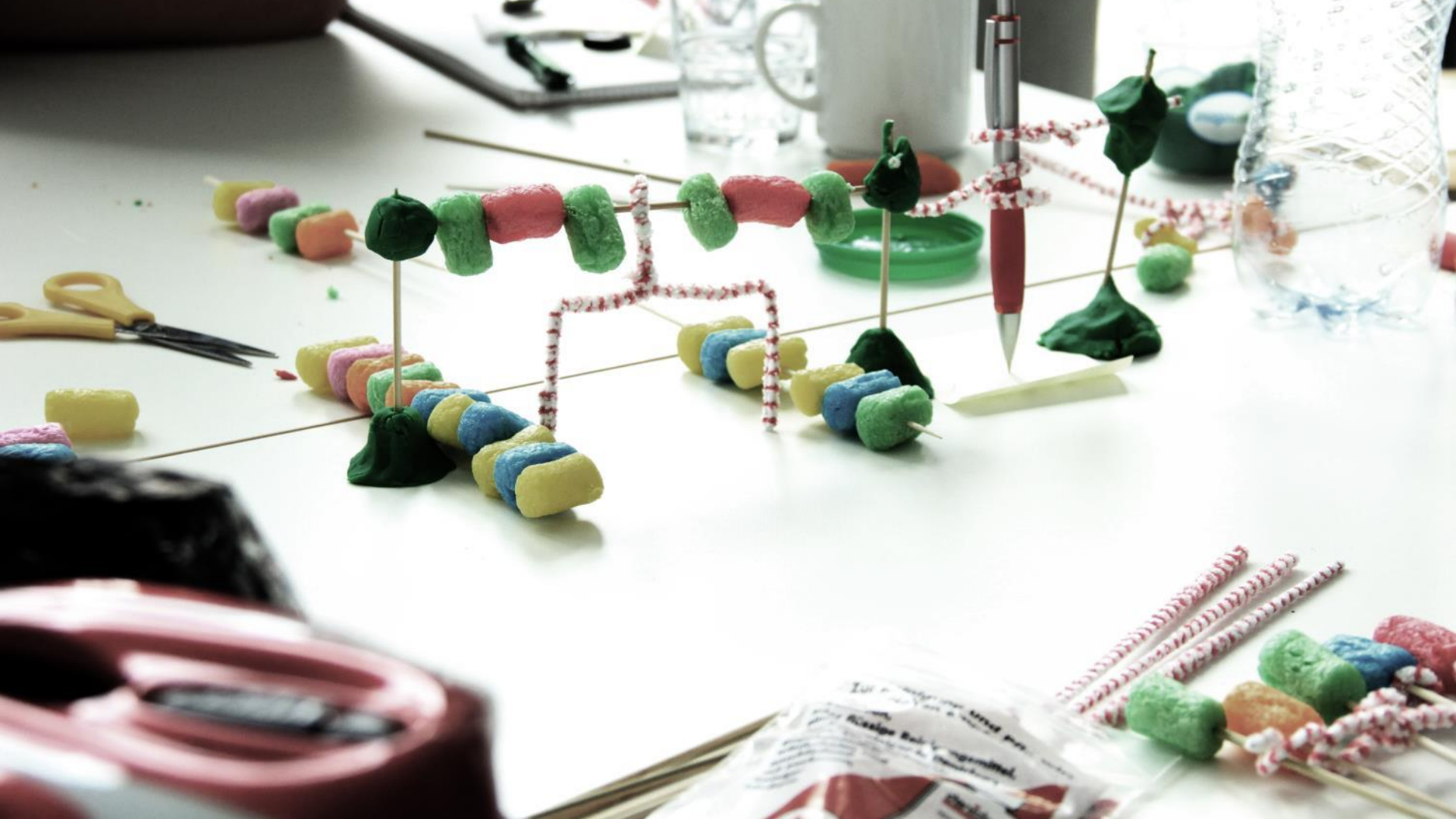
87

ACM RSV TWYH KDBN

Master No Offset 80.2 239

BCS Edits MM





Id	Name
263	A18012
264	A18013
265	A18014
266	A18015
267	A18016
268	A18017
269	A18018
270	A18019
271	A18020
272	A18021
273	A18022
274	A18023
275	A18024
276	A18025
277	A18026
278	A18027
279	A18028
280	A18029
281	A18030
	A18031

Quality Graph 1

Quality Graph 2

Quality Graph 3

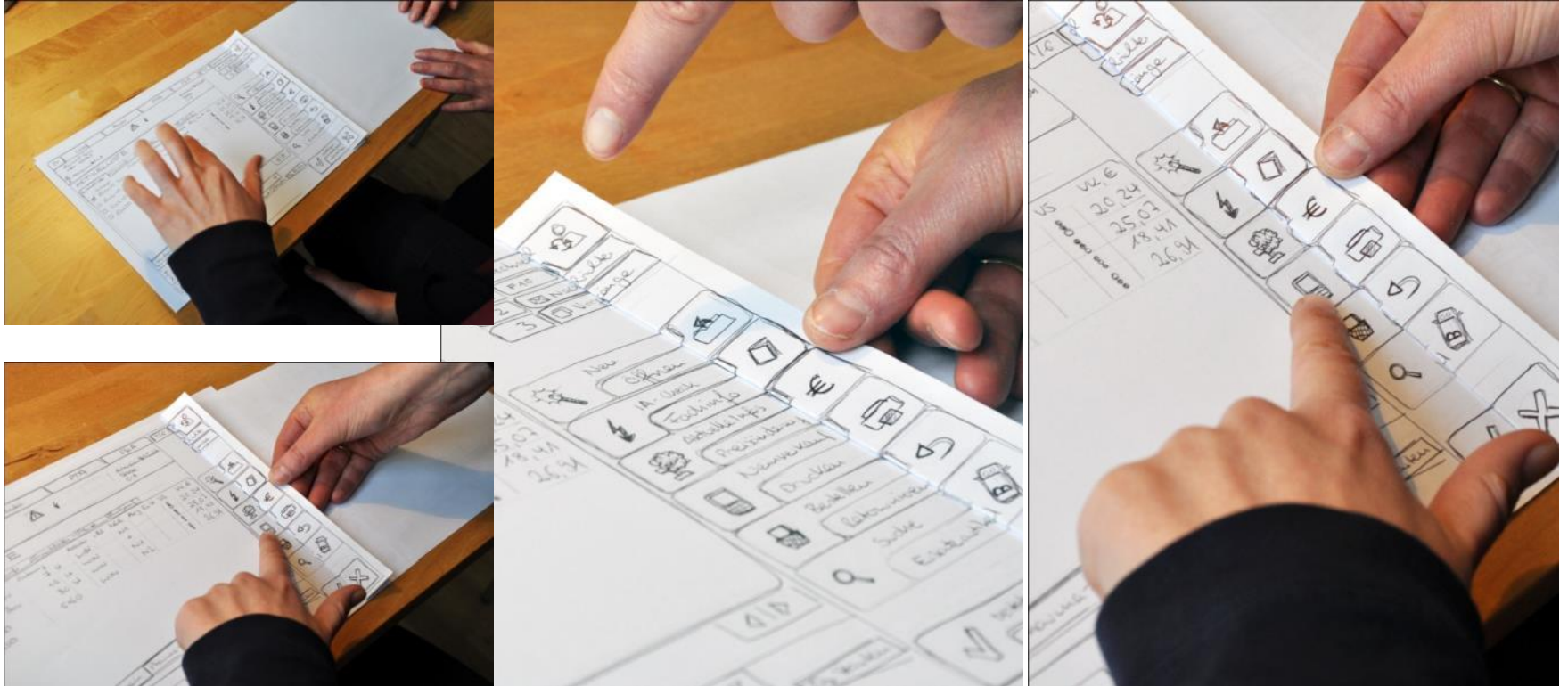
Import & Quality Control

Illumina FastQ File C:/Genomdata/HLAAssign/100bp/fastq/CELL_ID_997_AGATCGCA_L002_R2_001.fastq.gz

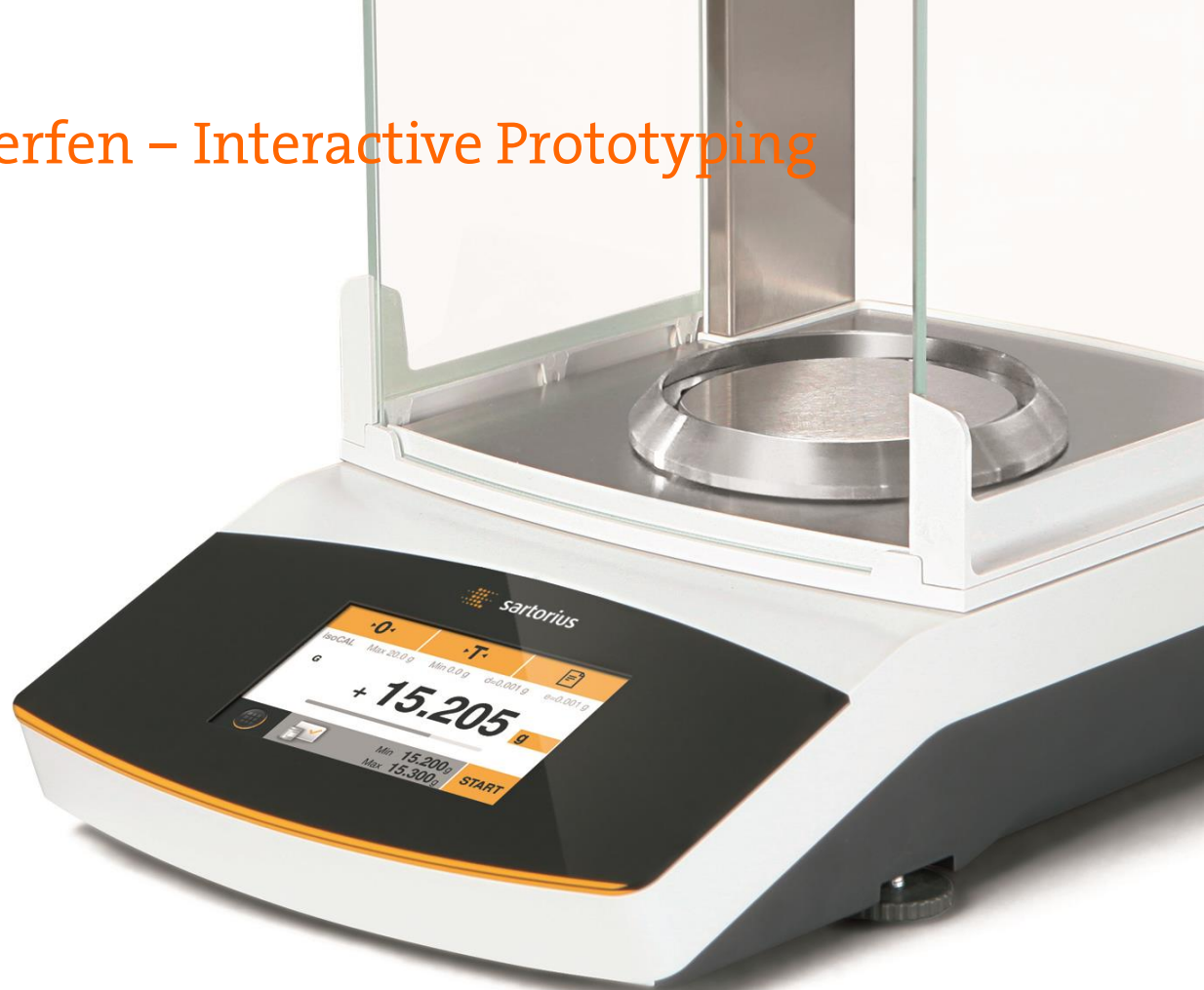




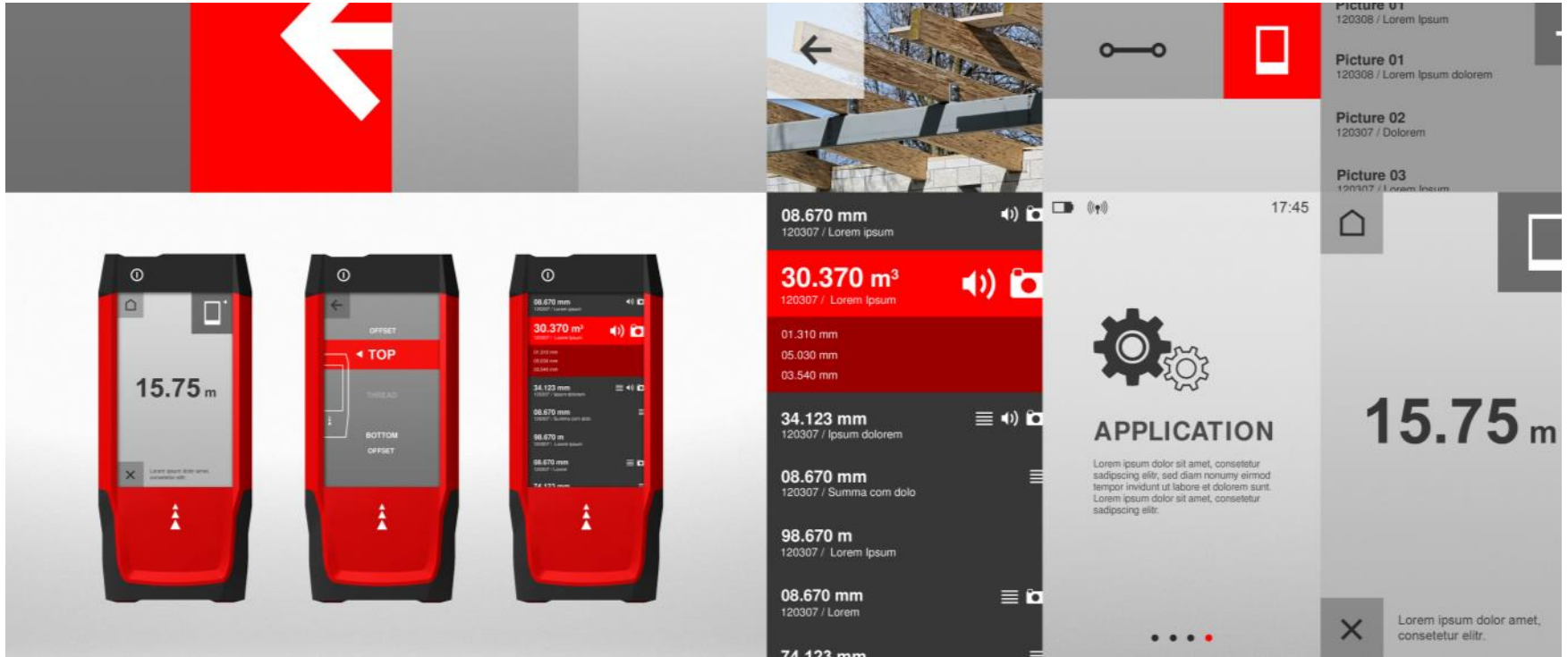
Effizienz entwerfen: Paper-Prototyping



Kritisierbarkeit entwerfen – Interactive Prototyping



Identität entwerfen – Visuelle Konzepte

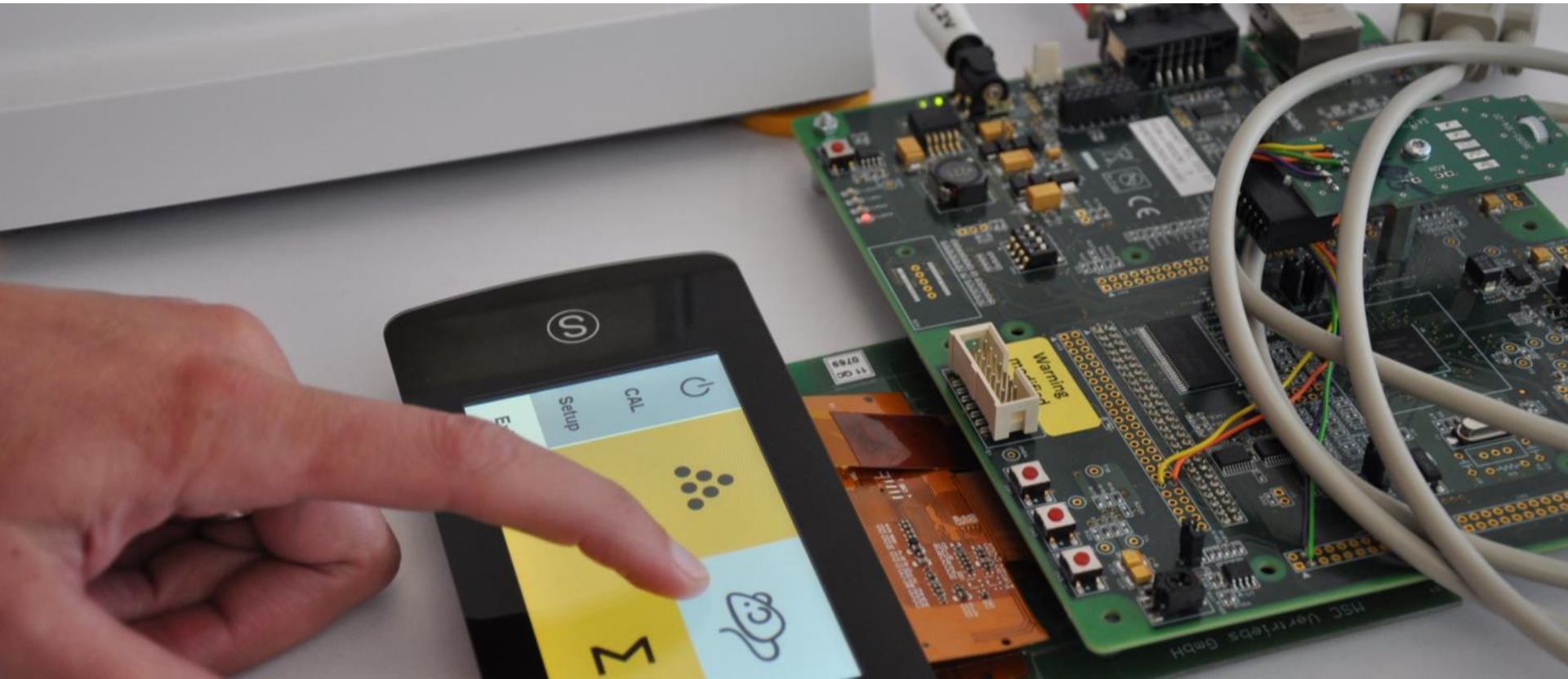


Hilti Fan Stories – YouTube ist voller „Markenbotschafter“

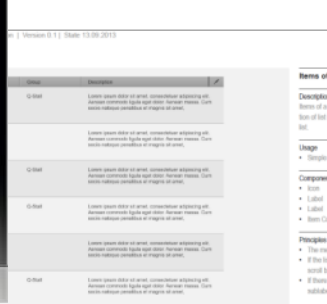
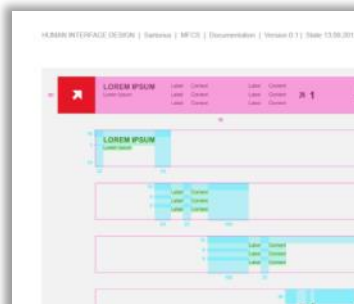
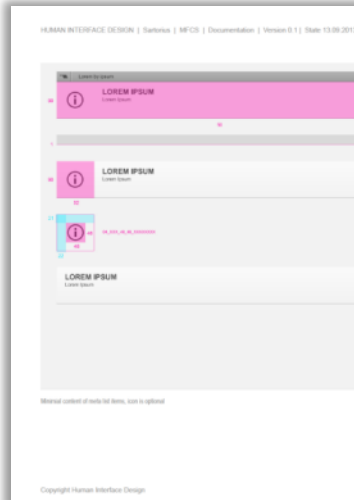
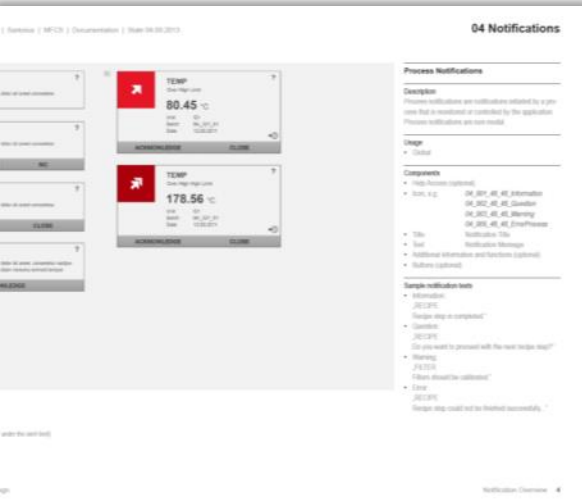


Voneinander lernen:
Kooperation von IT und Design

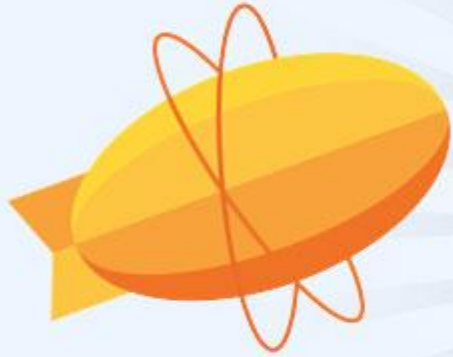
Kompetenzen bündeln: Interactive Prototyping



Voll UNSER Ding: Dokumentation und Qualitätssicherung



Gemeinsame Toolchain – Da geht noch was!



INSPECT `</>`
by **in**VISION

Abschließend:

Von Designern lernen – Drei Shortcuts

Shortcut 1: Mut zum Entwerfen

Befördern Sie das Entwerfen als Methode, Möglichkeiten zu erkennen und begreifbar zu machen.

Shortcut 2: Anschlusskompetenz entwickeln

Fordern Sie Sich in Ihrer Anschlussfähig an angrenzende Ideen, Konzepte, Werte, Wünsche, Bedingungen und Kompetenzen.

Shortcut 3: Stecken Sie mit den Designern unter einer Decke

Erobern Sie sich die Kraft des Designs nicht durch Immitation sondern durch Kooperation.

WIR WISSEN NOCH NICHT,
WAS ES WIRD, ABER ES WIRD
GEIL.

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

HUMAN INTERFACE DESIGN



HID Human Interface Design GmbH
Schulweg 34-36
D-20259 Hamburg

Prof. Frank Jacob
fjacob@human-interface.de
Inhaber

Jens Frederic Kliewer
jfkliwer@human-interface.de
Geschäftsführer

www.human-interface.de