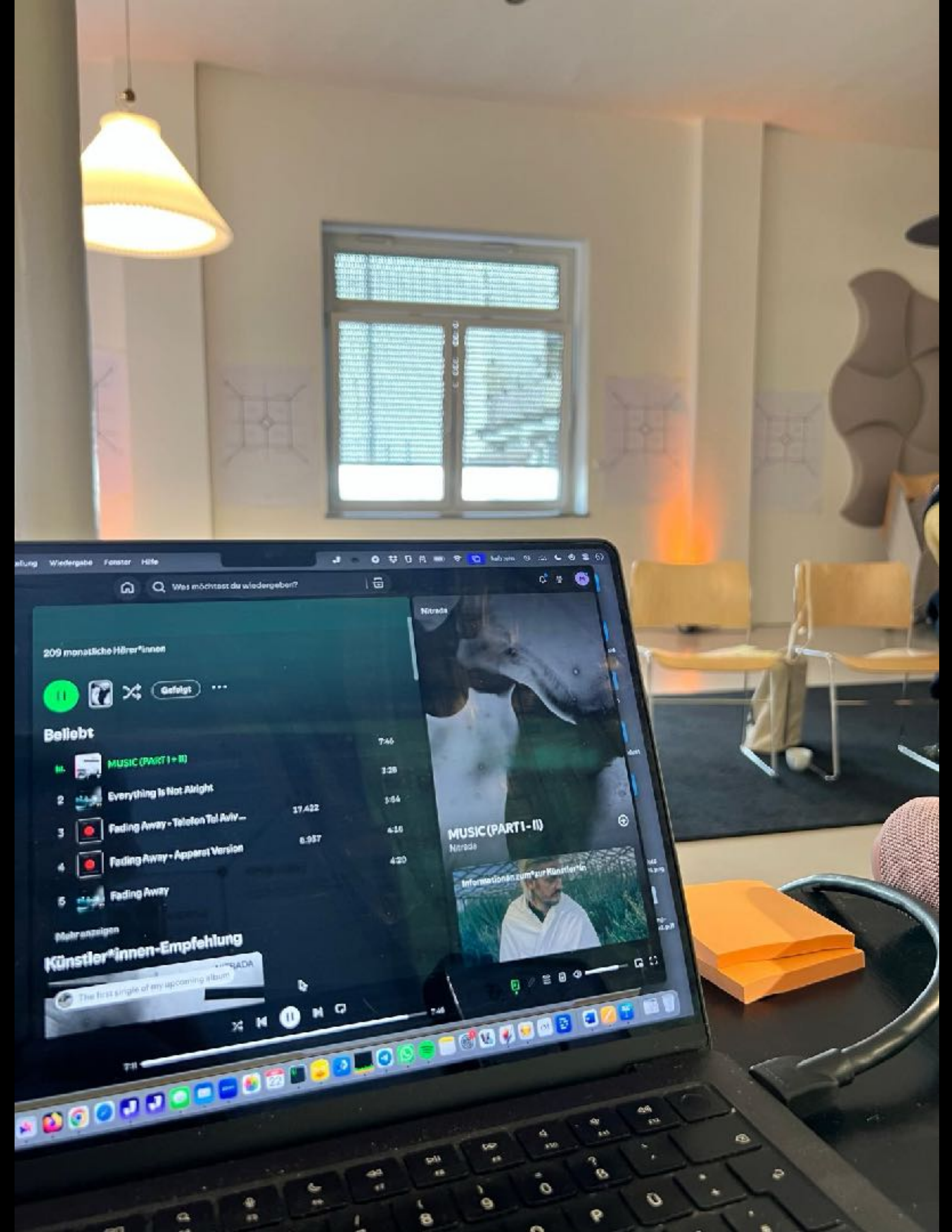




HAWK
CAMPUS WEINBERG
HERZLICH WILLKOMMEN
FAKULTÄT GESTALTUNG
FAKULTÄT BAUEN UND ERHALTEN
BIBLIOTHEK

HAUS A Grafik, Audio, Film
HAUS B Lehrstuhl Sekretariat Fakultät Gestaltung
Advertising Design, Branding Design, Farbdesign
Grafikdesign, Kunstarchitektur
HAUS C Kunst, Bild, Metallgestaltung
HAUS D Bauplan, Konstruktion, Holztechnik
HAUS E Digitale Medien, Grafikdesign, Produktionen

Präzisions- und Kunst
HAWK Hochschule für Angewandte Wissenschaften und Kunst
HAWK Hochschule für Angewandte Wissenschaften und Kunst
HAWK Hochschule für Angewandte Wissenschaften und Kunst



Wiedergabe Fenster Hilfe

Was möchtest du wiedergeben?

209 monatliche Hörer*innen

Bellebt

1	MUSIC (PART I - II)	7:46	
2	Everything Is Not Alright	3:28	
3	Fading Away - Telefon Teil Aufw...	17.422	3:54
4	Fading Away - Apparat Version	6.937	4:16
5	Fading Away	4:20	

Mehr anzeigen

Künstler*innen-Empfehlung

THE SADA

The first single of my upcoming album

MUSIC (PART I - II)

Informationen zum Künstler*in

Y Combinator – „Requests for Startups“

Y Combinator ist ein amerikanischer Startup-Accelerator, der seit 2005 viermal jährlich **frühe Finanzierung** (aktuell 500.000 Dollar) und **Mentoring für junge Unternehmen** anbietet und dabei über 5.000 Startups wie Airbnb, Stripe, Reddit und Dropbox hervorgebracht hat.

"More designers should be founders. Over the next decade, as new coding tools make it easier than ever to build and ship products quickly, great design is going to matter even more. Especially as many designers are worried about AI replacing their jobs, the real opportunity is for designers to use AI themselves to launch their own products and build their own companies. The design job of the future will be 'founder'."

Quelle



1958



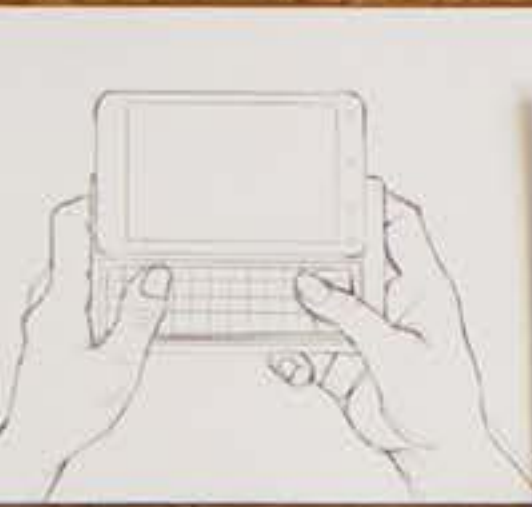
2001



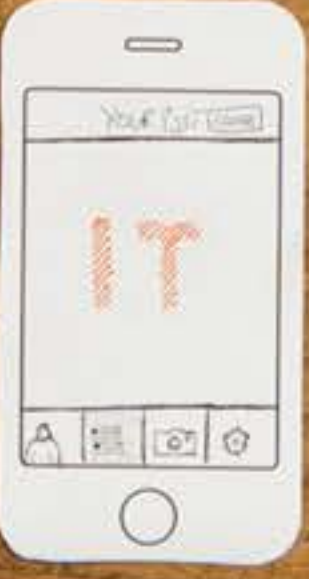


OpenAI hat das Hardware-Startup "io" von Jonathan Ive (ehemaliger Apple-Chefdesigner) für 6,5 Milliarden Dollar in einem reinen Aktientausch übernommen – die größte Akquisition in OpenAIs Geschichte.

Quelle: Internet



IDEATE IDEATE
ideate



Research

UNDERSTAND

A?K

OBserve



1. Overall, I am satisfied with how easy it is to use this system. ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☒

2. It was simple to use this system. ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☒

3. I can effectively complete the work using this system. ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☒

EVALUATE

4. The data that I generate and work with using this system. ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☒

5. I am able to effectively complete my work using this system. ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☒

6. I feel comfortable using this system. ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☒

7. It was easy to learn to use this system. ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☒

8. I believe I receive productive results using this system. ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☒

9. I can be most negative about: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☒

10. I can be most positive about: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☒

FIELD NOTES



FAIL EARLY



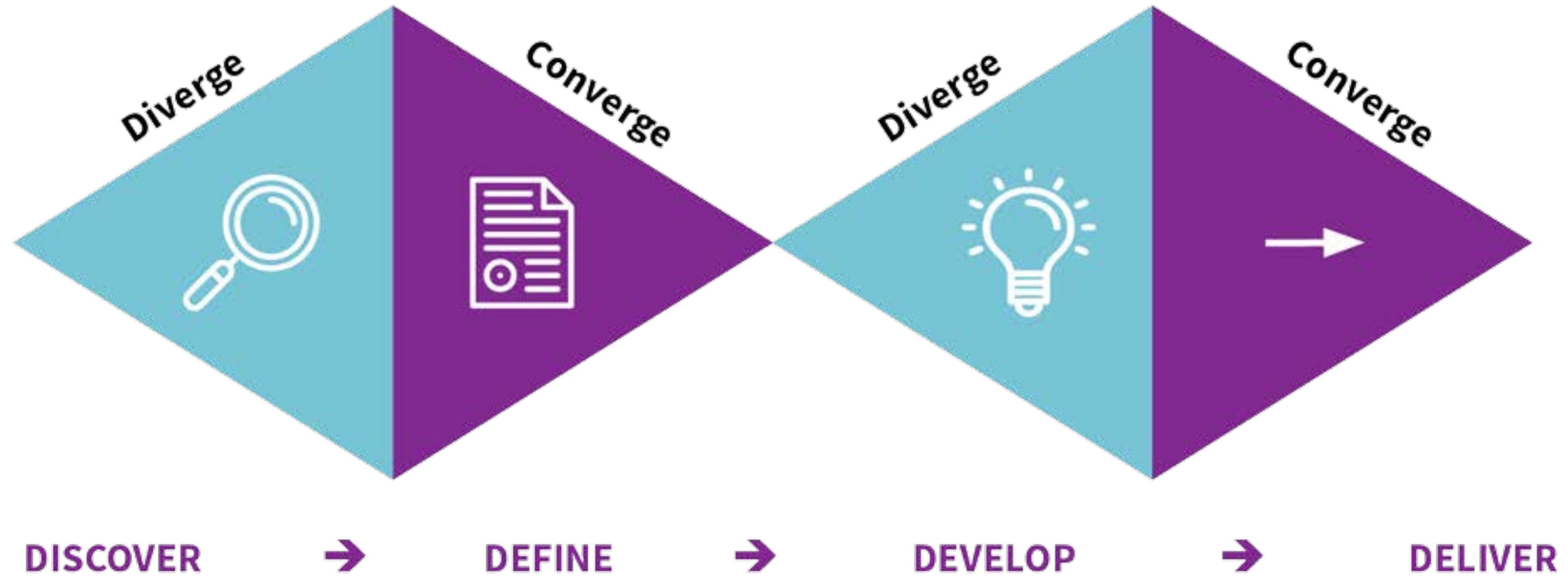
1% idea, 99% execution.

1% inspiration, 99% perspiration.

1% genius, 99% discipline.

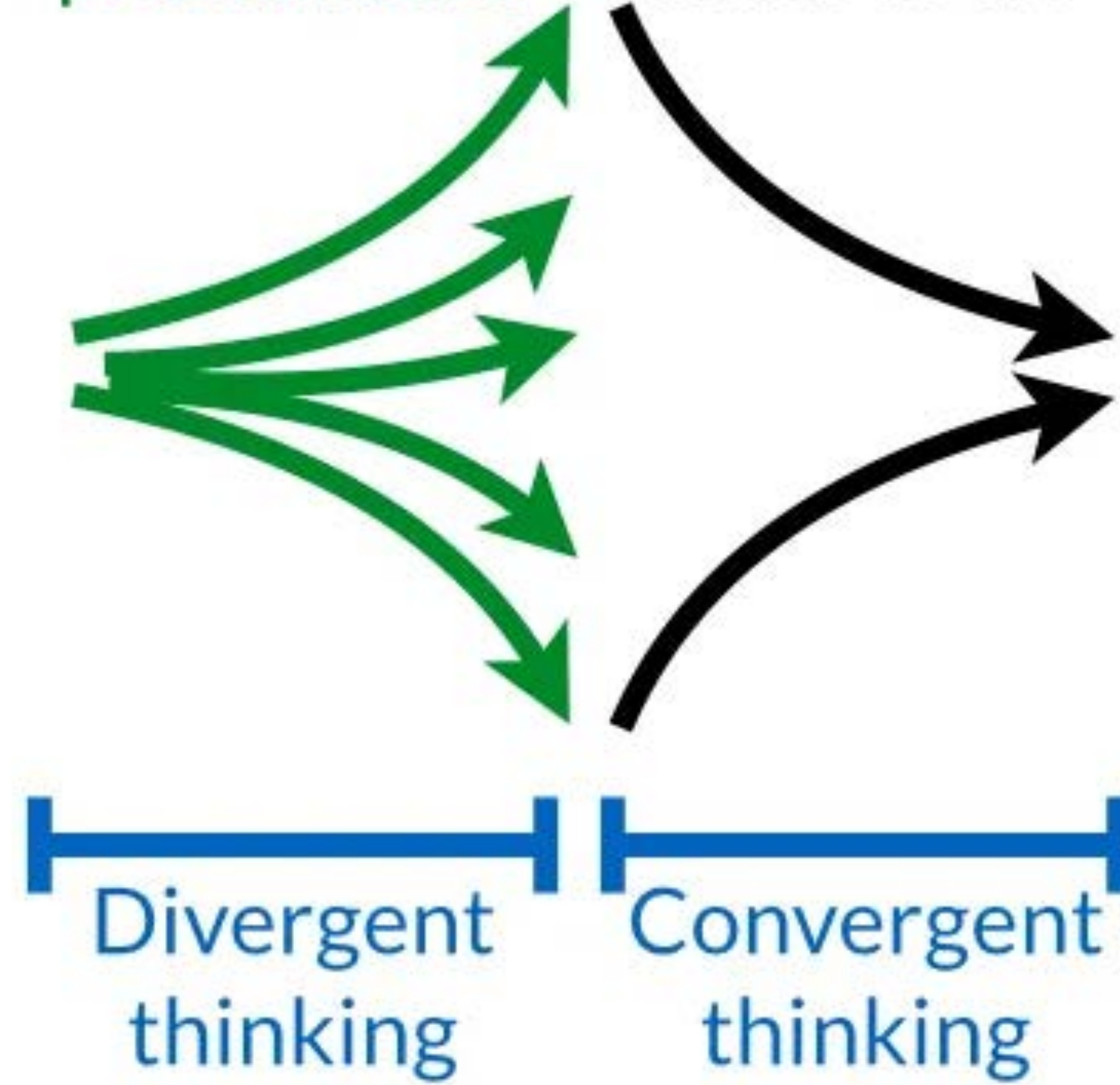
Double Diamond

Identity Needs



1. Explore
possibilities

2. Decide
what to do

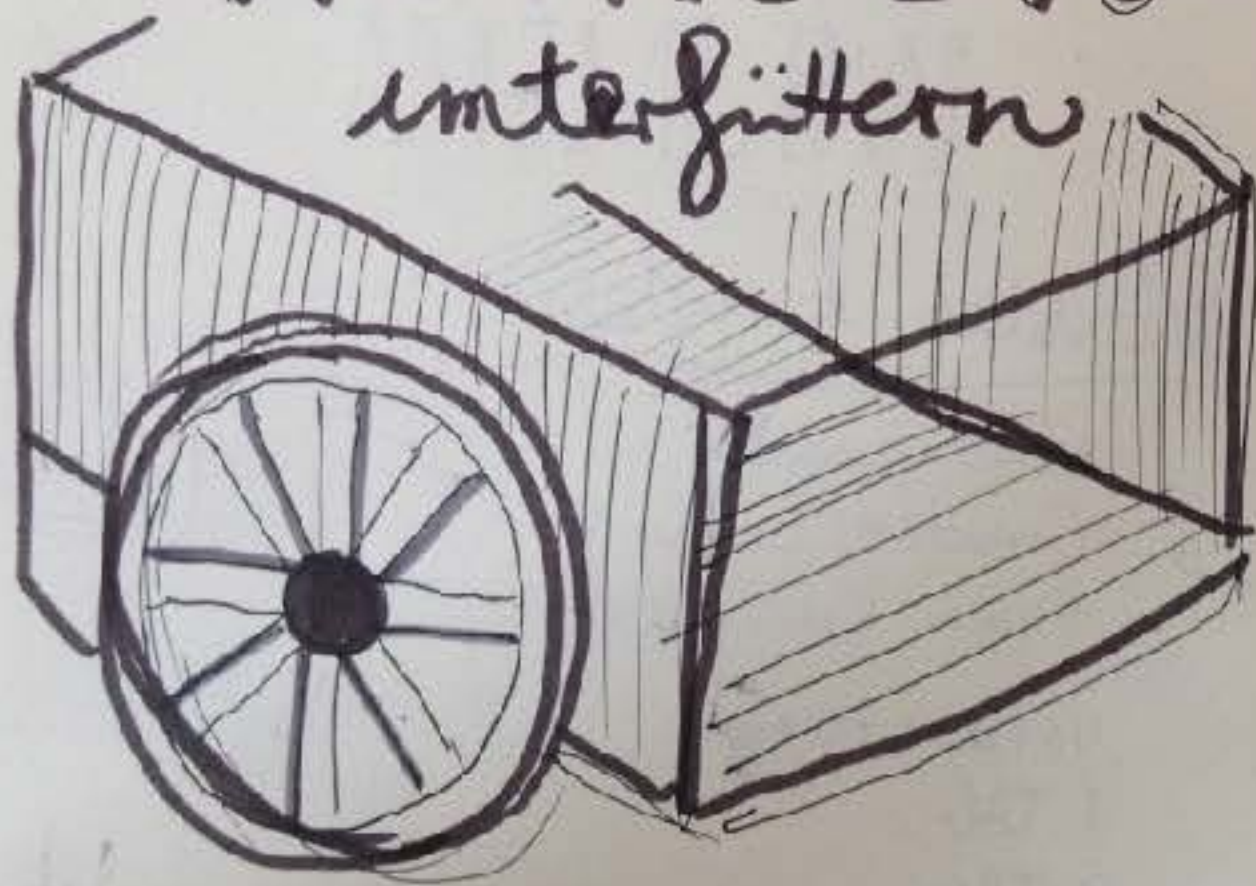


Design STUDIO

KREATIV PROZESSE

METHODISCH

unterfüttern

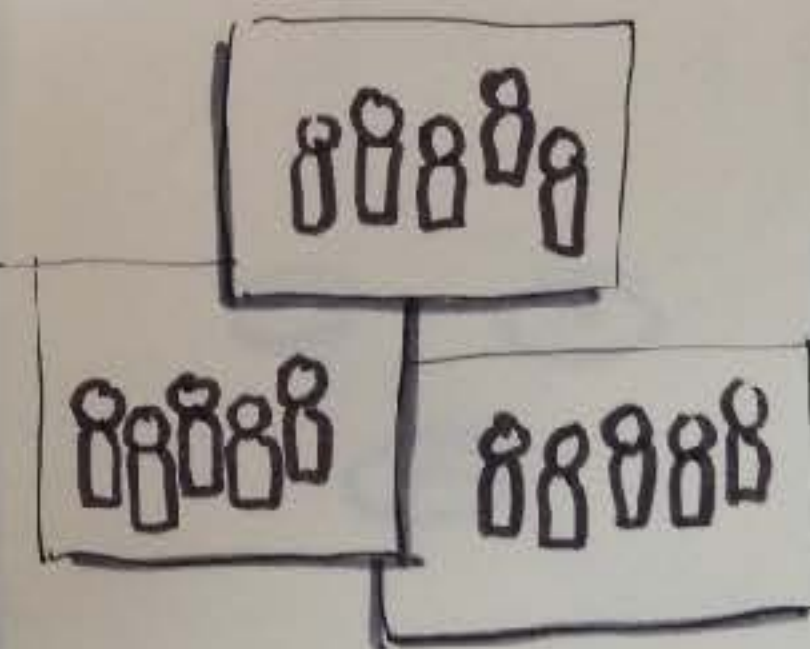


130614



• UNTER
ZEITDRUCK
• PARTIZIPATIV

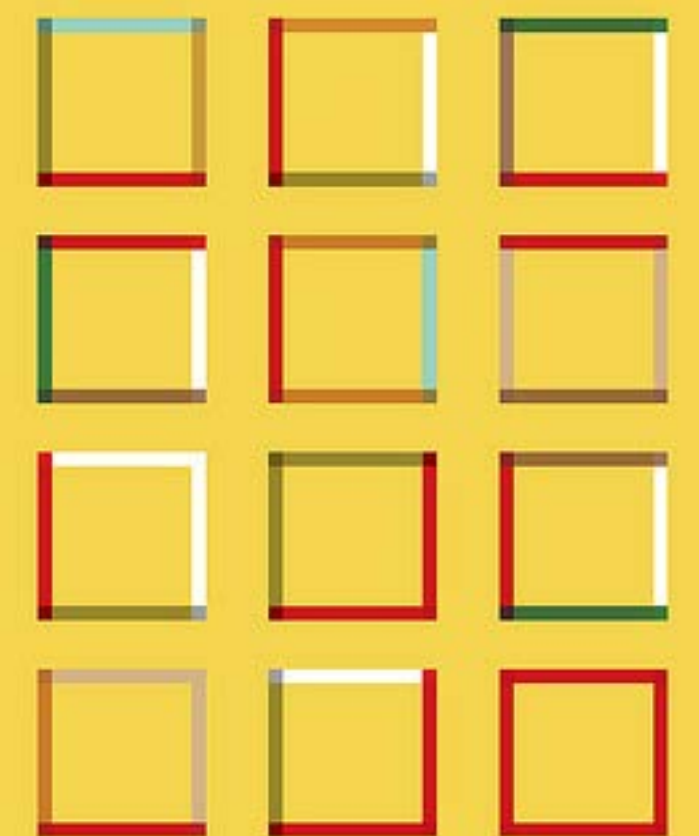
- ★ INTERDISZIPLINÄR.
- ★ LEVEL PLAYING FIELD.
- ★ IDEA EXPLORATION.
- ★ TEAM BUY-IN.
- ★ OWNERSHIP.



IDEAL
5er
TEAM

*"Interaction design without
prototyping is like cooking without
tasting."*

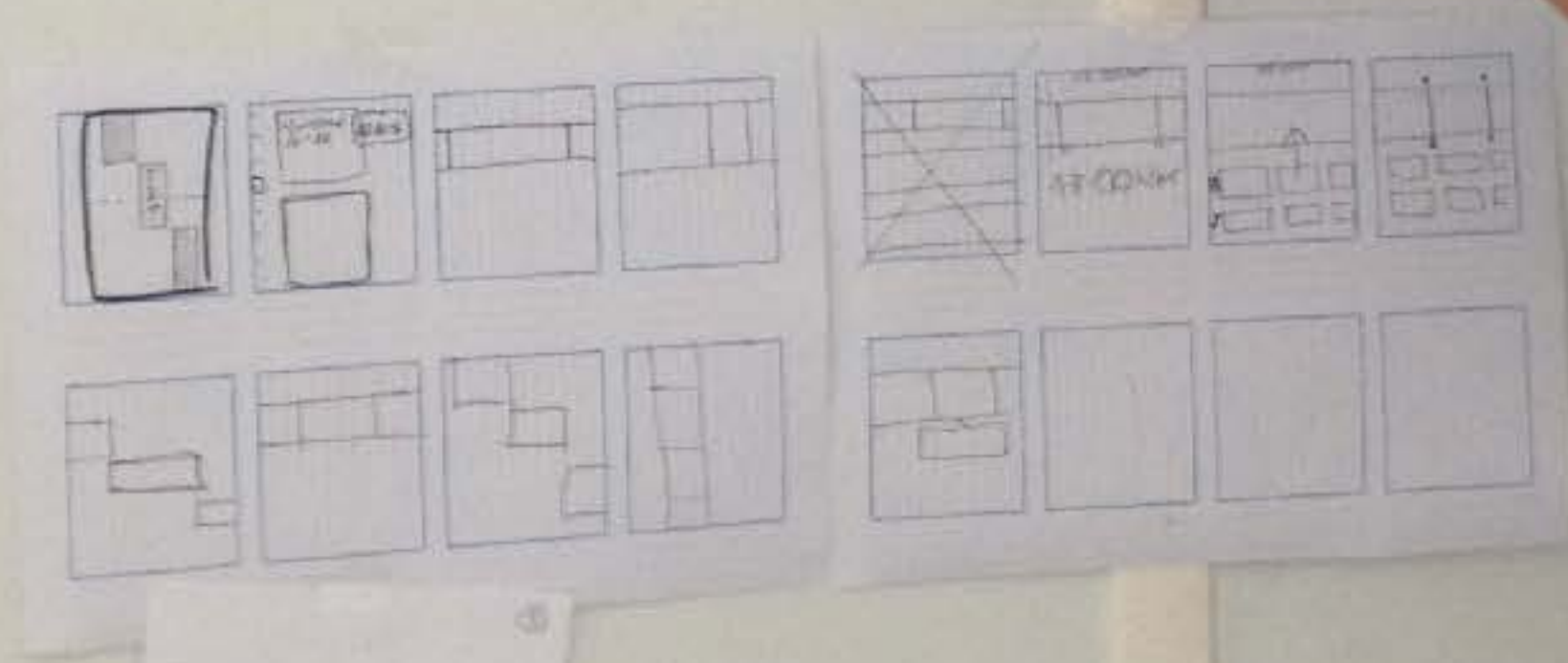
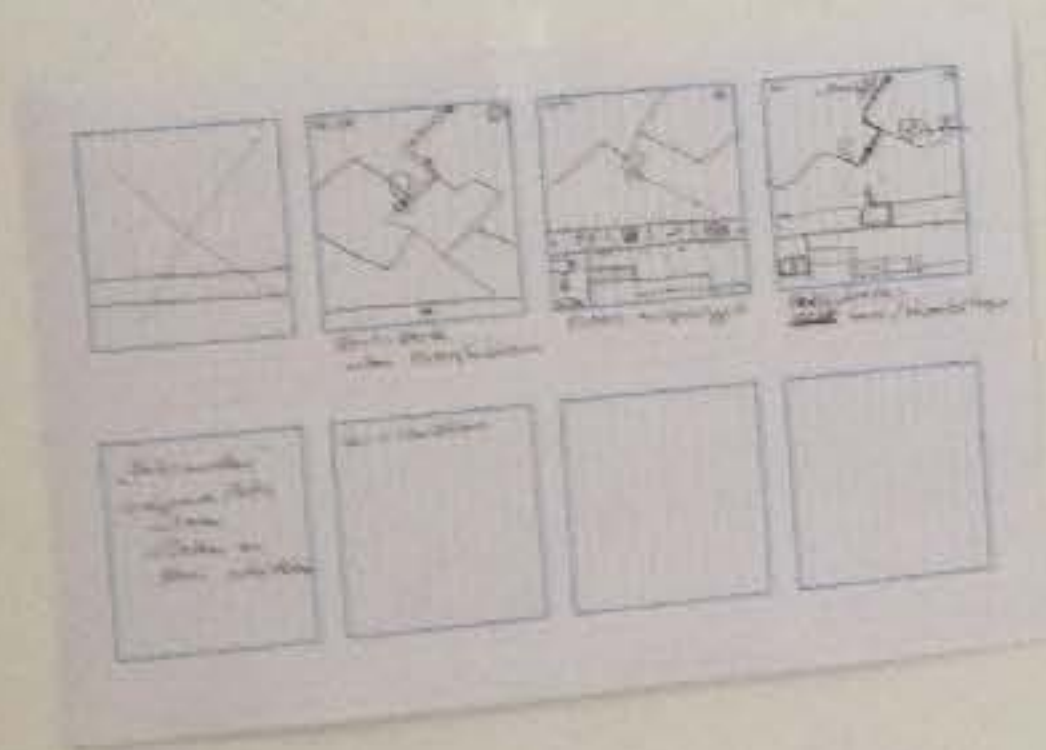
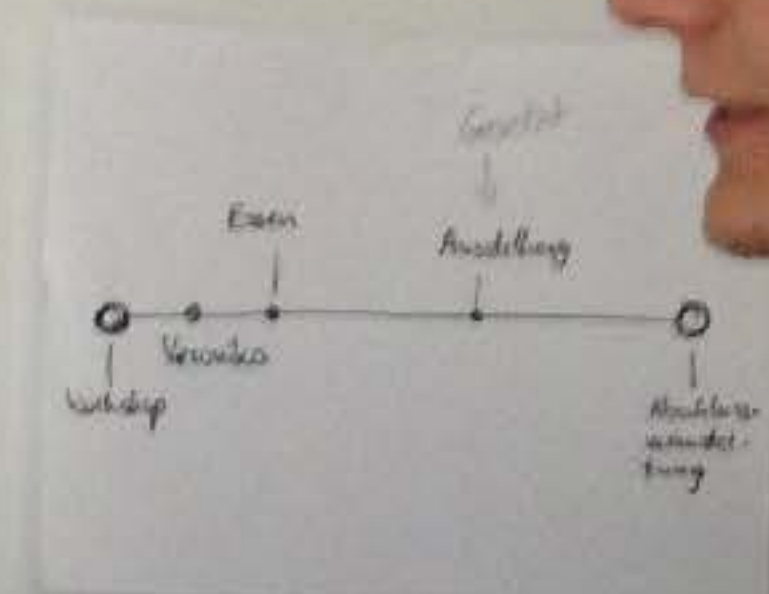
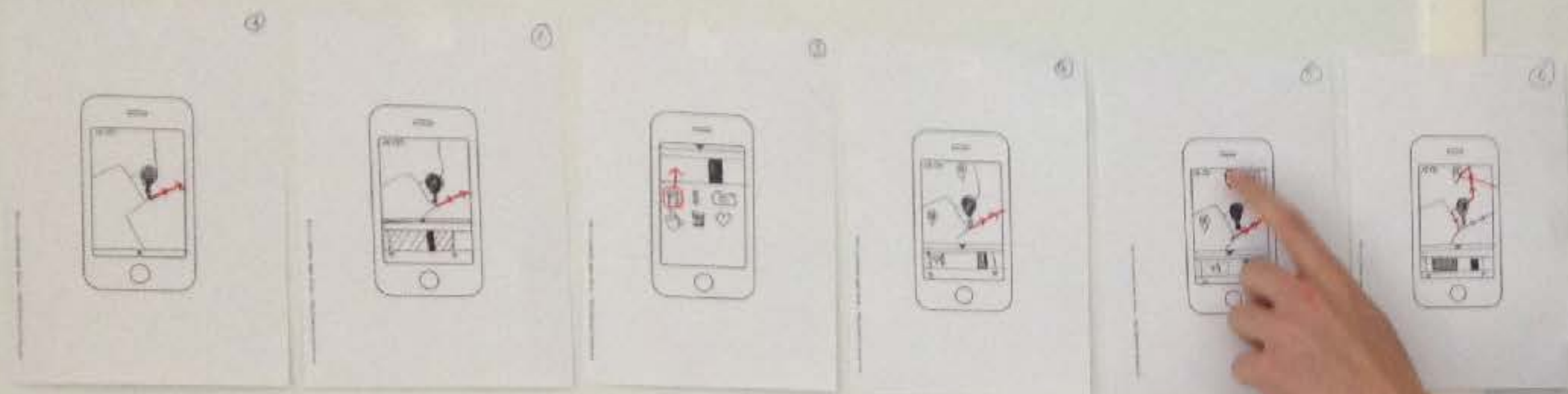
CRAIG VILAMORE, SAI FERGUSON















Quelle



Quelle









2

TRANS-MOUNTAIN CORRIDOR AND NORTHWEST MASTER PLAN
COMMUNITY IMAGE SURVEY

SCENARIO 3 - WAFFLE TRAMWAY PLAN WITH ADDITIONAL REGULATION

Choice 1

Scenario 4 - "No build"

TRANS-MOUNTAIN CORRIDOR AND NORTHWEST MASTER PLAN SCENARIOS



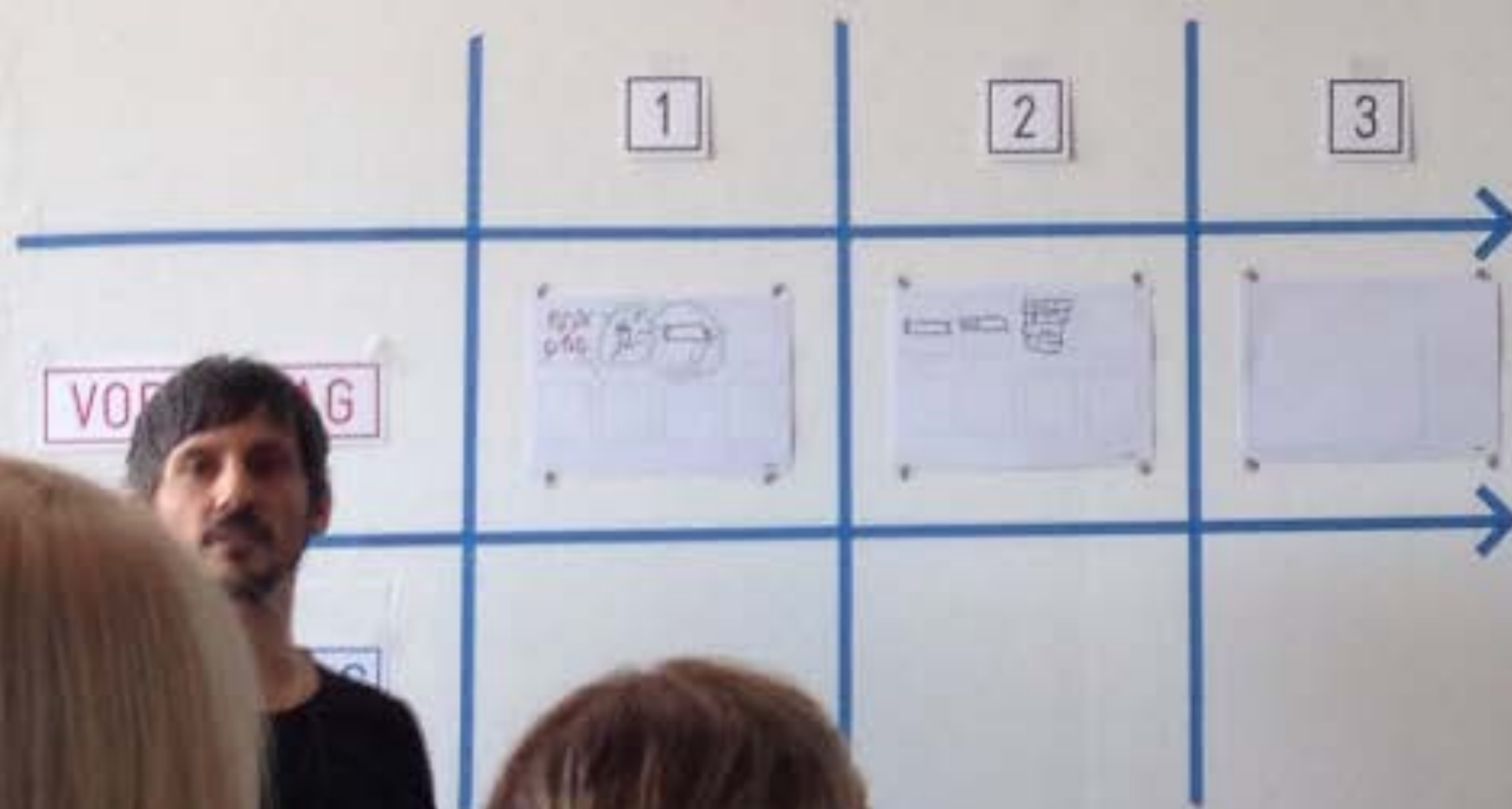
Interdisciplinary.

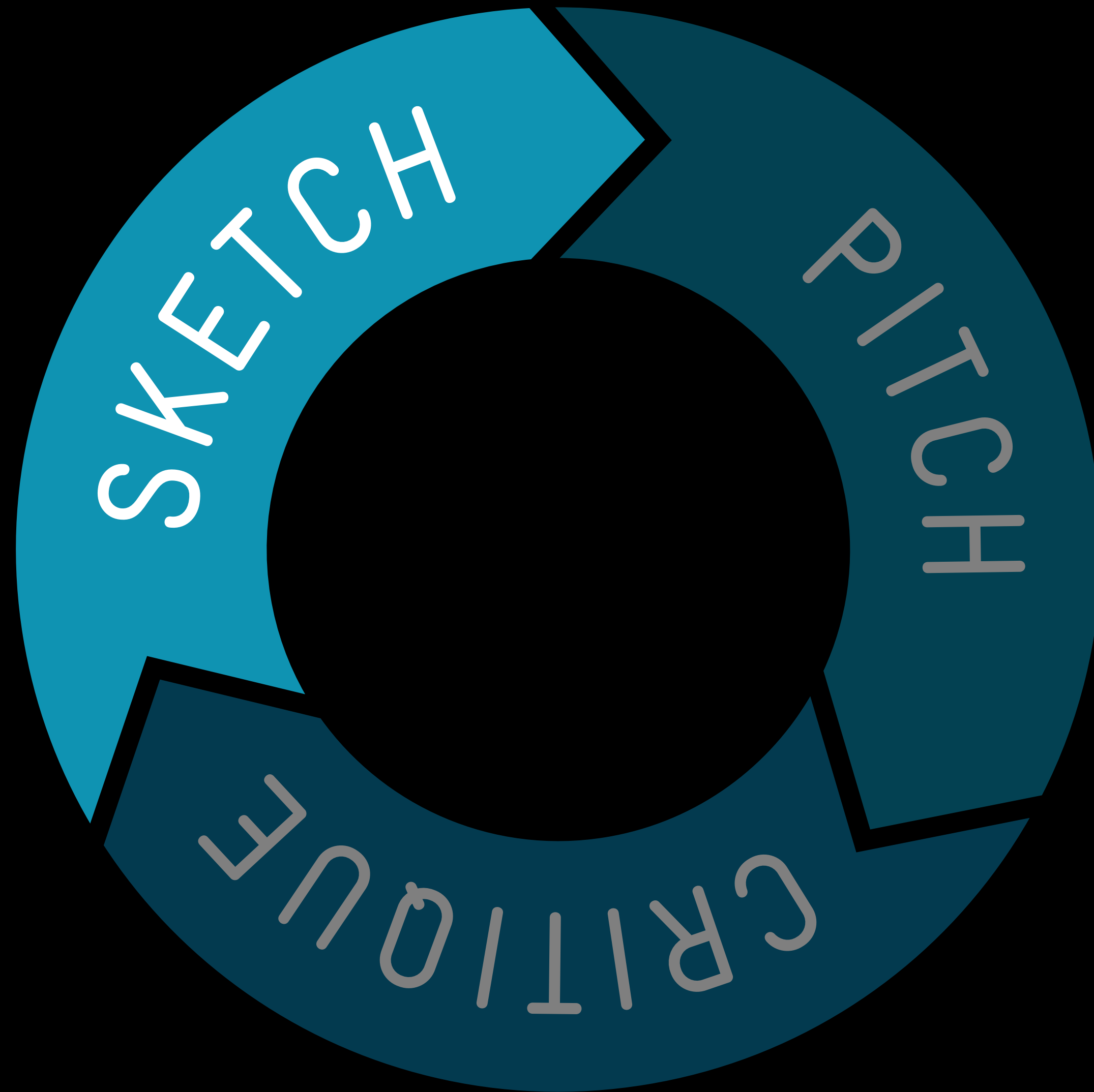
Level playing field.

Idea exploration.

Team buy-in.

Ownership.





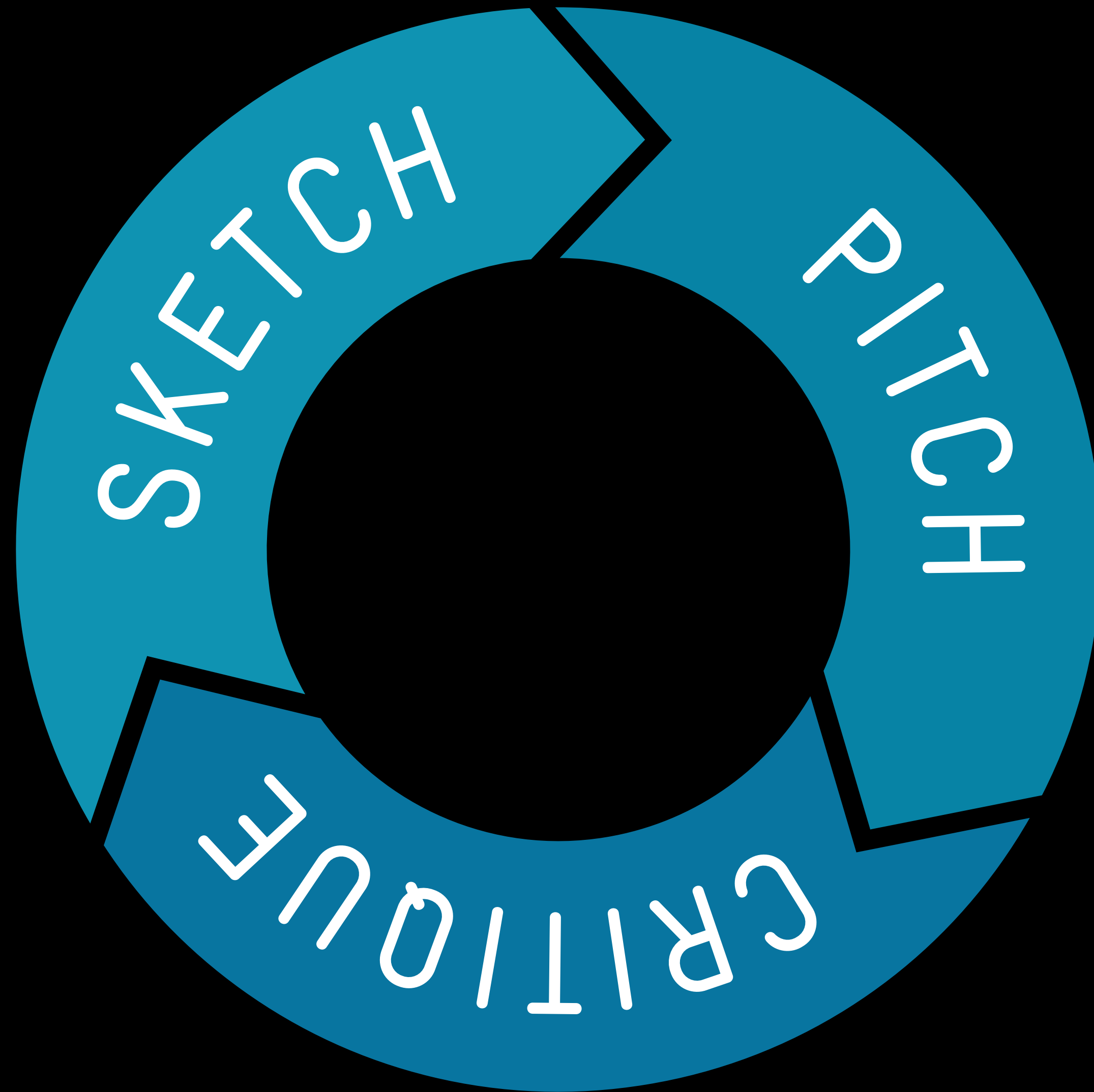
- Nicht zuviel grübeln
- Schnell viele Ideen generieren
- Simple Formen, nicht „hübsch machen“
- Ideen einen Namen geben
- 4–6 Kästen pro Runde
- Einzelne Ideen oder Sequenzen



- Idee mit Name vorstellen
- Ziel, Kontext, Erwartungen beschreiben
- Was, Wie, Warum
- Eine Person spricht, keine Diskussion



- Immer konstruktiv, eine Person zur Zeit
- Auf Ziel, Kontext, Erwartungen eingehen
- Was gut funktioniert
- Was nicht so gut funktioniert
- Dot voting (grün oder rot)



- Erste Runde sehr divergent (8-up Template)
- Ab der zweiten Runde auf Critique aus der Runde davor aufbauen
- Ab der dritten Runde konvergieren (1-up Template)

DESIGN CHALLENGE

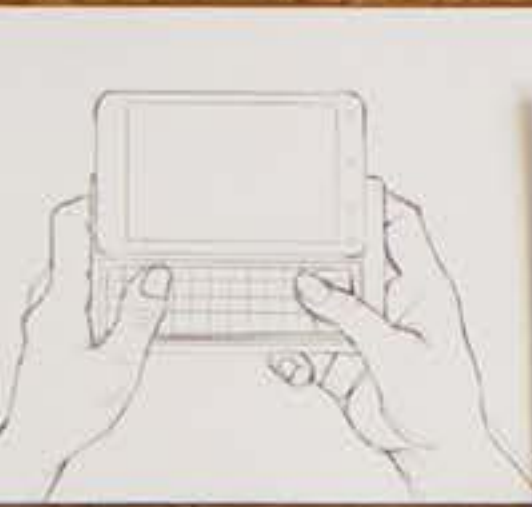
Gestalte den Moment, in dem Nutzer
ihre Credit Points relevanten
Aktivitäten erfassen oder bestätigen.

Gestaltungsaspekte

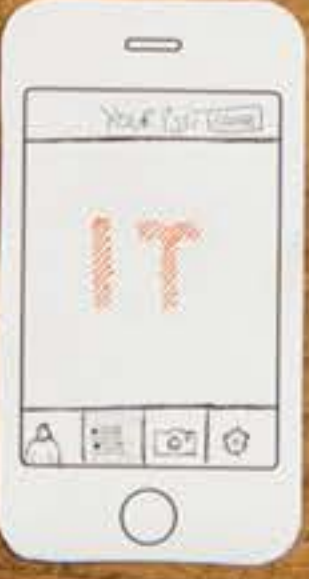
- **Ritual-Charakter:** Wie wird ein Routinemoment bedeutungsvoll? Im Alltag integriert vs. besonders
- **Input-Methoden:** Schnell vs. bewusst, automatisch vs. manuell
- **Feedback:** Sofortige Bestätigung und Visualisierung, wie wird Fortschritt greifbar?

Leitfragen

- Wie machen wir das Erfassen zu einem positiven Ritual?
- Wie balancieren wir Effizienz mit Bedeutung?
- Wie zeigen wir sofort den Wert der Eingabe?



IDEATE IDEATE
ideate



Research

UNDERSTAND

A?K

OBserve



1. Overall, I am satisfied with how easy it is to use this system. ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☒

2. It was simple to use this system. ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☒

3. I can effectively complete the work using this system. ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☒

EVALUATE

4. The data that I generate and work with using this system. ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☒

5. I am able to effectively complete my work using this system. ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☒

6. I feel comfortable using this system. ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☒

7. It was easy to learn to use this system. ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☒

8. I believe I receive productive results using this system. ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☒

9. I can be most positive about: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☒

10. I can be most negative about: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☒

11. I like the system. ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☒

12. I dislike the system. ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☒

13. I would recommend this system to my colleagues. ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☒

14. I would recommend this system to my friends. ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☒

15. I would recommend this system to my family. ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☒

FIELD NOTES



FAIL EARLY

